

Do Formalismo ao Estruturalismo: entre Fadas, Ogros e outros Bichos.

From Formalism to Structuralism: through Fairies, Ogres and other Animals.

Del Formalismo al Estructuralismo: entre Hadas, Ogros y otros Animales.



Deise Quintiliano Pereira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

E-mail: deisequintiliano@uol.com.br

Resumo: Passado o período estruturalista, mas também o apogeu da desconstrução pós-estruturalista, esse trabalho tem por objetivo explorar a operacionalidade dos modelos de organização narrativa propostos pelo formalismo e pelo estruturalismo, apoiando-se em temáticas contemporâneas. Os *corpora* de análise são o filme *Branca de Neve e o Caçador* (2017), na aplicação das 31 funções desenvolvidas pelo folclorista russo Vladimir Propp, e a animação digital *Shrek* (2012), no modelo de previsibilidade elaborado pelo linguista lituano A.J. Greimas.

Palavras-chave: Formalismo. Estruturalismo. *Shrek*. Conto de Fadas.

Abstract: After the structuralism period but also the boom of post-structuralist deconstruction, this study aims to explore the functionality of the models of narrative organization proposed by Formalist and Structuralist theories, by taking contemporary themes as a basis. The favored corpora for demonstration: the *film Snow White and the Huntsman* (2017) – to which we apply the 31 functions developed by Russian folklorist Vladimir Propp – and the computer animation *Shrek* (2012) – considering the model of predictability developed by Lithuanian linguist A.J. Greimas.

Keywords: Formalism. Structuralism. *Shrek*. Fairy Tale.

Resumen: Después del período estructuralista, pero también del apogeo de la deconstrucción postestructuralista, este trabajo tiene como objetivo explorar la operatividad de los modelos de organización narrativa propuestos por el formalismo y el estructuralismo, a partir de temas contemporáneos. Los corpus de análisis son la película *Blancanieves y el cazador* (2017), en la aplicación de las 31 funciones desarrolladas por el folclorista ruso Vladimir Propp, y la animación digital *Shrek* (2012), en el modelo de previsibilidad creado por el lingüista lituano A.J. Greimas.

Palabras Clave: Formalismo. Estructuralismo. *Shrek*. Cuento de Hadas.

Submetido em: 21 de agosto de 2021.

Aceito em: 20 de fevereiro de 2022.

Publicado em 20 de junho de 2022.

Do Formalismo ao Estruturalismo

Graças aos notáveis avanços dos estudos da linguística e da etnologia, na primeira metade do século XX, a análise estrutural da narrativa encontra terreno fértil para propor seus modelos operacionais de análise privilegiando novos parâmetros de compreensão da linguagem textual. A partir das investigações de Vladimir Propp, formalista russo, pioneiro na tentativa de descobrir a estrutura do conto baseada no estudo da forma (morfologia), gestam-se os embriões de uma verdadeira gramática narrativa.

Em dissonância com concepções que antecederam sua pesquisa e que classificavam os textos por “assuntos” ou “motivos”, na *Morfologia do conto maravilhoso* (1984), Vladimir Propp (1895-1970) analisa cerca de 100 contos populares russos, mapeando suas “funções” invariantes, isto é, seus elementos de significação constante, cronologicamente respeitados. Privilegiando a forma em detrimento do conteúdo, fraciona o texto numa série de ações encadeadas que se repetiam em todos os contos, fixando o número máximo de funções em 31, formando uma grande sintagmática.

Pelas mãos de Claude Lévi-Strauss (1908-2009), o legado do formalismo seria passado para o estruturalismo, pois, a exemplo de Propp, o antropólogo belga também se debruçaria sobre os elementos invariantes na análise dos mitos revelados por cerca de quatrocentas tribos estudadas no Brasil e outras tantas na América do Norte. Seu intento era criar instrumentos que permitissem romper com as teorias evolucionistas do século XIX, segundo as quais as sociedades ditas “primitivas” representariam estágios ultrapassados pelo Ocidente no caminho do progresso.

Lévi-Strauss objetivava desvendar a lógica interna dos mitos e mostrar como eles representam a passagem da natureza para a cultura, no seu *magnum opus*: a série em quatro volumes das *Mitológicas (Mythologiques)*¹, de 1960. Em mais de 2 mil páginas, ele

1 Composta pelos textos O cru e o cozido (2021), Do Mel as Cinzas (2005), A origem dos modos à mesa (2006) e O homem nu (2011), nos dois primeiros volumes se concentram as análises dos mitos da América do Sul, enquanto nos dois últimos são enfocados os da América do Norte.

analisa um total de 813 mitos – e suas centenas de variantes – originários de povos do continente americano, desde os bororos, os jês e os tupi-cavaíbas do Brasil até os hopi, os pueblo, os mohawk e os kwakiutl da América do Norte.

O mito não era assim analisado ao nível da expressão discursiva manifesta linearmente, mas no conjunto de suas unidades constitutivas, no feixe dessas relações, intituladas “mitemas” – matrizes de significação dispostas em linhas e em colunas que constituem a “estrutura folheada” do mito. A estrutura mítica se anunciava no confronto das diferentes versões, uma vez que, para o antropólogo, o mito se define pela soma de todas essas variantes, inclusive as contemporâneas, não havendo nenhuma mais verdadeira, mais original nem mais importante do que a outra.

Ao entrar em contato com a tradução inglesa da *Morfologia do conto maravilhoso* (1984) de Propp, Lévi-Strauss saúda os originais aportes da pesquisa, sem deixar de tocar no centro nevrálgico da querela dos formalistas *versus* estruturalistas: o antropólogo belga acusa o folclorista russo de negligenciar o contexto, fornecendo o código sem a mensagem. Ao tornar a semiótica narrativa um paradigma científico capaz de ser aplicado a qualquer tipo de narrativa, é A. J. Greimas (1917-1992) que vai conciliar a sintagmática de Propp com a visão paradigmática de Lévi-Strauss, na propositura de um *modelo de previsibilidade*. Condensado numa metodologia incrivelmente econômica, esse modelo mostra-se capaz de descrever as estruturas narrativas². Assim, a sucessão cronológica e linear propiana seria absorvida por uma estrutura-matriz atemporal, permanente e que valorizava o todo sobre as partes, característica de base do mito.

² A conjugação da sintagmática propiana com a paradigmática lévi-straussiana figuram em *Semântica Estrutural: pesquisa de método* (1973) e *Sobre o sentido: ensaio semiótico* (1975), obras do lituano Greimas.

O programa narrativo

O modelo estrutural da narrativa considera uma série (e não sucessão, logo sem vínculo temporal) de enunciados concatenados, definidos pela relação formal ($f = \text{função}$) entre os actantes que os constituem. Apresentam-se dois tipos básicos de enunciados:

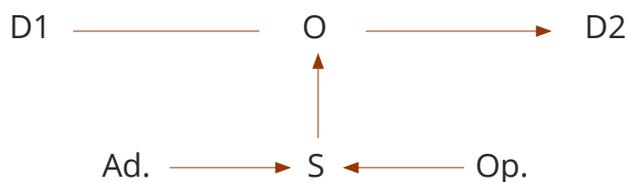
a) $f: \text{querer} (S \longrightarrow O)$

O Sujeito é modalizado pelo *querer*; a característica do Objeto é ser desejado pelo Sujeito. A “distância” entre os dois actantes cria a tensão geradora da narrativa. A realização do querer implica um *saber e/ou poder fazer*, por isso os papéis actanciais da competência do Sujeito são suscetíveis de serem assumidos por atores nomeados “adjuvantes” (Ad.) ou “oponentes” (Op.), segundo exerçam sua influência a favor ou contra a obtenção do Objeto perseguido.

b) $f: \text{comunicação} (D1 \longrightarrow O \longrightarrow D2)$

É frequente, mas não necessário, que um mesmo ator exerça sucessivamente o papel de Destinatário e o de Sujeito; neste caso, deve-se observar a conformidade (euforia) ou não conformidade (disforia) do seu *fazer* com a comunicação recebida: havendo uma disjunção, define-se o papel de Anti-Sujeito, desdobramento por contradição do actante Sujeito. Podemos apresentar o *modelo actancial*³ greimasiano, representação antropomórfica, mas ainda não figurativa (esta só se realiza no discurso manifesto) da estrutura profunda, que é de ordem conceitual.

