



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA UFSC
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

Ana Beatriz Rocha Beirão

Cinema e Ensino de História: uma proposta de análise para a
utilização do filme “*Shrek*” (2001) no Ensino Básico

Florianópolis,
2024

Ana Beatriz Rocha Beirão

Cinema e Ensino de História: uma proposta de análise para a
utilização do filme “*Shrek*” (2001) no Ensino Básico

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em História, do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel e Licenciada em História.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a. Aline Dias da Silveira

Florianópolis,
2024

Beirão, Ana Beatriz Rocha

Cinema e Ensino de História : uma proposta de análise para a utilização do filme "Shrek" (2001) no Ensino Básico / Ana Beatriz Rocha Beirão ; orientadora, Aline Dias da Silveira, 2024.

52 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em História, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. História. 2. Ensino de História . 3. Cinema. 4. Shrek . 5. BNCC. I. Silveira, Aline Dias da . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em História. III. Título.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

ATA DE DEFESA DE TCC

Aos cinco dias do mês de agosto do ano de dois mil e vinte e quatro, às catorze horas no Meridianum, sala trezentos e doze do bloco D do Centro de Filosofia e Ciências Humanas – Universidade Federal de Santa Catarina, reuniu-se a Banca Examinadora composta pela Professora Aline Dias da Silveira, Orientadora e Presidente, pelo Professor Rodolpho Alexandre Santos Melo Bastos, Titular da Banca, e pela Professora Raisia Barbosa Wentelemn Sagredo, Suplente, designados pela Portaria nº 20/2024/HST/CFH do Senhor Chefe do Departamento de História, a fim de arguirm o Trabalho de Conclusão de Curso da acadêmica **Ana Beatriz Rocha Beirão**, subordinado ao título: **”Cinema e Ensino de História: uma proposta de análise para a utilização do filme “Shrek” (2001) no Ensino Básico”**. Aberta a Sessão pela Senhora Presidente, a acadêmica expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, a mesma foi arguida pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas notas, tendo a candidata recebido da Professora Aline Dias da Silveira a nota final **8,5**, do Professor Rodolpho Alexandre Santos Melo Bastos a nota final **8,5** e da Professora Raisia Barbosa Wentelemn Sagredo a nota final **8,5**; sendo aprovada com a nota final **8,5** A acadêmica deverá entregar o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva, em versão digital à Coordenadoria do Curso de História até o dia doze de agosto de dois mil e vinte e quatro. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pela candidata.

Florianópolis, 5 de agosto de 2024.

Banca Examinadora:

Prof.a Aline Dias da Silveira



Documento assinado digitalmente
Aline Dias da Silveira
Data: 09/08/2024 18:12:14-0300
CPF: ***.016.810-**
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof. Rodolpho Alexandre Santos Melo Bastos



Documento assinado digitalmente
RODOLPHO ALEXANDRE SANTOS M...BASTOS
Data: 10/08/2024 16:53:35-0300
CPF: ***.448.116-**
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof.a Raisia Barbosa Wentelemn Sagredo



Documento assinado digitalmente
RAISA BARBOSA WENTELEMN SAGREDO
Data: 10/08/2024 09:52:35-0300
CPF: ***.444.939-**
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Candidata Ana Beatriz Rocha Beirão



Documento assinado digitalmente
ANA BEATRIZ ROCHA BEIRAO
Data: 09/08/2024 21:22:35-0300
CPF: ***.496.859-**
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
Campus Universitário Trindade
CEP 88.040-900 Florianópolis Santa Catarina
FONE (048) 3721-9249 - FAX: (048) 3721-9359

Atesto que o acadêmico(a) Ana Beatriz Rocha Beirão, matrícula n.º 19150536 entregou a versão final de seu TCC cujo título é Cinema e Ensino de História: uma proposta de análise para a utilização do filme “*Shrek*” (2001) no Ensino Básico, com as devidas correções sugeridas pela banca de defesa.



Documento assinado digitalmente

Aline Dias da Silveira

Data: 10/08/2024 09:42:00-0300

CPF: ***.016.810-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Florianópolis, 12 de julho de 2024.

Orientador(a)

Dedico este trabalho a todos os *jovens professores*, que possuem sede de mudança e o desejo ardente de transformar o mundo. Ainda que o mundo seja a sua sala de aula. Ainda que o mundo seja um aluno. Ainda que o mundo seja você mesmo.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer de coração à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e ao Departamento de História pelos anos maravilhosos que me proporcionaram.

Dentro da instituição, meu profundo agradecimento à professora e orientadora, Aline Dias da Silveira, que acolheu minhas tantas ideias e propostas de temas com entusiasmo e apoio. Também não posso deixar de mencionar Milano Cardoso Cavalcante e Cristiane Valério de Souza, da coordenação do curso, sempre com paciência ao responder minhas inúmeras dúvidas desde minha transferência para UFSC.

Agradeço de todo coração à minha mãe, Ivone, pelo apoio emocional incansável, pelos conselhos e pelo amor incondicional que me sustentaram durante toda essa jornada.

À minha irmã, Maria Eugênia, obrigado por estar sempre ao meu lado, pelos momentos de risos, pelas conversas sinceras e por todo o apoio que me deu.

Um agradecimento especial às minhas amigas da UNESC, Ana Carolina de Sá e Beatriz Casagrande pela parceria e apoio ao longo do início da minha trajetória acadêmica.

À Chaiani Nava, pelos sábados de PROESDE e por todo apoio que compartilhamos.

À Júlia Mai Velasco, por tornar os dias na graduação mais leves e divertidos, desde as caminhadas na pista da UFSC até os momentos juntas em ônibus lotados a caminho do estágio.

Ao meu namorado, João, obrigado por compreender minhas dificuldades, por seu apoio constante, pelos abraços reconfortantes e pelas palavras que sempre me mantiveram firme. Johnzi, obrigada por sempre acreditar em mim, mesmo quando eu não acredito!

E por último, obrigado ao Sebastião e a Bethânia, meus gatos, por sempre aquecerem meus pés nos dias frios de escrita do TCC.

"Para ensinar História a João é preciso entender de ensinar, de História e de João" (Flávia Eloisa Caimi, 2015, p. 111)

RESUMO

O presente trabalho analisa como o filme "Shrek" (2001) pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica para alunos do sexto ano do ensino básico. Baseando-se nas teorias de Paulo Freire, Nilton Mullet Pereira e José Rivair Macedo, o estudo propõe que o cinema pode despertar o interesse dos alunos e promover reflexões críticas sobre a História, além de contextualizar aspectos históricos. A metodologia inclui uma revisão bibliográfica sobre o uso do cinema na educação, análise do filme e desenvolvimento de atividades pedagógicas. O trabalho fundamenta-se na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e enfatiza a importância de uma abordagem crítica ao usar filmes como recursos educacionais, destacando como as representações cinematográficas influenciam estereótipos e concepções culturais.

Palavras-chave: Ensino de História; Cinema; Shrek; BNCC.

ABSTRACT

The present work analyzes how the film "Shrek" (2001) can be used as a pedagogical tool for sixth-grade students in basic education. Based on the theories of Paulo Freire, Nilton Mullet Pereira, and José Rivair Macedo, the study proposes that cinema can spark students' interest and promote critical reflections on history, as well as contextualize historical aspects. The methodology includes a literature review on the use of cinema in education, film analysis, and the development of pedagogical activities. The work is grounded in the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) and emphasizes the importance of a critical approach when using films as educational resources, highlighting how cinematic representations influence stereotypes and cultural conceptions.

Keywords: The Teaching of History; Cinema; Shrek; BNCC.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Vilarejo habitado por caçadores de ogros.....	35
Figura 2 - Caçadores a caminho do pântano.....	36
Figura 3- Venda de criaturas mágicas na floresta.....	37
Figura 4- Criaturas mágicas invadem o pântano de Shrek	38
Figura 5- Shrek e Burro chegam ao castelo de Farquaad	39
Figura 6 - Lord Farquaad em seu quarto	39
Figura 7 - Shrek em sua armadura de cavaleiro	41
Figura 8 - Princesa Fiona oferece um lenço ao seu salvador.....	43
Figura 9- Princesa Fiona lutando contra Robin Hood e seus companheiros	45
Figura 10 - Princesa Fiona em sua forma de ogra	46

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. EXPLORANDO A DIMENSÃO CINEMATOGRAFICA NO ENSINO DE HISTÓRIA .	18
1.1 O USO DO CINEMA COMO RECURSO EDUCACIONAL NO ENSINO DE HISTÓRIA.....	18
1.2 AS REPRESENTAÇÕES DA IDADE MÉDIA NO CINEMA E SEU POTENCIAL COMO FERRAMENTA EDUCATIVA	22
2. ANÁLISE DO FILME “SHREK” (2001) COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO BÁSICO.....	27
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO FILME “SHREK” (2001) NA HISTÓRIA DO CINEMA	27
2.1.1 O enredo do filme	28
2.1.2 Produção e referências culturais.....	30
2.1.3 Lançamento e recepção.....	33
2.2 O IMAGINÁRIO MEDIEVAL PRESENTES EM “SHREK” (2001).....	34
2.3 RUPTURAS E PERMANÊNCIAS NA IMAGEM DE PERSONAGENS DE CONTOS DE FADAS EM “SHREK” (2001).....	41
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
REFERÊNCIAS.....	51

INTRODUÇÃO

Desde a primeira infância, muitas pessoas, especialmente no ocidente, têm contato com filmes, fábulas, desenhos animados e histórias em geral ambientados durante o período medieval. Entre as semelhanças da maioria dessas produções, especialmente as mais populares, estão a presença de reinos, grandes castelos, uma sociedade estratificada, presença da nobreza, forte influência religiosa e outros aspectos perceptíveis a quem consome tais obras.

Desde sua origem no ano de 1885 na França, o cinema atrai grandes públicos no mundo todo, seja mostrando cenas do cotidiano, histórias futuristas, aventuras fantásticas, ou até mesmo filmes baseados em fatos históricos. A Idade Média sempre foi um período histórico que despertou curiosidade, normalmente por ela ser retratada com o conceito utilizado na Era Renascentista, como um período de vasta escuridão e trevas, em que a sociedade se encontrava sob o domínio social da nobreza e da Igreja. Por prenderem a atenção do público, especialmente de crianças com pouca idade, alguns desses filmes podem ser úteis em sala de aula por professores de História, Literatura, Artes e outras disciplinas que possam fazer o uso de produções artísticas.

As narrativas fílmicas com temas medievais, como as adaptações literárias feitas por grandes estúdios como Walt Disney Animation Studios e DreamWorks Pictures, possibilitam a construção de uma visão acerca da Idade Média, se reapropriando, recriando e ressignificando conceitos entendidos pelo público como medieval, envolvendo em uma consciência histórica baseada em clichês e conceitos distorcidos sobre esse período. Assim “o público tende a interpretar como verdadeiras as descrições de lugares, atitudes e modos de vida de que não tem um conhecimento prévio” (Valim, 2012, p. 288).

