

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL - PDE  
ÁREA - ARTE**

**JARISLENE DELALLO**

**DESENHO ANIMADO E ARTE**

**MARINGÁ  
2009**

**JARISLENE DELALLO<sup>1</sup>**

## **DESENHO ANIMADO E ARTE**

Artigo, apresentado à Coordenação do Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE, da Secretaria de Estado da Educação do Paraná, em convênio com a Universidade Estadual de Maringá-UEM, como requisito para o desenvolvimento das atividades propostas pelo programa no biênio 2008/2009.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> FÁTIMA M. NEVES<sup>2</sup>

**MARINGÁ**

**2009**

---

<sup>1</sup> Professora de Artes no Município de Campo Mourão e-mail <jadelallo@hotmail.com>

<sup>2</sup> Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Orientadora da UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ do PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE ÁREA - ARTE

## **RESUMO**

A utilização dos desenhos animados em sala de aula favorece o exercício interdisciplinar, auxiliar no estudo das artes, ampliar as leituras das fábulas e dos contos de fadas e, principalmente, exercitar o olhar para a diversidade e a riqueza das cultura. Trabalhamos aqui o conto "Cinderela" que pode ser enquadrado como conto de partida, destaca-se a intervenção mágica. Entretanto, mostra-se também que existe um momento certo para a partida criando um momento de espera. Trabalhamos também o filme Shrek I enfocando fundamentos da Estética da Recepção sendo este um filme inovador, ao inverter a lógica de qualquer desenho animado produzido anteriormente e mais um Conto de Fadas remodelado, que tem como principal argumento satirizar os contos de fadas, mostrar personagens fictícios como se vivessem em nosso tempo, buscando a felicidade através da aparência. O sucesso do desenho liga-se à interatividade, que se estabelece com o receptor, à intertextualidade com contos tradicionais da cultura ocidental, com o imaginário infantil e o conto de fadas.

**Palavras-chave:** Desenho Animado; Instrumento Pedagógico; arte

## **ABSTRACT**

The use of cartoons in the classroom promotes interdisciplinary exercise, assist in the study of the arts, expand the readings of fables and fairy tales, and especially exercise to look at the diversity and richness of culture. We here the tale "Cinderella" that can be framed as a tale of departure, we highlight the magical intervention. However, it also shows that there is a right time to start creating a moment of waiting. We also film Shrek I focusing on fundamentals of the Reception Aesthetics and this is a groundbreaking movie, by reversing the logic of any cartoon produced earlier and more a fairy tale refurbished, whose main argument satirizing fairy tales, fictional characters show as if they lived in our time, seeking happiness through the appearance. The success of the design is linked to the interactivity, that is established with the receiver, the intertextuality with traditional tales of Western culture, with the children's imagination and fairy tale.

**Keywords:** Cartoon; Recourse Pedagogical; art

## 1 INTRODUÇÃO

Diante dos novos interesses dos alunos, e em busca de estudos que venham contribuir para a melhoria da educação, com o intuito de proporcionar ao professor meios que auxiliem sua prática pedagógica, lançamos mão de alguns questionamentos que possam contribuir para orientar os encaminhamentos propostos para esta pesquisa. Como usar didaticamente o desenho animado? É possível transformar os clássicos do desenho animado *Cinderela (1950)*, *Shrek (2003)* em material didático?

Na perspectiva acima mencionada, ao longo deste artigo pretendemos responder a esses questionamentos, vislumbrando a possibilidade do trabalho constituir-se um instrumento pedagógico para o professor. Assim, elencamos alguns objetivos a serem alcançados: analisar pedagógica e criticamente os filmes infantis da Walt Disney *Cinderela* e *Shrek* da DreamWorks; desenvolver nas escolas a prática da crítica de utilização de filmes de animação; viabilizar a aplicação dessas peças filmicas como recurso de trabalho do professor.

## 2 HISTÓRICO DO TEMA

Com o intuito de fazer um estudo sobre novos caminhos pedagógicos para o ensino da arte, me propus a participar do PDE - Programa de Desenvolvimento da Educação - promovido pela Secretaria Estadual da Educação, visto que o mesmo me proporcionará condições favoráveis para o desenvolvimento da pesquisa. Diante disso, fiz a escolha do tema a ser estudado por gostar especialmente de desenho animado e vislumbrar a possibilidade de utilizá-lo em sala de aula. Defini o mesmo como meu objeto de estudo.

Tendo estabelecido os recortes e procedimentos para a pesquisa, observamos a necessidade de saber a diretriz de arte para a rede do Estado do Paraná. A arte faz parte da base nacional comum, ou seja, ela é obrigatória. No Ensino Fundamental em todas as séries e no Ensino Médio, em apenas uma das séries. Sua prática pedagógica é orientada pelas Diretrizes Curriculares Estaduais.

