



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FASA – FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA
PROJETO DE MONOGRAFIA
ORIENTADORA: MAÍRA CARVALHO FERREIRA SANTOS

QUEM DISSE QUE FILME DE ANIMAÇÃO É COISA SÓ DE CRIANÇA?

RODRIGO DA SILVA CARDOSO

Brasília-DF, 2006



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FASA – FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA
PROJETO DE MONOGRAFIA
ORIENTADORA: MAÍRA CARVALHO FERREIRA SANTOS

QUEM DISSE QUE FILME DE ANIMAÇÃO É COISA SÓ DE CRIANÇA?

RODRIGO DA SILVA CARDOSO

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB.

Orientadora: **Maíra Carvalho Ferreira Santos**

Brasília-DF, 2006

RODRIGO DA SILVA CARDOSO

QUEM DISSE QUE FILME DE ANIMAÇÃO É COISA SÓ DE CRIANÇA?

Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB.

Orientadora: **Maíra Carvalho Ferreira Santos**

Brasília – DF, ____ de novembro de 2006.

Banca examinadora

Profª : Maíra Carvalho Ferreira Santos
Orientadora

Profº Examinador

Profº Examinador

DEDICATÓRIA

*À minha família e a todos que acreditam no meu potencial
como futuro publicitário.*

AGRADECIMENTOS

À minha família, que sempre me incentivou a lutar por meus sonhos, aos meus amigos, que sempre estiveram presente e que me deram apoio quando eu precisei, aos professores que me ajudaram durante a minha trajetória acadêmica e principalmente à Deus, por ter me dado forças para vencer mais essa etapa da minha vida.

EPÍGRAFE

“Devemos olhar para os adultos como possíveis crianças, e para as crianças como possíveis adultos. Devemos dizer coisas claras à inteligência de ambos. Faze-los rir e depois descansar... chorar e depois descansar...”

Charles Chaplin

RESUMO

Os filmes de animação sempre se destacaram pelo mundo de magia que eles criavam para o público infantil. Porém, a partir da década de 1990 foi possível notar uma mudança nesse panorama, jovens e adultos começaram a demonstrar interesse por esse fascinante mundo das animações. Pouco a pouco, o que era restrito ao público infantil se tornou um entretenimento para todas as idades. A diversidade dos estilos humorísticos, a mudança na forma de se contar a história e o uso do computador foram alguns dos elementos que fizeram com que o adulto passasse a se interessar e se tornasse fã do gênero.

LISTA DE ABREVIATURAS

DVD	<i>Digital Versatile Disc</i> (antes denominado <i>Digital Video Disc</i>).
VHS	<i>Video Home System</i> (Sistema de Vídeo Caseiro).
UBV	União Brasileira de Vídeo.
3D	imagem em três dimensões.
2D	imagem em duas dimensões.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 CINEMA DE ANIMAÇÃO	15
1.1 O que é animação?.....	15
1.2 Os primeiros passos de um mundo de fantasias.....	15
1.3 Das tintas para os <i>pixels</i>	19
2 UM MUNDO DE MAGIA QUE ENCANTA À TODOS... ATÉ MESMO AOS ADULTOS	22
2.1 Diversão para uns e muito dinheiro para outros.....	22
2.2 Humor para todos os tipos e gostos.....	24
2.2.1 Estilos cômicos: Comédia burlesca e a Comédia satírica..	25
2.2.3 Técnicas artísticas: a paródia e a sátira.....	27
2.2.3 Como funcionam as piadas?.....	28
2.3 Cantar ou contar histórias?.....	30
2.4 O segredo está nos mínimos detalhes... literalmente!.....	32
3 DESVENDANDO “SHREK”	36
3.1 Shrek: um conto de fadas que a Disney nunca vai esquecer....	36
3.2 Analisando cada camada dessa cebola... Quer dizer, desse ogro.....	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	51
Anexo A – Produtos licenciados do filme <i>Carros</i> (2006).....	52
Anexo B – Scrat, personagem da franquia <i>Era do gelo</i>	54
Anexo C – Personagem <i>Dory</i> do filme <i>Procurando Nemo</i> (2003).....	55
Anexo D – Personagem Rodney Lataria do filme <i>Robôs</i> (2005).....	56
APÊNDICE	57
Apêndice A – Dunga sendo espancado pelos outros anões.....	58
Apêndice B – <i>FormiguinhaZ</i> (1998) satirizando <i>Pulp Fiction</i> (2004).....	59
Apêndice C – Personagem Gato-de-Botas do filme <i>Shrek 2</i> (2004).....	60
Apêndice D – Show musical durante o jantar – <i>A Bela e a Fera</i> (1991).....	61
Apêndice E – Levantamento da quantidade de músicas diegéticas interpretadas pelos personagens nos filmes de animação.....	62
Apêndice F - Cenas produzidas em 3D em filmes feitos com técnicas tradicionais de animação.....	64

Apêndice G - Integração das técnicas tradicionais com computação gráfica no filme <i>Spirit – O Corcel Indomável</i> (2002).....	65
Apêndice H – Atores digitais do filme <i>Final Fantasy: The Spirits Within</i> (2001).....	66
Apêndice I – Personagens do filme <i>Os Incríveis</i> (2004).....	67
Apêndice J – Primeira cena do filme <i>Shrek</i>	68
Apêndice L – Quebra do estereótipo do herói.....	69
Apêndice M – Primeira sátira aos personagens dos contos de fadas.....	70
Apêndice N – Sátira ao <i>Star Wars VI – O Retorno do Jedi</i>	72
Apêndice O – Realismo nos pêlos do Burro.....	73
Apêndice P – Personagens dos contos de fadas invadem o pântano de Shrek.....	74
Apêndice Q – Apresentação do personagem Lord Faarquard.....	76
Apêndice R – O parque temático de Lord Faarquard.....	78
Apêndice S – O torneio.....	79
Apêndice T – Diálogo com características do <i>screwball comedy</i>	80
Apêndice U – Referência ao filme <i>Indiana Jones e o Templo da Perdição</i> (1984).....	81
Apêndice V – Primeiro encontro de Shrek e Fiona.....	82
Apêndice X – Perseguição e piada sutil no castelo.....	83
Apêndice Z – Expressões de Shrek.....	84
Apêndice AA – Sátira à <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937)	85
Apêndice AB – Musical de Robin Hood.....	86
Apêndice AC – Elementos da comédia burlesca.....	88
Apêndice AD – Sátira ao filme <i>Duas Vidas</i> (2000).....	89
Apêndice AE – Casal burlesco.....	90
Apêndice AF – Interrupção da cerimônia de casamento da Fiona.....	91
Apêndice AG – Quebra da maldição.....	92
Apêndice AH – Final feliz.....	93

INTRODUÇÃO

Desde que o homem se entende como tal, sempre fez uso de signos ou elementos gráficos pra se comunicar. Porém, com o passar do tempo, o homem não mais satisfeito em poder se expressar apenas com figuras estáticas, começou a buscar algo que desse mais vida às suas obras. Conseqüentemente, chegou à conclusão que nada melhor do que o movimento para resolver essa questão. Então, em busca desse tão sonhado elemento, pintores e desenhistas fizeram uso de estilos e técnicas diferentes para criar uma “sensação de movimento”, mas somente com os primeiros dispositivos ópticos-mecânicos¹ que o antigo sonho de dar vida às figuras inanimadas realmente começou a se concretizar.

A partir desse momento, cientistas e artistas deram início, de certo modo, a uma parceria, onde os primeiros eram os responsáveis pela criação das novas tecnologias de animação e os segundos as pessoas que faziam uso delas. Essa suposta união foi fundamental para o sucesso da animação como forma de entretenimento, pois essa sinergia entre o conhecimento técnico e o artístico permitiu que a animação criasse um mundo de magia, o qual encantou o público e o envolveu com essa nova forma de entretenimento.

A partir da década de 1990, os grandes estúdios de cinema se atentaram para o potencial que a animação tem perante o público, o que conseqüentemente fez com que a Disney perdesse o monopólio do mercado, algo que era inimaginável até a década de 1980. A animação deixou de ser tratada como um entretenimento restrito ao público infantil e por isso um novo leque de opções se abriu para os estúdios. As novas animações estão recheadas de humor e principalmente de criatividade, pois conseguem em um mesmo filme divertir pessoas de todas as idades. Foi nesse panorama de um mercado sem a hegemonia da Disney, que estúdios como DreamWorks (*Shrek*), Blue Sky (*Era o Gelo*) e Pixar (*Procurando Nemo*) se tornaram conhecidos do público, pois demonstraram que além de terem domínio da computação gráfica também são capazes de contar uma boa estória. Um caso a parte é o estúdio da Pixar, pois a empresa sempre se viu obrigado a dividir seus méritos com a Disney, devido a um acordo de produção que existia entre elas. O acordo entre as duas terminaria em 2005, porém, em virtude do enorme sucesso

¹ São dispositivos movidos por alguma força mecânica e que projetam imagens em seqüência dando a ilusão de estarem em movimento.

dos seis filmes produzidos durante a parceria², fez com que a Disney comprasse o estúdio no primeiro semestre de 2006³.

Desde a década de 1990, um longa-metragem de animação já compete de igual para igual com os demais filmes do mercado cinematográfico. O aumento do número de salas e de sessões de cinema destinadas aos filmes de animação, a quantidade de produtos licenciados lançados junto com cada longa e a bilheteria são alguns dos pontos que demonstram o potencial mercadológico desse gênero cinematográfico.

Dada esta apresentação inicial, o tema escolhido para este projeto justifica-se em virtude da grande aceitação que o cinema de animação vem recebendo por parte do público do adulto. Sua ampliação do mercado provoca o seguinte questionamento: o que mudou nos filmes de animação para que jovens e adultos se interessassem por esse gênero cinematográfico?

O principal objetivo desta pesquisa é analisar e demonstrar quais elementos foram modificados nas novas animações para que despertasse o interesse de jovens e de adultos, ou seja, quais mudanças foram responsáveis pelo aumento do número de público e diversificação da faixa etária dos espectadores. As animações digitais tornaram-se um entretenimento para todas as idades, onde crianças e adultos podem juntos compartilhar momentos de divertimento, isso porque já existe um cuidado por parte dos produtores dos filmes em apresentar elementos, principalmente de humor, direcionados para cada público. Um filme que retrata bem essa mudança é *Shrek* (2001), o qual possui um ótimo roteiro e conseguiu atrair jovens e adultos com as diversas cenas que satirizam aos filmes consagrados do cinema de *Hollywood*.

Este estudo pode ser dividido em duas fases: elaboração do referencial teórico e aplicação das teorias na análise do filme *Shrek*. No referencial teórico, foram necessárias informações de diversas áreas como cinema, computação gráfica e, até mesmo, de psicologia, isso tudo com o escopo de oferecer uma melhor instrumentalização para a análise aprofundada do tema.

² *Toy Story*, *Vida de inseto*, *Toy Story 2*, *Monstros S/A*, *Procurando Nemo* e *Os incríveis* foram os filmes lançados até 2005, ano em que terminou o contrato entre elas, o filme *Carros* já foi lançado após a compra do estúdio.

³ A Disney até se empenhou em seguir carreira solo na produção de animações digitais, chegou a lançar o filme *O Galinho Chicken Little*, mas ele foi um fracasso de bilheteria. (http://www.cineclick.com.br/criticas/index_texto.php?id_critica=9130. Acesso em 15 out. 2006)

A contextualização histórica foi fundamentada principalmente no livro de Alberto Lucena Júnior, *A Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História*. Mas, existem pontos coletados dos livros de Jacques Aumont (*A Imagem*), Eduardo Azevedo e Aura Conci (*Computação Gráfica: Teoria e Prática*), Antônio Moreno (*A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*), Ginha Nader (*Walt Disney: Um Século de Sonho*) e Zoran Perisic (*Guia Prático do Cinema de Animação*). Como o tema é de certa forma recente, algumas informações foram retiradas da internet de sites especializados.

A parte do referencial teórico que trata dos elementos que ampliaram a faixa etária do público dos filmes de animação foi baseada em, principalmente, informações obtidas de bibliografias secundárias (sobre cinema, humor, animação digital, desenvolvimento cognitivo, música) e nos próprios filmes de animação. Primeiramente foram assistidos diversos filmes do gênero, desde os mais clássicos, como, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), até filmes lançados no ano de 2006, como *Era do Gelo 2*. O intuito foi fazer um comparativo de aspectos considerados como relevantes para a mudança, dentre os quais foram listados como os mais relevantes: o humor, a diminuição da quantidade de músicas diegéticas interpretadas pelos personagens e o uso da computação gráfica. Os aspectos listados como de mudança nos filmes de animação foram enumerados em relação ao padrão criado pela Disney, porque além do estúdio ser o pioneiro na produção de longas metragens de animação, era a empresa que tinham a hegemonia do mercado antes da ampliação da faixa etária do público.

Após a enumeração dos fatores de mudanças, foi feita uma pesquisa sobre cada um deles em livros específicos de cada área. É importante dizer que também foram utilizadas informações encontradas em sites e nos dvds de cada longa assistido (*making-off*).

Após a releitura da bibliografia secundária, passou-se para a parte de análise de um filme de animação em especial. O filme escolhido foi *Shrek*, lançado em 2001. Embora tenha escolhido um filme específico para análise, aspectos relevantes de outras animações também foram citados ao longo deste estudo para reforçar o mencionado no referencial teórico.

A escolha do filme *Shrek* não foi por acaso, mas porque esse filme traz os elementos citados no referencial teórico de forma mais evidente. Um outro ponto importante dessa escolha, é o fato de *Shrek* ser considerado um marco na História

do cinema de animação, pois contribuiu decisivamente para a quebra da hegemonia da Disney sobre o mercado de animação ao se consagrar como o primeiro filme a conquistar a recém criada categoria do Oscar em 2002, de melhor filme de animação.

1 CINEMA DE ANIMAÇÃO

1.1 O que é animação?

Lucena Júnior (2001, p.28), em seu estudo sobre a história da animação, apontou que a palavra animação tem origem no verbo latino *animare* (dar vida a), mas que a associação desse termo com a idéia de imagens em movimento aconteceu somente no século XX. O movimento há muito tempo era buscado por artistas, como desenhistas e pintores, por acreditarem que ele era a mais intensa das formas de atração visual. Em função dessa atração, esse elemento tornou-se a principal essência da animação.

Perisic (1979, p.7), em seu guia sobre animação, fez a seguinte declaração: “a animação é uma maneira de criar uma ilusão; dá vida aos objetos inanimados, quer se trate de objetos reais ou de simples desenhos”. Nota-se que é um conceito abrangente, pois simultaneamente permite perceber a ligação da animação com o campo das artes visuais e reunir todas as formas de animação.

1.2 Os primeiros passos de um mundo de fantasias

Para o desenho e a pintura, a natureza já oferecia os materiais básicos e necessários à produção visual. A animação, entretanto, como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para ser viabilizada enquanto arte – o que só vai acontecer no início do século XX. Para chegar a essa condição, esforços foram despendidos ao longo de três séculos. Apenas com o advento da ciência moderna, após o Renascimento, vai existir um ambiente propício para formulação de idéias que resultam nos primeiros dispositivos que apontam para as possibilidades de pôr em prática a animação que conhecemos. (LUCENA JÚNIOR, 2001, p.29)

A partir desse pensamento de Lucena Júnior, percebe-se que a animação é fruto de um aglomerado de conhecimentos que se desenvolveram ao longo dos anos, os quais possibilitaram produzir instrumentos que permitiam criar um mundo de fantasia.

Em meados do século XVII, a Europa vivia um momento único em sua história, os pensamentos científicos tinham trânsito livre na sociedade, o que conseqüentemente abriu espaço para as inovações tecnológicas. Então, no ano de

1645 em Roma, um inventor chamado Athanasius Kircher criou a Lanterna Mágica⁴, a qual descreveu em um texto denominado *Ars Magna Lucis et Umbrae (The Great Art of Light and Shadow)*. O invento causou enorme espanto nos membros da sociedade, tanto que Kircher foi acusado de bruxaria. Em contrapartida, os cientistas se extasiaram com a invenção e começaram a pensar nas possibilidades que o equipamento poderia oferecer no campo do entretenimento.

Kircher, além de inventor, era jesuíta e o seu principal propósito com sua invenção era utilizá-la em seus trabalhos missionários de catequização. Com esse intuito, em 1671 apresentou um texto mais atualizado do seu original, no qual explicou a possibilidade de se contar uma história fazendo uso de seu invento⁵.

No século XVIII, a Lanterna Mágica ainda influenciava os estudos científicos, um cientista holandês, Pieter van Musschbroek, recriou um disco similar ao de Kircher, mas utilizou imagens em seqüência, o que produziu uma ilusão de movimento e acabou originando a primeira exibição animada em 1736⁶. No ano de 1794, aconteceu uma mudança nesse panorama, esse mero instrumento de entretenimento passou a ter uma ligação com o mundo artístico com Etienne Gaspard Robert, que lançou em Paris o espetáculo de grande sucesso chamado *Fantasmagorie*⁷.

No ano de 1824, Peter Mark Roget divulgou o artigo denominado “*The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*”, onde afirmava que:

O olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida. Disse que o olho humano combina imagens vistas em seqüência num único movimento se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada. (LUCENA JÚNIOR, 2001, p.34)

⁴ Lucena Júnior (2001, p.30) descreveu o invento: “tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, um equipamento simples que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro”.

⁵ Para isso seria acrescentado um disco de vidro giratório com uma serie de imagens pintadas, assim, apresentando cada imagem separadamente.

⁶ Até aquele momento, a Lanterna Mágica era vista como mero entretenimento, sem nenhuma aspiração artística e se existia alguma arte, ela estava nos desenhos produzidos nos *slides* que seriam projetados.

⁷ *Fantasmagorie* era um espetáculo que visava assombrar o público, para isso, acrescentou ao ambiente escuro (ideal para as projeções), uma ambientação macabra com caveiras. Projetou imagens da Revolução Francesa, utilizou fumaça e outros elementos que potencializariam este conceito de assombração. Esse espetáculo impulsionou a produção de outros espetáculos similares, na Europa e nos Estados Unidos. No mesmo período em que os ocidentais se deslumbravam com a Lanterna Mágica, os orientais se encantavam com as *sombras chinesas* (teatro de sombras), arte que à primeira vista não tem nenhuma ligação com o mundo da animação, porém influenciou muito no desenvolvimento dos mecanismos de ilusão.

Com o propósito de entreter as pessoas, diversos “brinquedos ópticos” foram inventados em função do princípio da *persistência retiniana*⁸ descrito por Peter Mark Roget, como: taumatoscópio⁹, fenaquistocópio¹⁰, estroboscópio¹¹ e o *daedalum*¹² (posteriormente chamado de zootoscópio). Dentre eles a que se tornou mais popular foi o Kineograph, que mais tarde se tornou mais conhecido como *flipbooks* (livros mágicos, em português): “são pequenos livros, ou canto de livros usados para simular uma animação desenhando folha a folha. A animação ganha vida ao se folhear com rapidez essas páginas”. (AZEVEDO; CONCI, 2001, p.215)

No ano de 1877, antes mesmo da invenção do cinema, o pintor Emile Reynaud, inspirado no zootoscópio, criou os seguintes inventos: o praxinoscópio¹³, o teatro praxinoscópio¹⁴ (1882) e o teatro óptico¹⁵ (1892).