Porém, não podemos utilizar as produções como forma exclusiva de acesso ao passado, isso porque as narrativas produzidas não possuem nenhuma obrigação historiográfica. “O historiador público deve poder fazer a mediação com as formas públicas de conhecimento do passado” (NOIRET, 2015, p.30). Assim, é possível exercer um importante papel no desenvolvimento do senso crítico dos estudantes, assim como destaca o medievalista Hilário Franco Júnior:

Estudar História –de qualquer época e de qualquer local –não deve ser tarefa utilitarista, não deve “servir” para alguma coisa específica. A função de seu estudo é mais ampla e importante; é desenvolver o espírito crítico, é exercitar a cidadania. Ninguém pode atingir plenamente a maturidade sem conhecer a própria história, e isso inclui, como não poderia deixar de ser, as fases mais recuadas do nosso passado. Assim, estudar História Medieval é tão legítimo quanto optar por qualquer outro

período (Franco Júnior, 2011).

Ao ignorarmos a existência dessas narrativas midiáticas, ignoraremos as suas influências no imaginário sobre esse período, a forma como é visto e revisto. Afinal, o contato com essas obras acontece, em sua grande maioria, muito cedo, afetando, assim, como o período medieval é compreendido.

Em sala de aula, podemos estimular os estudantes a uma compreensão analítica das narrativas, questionando suas representações, ressignificando suas preconcepções e analisando o motivo por trás do que está representado. É possível alcançar isso compartilhando propostas de discussão e os resultados dela.

O uso de obras cinematográficas em aulas de história é uma maneira de diversificar os métodos de aprendizado e trazer diferentes perspectivas para os estudantes do ensino básico. Para tal, faz-se necessário um estudo sobre a aplicação destas obras em planos de aula, tendo em vista as especificidades de cada obra e os objetivos e desdobramentos da atividade para os alunos.

Antes de pensar no uso de obras, porém, é necessário compreender o período da história medieval, que é objeto de estudo de diversos autores, como Le Goff (2006), e como o cinema e a história se relacionam, fazendo uso, principalmente, dos estudos de Alexandre Busko Valim (2012) sobre o tema.

Nesse contexto, se deu a escolha da animação “Shrek” (2001) para ser trabalhada com estudantes do sexto ano do Ensino Básico. O filme “Shrek” (2001), produzido pelos estúdios DreamWorks e dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jensen, conta a história de um ogro verde chamado Shrek, que tem seu pântano invadido por vários personagens de contos de fadas sob ordem de exílio de Lord Farquaad.

Shrek, após seu pântano ser invadido por personagens conhecidos de contos de fadas, junto ao burro falante segue até o reino de Duloc, onde acabam entrando sem a intenção em uma disputa, onde o prêmio seria o privilégio de resgatar a princesa prometida a casar com Lord Farquaad. A princesa em questão, chamada Fiona, encontra-se presa em uma torre protegida por um dragão e foi amaldiçoada a tornar-se um ogro todas as noites até ser salva pelo “beijo do amor verdadeiro”.

Após uma longa jornada épica, Shrek e o Burro, um escudeiro diferente do que era normalmente visto, chegam ao castelo para resgatar a bela princesa e levá-la ao reino de Duloc. Porém, no caminho de volta, Shrek e Fiona acabam se afeiçoando um ao outro e viveram felizes

para sempre no pântano.

O enredo é inspirado no conto “Shrek!” (1990), de William Steig, relatando a história de Shrek, um ogro verde, expulso da casa onde vivia por seus pais para realizar maldades. Em sua caminhada, Shrek encontra uma bruxa que prevê seu destino, dizendo que conhecerá um camponês, um dragão e um burro que irão levá-lo até o castelo onde Shrek irá encontrar a princesa “mais horrorosa de todo planeta” (Steig, 2001) com quem irá se casar e viverão horríveis para sempre, apavorando todos os que tinham o azar de encontrá-los (Steig, 2001).

O filme pretende parodiar contos de fadas que possuem elementos bastante presentes no imaginário medieval como castelos, príncipes destemidos salvando princesas indefesas, figuras mitológicas presentes ao medievo e o clássico felizes para sempre. Esta paródia aos contos de fadas tradicionais talvez explique o grande sucesso de bilheteria e crítica do filme, que arrecadou cerca de 500 milhões de dólares, a animação mais bem sucedida do ano, além de ter vencido o primeiro Oscar de melhor animação, vencendo o também aclamado filme da Pixar Monstros S.A.

O presente trabalho propõe uma análise do filme em questão, focando não apenas nos aspectos de representação do período medieval, mas também considerando a produção do filme. Além disso, serão apresentadas propostas de utilização da obra em aulas do sexto ano do Ensino Básico. O objetivo é refletir sobre como a animação de temáticas medievais pode contribuir para o ensino de História. A exibição do filme poderá estimular o conhecimento sobre o período medieval, destacando a importância dessas produções na formação histórica dos estudantes, que são vistos como agentes ativos em seu processo de aprendizagem (Freire, 2007).

A escolha do filme se deu por conta do alto número de exibições em TV aberta. Segundo o levantamento de dados da página “TV Globo Wiki”¹, “Shrek” (2001) foi exibido cerca de 20 vezes entre os anos de 2004 e 2024, sendo exibido em 2 emissoras além da Rede Globo.

Além disso, a pesquisa está relacionada diretamente à necessidade de se desenvolver metodologias para o ensino de História aliadas às imagens públicas da História a partir de experiências dos próprios alunos, até mesmo fora da sala de aula. Isso é o que o filósofo alemão Jörn Rüsen chama de formação histórica:

Com a expressão “formação histórica” refiro-me aqui a todos os processos de aprendizagem em que “história” é o assunto e que não se destinam, em primeiro lugar, à obtenção de competência profissional. Trata-se de um campo a que pertencem

¹ https://tvglobo.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Filmes_na_Globo. Acessado em: 09 de abril de 24

inúmeros fenômenos do aprendizado histórico: o ensino de história nas escolas, a influência dos meios de comunicação de massa sobre a consciência histórica na formação dos adultos como influente sobre a vida cotidiana – em suma, esse campo é extremamente heterogêneo. É nele que se encontram, além dos processos de aprendizagem específicos da ciência da história, todos os demais que servem à orientação da vida prática mediante consciência histórica, e nos quais o ensino da história (no sentido mais amplo do termo: como exposição de saber histórico com o objetivo de influenciar terceiros) desempenha algum papel (2001, p. 48).

O conceito de formação histórica de Rüsen pode ser conectado com o pensamento de Paulo Freire (1921-1977), que leva em consideração o papel do professor em estabelecer relações dialógicas de ensino e aprendizagem para que estudante e professor aprendam juntos (Freire, 2007), com protagonismo para a experiência do estudante, criando um ambiente convidativo, inclusivo e que potencializa o aprendizado.

Ainda segundo o educador pernambucano, cada estudante é o responsável por sua própria aprendizagem, conforme seu contexto e vivências. Além do meio social, produções culturais como filmes e histórias em geral podem fazer parte do conhecimento prévio do estudante, pois este aparece, primeiramente, como uma “tábula rasa”, seguindo a filosofia de John Locke, na obra *Ensaio acerca do Entendimento Humano*, publicada em 1690. Cabe ao professor potencializar o senso crítico do aluno para analisar as fontes dessas informações de maneira consciente.

Quando falamos mais especificamente no uso de obras de cinema que retratam o período da Idade Média, “Sobre os usos do passado medieval”, de Nilton Mullet Pereira e Patrícia Pereira Pimenta, destaca que “o cinema, os diretores e realizadores criaram uma Idade Média imaginada, fantasiada, mas também histórica, e, ao mesmo tempo, procuraram explicar o presente usando o passado medieval” (2021, p. 416). É comum que, quando pensamos em filmes que retratam a época medieval, venha uma imagem de “grandes castelos, cavaleiros com armaduras resplandcentes disputando justas, princesas a serem salvas, cavaleiros templários, cruzadas, inquisição e bruxas” (Oliveira; Freitas Filho, 2017, p. 143), e estas são algumas das primeiras imagens que uma pessoa tem sobre o período, até antes do ingresso no ensino básico, pelo alto número de obras destinadas ao público relacionadas à era medieval, entre elas, algumas animações.

Sendo a Idade Média um período altamente referenciado em obras cinematográficas, há a necessidade de compreender como este tipo de produção pode ser utilizada em sala de aula, por meio de revisão bibliográfica e de relatos acerca do assunto, como os trabalhos os catálogos filmicos desenvolvidos pelo Programa de Estudos Medievais (PEM) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), pelas discussões levantadas por Luciano José Vianna no livro “A

História Medieval entre a formação de professores e o ensino na educação básica no século XXI” de 2021, entre outros.

Levando-se em conta que “o cinema tem imaginado a Idade Média sob vários aspectos, considerando temáticas, acontecimentos e sujeitos” (Pereira; Pimenta, 2021, p.418), é necessária uma reflexão sobre quais aspectos devem ser abordados durante a exibição de filmes que, normalmente, são pouco fiéis historicamente aos períodos retratados em nome da narrativa cinematográfica.

A partir disso, abre-se uma possibilidade do uso destas obras na prática docente, como destaca Lima:

Em História Medieval, como ocorre com outros campos historiográficos, os desenhos animados estão se tornando cada vez mais uma modalidade legítima para viabilizar estratégias didático-pedagógicas, e análises teórico-metodológicas e temático-documentais (2021, p. 431).

O conceito de medievalismo, definido de maneira breve pelo medievalista Leslie Workman, é o processo contínuo de criação da Idade Média não apenas por estudiosos, mas também por artistas e escritores, também se fará presente na pesquisa, tendo em vista que o ponto central do trabalho é a ressignificação de algumas construções sobre o período bastante presentes na cultura popular e em produções audiovisuais.

De acordo com Bertarelli e Amaral:

A teoria do Medievalismo tem suas origens em debates nos Estados Unidos e propõe uma nova percepção da Idade Média no presente. De acordo com Leslie Workman (1998, p. 467-488), um dos fundadores do Medievalismo nos EUA, é o campo de estudo que foca na recepção das representações medievais. Dessa forma, não é uma questão de analisar as reminiscências desse período; mas principalmente processo contínuo de recriar, relembrar ou reapropriar o passado medieval em relação com o presente (2020, p. 113-114, tradução nossa).²

Isso é, o estudo sobre medievalismos surge nas primeiras décadas do século XX, como uma forma de perceber recriações ou apropriações da Idade Média. O assunto sobre o período é bastante comum e presente em obras de cultura de massas, como filmes, livros e peças teatrais famosas, e é um dos motivos para gerar estudos mais profundos, já que, normalmente, há inconsistências nesses tipos de obra em relação à realidade, e uma percepção errada pode ser

² No original: “The Medievalism theory has its origins in debates in the United States and it proposes a new perception of the Middle Ages in the present. According to Leslie Workman (WORKMAN 1998 p. 487-488), one of the founders of Medievalism in the US, it is a field of study that focuses on the reception of medieval representations. Therefore, it is not a question of analyzing the reminiscences of this period; it is rather a continuous process to recreate, recall or re-appropriate the medieval past in relation to the present.”

criada para gerações de consumidores desses conteúdos.