³ O delineamento do presente modelo actancial, do investimento modal, bem como as categorias de verificação e de provas estão organizadas em (PANDOLFO, 1977, p. 22-24).



O papel actancial do Sujeito é definido pelo *investimento modal*. Uma primeira hierarquia de valores modais pode ser indicada, assim orientando o percurso narrativo:

querer → saber → poder → fazer

A proposta de classificação das personagens por Greimas não decorre do que são, mas do que fazem (donde a terminologia de “actantes”). A linearidade do eixo sintagmático de 31 funções, engendrado por Propp, é aqui recortada por uma estrutura paradigmática condensadora do mundo infinito de personagens em apenas 6 actantes (sujeito, objeto, destinador, destinatário, adjuvante, oponente).

É o *desejo* do Sujeito que, inicialmente, o torna apto para receber o *saber* e o *poder* que lhe permitirão realizar o objetivo proposto. Mas os papéis actanciais podem ainda aparecer modalizados pela categoria da *veridição* (Ser X Parecer) nos seguintes modos:

- Da verdade: o que é e *parece*, formalizado como (e + p)
- Do segredo: o que é mas *não parece*, formalizado como (e + \bar{p})
- Da mentira: o que *não é* mas *parece*, formalizado como (\bar{e} + p)
- Do falso: o que *nem é nem parece*, formalizado como (\bar{e} + \bar{p})

Greimas (1973) identifica três tipos de provas, definidas em função de suas consequências específicas:

1. *Provas qualificantes*: o Sujeito, cujo *querer* já o dispõe para empreender sua missão, recebe então um *saber* e/ou um *poder* para realizá-la (Q + S + P).
2. *Prova principal*: é a prova cuja consequência é a recuperação dos valores alienados.

3. *Prova glorificante*: o Destinator reconhece e recompensa os feitos do herói e/ou pune os malefícios do anti-herói (Traidor, Antissujeito).

Com vistas a retratar o percurso narrativo segundo o formalismo, utilizaremos um *corpus* contemporâneo que caminha das telas de cinema, *Branca de neve e o caçador* (2017)⁴, para as páginas de um roteiro adaptado (2012). Quanto à demonstração do modelo estruturalista, caminharemos na contramão ao lançarmos mão de um *corpus* cuja formatação é originariamente elaborada sob a forma de um conto infantil, *Shrek!* (1990)⁵, tendo sido transformada posteriormente em animação digital, *Shrek* (2001)⁶.

A eleição de tais *corpora* justifica-se nas palavras do escritor Christopher Vogler (1998, p. 19-20), que, na trilha do conceito conhecido como “jornada do herói”, do antropólogo Joseph Campbell, alude à convergência estrutural dos roteiros hollywoodianos como forma de entretenimento popular: “Todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de *fadas, sonhos e filmes*”. (Grifos do autor). A própria jornada do escritor Vogler associa-se intimamente a esse processo: “Fui seguindo essa trilha de histórias e acabei lendo para ganhar a vida: fui ser leitor para alguns estúdios de Hollywood, analisando histórias”.

Os parâmetros de que trataremos no formalismo e no estruturalismo, a exemplo do mito, trazem consigo o grande desafio de se mostrarem operacionais na universalidade, conectando-se aos componentes simbólicos presentes em múltiplas narrativas, em múltiplos momentos históricos, independentemente do suporte que os veiculem. Verificaremos se a modelagem dos mecanismos que presidem à produção de significados na teoria semiótica ancora suas bases, de fato, no *conceito de relação*, cerne do princípio epistemológico greimasiano e lévi-straussiano.

4 Apesar de o filme ter sido lançado originalmente em 2012 nos cinemas, nas referências finais consta sua versão em DVD, lançada em 2017.

5 Apesar de o livro homônimo ter sido lançado originalmente em 1990 no mercado editorial, nas referências finais consta sua tradução em português, lançada em 2001.

6 Apesar de o filme ter sido lançado originalmente em 2001 nos cinemas, nas referências finais consta sua versão em DVD, lançada em 2012.

Branca de Neve e o modelo de proppiano

Em seu trabalho, *"Representação feminina em contos de fadas: Uma análise das personagens de três histórias infantis e suas adaptações"*, Letícia Zumaêta (2016, p. 13) esclarece que, no capítulo intitulado "Branca de Neve", as principais versões estudadas em sua pesquisa apoiam-se no conto dos irmãos Grimm, *Branca de Neve* (2016)⁷ e na animação *Branca de Neve e os Sete Anões* (2009)⁸, produzida por Walt Disney Studios.

Do mesmo modo, Allana Miranda, em sua dissertação de mestrado, *"Branca de Neve multimídia: a personagem na literatura, no cinema e nos quadrinhos"* (2011, p. 13), observa o gênero em três suportes midiáticos distintos: o conto infantil *"Branca de Neve e os sete anões"*, assinado pelos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm (1785-1863 e 1786-1859, respectivamente), no século XIX; a adaptação cinematográfica homônima, dirigida por David Hand (1900-1986) e produzida por Walt Disney (1901-1966), em 1937; e o conteúdo da revista mensal *Fábulas*.

Tal conteúdo se apresenta como um *graphic novel* da *Vertigo Comics*, inspirado na coletânea de contos orientais conhecida como *As mil e uma noites*, na qual o autor Bill Willingham transforma Branca de Neve numa versão de Sherazade, inclusive usando o mesmo artifício – como em *As mil e uma noites*, Branca se encontra em uma situação limite em que não apenas terá que se casar com o sultão, como será morta na manhã seguinte como parte da tradição, para evitar que o poderoso seja traído. A exemplo de Penélope esperando Ulisses, Branca passa a ludibriar o sultão contando as mais diversas histórias antes do êxodo dessas fábulas para o mundo ocidental.

Ambas as pesquisas nos servirão de suporte na confrontação das matrizes originárias do conto de fadas, funcionando como tela de fundo para a organização das sequências geradoras das

⁷ Originalmente publicado em 1812.

⁸ Apesar de o filme ter sido lançado originalmente em 1937 nos cinemas, nas referências finais consta sua versão em DVD, lançada em 2009.

funções idealizadas por Propp. A versão de que nos ocuparemos, *Branca de Neve e o Caçador*, com direção de Rupert Sanders, por seu turno, foi articulada dialogisticamente com o trabalho de conclusão de curso de Carla Rocha Iann, "A representação do gênero na narrativa fílmica 'branca de neve e o caçador': tópicos para uma análise cultural", num amálgama palimpséstico do tema, remetendo-nos à afirmação de Lévi-Strauss, segundo a qual:

A substância do mito não se encontra nem no estilo, nem no modo de narrar, nem na sintaxe, mas na estória contada. O mito é linguagem, mas uma linguagem que trabalha em um nível muito elevado, aonde o sentido chega, [...] a decolar do fundamento linguístico sobre o qual começou a rolar" (LEVI-STRAUSS, 1970, p. 232).

Há um sem-número de releituras e adaptações apresentadas em múltiplos suportes: filmes, animação, histórias em quadrinhos, jogos, *ballets*, musicais, em torno da personagem Branca de Neve, apenas na atualidade. O livro "*Revolted Rhymes*", de Roald Dahl (1916-1990)⁹ propõe um enredo com características bem modernas, em que Branca de Neve é uma jovem sábia que rouba o espelho mágico e ajuda os anões a apostar em cavalos de corrida. O celebrizado conto de fadas faz-se também presente no videogame *Kingdom Hearts* (2020), onde a protagonista encarna uma das princesas raptadas por Malévola, a bruxa de *A Bela Adormecida* (2018).