Para Azevedo e Conci (2001) o invento que mais influenciou o ramo da animação foi a câmera fotográfica, apesar desse não ter sido criado inicialmente para esse propósito. A fotografia surgiu no fim da década de 1820 e após a sua invenção, foi possível realizar um estudo mais analítico dos movimentos humanos e dos animais, através de seqüências fotográficas. (LUCENA JÚNIOR, 2001)

⁸ Esse é um ponto controverso em relação à ilusão do movimento, Aumont (2001, p.52) afirmou: “a persistência retiniana existe de fato mas, se desempenhasse uma função no cinema, apenas produziria uma confusão de imagens remanescentes”. Para ele “trata-se de uma perfeita ilusão, que repousa sobre uma das características inatas de nosso sistema visual”, referindo-se que cinema aciona o mesmo mecanismo de percepção do movimento real.

⁹ “Trata-se de um disco com uma imagem na frente e outra no verso, que, ao ser girado rapidamente, torcendo os cordões que o prendem em lados opostos, dá a impressão de as imagens assumirem uma única aparência” (Lucena Júnior, 2001, p.34).

¹⁰ Criado pelo cientista belga Joseph Plateau que consistia de dois discos: “um com seqüências de imagens pintadas em torno do eixo, outras com frestas na mesma disposição. Prendia-se um ao outro por meio de uma haste, através de orifícios no meio dos dois discos. Com uma mão segurava-se no cabo da haste e, com a outra, girava. Quando os discos eram girados, o observador via as imagens em movimento através das frestas” (Lucena Júnior, 2001, p.34-35).

¹¹ De autoria do cientista austríaco Simon von Stampfer, seu invento era similar ao fenaquistocópio, mas ao invés de dois discos era composto de apenas um, o qual tinha frestas abertas entre os desenhos. O observador tinha que utilizá-lo em frente a um espelho e quando girava o disco tinha a ilusão de movimento através das frestas.

¹² Criado pelo relojoeiro inglês William Horner. Nesse invento os desenhos eram colocados em uma tira de papel, que era colocada posteriormente em um tambor giratório. Quando o tambor era girado, através de frestas era possível observar o movimento.

¹³ As frestas existentes no zootoscópio foram substituídas por espelhos, onde cada espelho refletia uma das imagens dispostas na fita no tambor.

¹⁴ Reynard acrescentou lanternas ao seu primeiro modelo e começou a fazer uso do seu equipamento para contar histórias animadas. Seu equipamento possibilitou projetar as animações em uma tela.

¹⁵ Exibia filmes de quinze minutos, chamados de *pantomimes lumineuses*. Era confeccionado com centenas de desenhos coloridos, possuíam enredo e tinham trilha sonora sincronizada. De acordo com Moreno (1978) esse invento obteve bastante sucesso diante do público, porém começou a sumir a partir de 1900, em virtude da invenção do cinema propriamente dito pelos irmãos Lumiere com o seu cinematógrafo (1895).

Apesar de todos esses inventos, a técnica de animação, propriamente dita, teve pouco desenvolvimento, até que o francês George Méliès fez uso de um processo denominado *substituição por parada da ação*, que foi o primeiro passo para a real técnica de animação. Essa nova técnica tornou possível contar histórias através de desenhos animados e com ela Méliès criou um novo gênero cinematográfico, o *trickfilm* (filme de efeitos)¹⁶, o qual ficou conhecido pelo grande potencial de ilusão e pelo mundo de magia que criava para o público.

Em 1906, aconteceu o marco inicial do mundo da animação tal como conhecemos hoje, o artista plástico inglês James Stuart Blackton produziu o primeiro desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces*.

Nader (2000) enumera diversos nomes importantes no mundo da animação, como: Émile Cohl¹⁷, Winsor Mccay¹⁸, Earl Hurd¹⁹ e John Brain²⁰. Porém, Azevedo e Conci (2001) apontam o nome de Walter Elias Disney como a peça fundamental dessa história.

Disney foi premiado 31 vezes com o Oscar, criou os *storyboards*, os *animatics* (pilotos de animação), planos de câmera, desenvolveu o uso de cores e som. Ele também promoveu a idéia de que a mente do personagem era a força motriz da ação e que uma chave para movimento animado era a análise do movimento real. (AZEVEDO; CONCI, 2001, p.215)

De acordo com Nader (2000), Disney enfrentou diversas críticas por parte dos investidores que financiavam suas produções em função das suas idéias inovadoras, porém, nenhuma delas fez com que ele desistisse de seus sonhos. Então, em 1928, Disney produziu *Steamboat Willie*²¹, o primeiro filme sonorizado onde o personagem tinha falas.

¹⁶ Os filmes de efeito se espalharam por todos os cantos, o que acabou saturando o mercado, e conseqüentemente, acarretou no declínio do público. Outro ponto citado como possível causa desse declínio foi a divulgação para o público da técnica de animação utilizada para a realização dos efeitos, pois, de certa forma, o encanto criado por aquele gênero cinematográfico se quebrasse. Entretanto, mesmo com o declínio, foi possível constatar a reação do público quando está diante de algo inovador e esta semente deixada no público viria a se tornar a principal essência da animação.

¹⁷ É considerado o pai do desenho animado por ter introduzido a primeira técnica de animação com seu desenho *The Haunted Hotel* em 1907.

¹⁸ Produziu o primeiro clássico do cinema de animação, *O pequeno Nemo na Terra do Sono* e também criou o personagem que é considerado o primeiro personagem do desenho animado, o *Gertie* (um dinossauro).

¹⁹ Introduziu o uso do papel transparente acetato na produção dos desenhos animados.

²⁰ Realizou as primeiras experiências com cor no ano de 1917.

²¹ A voz do personagem Mickey Mouse era dublada pelo próprio Disney.

Quatro anos mais tarde, em 1932, Disney provocou outra mudança no cinema de animação, fez o primeiro desenho animado totalmente colorido, *Flowers and Trees*²².

Mesmo com todas essas inovações, Disney ainda não se sentia satisfeito. Então, no ano de 1937, provocou outra reviravolta no mundo da animação, produziu o primeiro filme de longa-metragem de animação, *Branca de Neve e os Sete Anões*²³.

1.3 Das tintas para os pixels

Como pode ser constatado no item anterior, existiu um longo espaço de tempo entre o antigo desejo do artista de animar e a real possibilidade de se fazer um filme animado. Porém, em meados da década de 1940, surgiu uma nova ferramenta, a qual iria causar diversas mudanças no mundo e, especificamente, no mundo da animação: o computador²⁴.

Quando o computador foi inventado, era notável a complexidade para se operar o equipamento. Em virtude desse empecilho, buscou-se facilitar o seu uso e também a interação do usuário com o equipamento através de um desenvolvimento gráfico visual, ou seja, a computação gráfica²⁵. O desenvolvimento gráfico do computador iniciou-se por questões utilitárias, porém com o avanço da tecnologia percebeu-se seu potencial como ferramenta para artistas gráficos.

A história da animação feita por computador passou por dois momentos distintos. Primeiramente, houve um período para definição dos conceitos básicos, em função do pioneirismo dessa forma de expressão gráfica. O ápice desse período

²² *Flowers and Trees* tornou-se o primeiro desenho de uma série de desenhos intitulada *Sinfonias Tolas*.

²³ Demorou três anos para ser produzido em virtude tanto por causa do perfeccionismo de Disney quanto pelas dificuldades encontradas ao longo do projeto. Mas o trabalho foi recompensado, o filme bateu todos os recordes de bilheteria daquele ano, só foi superada pelo filme ... *E o vento levou*. Apesar do estrondoso sucesso, mais uma vez Disney tinha sido alvo de diversas críticas antes que sua obra ficasse pronta. Isso porque, antes de *Branca de Neve*, os desenhos animados tinham em média somente nove minutos de duração e só tinham a função de preencher a programação durante os *trailers* que antecediam aos filmes no cinema. (NADER, 2000)

²⁴ As primeiras experiências de fabricação de computadores datam dessa época: o Mark I, em 1944, o primeiro computador eletromecânico e o Eniac, em 1946, o primeiro computador digital. (Lucena, Júnior, 2001)

²⁵ Lucena Júnior (2001, p.162) menciona a definição de computação gráfica feita por Isaac V. Kerlow e Judson Rosebush: "Computação gráfica é a arte e a ciência em que o computador é incorporado no processo de criação e apresentação visual".

pôde ser constatado em 1982, com o filme *Tron*²⁶, produzido pela Disney. Em um segundo momento, ocorreu uma fase de adaptação e aprimoramento da técnica. Essa fase teve início com a oferta de programas comerciais 3D²⁷ (*softwares*) para o mercado. A difusão de *softwares* possibilitou a realização do primeiro filme de longa-metragem brasileiro de animação 3D, *Cassiopéia*, dirigido por Clóvis Vieira em 1996²⁸.

As primeiras animações digitais foram do laboratório da *Bell Telephone*²⁹. Em geral, eram filmes sobre simulações científicas, mas já apresentavam uma linha narrativa³⁰.

Com o progresso nas áreas de informática (*hardware* e *software*) e das técnicas de animação, no ano de 1974, foi produzido o filme que viria a ser considerado o primeiro filme de animação feito com tecnologia digital, o *Hunger*³¹ (de Peter Foldes).

Mesmo com as limitações existente na época, na década de 1970, é possível constatar que as imagens produzidas digitalmente passaram a atuar em quatro áreas: cinema (filmes de longa metragem que possuíam algumas seqüências feitas digitalmente), televisão (criação de vinhetas e comerciais), produção independente (como em filmes de curta metragem) e, também, em jogos eletrônicos.

Após um longo processo de avanço da tecnologia dos equipamentos de computação e das técnicas de animação, tornou-se possível recriar no meio digital uma representação do mundo real de forma bastante convincente, porém com a possibilidade de poder manipular as barreiras impostas pelo mundo físico. Então,

²⁶ O site Cinema em Cena publicou uma nota sobre o filme dizendo: “Na época em que *Tron* foi produzido, computadores conseguiam gerar imagens estáticas, mas não as colocavam automaticamente em movimento. Assim, as coordenadas para cada imagem (como as motos de luz) tiveram que ser inseridas em cada frame individual”. O filme não pôde concorrer ao Oscar na categoria de efeitos visuais, pois a Academia desconsiderou os efeitos criados com a animação digital. Somente em 1989 que um filme com efeitos visuais feitos em computador pôde consagrar-se nessa categoria (o filme *Segredo do Abismo*).

(http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme.asp?cod=1263. Acesso em 30 ago. 2006).

²⁷ Pela empresa de computação Wavefront que foi fundada em 1984. Essa mesma empresa posteriormente fundiu-se com a empresa Alias, e juntas lançaram um dos *softwares* 3D mais populares do mercado, o Maya (1998).

²⁸ <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/cassiopéia/cassiopéia.htm> - acesso em 06/09/06.

²⁹ Recebeu contribuições das empresas Boeing Aircraft Company e do Lawrence Radiation Laboratory (Universidade da Califórnia), pois estas passaram a se interessar pela produção gráfica animada por computador (Lucena, 2001).

³⁰ Dentre esses desenhos temos: *Simulation of a Two-Gyro Gravity attitude Control System* (1963), *Pair of Paradoxes* (1964), *Forc, Mass and Motion* (1965), *Four Dimensional Hypercube* (1965), *Vibration of an Aircraft* (1964), *The Second man* (1965) e *Flow of Viscous Fluid* (1965).

³¹ Recebeu o Prêmio do Júri no Festival de Cannes e também foi indicado ao Oscar (Lucena Júnior, 2001).

cada vez mais foram surgindo filmes de curta metragem animados por computador e filmes de longa metragem que faziam uso de recursos digitais em seus efeitos visuais e especiais. Até que em 1995 foi lançado o primeiro filme de longa metragem feito por computador, *Toy Story*³².

Toy Story tornou-se um grande sucesso perante o público. Foi produzido com um orçamento de 30 milhões de dólares e conseguiu arrecadar aproximadamente 192 milhões de dólares só nos Estados Unidos³³. Com essa produção, Disney e a Pixar deram o pontapé inicial para o próspero mercado de longa-metragem de animação digital.

³² Filme produzido pela empresa *Pixar* em parceria com a *Walt Disney Pictures*. É válido mencionar que existe um debate sobre qual é realmente o primeiro filme longa metragem feito por computador. O filme de animação brasileiro, *Cassiopéia*, começou a ser produzido antes do filme *Toy Story*, porém por motivos financeiros e técnicos só foi lançado após o filme da *Pixar*. Entretanto, para algumas pessoas o *Cassiopéia* é realmente o primeiro longa metragem feito totalmente por computador, porque no filme americano os personagens principais foram criados primeiramente em modelos reais para depois serem recriados no computador através de um *scanner* 3D. (http://www.xuti.net/index.php?option=com_content&task=view&id=23&Itemid=32%20. Acesso em 02 ago. 2006)

³³ Arrecadou 358.8 milhões de dólares no resto do mundo. (http://www.cinemaemcena.com.br/smais_bilheteria_nomes.asp?cod=20. Acesso em 30 ago. 2006).

2 UM MUNDO DE MAGIA QUE ENCANTA À TODOS... ATÉ MESMO AOS ADULTOS

2.1 Diversão para uns e muito dinheiro para outros

Desde que os primeiros personagens animados começaram a fazer sucesso, os estúdios responsáveis por eles notaram que era possível expandir os lucros através do uso de suas imagens³⁴.

O mercado de produtos licenciados acompanhou o crescimento do cinema de animação e hoje fatura milhões por cada longa-metragem lançado. Atualmente os produtos licenciados são planejados simultaneamente à produção do próprio filme. Por exemplo, no ano de 2006, uma das maiores produções foi o filme *Carros*³⁵, que antes mesmo do seu lançamento nos cinemas já possuía diversos produtos licenciados disponibilizados ao público em lojas canadenses³⁶ (vide anexo A).

Um outro mercado crescente na área de licenciamento é o de dvds. O site Cdmais realizou uma reportagem sobre o assunto, onde destacam-se duas declarações. A primeira é a do diretor de licenciamento da ITC, Glenn Migliaccio, que afirmou que o mercado de dvd de personagens infantis envolve um material publicitário no ponto de venda para chamar a atenção do público, o que acaba influenciando o consumidor a comprar o produto. A outra é a do David Diesendruck, diretor da Redibra, que mencionou "Os dvds são distribuídos nos mesmos canais de venda que os brinquedos, papelarias e até alimentos, o que cria uma sinergia". Em outras palavras, pelo fato do dvd ser vendido no mesmo local em que outros produtos licenciados, favorece à sua venda, porque o consumidor ao procurar algum produto licenciado, como uma camisa ou um caderno, pode se interessar em comprar o filme que deu origem ao produto.

³⁴ Nader (2000) relata que o império de merchandising baseado no uso de imagens de personagens de animação começou em 1932, quando Walt Disney licenciou a imagem de Mickey Mouse e de outros personagens que já eram conhecidos do grande público.

³⁵ Filme produzido pelo estúdio de animação Pixar/ Disney.

³⁶ Reportagem realizada no dia 19/04/2006, aproximadamente um mês antes do lançamento do filme nos Estados Unidos, que aconteceu no dia 09/06/2006.

(http://www.animatoons.com.br/movies/cars/news/carros_nas_lojas_americanas.htm. Acesso em 01 set. 2006).

Quanto aos números, de acordo com a União Brasileira de Vídeo (UBV) as vendas de dvds subiram quase 20 vezes do ano 2000 ao de 2005³⁷.

Um outro ponto que é importante salientar sobre os dvds, é que eles proporcionam um vínculo emocional da criança com o filme. Fabiana Claudino de Castro Frois, gerente sênior de categoria da Disney, aponta que a criança ao assistir o dvd se sente no comando da execução do filme. Por poder parar ou pular para suas cenas preferidas, estima-se que a criança veja o mesmo filme em casa até 30 vezes. "Isso gera um vínculo emocional que amplia a vontade de consumo de camisetas e brinquedos que tenham aquele personagem", afirma a gerente³⁸. Isabela Boscov, em reportagem da *Revista Veja*, sobre a renda conquistada com os produtos lançados paralelamente aos filmes, afirmou que o sucesso de um título pode gerar retorno financeiro por mais de uma década, fato que estimula ainda mais a produção de filmes desse gênero e também a venda de produtos licenciados.

Desde a década de 1990, os grandes estúdios de animação começaram a enxergar a possibilidade de aumentar ainda mais o faturamento de seus filmes: tornando o cinema de animação em um entretenimento para todas as idades. Antes a grande maioria dos adultos que encontravam-se dentro de uma sessão de filme de desenho animado estavam simplesmente acompanhando alguma criança. Os grandes estúdios resolveram, então, apostar nesse público que já estava ali à espera de atenção. De acordo com o site do jornal *Correio Braziliense*³⁹, essa mudança começou com o filme *A Bela e a Fera* (1991), que emocionou pessoas de todas as idades, até mesmo os especialistas da Academia, onde acabou sendo indicado ao Oscar na categoria de Melhor filme⁴⁰.

Em *A Bela e a Fera*, primeiro é criado um clima de romance entre os protagonistas, para que somente depois os dois se apaixonem, o que gera maior envolvimento com o espectador. Em filmes como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Cinderela* (1950), acontece o contrário, as personagens principais antes de ficarem com seus príncipes encantados só têm uma cena onde conhecem

³⁷ Em 2000 foram vendidos 1,5 milhão de unidades e no ano de 2005 foram 27 milhões de unidades. Esses números não incluem filmes de conteúdo adulto, musicais e filmes que são vendidos com revistas. (http://www.cdmais.com.br/mercado/merc_58.htm. Acesso em 01 set. 2006)

³⁸ http://www.cdmais.com.br/mercado/merc_58.htm. Acesso em 01 set. 2006.

³⁹ <http://divirta-se.correioweb.com.br/videos.htm?codigo=305>. Acesso em 04 ago. 2006.

⁴⁰ O grande vencedor foi o filme *O silêncio dos inocentes*. Os demais concorrentes eram: *Bugsy*, *JFK* – *A pergunta que não quer calar* e *O Príncipe das Marés*. (http://www.cineplayers.com/index_oscar.php?id=14. Acesso em 27 set. 2006)

superficialmente seu futuro amor⁴¹ e, bruscamente, já se apaixonam, sem que esta paixão envolva também o espectador.

O aumento da faixa etária do público despertou a concorrência para o mercado de animação e fez com que outros grandes estúdios criassem seus departamentos de animação e, em conseqüência, fez com que a Disney perdesse o monopólio diante do público infantil e também dos adultos. Rapidamente foi possível colher os resultados, filmes como *Era do gelo*, *Shrek*, *Toy Story* e *Monstros S.A* fizeram grande sucesso com o público adulto, disputando de igual para igual com outros filmes do mercado cinematográfico.

Desde o final da década de 1990, os filmes de animação são exibidos em uma quantidade enorme de salas e estão disponíveis em diversas opções de horário, até mesmo em sessões que iniciam à meia-noite, o que diverge do que ocorria na década de 1980, onde os horários limitavam-se somente ao período vespertino.

Essa nova postura dos estúdios provocou um questionamento: o que foi feito nas novas animações que fez com que o público adulto também se interessasse por elas?

Esta pesquisa tem como objetivo elucidar essa questão apresentando três elementos considerados como principais responsáveis por essa mudança: o elemento cômico, a forma da narrativa e o computador como ferramenta de animação. Esses elementos encontram-se entrelaçados ao longo da trama dos filme de animação em geral e, para um melhor entendimento, serão analisados separadamente nesse capítulo.