O ensino da arte, segundo as Diretrizes Curriculares, fundamenta-se no conhecimento estético, o qual amplia os conhecimentos e as experiências dos alunos, aproximando-os das diversas representações artísticas do universo cultural

historicamente construído pela humanidade (DCE. Pr, 2008 ).

Deste modo vemos a concepção de arte como fonte de humanização, adequada aos princípios educacionais defendidos pela Secretaria Estadual de Educação.

Pensando na formação do ser humano, a disciplina está organizada em conteúdos denominados estruturantes. Sendo eles: elementos formais, composição, movimentos e períodos, incorporados na música, nas artes visuais, no teatro e na dança. Essa organização possui por objetivo direcionar o trabalho docente.

Para subsidiar a pesquisa, lançamos mão de um Grupo de Leituras Orientadas sobre Cinema de Animação e Educação sob a Coordenação da Profª Drª Fátima Maria Neves. Esse estudo teve por objetivo criar um espaço de reflexão teórico-metodológico, sobre o cinema, a animação infantil e sua inserção na escola. Fizeram parte das leituras os monitores e os temas: Cinema, Desenho Animado e Educação - profª Drª Fátima Maria Neves; Noções Básicas sobre Conto de Fadas e sua Apropriação pelo Cinema – Franciele Bento – Mestranda em Educação na UEM; Noções Elementares sobre Animação – Gheisa Martinez – Pedagoga e José Carlos Nogueira – Prof PDE/SEED/Pr; Animação dos Estúdios da Disney – Fabiane Bento e Marina Campos – Acadêmicas do Curso de Pedagogia da UEM; Como a História é Construída na Narrativa Fílmica? – Ivanir Rodrigues Ayres – Mestrando em Educação/UEM; A Escolarização dos Filmes da Disney – Josianne Alves dos Santos – Profª PDE/SEED/Pr; A Educação e o Mundo Animado da Disney – Jarislene Delallo – Profª PDE/SEED/Pr; O Debate Conceitual sobre Cultura, Educação e Escola – Liliana Men – Mestranda em Educação/UEM; O Cinema de Educação e a Concepção de Infância – Daniella Tizziani Baladelli – Mestranda em Educação/UEM e A Concepção de Infância da Disney – Profª Drª Fatima Maria Neves.

Após os estudos, iniciamos a pesquisa com os filmes Cinderela e Shrek, por entendermos que, nos mesmos, iremos encontrar música, ou seja, a trilha sonora dos filmes nos permite trabalhar os conteúdos ritmo, harmonia, estilos musicais, gêneros, melodia, entre outros. Em artes visuais podemos explorar luz, cor, volume, textura, figura-fundo, técnicas, superfície, semelhanças, contraste. No teatro destacamos representação, personagens, espaço cênico, expressões faciais, corporais, gestuais, roteiro, enredo. Com a dança verificaremos movimento corporal, tempo, espaço, salto, queda, rotação, coreografia, técnicas, entre outros.

A escolha dos referidos filmes se deu pelo fato de serem exemplares

conhecidos e de fácil acesso ao público da escola que aplicamos a implementação pedagógica. E por serem os mesmos lançados em épocas diferentes, elaborados por técnicas diferenciadas e específicas. Um construído de modo artesanal, o outro totalmente computadorizado. Apesar de Cinderela ser do século XX (1950) e Shrek do século XXI (2003), há várias semelhanças que merecem ser exploradas.

### **3. TRABALHANDO O TEMA**

A implementação pedagógica foi realizada no Colégio Estadual Marechal Cândido Rondon, em Campo Mourão, com a 6ª série A e a 8ª série A, ambas no período da manhã. A 6ª série possui trinta alunos e a 8ª série trinta e um. Responderam os questionários setenta alunos. Das turmas trabalhadas, 29 são meninas e 30 meninos. Optamos por trabalhar com questionários por concordarmos com Duarte quando diz “para trabalharmos com filmes na escola é necessário elaborar um roteiro de discussão que coloque em evidência os elementos pelos quais se deseja chamar atenção” (DUARTE, 2002 p.91). Elaboramos dois questionários, um com questionamentos sobre cinema e outro com perguntas específicas referentes aos filmes que iríamos trabalhar.

A implementação iniciou-se com minha apresentação pela professora regente da sala, que me deixou muito a vontade com os alunos. Em seguida, expliquei para a turma o objetivo do trabalho e distribuí o primeiro questionário. O recolhimento dos mesmos se deu na aula seguinte. Esse questionário se refere exclusivamente a cinema e desenhos animados. As perguntas foram:

a) Você vai sempre ao cinema?

60% não, 15% sim e 25% às vezes. Diante desses resultados chega-se a conclusão que o cinema, enquanto sala, espaço, é pouco freqüentado pelas crianças e adolescentes, mas grande parte dos alunos assiste a muitos filmes em casa por meio de locação.

b) O que você sabe sobre cinema?