É, sobretudo, a ênfase na iteração e a perquirição da invariância que confirmam a tese de Lévi-Strauss para quem a terra do mito é redonda. Isso implica dizer que a ossatura fundamental do formalismo busca ser capaz de dar conta de todas as narrativas, porquanto todas guardam um fundo comum, de natureza arquetípica. O que varia não é o eixo sintagmático, a linha episódica, mas os motivos, a roupagem, o revestimento semântico contextualizado. Passada a febre estruturalista, mas também o apogeu da desconstrução pós-estruturalista, nosso propósito não é

⁹ Originalmente publicado em 1982.

analisar esses textos, mas tão somente demonstrar que, no plano formal, modelos que se consideravam superados podem ainda ser extremamente úteis na organização narrativa, oferecendo-se a qualquer tipo de abordagem teórica.

As versões do Conto de fadas

No início da história contada pelos Grimm, ao lançar o olhar para a neve, a rainha fura o dedo na agulha e três gotas de sangue pingam sobre a neve, o que a deixa admirada e a faz pensar que, se tivesse uma filha, gostaria que fosse “alva como a neve, rubra como o sangue e com os cabelos negros como o ébano da janela”. Não tarda e a rainha tem uma filha de descrições idênticas ao seu pedido. Mas, tão logo sua filha vem ao mundo, a rainha morre. O pai dá à filha o nome de Branca de Neve e casa-se com uma mulher arrogante e vaidosa, possuidora de um espelho mágico que só fala a verdade. A rainha consulta seu espelho, perguntando quem é a mais bela do mundo, ao que ele sempre responde: “*Senhora Rainha, vós sois a mais bela*”.

Quando Branca de Neve faz dezessete anos e 1 dia, a madrasta interroga novamente o espelho, que retruca: “*Você é bela, rainha, isso é verdade, mas Branca de Neve possui mais beleza.*” Corroída pela inveja, a Rainha contrata um caçador para que mate Branca de Neve e lhe traga seu coração como prova, na esperança de voltar a ser a mais bela. O caçador desiste da missão ao constatar a beleza da menina mais bela que já havia encontrado e rapidamente a manda fugir, se escondendo na floresta. Para enganar a rainha, entrega-lhe o coração de um jovem veado que a malvada come, acreditando ser de Branca de Neve. Todavia, o espelho mágico continua a dizer que Branca de Neve é a mais bela.

A heroína foge pela floresta até encontrar uma casinha onde moram sete anões. Como é muito gentil, limpa toda a casa e, cansada pelo esforço, adormece na cama dos anões. À noite, ao chegarem, os anões percebem que a moça tinha arrumado toda

a casa. Como agradecimento, eles lhe cedem sua casa como esconderijo, que a rainha não tarda a descobrir. Deslocando-se para lá, tenta matar Branca de Neve por duas vezes, logrando êxito na terceira. Disfarçada de fazendeira, oferece uma maçã enfeitiçada que engasga na garganta da princesa, tirando-lhe o ar. Quando os anões encontram Branca de Neve desacordada, pensam que está morta. Por achá-la tão linda, não têm coragem de enterrá-la e a põem num caixão de vidro.

Certo dia, um príncipe que andava pelas redondezas avista o caixão. Fica tão apaixonado que pergunta aos anões se poderia levá-la para seu castelo. Eles aceitam e os servos do príncipe a colocam na carruagem. No caminho, a carruagem tropeça, soltando o pedaço de maçã preso na garganta da princesa, que pode novamente respirar, abre os olhos e levanta a tampa do caixão. O príncipe a pede em casamento, convidando para a festa a Rainha Má, que morre de inveja. Como castigo, ao sair do palácio, acaba tropeçando num par de botas de ferro aquecidas. As botas fixam-se nela e obrigam a perversa a dançar sem parar até, finalmente, cair morta.

Sob a influência direta do filme da Disney de 1937, a maioria das versões publicadas atualmente não incluem três tentativas de a madrasta matar Branca de Neve, mas apenas uma – a da famosa maçã envenenada, que obtém sucesso em fazer com que a princesa adormeça para ser despertada com o beijo de um príncipe, não regurgitando a maçã. Os elementos retirados do conto em geral são os considerados bárbaros ou desnecessários, podendo ser interpretados de modo repugnante em tempos atuais.

Branca de Neve e o Caçador é uma releitura épica do conto de fadas em que a herdeira consanguínea do trono, ainda menina, é aprisionada na torre do castelo pela Rainha Má Ravenna, após ter assassinado o rei, na noite de núpcias. Invejada pela madrasta, que, obcecada por beleza, tem o poder de sugar a juventude de outras garotas, a heroína é apresentada como uma linda moça, muito boa, ingênua e educada, porém ainda submissa ao que lhe

é imposto. Torna-se alvo da vilã, pois o passar dos anos faz com que o espelho mágico identifique a princesa como a mais bela do reino.

A usurpadora do trono descobre que sua única forma de adquirir a imortalidade seria consumindo o coração da moça mais bela, que consegue escapar, refugiando-se na Floresta Negra, mas a malvada envia um caçador para trazê-la de volta. O caçador, todavia, não cumpre a missão e descobre que fora traído pela contratante, que se dizia detentora de poderes capazes de ressuscitar sua esposa amada. Então, é a própria madrasta que, servindo-se de magia, toma a forma física de William, amigo de infância de Branca, tentando eliminá-la pessoalmente, apenas uma vez, e não três, destoando das mais antigas matrizes do conto.

O Caçador torna-se, então, um grande aliado (coadjuvante) de Branca de Neve e dos 7 anões (aliás, inicialmente 8, pois 1 deles morre no percurso narrativo) guerreiros, nessa versão. Juntos lutarão contra o reinado da maléfica Ravenna. Trata-se de uma atualíssima releitura do conto de fadas, levando a famosa história à “Era das Trevas”, simbolizada por Ravenna, em contraponto com a luz, emitida por Branca de Neve, que, aliando-se aos resistentes à usurpadora, inicia uma rebelião para derrubar sua madrasta. Apesar de depender de um beijo (não de William, mas do caçador) para voltar à vida, a heroína não se envolve amorosamente com nenhum dos dois.

Sua prioridade não é o casamento, mas reaver o seu trono por direito. Desde o início do reinado de Ravenna, o reino tornou-se sombrio, inóspito, mergulhado na escuridão, em contraposição aos espaços por onde circula a heroína, onde abundam flores, canto dos pássaros e a vida ressurge em todo o seu esplendor. O filme inova e surpreende ao ser concluído numa cena em que Branca de Neve é coroada rainha. Diferentemente do conto, no qual ela só legitima sua posição social graças ao casamento com o príncipe, o longa promove uma revisão de valores, transformando Branca de Neve em personagem livre, agente de seu próprio destino.

Figura 1 – Princesa Branca de Neve no estilo Joana D’Arc.



Fonte: <https://www.latimes.com/business/realstate/la-fi-hotprop-kristen-stewart-20121016-story.html>
Acesso em: 30 jul. 2021.

Tabela 2 – [Modelo Proppiano]

1. Situação inicial: Não é propriamente uma função. Introduz a situação da princesa no castelo, faz alusão a profecias, define a composição familiar (a rainha mãe derrama 3 gotas de sangue ao espetar o dedo no espinho de uma rosa vermelha. Ao vê-las cair sobre a brancura da neve, deseja ter uma filha branca como a neve e com os lábios vermelhos como o sangue. Nasce Branca de Neve. O rei fica viúvo e se casa com a Malévola madrasta).
2. Ausência: O rei é assassinado na noite de núpcias pela esposa. Branca de Neve é feita prisioneira, por 10 anos, na torre do castelo.
3. Transgressão: É um ato involuntário porque a heroína é denunciada pelo espelho mágico ao se tornar a mais bela jovem do reino.
4. Interrogação: Ravenna questiona o espelho mágico sobre as consequências de a enteada ter se tornado mais bela do que ela.
5. Informação: A informação é obtida, o segredo traído. O espelho coloca a rainha a par da necessidade de consumir o coração de Branca de Neve para manter a própria beleza, juventude e obter a imortalidade.
6. Engano: o agressor tenta enganar a vítima. (não ocorre).
7. Cumplicidade: de forma inocente, a personagem se deixa ludibriar pelo agressor. (não ocorre).
8. Dano/vilania: A decisão é tomada: Branca de Neve deve morrer.
9. Mediação: o herói é informado da catástrofe e lhe é pedido que parta: a heroína precisa fugir para se salvar. Lança-se na terrível Floresta Negra de onde ninguém jamais conseguiu sair vivo (com exceção do caçador).
10. Empresa Reparadora: O herói-agente consente em partir / aceita ou se dá a missão de recuperar o objeto perdido. A heroína quer recuperar o trono do pai.
11. Partida: o herói sai de seu lar para cumprir sua missão: a princesa necessita sair do castelo onde vivia como prisioneira para tentar retornar noutra situação.