2.2 Humor para todos os tipos e gostos

Fonseca (1999, p.21), em seu ensaio sobre o humor existente nas caricaturas, fez a seguinte afirmação: “O riso parece ser quase uma necessidade da natureza humana, em todas as suas condições da existência, por mais rude ou policiada que ela seja”. Essa declaração demonstra o quanto o riso é importante na vida das pessoas, independente da idade que ela tenha. Arrancar riso de pessoas

⁴¹ No filme de *Branca de Neve* só existe uma única cena do príncipe antes que ele dê o famoso beijo para despertar *Branca de Neve* do sono profundo. Isso aconteceu por problemas técnicos por parte dos desenhistas do filme que tiveram bastante dificuldades em animar um personagem masculino sem deixá-lo com ares femininos.

de todas as faixas etárias exige dos profissionais de animação, além de criatividade, uma sensibilidade para saber dosar na diversidade de piadas destinadas a cada público diferente, para que assim possa encantar a todos.

O humor nos filmes de animação sofre influência, principalmente, de dois estilos cômicos consagrados no cinema de Hollywood, a comédia burlesca e a comédia satírica (*screwball comedy*), e de algumas técnicas artísticas, como a paródia e a sátira.

2.2.1 Estilos cômicos: Comédia burlesca e a Comédia satírica

De acordo com Paraire (1994), em seu livro sobre estilos de cinema de Hollywood, a comédia burlesca (também conhecida como *slapstick*) tem como princípio fazer uso de uma quantidade enorme de *gags*⁴², geralmente em seqüência, com o intuito de causar no espectador o riso de imediato. Nessa forma de humor não existe sutileza. Situações como perseguições, tombos, brigas, batalhas de tortas de creme são alguns dos exemplos de cenas encontradas nos filmes que fazem uso dele. Cenas como essas são encontradas desde os primeiros longas metragens de animação, até mesmo em *Branca de Neve e os Sete Anões* (vide apêndice A).

Por ser um humor bastante visual, torna-se uma forma acessível para todos os as faixas etárias, pois é uma forma de humor que busca o popular. O exagero é uma de suas formas de se expressar com o público, através dele uma situação ou um personagem pode facilmente tornar-se cômico.

Halas e Manvell (1979), em vosso livro sobre técnica de animação, falam do uso do exagero nos filmes de animação:

No desenho animado, o exagero é, em grande parte, funcional. As partes do corpo que gesticula – pernas, braços, mãos, pés – exigem maior tamanho, e mais ainda a cabeça, que é a característica principal de qualquer ser humano ou animal. É, no desenho da cabeça, a boca exige maior tamanho para o gesto da fala, da mesma forma que os olhos, que constituem o meio mais importante para a demonstração visual de certos estados de espírito, emoções e personalidade. (HALAS; MANVELL, 1979, P.65-66)

⁴² “É uma gíria inglesa que significa "piada". É a alma do humor gráfico, a idéia ou situação que vira um desenho engraçado e às vezes tem uma mensagem, crítica ou instrução a ser passada”. (Fernando Moretti, 2004, <http://www.ccqhumor.com.br/entrevistas/moretti.htm>. Acesso em 12 set. 2006).

Em outras palavras, o exagero pode estar presente nos filmes de animação não somente na forma de agir dos personagens, mas também em cada detalhe da constituição corporal deles.

Carlos Saldanha⁴³, brasileiro que se consagrou no cenário mundial de animação ao dirigir o filme *Era do gelo 2*, afirmou que acredita que grande parte das piadas podem ser expressas por meio de ações ao invés de serem ditas pelos personagens⁴⁴. Um dos personagens da franquia *Era do gelo* que mais conquistou o carisma do público foi o esquilo Scrat (vide anexo B). Esse personagem não tem fala em nenhum dos dois filmes da franquia, porém destacou-se pelas situações inusitadas e dotadas de muito exagero (elemento que Carlos Saldanha afirma preferir utilizar para criar cenas de humor), tanto das situações que ele passa para conseguir ficar junto de suas nozes quanto das próprias partes do corpo do personagem.

Quanto à comédia satírica (*screwball comedy*), de acordo com Paraire (1994) ela buscou romper o caráter grosseiro criado pela comédia burlesca⁴⁵. Esse estilo humorístico é mais elaborado e mais inteligente, pois faz uso de muitos trocadilhos, onde o *timing* rápido da piada é fundamental para que ela funcione⁴⁶. Uma personagem que demonstra bem essa questão do *timing* da piada é a personagem *Dory* (vide anexo C) do filme *Procurando Nemo* (2003). Ela é um peixe que tem amnésia para os acontecimentos recentes e seus diálogos são dotados de um ritmo bastante rápido, pois constantemente ela se encontra em desespero por não saber o que está fazendo ou com quem está falando.

Na comédia satírica as possibilidades são ilimitadas. Os personagens por mais simples que sejam têm potencial para conquistar seus objetivos, ou seja, se criava um mundo onde as pessoas tinham a possibilidade de vencer, por mais difícil que fosse o seu objetivo⁴⁷. Em suma, o *screwball comedy* criava um conto de fadas

⁴³ Palestra realizada em São Paulo no dia 9 de maio de 2006.

(http://www.faap.br/era_gelo/era_gelo.htm. Acesso em 13 set. 2006)

⁴⁴ De acordo com o diretor, essa sua postura quanto a forma de expressar o humor ocasionou constantes disputas entre ele e os roteiristas durante a produção do longa, em virtude da escolha correta para expor as piadas no filme.

⁴⁵ Esse estilo cômico é característico das décadas de 1930. Difundiu-se pelo mundo cinematográfico depois da criação do Código de Produção em 1934. Esse código impedia a presença de assuntos controversos nos filmes de *Hollywood*, o que obrigava os produtores a utilizarem piadas baseadas em trocadilhos.

⁴⁶ <http://www.chambel.net/?p=243>. Acesso em 13 set. 2006.

⁴⁷ http://www.cineinsite.com.br/filme/filme-critica.php?id_filme=181. Acesso em 13 set. 2006.

para os adultos, onde eles podiam se espelhar e irem em busca de seus objetivos⁴⁸. Esse perfil cinematográfico pode ser visto em *Robôs* (2005). No filme, o personagem Rodney Lataria (vide anexo D) é um inventor que trabalha com seu pai lavando pratos em uma cidade do interior. Mas, em virtude do seu maior sonho, que é conhecer seu ídolo o Grande Soldador, ele larga tudo e se muda para a cidade (Robópolis). Ele consegue realizar seu sonho, mas só depois de enfrentar diversas adversidades ao longo da sua trajetória no filme.

2.2.2 Técnicas artísticas: a paródia e a sátira

A paródia é uma imitação cômica de uma obra consagrada e esta pode ser vista como uma imitação burlesca⁴⁹. Por exemplo, no filme *Deu a louca na chapeuzinho*⁵⁰ (2005) há uma paródia com a famosa estória da Chapeuzinho Vermelho. De acordo com o site *Wikipedia* a paródia tem o seguinte objetivo:

Adaptar a obra original a um novo contexto, passando diferentes mensagens que, freqüentemente, se utilizam do humor. Para compreender melhor a paródia, é importante que o espectador conheça o original, assim poderá relacionar os trabalhos e perceber o porquê das modificações. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Par%C3%B3dia>. Acesso em 13 set. 2006)

Na sátira, o objetivo é ridicularizar um determinado tema, seja um indivíduo, fato, organização ou alguma coisa que queira se fazer referência. Em um primeiro olhar, sátira e paródia parecem ser sinônimas. Porém, a paródia, ao ridicularizar uma obra já conhecida do público, busca inevitavelmente provocar o humor como resultado, o que nem sempre acontece na sátira. Em determinadas situações a sátira pode ser utilizada como elemento cômico, porém seu principal foco é político, social e até mesmo moral⁵¹. Quando tende ao humor, a sátira faz uso geralmente da ironia. O contexto da situação apresentada fornece sustentação para que até mesmo uma entonação diferenciada de uma determinada frase seja considerada como elemento cômico.

⁴⁸ É importante saber que esse mundo de fantasia criado com a comédia satírica tinha o intuito de estimular a população da década de 1930, o que era fundamental na época em que a sociedade norte-americana vivia, devido à recessão financeira no País imposta pela queda da Bolsa de Valores de Nova York em 1932.

⁴⁹ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Par%C3%B3dia>. Acesso em 13 set. 2006.

⁵⁰ Produzido pelo estúdio Blue Yonder Films / Kanbar Entertainment e dirigido por Cory Edwards. (<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/deu-a-louca-na-chapeuzinho/deu-a-louca-na-chapeuzinho.asp>. Acesso em 13 set. 2006)

⁵¹ <http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A1tira>. Acesso em 15 out. 2006.

Tanto na paródia quanto na sátira, exige-se um conhecimento prévio ao elemento a que se faz referência. É nesse ponto que o humor pode se direcionar a um público específico, pois caso determinada cena ou fala remeta a um fato desconhecido por aquele público o efeito de causar humor não se concretiza. É o que acontece com o público infantil quando lhes falta conhecimento prévio sobre o elemento a que se está fazendo referência em determinada piada. Por exemplo, o filme *FormiguinhaZ* (1998) tem uma sátira ao filme *Pulp Fiction*, lançado em 1994 (vide apêndice B). *Pulp Fiction* é um filme destinado ao público adulto e para pessoas que gostam de filmes com bastantes cenas de violência, ou seja, o *FormiguinhaZ* faz referência a um filme que não faz parte do mundo da criança e do qual ela não tem conhecimento para fazer a associação que os adultos que assistiram ao filme conseguem fazer.

2.2.3 Como funcionam as piadas?

Nos novos filmes de animação é possível perceber que existe uma quantidade enorme de piadas visuais e orais pelos personagens da trama, porém, a compreensão delas não está acessível a todos que assistem ao desenho animado. Possenti (1998) fez uma análise lingüística do funcionamento das piadas e afirmou:

Para quem quer defender a hipótese de que o leitor é um elemento crucial no processo de leitura, as piadas fornecem argumentos dos mais poderosos. De fato, nenhuma piada pode ser comparada a um texto "codificado", com um sentido que a língua forneceria por "convenção". Tipicamente, uma piada contém algum elemento lingüístico com pelo menos dois sentidos possíveis. E o leitor não tem apenas que verificar quais são esses sentidos. Mais que isso, cabe-lhe descobrir que, havendo dois, o mais óbvio deles deve de alguma forma ser posto de lado, e o outro, menos óbvio, é aquele que, em um sentido muito relevante se torna dominante. (POSSENTI, 1998, p.39)

Uma outra afirmação feita por Possenti (1998) sobre o conhecimento prévio, é que em sua grande maioria ele é vago, raramente se fará necessário um conhecimento profundo de determinado assunto para que aconteça a compreensão exata de uma piada, isso porque as piadas geralmente trabalham em cima de algum estereótipo.

Em suma, para que aconteça a interpretação das piadas são fundamentais tanto as informações contidas no texto quanto o conhecimento do próprio leitor/ouvinte. Possenti também afirma que:

“As palavras” – e sua semelhança e relação com outras, o que joga imediatamente o texto no intertexto – e o “tipo de mente” do leitor, isto é, seu conhecimento da língua e de um certo número e tipo de fatores contextuais que devem ser acionados para que um texto seja interpretado [...] entender uma piada não é decodificar um texto, mas interpretá-lo, e que a interpretação demanda um trabalho do ouvinte, enquanto que a decodificação demanda apenas um conhecimento. Este é necessário, mas não suficiente para a interpretação. (POSSENTI, 1998, p.72-73)

Ainda sobre o conhecimento prévio, um outro aspecto importante para o funcionamento da piada das piadas é a memória. De acordo com Pulaski (1984), que fez um estudo do trabalho de Piaget sobre o desenvolvimento cognitivo da criança, Piaget e Inhelder fizeram um estudo sobre o desenvolvimento da memória em função de imagens apresentadas às crianças de idades diferenciadas. Nesse estudo classificaram três tipos de memória: reconhecimento de objetos ou pessoas familiares, reconstrução (reproduzir uma ação particular, o ato da imitação) e evocação (ligada à recordação de fatos ou eventos do passado). Nessa pesquisa, percebeu-se que a memória faz parte da inteligência e por isso acompanha o desenvolvimento da criança. Também demonstrou que crianças entre 6 e 7 anos de idade já possuem um grande desenvolvimento da memória, que as permite reconhecer imagens apresentadas a elas entre 6 ou 8 meses atrás.

Apesar dessa pesquisa não ser totalmente conclusiva em relação a partir de que idade a criança já relembra fatos ou eventos, independente do tempo que esse tenha acontecido, já é possível notar que nem todas as crianças possuem a capacidade de fazer uso do referencial de outros filmes para compreender determinadas cenas satirizadas nos filmes de animação. Por exemplo, no filme *Shrek 2* (2004) existe uma cena do personagem Gato-de-Botas que faz referência ao filme *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (vide apêndice C). O filme do aventureiro é do ano de 1984 e já foi reprisado diversas vezes em canais de TV aberta, porém, nem todas as crianças que tenham visto esse filme anteriormente conseguirão fazer essa relação para entender a referência/sátira.

2.3 Cantar ou contar histórias?

Uma outra mudança constatada nos longas metragens de animação é a forma de se contar a história. Desde o primeiro longa-metragem de animação, *Branca de Neve e os Sete anões*, os estúdios Disney criaram um padrão de como contar uma estória para o público infantil: uma narrativa entrelaçada com músicas orquestradas.

Walt Disney acreditava tanto no poder da música que depois de revolucionar o cinema de animação com o som, as cores e com o primeiro longa-metragem de animação, resolveu produzir um filme animado sem diálogos, sem efeitos sonoros, apenas com músicas. Seu desejo era criar um filme apenas com desenhos e músicas clássicas. O resultado dessa proeza foi o filme *Fantasia*, lançado em 1940⁵².

Apesar de não ter sido um sucesso de imediato no mercado cinematográfico, *Fantasia* tornou-se um marco em relação à fusão de três elementos: animação, cor e som. Isso porque o filme conseguiu representar graficamente algo que estava apenas disponível em áudio. Em todas as cenas, o ritmo da ação dos personagens é ditado por uma música clássica, mas em nenhum momento os personagens realmente estão ouvindo, somente os espectadores.

As músicas que estão presentes nos filmes podem ser classificadas em dois tipos: incidental ou diegética. Quando se tem uma música que busca ditar o ritmo da ação da cena, onde apenas o espectador a ouve, se tem a música incidental. Porém, quando o personagem demonstra estar interagindo com a canção, por exemplo, cantando ou dançando, se tem uma música diegética.

Quintana (2005), em sua tese de doutorado sobre Marketing de Cinema, mencionou o trabalho de Michel Chion sobre o som no cinema, onde afirma que as músicas podem exercer as seguintes funções:

- Função expressiva: Através da música é possível criar uma atmosfera onde o espectador se identifica com a emoção a que se busca

⁵² Em um primeiro momento, a ousadia de Walt Disney não rendeu bons resultados diante do público. O filme foi um fracasso nas bilheterias, exatamente por ser tão diferente dos demais filmes produzidos pelos estúdios Disney. O desastre da bilheteria foi tão grande que fez com que a empresa de Disney fosse obrigada a abrir o capital de sua empresa em forma de ações para poder reverter as dívidas adquiridas com o filme. Para atingir o sucesso que era esperado por Disney, o filme teve que ser reformulado duas vezes (em 1960 e 1999) e somente com *Fantasia 2000* o filme conseguiu alcançar o sucesso esperado quando foi lançado na primeira vez, mas infelizmente Walt Disney não pôde presenciar a façanha de seu filme. (NADER, 2000)

provocar em determinada cena. Também pode ser utilizada para reforçar o caráter de um determinado personagem.

- Função gramatical: nesse caso a música tem o objetivo de separar as cenas, por exemplo, mudança de ambiente e as transições de tempo.
- Algumas músicas têm o intuito de caracterizar o ambiente em que se passa a cena, construindo assim uma atmosfera mais propícia para o que se pretende transmitir ao público.

A música tem, portanto, função e importância dentro do contexto do filme.

Porém, nos filmes clássicos da Disney constantemente a narrativa da história é interrompida para que seja apresentado um número musical pelos personagens, onde eles expressam algum sentimento ou fato. Por exemplo, no filme *A Bela e a Fera* (1991) existe um verdadeiro show musical para Belle quando ela vai fazer um lanche noturno (vide apêndice D). Em contra partida, o filme *Tarzan* (1999) possui diversas músicas interpretadas por Phil Collins⁵³ no decorrer do longa, porém em nenhuma das vezes que as músicas entram no filme acontece a interrupção da história, ela surge para reforçar o que está sendo apresentado visualmente pelos personagens, ou seja, foi usada de forma incidental para só interagir com o público.

A mudança no perfil dos filmes de animação começou em meados da década de 1990 (vide apêndice E). Provavelmente, essa foi uma das mudanças que propiciou o aumento da faixa etária do público que assiste aos filmes de animação. Pois, o gênero musical não é dos mais atrativos do grande público, poucos se destacaram nos últimos anos perante a grande massa, como, por exemplo, *Moulin Rouge*⁵⁴ (2001), que concorreu ao Oscar na categoria de melhor filme, e, posteriormente, *Chicago* (2002) que se consagrou com o Oscar desta categoria⁵⁵.

Os filmes passaram a ter uma quantidade bastante inferior de músicas interpretadas pelos personagens em relação aos clássicos lançados pelas Disney, acontecendo até alguns casos de não haver nenhuma música ao longo do filme, por exemplo, *Procurando Nemo*⁵⁶ (2003) e *Monstros S.A.*⁵⁷ (2001). A diminuição

⁵³ Na versão dublada, as músicas foram interpretadas pelo cantor Ed Mota.

⁵⁴ <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/moulin-rouge/moulin-rouge.htm>. Acesso em 25 set. 2006.

⁵⁵ <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/chicago/chicago.htm>. Acesso em 25 set. 2006.

⁵⁶ No filme a personagem Dory (vide anexo C) repete diversas vezes ao longo do filme a frase “Continue a nadar...” em ritmo de música, porém, em nenhuma das vezes a canção é acompanhada por instrumentos ou qualquer outra forma de acompanhamento musical. Ou seja, a frase se tornou um elemento integrante do próprio diálogo do personagem e por isso não foi contabilizada.

aconteceu até mesmo em filmes produzidos pela Disney, empresa que criou esse padrão musical para os filmes de animação, no filme *A nova onda do imperador*, por exemplo, só existe uma música⁵⁸.

Branca de Neve e os Sete Anões (1937), como foi o primeiro filme de longa-metragem de animação da Disney, tornou-se uma referência para os demais filmes produzidos pelo estúdio⁵⁹. Devido ao sucesso que obteve perante o público infantil⁶⁰, acabou criando um padrão para se comunicar com as crianças, porém, era um padrão que, de certa forma, descartava o público adulto. Dentre os filmes pesquisados, destaca-se com a maior quantidade de músicas *Alice no País das Maravilhas* (1951) com 19 músicas. Mas, nesse caso o grande número de músicas se deve ao mundo de fantasia retratado no filme, onde cada personagem que se apresenta para Alice entoa uma canção.