Os alunos pouco sabem sobre cinema, isso se deve pelas séries que os mesmos estão, pois no currículo da escola não possui nenhum conteúdo que explore o cinema de forma específica. Essa pode ser uma das razões pelas quais as salas de cinema ainda são pouco freqüentadas. Frente ao resultado, pode-se concluir que, nas aulas de arte não se tem dado muita ênfase a essa linguagem artística.

c) Qual o último filme que você assistiu no cinema?

Os filmes relatados foram de diversos gêneros e épocas de lançamento, em especial o filme 1000 anos....., que todos assistiram por ter sido apresentado pela professora de História

d) Você assiste desenho animado?

90% dos alunos assistem a desenhos animados, 0,7% às vezes e 0,3% não assistem.

e) Quais são seus desenhos animados favoritos?

obteve-se diversos desenhos animados como resposta, em sua maioria cartuns, dando-nos a oportunidade de trabalhar com os educandos a diferença entre cartuns e desenho de animação clássica.

f) Desenho animado é um programa só de criança?

90% responderam que desenho animado não é entretenimento só para crianças e 10% responderam que sim, é exclusivo para criança.

g) O que representa o desenho animado para você?

As respostas foram às seguintes: “diversão, passatempo, para dar risadas, coisa de criança, engraçado, alguns alegria, outros tristezas, aventura, ação, forma de expressão, animação, entretenimento, representa a infância, muita criatividade, coisas boas e às vezes coisas ruins”.

h) Você possui algum objeto com personagem de desenho animado? Justifique.

Mostrou que a maioria dos alunos da oitava série não possui mais objetos com personagens de desenho animado, pois “já passaram dessa fase” como eles mesmos disseram. Os alunos da sexta série, todos possuem objetos personalizados. Percebemos a necessidade de trabalhar com a criticidade dos alunos para que eles não sejam influenciados pelo modismo. Para que quando assistirem a um desenho animado, possam discernir o que está por trás do entretenimento e diversão.

Por meio do relato, percebeu-se que os alunos pouco conheciam sobre cinema. Assim, explorou-se o texto “A Sétima Arte” do Livro Didático Público de Arte por meio de leitura coletiva e debate. O debate com a 8ª série, foi mais produtivo, devido a faixa etária, bem como interesses dos alunos. Os alunos da 6ª série falaram pouco, notou-se o muito interesse em saber mais sobre cinema.

Partindo da explanação sobre cinema, prossegui os trabalhos distribuindo o segundo questionário relativo aos filmes: Cinderela trabalhado com a 6ª e Shrek com a 8ª. Chegamos às seguintes respostas:

1 . Qual o título do Filme?

Todos responderam corretamente.

2. Quem são os diretores do filme?

Nenhum aluno respondeu.

3. Qual sua opinião sobre o filme?

Os alunos da 6<sup>a</sup>, sobre Cinderela responderam: “legal, um conto de fadas, luta do bem contra o mal, interessante, muito bom, engraçado, diferente, infantil, romântico, educativo e alguns, em especial, meninos não gostaram, preferiam filmes de ação”.

Os educandos da 8<sup>a</sup>, sobre Shrek disseram: o filme mostra que se deve lutar pelo que “se deseja, que não se deve julgar as pessoas pela aparência, interessante, divertido, que fala de preconceito, é um conto de fadas, um filme diferente que envolve as pessoas, engraçado, que ensina a superar diferenças, conto de fadas modernizado, criativo, bom para lembrar o tempo de criança, que é um filme para todas as idades, romântico, um exemplo de vida”.

4. Quais os personagens principais dos filmes?

A maioria dos alunos da 6<sup>a</sup> responderam: Cinderela, o Príncipe, a Madrasta, Drizela e Anastácia. A 8<sup>a</sup> série disseram: Shrek, Princesa Fiona, Burro e Lorde Farquaad.

5. Quais são os personagens que você mais gostou?

Do filme Cinderela, os personagens que mais apareceram foram os animais, em especial ratinho Tatá, por ser engraçado e gordinho. Do filme Shrek, a maioria gostou do Burro, apareceram também Fiona e Shrek.

6. Descreva todos os personagens.

Em ambos os filmes, a descrição dos personagens permaneceu apenas no físico e nos trajes. Poucos alunos falaram da personalidade dos mesmos.

7. Você identificou alguma cena no filme que tenha lhe lembrado outro desenho animado?

No filme Cinderela os alunos não identificaram nenhuma cena que lembrassem outros filmes. No filme Shrek foram identificados vários personagens e não cenas específicas.