12. Função do doador: surge uma personagem actante, na forma de doador, o qual ajudará o herói de alguma maneira. Para isso, o herói precisa passar por uma prova. No filme, essa função é ocupada pelo “agressor” (o Caçador), inicialmente contratado com o objetivo de capturar a princesa e devolvê-la à rainha.
13. Reação do herói: Desenganado pela princesa de que eram falsas as promessas da Rainha, o Caçador decide poupar a vida da bela, tornando-se o doador que lhe ensinará como se defender fisicamente, auxiliando-a na improvável sobrevivência na Floresta Negra.
14. Recepção do objeto mágico: O Caçador ensina à Branca de Neve um golpe de defesa e outro de ataque, além de lhe presentear com um punhal.
15. Deslocamento: o herói se dirige para o local do conflito: é a malvada que, assumindo a forma de William, vai até a Floresta Negra oferecer a maçã envenenada à princesa que morre após comê-la.
16. Luta: Confronto entre o herói e o agressor William revela ser a madrasta disfarçada diante da heroína já envenenada.
17. Marca: durante a luta, o agressor deixa uma marca no herói. (não ocorre).
18. Vitória: o bem vence o mal. Na verdade, a princesa não está morta, mas adormecida. É levada ao castelo do pai de William, tornado Quartel-General dos revoltosos desde o assassinato do rei. Desperta após receber o beijo do Caçador, reeditando outro conto arquetípico: A Bela Adormecida.
19. Reparação: o dano é corrigido. Branca de Neve, despertada, sai do castelo e fala diretamente aos seus súditos da necessidade de enfrentarem e derrotarem Ravenna, restaurando a ordem, a paz e a prosperidade no reino sombrio.
20. Volta: O herói retorna para casa. Branca de Neve retorna ao castelo paterno.
21. Perseguição: o herói é perseguido pelo agressor ou seu ajudante. (não há duplicação dessa função já ocorrida)
22. Socorro: o herói se salva ou é salvo por outrem. (não há duplicação dessa função já ocorrida)
23. Chegada incógnito: o herói retorna sem se identificar. (não ocorre).
24. Pretensões falsas: alguém se faz passar pelo herói. (não ocorre).
25. Tarefa difícil: o herói precisa cumprir uma prova que mostre que ele realmente é quem diz ser: Branca de Neve mostra-se tal qual se tornou: uma valente guerreira que confronta, fisicamente, a madrasta.
26. Tarefa cumprida: o herói supera a prova. Em duelo com Ravenna, a princesa lhe aplica o golpe ensinado pelo Caçador e utiliza o punhal para matá-la, vencendo o duelo com a madrasta.
27. Reconhecimento: o herói é identificado – às vezes, graças à marca deixada pelo agressor. 12. (não ocorre).
28. Desmascaramento: o pretense herói é desmascarado. (não ocorre)
29. Transfiguração: o herói é encoberto por uma aura que o muda fisicamente: Diante da vitória de Branca de Neve, seus súditos vibram e a vida volta a brotar no reino.
30. Punição: o agressor, seus ajudantes e/ou o pretense herói são punidos. Os revoltosos, o Caçador, os 7 anões e a heroína vencem a batalha e recuperam o reino. Ravenna e seu irmão já estão mortos e seus soldados vencidos.
31. Casamento: o herói se casa, geralmente com a personagem envolvida no dano: Branca de Neve, adaptada aos tempos modernos, assume o trono, mas não se casa. É uma heroína corajosa e dona do seu destino.

Fonte: criação de nossa autoria

Figura 3 – O Caçador e 8 anões, personagens coadjuvantes da princesa.



Fonte: <https://www.guiadasemana.com.br/cinema/sinopse/branca-de-neve-e-o-cacador> Acesso em: 01 ago. 2021.

Termo proposto por Julia Kristeva (1941-) a partir da influência dos trabalhos realizados por Mikhail Bakhtin (1895-1975), a intertextualidade é um fenômeno presente na linguagem humana. Segundo a autora búlgaro-francesa, todo texto possui explícita ou implicitamente relações com textos anteriores a ele. Dito de outro modo, “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto” (KRISTEVA, 1979, p. 68).

Com efeito, Carla Iann percebe, com propriedade e de maneira bastante assertiva, as interconexões presentes nos contos de fadas, respaldada nos estudos psicanalíticos de Bruno Bettelheim (1903-1990) para quem:

As figuras e os acontecimentos dos contos de fada estão de acordo com fenômenos arquetípicos, daí satisfazerem, inconscientemente, através de todas as épocas. As versões populares têm constantemente modernizado a história, adicionando elementos e, muitas vezes, atenuando os pormenores mais intrigantes de acordo com as exigências sociais e os valores de cada época. Os contos foram perdendo suas passagens mais controversas e incorporando valores modernos, adaptados para o universo infantil, deixando muitas vezes de ser apenas entretenimento, para assumir a proporção de lição de moral ou mensagem de superação (IANN, 2015, p. 24).

O cotejo das diversas fontes primárias e secundárias de *Branca de Neve e os sete anões* nos autoriza inferir que a narrativa fílmica contém elementos que remetem diretamente ao arcabouço estrutural do conto de fadas. A película constitui, destarte, uma espécie de reatualização trazida para o telão mediante um processo de tradução intersemiótica, pois “não se trata mais de passar de uma língua para outra, mas de um sistema de signos para outro” (OUSTINOFF, 2011, p. 9).

Figura 4 – Coroação da rainha, empunhando um galho árvore, símbolo da vida.



Fonte: Captura de tela do filme [2h 00'8"] Acesso em: 01 ago. 2021.

O filme *Branca de Neve e o Caçador* moldou-se à narrativa literária, isto é, das telas do cinema passou para as páginas do livro, como roteiro adaptado por Lily Blake, John Lee Hancock, Hossein Amini e Evan Daugherty, tendo sido também publicado em 2012, ano do lançamento do longa-metragem, pela editora “Novo Conceito”. O dialogismo intertextual é brindado com a ampliação de possibilidades de expressão, pelo viés narrativo literário ou cinematográfico, num processo de transposição intersemiótica longe de ser recente, pois “desde a Grécia Antiga, as narrativas orais eram transformadas em textos épicos. Portanto, o ato de transpor para outra linguagem, adaptar uma obra é uma prática tão antiga quanto à própria narrativa literária” (PINHO & ARAÚJO, 2014, p. 76).

Segundo Propp, apesar da dificuldade de propor uma análise dos contos baseada na presença máxima de 31 funções, as quais se modificam pela influência de fatores externos, ao menos 5 funções concernentes às ações dos heróis são básicas: a partida do herói, as tarefas difíceis, a ajuda do elemento mágico, o reconhecimento e o final feliz. Considerado o momento em que o folclorista russo procedeu à sua pesquisa, a distância espaço-temporal cada vez mais alargada é fator incontestado que explica a necessidade de adaptações e deslocamentos cada vez maiores vis-à-vis de seu modelo primevo, sem implicar uma disfunção propriamente dita.

Verificada a operacionalidade do modelo proppiano, cabe destacar que dificilmente estarão presentes, na mesma narrativa, todas as 31 funções previstas, conforme nos adverte o folclorista. Passemos à exemplificação do modelo estruturalista.

Shrek e o modelo greimasiano

Shrek é um personagem infantil fictício criado pelo americano William Steig (1907-2003) – cartunista, ilustrador e escritor de literatura infantil, – para seu livro *Shrek!* (1990). Tornado popular pela série homônima da *DreamWorks*, assume papel de protagonista na franquia dos longas animados, cujo primeiro episódio – *Shrek* (2001) – servirá de *corpus* para a aplicação do modelo de Greimas.