É importante destacar que toda a análise da proposta estará de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que entrou em vigor no ano de 2018, onde:

O ensino favorece uma ampliação das perspectivas e, portanto, de variáveis, tanto do ponto de vista espacial quanto temporal. Isso permite aos alunos identificar, comparar e conhecer o mundo, os espaços e as paisagens com mais detalhes, complexidade e espírito crítico, criando condições adequadas para o conhecimento de outros lugares, sociedades e temporalidades históricas (Brasil, 2018, p. 356).

Para que se pense uma aplicação prática e exequível do uso de “Shrek” (2001) por professores do ensino básico, além de basear a análise em estudos de medievalistas que estudem a relação de

ensino e cinema.

A BNCC prevê o ensino da História da Idade Média no sexto ano do ensino básico, sendo parte da grande área de Ciências Humanas, tendo como um de seus principais objetivos:

[...] estimular a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem, de forma a preservar ou transformar seus hábitos e condutas. A percepção de que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias estimula o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania (Brasil, 2018, p. 400).

Também é necessário ter em vista que “a História Medieval passou a ocupar espaço de destaque nos conhecimentos históricos esperados para o 6º ano [...] estruturada em torno da Antiguidade Clássica e de uma Idade Média mediterrânea pensada por uma abordagem sociocultural” (Lima, 2021, p. 400). Apesar de o filme ser quase que inteiramente baseado em premissas fantasiosas, como feitiços, seres fantásticos, animais que falam e interagem como seres humanos, os conceitos como trabalho e gênero serão objetos de reflexão no ensino após a exibição da produção.

O trabalho se dividirá em dois capítulos. No primeiro capítulo, é introduzido o uso do cinema como recurso educacional no ensino de História, destacando a importância de incorporar mídias audiovisuais no contexto educacional para engajar os alunos. São abordados desafios e oportunidades de integrar o cinema ao currículo escolar, incluindo a seleção de filmes apropriados, mediação durante a exibição e atividades complementares para aprofundar a compreensão histórica. Já no segundo subcapítulo, o foco está no potencial educativo das produções cinematográficas ambientadas na Idade Média, discutindo os reflexos culturais e estereótipos presentes nessas representações. São exploradas as limitações desses filmes como fontes históricas e a importância de uma abordagem crítica e contextualizada ao utilizá-los como recursos pedagógicos, considerando a influência da visão contemporânea dos cineastas e

a necessidade de compreender o contexto histórico e cultural em que os filmes foram produzidos.

No segundo e último capítulo, será realizada uma contextualização do filme "Shrek" (2001) na história do cinema, ressaltando sua relevância e impacto no contexto da animação e da indústria cinematográfica. Serão analisadas as influências e referências presentes no filme, destacando sua capacidade de dialogar com a cultura popular e de estabelecer novos padrões estéticos e narrativos. Será realizada uma análise das representações da Idade Média em "Shrek" (2001), utilizando como base cenários do filme. Além disso, será investigada a abordagem do longa em relação aos clichês e convenções associados aos contos de fadas, analisando como dialoga com os mesmos.

1. EXPLORANDO A DIMENSÃO CINEMATOGRAFICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

1.1 O USO DO CINEMA COMO RECURSO EDUCACIONAL NO ENSINO DE HISTÓRIA

O ensino de História, ao longo dos anos, tem enfrentado desafios constantes e se reinventado para engajar os alunos de forma efetiva no processo de aprendizagem. Uma das ferramentas que tem ganho destaque é o cinema, especialmente como meio de incorporar mídias audiovisuais ao currículo escolar.

Desde o início do século XX, intelectuais ligados à corrente educacional da Escola Nova já sugeriam a utilização do cinema como uma maneira de tornar o processo de aprendizagem mais interessante para os alunos. No Brasil, já em 1929, o Departamento de Educação do Distrito Federal decretava a utilização de filmes em todas as escolas estaduais com finalidades pedagógicas³.

Ao mesmo tempo que o uso do cinema era estimulado, havia também a preocupação com as “formas de combater e atenuar os “maus efeitos” causados pelo cinema” (Oliveira, 2000, p. 68). Nesse contexto, é importante ressaltar que o cinema, enquanto fonte histórica, deve ser tratado com cautela e problematizado, pois um filme não possui compromisso teórico-metodológico com a história.

Atualmente, a relação entre cinema e História é objeto de estudo sistemático por parte de historiadores, especialmente os vinculados à Escola dos Annales, que propõem uma abordagem mais ampla da história, preocupada não apenas com eventos políticos e personalidades, mas também com as estruturas sociais, econômicas, culturais e ambientais que moldam a trajetória humana ao longo do tempo. Essa perspectiva tem permitido aos historiadores explorar novas fontes e métodos de pesquisa, incluindo o cinema, como uma fonte rica para a análise histórica, como cita José Carlos Reis:

Para abordar essas realidades humanas, a história teve de se renovar quanto às técnicas e métodos. A renovação dos objetos exigirá a mudança no conceito de fonte histórica. A documentação será agora relativa ao campo econômico social-mental: é massiva, serial, revelando o duradouro, a longa duração [...] Todos os meios são tentados para se vencer as lacunas e silêncio das fontes. Os Annales foram engenhosos para inventar, reinventar ou reciclar fontes históricas (2000, p. 23).

³ NOMA, Amélia K; PADILHA, Augusta; TERUYA, Teresa K. Anais do I Congresso Internacional de Educação e Desenvolvimento Humano. Maringá, PR: UEM/DTP/DFE, 2004.

Nesse contexto, o cinema emergiu como uma fonte potencialmente rica para a análise histórica. Ao analisar filmes sob a perspectiva histórica, os historiadores podem identificar representações culturais, ideológicas e sociais, além de examinar como essas representações são construídas e transmitidas.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DNEB) de 2013, a educação é destinada a diversos sujeitos, tendo como objetivo promover a troca de saberes, a socialização e o confronto do conhecimento, considerando as diferentes condições físicas, sensoriais, intelectuais e emocionais, bem como as diversidades de classe social, crenças, etnias, gêneros, origens e contextos socioculturais, tanto urbanos quanto rurais e de aldeias. Sendo assim, é crucial que a escola se torne uma instituição acolhedora e inclusiva, que reconheça e valorize a heterogeneidade e a pluralidade dos saberes e manifestações culturais, fundamentada no princípio emancipador, visando à superação das desigualdades sociais e culturais.

O Ensino de História, em particular, enfrenta desafios significativos, pois deve promover o diálogo e a reflexão sobre a aprendizagem histórica, levando em consideração as diversas representações e perspectivas dos alunos e o papel do professor nesse processo. Desde o século passado, o uso de mídias nas aulas de história, especialmente o cinema, tem sido explorado como uma forma de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e estimulante para os educandos.

A escola, ao adotar recursos múltiplos nas aulas de história, deve considerar não apenas o interesse dos alunos ou a ilustração das narrativas históricas, mas sim utilizá-los como objetos de investigação histórica, aproximando-os das metodologias próprias do ofício dos historiadores. É fundamental compreender que muitos conceitos sobre o passado são aprendidos fora do ambiente escolar, por meio da experiência pessoal, do convívio com os mais velhos e dos meios de comunicação de massa, como a televisão.

O ensino de história deve, portanto, buscar subverter a ideia de uma narrativa única e homogênea, explorando a complexidade da produção do conhecimento histórico e promovendo a leitura crítica das diversas representações do passado presentes na sociedade. As mídias visuais, como o cinema, desempenham um papel significativo na transmissão da história pública e na construção da consciência histórica das novas gerações, e por isso devem ser analisadas e utilizadas de forma crítica e reflexiva em sala de aula.

Ao adotar uma abordagem que valorize a heterogeneidade de saberes e perspectivas, a escola pode contribuir para uma aprendizagem histórica mais significativa e emancipadora, capacitando os alunos a compreender e interpretar criticamente o mundo ao seu redor. O uso de mídias no ensino de história não deve ser apenas uma forma de confirmar o discurso do professor, mas sim uma oportunidade para enriquecer o debate, promover o desenvolvimento das habilidades dos alunos e aproximá-los da complexidade da produção do conhecimento histórico.

O cinema não deve ser considerado uma fonte de "verdade" absoluta, mas sim uma forma de arte que desafia a interpretação do mundo ao nosso redor. Ao integrar o cinema de forma crítica e reflexiva ao currículo escolar, podemos ampliar os horizontes educacionais dos alunos e capacitá-los a se tornarem pensadores mais informados e engajados em nossa sociedade em constante transformação.

Por fim, para ampliar a discussão sobre o uso do cinema no ensino de História, é importante entender as transformações no cenário educacional brasileiro, e para isso é fundamental analisar as diferentes versões da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A primeira versão, de 2015, foi concebida com o propósito de garantir a todos os estudantes o acesso a uma aprendizagem fundamentada em conhecimentos essenciais. A BNCC estabeleceu uma base comum curricular para todas as escolas brasileiras.

A BNCC é constituída pelos conhecimentos fundamentais aos quais todo/toda estudante brasileiro/a deve ter acesso para que seus Direitos à Aprendizagem e ao Desenvolvimento sejam assegurados. Esses conhecimentos devem constituir a base comum do currículo de todas as escolas brasileiras embora não sejam, eles próprios, a totalidade do currículo, mas parte dele. Deve-se acrescer à parte comum, a diversificada, a ser construída em diálogo com a primeira e com a realidade de cada escola, em atenção não apenas à cultura local, mas às escolhas de cada sistema educacional sobre as experiências e conhecimentos que devem ser oferecidos aos estudantes e às estudantes ao longo de seu processo de escolarização (Brasil, 2015, p. 15).

Como destacam Silva, Vasconcelos e Casagrande (2016), a base, além de receber influências de vários países, onde podemos destacar os Estados Unidos, deu ênfase aos processos de avaliação voltados para resultados individuais em larga escala, implicando na responsabilização dos profissionais pelos resultados obtidos. Além disso, destaca o caráter padronizador dessas abordagens, resultando em regulação e controle dos processos pedagógicos, causando uma desvalorização e possivelmente a privatização das instituições de

ensino públicas. Isso tende também a causar uma redução da diversidade e a perda no processo de autonomia educacional.

Além das questões estruturais, a primeira versão da BNCC também propõe uma “reestruturação” do ensino de História, questionando o modelo de divisão entre História Antiga, Medieval, Moderna e Contemporânea. Essa abordagem buscava valorizar a compreensão de processos, espaços e tempos mais próximos dos alunos, mas também excluiu conteúdos considerados distantes da realidade dos estudantes, como a Antiguidade Clássica e o Medievo.

Supor que uma temporalidade deva ser descartada do currículo por ser distante no tempo e no espaço da realidade dos alunos é, ao mesmo tempo, descartar a diferença como elemento fundamental de um conhecer-se a si mesmo e aos outros e, também, supor que relações de pertencimento e autoestima se dão apenas pelo conhecimento do seu entorno e de si mesmo. (Pereira; Pimenta, 2021, p.422)

Essa exclusão gerou debates acerca da importância de não descartar temporalidades consideradas distantes, pois estas são fundamentais para o entendimento da diferença e das relações. As críticas levaram à elaboração de uma segunda versão da BNCC, lançada em maio de 2016. A abordagem do campo da História na segunda versão foi criticada por destacar valores como liberdade, justiça social, pluralidade e solidariedade sem deixar claro os referenciais teóricos desses conceitos, gerando incertezas sobre a perspectiva discursiva adotada. Também destacava a ideia de indivíduo e promover uma abordagem biográfica das chamadas "grandes personalidades" e do "mito do herói", o que limita a compreensão histórica mais ampla e contextualizada.