Diante das respostas dadas pelos alunos, notou-se que a interpretação dos filmes ficou apenas em aspectos superficiais, surgindo a necessidade de explorar mais concretamente os personagens, o ambiente, os recursos utilizados, o tempo histórico. Por meio de multimídia, em especial a TV Pendrive, analisamos com os educandos da sexta série o filme Cinderela. Partimos para análise fazendo a sinopse



do mesmo.

Cinderela é uma linda menina que vivia feliz com o pai viúvo, em um belo Castelo. Sentindo que a filha necessitava do amor de uma mãe, se casa com a Senhora Tremaine, que tinha duas filhas da idade de Cinderela, Drizela e Anastácia. Depois da morte do pai, Cinderela é obrigada, pela madrasta, a trabalhar como empregada. Certo dia o Rei convida todas as moças solteiras para um baile, onde estará presente o Príncipe. Cinderela é impedida de ir ao baile pela madrasta. Sua fada madrinha lhe dá um lindo vestido para que ela possa ir ao baile, porém deve estar de volta até a meia-noite, quando o encanto se desfaz. No baile, Cinderela dança com o Príncipe, que se apaixona por ela. Ao se dar conta da hora, Cinderela sai correndo do palácio e deixa cair o sapatinho de cristal. Sem saber quem é a jovem, o Príncipe declara que se casará com a moça em que servir o sapatinho de cristal....

O filme Cinderela foi lançado em 1950 pelos estúdios Walt Disney Company, dirigido por Wilfred Jackson, Hamilton Luske e Clyde Geronime, com roteiro de Ken Anderson, Homer Brightman, Winston Hibler, Bill Peet, Erdman Penner, Harry Reeves, Joe Rinaldi e Ted Sears. É classificado como gênero de Animação, com duração de aproximadamente 75 minutos. O elenco é composto por: Cinderela – Ilene Woods, Príncipe – Milke Douglas e William Philipps, Madrasta – Eleanor Audley, Drizela – Rhda Williams, Anastácia – Lucille Bliss, Rei – Luis Van Rooten, Fada Madrinha – Verna Felton  
Ratinho Jaque - James MacDonald, Ratinho Tatá – James MacDonald, Cão Bruno – James MacDonald, Gato Lúcifer – June Foray.

Cinderela é um clássico de animação de Walt Disney (1901/1966) lançado em 1950 e relançado em edição especial em 2005. O filme foi baseado no conto de fadas de Charles Perrault ( 1628/1703), escritor e poeta francês.

O filme Cinderela veio para salvar os estúdios Disney, pois Walt estava devendo milhões de dólares e não se sabia o que seria dos estúdios. Ou faziam um longa-metragem ou vendiam o negócio. Walt Disney, analisando a situação, percebeu que precisaria de uma história de uma mocinha com problemas. Pois, esse tema, dera certo em Branca de Neve e certamente daria novamente. Resolveram arriscar tudo em Cinderela, pois o filme já possuía vários roteiros, alguns datam de 1930 e como Branca de Neve, ela também era uma mocinha com problemas. Em 1948 começaram a trabalhar em Cinderela. Seus animadores foram

escolhidos pessoalmente por Walt Disney e apelidados de os nove velhos. Trabalharam durante dois anos e seis meses para realizar o filme (MAKING OF, 2005).

Primeiro filmaram as cenas com atores ao vivo, para que pudessem ser usadas como orientação nos *layouts* da edição. As cenas foram reproduzidas no tamanho do papel de animação e logo após, redesenhadas pelos animadores cena por cena. Essa é uma das razões pelas quais demorou-se tanto tempo para lançar o filme (MAKING OF, 2005).

O longa-metragem também foi um marco nos empreendimentos musicais. Sua trilha sonora foi o primeiro lançamento da Disney. Criada especialmente para o filme, realizada por gravadora própria. O LP vendeu 750 mil cópias e várias de suas músicas chegaram às paradas de sucesso. O filme rendeu milhões de dólares para os estúdios só com a exibição, conseguindo assim, salvá-lo da falência. Até hoje ele ainda proporciona lucro com os produtos lançados de seus personagens. Podemos encontrar diversos brinquedos, material escolar, roupas, artigos para festas infantis e muitos outros (MAKING OF, 2005).

Cinderela é um filme que segue todos os padrões da Disney, isto é, apresenta mutirão, cenas cômicas, magia, encantamento, sonho e muita música. No decorrer da história podemos identificar cenas que nos remetem a outras produções como Pluto, Dumbo, entre outras.

Podemos classificar o filme como animação clássica, pois contém todos os aspectos inerentes a este estilo: possui um enredo, acontece em tempo real, obedece a naturalidade da história. Com Cinderela, sofremos, sentimos raiva e nos emocionamos ao mesmo tempo.

O mesmo é considerado um musical, pois sua trilha sonora nos dá a idéia clara do que está acontecendo, ou seja, por meio das músicas podemos entender a narrativa.