2.4 O segredo está nos mínimos detalhes... literalmente!

Os filmes de animação já se renderam ao mundo digital, principalmente em função do apelo visual que as tecnologias digitais proporcionam no público. Mesmo em filmes feitos baseados nas técnicas tradicionais, o computador é utilizado, seja para realizar algumas cenas ou detalhes, mas também para fazer o acabamento ou o tratamento das cores do filme. Por exemplo, filmes como *Tarzan* (1999), *Aladdin* (1992) e *A Bela e a Fera* (1991) são alguns dos filmes que fizeram uso do computador em cenas em que se buscava uma maior interação do público com o filme e que se tornaram nas mais marcantes de cada um desses filmes (vide apêndice F). No entanto, existem filmes que buscam integrar plenamente os melhores elementos da técnica tradicional com a computação gráfica ao longo de

⁵⁷ Como só foram contabilizadas as canções que acontecem durante o filme, o musical apresentado pelo personagem Mike após a exibição dos créditos não entrou na tabela por não interromper a narrativa do filme.

⁵⁸ É importante mencionar que o estilo musical não foi totalmente abandonado pela empresa, pois alguns filmes do estúdio que foram lançados direto em dvd, cujo o foco é o público infantil, apresentam ainda esse perfil, como é o caso do filme *Mickey – Donald – Pateta: Os três mosqueteiros* (2004).

⁵⁹ De acordo com o levantamento, o filme possui 13 músicas diegéticas.

⁶⁰ Nader (2000) menciona que a bilheteria do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* só não foi a maior bilheteria daquele ano porque a grande maioria do público era formado por crianças, as quais pagavam meia entrada. Se fosse contabilizado a quantidade de bilhetes vendidos, o filme só viria a ser superado no ano de 1994 pelo filme *Rei Leão*, outro filme dos estúdios Disney.

todo o filme, por exemplo, *Spirit – O Corcel Indomável* lançado em 2002 (vide apêndice G).

Maestri (1999), em seu livro sobre animação digital, fez a seguinte afirmação sobre o uso do computador:

Fazer animação com computadores é muito similar a escrever com um processador de textos. Ambas são tarefas criativas que simplesmente empregam a tecnologia. Em ambos os casos, a criatividade é o que importa. As pessoas – e não os computadores – são criativas. A tecnologia é simplesmente uma ferramenta para auxiliar esta inventividade. (MAESTRI, 1999, p. IX)

Em outras palavras, a computação gráfica não é o principal responsável pelo sucesso de um filme de animação, entretanto, ela exerce um apelo visual maior no público que o desenho animado tradicional. Isso se deve, principalmente, às possibilidades e aos detalhes que a computação possibilita criar.

Em virtude das novas possibilidades criadas com a computação gráfica, Maestri (1999) aponta dois tipos de desenho que podem ser utilizados para se comunicar com o público: realístico ou estilizado. O realístico, como o próprio nome diz, busca imitar a realidade e o estilizado é baseado em elementos caricaturais⁶¹ ou que fazem paródia com elementos da realidade.

Esses dois estilos se contrapõem na forma de agir e de ser dos personagens. Quando se faz uso de um design realista, inconscientemente as pessoas comparam a animação à realidade conhecida por ela, ou seja, qualquer elemento que não esteja condizente com essa realidade será duramente criticado. Cobrança que não acontece com filmes estilizados, onde o animador tem mais liberdade para se expressar. O público se diverte mesmo que esteja diante de uma cena extremamente absurda. Sobre o tema, Maestri (1999) considerou que:

Se o público vê na tela uma imagem perfeita de um ser humano, esperam que ele ande, fale e haja como uma pessoa. Se a personagem estiver um, mínimo que seja, distanciada das ações dos seres humanos, a ilusão se perde. Se apresentarmos ao público um desenho caricaturizado de um porco-espinho, porém, não há absolutamente nenhuma pré-concepção. O público é mais receptivo às personagens estilizadas. (MAESTRI, 1999, p. 6)

⁶¹ “Caricatura é a representação plástica ou gráfica de uma pessoa, tipo, ação ou idéia interpretada voluntariamente de forma distorcida sob seu aspecto do ridículo ou grotesco. É um desenho que, pelo traço, pela seleção criteriosa de detalhes, acentua ou revela certos aspectos ridículos de uma pessoa ou fato. Na maioria dos casos, uma característica saliente é apanhada ou exagerada”. (FONSECA, 1999, p.17)

Essa cobrança sobre o realismo aconteceu principalmente com o filme *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001). Personagens foto-realistas e cenários futuristas são os pontos fortes do filme. O filme demorou quatro anos para ser produzido e poderia ter sido feito com atores reais em um tempo bem menor, porém o diretor do filme, Hironobu Sagaguchi, quis apresentar algo ao público que nunca tinha sido visto antes, mostrar o que a computação gráfica era capaz de fazer⁶². De certa forma conseguiu, os gráficos do filme são realmente impressionantes. O filme criou uma nova categoria de atores, os “atores digitais⁶³” (vide apêndice H). Porém, infelizmente *Final Fantasy* foi um fracasso de bilheteria. Sagaguchi pecou em *Final Fantasy* por priorizar a técnica da computação e deixar em segundo plano elementos fundamentais de um bom filme, como por exemplo, o roteiro. Em contrapartida, o filme *Os Incríveis* (2004), que tem personagens humanos estilizados (vide apêndice I), foi um sucesso de bilheteria principalmente em função do seu ótimo roteiro, o qual é baseado em situações do cotidiano de uma família formada por super-heróis que buscam se adaptar à vida comum.

Outro filme que se empenhou em fazer uso das mais avançadas técnicas de animação, mas que não foi bem nas bilheterias, foi *O Expresso Polar* (2004). O filme apresenta um *design* realista dos personagens, tanto na parte gráfica quanto na própria movimentação deles. De acordo com o diretor, Robert Zemeckis, o filme é uma animação única e poderia ser vista como uma “pintura em movimento⁶⁴”. Em *O Expresso Polar* foi utilizado a técnica de *motion-capture*⁶⁵ para dar vida à alguns personagens, o que o diferencia da grande maioria das animações, pois geralmente é utilizado a tradicional técnica denominada de rotoscopia⁶⁶. Seu fraco desempenho nos cinemas se deve ao fato do filme ter um tema voltado para o público infantil, pois

⁶² http://www.fiap.com.br/portal/int_cda_conteudo.jsp?ID=62315. Acesso em 02 ago. 2006.

⁶³ Esse tipo tecnologia passou a ser usada para criar efeitos especiais em diversos filmes. Por exemplo, em *Matrix Reloaded* (2003) essa tecnologia possibilitou criar diversas cópias do ator Hugo Weaving (agente Smith), algo que seria impossível de fazer sem essa tecnologia.

⁶⁴ http://www.animatoons.com.br/movies/the_polar_express/. Acesso em 22 out. 2006.

⁶⁵ Essa técnica se baseia em capturar os movimentos, que podem ser corporais e de expressão facial, de um ator real através de sensores, os quais são repassados para computadores e servem de molde para a criação da movimentação de algum personagem. Em *Expresso Polar*, o ator Tom Hanks criou a movimentação de cinco personagens diferentes. O ator chegou a interpretar até um pequeno garoto, isso é possível porque não é obrigatório que o personagem criado com esses dados tenha um corpo semelhante ao do ator que o interpreta. (<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/expresso-polar/expresso-polar.asp>. Acesso em 22 out. 2006).

⁶⁶ De acordo com o site *Wikipedia*, “rotoscopia é uma técnica usada na animação onde usa-se como referência a filmagem de um modelo vivo, então aproveita cada frame filmado para desenhar todo o movimento do que se deseja animar”. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Rotoscopia>. Acesso em 20 out. 2006).

retrata um mundo encantando pela magia do Natal, e isso fez com que o público adulto e jovem não se interessasse tanto pelo longa.

A computação gráfica possibilita realizar um trabalho gráfico desde os mínimos detalhes do filme e, conseqüentemente, isso gera uma quantidade enorme de informações em cada cena. Por exemplo, no filme *Robôs* (2005) foi criado um mundo baseado em elementos metálicos e é possível reconhecer alguma das peças ou objetos utilizados como parte do cenário ou dos próprios personagens. Quanto aos detalhes minuciosos, no filme *A Era do Gelo 2* (2006) a equipe de programadores criou um *software* especificamente para simular os pêlos dos personagens⁶⁷. O pêlo pode ser visto como um elemento secundário, porém é um dos acabamentos que dá mais vida ao personagem que está sendo visto na tela. Para os produtores do filme, os pêlos são vistos como “personagens secundários” da estória, pois eles reagem a tudo que acontece em cada cena no filme, desde à um respingo que cai sobre a pelugem ou um vento que passa pelo personagem.

Em suma, a computação é uma nova tecnologia que atrai os olhares do espectador. Essa atração pode ser vista como uma das características da sociedade pós-moderna descrita por Guy Debord no livro *A Sociedade do Espetáculo*. Em seu livro, Debord (1997) fala da sociedade que ele descreve como “sociedade do espetáculo”, onde existe uma atração das pessoas pela imagem e pela tecnologia, onde o homem se sente atraído por tudo que é novidade. Ou seja, como a computação gráfica é uma tecnologia mais nova do que a técnica tradicional de animação, logo ela é mais atrativa que sua antecessora.

⁶⁷ http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2006/p_086.html. Acesso em 02 ago. 2006.

3 DESVENDANDO “SHREK”

3.1 Shrek: um conto de fadas que a Disney nunca vai esquecer

Shrek começou a ser produzido pela DreamWorks/SKG no dia 31 de outubro de 1996, mas o personagem do ogro verde foi criado pelo escritor Willian Steig em 1990. O filme só ficou pronto em 2001, foram anos descobrindo e aperfeiçoando as técnicas de animação que iriam ser utilizadas no filme. Tudo que é visto no filme é feito por computador, desde um pequeno pedaço de grama até os cenários grandiosos e vistosos. Lúcia Modesto, brasileira que integrou a equipe de animadores do longa⁶⁸, contou em um *chat* de internet que só o personagem Shrek demorou 6 meses para ser modelado e animado. Entretanto, o resultado foi o melhor possível. *Shrek* foi sucesso de público e de crítica. Tornou-se o primeiro filme de animação a vencer na categoria Melhor Filme de Animação, que foi criada pelo Oscar em 2002⁶⁹.

O filme conta a estória de um ogro solitário e mal-humorado que só pensa em viver sua vida tranquilamente em seu pântano sem ser incomodado. Porém, sua paz não dura muito tempo, porque seu pântano é invadido por uma enorme quantidade de personagens de contos de fadas que foram expulsas do reino por Lord Farquaad. Shrek querendo se livrar dessas criaturas, dirige-se ao reino acompanhado de seu fiel escudeiro, o Burro, para encontrar-se com o pequeno príncipe. Farquaad propõe a Shrek o seguinte acordo para resolver a situação: que ele salve a princesa Fiona, para ser a futura esposa de Farquaad, e em troca receberá o pântano de volta. Entretanto, o encontro entre Shrek e Fiona transforma a vida de ambos.

O filme do início ao fim satiriza os personagens dos contos de fadas. Personagens, como Pinóquio e Branca de Neve não foram esquecidos. Shrek também não deixa de lado o mundo de Hollywood e satiriza diversos filmes que foram sucesso de bilheteria. Por essa e por outras, Shrek tornou-se um grande sucesso, tanto com os adultos quanto com as crianças.

⁶⁸ Lúcia Modesto foi a diretora técnica de personagem e foi responsável pelos controles de animação corporal e facial dos personagens. Concedeu essa entrevista diretamente da Califórnia através do chat do site da Globo. (<http://videochat.globo.com/GVC/arquivo/0,,GO3527-3362,00.html>. Acesso em 15 out. 2006)

⁶⁹ http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme.asp?cod=229. Acesso 03 ago. 2006.

Para Rodrigo Carreiro, repórter do site Cine Repórter, a maior ironia do filme foi feita pelo executivo Jeffrey Katzemberg, produtor do filme e um dos donos da empresa DreamWorks/SKG. Katzemberg foi demitido da Disney em 1994, após participar de diversos sucessos, entre eles *O Rei Leão* (1994) e *A Bela e a Fera* (1991). *Shrek* pode ser visto como uma vingança pessoal do produtor, isso porque desde o primeiro instante do filme existem várias sátiras aos contos de fadas que foram adaptados para o cinema pela Disney⁷⁰.

Além dos personagens, *Shrek* satiriza a forma que a Disney criou de contar histórias para crianças. Em várias cenas do filme, é possível ver o desprezo do personagem principal pelas músicas que o Burro tenta cantar. Rodrigo Carreiro fez uma declaração (de uma forma ríspida e grosseira, mas que reflete a opinião de diversas pessoas) sobre a ausência de músicas no filme: “outro acerto da DreamWorks, já que nenhum adulto consegue suportar o excesso de canções adocicadas dos filmes da Disney”.

Em função desse grande sucesso, *Shrek* é visto como um marco do cinema de animação, pois representa a quebra de um mercado que anteriormente era dominado pelos estúdios da Disney.

3.2 Analisando cada camada dessa cebola... Quer dizer, desse ogro.

Como já foi dito anteriormente, *Shrek* satiriza os contos de fadas do início ao fim. A história começa de forma semelhante a outros contos, produzidos pela Disney, porém, ao contrário do que acontece neles, Shrek demonstra total desprezo por esses contos (vide apêndice J).

A primeira aparição do ogro acontece de uma forma inusitada. Ao som de uma música incidental pop, diferente das músicas clássicas orquestradas dos filmes da Disney, Shrek surge na tela após usar o banheiro. Durante essa música, o personagem é caracterizado através de cenas comuns do cotidiano de uma pessoa, mas de uma forma contrária ao estereótipo de herói⁷¹ (vide apêndice L).

⁷⁰ http://www.cinereporter.com.br/scripts/monta_noticia.asp?nid=236. Acesso em 03 ago. 2006.

⁷¹ De acordo com os diretores e produtores do filme, nessas cenas iniciais estão alguns dos elementos gráficos mais difíceis de serem produzidos no filme, como por exemplo, a lama que Shrek toma banho, o fogo que ele cospe na lareira e a baba que ele expele ao gritar com os caçadores.

O próximo personagem a ser apresentado é o Burro, que o público conhece em uma cena onde diversas figuras dos contos de fadas são satirizadas. Esses personagens aparecem todos de uma vez porque Lord Faarquard determina uma lei que manda prender todas as criaturas de contos de fadas e é exatamente nesta cena em que se vê as pessoas entregando-as aos soldados do reino. Nesse momento, também acontece a primeira sátira às músicas dos filmes da Disney (vide apêndice M).

Enquanto o Burro foge dos soldados do reino, existe uma referência ao filme *Star Wars VI – o Retorno do Jedi* (vide apêndice N). Durante sua fuga, Burro e Shrek se conhecem. Ao contrário das outras pessoas, Burro não sente medo de Shrek por ele ser um ogro. É impressionante o realismo dos pêlos do Burro quando Shrek tenta assustá-lo (vide apêndice O). Durante essa cena, outra crítica aos musicais da Disney é feita por Shrek, pois Burro começa a cantar sobre amizade, mas é interrompido rapidamente pelo ogro, que não suporta ver o burro cantando e o manda calar a boca. E por pura insistência do Burro, os dois dão início a uma amizade.

Shrek, que sempre foi uma pessoa solitária, vê sua vida mudar totalmente de um dia para o outro. Depois de ter que acolher o Burro em sua casa, encontra seu pântano lotado de figuras de contos de fadas. Nessa cena, o computador demonstra o seu poder como ferramenta de animação, pois existem mais de 2000 personagens em cena⁷². Shrek transtornado com a quantidade de pessoas em seu pântano, resolve ir encontrar Lord Faarquard para que ele tome providências. Durante seu discurso de revolta, acontecem algumas satirizações (vide apêndice P).

Shrek e o Burro saem em uma jornada em direção à Duloc para se encontrar com Faarquard. Nessa cena acontece mais outra crítica às músicas existentes nos filmes da Disney, assim que começam a viagem, Burro tenta cantar mais uma canção, mas é novamente interrompido por Shrek.

O terceiro personagem a ser apresentado é Lord Faarquard. Seu perfil é demonstrado ao longo do filme, porém, nesse primeiro momento, já é possível perceber que sua aparência física é uma quebra de estereótipo do príncipe de um conto de fada. Nessa sua primeira aparição, existem diversas sátiras, por exemplo, os programas de namoro na tv. (vide apêndice Q).

⁷² Informações coletadas no dvd do próprio filme, nos comentários dos diretores sobre o longa.

Quando chegam à Duloc, há uma sátira aos parques e as músicas dos filmes da Disney . A sátira está no fato do castelo ser um parque temático, mas há uma crítica pelo fato dele estar vazio, pois enquanto Shrek era produzido, os parques temáticos da Disney passavam por uma de suas piores crises financeiras, em virtude da diminuição da quantidade de visitantes⁷³. Quanto à música, existe um número musical de apresentação do parque feito por pequenos bonecos, mas a música e a movimentação dos personagens dão um tom de sarcasmo ao musical (vide apêndice R).

Lord Faarquard, ao contrário dos príncipes dos contos de fadas, demonstra ser um verdadeiro covarde, pois ao saber que a princesa Fiona vive em um castelo protegido por um dragão, organiza um torneio na cidade para escolher um cavaleiro para salvá-la. É durante esse torneio que Burro e Shrek conhecem Faarquard. Enquanto os dois lutam com os cavaleiros do torneio, existem algumas sátiras aos programas de luta livre e também ao filme *Gladiador* (vide apêndice S).

Depois de saírem vitoriosos do torneio⁷⁴, Shrek e Burro começam outra jornada, mas agora em direção ao castelo de Fiona. Enquanto os dois caminham, há um diálogo ao estilo *screwball comedy* sobre os ogros serem como as cebolas (vide apêndice T).

Quando chegam ao castelo, Shrek e Burro se deparam com algo aterrorizador: uma ponte de madeiras, sobre lavas vulcânicas, os separam do castelo da princesa. Essa ponte, de certa forma, faz referência ao filme *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (1984). Não só pelo fato de ser uma ponte de madeira, mas também pelo que acontece com ela enquanto os dois personagens a atravessam e pela semelhança de enquadramento em alguns planos. (vide apêndice U).

Shrek encontra Fiona em uma das torres do castelo em uma cena que faz uma paródia ao filme *A Bela Adormecida*, isso porque Fiona finge estar dormindo, para que assim ela possa receber o beijo que irá despertá-la do sono profundo (vide apêndice V).

No castelo, outro elemento do burlesco vem à tona: uma perseguição. E também enquanto Shrek e Fiona correm em disparada para descer da torre, existe

⁷³ http://www.ivt-rj.net/clipping/clipping04.cfm?clip_id=2378. Acesso em 16 out. 2006.

⁷⁴ Como a dupla conseguiu ganhar de todos os cavaleiros do torneio, Shrek e Burro combinam com Faarquard de salvarem a princesa Fiona em troca de receberem o pântano de volta sem a presença das figuras de contos de fada.

uma piada sutil em pequeno detalhe que fica ao fundo dos personagens (vide apêndice X).

Após o salvamento da princesa, Shrek e Burro começam a conhecê-la. Em um primeiro instante, a relação entre Shrek e Fiona não é das melhores. Isso é possível constatar não apenas pelas falas dos personagens, mas também pela ótima animação facial de Shrek (vide apêndice Z).

Por causa da maldição jogada em Fiona, ela convence à seus acompanhantes para que passem uma noite acampados na floresta. Assim que o dia amanhece, Fiona participa de mais uma cena que satiriza aos musicais da Disney e dessa vez a vítima é o filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (vide apêndice AA).