Na narrativa do livro, Shrek sempre tem paz e sossego em seu pântano, espantando todas as pessoas que se aproximam. Um dia, porém, deve andar pelo mundo dos contos de fadas e encontra Fiona, a ogra de seus sonhos. No livro, o Burro aparece rapidamente e não acompanha Shrek em suas aventuras. Além disso, Fiona é uma ogra desde o início, já no filme, é uma humana que se transforma em ogra.

No longa animado, Shrek é um ogro que habita um mundo de criaturas lendárias tiradas das histórias infantis. Verde, alto, forte e muito assustador, é, ademais, mal-humorado e misantro-

po, razão pela qual vive como eremita num pântano, no coração de uma floresta encantada. Era constantemente incomodado por ser uma criatura diferente do padrão, fato que podemos simbolicamente associar ao *bullying* que muitos sofrem nos dias de hoje por sua aparência e gostos dissonantes do senso comum. Um dia, aparece um burro extremamente tagarela, uma espécie de Sancho Pança fabular, que força a amizade e a resistência de Shrek e eles se tornam amigos.

Nesse meio tempo, todas as criaturas das histórias imaginárias, como Branca de Neve, Cinderela, Pinóquio, os três porquinhos, fadas etc., aparecem na sua propriedade e invadem a sua casa. Logo Shrek descobre que esses invasores (agora sem-teto) foram expulsos do conto de fadas pelo poderoso Lord Farquaad, de Duloc. Nosso herói vai ter com ele para exigir a retirada das criaturas do seu pântano. Coincidentemente, Farquaad, (o príncipe medroso), promovia um torneio cujo prêmio duvidoso consistia na tarefa de salvar (para ele) a princesa Fiona do quarto mais alto, da torre mais alta de um castelo, protegidos por um dragão.

Participante involuntário, Shrek destrói toda a guarda do Lord, sendo aclamado como campeão pelo público. Farquaad, que em princípio desejava a sua morte, ao constatar a força descomunal do ogro, lhe faz a oferta: se ele trouxer a princesa, teria o pântano restituído como era antes. De fato, o grande objetivo de Farquaad é fazer de Duloc um reino perfeito, no qual o casamento com a mulher adequada – uma princesa – é imperativo. Tirânico, Farquaad usa o seu poder total para dobrar toda realidade adversa à sua vontade.

Verdadeira paródia intertextual, o filme é recheado de alusões irônicas às figuras idealizadas retratadas nos filmes da Disney. O Lord escolhe Fiona para se casar através de uma brincadeira proposta pelo Espelho Mágico da madrasta da Branca de Neve. O enorme ogro aceita a missão e, acompanhado pelo burro, resgata Fiona do castelo. O guardião da princesa é um Dragão-fêmea, que se apaixona pelo burro, após palavras doces que este lhe dirige para salvar a própria pele. Shrek consegue chegar até o quarto da

princesa, entra, a sacode e a carrega para fugirem dali. Ela se decepçiona, pois, fugindo do script romântico esperado, o herói não age como o cavaleiro galante dos contos de fadas. Tampouco vê seu rosto, já que o ogro está com uma armadura de ferro. Os três partem em direção a Duloc.

A viagem de volta, entretanto, atravessada por entre Robin Hoods e Dom Quixotes, não ocorre como planejado. No trajeto, Shrek e Fiona vão descobrindo afinidades e se apaixonam. Essa reviravolta na trama produzirá um desfecho surpreendente, pois o segredo que Fiona carrega é revelado: de dia é uma bela princesa, quando o sol se põe, transforma-se numa horrível ogra, graças ao feitiço que recebeu de uma bruxa ao nascer. Para neutralizar o feitiço, contudo, uma fada a colocou numa torre para esperar o beijo do amor verdadeiro, permitindo-lhe assumir sua forma real e única.

Trata-se efetivamente de uma Cinderela às avessas, onde o herói é um ogro feio, assustador, de hábitos grosseiros, mas possui um bom coração. Ao invés de se transformar em príncipe, é a princesa que se torna uma ogra. Depois de mostrar a Shrek evidências de que está apaixonado por Fiona, o burro pede auxílio à dragoa para conduzir o herói ao casamento e interrompê-lo. Shrek invade a cerimônia, declara-se à Fiona, ainda sob a forma humana, mas a noite já está caindo e a noiva transforma-se definitivamente em ogra. Shrek beija Fiona, enquanto o burro afirma: "*Que bom que foi um final feliz!*". Após a festa, o novo casal parte em lua de mel, numa abóbora tornada carruagem pela fada. Ocorre o impensável: o amor livre e entre diferentes/iguais. As personagens dos demais contos aparecem dançando, felizes e, no final da história, a antiga frase é parafraseada: *E viveram feios para sempre!*

Segundo Lévi-Strauss, que elabora a pesquisa fundadora da qual resultará o modelo greimasiano, toda narrativa é dotada de um componente mítico de base, razão pela qual repousa sobre estruturas arquetípicas, independentemente dos conteúdos singulares que veicule. Variação paródica do gênero conto de fadas, Shrek nasce como conto, mas, conforme Lévi-Strauss nos ensina,

o mito é composto do somatório de todas as suas variantes. Assim sendo, elegeremos apenas a animação digital como *corpus* de demonstração estrutural.

Já no início do longa, deparamo-nos com um contrato cujos valores (axiologia) propõem um programa virtual de ação: Lord Farquaad deseja se casar com uma princesa que reine com ele em Duloc. Por outro lado, Shrek busca fazer o seu pântano retornar ao *status* anterior à invasão dos personagens dos contos de fadas. É possível conciliar ambas as necessidades num “contrato” se Shrek assumir os papéis actanciais de Sujeito-Destinatário da missão e obtiver o Objeto (trazer a princesa) para o Destinator, (Lord Farquaad).

(A)

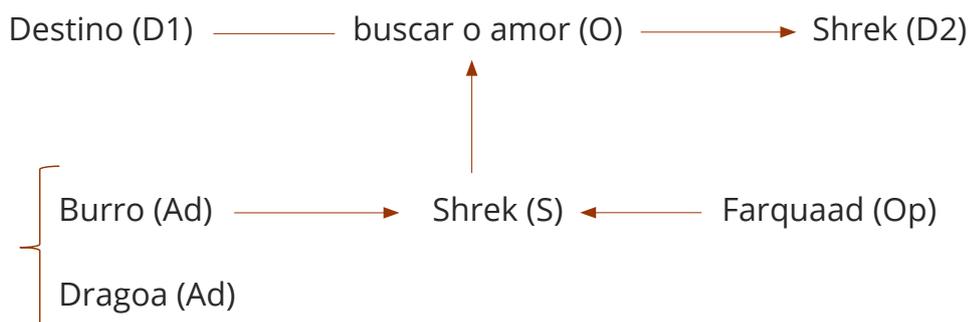


Sabemos que o investimento modal implica uma hierarquia de valores que orientam o percurso narrativo querer → saber → poder → fazer. Portanto, a liberdade do Destinatário Shrek é preservada, podendo atualizar-se pela “euforia” (cumprimento do contrato A e consequente manutenção dos valores contratuais) ou pela “disforia” (ruptura do contrato A e instauração de uma carência). A missão do herói consiste na recuperação dos valores alienados ou do bem perdido, sendo operada por ele por intermédio das provas ou sintagmas de desempenho.