Se a versão preliminar da BNCC permitiu uma densa discussão acerca da aprendizagem histórica e do pensar historicamente, ainda que considerasse as relações de pertencimento sobrepostas às relações de estranhamento, a segunda versão da Base, ao tentar reconstituir o caráter de uma cultura histórica e de um conhecimento das diversas experiências humanas, inclusive da Idade Média, se volta à velha fórmula que temos chamado neste artigo de *medievalidade*⁴. (Teixeira; Pereira, 2016, p. 23)

Por fim, em abril de 2017, houve a entrega da terceira e atual versão da BNCC, para a Educação Infantil e Ensino Fundamental. Nesta versão, a BNCC fundamenta os objetivos de aprendizagem para toda a Educação Básica em 10 competências gerais, onde os conteúdos estão organizados em unidades temáticas que se dividem em objetos de conhecimento, destacando as habilidades a serem trabalhadas.

Além disso, a disposição temporal dos temas apresenta obstáculos que demandam esforços adicionais tanto por parte dos professores quanto dos alunos para serem

⁴ Os autores adotam a ideia de *medievalidade* proposta por José Rivair Macedo, na qual a Idade Média é mencionada apenas como uma referência, até mesmo de forma estereotipada.

compreendidos plenamente. A discussão sobre a Antiguidade Clássica, por exemplo, é introduzida antes do próprio estudo do período, e há uma lacuna na exploração das formas de organização política na África, exigindo investigações suplementares por parte dos professores. Essas lacunas e desafios evidenciam a importância contínua de reflexões e ajustes no currículo educacional para promover uma aprendizagem histórica significativa e inclusiva.

1.2 AS REPRESENTAÇÕES DA IDADE MÉDIA NO CINEMA E SEU POTENCIAL COMO FERRAMENTA EDUCATIVA

O tempo presente reinterpreta e recria a Idade Média de acordo com sua própria perspectiva, ao mesmo tempo em que coexiste com vestígios do passado que foram transformados, reinterpretados e ressignificados. Esses resquícios do medievo se manifestam em diversas partes do mundo, entrelaçando o tempo e nos levando a considerar menos uma linha de continuidade histórica e mais uma pluralidade de experiências temporais.

O cinema, como arte que habita nosso imaginário e desperta emoções, tem evoluído desde a exibição do primeiro filme, em 1885, conquistando cada vez mais espaço na vida das pessoas. Mesmo diante dos avanços tecnológicos contemporâneos, o cinema mantém sua relevância na vida cultural das sociedades, sendo uma forma de entretenimento apreciada por milhões de pessoas diariamente em todo o mundo, seja ao ir ao cinema ou ao assistir filmes pela TV. Considerado a sétima arte, o cinema é capaz de nos fazer experimentar uma ampla gama de sentimentos, desde a raiva até o amor, passando pela compaixão, pena e até mesmo repulsa, tudo isso através de uma única obra cinematográfica.

Os diretores e roteiristas, desde os primórdios, vêm tentando “injetar” uma quantidade cada vez maior de sentimentos comuns às pessoas em seus filmes para torná-los mais atraentes aos espectadores. É a partir dessa temática que o cinema viu no passado histórico uma excelente fonte de histórias e personagens interessantes. Um filme que possui como pano de fundo o passado permite misturar elementos como tragédia, romance, drama, guerras, catástrofes, entre outros, ao sentimento de nacionalismo, por exemplo.

Ao reconhecer a importância dos filmes na vida das pessoas, este subcapítulo problematiza o cinema através do modo como (re)cria e imagina o período medieval e seu potencial educativo no Ensino Básico.

Sempre houve uma grande curiosidade em relação ao período medieval, embora nem sempre pela sua notável contribuição, como o nascimento de universidades e sua rica literatura

que hoje faz parte de nosso imaginário. O próprio termo "Idade Média" para se referir ao período, conforme citado no livro "A Idade Média no Cinema" (2009) de José Rivair Macedo e Lênia Márcia Mongelli, surgiu de uma perspectiva depreciativa durante o Renascimento. A memória dos principais aspectos medievais, como a Igreja, o Feudalismo e a Realeza, foram moldadas nos séculos XVII e XVIII. Escritores iluministas e posteriormente os grupos envolvidos na Revolução Francesa, notáveis por sua crítica ao domínio social da nobreza e da Igreja, em grande medida influenciaram uma visão persistente sobre esse período histórico até os dias atuais.

Em geral, quando pensamos em filmes no contexto medieval, as primeiras representações que nos vêm à mente são de uma época de grandeza e aventura, com castelos imponentes, cavaleiros valentes com suas armaduras brilhantes, princesas à espera de seu príncipe encantado e bruxas mágicas. Essas imagens são influenciadas por nossa cultura popular e são frequentemente associadas a personagens icônicos, como Rei Arthur, o mago Merlin, Robin Hood e Joana D'arc, que são comumente retratados em filmes e séries. No entanto, é fundamental reconhecer que essas representações são muitas vezes idealizadas. Como observado por Macedo e Mongelli (2009, p. 14), "(...) o cinema constitui um veículo de promoção da memória social e transmissor de consciência histórica".

Além disso, é essencial compreender a distinção entre a Idade Média retratada nos filmes e aquela apresentada nos livros didáticos. Enquanto os filmes frequentemente idealizam e romantizam esse período, os livros didáticos tendem a adotar uma abordagem mais institucional e politicamente factual do medieval.

Para fomentar a discussão, trago dois conceitos apresentados por Macedo e Mongelli (2009): "reminiscências medievais" e "medievalismo". As "reminiscências medievais" referem-se à utilização de vestígios daquilo que um dia pertenceu ao período medieval e que foram transformados ou até mesmo alterados com o passar dos anos, como exemplos de festas, monumentos arquitetônicos e costumes populares que carregam resquícios da Idade Média, mesmo que de forma ressignificada. Em relação ao "medievalismo":

(...) diferentemente das "reminiscências", que de alguma forma preservam algo da realidade histórica da Europa medieval, defrontamo-nos com uma das manifestações mais tangíveis da "medievalidade", em que a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugida, estereotipada. (Macedo; Mongelli, 2009, p. 16)

Em concordância com a perspectiva dos autores, considero que é a partir do conceito de medievalismo que devemos abordar filmes que fazem referência ao período medieval. Isso

se deve ao fato de que, apesar da diversidade e da presença de diferentes gêneros e estilos de criação, o cinema de entretenimento faz parte da indústria cultural⁵, inserindo-se como um dos bens simbólicos produzidos e consumidos na sociedade contemporânea. Ao analisar os filmes com temáticas medievais sob a ótica do medievalismo, podemos perceber que o que se busca nessa "medievalidade" cinematográfica são pontos de identificação entre o presente e essa Idade Média idealizada, com seus dilemas éticos e morais que ressoam na atualidade. Os realizadores desses filmes recorrem a esse passado distante para refletir sobre questões humanas universais que permanecem relevantes, mesmo em um contexto histórico diferente.

Para uma análise mais aprofundada de como a Idade Média é representada nos filmes, é necessário identificar primeiro as técnicas de construção da narrativa cinematográfica, levando em consideração que o propósito principal desses filmes não é instruir ou estimular uma reflexão crítica aprofundada sobre o passado. O objetivo da produção cinematográfica é despertar emoções no público.

A apropriação de seus dados pelo historiador deve ser acompanhada de mediação conceituais necessárias para a compreensão dos elementos visuais e sonoros apresentados na tela. Nessa apropriação, as informações precisam ser submetidas a uma análise formal que leve em conta os planos, ângulos e sequências do conjunto da obra, a montagem e o enquadramento das cenas, a cenografia, a iluminação a fotografia e o vestuário, os elementos técnicos-artísticos empregados, o argumento e o desenvolvimento do roteiro. O que está em pauta é a necessária articulação analítica entre este conjunto de elementos intrínsecos a própria expressão cinematográfica e o contexto histórico e social que o produziu. (Kornis, 1992, p. 239)

François de La Bretèque (1997, p. 290 *apud* Macedo; Mongelli, 2009, p. 29), historiador de cinema e representações, propõe uma classificação dos filmes com temática medieval em três categorias distintas. Primeiramente, temos os "filmes históricos", nos quais a narrativa busca ilustrar um ponto de vista sobre o passado com base em conhecimento erudito. Em seguida, estão os filmes de "personagens históricos", nos quais a ênfase recai sobre o protagonista do enredo, explorando a época por meio de sua história pessoal. Por fim, temos os "filmes de aventura", nos quais a ação se desenrola em um contexto histórico distante, sendo o cenário um elemento secundário em relação à trama e à aventura vivenciada pelos personagens. Além disso, o historiador ressalta a importância de analisar pelo menos três características: o contexto ao qual o filme se refere, o contexto no qual foi produzido e o contexto de seu lançamento e exibição.

⁵ Termo criado por Theodor Adorno e Max Horkheimer no livro *Dialética do Esclarecimento* (1947), que critica a transformação da cultura em mercadoria dentro da lógica capitalista. Segundo os autores, a indústria cultural homogeneiza os produtos culturais e os padroniza de acordo com as demandas do mercado, promovendo um consumo passivo e alienado por parte do público.

Nesse contexto, os métodos empregados pelo professor diante do filme devem sempre envolver uma análise que reconheça o filme como uma construção complexa. Através da interação entre som, imagem, diálogo e movimento, o filme estabelece uma linguagem única que possibilita a transformação e interpretação do passado. É essencial que o professor adote uma abordagem crítica e sensível para decodificar as camadas de significado presentes na obra cinematográfica considerando sua natureza multifacetada e sua capacidade de transmitir narrativas históricas de forma visual e emocional.

Ao trabalhar com filmes em sala de aula, o docente deve guiar os alunos a compreenderem o cinema como um meio de representação do passado, atentando para os recursos técnicos e artísticos empregados, bem como para o contexto histórico e social que influenciou sua produção. Dessa forma, os estudantes poderão desenvolver um olhar mais crítico e reflexivo sobre as imagens do medievo projetadas na tela.

O filme é um recurso particular e insubstituível que toma de assalto os indivíduos e suas razões, envolvendo-os na trama do real [...] ao fazer com que estudantes sintam necessidade de refletir sobre a vida, com base em documentários e outros gêneros cinematográficos, vincula-se ao continuum, a constatação da inevitabilidade de pensar a história como ação inerente ao homem (Nóvoa, 2012, p. 50).

Em relação à utilização de filmes em sala de aula, como prática pedagógica, o professor e pesquisador Jorge Nóvoa (2012) atribui oito passos metodológicos para a utilização do filme. Primeiramente, é essencial realizar um planejamento prévio do trabalho, estabelecendo objetivos claros e integrando o filme com os conteúdos históricos a serem abordados. Em seguida, é necessário fazer um levantamento dos filmes disponíveis e verificar sua acessibilidade para exibição em sala de aula. Após essa etapa inicial, é fundamental selecionar os filmes que se relacionam de forma relevante com os temas históricos em estudo.