Depois do café da manhã, o qual Fiona fez para seus parceiros de viagem, Shrek passa a mudar sua opinião em relação à Fiona e essa mudança começa a ficar mais evidente quando há outra sátira aos musicais da Disney. Durante o musical apresentado por Robin Hood, é possível ver referências ao espetáculo de dança *Riverdance*⁷⁵ e a mais evidente, que é ao filme *Matrix* (vide apêndice AB).

Nas cenas que demonstram que Shrek e Fiona passam a se entender é possível ver alguns elementos gráficos da comédia burlesca (vide apêndice AC).

Mais uma vez o pôr-do-sol se torna um elemento crucial do filme, no exato momento em que Shrek e Fiona estão quase se beijando, ele faz com que a princesa tenha que fugir rapidamente para um abrigo, para que a maldição não seja descoberta por seus amigos.

O Burro, que de burro não tem nada, percebe que existe um clima de romance entre os dois. Então, com a intenção de ajudar os dois apaixonados, resolve conversar com Shrek e com Fiona separadamente. Porém, quando se encontra com Fiona, acaba descobrindo sua maldição. Enquanto os dois conversam, nota-se que a maldição é bem parecida com a do filme *A Bela e a Fera*⁷⁶.

Após conversar com a princesa, Burro impressionado com o que acaba de descobrir, faz um comentário que satiriza outro filme da Disney, *Duas vidas* lançado em 2000 (vide apêndice AD).

⁷⁵ De acordo com o site Wikipedia, "*Riverdance* é um espectáculo de sapateado irlandês, reconhecido pelo rápido movimento de pernas dos dançarinos e aparente imobilidade da cintura para cima". (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Riverdance>. Acesso em 20 out. 2006).

⁷⁶ Nos dois filmes, a maldição só será quebrada se os personagens encontrarem o amor verdadeiro.

Depois do trio de amigos se separar, tem-se um outro exemplo característico da comédia burlesca, onde é comum duplas ou casais extremos, por exemplo, um homem muito magro e uma mulher extremamente gorda, e no caso, temos um casal formado pelo Burro e o Dragão fêmea que guardava o castelo de Fiona (vide apêndice AE).

Burro explica o mal entendido à Shrek, que logo percebe que julgou mal Fiona e os dois vão correndo para Duloc, quer dizer voando, para impedir o casamento de Faarquard e Fiona.

Shrek e Burro chegam atrasados à cerimônia, mas mesmo assim o Burro insiste que o ogro só interrompa a cerimônia no momento certo⁷⁷. E é nesse momento que acontece outra cena característica do burlesco: tombos. (vide apêndice AF).

Shrek declara o seu amor à Fiona e por isso ela deixa vir à tona a sua imagem de ogra. Os dois se beijam apaixonadamente, e por isso a maldição é quebrada. No momento em que Fiona se livra da maldição outra sátira ao filme *A Bela e a Fera* acontece, pois a forma que os dois personagens amaldiçoados se transformam nos dois filmes são muito semelhantes (vide apêndice AG).

O filme termina com o casamento dos dois ogros. Durante essa cena vemos novamente os personagens dos contos de fadas serem satirizados. Também temos a última música diegética interpretada pelos personagens, onde o Burro canta e dança, acompanhado por uma banda formada pelos sete anões (vide apêndice AH). E o filme termina parafraseando o fim dos demais contos de fadas: “E os dois viveram feios para sempre...”

⁷⁷ Nada melhor do que interromper a cerimônia durante a consagrada fala do padre: “Se alguém não concorda com essa união, que fale agora ou se cale para sempre”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve o intuito de demonstrar quais aspectos foram relevantes para a ampliação do mercado de animação. É válido dizer que os aspectos analisados foram considerados como os mais expressivos para despertar o interesse do público adulto. Por exemplo, seria irrelevante mencionar um bom roteiro como fator de mudança, isso porque um bom roteiro é essencial para qualquer gênero cinematográfico, não se restringe apenas aos filmes de animação.

Um ponto importante a ser mencionado é que ao enumerar tais itens não há o intuito de afirmar que o antigo modelo de animações criado pela Disney morreu definitivamente ou que está com os dias contados. Os fatores listados são mencionados como elementos que despertaram o interesse do público adulto para o gênero, ou seja, não quer dizer que todas as animações lançadas após a década de 1990 tenham que possuir esses três elementos.

A abertura do mercado mencionado ao longo deste projeto, possibilitou o ressurgimento de antigas técnicas de animação, pois o público já tinha se tornado adepto do gênero e estava aberto as novidades que o mercado apresentava. Foi o que aconteceu com filmes como *Fuga das Galinhas* (2000), *Wallace & Gromit – A batalha dos vegetais* (2005) e *A Noiva Cadáver* (2005) que são filmes que fazem uso da técnica conhecida como *stop-motion*⁷⁸. Além disso, seria equivocados mencionar que a computação gráfica surgiu para substituir totalmente as tradicionais técnicas, porque o uso da computação gráfica ainda fica restrito aos estúdios com maior poder aquisitivo, o que faz com que projetos com baixo orçamento optem por técnicas mais tradicionais. Isso acontece até mesmo em estúdios consagrados, como a Disney, pois a empresa do Mickey tem o costume de lançar a seqüência de alguns títulos consagrados diretamente em dvd/vhs, principalmente em função do baixo orçamento destinado a eles. Isso aconteceu com filmes, como *Tarzan*, *Lilo & Stitch*, *Atlantis – O Reino Perdido* e tantos outros. Uma das poucas exceções foi o filme *Toy Story 2*, que foi uma das poucas seqüências que a empresa lançou primeiro no cinema.

⁷⁸ De acordo com o site Wikipedia, “Stop motion é um modalidade de animação que utiliza modelos reais em diversos materiais, dentro dos mais utilizados, estão a massa de modelar, ou especificamente massinha. Os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro”. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion. Acesso em 20 out. 2006).

Quanto ao padrão musical criado pela Disney, ele também não parece estar totalmente esquecido pela empresa que o criou, pois em filmes lançados diretamente em dvd, que são destinados principalmente ao público infantil, o padrão permanece, é o caso do filme *Mickey – Donald – Pateta: Os Três Mosqueteiros* (2004), filme que juntou pela primeira vez os três personagens mais consagrados da empresa, Mickey, Pato Donald e Pateta.

Então, o que se viu neste estudo é que o mercado para atrair um novo público foi obrigado a se adaptar a uma nova forma de se comunicar, o qual ampliava a faixa etária de seus espectadores, sem excluir o público infantil, pois estas se atraem pelas animações simplesmente por serem animações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 2001. 5.ed.

AZEVEDO, E; CONCI, A. **Computação gráfica: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

BOSCOV, Isabela. A ameaça verde. *Revista Veja*, Edição 1705, ano 34, nº 24, p.150-152, jun/2001.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**: Comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro : Contraponto , 1997

FONSECA, Joaquim. **Caricatura**: A imagem gráfica do humor. Porto Alegre : Artes e Ofícios , 1999.

GAMA, P.; SANDRA, F. **A fotografia seqüencial de Eadweard Muybridge e o cinema de animação**. Disponível em:

<http://www.dad.puc-rio.br/forum/templates/fdad/downloads/cristine_pdf/A_fotografia_sequencial_de_Eadweard_Muybridge_e_o_cinema_de_animacao_-_Paola_Gama_e_Fernanda_Send.pdf>. Acesso em 22 out. 2006.

HALAS, J; MANVELL, R. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **A Arte da Animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2001.

MAESTRI, G. **Animação Digital em 3D**. São Paulo: Market Books, 1999.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

NADER, Ginha. **Walt Disney**: Um Século de Sonho. Vol I. São Paulo: SENAC, 2000.

PARAIRE, Philippe. **O Cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PERISIC, Zoran. **Guia Prático do Cinema de Animação**. Lisboa: Presença, 1979.

POSSENTI, Sírio. **Os Humores da Língua**: Análises Lingüísticas de Piadas. Campinas: Mercado de Letras , 1998/2000.

PULASKI, Mary Ann Spencer. **Compreendendo Piaget**: Uma Introdução ao Desenvolvimento Cognitivo da Criança. Rio de Janeiro: LTC, 1986.

QUINTANA, Haenz Gutierrez. **Marketing de Cinema**: A promoção de filmes na era digital. Disponível em:

<http://gmje.mty.itesm.mx/quintana_haenz.pdf#search=%22cinema%20musica%20diagetica%20incidental%22>. Acesso em 25 set. 2006.

SITES ACESSADOS

http://www.xuti.net/index.php?option=com_content&task=view&id=23&Itemid=32%20. Acesso em 2 ago. 2006.

http://www.cinestese.unisinos.br/index.php?menu=outrasmidiasver&codigo=24&nome_usuario=Deede. Acesso em 2 ago. 2006.

http://www.fiap.com.br/portal/int_cda_conteudo.jsp?ID=62315. Acesso em 02 ago. 2006.

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG61662-6011-290,00.html>. Acesso em 02 ago. 2006.

http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2006/p_086.html. Acesso em 02 ago. 2006.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Toy_Story. Acesso em 02 ago. 2006.

http://www.cinereporter.com.br/scripts/monta_noticia.asp?nid=64. Acesso em 03 ago. 2006.

http://www.cinereporter.com.br/scripts/monta_noticia.asp?nid=236. Acesso em 03 ago. 2006.

http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme.asp?cod=229. Acesso em 03 ago. 2006.

<http://divirta-se.correioweb.com.br/videos.htm?codigo=305>. Acesso em 04 ago. 2006.

http://www.cinemaemcena.com.br/basti_vocesabia_filme.asp?cod=1263. Acesso em 30 ago. 2006.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wavefront>. Acesso em 30 ago. 2006.

http://www.cinemaemcena.com.br/smais_bilheteria_nomes.asp?cod=20. Acesso em 30 ago. 2006.

http://www.animatoons.com.br/movies/cars/news/carros_nas_lojas_americanas.htm. Acesso em 01 set. 2006.

http://www.cdmais.com.br/mercado/merc_58.htm. Acesso em 01 set. 2006.

<http://www.animatoons.com.br/movies/animes/news/animadores-despedidos-tentam-manter-a-animacao-tradicional-viva.htm>. Acesso em 01 set. 2006.

http://www.cinemaemcena.com.br/not_cinenews_filme.asp?cod=3166. Acesso em 05 set. 2006.

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/cassiopeia/cassiopeia.htm>. Acesso em 06/ set. 2006.

<http://www.ccqhumor.com.br/entrevistas/moretti.htm>. Acesso em 12 set. 2006.

http://www.faap.br/era_gelo/era_gelo.htm. Acesso em 13 set. 2006.

<http://www.ericksouza.com/palestra-com-carlos-saldanha/imprimir/>. Acesso em 13 set. 2006.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Par%C3%B3dia>. Acesso em 13 set. 2006.

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/deu-a-louca-na-chapeuzinho/deu-a-louca-na-chapeuzinho.asp>. Acesso em 13 set. 2006.

<http://www.chambel.net/?p=243>. Acesso em 13 set. 2006.

http://www.cineinsite.com.br/filme/filme-critica.php?id_filme=181. Acesso em 13 set. 2006.

<http://www.bigorna.net/index.php?secao=cinema&id=1152764022>. Acesso em 21 set. 2006.

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/moulin-rouge/moulin-rouge.htm>. Acesso em 25 set. 2006.

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/chicago/chicago.htm>. Acesso em 25 set. 2006.

http://www.cineclick.com.br/criticas/index_texto.php?id_critica=136. Acesso em 25 set. 2006.

http://www.cineplayers.com/index_oscar.php?id=14. Acesso em 27 set. 2006.

<http://www.cineplayers.com/filme.php?id=997>. Acesso em 29 set. 2006.

<http://www.animatoons.com.br/movies/tarzan/curiosidades.php>. Acesso em 02 out. 2006.

http://www.cineclick.com.br/criticas/index_texto.php?id_critica=9130. Acesso em 15 out. 2006.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A1tira>. Acesso em 15 out. 2006.

<http://videochat.globo.com/GVC/arquivo/0,,GO3527-3362,00.html>. Acesso em 15 out. 2006.

http://www.ivt-rj.net/clipping/clipping04.cfm?clip_id=2378. Acesso em 16 out. 2006.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Rotoscopia>. Acesso em 20 out. 2006.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Riverdance>. Acesso em 20 out. 2006.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion. Acesso em 20 out. 2006.

http://www.animatoons.com.br/movies/the_polar_express/. Acesso em 22 out. 2006.

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/expresso-polar/expresso-polar.asp>. Acesso em 22 out. 2006.

FONTES CONSULTADAS (nome do filme, direção, local, estúdio e ano de lançamento)

A BELA ADORMECIDA. Produção de Clyde Geronimi. EUA: Walt Disney Pictures, 1959.

A BELA E A FERA. Produção de Gary Trousdale e Kirk Wise. EUA: Walt Disney Pictures, 1991.

A DAMA E O VAGABUNDO. Produção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske . EUA: Walt Disney Pictures, 1955.

A FUGA DAS GALINHAS. Produção de Peter Lord e Nick Park. Inglaterra: DreamWorks SKG / Allied Filmmakers / Aardman Animations, 2000.

A LENDA DO TESOURO PERDIDO. Produção de Geoff Hubard. EUA: Touchstone Pictures / Jerry Bruckheimer Films / Junction Entertainment / Walt Disney Pictures / Saturn Films / Declaration Productions Inc., 2004.

A NOVA ONDA DO IMPERADOR. Produção de Mark Dindal. EUA: Walt Disney Pictures, 2000.

A NOIVA CADÁVER. Produção de Tim Burton e Mike Johnson. EUA: Warner Bros. / Tim Burton Animation Co. / Will Vinton Studios, 2005.

ALADDIN. Produção de Ron Clements e John Musker. EUA: Walt Disney Pictures, 1992.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. Produção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. EUA: Walt Disney Pictures, 1951.

ATLANTIS – O Retorno de Milo. Produção de Tad Stones, Toby Shelton e Victor A. Cook. EUA: Walt Disney Pictures, 2003.

AUSTIN POWERS - O Agente "Bond" Cama. Produção de Jay Roach. EUA: Eric's Boy / Team Todd / Moving Pictures, 1999.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Produção de David Hand. EUA: Walt Disney Pictures, 1937.

CINDERELA. Produção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. EUA: Walt Disney Pictures, 1950.

DINOSSAURO. Produção de Eric Leighton e Ralph Zondag. EUA: Walt Disney Pictures, 2000.

DUAS VIDAS. Produção de Jon Turteltaub. EUA: Walt Disney Pictures/ Chester Films, Inc., 2000.

ERA DO GELO. Produção de Chris Wedge. EUA: Fox Animation Studios / Blue Sky Studios, 2002.

ERA DO GELO 2. Produção de Carlos Saldanha. EUA: 20th Century Fox / Blue Sky Studios, 2006.

FINAL FANTASY: The Spirits Within. Produção de Hironobu Sakaguchi. EUA: Chris Lee Productions / Square Company, 2001.

FORMIGUINHAZ. Produção de Eric Darnell e Tim Johnson. EUA: DreamWorks SKG / Pacific Data Images, 1998.

GALINHO CHICKEN LITTLE. Produção de Mark Dindal. EUA: Walt Disney Pictures, 2005.

INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO. Produção de Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures / Lucasfilm Ltd., 1984.

LILO & STITCH. Produção de Dean DeBlois e Chris Sanders. EUA: Walt Disney Pictures, 2002.

MATRIX RELOADED. Produção de Andy Wachowski e Larry Wachowski. EUA: Warner Bros. / Silver Pictures / NPV Entertainment / Village Roadshow Productions, 2003.

MATRIX. Produção de Andy Wachowski e Larry Wachowski. EUA: Village Roadshow Productions/ Warner Bros, 1999.

MICKEY-DONALD-PATETA: Os Três Mosqueteiros. Produção de Donovan Cook. EUA: Walt Disney Pictures, 2004.

MONSTROS S.A. Produção de Peter Docter e David Silverman. EUA: Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures, 2001.

MULAN. Produção de Tony Bancroft e Barry Cook. EUA: Walt Disney Pictures, 1998.

NEM QUE A VACA TUSSA. Produção de Will Finn e John Sanford. EUA: Walt Disney Pictures, 2004.

O EXPRESSO POLAR. Produção de Robert Zemeckis. EUA: Warner Bros. / Castle Rock Entertainment / Playtone / ImageMovers / Shangri-La Entertainment / Golden Mean / Universal CGI, 2004.

O ESPANTA TUBARÕES. Produção de Bibo Bergeron, Vicky Jenson e Rob Letterman. EUA: DreamWorks SKG / DreamWorks Animation / Pacific Data Images, 2004.

OS INCRÍVEIS. Produção de Brad Bird. EUA: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 2004.

OS THORNBERRYS - O Filme. Produção de Cathy Malkasian e Jeff McGrath. EUA: Paramount Pictures / Nickelodeon Movies, 2002.

PINÓQUIO. Produção de Ben Sharpsteen e Hamilton Luske. EUA: Walt Disney Pictures, 1940.

PROCURANDO NEMO. Produção de Andrew Stanton. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2003.

PULP FICTION – Tempo de Violência. Produção de Quentin Tarantino. EUA: Miramax Films / Jersey Films, 1994.

ROBIN HOOD: O príncipe dos ladrões. Produção de Kevin Reynolds. EUA: Warner Bros. / Morgan Creek Productions, 1991.

ROBÔS. Produção de Chris Wedge. EUA: Fox Animation Studios / Blue Sky Studios, 2005.

SHREK. Produção de Andrew Adamson e Vicky Jenson. EUA: DreamWorks SKG / Pacific Data Images, 2001.

SHREK 2. Produção de Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. EUA: DreamWorks SKG / Pacific Data Images, 2004.

SINBAD – A lenda dos sete mares. Produção de Tim Johnson. EUA: DreamWorks SKG, 2003.

SPIRIT – O Corcel Indomável. Produção de Kelly Asbury e Lorna Cook. EUA: DreamWorks SKG, 2002.

STAR WARS VI – O retorno de Jedi. Produção de Richard Marquand. EUA: LucasFilm Ltda., 1983.

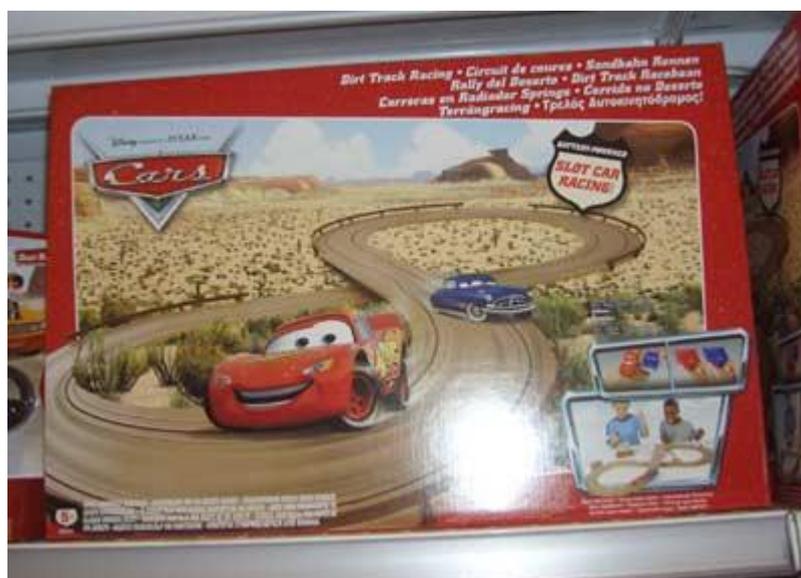
TARZAN. Produção de Chris Buck e Kevin Lima. EUA: Walt Disney Pictures / Edgar Rice Burroughs Inc., 1999.