A prova Qualificante liga-se ao *saber* e/ou *poder* realizar a missão proposta. Dotado de imensa força física, Shrek confirma essa qualificação ao sagrar-se vitorioso no torneio criado pelo Lord. Coadjuvado pelo Burro, parte para sequestrar a princesa (prova Principal), o que lhe permitirá retornar a Duloc e receber seu

pântano livre dos indesejados invasores pelas mãos do Destina-
dor (Farquaad). É a essa glorificação final que nosso personagem,
solitário e independente aspira. A reviravolta narrativa, contudo,
impõe um novo contrato (A_0), desconhecido dos protagonistas:

(A_0)



Se o mau humor é uma das características que primeiro se fazem perceber nesse misantropo é porque ele jamais havia experienciado a aventura do bem viver com a alteridade nem de ser aceito pelo outro. O resgate da princesa traveste-se em viagem iniciática do convívio social, de amizades e, sobretudo, da experiência amorosa. Parodiando os contos de fadas, uma multidão atravessa a estrada solitária do herói, como assinala com precisão cirúrgica Adâni Corrêa:

Estão incluídos no roteiro, os Sete Anões, os três Ursinhos, os Três Porquinhos, os Três Ratinhos Cegos, Pinóquio, Branca de Neve, Cinderela, Robin Hood, a fada, o lobo mau, vestido de vovozinha. Além dos citados, a personagem Biscoito faz referência ao *Soldado de Papel*. Tais personagens distribuídas ao longo da narrativa fílmica não têm sua própria história, como conto de fadas, enfatizada. Apenas integram a história de amor entre Fiona e Shrek como figurantes, povoando o universo maravilhoso, acentuando e negando uma escrita de outra época para compor, por meio de outra substância, um conto de fadas moderno, atual, através da paródia ao conto tradicional, escrito

por [Charles] Perrault [(1628-1703)] e por Grimm e de crítica ao contexto cultural da atualidade (2007, p. 75, comentários nossos e grifos da autora).

No capítulo dedicado aos contos de fadas, Nelly Novaes Coelho (1922-2017) analisa as relações da história com a natureza dos contos maravilhosos surgidos na Idade Média, destacando o papel dos primitivos húngaros que se tornaram os terríveis “ogros” (ou ogres): “Entes ferozes que devoram crianças e gostavam de carne humana; figura ameaçadora que se encontra na origem do bicho-papão dos contos infantis” (COELHO, 2012, p. 21). Nada mais paródico do que a transfiguração da imagem de um príncipe pasteurizado, glamorizado e disputado por mulheres jovens em inúmeros realities shows, tão comuns na atual “sociedade do espetáculo”, num “ogro-raiz” como Shrek.

O feitiço de Fiona, por seu turno, não é menos paródico. Agindo a contrapelo do senso comum, nossa ogra não tem o menor constrangimento em se despir da indumentária de princesa, corroborada na primeira parte da animação. Abraça sentimentos e desejos verdadeiros, renunciando aos parâmetros de mulher esbelta, delicada, bem-vestida, elegante e bela, conforme determina a estereotipia dos padrões ocidentais como fórmula de sucesso e felicidade, submissa, portanto, a um juízo de gosto compulsório. Valente, optará por viver no pântano em detrimento do palácio e é com o corpo de ogra que desafiará a passividade com que aceitara um destino imposto.

São todos esses valores, o tipo de comportamento, a natureza do protótipo, em suma, a doxa que são colocados em xeque, desestabilizados, desconstruídos. Como bem observa Nelly Novaes Coelho (2012, p. 21): “Houve também ‘ogressas’, mulheres terríveis, como Melusina que aparece nas novelas de cavalaria”. Ogros/não-vilões, fortes/frágeis, monstros/adoráveis, nossos dois heróis carregam consigo a ambivalência típica dos mitos, provavelmente porque “mostrar um personagem marginalizado como protagonista é dar voz e valorizar as diferenças, permitir que o outro mos-

tre seu universo ao invés de julgá-lo precipitadamente por meio de critérios subjetivistas” (SANTOS, 2009, p. 43).

A disforia do contrato (A) é o que permite que outro contrato sobredeterminante (A_0) se atualize, produzindo a trama tal qual a conhecemos. No interior do novo contrato, é pela “categoria de veridificação” que o Segredo de Fiona revela-se, permitindo aflorar a Verdade em toda a sua plenitude:

- Do segredo: o que é, mas *não parece*, formalizado como $(e + \bar{p})$ (parece ser princesa, mas é ogra);
- Da verdade: o que é e *parece*, formalizado como $(e + p)$ (revela-se a verdade: Fiona é ogra).

Sabe-se que a paródia representa um dos possíveis tipos de intertextualidade na rede de sentidos firmados entre o texto e seu destinatário. Como esclarece Affonso Romano de Sant’Anna (1937-), “a frequência com que aparecem textos parodísticos testemunha que a arte contemporânea se compraz num exercício de linguagem onde a linguagem se dobra sobre si mesma num jogo de espelhos” (2003, p. 7). Presente nos jogos de intertextualidade, a paródia se apresenta, portanto, como um possível e potente viés investigativo apto a proporcionar leituras críticas, polissêmicas e dessacralizadoras da animação digital:

O filme trabalha, nesse sentido, com a possibilidade de se conviver com as diferenças, sem julgamentos de valor. Fiona descobre que não é apenas aquela princesa que acreditava ser, mas escolhe, com consciência, assumir sua verdadeira identidade, bem como ocorre com Shrek, que não precisa mais viver solitário e se esconder no pântano. Aos poucos, vai se deixando envolver com todos aqueles que despertam seu afeto. Longe de ter uma finalidade pragmática, pode-se dizer que *Shrek* encanta e diverte aqueles que o assistem e, ao mesmo tempo, enfoca essas questões afetivas, de busca por uma identidade, por

um amor verdadeiro, a valorização do outro, a despreocupação com a estética, em que o feio passa a ser ressaltado e se torna belo também. (CORRÊA, 2007, p. 83, grifo nosso).

Figura 5 - Princesa Fiona (inicial) lutando contra Robin Hood e os Merry Men.



Fonte: <https://i0.wp.com/www.thehunchblog.com/wp-content/uploads/2015/01/shrek-5.jpg> Acesso em: 02 ago 2021.

Figura 6 – Princesa Fiona guerreira em Shrek para sempre.



Fonte: <https://lamenteesmaravillosa.com/wp-content/uploads/2018/05/fiona.jpeg>
Acesso em: 19 ago 2021.

Em seu questionamento à norma, à tradição e à *doxa* a paródia dissemina-se pelo longa de animação produzindo passagens *sui generis*, em circunstâncias inusitadas, nas quais vemos:

- A fada madrinha tornar-se fada má;
- Lord Farquaad, governante de Duloc, ter a estatura de um anão;
- O rei, pai de Fiona, transformar-se num sapo;
- O herói Shrek, temido por todos, ser apresentado sentado no vaso sanitário e caminhar pela estrada soltando gases horríveis;
- A princesa Fiona, apesar de apresentar, a princípio, um discurso idealizado em relação ao amor e ao cavaleiro que a salvaria, prenunciar sua natureza rebelde: comer ratos no espeto e até arrotar, deixando Shrek e o Burro perplexos diante da sua postura autossuficiente, bem diferente das princesas apresentadas nos contos tradicionais;
- A princesa Fiona dominar as artes marciais, atacando e derrotando Robin Hood e todos os Merry Men, antecipando a rainha guerreira em que se tornaria na sequência da franquia;
- A animosidade de Shrek ser apenas de fachada, à guisa de autoproteção, roupagem atrás da qual camuflava a dor da não aceitação e o desejo de afeto;
- O substrato de *A bela adormecida* ser o motor que encaminha o príncipe (não tão encantado) à busca da primeira versão de Fiona (a princesa mais horrorosa do planeta), culminando na reversão completa dos contos de fadas em função das características físicas reais dos protagonistas-ogros, que se casaram e... “Viveram feios para sempre”, anunciando, assim, as cenas do próximo capítulo.

Figura 7 - Príncipe (não tão encantado) e a Princesa-Ogra, apaixonados, saindo em lua de mel.



Fonte: <https://ciudadanopino.files.wordpress.com/2014/01/29572d1327897945-shrek-felices-para-siempre-shrek-y-fiona-foto.jpg> Acesso em 02 ago. 2021.