Como próxima etapa, Nóvoa expõe a necessidade de compreender os eventos, processos e contextos históricos retratados no filme, bem como o período de produção da obra, é essencial para uma análise crítica. Nesse sentido, investigar a biografia dos realizadores do filme e as circunstâncias de sua produção também contribui para contextualizar a obra cinematográfica. Elaborar questões e reflexões sobre as temáticas abordadas no filme, estimulando a reflexão crítica dos alunos, é outro elemento importante dessa metodologia.

Por fim, o professor deve organizar a exibição do filme em sala de aula e promover debates para aprofundar a compreensão dos temas apresentados, relacionando-os com os conteúdos históricos estudados, completa essa proposta metodológica para a utilização do cinema como ferramenta educativa no ensino de História.

A representação da Idade Média no cinema é um tema complexo e multifacetado que reflete a capacidade do cinema de recriar e reinterpretar o passado de acordo com a perspectiva do tempo presente. Ao analisar os filmes com temáticas medievais, é fundamental considerar a diversidade de abordagens e estilos de criação, bem como a influência da cultura popular e da indústria cinematográfica na forma como o período medieval é representado. Além disso, é crucial compreender a diferença entre a Idade Média que encontramos nos filmes e a que está presente nos livros didáticos, e reconhecer que as representações são muitas vezes idealizadas. Em resumo, o cinema é uma ferramenta poderosa para a compreensão da Idade Média, mas é necessário abordá-lo com crítica e sensibilidade para evitar a idealização e a distorção da realidade histórica.

2. ANÁLISE DO FILME “SHREK” (2001) COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO BÁSICO

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO FILME “SHREK” (2001) NA HISTÓRIA DO CINEMA

No dia 22 de junho de 2001, o filme de animação computadorizada "Shrek" chegava aos cinemas brasileiros, trazendo consigo uma mistura única de fantasia, aventura e comédia. Produzido pela PDI/DreamWorks e dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jenson, o filme é livremente inspirado no livro "Shrek!" escrito por William Steig, lançado em 1990. Além disso, "Shrek" (2001) também serve como uma paródia, alvejando outros filmes baseados em fantasias infantis, especialmente da Disney. A trilha sonora do filme é notável por sua variedade de músicas populares, incluindo canções de Smash Mouth, Eels, Joan Jett, The Proclaimers, Jason Wade, Baha Men e John Cale. Isso ajuda a criar um ambiente divertido e atraente para o público.

A história de "Shrek" começou em 1991, quando Steven Spielberg comprou os direitos do livro e pensou em fazer um filme tradicionalmente animado. No entanto, foi apenas em 1994 que John H. Williams convenceu-o a levar a ideia à produtora DreamWorks, recém-fundada. Após a compra dos direitos em 1995, o filme começou a ser desenvolvido e, após resultados fracassados com a técnica de movimento capturado, o estúdio decidiu pedir ajuda à produtora PDI para dar o último toque de animação.

O resultado foi um filme que conquistou o público em todo o mundo, com uma receita de US\$ 484,4 milhões. "Shrek" (2001) foi aclamado como um filme animado digno de interesse adulto, com piadas e temas direcionados a este público, mas também com um enredo simples o suficiente para apelar às crianças. O filme recebeu o primeiro Oscar de melhor filme de animação e foi indicado a melhor roteiro adaptado.

O sucesso de "Shrek" (2001) levou o estúdio a produzir três sequências, "Shrek 2", "Shrek, Terceiro" e "Shrek para Sempre", além de dois especiais de Natal, "Shrek no Natal" e "Assustando Shrek", e um spin-off, "Gato de botas". Além disso, o sucesso também inspirou outros produtos, como jogos eletrônicos, um musical e até uma revista em quadrinhos publicada pela Dark Horse Comics.

Além disso, o personagem principal do filme, Shrek, recebeu uma estrela na Calçada da Fama em maio de 2010, um testemunho do impacto que o filme teve na cultura popular. Em resumo, o lançamento de "Shrek" (2001) marcou um momento importante na história do cinema

de animação, estabelecendo um novo padrão para a combinação de humor, ironia e referências culturais em filmes de animação.

2.1.1 O enredo do filme

Shrek, um ogro verde de aparência aterrorizante, vive em solitária felicidade em seu pântano particular. Porém, sua tranquila rotina é bruscamente interrompida quando Lord Farquaad, um homem cruel e ambicioso, exila diversas criaturas mágicas dos contos de fadas para dentro dos limites do pântano de Shrek. Indignado com a invasão de sua propriedade, o ogro decide confrontar Farquaad e exigir que ele remova as criaturas dali, devolvendo-as aos seus devidos lugares de origem. Para essa missão, Shrek conta com a companhia de um burro tagarela e animado que conheceu entre os exilados do pântano.

Enquanto Shrek e Burro se preparam para sua jornada, no distante reino de Duloc, Lord Farquaad emprega métodos de tortura para obter informações do Homem-Biscoito, exigindo que este revele a localização dos demais personagens de contos de fada que ainda não foram exilados. Subitamente, seus guardas aparecem carregando um objeto que Farquaad tanto procurava: o Espelho Mágico.

Curioso sobre sua posição de poder, o lorde interroga o espelho sobre a justiça de seu reino, mas a resposta recebida o surpreende. O Espelho Mágico revela que para alcançar a plenitude de um verdadeiro rei, Farquaad deve unir-se a uma princesa. Diante dessa revelação, o artefato mágico apresenta-lhe três opções: Cinderela, Branca de Neve e Fiona. Sem titubear, Farquaad seleciona a Princesa Fiona, cuja prisão no topo de uma antiga torre, envolta por um rio de lava e guardada por um temível dragão, desafia sua determinação.

Antes que Farquaad possa tomar qualquer outra decisão, o Espelho Mágico tenta alertá-lo sobre uma "pequena coisa que acontece à noite" com a princesa escolhida. Entretanto, o ambicioso lorde não dá ouvidos ao aviso, determinado a conquistar seu objetivo a qualquer custo.

Shrek e Burro chegam ao palácio de Farquaad em Duloc, onde se envolvem em uma disputa organizada pelo lorde. O vencedor teria o "privilégio" de resgatar a Princesa Fiona da torre para que Farquaad possa se casar com ela. Usando sua força e habilidade, Shrek e Burro derrotam facilmente os outros cavaleiros. Satisfeito com o resultado, Farquaad concorda em remover os seres mágicos do pântano de Shrek, desde que o ogro traga a princesa até ele.

Após uma longa jornada, a dupla finalmente chega ao castelo e se separam para encontrar a princesa. Burro encontra o dragão e conversa suavemente com a fera, antes de

descobrir que se trata de um dragão fêmea. A dragão se apaixona pelo Burro, e o leva para seus aposentos. Shrek encontra a princesa em seu quarto, que fica chocada com sua falta de romantismo. Quando vão embora, ele salva seu amigo, preso nas garras da Dragão, o que faz com o que o animal persiga os três, mas acaba ficando presa fora do castelo. Inicialmente, Fiona fica entusiasmada por ser resgatada, mas se frustra após Shrek tirar seu capacete e revelar-se um ogro.

A caminho de Duloc e já próximo ao final da tarde, Fiona insiste que eles devem parar e acampar, onde Shrek encontra uma montanha de rochas, semelhante a uma caverna para ela dormir. Os dois amigos observam as estrelas, e Shrek diz que vai construir um muro em volta de seu pântano quando voltar. Quando Burro pergunta o motivo, ele tristemente confessa que todo mundo o julga antes de conhecê-lo; então, ele se sente melhor sozinho, mesmo com o amigo dizendo que não o julgou imediatamente ao conhecê-lo.

Na manhã seguinte, os três continuam a viagem, quando encontram Monsieur Hood - uma versão francesa de Robin Hood - e seu bando no caminho. Eles atacam Shrek, que é salvo por Fiona, relevando-se uma especialista em artes marciais. Com o tempo, Shrek e Fiona descobrem que possuem muita coisa em comum e acabam se apaixonando. Já próximos ao seu destino, eles param em um moinho de vento para Fiona dormir. Quando Burro escuta sons estranhos vindos de dentro, ele descobre que Fiona se transformou em uma ogra. Ela explica sua maldição de infância que se manifesta toda noite, por isso estava presa, já que só o beijo do amor verdadeiro vai devolvê-la a sua "verdadeira forma". Shrek, prestes a confessar seus sentimentos para Fiona, parcialmente os escuta e se aborrece quando confunde o desgosto de Fiona com a sua transformação com o desgosto dela com ele.

Pela manhã, Fiona resolve revelar seu segredo para Shrek, quando ele surge com Lord Farquaad e parte de seus homens. Fiona vai para Duloc com eles, enquanto Shrek, magoado, termina sua amizade com Burro, lembrando da conversa dos dois na noite anterior.

Apesar de ter sua solidão de volta, Shrek fica desolado e chora por Fiona. Furioso com o ogro, Burro vai ao pântano, onde Shrek diz que escutou a conversa dos dois. Burro diz que eles estavam falando de outra pessoa e Shrek parece se redimir. Os amigos se desculpam, e Burro informa que a princesa se casará até o final do dia, encorajando Shrek a entrar em ação para ganhar o amor de Fiona. Eles viajam para Duloc rapidamente, graças à Dragão, que escapou de seus confins e seguiu Burro.

Shrek interrompe o casamento antes que os noivos se beijem. Ele diz que Farquaad

não é seu verdadeiro amor e que só está se casando com ela para se tornar rei. O sol se põe, o que faz com o que Fiona se transforme na frente de todos. O lorde, desgostoso com a noiva, ordena que Shrek seja morto e ela presa. Shrek assobia para a Dragão que entra com o Burro no local e devora Farquaad. O casal de ogros admite seu amor um pelo outro e trocam um beijo apaixonado. Fiona é banhada em luz e sua maldição é quebrada, mas se surpreende pelo fato de que ainda é uma ogra, já que pensou que se tornaria linda com o fim da maldição, ao que, Shrek responde que ela já está linda. Eles se casam no pântano e partem para a lua-de-mel, enquanto Burro e os outros convidados celebram.

2.1.2 Produção e referências culturais

Ao ser fundada em 1994, a DreamWorks recebeu do produtor John H. Williams a sugestão de adaptar o livro infantil "Shrek!", de William Steig, para o cinema. A narrativa capturou imediatamente a atenção de Jeffrey Katzenberg, cofundador da DreamWorks, que decidiu adaptar o livro. Após adquirir os direitos, Katzenberg deu início ao desenvolvimento do projeto em novembro de 1995.

Katzenberg teve um papel fundamental na compreensão do tom satírico de "Shrek" (2001) em relação aos contos de fadas tradicionais. Antes de cofundar a DreamWorks, ele foi presidente da The Walt Disney Studios, durante a produção de filmes como "A Pequena Sereia" (1989) e "A Bela e a Fera" (1991). A ausência de personagens desses filmes da Disney na trama de "Shrek" (2001) sugere uma abordagem paródica em relação às obras anteriores do gênero, frequentemente referenciadas no filme.