VALIANT – Um Herói que vale a pena. Produção de Gary Chapman. Reino Unido: Vanguard Animation / UK Film Council / Take Film Partnerships / Odyssey Motion Pictures / Ealing Studios, 2005.

VIDA DE INSETO. Produção de John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 1998.

WALLACE & GROMIT – A batalha dos vegetais. Produção de Steve Box e Nick Park. Inglaterra: DreamWorks Animation / Aardman Animations, 2005.

ANEXOS

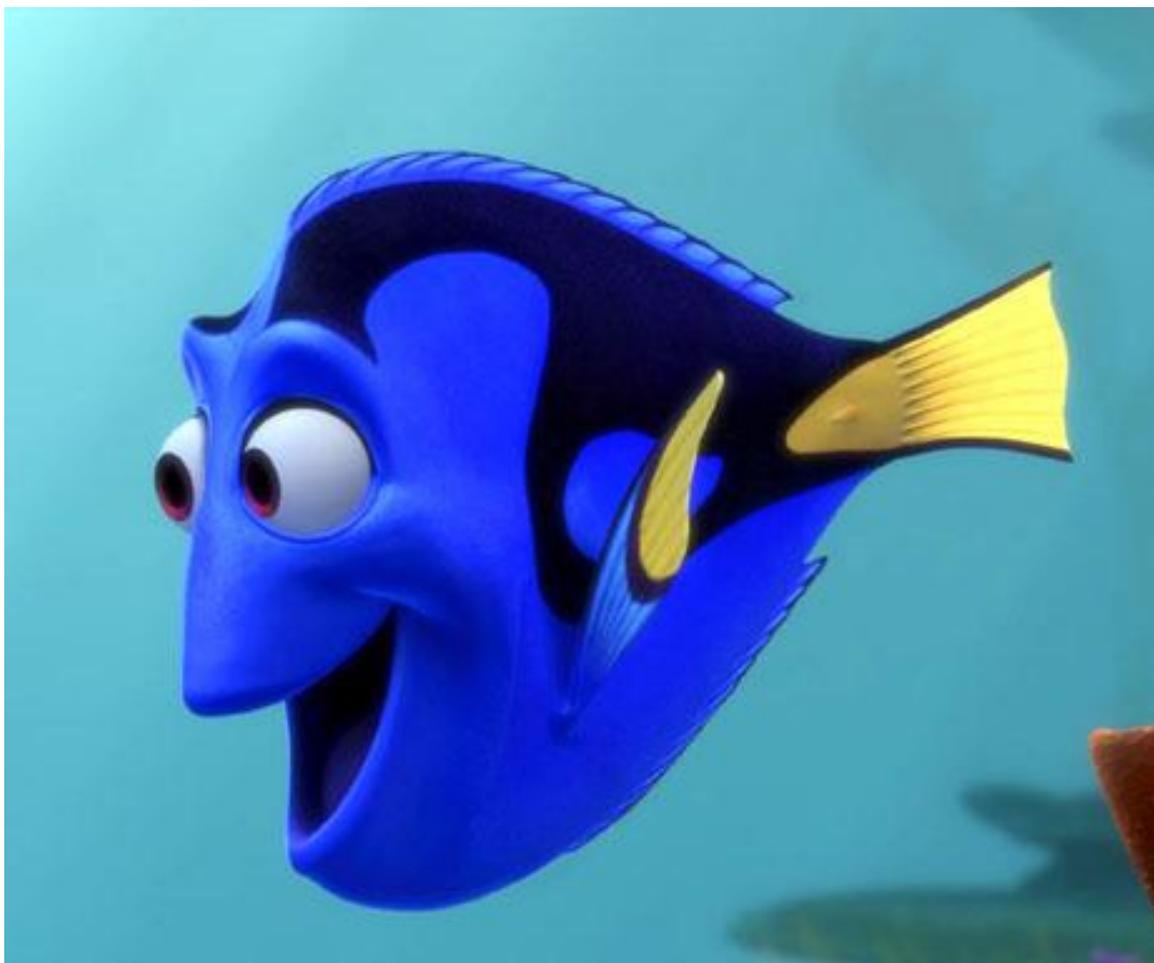
Anexo A – Produtos licenciados do filme *Carros* (2006).



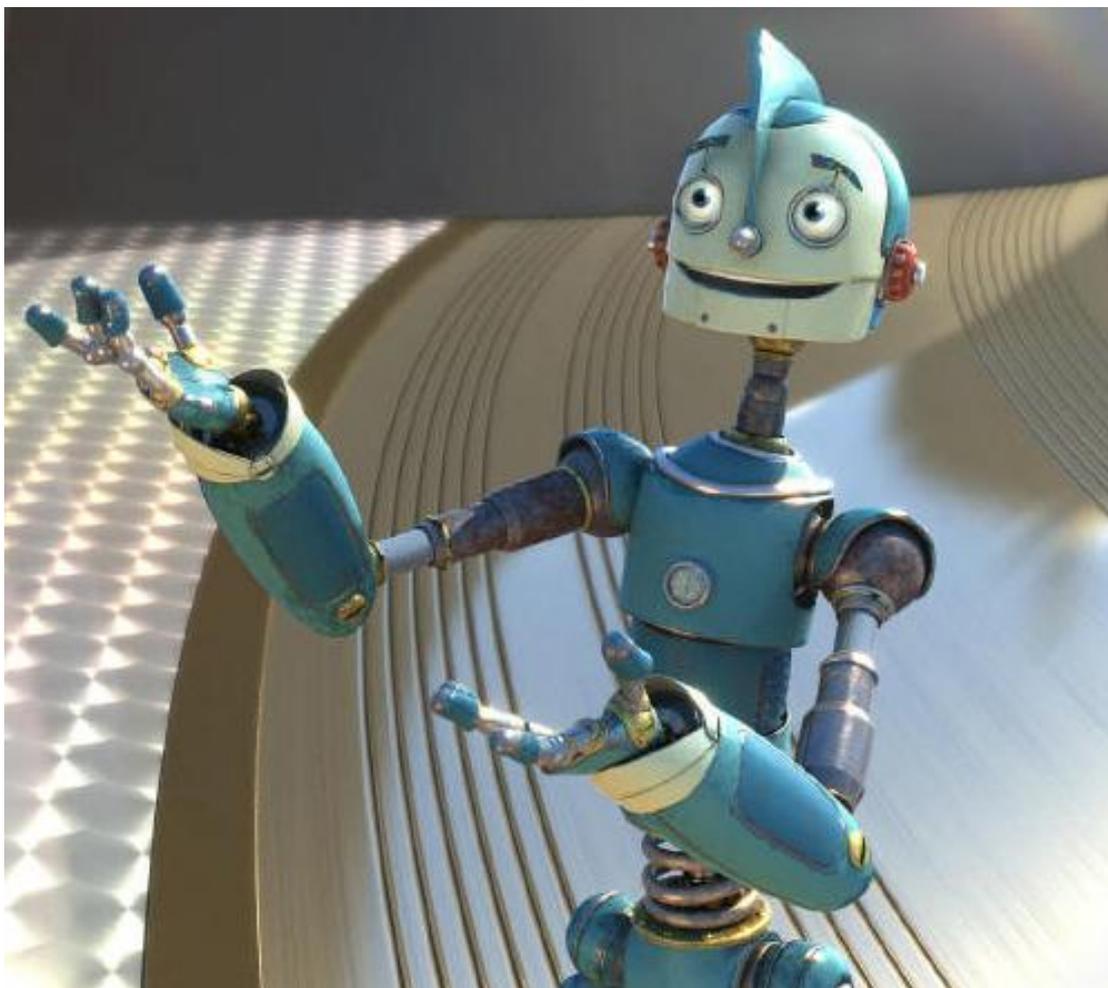
Anexo B – Scrat, personagem da franquia *Era do gelo*.



Anexo C – Personagem *Dory* do filme *Procurando Nemo* (2003).



Anexo D – Personagem Rodney Lataria do filme *Robôs* (2005).



APÊNDICE

Apêndice A – Dunga sendo espancado pelos outros anões.



1 Os anões retornam de mais um dia de trabalho nas minas



2 Os anões percebem que alguém estranho está na casa



3 Dunga é escolhido para descobrir quem é o invasor



4 Dunga dirige-se ao quarto com bastante medo.



5 Branca de Neve se espreguiça e emite um som "tenebroso"



6 Dunga espantado com o som, foge tropeçando em tudo que vê.



7 Do lado de fora, os anões esperam para pegar o invasor.



8 Os anões batem em Dunga achando que ele é o invasor.



Note que golpes com paus e machados são aplicados em Dunga.

Apêndice B – *FormiguinhaZ* (1998) satirizando *Pulp Fiction* (2004).

ANTZ



Princesa Bala e Z dançam juntos no bar. Note que Bala está do mesmo lado que Mia e Z do mesmo que Vincent.



Z começa a fazer movimentos com as mãos sobre o rosto. Note a posição dos dedos.



Princesa Bala começa a dançar como Z, mas com as mãos abertas.

PULP FICTION



Mia (Thurman) e Vincent (Travolta) dançam juntos

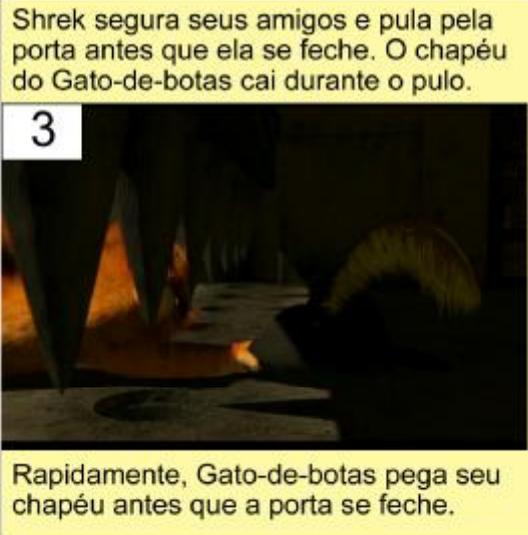
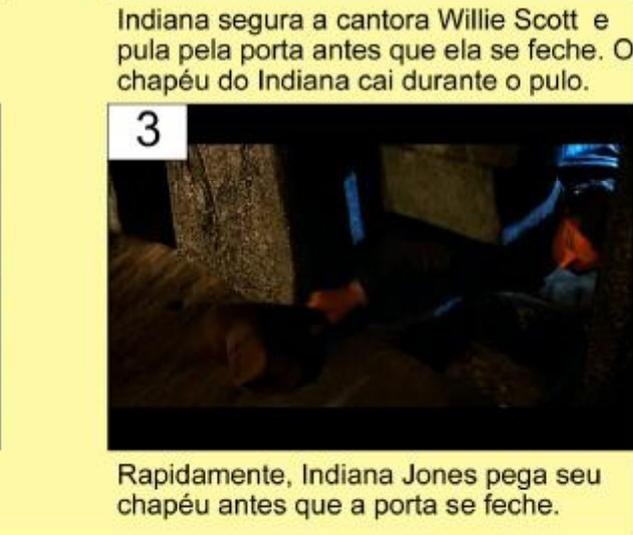


Vincent dança fazendo movimentos com as mãos na frente do rosto.



Mia começa a dançar como Vincent, mas com as mãos abertas.

Apêndice C – Personagem Gato-de-Botas do filme *Shrek 2* (2004).

SHREK 2	INDIANA JONES
<p>1</p>  <p>Shrek e seus amigos disparam o alarme da sala de feitiços da fada madrinha. A porta da sala começa a se fechar.</p>	<p>1</p>  <p>Indiana e seus dois parceiros ativam uma armadilha. A porta da sala começa a se fechar.</p>
<p>2</p>  <p>Shrek segura seus amigos e pula pela porta antes que ela se feche. O chapéu do Gato-de-botas cai durante o pulo.</p>	<p>2</p>  <p>Indiana segura a cantora Willie Scott e pula pela porta antes que ela se feche. O chapéu do Indiana cai durante o pulo.</p>
<p>3</p>  <p>Rapidamente, Gato-de-botas pega seu chapéu antes que a porta se feche.</p>	<p>3</p>  <p>Rapidamente, Indiana Jones pega seu chapéu antes que a porta se feche.</p>

Apêndice D – Show musical durante o jantar – *A Bela e a Fera* (1991).



1



Belle no meio da noite sente fome e foge para a cozinha para fazer um lanche.

2



Ao chegar na cozinha encontra os criados da casa. Todos ficam à postos para servir a "convidada surpresa".

3



Lumiere comanda o show musical apresentado para Belle.

4



As colheres realizam um verdadeiro show de nado sincronizado.

5



O jantar se torna em um verdadeiro show da Broadway.

6



O show termina com uma chuva de champagne

Apêndice E – Levantamento da quantidade de músicas diegéticas interpretadas pelos personagens nos filmes de animação.

MÚSICAS DIEGÉTICAS				
Filme	Ano	Duração do filme (minutos)	Músicas	Estúdio de animação
Branca de Neve e os Sete Anões	1937	83	13	Walt Disney Pictures
Pinóquio	1940	88	8	Walt Disney Pictures
Cinderela – Edição especial *	1950	75	8	Walt Disney Pictures
Alice no país das maravilhas**	1951	75	19	Walt Disney Pictures
A Dama e o Vagabundo	1955	75	5	Walt Disney Pictures
A Bela e a Fera ***	1991	84	8	Walt Disney Pictures
Aladdin	1992	90	7	Walt Disney Pictures
Formiguinha Z	1998	82	1	DreamWorks SKG / Pacific Data Images
Mulan	1998	88	3	Walt Disney Pictures
Vida de inseto	1998	95	0	Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures
Tarzan	1999	88	1	Walt Disney Pictures / Edgar Rice Burroughs Inc.
A nova onda do imperador	2000	100	1	Walt Disney Pictures
Dinossauros	2000	82	0	Walt Disney Pictures
Shrek	2001	100	5	DreamWorks Distribution L.L.C. / UIP
Monstros S.A	2001	106	0	Pixar Animation Studios /Walt Disney Pictures
Final Fantasy: The Spirits Within	2001	106	0	Chris Lee Productions / Square Company
Lilo & Stitch	2002	85	0	Walt Disney Pictures
Os Thornberrys - O Filme	2002	85	0	Paramount Pictures / Nickelodeon Movies
Spirit – O Corcel Indomável	2002	82	0	DreamWorks SKG
A Era do Gelo	2002	115	0	Fox Animation Studios / Blue Sky Studios
Procurando Nemo	2003	101	0	Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures
Atlantis – O Retorno de Milo	2003	77	0	Walt Disney Pictures
Sinbad – A lenda dos sete mares	2003	88	0	DreamWorks SKG
Os Incríveis	2004	115	0	Pixar Animation Studios/ Walt Disney Pictures
O Espanta Tubarões	2004	90	3	DreamWorks SKG / Pacific Data Images
Nem Que a Vaca Tussa	2004	76	4	Walt Disney Pictures

Mickey - Donald - Pateta - Os Três Mosqueteiros	2004	68	12	Walt Disney Pictures
O Expresso Polar	2004	100	3	Warner Bros./ Castle Rock Entertainment/ Playtone / ImageMovers / Shangri-La Entertainment / Golden Mean / Universal CGI
Shrek 2	2004	105	6	DreamWorks Distribution LLC / UIP
Robôs	2005	90	2	Blue Sky/Fox Animation Studios
O Galinho Chicken Little	2005	77	2	Walt Disney Pictures
Valiant - Um herói que vale a pena	2005	76	0	Vanguard Animation / UK Film Council / Take Film Partnerships / Odyssey Motion Pictures / Ealing Studios
A Era do Gelo 2	2006	90	2	20th Century Fox / Blue Sky Studios

* versão relançada em 2005. ** versão relançada em 2004. *** versão reeditada em 2002.

Observação: Nesse levantamento só foram contabilizadas músicas diegéticas que são interpretadas pelos personagens do filme, que tem algum acompanhamento musical e sem levar determinar um tempo mínimo de duração da canção. Situações em que o personagem cantarola algum verso no meio de algum diálogo não foram contabilizadas.

Apêndice F - Cenas produzidas em 3D em filmes feitos com técnicas tradicionais de animação.

- TARZAN - 1999



Com o intuito de aumentar a interação do público com o personagem principal, os diretores criaram uma selva onde o público se sentisse deslizando junto com Tarzan pelo cipós.

- A BELA E A FERA (1991)



Na cena mais famosa do filme *A Bela e a Fera*, todo o salão foi feito em computador para criar um clima mais envolvente do público com o casal apaixonado.

- ALADDIN (1992)



Em *Aladdin*, os diretores convidam o público para passear junto com Aladdin e Jasmin no tapete mágico. Imagens em primeira pessoa dão um toque especial no passeio.

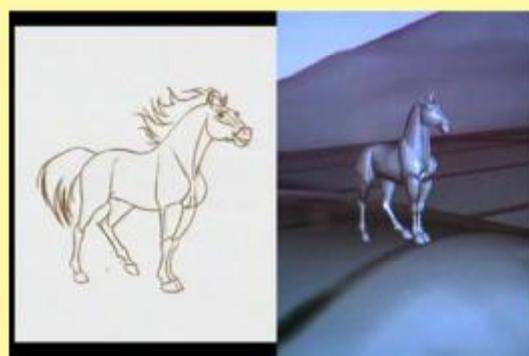
Apêndice G - Integração das técnicas tradicionais com computação gráfica no filme *Spirit – O Corcel Indomável* (2002).



O filme tentou unir o melhor da animação tradicional e a computação gráfica. O filme começa com uma sequência de 3 minutos, onde se vê um vôo de águia pelos canyons, como se estivesse apresentado o cenário onde se passará a estória do filme.