Considerações finais

Nesse trabalho, buscamos estabelecer correlações entre os elementos invariantes presentes nos contos de fadas, bem como naqueles constituintes dos mitos de referência, tais quais os concebem Lévi-Strauss. Partindo dessa relação dialógica, recorreremos aos modelos formais capazes de organizar as narrativas segundo critérios propostos pela escola formalista russa de Vladimir Propp e pela semiótica estruturalista de A. J. Greimas, apoiada nos estudos antropológicos lévi-straussianos. Os *corpora* de eleição foram o longa *Branca de Neve e o Caçador* e a animação digital *Shrek*, porquanto ambos operam sensíveis mutações na acumulação arquetípica dos mitos com os quais se encontram interconectados.

Adaptados à época contemporânea, os protagonistas receberam roupagens culturais condizentes com seu tempo histórico numa metamorfose sedutora: de princesa indefesa a heroína guerreira; de ser antissocial a cativante casal. No descompasso en-

tre o esperado e o realizado, o mundo real e o universo ficcional repousa toda a riqueza da contribuição autoral que cada criação agrega ao feixe significativo do mito originário. A intermedialidade erige-se como passadiço criativo e moderno na articulação da intertextualidade kristeviana e bakhtiniana, passível de integrar distintos suportes visuais – conto, longa, animação digital.

O destaque especial é das mulheres na recuperação do essencial: a salvação de todo o reino, sem a necessidade de cumprir o rito do auto da fé matrimonial por Branca de Neve; a opção livre e desembaraçada de Fiona de assumir-se princesa-ogra, contraditando os ditames de beleza ocidental. Essas desconstruções corroem as expectativas de passividade e conformismo de que são eivados os contos de fadas, instaurando uma nova ordem segundo a qual o lugar da mulher é onde ela quiser, no trono ou no casamento, mas condicionada à liberdade e ao direito à decisão final.

A paródia consiste em partir de uma proposta canônica dos contos de fadas, apoiada num modelo-matriz conservador, para erodi-la por dentro e desconstruí-la por fora. Em *Shrek*, apenas insinuamos a possibilidade de desenvolvimento de uma pesquisa na qual a paródia encarne um papel essencial baseado na repetição diferenciada e atualizada entre os textos que se entretecem, considerando-se que a carnavalização da Idade Média contribuiu para a difusão do procedimento paródico. A seriedade cotidiana cede espaço à brincadeira jocosa, o siso ao riso, a realidade ao simulacro, pois a ação caricatural assume o caráter de inversão identitária, permitindo que personagens-chave representem uma paródia de si mesmos.

Em suma, dispostos os percursos narrativos em consonância com os protótipos, seja do formalismo ou do estruturalismo, escolas consideradas há muito superadas, interessou-nos exclusivamente delas extrair o *modus operandi*, o princípio organizativo, objetivando demonstrar a rentabilidade ainda atual desses modelos formais, independentemente do tipo de avaliação que se deseje efetuar sobre essas mesmas narrativas: literária, filosófica, histórica, semiológica, de gênero ou outra. Trata-se aqui, portanto, não

da propositura de uma análise, mas, tão somente, da tentativa de sugerir pistas, por intermédio de regramentos eficientes que sirvam de ferramentas eficazes na abordagem de *corpora* de natureza vária, atentos às nuances e adaptações necessárias na abordagem de qualquer modelo. Se logramos êxito em nosso intento de efetuar esse resgate num momento histórico em que tudo se liquefaz, se desconfigura, se pulveriza, se dissipa, se nadifica, deixamos ao leitor o julgamento final.

Referências bibliográficas

BRANCA DE NEVE E O CAÇADOR. Direção: Rupert Sanders. Produção: Laurie Boccaccio, Gloria S. Borders, Sarah Bradshaw, Helen Hayden, Sam Mercer, Palak Patel e Joe Roth. Roteiro: Evan Daugherty, John Lee Hancock, Hossein Amini e Evan Daugherty. Interpretação: Kristen Stewart, Chris Hemsworth, Charlize Theron, Sam Claflin, Sam Spruell, Ian McShane, Bob Hoskins, Ray Winstone, Nick Frost, Eddie Marsan, Toby Jones, Johnny Harris, Brian Gleeson, Vincent Regan, Liberty Ross, Noah Huntley, Chris Obi, Lily Cole, Rachael Stirling, Hattie Gotobed, Raffey Cassidy, Xavier Atkins, Anastasia Hille, Izzy Meikle Small, Elliot Reeve, Mark Wingett, Jamie Blackley, Dave Legeno, Matt Berry, Greg Hicks, Peter Ferdinando, Andrew Hawley, Joey Ansah, Gregor Truter, Tom Mullion, Julian Seager, Paul Warren, Edd Osmond, Esme Allen-Quarmby, Karen Anderson, Lasco Atkins, Lee Bennett, Jason Bostridge, Kenneth W. Caravan, Duncan Casey, Lucy Chappell, James Currie, Luke Davies, Guivenere Edwards, Bryony Francis, Jake Francis, Neve Gachev, Craig Garner, Dylan Goodall, Roman Green, Mark Haldor, Shawn Paul Hastings, Matthew Hobbs, Matt Hookings, Kevin Hudson, Leo Hunter, Craig Izzard, Lee Edward Jones, Darren Kent, Cameron Leese, Hain MacSheoinin, Duncan JC Mais, Max Manganello, Oliver Mayo, Brendan McCoy, Duncan Meadows, Sarah Molkenthin, Alex Moore, Peter Jonathan Moore, Paradox Pollack, John Robinson, Jd Roth-round, Andrew Scott-Marshall, David Speed, Ryan Stuart, Vince Taylor, Peter Theobalds, David Verne, Daniel Westwood e Christian Wolf-La ´ Moy.

Los Angeles: Roth/Kirschenbaum Films, 2017. 1 DVD (127 min.), som original, colorido. Legendado (inglês, espanhol e português) e dublado em inglês, espanhol e português. Título do original: Snow White and the Huntsman. Distribuição: Universal Pictures. Música de James Newton Howard.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Roteiro: Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander, Dick Rickard, Earl Hurd, Merrill De Maris, Dorothy Ann Blank e Webb Smith. Interpretação (vozes): Roy Atwell, Stuart Buchanan, Candy Candido, Adriana Caselotti, Eddie Collins, Pinto Colvig, Marion Darlington, June Foray, Billy Gilbert, Otis Harlan, Lucille La Verne, James MacDonald, Scotty Matraw, Clarence Nash, Moroni Olsen, Purv Pullen e Harry Stockwell. Burbank: The Walt Disney Company, 2009. 2 DVD (83 min. total), som original, colorido. Legendado (inglês, espanhol e português) e dublado em inglês, espanhol e português. Título original: Snow White and the Seven Dwarfs. Distribuição: RKO Radio Pictures. Baseado na obra de Jacob Grimm e Wilhelm Grimm. Música de Frank Churchill, Leigh Harline, Paul J. Smith e Edward H. Plumb.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1995.

COELHO, Nelly Novaes. (1987) **O conto de fadas – símbolos, mitos, arquétipos**. Rio de Janeiro: Paulinas. 2012. e-Book.

CORRÊA, Adâni. **O ogro que virou príncipe: uma análise dos intertextos presentes em Shrek**. 2007. 137 f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Faculdade de Letras, Pontifícia Universidade Católica, Porto Alegre, 2007.

DAHL, Ronald. **Revolting Rhymes**. 1. ed. New York: Puffin, 2009.