Analisando o tempo em que se passa a história, observamos que a mesma acontece na era medieval, pois retratam em sua arquitetura majestosos castelos, pequenas vilas, reinos diversos. Apresentam em sua estrutura social reis, rainhas, príncipes, princesas, vassallos e duques, e os meios de transportes usados são cavalos e carruagens.

O filme inicia-se pela abertura de um lindo livro de conto de fadas e uma narradora começa a contar a história descrevendo o reino onde vivia Cinderela feliz

com seu pai e daí por diante, os personagens começam a despontar: a Madrasta, sua irmã Anastácia e Drizela, os ratinhos Jaque e Tatá, o gato Lúcifer, o cachorro Bruno, a Fada Madrinha, o Rei, o Duque e o Príncipe, lembrando desta forma, as fábulas, é um gênero textual, onde os personagens, geralmente animais, falam e trazem uma mensagem moral (CEREJA e MAGALHÃES, 1998, p.92).

#### **4 DESCRREVENDO OS PERSONAGENS**

Cinderela - é uma jovem muito bonita, inteligente, bondosa, sonhadora, possui o dom de falar com os animais, tendo neles seus melhores amigos. Mesmo vestida em trajes simples, possui um ar de sofisticação.

Madrasta – Mulher ambiciosa, egoísta, dissimulada e maldosa. Possui um olhar muito expressivo e penetrante, porém é altiva e elegante. É a vilã mais odiada da Disney.

Fada Madrinha – é a expressão da suavidade, carinhosa, bondosa, meio atrapalhada, se parece com uma vovozinha que acolhe e acalenta. Sua simpatia encanta a todos.

Drizela e Anastácia – são desmazeladas, preguiçosas, feias, sem atrativos, sem personalidades e invejosas. Vivem sob o domínio da mãe. Alegam-se com os castigos impostos a Cinderela.

Rei – é um homem gordo, uma das características desse personagem da Disney, alegre, mandão. Sua principal preocupação é casar seu filho para que este possa dar-lhe netos.

Príncipe – é um homem bonito sem muita preocupação com a vida, é rico e tem tudo que deseja. Na história é um personagem inexpressivo.

Duque – é o serviçal do Rei, faz tudo o que lhe é mandado sem questionar, apenas obedece, apesar de não concordar com algumas das ordens do rei.

Jaque – é um ratinho inteligente, vivaz e mentor de planos para salvar os outros ratos das garras do gato Lúcifer e Cinderela das armações da Madrasta.

Tatá – é o mais recente morador do castelo, um ratinho valente, comilão e muito atrapalhado. É o braço direito de Jaque nos planos para ajudar Cinderela.

Lúcifer – Gato malvado, dissimulado, fingido, desonesto, o nome já descreve quem ele é – Lúcifer – que segundo o cristianismo, é o anjo do mal. O gato personifica tudo de ruim.

Bruno – cachorro tranqüilo, bondoso, dorminhoco, um dos alvos prediletos das malvadezas de Lúcifer, porém possui papel primordial na libertação de Cinderela.

Podemos identificar algumas Ideologias apresentadas no decorrer do filme:

Mulher – o filme nos passa a idéia de que a mulher é sonhadora, que seu sonho é encontrar um grande amor. Sua libertação e felicidade só acontecerão por meio do casamento. Ela é vista pelo homem apenas como genitora. Não possui nenhuma preocupação social, a não ser estar bonita para seu príncipe.

Homem – é visto como aquele que provê o sustento familiar e resolve todos os problemas das mulheres.

No aspecto educacional percebemos que a educação das mulheres se restringia a aulas de arte, contudo Cinderela era culta, pois em uma das cenas, a jovem aparece lendo o convite enviado pelo rei, sendo uma exceção à regra.

O filme Cinderela recebeu vários prêmios e indicações. Em 1951, nos Estados Unidos, foi indicado para o Oscar de Melhor Canção pela música Bibbidi-Bobbidi-Boo e melhor trilha sonora. Na Alemanha, no Festival de Berlim, em 1951 e 1960, recebeu o Prêmio de Melhor Musical e indicação ao Urso de Ouro. No Festival de Veneza, na Itália, em 1950, recebeu o Prêmio Especial e indicação ao Leão de Ouro.

Após a análise percebemos que os alunos ficaram empolgados e que foram despertados para a importância de fazerem à leitura de outros aspectos que não só o encantamento da história e a beleza do desenho.

Utilizando dos mesmos critérios, metodologia e recursos do filme Cinderela, realizamos com os alunos da 8ª série a análise o do filme Shrek.

Shrek é um ogro que vivia sozinho em um pântano, na terra de Duloc. Um belo dia ele vê sua casa ser invadida pelas criaturas de conto de fadas, que haviam fugido do Lorde Farquaad. Querendo seu sossego de volta, Shrek resolve procurar Farquaad para resolver a questão. Farquaad pretende se tornar rei, e para isso precisa libertar a princesa Fiona para se casar com ela. Assim, Shrek faz um acordo com Farquaad: liberta a princesa Fiona, que está sob a vigilância de um dragão, em troca o Lorde lhe devolve o pântano livre das criaturas mágicas.