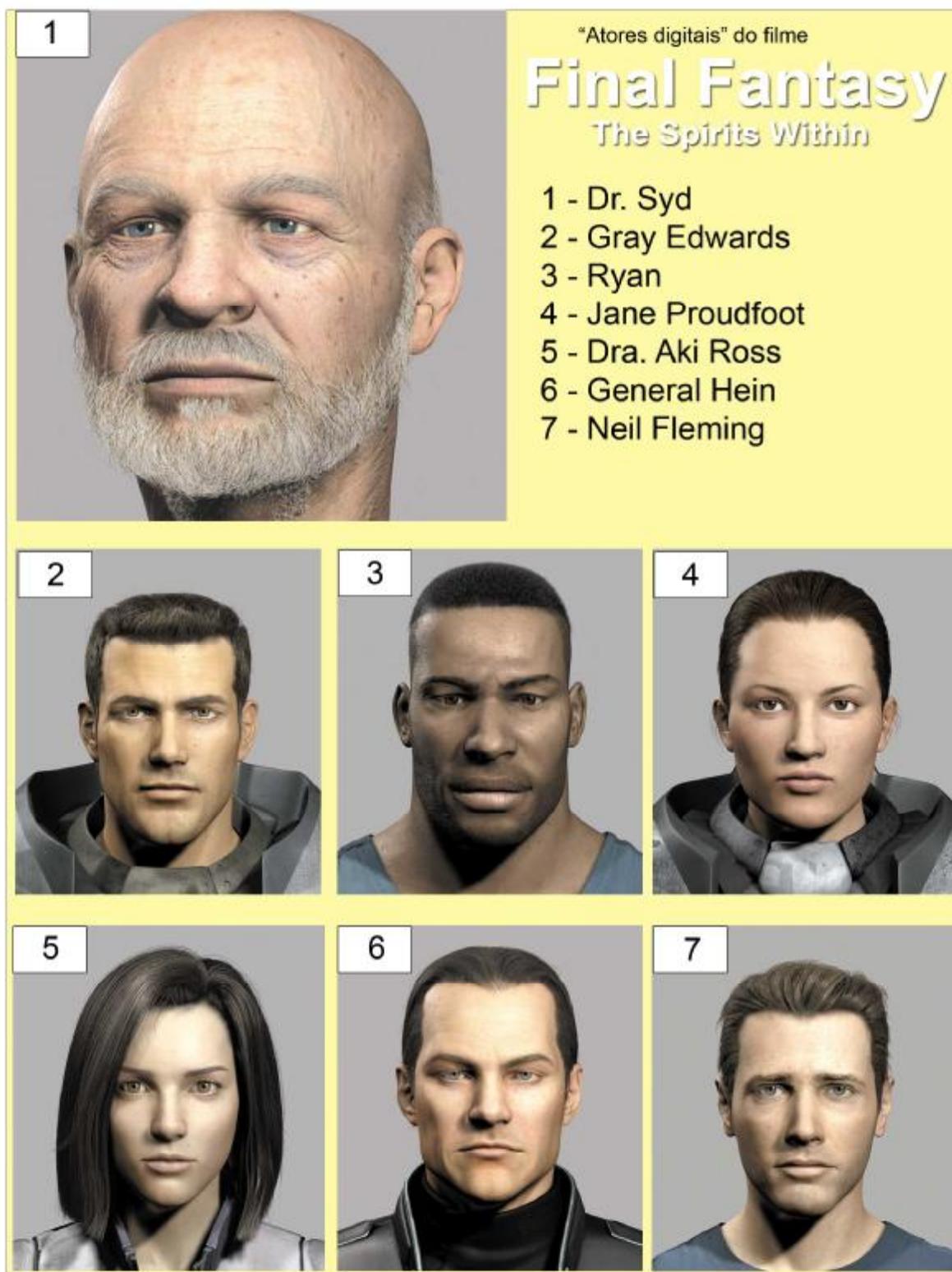


De acordo com Doug Cooper, o supervisor digital, "quase todos os ambientes foram feitos usando técnicas de 3D, mas integrando personagens em 2D, e é como se fizessem parte do mesmo mundo".



De acordo com o produtor Katzemberg, esse tipo de animação não é só tradicional e nem só digital, ela poderia ser chamada de tra-digital.

Apêndice H – Atores digitais do filme *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001).



Apêndice I – Personagens do filme *Os incríveis* (2004).



Apêndice J – Primeira cena do filme *Shrek*.

O filme começa fazendo uma sátira aos contos de fadas, mas também à alguns clássicos do cinema de animação produzidos pela Disney, como pode ser visto abaixo:



Branca de Neve e os Sete Anões (1937)



Pinóquio (1940)



Cinderela (1950)

Porém, ao contrário do que acontece nos outros contos de fada, Shrek demonstra desprezo por esse tipo de estória. E após folhear algumas páginas do livro, arranca uma das páginas e diz a seguinte frase: "[...] como se isso fosse acontecer. Que monte de m [...]" - a frase é interrompida pelo barulho de uma descarga.



Apêndice L – Quebra do estereótipo do herói.

Ao som de uma música pop, Shrek aparece pela primeira vez no filme saindo de um banheiro. Durante essa primeira música, Shrek quebra o estereótipo do herói dos contos de fada. Por exemplo, assim que ele sai do banheiro, ele:



1

Ele ajusta a cueca.



2

Toma banho com lama.



3

Ele cuspe.



4

Escova os dentes com inseto.



5

Solta flatulências.



6

Se alimenta de olhos.



7

Ele passa batom.



8

Arrota.

E durante essa caracterização do personagem, já existe uma satirização de um filme:

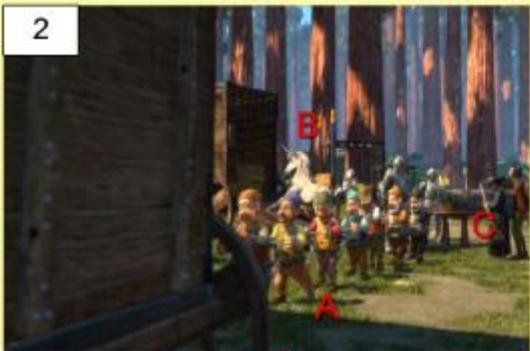


Na cena que Shrek escova seus dentes, o vidro se quebra. O mesmo acontece no filme *Austian Powers - Um Agente "Bond" Cama* (1999). O interessante é que Mike Myers está presente nas duas produções, pois ele é o dublador do personagem Shrek na versão com áudio em inglês e ele quem interpreta o agente no filme de 1999.

Apêndice M – Primeira sátira aos personagens dos contos de fadas.



1



2

Shrek encontra um cartaz que diz: "Procura-se. Criaturas de contos de fadas. Recompensa"



A



B



C

Na imagem 2, vemos: os sete anões (A), que cantam: "Ih, oh, ai, ih! Nós vamos pra prisão", satirizando a música que ele cantam no filme da Branca de Neve (Eu vou, eu vou. Pra casa agora eu vou[...]). Também tem um unicórnio (B), que é um animal mitológico que é considerado um bicho extremamente difícil de se capturar, sendo capturado. E por ultimo uma bruxa (C).



3



4

Na imagem 3 se vê uma referência à família de ursos da história de *Caixinhos Dourados e os Três Ursos*. Na 4 temos: (D) Gepeto e Pinóquio; (E) Peter Pan e a Sininho; e os (F) Três Porquinhos.

Continua



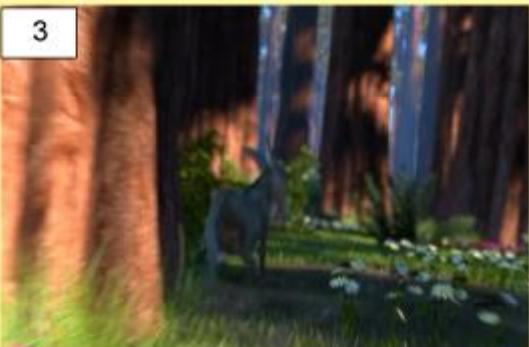
Na imagem 5, Gepeto troca Pinóquio por 5 moedas. Porém, se relacionarmos está imagem com o conto de Pinóquio, Gepeto estaria vendendo o próprio filho, pois na estória do boneco de madeira ele o considera como seu próprio filho. Na imagem 6, uma velha senhora tenta vender o Burro por ele ser um burro falante.



O Burro fica calado e por causa disso a senhora é presa. Na confusão ela chuta a gaiola que Peter Pan carrega a Sininho, o qual cai sobre o Burro (7). Sininho derruba sobre ele o pó que faz as pessoas voarem (8). Na versão dublada em português*, o Burro satiriza Dumbo por estar voando: "Vocês podem ter visto um homem voar. Ou mesmo um elefante voar. Mas aposto que nunca viram um burro voar!"

* na versão em inglês ele fala: " Já deve ter visto uma casa voar. Ou até uma supermosca. Mas aposto que nunca viu um burro voar.

Apêndice N – Sátira ao *Star Wars VI – O Retorno do Jedi*.

SHREK	STAR WARS
<p>1</p> 	<p>1</p> 
<p>Nas duas perseguições, o ambiente é formado por uma mata fechada e a cena foi feita para dar a impressão que o espectador participa da perseguição.</p>	
<p>2</p> 	<p>2</p> 
<p>Note que nos dois filmes existe um tronco derrubado no meio do caminho. Até o lado para onde o tronco está inclinado é o mesmo.</p>	
<p>3</p> 	<p>3</p> 
<p>E nas duas cenas a câmera movimenta da mesma forma.</p>	

Apêndice O – Realismo nos pêlos do Burro.



Apêndice P – Personagens dos contos de fadas invadem o pântano de Shrek.


→


Shrek (2001) Cinderela (1950)

O jantar de Shrek é interrompido por uma visita inesperada. Os ratos existentes no filme do ogro satirizam aos ratinhos do filme Cinderela. Note que os ratos do filme de 2001, aparecem como se fossem cegos. Essa referencia ficará mais clara na cena final do filme.



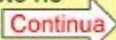





Durante a cena, personagens clássicos dos contos de fadas são apresentados, como anões, bruxas, magos e dentre outros. Mas existem outros que são satirizados de forma mais direta, como: (1) Branca de Neve e os Sete Anões; (2) o lobo mau da história da chapeuzinho vermelho; (3) o flautista de Hamelin, nesta mesma cena é possível ver os anões fazendo uma fila para usar o banheiro; (4) a casa da personagem mamãe ganso; (5) os três proquinhos e (6) Pinóquio.


→


O filme volta a fazer referência aos ursos da estória de Caixinhos Dourados, mas note que no pantano só aparecem o pai e o filho. A mãe só reaparece em cenas depois como tapete no quarto de Faarquard.





Shrek, 2001



A Bela Adormecida, 1959

Outra referência que o filme faz é direcionada ao filme *A Bela Adormecida* (1959) com as três fadas madrinhas da personagem Aurora.



De acordo com os produtores do filme, existem mais de 2000 personagens animados simultaneamente nessa cena.



Shrek, 2001



Cinderela, 1950

No final da cena, Shrek resolve ir à Duloc para resolver a situação sobre o pântano. Assim que toma essa decisão, pássaros azuis colocam sobre ele uma capa. O mesmo acontece em Cinderela, onde pássaros azuis também ajudam Cinderela a se vestir. Mas no caso do ogro, ele fica extremamente irritado com a presença dos pássaros.

Apêndice Q – Apresentação do personagem Lord Faarquard.

Lord Faarquard é apresentado em uma cena que satiriza aos filmes que possuem alguma cena de tortura. Ele tortura o boneco de biscoito para saber onde as outras criaturas de contos de fadas estão. Elementos que são comuns à essas cenas são de fácil identificação, como:



Primeiro, o boneco de biscoito é torturado por afogamento, no caso, no leite (1). O afogamento, propriamente dito, só é demonstrado através da sombra do personagem. O curioso é que isso também satiriza um hábito de algumas pessoas de mergulhar o biscoito no leite enquanto lacham (2). Depois de mergulhado, o biscoito reaparece todo sujo com leite e ofegante (3).



Partes do corpo do boneco são arrancadas, no caso, as duas pernas (4). Como é comum acontecer, a pessoa torturada cuspe na cara de seu torturador e fala que não irá contar nada (5). Em resposta à sua atitude, Faarquard ameaça arrancar outra parte do corpo do boneco (6). E por último, a luz direcionada para a cara do torturado (7).



Ao contrário dos outros contos de fadas, Faarquard, apesar do seu ar imponente, tem uma aparência que não condiz com o estereótipo de príncipe. Nas imagens 8 e 9, nota-se que ele tem uma barba rala e além disso não tem altura nem para ver sobre a mesa. No fim dessa cena, ainda demonstra ser um convarde, pois resolve promover um torneio para escolher um cavaleiro para enfrentar os perigos que ele deveria passar para encontrar com sua princesa.

[Continua](#) →

Outra vítima de Faarquad é o espelho mágico da estória de Branca de Neve. O espelho sofre uma tortura psicológica para dizer o que aspirante a rei deseja ouvir. Para demonstrar que esse tipo de cena é comum, foi escolhido o filme *A Lenda do Tesouro Perdido* (2004), apenas por questão de comparação, não que essa referencia seja direcionada especificamente à esse filme.



Shrek, 2001



A lenda do tesouro perdido, 2004

Nos dois filmes, primeiros os personagens (espelho e Nicholas Cage) são questionados sobre determinado assunto. Porém, os dois não dão as respostas que "seus amigos" esperavam.



Shrek, 2001



A lenda do tesouro perdido, 2004

Então, para incentivar aos personagens a darem as respostas certas, seus amigos mostram que possuem parentes dos interrogados. No caso da animação, essa representação é simbólica, pois apenas se vê que é um espelho pequeno, enquanto que no outro longa, as pessoas tem conhecimento que a pessoa sequestrado é o pai do persoangem principal.



Cinderela



Branca de Neve



Fiona

A cena termina com uma sátira aos programas de namoro na tv, onde Faarquad tem que escolher quem será sua futura esposa. As opções são Cinderela, Branca de Neve e a Fiona. Para dar mas humor a cena, seus soldados agem como as pessoas que ficam na platéia desses programas, ou seja, indicando quem ele deve escolher (como se pode ver ao lado).



Apêndice R – O parque temático de Lord Faarquard.



1



2

Assm que chegam à Duloc, Shrek impressionado com o tamanho do castelo, faz um comentário bastante malicioso: " Será que ele está querendo compensar algo?!". Esse comentário é direcionado ao órgão sexual do príncipe, pois até esse momento Shrek ainda não conheceu Faarquard, porém, como o público já tem conhecimento da altura dele, acaba criando um duplo sentido, pois também poderia estar relacionado à estatura do pequeno príncipe.



3



4



5



6



7



8

O Castelo de Faarquard é um verdadeiro parque temático. Tem direcionador de fila (3), catraca na entrada (4), loja de *souvenirs* (5), balcão de informações (6) e ainda com direito a foto dos visitantes (7). Na imagem 8 tem-se um noção maior do quanto o parque está vazio.



Em outra sátira aos musicais da Disney, o show com bonecos no balcão de informações, tem uma música e uma coreografia bem sugestiva: "[...] Duloc é tão especial. Na cabeça *shampoo*, lave bem o seu (nesse momento os bonecos viram o traseiro para os visitantes)... pé! (levantam as mãos e dão tchau para os espectadores. E como se diz, "para um bom entendedor, meia palavra basta", ou seja, é muito fácil imaginar qual palavra rimaria perfeitamente com a palavra shampoo.

Apêndice S – O torneio.



Shrek e o Burro interrompem o torneio organizado por Faarquard, O príncipe ao ver a figura de um ogro na arena, muda as regras do torneio e determina que quem vencer o ogro será o vencedor do torneio.



Assim que Shrek virá o grande alvo do torneio, todos os cavaleiros vão atrás dele (1). Shrek transforma a arena em um ringue de patinação, mas precisamente de hoquei (2). Durante a luta os programas de auditório são satirizados (3). O que era um cercado para cavalos (4), se torna em um grande ringue de luta livre, com golpes do mais variados (5), até mesmo os que são considerados proibidos, como golpes em dupla (6)



Shrek, 2001



Gladiator, 2000

Assim que se consagram como vencedores, Shrek e Burro são ameaçados por diversas armas pelos soldados do rei, da mesma forma que acontece com Maximus em *Gladiator* (2000)

Apêndice T – Diálogo com características do *screwball comedy*.



Enquanto caminham em direção do castelo de Fiona, Shrek e Burro tem uma conversa ao estilo *Screwball Comedy*, ou seja, baseado em trocadilhos e com um *timing* bastante rápido da piada. Veja as falas dessa conversa:

Shrek: *Nós somos como cebolas!*

Burro: *Hummm! Fedem!*

Shrek: *Sim! Não!!*

Burro: *Fazem você chorar?!*

Shrek: *Não!*

Burro: *Ou, deixa eles no sol, eles ficam marrons e soltam aqueles cabelinhos?!*

Shrek: *Não!!! Camadas! As cebolas têm camadas. Os ogros têm camadas. A cebola tem camada. Entendeu?! Nos dois temos camadas! Argh!*

Burro: *Hummmmm, vcs dois têm camadas... Ahhhhhh! Nem todo mundo gosta de cebola...*

O diálogo prossegue, mas a parte que se caracteriza pela velocidade é a parte acima.

Apêndice U – Referência ao filme *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (1984).

A primeira semelhança entre os dois filmes, é que um dos personagens fica com medo para atravessar a ponte, no *Shrek* é o Burro e no do *Indiana* é a Willie Scot. Assim que começam a atravessar a ponte, nos dois filmes acontece a quebra de uma das madeiras da ponte. Note que até o ângulo é parecido.



Veja outros ângulos parecidos entre os filmes:

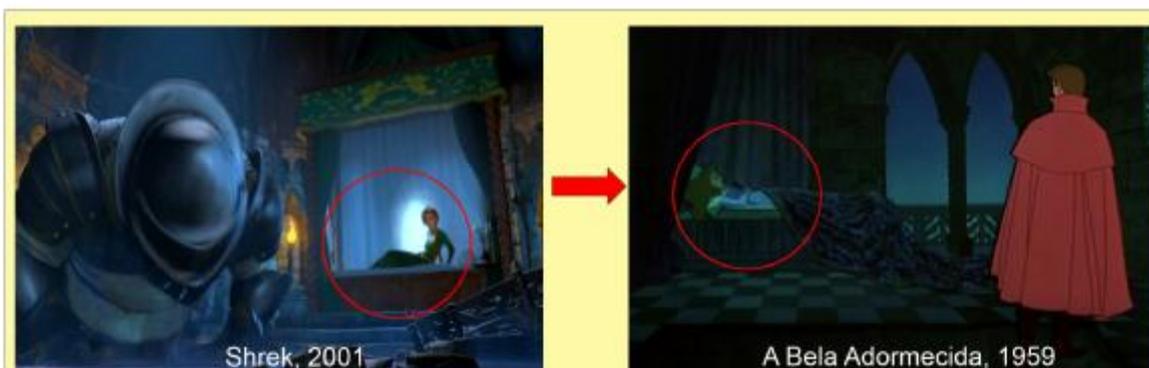


E nos dois filmes, a ponte parte ao meio, fazendo com que os personagens tenham que ficar pendurados para sobreviver.



A última semelhança está no nome de Steven Spielberg, pois ele é um dos donos da DreamWorks e dirigiu o filme do aventureiro.

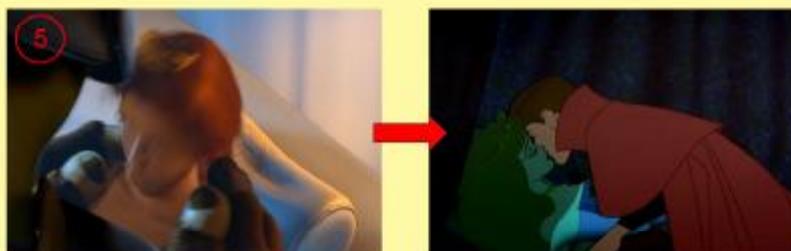
Apêndice V – Primeiro encontro de Shrek e Fiona.



Do mesmo jeito que acontece em *A Bela Adormecida*, Shrek encontra a princesa na torre mais alta do castelo. Porém, ao contrário do clássico, Shrek não chega montado em seu alasão, ele é arremessado pelo dragão que defende o castelo e acaba aterrissando no local certo. Note que em Shrek, a princesa está acordada, ao contrário do filme de 1959, onde a princesa está dormindo profundamente.



Como se pode ver nas imagens de 1 à 3, Fiona rapidamente se ajeita e finge que está dormindo para ser despertada por seu príncipe encantado. Note que ela não se esquece de segurar uma flor sobre o busto, da mesma forma que a princesa do filme de 1959.



Uma música incidental dá um toque de romance ao tão esperado beijo. Note que ela faz até bico para receber o beijo do seu futuro amor (4). Porém, contrastando com o clássico da Disney, Shrek não tem nada de romântico e acorda Fiona saculejando-a (5).

Apêndice X – Perseguição e piada sutil no castelo.