ESPELHO, ESPELHO MEU. Direção: Tarsem Singh. Produção: Andy Berman, Robbie Brenner, John Cheng, Jason Colbeck, Bernie Goldmann, Ken Halsband, Ryan Kavanaugh, Jamie Marshall, Kevin Misher, Josh Pate, Patrick Peach, Brett Ratner, Ajit Singh, Nico Sultankis, Tucker Tooley, Tommy Turtle e Jeff G. Waxman. Roteiro: Marc Klein, Jason Keller e Melissa Wallack. Interpretação: Julia Roberts, Lily Collins, Armie

Hammer, Nathan Lane, Jordan Prentice, Mark Povinelli, Joe Gnoffo, Danny Woodburn, Sebastian Saraceno, Martin Klebba, Ronald Lee Clark, Robert Emms, Mare Winningham, Michael Lerner, Sean Bean, Bonnie Bentley, Arthur Holden, Kwasi Songui, Eric Davis, Kathleen Fee, Nadia Verrucci, Dawn Ford, Alex Ivanovici, Richard Jutras, Mélodie Simard, Kimberly-Sue Murray, Lisa Roberts Gillan, Adam Butcher, André Lanthier, Lisa Noto, William Calvert, Nicholas Guest, Frank Welker, Jeff Dimitriou, Jeff Mortensen, Helene Robbie, Steve Julien, Louise Hradsky, Tammy Nera, Dani Jazzar, Alexandre Beaulieu, Caroline Torti, Jesse Weafer, Daniel Monastesse, Jonathan Loyer, Genny Sermonia, Jason Franco, Liz Raquel Lopez, Sante Fortunato, Amy Gardner, Nicholas Gede-Lange, Erika Morin, Sarah Leroyer-Henriques, Stephanie Moseley, Christl Leslie, Janick Arseneau, Alexandra Viau, Graeme Goodhall, Ryan Wilson, Vicky Lambert, Garfield Andrews, Craig Hempsted, Wensi Yan, Izaak Smith, Chantal Hunt, Martin Samuel, Mike Falcucci, Cathryn Croft, Anthony Bougiouris, Amanda DeFreitas, Omar Forrest, Jacynthe Normandeau, Alain Nadro, Melantha Blackthorne, Sophie-Anna Brough, Jason Cavalier, Pascal Fleury, François Gauthier, Kevin Kelsall, Jonathan Rooney e Alexandre Sazonov. West Hollywood, Relativity Media; [S.l.:] Yucaipa Films; [S.l.:] Goldmann Pictures; Los Angeles: RatPac Entertainment; [S.l.:] Misha Films; Quebec: Mel's Cité du Cinéma; Los Angeles: Misher Films; Los Angeles: 20th Century Studios, 2012. 1 DVD (106 min.), som original, colorido. Legendado (inglês, espanhol e português) e dublado em inglês e português. Título original: Mirror Mirror. Distribuição: Relativity Media. Baseado na obra de Jacob Grimm e Wilhelm Grimm. Música de Alan Menken.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica Estrutural**: pesquisa de método. São Paulo: Cultrix, 1973, p. 225-250.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Sobre o sentido**: ensaios semióticos. Petrópolis: Vozes, 1975.

GRIMM, Jacob. GRIMM, Wilhelm. **Branca de Neve**. Adap. Gil Veloso. 1. ed. São Paulo: Pulo do Gato, 2016.

IANN, Carla Rocha de. **A representação do gênero na narrativa fílmica "branca de neve e o caçador"**. 2015. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Publicidade e Propaganda) – Instituto de

Comunicação Social, Universidade Federal do Pampa, São Borja, 2015. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/riu/3217/1/CARLA%20ROCHA%20IANN%202015.pdf>. Acesso em: 31 ago 2020.

KINGDOM Hearts. Meguro: Square, Shinjuku: Square Enix, 2020. 1 jogo eletrônico.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1970.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Do mel as cinzas**. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005. (coleção Mitológicas 2).

LÉVI-STRAUSS, Claude. **A origem dos modos à mesa**. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2006. (coleção Mitológicas 3).

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O homem nu**. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2011. (coleção Mitológicas 4).

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O cru e o cozido**. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2021. (coleção Mitológicas 1).

LILY, Blake; EVAN, Daugherty; HANCOCK, John Lee; AMINI, Hossein. **Branca de neve e o caçador**. Trad. Desconhecido. 1. ed. Ribeirão Preto: Novo Conceito, 2012.

MIRANDA, Allana Dilene de Araújo de. **Branca de Neve multimídia: a personagem na literatura, no cinema e nos quadrinhos**. 2011. 110 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/6193/1/arquivototal.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2020.

MORAL, Lola. **A Bela Adormecida**. Trad. Miguel Del Castillo. 1. ed. São Paulo: SESI, 2018.

OUSTINOFF, Michel. **Tradução: história, teorias e métodos**. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

PANDOLFO, Maria do Carmo Peixoto. **Práticas de estruturalismo**. Rio de Janeiro: Grifo Edições, 1977.

PINHO, Juliana Bezerra de; NOVAES, Rosana Sampaio de Araújo. **Branca de Neve**: dos contos de fada às telas de cinema. 2014. 124 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Letras Vernáculas) – Departamento de Ciências Humanas, Universidade do Estado da Bahia, Jacobina. 2014.

PROPP, Vladimir (1928). **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, paráfrase & cia**. São Paulo: Ática, Série Princípios, 2003.

SANTOS, Miriam Ramos. **O “diferente” e o “feminino” em Shrek**: uma análise das formações discursivas. 2009. 126 f. Dissertação (Mestrado em Estudo de Linguagens) – Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2009.

SHREK. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: Ted Elliott, Penney Finkelman Cox, Jane Hartwell, Jeffrey Katzenberg, David Lipman, Linda Olszewski, Sandra Rabins, Terry Rossio, Steven Spielberg, Aron Warner e John H. Williams. Roteiro: William Steig, Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S. H. Schulman, Cody Cameron, Chris Miller e Conrad Vernon. Interpretação (vozes): Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lithgow, Vincent Cassel, Peter Dennis, Clive Pearse, Jim Cummings, Bobby Block, Chris Miller, Cody Cameron, Kathleen Freeman, Michael Galasso, Christopher Knights, Simon J. Smith, Conrad Vernon, Jacquie Barnbrook, Guillaume Aretos, John Bisom, Matthew Gonder, Calvin Remsberg, Jean-Paul Vignon, Val Bettin e Andrew Adamson. Glendale: DreamWorks Animation LLC, Redwood City: Pacific Data Images, 2012. 1 DVD (90 min.), som original, colorido. Legendado (inglês, espanhol e português) e dublado em inglês, espanhol e português. Título do original: Shrek. Distribuição: DreamWorks Pictures. Baseado na obra de William Steig. Música de Harry Gregson-Williams e John Powell.

SHREK PARA SEMPRE. Direção: Mike Mitchell. Produção: Andrew Adamson, Teresa Cheng, Patty Kaku, Gina Shay, Aron Warner e John H. Williams. Roteiro: Josh Klausner, Darren Lemke, Andrew Adamson, Ted Elliott, Terry Rossio, Roger S. H. Schulman, Matt Shire, Joe Stillman e Alejandro Bien-Willner. Interpretação (vozes): Mike Myers, Eddie

Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Julie Andrews, Jon Hamm, John Cleese, Walt Dohrn, Jane Lynch, Craig Robinson, Lake Bell, Kathy Griffin, Mary Kay Place, Kristen Schaal, Meredith Vieira, Ryan Seacrest, Cody Cameron, Larry King, Regis Philbin, Christopher Knights, Conrad Vernon, Aron Warner, Jasper Johannes Andrews, Ollie Mitchell, Miles Bakshi, Nina Zoe Bakshi, Billie Hayes, Jeremy Hollingworth, Brian Hopkins, Chris Miller, Mike Mitchell, James Ryan, Ashley Boettcher, Danielle Soibelman e Frank Welker. Glendale: Dreamworks Animation, 2010. 1 DVD (93 min.), som original, colorido. Legendado (inglês) e dublado em inglês. Título do original: Shrek Forever After. Distribuição: Paramount Pictures. Baseado na obra de William Steig. Música de Harry Gregson-Williams.

STEIG, William. **Shrek!**. Trad. Eduardo Brandão. 1. ed. São Paulo; Rio de Janeiro: Companhia das Letrinhas, 2001.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WILLINGHAM, Bill. **Fábulas – As 1001 Noites de Neve**. Barueri: Panini Comics, 2013.

ZUMAÊTA Letícia. **Representação feminina em contos de fadas: Uma análise das personagens de três histórias infantis e suas adaptações**. 2016. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Letras Vernáculas) – Instituto de Letras, Universidade do Estado da Bahia Salvador, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/21302/1/REPRESENTA%c3%87%c3%83O%20FEMININA%20EM%20CONTOS%20DE%20FADAS.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2021.