Shrek, juntamente com um burro falante, que se tornou seu amigo, após ter sido salvo por ele, liberta a princesa. No caminho de volta a Duloc, com a convivência, Shrek e a Princesa Fiona se apaixonam. Após vencer Farquaad, Shrek

se casa com a princesa.

O Título Original do filme é Shrek, Gênero de Animação, Tempo de Duração – 133 minutos aproximadamente , foi lançado nos Estados Unidos em 2001, pelo Estúdio – DreamWorks, sob a direção de Andrew Adamson e Vick Jenson, com o roteiro de Terry Rossio e Ted Elliott. Sendo o elenco: Shrek – Mike Myers, Princesa Fiona – Cameron Diaz, Burro – Eddie Murphy e Lord Farquaad – John Lithgow.

Shrek foi o primeiro filme a criar personagem totalmente animado por computador com aparência humana. Capaz de exprimir realisticamente sentimentos e expressão corporal.

O filme levou três anos para ser criado, teve uma equipe de trabalho composta por 300 pessoas entre animadores e técnicos. Ele contém 31 seqüências, 1.291 cenas, 63 personagens, 36 locações originais, 800 árvores, 3 bilhões de folhas e 1.250 acessórios. Sua bilheteria rendeu US\$ 455 milhões de dólares (DVD SHREK, 2003).

Sua técnica é bem diferente da utilizada no filme Cinderela. O diretor técnico construiu um modelo estático dos personagens no computador. Entregou-o para a equipe de arte fazer a animação. Junto com os personagens também foram criados controles para que os animadores pudessem mover os esqueletos e os músculos dos personagens. Conforme os artistas usam os controles, o modelo muda de forma. Um quadro de cada vez criando a ilusão de movimento, sem emendar, como animação em papel, quadro a quadro (DVD SHREK, 2003).

Os estúdios DreamWorks criaram seus próprios programas de *softwares* para a criação de Shrek, contando com quatorze programadores. Usaram apenas 15 a 20% de *softwares* comerciais. Dentre os programas criados, o mais usado foi o *Schape* que altera a superfície de dentro para fora, criando movimentos sofisticados. São mais de quinhentos controles para animar o rosto. Cada plano dos personagens compõe-se de mais de 800 mil polígonos. Só para a sobancelha são cinco pontos de referência. Muitos outros recursos foram usados para criar as maravilhas que constatamos no filme, isso sem mencionar a criatividade dos animadores (DVD SHREK, 2003).

O roteiro do filme foi baseado no livro Shrek de Willian Steig (1907/ 2003). Podemos classificá-lo como um conto de fadas, pois possui todos os elementos inerentes a este gênero literário como feitiços, princesas, rei, rainha, vilão... A história acontece também na era medieval, apresentando castelos, cavaleiro com

armaduras, torneio de lutas em arenas entre outros aspectos.

Seguindo a análise partimos para a descrição dos personagens.

Os personagens de Shrek são ímpares, indo desde um burro falante a um ogro horrendo.

Shrek – personagem principal do filme é um ogro mal-humorado e considerado perigoso, porém sua maldade reside apenas em defender-se dos constantes ataques dos humanos. Apesar de ser considerado feio fisicamente, guarda em seu interior muita bondade e simpatia. Dotado de muitos outros sentimentos que só revela para quem o conquista e não o julga apenas pela aparência física.

Princesa Fiona – como toda princesa é linda e sonhadora, porém geniosa e decidida. Dona de uma personalidade forte e guarda um grande segredo.

Burro – é alegre, simpático, falante, medroso, esperto e muito persistente. Decide ser amigo de Shrek enfrentando todos os insultos do ogro, permanecendo fiel a ele em todas as situações.

Lorde Farquaad – é o vilão do filme. Um anão maldoso, arrogante, pretensioso, medroso e muito orgulhoso. Dentre seus defeitos o maior deles é detestar as criaturas de conto de fadas e tentar livrar-se delas. Seu maior desejo é ser rei de Duloc, para isso precisa casar-se com uma princesa e a escolhida é Fiona.

O filme Shrek em seu enredo faz várias paródias com personagens e histórias de contos de fadas. Alguns contos de fadas identificados no filme foram: Os Três Porquinhos, Cachinhos Dourados, Cinderela, A Bela Adormecida, Pinóquio, Branca de Neve e os Sete anões, A Flauta Mágica e muitos outros. Podemos também identificar várias cenas e personagens parodiados de outros filmes tais como: A Bela e a Fera, Matrix, Dumbo, Branca de Neve, As Panteras, O Lobo Mau, O Espelho Mágico, Hobin Wood, o Castelo da Disney e até o quadro “O Nascimento de Vênus” de Botticelli aparece no quarto de Farquaad.