O filme "Shrek" (2001) também incorpora referências culturais contemporâneas. Por exemplo, a cena em que Fiona enfrenta os homens de Monsieur Hood é uma clara homenagem a "Matrix", lançado pouco antes, em 1999. A cena em que o Espelho Mágico apresenta a Lord Farquaad a escolha entre três princesas para se casar (Fiona, Cinderela e Branca de Neve) é uma paródia do popular programa de televisão norte-americano "The Dating Game"⁶. Além disso, o estilo do parque do rei Farquaad é uma clara imitação da Disneyland, incluindo uma sátira ao famoso passeio musical "It's a Small World After All"⁷, na cena com os fantoches

⁶ Programa de televisão norte-americano que estreou em 1965, criado por Chuck Barris. No formato original, um(a) solteiro(a) fazia perguntas a três candidatos escondidos atrás de uma parede e, com base nas respostas, escolhia um para sair em um encontro. O programa foi um dos primeiros a explorar o conceito de encontros amorosos como entretenimento televisivo, e influenciou diversos programas subsequentes do gênero.

⁷ Atração musical e passeio de barco presentes nos parques temáticos da Disney, inaugurado pela primeira vez na Feira Mundial de Nova York em 1964. Criado por Walt Disney, o passeio destaca a diversidade cultural ao redor

cantantes.

Em relação à trilha sonora, o filme introduz uma mistura de músicas pop e alguns clássicos para impulsionar a narrativa. Reinterpretações de canções como "On the Road Again" e "Try a Little Tenderness" foram incluídas na trilha sonora. Quando a produção estava quase concluída, Katzenberg sugeriu aos cineastas refazer o final do filme para garantir que o público "saiisse com uma grande risada". Em vez de um desfecho com um livro se fechando sobre Shrek e Fiona enquanto viajam sob o pôr do sol, optaram por incluir a canção "I'm a Believer", em uma versão cover por Smash Mouth, e mostrar todas as criaturas de contos de fadas.

"Shrek" (2001) é uma paródia dos contos de fadas tradicionais, destacando-se por sua capacidade de ironizar sobre formatos familiares a um público mais adulto. A história começa com a leitura de um conto de fadas por um narrador em off, que mais tarde se revela como Shrek. O design da cidade de DuLoc contribui para a paródia dos parques temáticos em geral e, particularmente, dos parques da Disney.

A sequência inicial apresenta um feixe de luz sobre um fundo negro, seguido por uma descida vertical da câmera que nos conduz a um primeiro plano do ponto que essa luz ilumina: um livro. O design do livro, realizado pela ilustradora de produção Julia Wolf, remete a tempos passados e adiciona um caráter de clássico conto de fadas ao início da história.

A música que acompanha o início da história é o tema principal do filme, mais tarde identificado com o personagem de Fiona. Os instrumentos de piano, flauta e cordas que compõem esse tema conferem um tom romântico à história que está prestes a ser narrada.

A partir daí, a história se desenvolve com uma série de cenas que contextualizam a vida do personagem principal, Shrek. A imagem seguinte oferece um plano geral de Shrek pintando sobre um cavalete a paisagem ao seu redor. Em seguida, passa para um plano americano⁸ do ogro segurando sua obra de arte e beijando-a, ficando com os lábios pintados de vermelho.

O ogro ensina ao público como funcionam os contos e seu papel neles, rompendo com os estereótipos estabelecidos dos tradicionais contos de fadas. A sequência seguinte apresenta uma luta que combina toneladas de cerveja com uma luta livre em um ringue no estilo do

do mundo com bonecos animatrônicos de crianças de diferentes países, que cantam a famosa canção-tema "It's a Small World (After All)", composta por Richard e Robert Sherman. A canção promove uma mensagem de paz e unidade global.

⁸ Técnica de enquadramento no cinema em que a câmera captura o personagem dos joelhos para cima. O termo originou-se em Hollywood e foi popularizado nos filmes de faroeste, onde esse enquadramento permitia destacar os personagens e suas armas. Esse plano equilibra a proximidade dos detalhes faciais com a inclusão do ambiente e da ação ao redor do personagem, mantendo uma conexão emocional sem perder o contexto.

programa Pressing Catch.

O filme conclui da mesma forma que começou, com um close em uma página de um conto de fadas onde se vê a carruagem dos noivos se afastando em direção ao pôr do sol. "E viveram feios e comeram perdizes. Fim."

Em relação aos personagens principais, todos eles, exceto Farquaad, estão no livro, embora tenham sofrido alterações significativas ao serem transferidos para o meio digital. O Burro já existe no livro, mas sua contribuição ocupa apenas duas páginas, enquanto no filme ele é o companheiro de aventuras do protagonista.

Farquaad é o personagem que dá origem ao conflito principal da história. Neste sentido, "Shrek" (2001) oferece uma excelente oportunidade para realizar uma leitura cultural que ajude a revisar o poder formativo das histórias herdadas e dos padrões. O personagem de Lord Farquaad é um recurso excelente para debater questões relacionadas não apenas com a manipulação dos discursos políticos, mas também com as pretensões totalitárias de qualquer pessoa.

O príncipe rejeita a diversidade representada pelas criaturas dos contos de fadas e as deporta para impor sua visão de um mundo homogêneo e perfeito. Por outro lado, Shrek simboliza a reivindicação de um personagem tradicionalmente marginal, ao articular uma voz que até então outros tinham assumido por ele.

A tentativa de desmitificação é ainda mais evidente no caso da princesa Fiona, que parece estar mais influenciada pelos comportamentos ligados a um "padrão" feminino que, de acordo com os contos, uma princesa deveria assumir. Sua pretensão de permanecer aparentemente dormindo quando Shrek chega é o primeiro indício de que ela também está ciente do que se espera dela. Embora acabe se encaixando no final esperado com o herói protagonista em sua aventura, ela não exhibe atitudes principescas.

A crítica aos estereótipos de gênero pode ser ampliada para a análise da masculinidade representada por Shrek e Farquaad. À primeira vista, poderia parecer que através do ogro está sendo promovido um tipo de masculinidade mais honesta, na qual a aparência física não importa, enquanto o príncipe representaria a ideia de que os príncipes encantados maravilhosos e prototípicos não existem ou, se existirem, escondem um grande complexo de inferioridade sobre o qual constroem uma personalidade megalomaniaca.

Em resumo, "Shrek" (2001) é um filme que brinca com personagens populares entre o público infantil, mas também ironiza formatos familiares a um público mais adulto. A história

apresenta uma série de cenas que contextualizam a vida do personagem principal, Shrek, e critica os estereótipos de gênero representadas por Shrek e Fiona.

2.1.3 Lançamento e recepção

“Shrek” (2001) foi amplamente elogiado pela crítica, com vários temas e piadas direcionados ao público adulto, mas com um enredo e humor simples o suficiente para atrair as crianças⁹. O agregador de resenhas cinematográficas Rotten Tomatoes reporta que 88% dos analistas avaliaram-no positivamente, com base em 176 críticas, culminando em uma média de 7.7/10.

O consenso crítico é: "Enquanto simultaneamente abraça e subverte os contos de fadas, o irreverente Shrek também consegue torcer o nariz da Disney, entrega uma mensagem moral às crianças e oferece ao público um acelerado passeio divertido"¹⁰. O Metacritic também deu uma avaliação positiva, com 84 pontos de 100, com base em 34 críticas, culminando em uma atribuição de "aclamação universal"¹¹.

Em termos de bilheteria, o filme arrecadou US\$ 267,7 milhões no mercado interno e US\$ 216,7 milhões no exterior, totalizando US\$ 484,4 milhões mundialmente, após sair de cartaz em 6 de dezembro de 2001.¹² Produzido com um orçamento de sessenta milhões de dólares, Shrek se tornou um grande sucesso de bilheteria, sendo a quarta maior receita de 2001.¹³

“Shrek” (2001) foi o primeiro filme de animação a vencer a categoria de melhor filme de animação do Oscar, derrotando *Monsters, Inc.* e *Jimmy Neutron, Boy Genius*; foi também a primeira animação a ser indicada para melhor roteiro adaptado na mesma cerimônia. A *Entertainment Weekly* colocou-o em sua lista de "melhores filmes" do final da década, elogiando sua inovação em relação aos contos de fadas tradicionais.¹⁴ “Shrek” (2001) também foi indicado ao Globo de Ouro na categoria de Melhor Filme - Musical ou Comédia¹⁵.

⁹ Fonte: Vasquez Jr., Felix (29 de abril de 2009). «Shrek». *Cinema Crazed*. Consultado em 10 de março de 2014. Arquivado do original em 22 de julho de 2012

¹⁰ Fonte: «Shrek (2001)». *Rotten Tomatoes*. Consultado em 11 de março de 2014

¹¹ Fonte: «Shrek Reviews (2001)». *Metacritic*. Consultado em 11 de março de 2014

¹² Fonte: «Shrek». *Box Office Mojo* (em inglês). *IMDb*. Consultado em 25 de outubro de 2022

¹³ Fonte: «Top 2001 Movies at the Worldwide Box Office». *The Numbers*. Consultado em 26 de agosto de 2021. Cópia arquivada em 27 de agosto de 2021

¹⁴ Fonte: «Top 2001 Movies at the Worldwide Box Office». *The Numbers*. Consultado em 26 de agosto de 2021. Cópia arquivada em 27 de agosto de 2021

¹⁵ Fonte: «Golden Globes: 2002 winners in full». *BBC News*. 20 de dezembro de 2001. Consultado em 10 de outubro de 2013. Cópia arquivada em 15 de dezembro de 2013

2.2 O IMAGINÁRIO MEDIEVAL PRESENTES EM “SHREK” (2001)

A Idade Média é frequentemente descrita como uma "grande invenção" por Christian Amalvi (2002, p. 557), e o cinema desempenha um papel significativo na construção contínua dessa temporalidade medieval. A indústria cinematográfica, ao explorar temas maravilhosos e fantásticos, absorve elementos do romantismo, mostrando-se receptiva às apropriações e ressignificações do medievo.

É importante ressaltar que, embora as produções cinematográficas se apropriem de representações da Idade Média, elas estão inseridas em contextos históricos e sociais específicos, dialogando diretamente com eles. Um exemplo notável é o filme "Shrek" (2001), que se enquadra na categoria de "filmes de aventura". Essas produções norte-americanas ambientam suas narrativas em uma temporalidade histórica, mas a preocupação com a representação histórica é secundária (Macedo, 2009, p. 29 apud Oliveira; Filho, 2017, p. 146).

Ao analisar "Shrek" (2001), observa-se o uso de imagens relacionadas ao medievo, como castelos, bruxas, reis, princesas e cavaleiros, entrelaçadas com referências contemporâneas, incluindo gírias, aparelhos eletrônicos e comportamentos modernos. Essa mistura de elementos da Idade Média e do presente, embora possa parecer incongruente, não compromete o desenrolar e o sentido da narrativa.