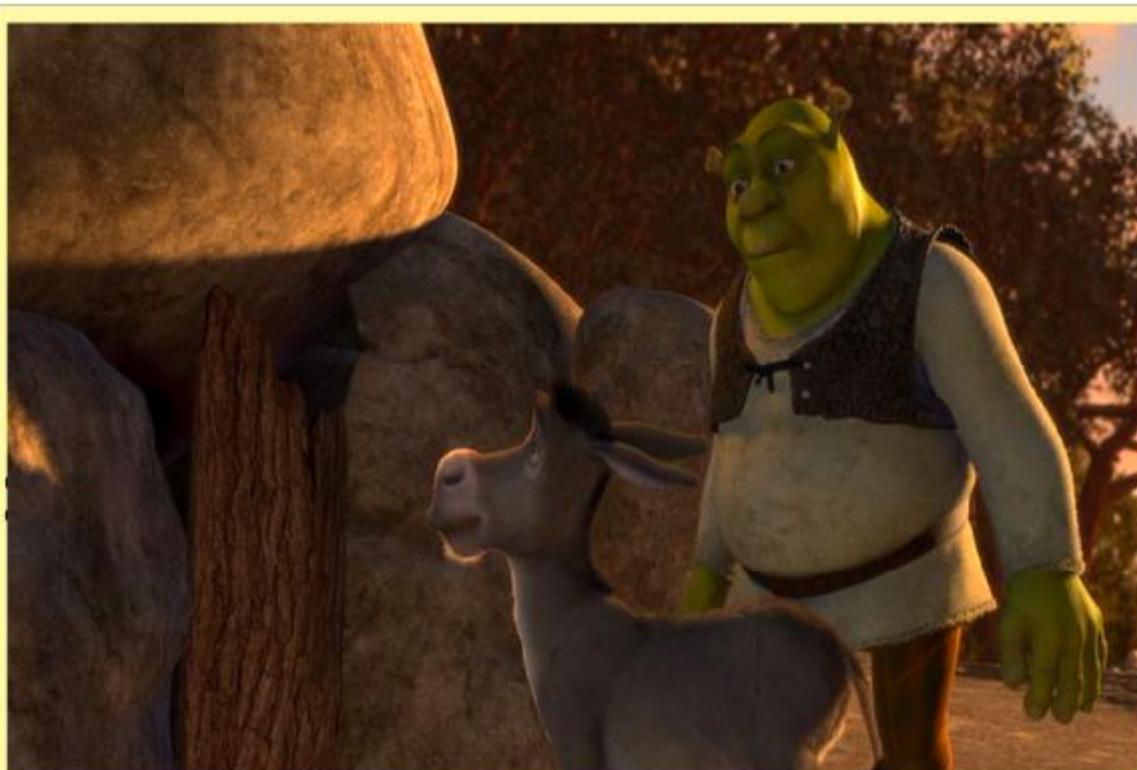
Depois que Shrek retira Fiona da torre, eles se juntam ao Burro para fugirem do dragão fêmea que guarda o castelo (1). Na imagem 2, como em típicas perseguições de filmes de comédia burlesca, os personagens saem da tela por um canto e reaparecem de outro. Depois de várias voltas, o trio consegue encontrar a saída para sair do castelo (3).




Enquanto Shrek resgata Fiona da torre, um livro gigante de receitas aparece ao fundo com os dizeres: "Petiscos Saborosos". "Como preparar um cavaleiro"*. E ao lado do livro existe um painel, onde o dragão devia preparar os cavaleiros.

*Informação e tradução retirada dos comenários do produtores no dvd do filme.

Apêndice Z – Expressões de Shrek.

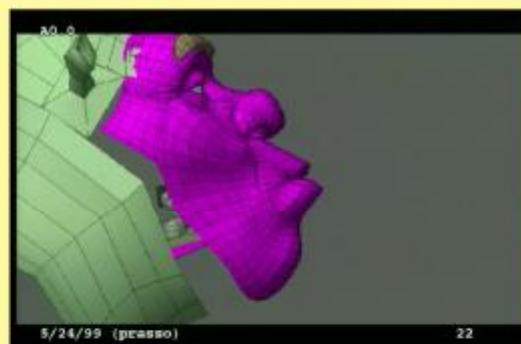


Todos os personagens do filme são dotados de uma excelente animação facial. Nessa cena, Shrek faz uma expressão que demonstra estar espantando com a atitude de Fiona.



Um programa chamado *Shaper*, foi criado especialmente para o filme. Esse *software* cria músculos por baixo da malha/pele do personagem e ela deforma o de dentro para fora, ou seja, produzindo um efeito similar ao que os músculos causam na pele das pessoas reais.

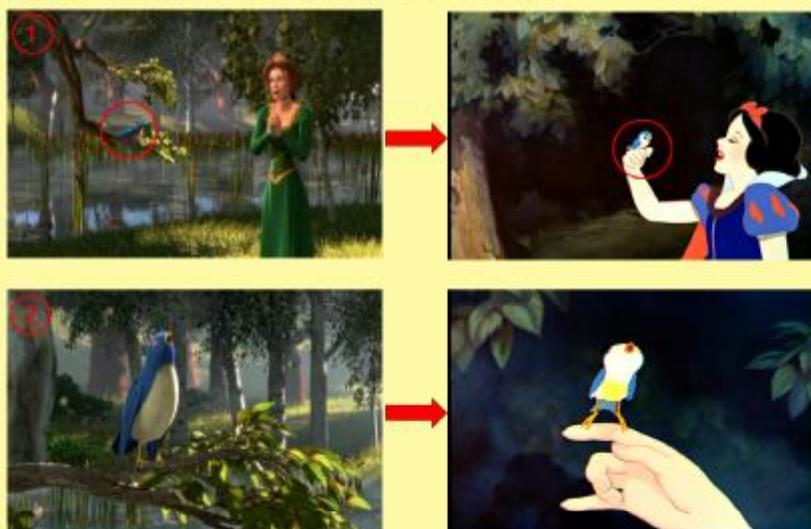
Só para animar a face do personagem, existiam 500 pontos de controle. Só para animar a sombrancelha, que é uma das partes do rosto que mais expressam emoção, eram necessários 5 pontos de controle.



Apêndice AA – Sátira à *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).



Fiona querendo retirar a má impressão deixada no dia anterior, ao gritar com seus amigos para que eles acampassem durante à noite, resolve fazer um café-da-manhã para eles. Nessa cena há um referência ao filme *Branca de Neve e os Sete Anões*.



Enquanto Fiona caminha pela floresta, começa a cantar junto com um pequeno pássaro azul (1). Ela fica encantada ao ver que o pássaro tenta acompanhá-la na canção, da mesma forma que acontece no filme da Branca de Neve (2).



Mas ao contrário do clássico de 1937, a cena termina de uma forma bem diferente. Branca de Neve ao cantar uma nota musical mais aguda, o pássaro tenta acompanhá-la e acaba estourando.

Apêndice AB – Musical de Robin Hood.

Fiona começa a transparecer que não é só Shrek e Faarquard que quebram estereótipos, pois nessa cena ela demonstra que não é como todas as princesas.



Primeiro, ela mostra que não é tão educada, pois na imagem 1 ela está arrotando na frente de seus amigos. Logo em seguida, ela é pega de surpresa por Robin Hood (2), o qual aparece acompanhado de seus comparsas (3).



Um dos amigos do Robin Hood atira uma fecha sobre o trio e nesse momento há um referencia ao filme *Robin Hood - Príncipe dos Ladrões* (1991) estrelado por Kevin Costner. No filme sobre Robin Hood, também há uma cena onde o espectador sente como estivesse voando junto com a fecha.



Robin e seus amigos começam a fazer um verdadeiro número musical, onde uma das referências é o espetáculo musical *Riverdance* (5).



Fiona mostra mais uma vez que é diferente das outras princesas, pois interrompe o musical botando Robin literalmente pra dormir (6). Ela também luta com todos os amigos do Robin Hood e enquanto bate neles é possível notar semelhanças na sua forma de lutar com alguma outra personagem do cinema (7 e 8)

Continua

Porém, a referência fica clara quando Fiona faz uso de um dos efeitos especiais mais conhecidos do filme *Matrix* (1999) do mesmo modo que a personagem Trinity. Esse efeito foi criado para a trilogia do *Matrix* e ficou conhecido como bullet-time. De acordo com um artigo escrito por Paulo Gama e Fernanda Sandra, "O bullet-time é um efeito especial cinematográfico em que enquanto uma ação se desenrola, o tempo é desacelerado e conseguimos ver a trajetória de um movimento em 360 graus, como se fosse em câmera lenta".



Apêndice AC – Elementos da comédia burlesca.

Essa cena demonstra que um clima de romance começa a surgir entre Shrek e Fiona. Os elementos do burlesco estão presentes nessa cena na falta de sutileza e no exagero de alguns aspectos. Por exemplo, para atravessar um rio, Shrek encurva uma árvore com o próprio peso para criar uma ponte para seus amigos atravessarem (imagens de 1 à 3).



Depois desse exagero, outro elemento do burlesco aparece, pois assim que Fiona ultrapassa o rio, Shrek encantado com ela, se esquece do Burro e o arremessa longe (4), fazendo que o Burro caia de cara no chão (5).

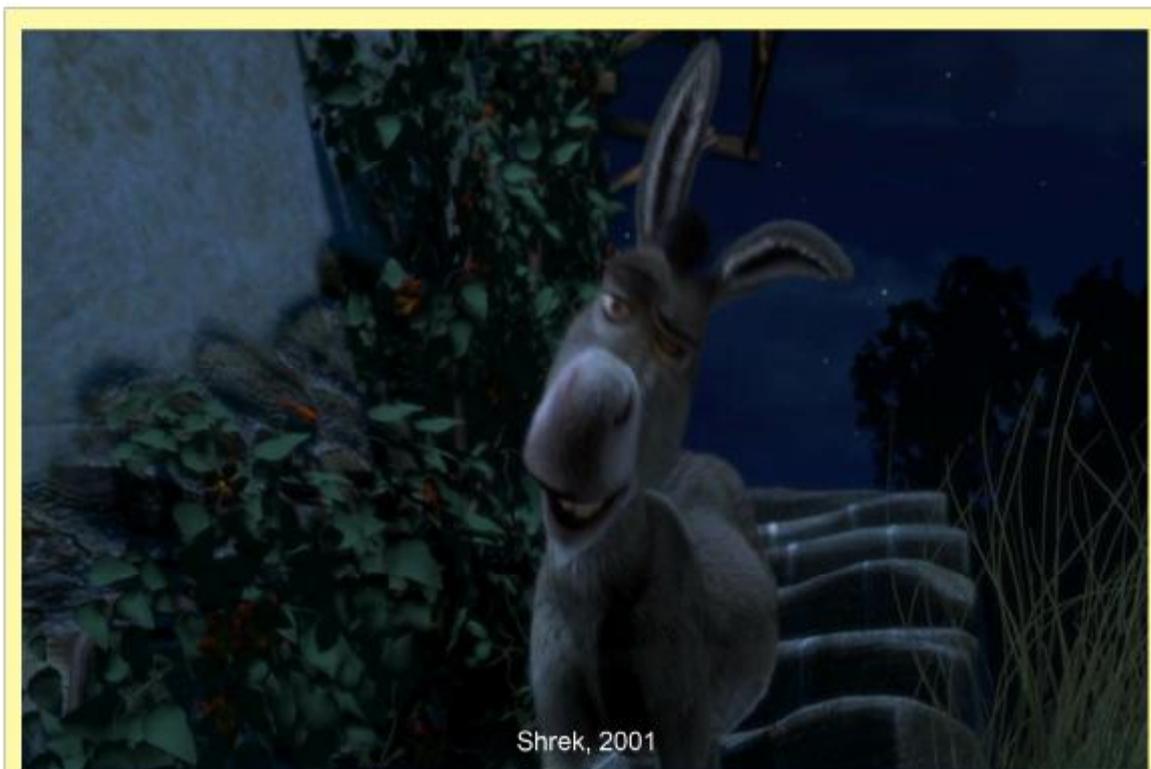


Fiona percebe que as moscas estão incomodando Shrek (6), então, ela pega uma teia de aranha para matá-las (7). Depois que ele consegue pegar todas as moscas, o que era uma teia transformou-se um algodão doce (8).



E para finalizar a sequência, Shrek pega um sapo, o transforma em um balão(9) e dá de presente para Fiona (10). A princesa não deixa por menos, pega uma cobra, transforma em um balão e ainda faz um pequeno bichinho com o balão para presentear o ogro (11).

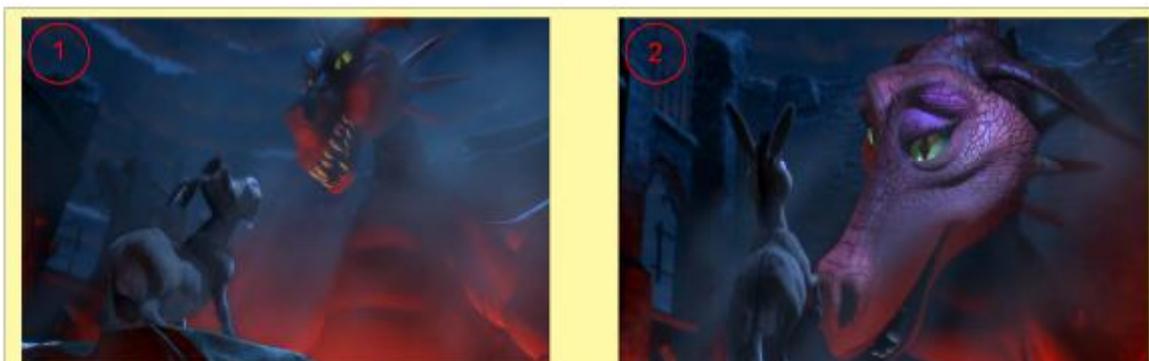


Apêndice AD – Sátira ao filme *Duas Vidas* (2000).

Depois de conversar com Fiona sobre a maldição jogada nela, o Burro faz o seguinte comentário: "Eu aposto que quando tudo isso terminar vou precisar de terapia. Olha só o meu olho piscando." Essa declaração faz referência à outro filme da Disney, *Duas Vidas* (2000). No filme estrelado por Bruce Willis, onde o seu personagem encontra a si mesmo quando tinha 8 anos de idade, ele passa por um trauma na infância e fica com um tique nervoso de ficar piscando um dos olhos, do mesmo modo que o Burro retrata na cena.



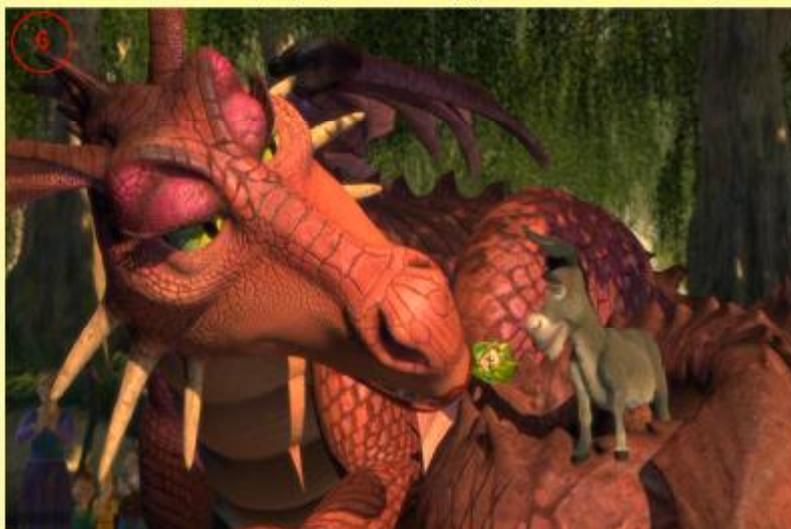
Apêndice AE – Casal burlesco.



Burro e o dragão fêmea se conheceram no castelo onde Fiona estava presa. Burro cercado pelo dragão (1), começa a falar sem parar para tentar prolongar seus últimos minutos de vida, mas durante essa conversa, Burro descobre que o dragão é fêmea e que ela tinha se apaixonado por ele (2).

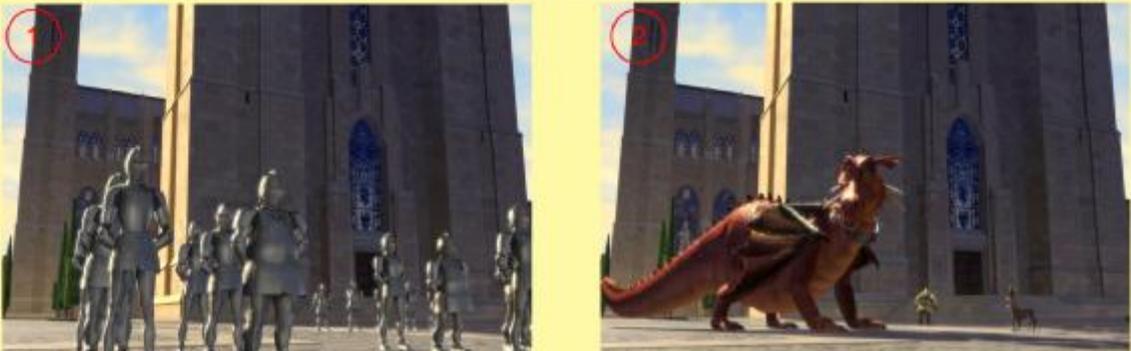


Burro, depois de se separar de seus amigos, estava muito triste por estar sozinho novamente (3). Porém, acaba reencontrando o dragão fêmea à beira de um lago, que também estava triste por não estar com seu amado, no caso, o próprio Burro (4). Mas os dois começam a se entender (5).



O casal ainda termina o filme pegando o *bouquet* arremessado por Fiona após o casamento (6).

Apêndice AF – Interrupção de cerimônia da casamento de Fiona.



Shrek e Burro chegam à cerimônia de casamento de Fiona e Faarquard voando no dragão fêmea (1 e 2).



Shrek quer interromper a cerimônia de qualquer maneira, mas é impedido por Burro (3). O Burro fala que existe um momento certo para fazer isso, ou seja, na hora que o padre fala: se existe alguém que seja contra essa união, que fale agora ou se cale para sempre. Então, Shrek começa a arremessar Burro para o alto para que ele veja em que momento está a cerimônia (4).



Através de um janela da igreja, Burro vê que o momento ideal já havia se passado (5). Quando avisa à Shrek que o momento já se passou, o ogro sai correndo para a igreja para interromper a cerimônia. Porém, Shrek se esquece do Burro, que tinha sido arremessado para o alto, que cai no chão dando uma bela pancada.

Apêndice AG – Quebra da maldição.

Nos dois filmes, a maldição é quebrada quando o amaldiçoado encontra o verdadeiro amor.



Assim que o encontram, os personagens são levitados por alguma força mágica.

E raios começam a sair de todas as partes do corpo deles. Primeiro do tórax.

Depois dos pés.

E por último das mãos.

Apêndice AH – Final feliz.



Os dois ogros se casam em uma cerimônia recheada de personagens de contos de fadas (2).



Nessa cena, a referência dos ratos fica mais clara, pois do mesmo modo que em Cinderela, os ratos são transformados nos cavalos da carruagem, com a diferença que no clássico a carruagem foi feito de uma abóbora e não de uma cebola, como acontece em Shrek.



Cinderela e Branca de Neve disputam à tapas, literalmente, o *bouquet* arremessado por Fiona.



Burro dá um show com a banda dos anões, Cinderela dança a macarena e os três porquinhos viram dançarinos de *break*.