Esse filme traz uma nova concepção de beleza, mostrando que sentimentos como amizade, companheirismo, bom caráter, podem fazer o amor florescer em qualquer pessoa, independente de sua beleza física.

A DreamWorks é um estúdio de animação computadorizada fundada em 1980. Desde sua criação já passou por vários donos, como Steven Spielberg, David Geffen e Jeffrey Katzenberg. A DreamWorks firmou-se neste gênero cinematográfico criando filmes como A Fuga das Galinhas, O Príncipe do Egito entre

outros. Chegando ao auge de suas criações com Shrek, filme este que rendeu bilhões em bilheteria.

Mesmo percebendo uma mensagem positiva no filme Shrek, não podemos ser inocentes a ponto de pensar que a DreamWorks está se importando com a formação de nossas crianças. Mesmo fazendo paródias dos filmes da Walt Disney. Ela investiu milhões de dólares na produção de Shrek, portanto vai querer retorno do seu investimento. Assim com outras corporações a DreamWorks também concede licença para indústrias, que investem em artigos derivados de seus filmes e personagens, obtendo assim, mais lucros com brinquedos, escova de dentes, pratos, copos, roupas, material escolar, entre outros.

A Disney lançou seu primeiro longa metragem em 1937 e desde então lança em média um filme por ano. Se observarmos os materiais escolares dos alunos iremos verificar que a maioria deles possui artigos referentes aos desenhos animados. Por que será? O que leva crianças e adolescentes a desfilarem com personagens estrangeiros que estão tão longe de sua realidade? Isso com certeza deve-se aos filmes que assistem. Os filmes nunca vêm sozinhos, isto é, juntamente com seu lançamento são produzidos brinquedos, roupas, materiais escolares, entre outros. Para entender melhor esse fenômeno vamos conhecer um pouco sobre a corporação Walt Disney.

A Corporação Walt Disney foi criada em 1923 por Walt Disney (1901/1966), iniciaram produzindo uma série de filmes curtos denominados o Alice Comédias. Em 21 de dezembro de 1937 lançaram Branca de Neve e os Sete Anões. Esse filme deu início a uma imensa lista de animação de longa-metragem destinado ao público infantil.

Hoje a Walt Disney além de estúdios cinematográficos, possui parques temáticos em vários países, proporcionando divertimento e entretenimento para crianças e adultos e com isso arrecadando milhões de dólares como nos mostra GIROUX no quadro abaixo:

“... a realidade de um poderoso império econômico e político que em 1994 arrecadou US\$ 667,7 milhões com filmes, US\$ 330 milhões com diversos produtos associados aos filmes e personagens, e US\$ 528,6 milhões com seus parques e locais de diversão (citado em Turner, 1994, p.B1). Mas a Disney é mais que um gigante capitalista, é também uma instituição cultural que luta ferozmente para proteger seu *status* mítico como provedora de inocência e virtude moral americana” (GIROUX, 2001, p. 53).

Não podemos pensar que apenas a Walt Disney produz desenhos animados prevendo lucros. A DreamWorks, comunga da mesma ideologia.

Quando trabalhamos com desenhos animados, sem fazer uma análise crítica dos mesmos, estamos colaborando para a disseminação das ideologias presentes em seu enredo. É neste contexto que ousou dizer que, mais do que nunca, devemos trabalhar com este gênero cinematográfico. Em especial, para as aulas de arte, pois os elementos contidos nos filmes permitirão trabalhar os conteúdos presentes nas Diretrizes Curriculares de Arte.

O que trabalhamos dos filmes:

Os alunos realizaram a comparação entre os filmes analisados e obtiveram os seguintes resultados: semelhanças encontradas: personagens, o tempo histórico, vilões, ambos retratam conto de fadas, possuem o mesmo início, é um desenho animado, tempo de elaboração, produtos com personagens. Diferenças detectadas: estúdios, roteiros, ano de lançamento, técnica empregada, narração, entre outras.

Quanto ao conteúdo específico da disciplina, explorou-se os mesmos por meio de cenas dos filmes.

Artes Visuais: Em leitura de imagem os alunos analisaram as imagens seguindo os seguintes questionamentos: O que estão vendo? Quais elementos formais estão presentes na imagem? Como eles foram organizados? Como foi elaborada a imagem?

Com os alunos da 6ª, trabalhamos o significados das cores que segundo Newbery “a cor é um elemento vital em nosso dia-a-dia. Ela nos ajuda a demonstrar quem somos e como nos sentimos. Atrai nossa atenção e fornece informações” (NEWBERY, 2001, p 8).