O primeiro cenário apresentado aos espectadores é um vilarejo habitado por caçadores de ogros, retratado de maneira sombria e melancólica, com casas em tons de marrom. Em contraste, o céu rosado adiciona uma camada de beleza ao ambiente, criando uma dinâmica visual que enriquece a narrativa. Esse cenário remete às descrições de Le Goff (2002, p. 240) sobre a visão do Medievo em relação à periferia, um espaço que pode ser tanto um sonho quanto um pesadelo, repleto de admiração e medo, "um espaço de maravilhas e de horrores, de heróis ou de monstros". A cena inicial estabelece o tom do filme, revelando a hostilidade em relação ao ogro e a percepção negativa que os habitantes têm dele. A representação do vilarejo e a escolha das cores são essenciais para a construção do mundo em que Shrek vive, reforçando a ideia de que ele é um forasteiro em um espaço que não o aceita.

Figura 1 - Vilarejo habitado por caçadores de ogros



Fonte: SHREK, PDI/DreamWorks, 2001, 00:03:19

Enquanto os camponeses se dirigem ao pântano, empunhando foices e forcados, atravessam uma floresta em busca do temido ogro. A cena é iluminada pelos tons rosados do pôr do sol, com sutis toques de verde que adicionam uma camada de conflito ao cenário. As florestas na Idade Média eram locais repletos de símbolos e lendas, representando tanto perigo quanto um espaço de alteridade e marginalidade (Le Goff, 2005, p. 147). A presença dos tons de verde reflete essa dualidade, criando uma atmosfera de mistério à medida que os camponeses avançam pela floresta. A iluminação quente do sol poente contrasta com os verdes sombrios da vegetação, sugerindo uma divisão entre o mundo conhecido e o desconhecido. O verde simboliza o perigo e o desafio que Shrek representa para aqueles que o caçam, evocando, ao mesmo tempo, a beleza e a vastidão da natureza que o cerca. Essa paleta de cores é também utilizada ao mostrar o pântano de Shrek.

Figura 2 - Caçadores a caminho do pântano



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:03:25

Na Idade Média, as florestas eram vistas como áreas dominadas pela lei dos "sem-lei", que regulamentava o uso das terras e os recursos naturais. A figura de Robin Hood e a lembrança dessa lei foram preservadas através da oralidade, da escrita e de várias representações artísticas. Esses locais eram repletos de criaturas mitológicas e proporcionavam encontros entre humanos e seres maravilhosos, conforme descrito em diversos textos literários da época. Além disso, as florestas desempenhavam um papel crucial na economia e na sociedade, servindo como áreas de caça e fornecendo madeira e outros recursos essenciais. Na cena da venda de criaturas mágicas na floresta, a paleta de cores permanece em tons de marrom e verde, reforçando a atmosfera mística e complexa desses ambientes.

As criaturas mágicas apresentadas na cena não são apenas criaturas mitológicas, mas também personagens de contos de fadas, como por exemplo, os sete anões da princesa Branca de Neve, a família de ursos do conto Cachinhos Dourados, a Bruxa Má do Oeste do Mágico de Oz e a fada Sininho do filme Peter Pan, da Disney.

Figura 3- Venda de criaturas mágicas na floresta



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:05:28

Outro cenário que se destaca nos primeiros minutos de "Shrek" (2001) é o pântano onde o protagonista vive. Na Idade Média, os pântanos eram frequentemente vistos como habitats de uma diversidade de criaturas e espíritos mitológicos, tanto benevolentes quanto malignos, como dragões, serpentes, trolls e ogros, segundo as lendas da época (Le Goff, 2005). Essa representação do pântano como um lar de seres sobrenaturais reflete as crenças populares que associavam esses locais a fenômenos místicos e fantásticos. No filme, essa crença se manifesta quando Lord Farquaad decreta que todos os seres mágicos sejam enviados para o pântano de Shrek, reforçando a ideia de que esses lugares são tanto temidos quanto habitados por criaturas extraordinárias.

Figura 4- Criaturas mágicas invadem o pântano de Shrek



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:14:08

Por fim, outro cenário que remete ao Medieval é o castelo de Lord Farquaad, que se assemelha aos *ksar árabes*¹⁶. Diferente de um castelo tradicional, ele se localiza na periferia de uma cidade que deve defender e vigiar, lembrando as trocas entre Ocidente e Oriente durante o período medieval. A paleta de cores apresentada aos espectadores é composta por tons de cinza, que conferem contraste e profundidade, criando uma atmosfera imponente.

¹⁶ Um *ksar* é uma aldeia fortificada típica do norte da África. Os *ksour*, plural de *ksar*, são compostos por um conjunto de moradias e edifícios, geralmente cercados por muralhas. Eles não apenas servem como habitação, mas também como centros comunitários e comerciais.

Figura 5- Shrek e Burro chegam ao castelo de Farquaad



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:20:44

Além disso, o interior do castelo de Farquaad é repleto de mobílias, sendo que no período medieval:

(...) a mobília era rara, sendo comuns apenas bancos, mesas, armários sem portas e tábuas que eram camas. A abertura ao exterior estaria mais em consonância com os castelos medievais, os quais são mais expostos, especialmente por possuírem os cômodos iluminados durante o dia por janelas, protegidas majoritariamente por uma grade, às vezes aparelhadas de vitrais, de papel ou tela encerada. (TORRES, 2015, p. 111)

Figura 6 - Lord Farquaad em seu quarto



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:49:25

Como proposta pedagógica utilizando os quatro cenários — vilarejo, floresta, pântano e castelo — podem ser fundamentais para entender as representações de espaço e poder na Idade Média, alinhando-se à habilidade (EF06HI14) - "Identificar e analisar diferentes formas de contato, adaptação ou exclusão entre populações em diferentes tempos e espaços" da BNCC. Esta atividade visa promover discussões sobre temas como adaptação, exclusão e as diversas interpretações desses espaços, além de estabelecer conexões com a contemporaneidade.

A proposta para os alunos é a construção de colagens que ilustrem as diferentes interpretações de espaços, como castelos e áreas urbanas ou periféricas, no contexto medieval, questionando se essas interpretações ainda se aplicam aos espaços atuais. Essa atividade não só incentiva uma análise crítica dos cenários apresentados em "Shrek" (2001), mas também estimula a criatividade e a reflexão sobre as dinâmicas de espaço e poder, criando um ambiente seguro para que os alunos compartilhem suas ideias e opiniões.

Além disso, "Shrek" (2001) satiriza o imaginário da cavalaria medieval, que foi uma expressão característica do feudalismo. Assim, o "nobre cavaleiro" do filme é, na verdade, Shrek, um ogro do pântano. Os ogros, figuras que permeiam o imaginário de diversas culturas, são criaturas metade monstro e metade humana, conhecidas por serem devoradoras de seres humanos. Shrek, portanto, está longe de ser um cavaleiro ideal, sendo descrito como feio e flatulento.

Embora a cavalaria não seja sinônimo de nobreza, houve um momento na Europa medieval em que a instituição da cavalaria passou a ser controlada pelos nobres. Nesse contexto, Shrek jamais poderia ser um cavaleiro, pois não possui um cavalo, mas sim um burro tagarela, que se torna seu grande companheiro. Diferentemente do cavaleiro medieval, que realiza proezas e grandes feitos, Shrek se aventura por acaso, buscando recuperar seu pântano.

Figura 7 - Shrek em sua armadura de cavaleiro



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:42:33

A animação também retoma o ideal do amor cavaleiresco, uma vez que Shrek, ao libertar Fiona, acaba se apaixonando por ela. Essa relação é vista como errada por Shrek, já que ela é uma princesa e está comprometida em casamento. A representação do casamento na Idade Média é marcada por uniões arranjadas, com o objetivo de garantir a procriação e a continuidade da linhagem familiar. No enredo, o amor surge como uma forma de resistência a essa estrutura institucional. Fiona está destinada a se casar com aquele que conseguir libertá-la, mas o escolhido para essa tarefa é Shrek, que desafia os padrões de prestígio.

A relação entre Fiona e Shrek representa uma quebra das normas sociais e morais da época retratada. A narrativa também evoca a sátira do amor cortês, onde o amante realiza feitos extraordinários em busca da aprovação da amada. Embora de forma estereotipada, Shrek tenta agradar Fiona. Ao final, eles conseguem formalizar sua união, destacando a possibilidade de um amor que transcende as convenções sociais, apresentando a realização do matrimônio como uma exceção às normas predominantes da Idade Média.

2.3 RUPTURAS E PERMANÊNCIAS NA IMAGEM DE PERSONAGENS DE CONTOS DE FADAS EM “SHREK” (2001)

A história dos filmes "Shrek" (2001) se apresenta como um conto de fadas invertido. Shrek é um anti-herói que conquista o público precisamente por não se preocupar em ser simpático; ele é egoísta, malcheiroso e sem boas maneiras (o filme começa com ele soltando

peidos e arrotos). Até mesmo a razão que o leva a salvar Fiona está centrada em seus próprios interesses.

Outro momento de ruptura com os tradicionais contos infantis e noções de gênero ocorre no resgate da princesa Fiona. Ela havia idealizado tal momento como sublime, onde o cavaleiro recitaria um poema épico, a tomaria nos braços e desceria por uma corda até sua bela montaria, como demonstra o diálogo a seguir:

Fiona: Vós devíeis me tomar em vossos braços, pular pela janela e descer por uma corda até a vossa bela montaria.
 Shrek: Teve muito tempo para planejar isso, não teve?
 Fiona: Hum, hum!
 (...)
 Fiona: Mas nós devemos viver esse momento. Você poderia recitar um poema épico para mim, um cançãoeiro, um soneto, uma estrofe, qualquer coisa.
 Shrek: Eu acho que não.
 Fiona: Bom, pelo menos posso saber qual é o nome do meu campeão?
 Shrek: Ah... Shrek... Shrek.
 Fiona (estendendo um lenço): Sir, Shrek. Rezo para que aceite este favor como prova de minha gratidão
 [Fiona entrega um lenço a Shrek]
 Shrek: Valeu!
 [Shrek se limpa com o lenço entregue por Fiona]
 (Ouve-se um rugido)
 Fiona: Você não matou o dragão?
 Shrek: Tá, na minha lista. Agora vamos.
 Fiona: Mas não está certo. Você devia ter entrado com a espada em uma mão e na outra um estandarte, foi o que todos os outros fizeram.
 Shrek: É, logo antes de ficarem torrados.
 Fiona: Isso não vem ao caso. Espera, pra onde vamos? A saída é pra lá.
 Shrek: Bom, eu quero tirar o meu da reta.
 Fiona: Mas que tipo de cavaleiro é você?
 Shrek: Um tipo único. (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001, 00:36:35-00:37:48).

Mas Shrek, preocupado em terminar logo sua tarefa, apenas a coloca sobre os ombros, saindo correndo para fugir do dragão, sem qualquer romantismo.

Figura 8 - Princesa Fiona oferece um lenço ao seu salvador



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:37:10

Princesa Fiona, apesar de apresentar inicialmente um discurso idealizado sobre o amor e o cavaleiro que a salvaria, também é uma mulher prática e independente. Ela luta contra muitos homens sozinhas, come ratos no espeto e até arrotas, deixando Shrek e o Burro perplexos diante de sua postura diferente da idealização das princesas tradicionais, frágeis, românticas e dependentes, destacando-se por sua valentia e independência.