Música: com as cenas que apresentaram as músicas, *A Dream is Wish Your Hart Makes*, do filme Cinderela e *I'm Believer* do Filme Shrek, analisou-se o gênero, o estilo e a importância das mesmas na trilha sonora dos filmes. Os alunos da 6ª série fizeram uma pesquisa na internet sobre a música *A Dream is Wish Your Hart Makes* de Cinderela. O resultado da pesquisa: a música é uma valsa, romântica e fala sobre o sonho de Cinderela. A 8ª descobriu que *I'm Believer* é um rock dos anos 60 cantado pelo grupo musical The Monkees, o qual foi criado para fazer um contra ponto aos os Beatles. Eles possuíam um a série na televisão, que em seus episódios falavam sobre os problemas que os jovens enfrentavam na época.



Teatro: trabalhou-se a descrição do contexto, analisando o nome do filme, direção, contexto, personagem, espaço cênico e figurino.

Observou-se por parte dos alunos interesse e espontaneidade para a realização das atividades propostas. O estímulo visual e auditivo possibilitou melhor compreensão dos conteúdos abordados.

Nas demais disciplinas, muito pode ser explorado com os filmes. Em Matemática, pode-se trabalhar com os números apresentados. Em História, o estudo da era medieval ficaria bem mais interessante. Em Língua Portuguesa, os filmes apresentam uma gama enorme de gênero literário como conto de fadas, fábulas, narrativas, produção textual, entre outros. Em Geografia, seria muito interessante trabalhar o espaço geográfico partindo das localidades apresentadas. A fauna e a flora mostradas nos filmes podem ser um bom ponto de partida para os estudos das mesmas na disciplina de Ciências. Sendo os filmes em Inglês, muitos conteúdos dessa disciplina possibilitam exploração da tradução, conversação e produção de texto.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Percebemos nesse trabalho um grande empolgação por parte dos alunos que foram despertados para a importância de fazerem a leitura observando outros aspectos que não só o encantamento da história e a beleza do desenho.

Concluindo a implementação, chega-se à conclusão que o desenho animado, em especial, Cinderela e Shrek, favorecem a aplicação como instrumento pedagógico, não apenas nas aulas de Arte, mas em todas as disciplinas, pelo fato dos mesmos pertencerem ao universo das crianças, jovens e porque não dizer, também dos adultos. O trabalho dos conteúdos, com esse gênero cinematográfico, torna-se prazeroso e eficaz tanto para o professor quanto para a aprendizagem dos alunos. Desta forma, evidencia-se a importância de uma análise crítica dos filmes de animação, quando de sua apresentação em sala de aula, definindo com clareza os objetivos que se espera alcançar.

Ainda podemos dizer aos professores de Arte que ajudem o educando a posicionar-se com sensibilidade e critérios éticos, diante de um conjunto de circunstâncias, pois é na produção da Arte que os alunos são levados a considerar suas possibilidades criadoras e mais os homens continuam hoje com a mesma

necessidade de acreditar em forças mágicas, para poder explicar o que acontece em seu particular e a todos em geral. Nesse sentido, os contos de fadas contemplam esta busca por serem responsáveis por responderem sugestivamente a questões internas da natureza humana.

## 6 REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CEREJA, William Roberto; MAGALHAES, Thereza Cochar. **Português: Linguagens 5ª Série**. São Paulo: Atual Editora, 1998.

**CINDERELA**. (DVD) Direção – Wilfred Jackson, Hamilton Luske e Clyde Geronime, 1950.

D'ELIA, Céu. **Animação, Técnica e Expressão**. In: BRUZZO, Cristina (Coord.) Coletânea Lições Com Cinema: Animação. São Paulo, FDE, 1996.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica 2002

GIROUX, Henry A. **Disneyzação da Cultura Infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

NEVES, Fátima Maria. **A utilização do Cinema Enquanto Recurso Pedagógico: Algumas Considerações**. Maringá: revista UNIMAR 19 (1): 215 - 225 1997.

NEVES, Fátima Maria. **Filmes e desenhos animados para o ensino fundamental: Kiriku e a Feiticeira**. IN: RODRIGUES, Elaine & ROSIN, Sheila (Orgs). **Infância e práticas educativas**. Maringá: EDUEM, 2007.

NEWBERY, Elizabeth. **Os Segredos da Arte**. São Paulo: Editora Ática, 2003.

SEED, DCE. **Diretrizes Curriculares de Arte**: Curitiba, 2008.

**SHREK**. (DVD) Direção – Andrew Andamson e Vick Jenson, 2001.

WIKIPEDIA. **The Monkees**. Pesquisado em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Monkees](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Monkees)>- acesso 12/11/2009

WIKIPEDIA. **Shrek**. Pesquisado em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Shrek>> - acesso 06/11/09

WIKIPEDIA . **CINDERELA**. Pesquisado em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/cinderela>> - acesso 06/11/09