Quando Fiona e Shrek se beijam, ao invés de assumir definitivamente a aparência humana, resultado provável do beijo do amor verdadeiro, a princesa toma a forma de uma ogra, contrapondo outros contos infantis como "A Bela e a Fera" e "A Pequena Sereia", onde as transformações envolvem a volta à forma humana para viver um amor idealizado. Esse arranjo final apesar de sugerir que o relacionamento amoroso só funciona entre iguais, necessitando que um dos parceiros se transforme para harmonizar a imagem do casal. No entanto, a relação entre o Burro e a Dragão mostra que mesmo não pertencendo à mesma espécie, vivem um relacionamento feliz e harmonioso, contrastando com os pares assimétricos que necessitam de transformação.

Os filmes da saga "Shrek" são documentos investidos de relações de poder, práticas discursivas que produzem efeitos e sentidos. Buscando observar as rupturas e permanências contidas nos filmes, é notável que várias representações tradicionais de contos de fadas são subvertidas.

Fiona, a personagem feminina de maior destaque, passa por várias transformações na

sua representação. Ela é apresentada no primeiro momento como uma donzela em perigo, esperando o seu salvador, mas logo se percebe que se trata de uma princesa irreverente e independente. Ela luta e se defende, quebrando o molde das princesas frágeis e dependentes dos contos tradicionais.

Shrek, preocupado em fugir do dragão, não se encaixa nos moldes tradicionais do herói. Fiona, embora tente seguir um roteiro convencional, não sustenta esse teatro por muito tempo. Seu rebuscamento forçado de linguagem representa o escárnio pelos romances convencionais, enquanto Shrek, o anti-herói, age em nome de interesses próprios e não se destaca por atitudes de bravura. Ele se livra do dragão não por enfrentamento corajoso, mas por artimanhas e raciocínio, diferente de contos de fadas clássicos, como, por exemplo, em "A Bela Adormecida". Neste conto, o príncipe enfrenta diversos desafios, incluindo a luta contra uma maldição lançada por uma bruxa, para resgatar a princesa Aurora, que caiu em um sono profundo após picar o dedo em uma roca.

Apesar de Fiona inicialmente apresentar um discurso tradicional sobre seu salvador, ela tem um lado impetuoso e se mostra uma mulher de muita personalidade. Ela conhece golpes marciais e os utiliza para se defender, coparticipando do seu salvamento. Quando capturada por Robin Hood, Fiona luta sozinha contra ele e seus companheiros (SHREK, PDI/DreamWorks, 2001, 00:53:03). Ela canta com um pássaro até que a ave explode, e ela usa os ovos do pássaro para comer com Burro e Shrek, subvertendo a cena tradicional de contos de fadas (SHREK, 2001, 00:49:15).

Figura 9- Princesa Fiona lutando contra Robin Hood e seus companheiros



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 00:53:23

Mesmo com suas habilidades, Fiona esperou pacientemente por um salvador, demonstrando as representações de gênero que atribuem ao homem a posição de sujeito ativo. Ela vê seu corpo de ogra como uma maldição, acreditando que apenas o amor verdadeiro a libertaria, refletindo um comportamento de passividade e submissão. No entanto, ela encontra a felicidade e o amor verdadeiro com o corpo de ogra, associando sua imagem a valentia, destemor e independência.

Figura 10 - Princesa Fiona em sua forma de ogra



Fonte: SHREK, PDI/Dreamworks, 2001, 01:02:43

O dilema de Fiona em "Shrek" (2001) ilustra o conflito enfrentado por muitas mulheres entre o ideal de beleza e a pressão social relacionada aos “quilos a mais”. Desde o início, Fiona é apresentada como uma princesa que, embora se encaixe em um estereótipo de beleza tradicional durante o dia, à noite se transforma em uma ogra, desafiando assim as convenções de aparência. Essa dualidade representa a luta interna de muitas mulheres que se sentem pressionadas a atender aos padrões de beleza impostos pela sociedade, ao mesmo tempo que lidam com suas próprias inseguranças e identidades.

Shrek, como protagonista, é um anti-herói que desafia os padrões de beleza e comportamento estabelecidos. Sua aparência grotesca e seus modos rudes contrastam fortemente com a figura idealizada do príncipe encantado. No entanto, essa subversão é o que torna Shrek um personagem cativante e autêntico, pois ele não busca a aprovação dos outros e vive de acordo com seus próprios valores. Ao longo do filme, sua relação com Burro e Fiona revela a complexidade das interações humanas, onde a aceitação e a amizade se tornam mais importantes do que a aparência.

A dinâmica entre Shrek e Fiona também reflete a necessidade de aceitação mútua em um relacionamento. Enquanto Fiona luta com sua identidade e a pressão para ser a "princesa perfeita", Shrek aprende a valorizar suas próprias fragilidades e inseguranças. Juntos, eles

desafiam a ideia de que o amor deve ser baseado em padrões superficiais, mostrando que a verdadeira conexão se baseia na aceitação das diferenças e na valorização do que cada um traz para a relação.

Assim, "Shrek" (2001) não apenas subverte os estereótipos tradicionais dos contos de fadas, mas também provoca uma reflexão profunda sobre a beleza, a identidade e as complexidades das relações humanas, incentivando uma visão mais inclusiva e autêntica do amor e da aceitação. "Shrek" (2001) oferece uma visão crítica das representações de gênero, subvertendo os papéis tradicionais dos contos de fadas e valorizando a diversidade e a complexidade das identidades.

Uma proposta de atividade para se trabalhar com o sexto ano seria a atividade "Reescrevendo Contos de Fadas", que possui como objetivo incentivar alunos a refletirem sobre a subversão dos contos de fadas e as representações de gênero presentes no filme "Shrek" com base no período medieval.

O plano incluiria uma introdução ao tema, onde os alunos discutem contos de fadas clássicos e como "Shrek" (2001) desafia essas normas. Em grupos, os alunos analisam personagens do filme, destacando suas características e como subvertem os estereótipos. Em seguida, eles reescrevem um conto de fadas tradicional, incorporando elementos de subversão e criando ilustrações para suas histórias. É possível considerar expandir as aprendizagens relativas a considerar mulheres nas diversas sociedades, para além da europeia, à situação da mulher hoje no Brasil e em outras sociedades em âmbitos diversos: direitos políticos, acesso à educação e saúde, autonomia de decisão, profissão etc.

As novas histórias são apresentadas para a turma, seguidas de uma discussão sobre o que aprenderam e como a subversão dos estereótipos de gênero pode impactar suas percepções sobre relacionamentos e identidade. A atividade teria como base a habilidade disponível na BNCC de (EF06HI19) - "Descrever e analisar os diferentes papéis sociais das mulheres no mundo antigo e nas sociedades medievais".

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao integrar o cinema no currículo escolar, os educadores têm a oportunidade de transformar a experiência educacional, tornando-a mais envolvente e relevante para os alunos. Essa abordagem não apenas enriquece o ensino da história, mas também contribui para a formação de cidadãos críticos e conscientes, preparados para atuar de maneira informada e reflexiva na sociedade. A utilização de filmes como "Shrek" (2001) permite que os alunos explorem diferentes perspectivas históricas e culturais, promovendo uma compreensão mais ampla e inclusiva dos processos históricos.

Outro aspecto crucial para o sucesso da integração das mídias no ensino da história é a adaptação das práticas pedagógicas para valorizar a diversidade de perspectivas e experiências dos próprios alunos. A abordagem crítica do cinema não deve se limitar a uma análise superficial dos conteúdos, mas sim envolver uma reflexão profunda sobre as implicações dessas representações para a formação do estudante. A utilização de atividades práticas, como recriar cenários do Medievo e reescrever histórias tradicionais mesclando com conteúdos contemporâneos, pode ajudar os alunos a internalizar conceitos críticos de maneira mais concreta e pessoal. Além disso, seguiria o proposto pela BNCC que:

Todo conhecimento sobre o passado é também um conhecimento do presente elaborado por distintos sujeitos. O historiador indaga com vistas a identificar, analisar e compreender os significados de diferentes objetos, lugares, circunstâncias, temporalidades, movimentos de pessoas, coisas e saberes. As perguntas e as elaborações de hipóteses variadas fundam não apenas os marcos de memória, mas também as diversas formas narrativas, ambas expressão do tempo, do caráter social e da prática da produção do conhecimento histórico. As questões que nos levam a pensar a História como um saber necessário para a formação das crianças e jovens na escola são as originárias do tempo presente. O passado que deve impulsionar a dinâmica do ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental é aquele que dialoga com o tempo atual. A relação passado/presente não se processa de forma automática, pois exige o conhecimento de referências teóricas capazes de trazer inteligibilidade aos objetos históricos selecionados. Um objeto só se torna documento quando apropriado por um narrador que a ele confere sentido, tornando-o capaz de expressar a dinâmica da vida das sociedades. Portanto, o que nos interessa no conhecimento histórico é perceber a forma como os indivíduos construíram, com diferentes linguagens, suas narrações sobre o mundo em que viveram e vivem, suas instituições e organizações sociais (Brasil, 2018, p. 397).

Além disso, a abordagem crítica realizada através do cinema no ensino da história pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida prática dos alunos. A capacidade de analisar e interpretar criticamente as representações midiáticas é importante, onde a mídia exerce uma influência significativa sobre as percepções e comportamentos das pessoas. Ao desenvolver essas habilidades, os alunos estão mais bem preparados para navegar

no mundo complexo e interconectado em que vivem, tornando-se cidadãos mais conscientes e engajados.

Por meio de atividades que incentivam a análise crítica, os alunos podem ser capacitados a reconhecer e questionar os estereótipos e preconceitos que permeiam as mídias, desenvolvendo uma compreensão mais complexa do mundo ao seu redor. Esta capacidade de análise crítica é essencial na era contemporânea, onde a mídia audiovisual desempenha um papel central na formação de opiniões e valores. A reflexão sobre a narrativa cinematográfica, promovida pelo estudo de filmes "Shrek" (2001), contribui para uma alfabetização visual que vai além da simples recepção passiva das informações, capacitando os alunos a se tornarem espectadores ativos e críticos.

Outro aspecto crucial para o sucesso da integração das mídias no ensino da história é a formação continuada dos professores. É essencial que os educadores estejam familiarizados com as linguagens das mídias que utilizam em sala de aula e que sejam capazes de orientar seus alunos na interpretação crítica dessas linguagens. Hoje a BNCC prevê a utilização de diversos tipos de mídias e tecnologias, porém não oferece aos professores qualquer tipo de apoio ou até mesmo programas de formação continuada que incluam o estudo do cinema, da televisão, dos jogos e de outras mídias que podem capacitar os professores a utilizarem essas ferramentas de forma eficaz e significativa.

A colaboração entre professores de diferentes disciplinas pode enriquecer ainda mais o uso das mídias na educação. Por exemplo, um projeto interdisciplinar, indicado pela BNCC, que envolva professores de história e de artes visuais pode proporcionar aos alunos uma compreensão mais profunda da relação entre as representações visuais e os contextos históricos. Da mesma forma, a colaboração com professores de literatura pode ajudar os alunos a explorar as conexões entre as narrativas históricas e literárias.

Além disso, o filme "Shrek" (2001) serve como um ponto de partida valioso para uma reflexão mais ampla sobre a representação do Medieval na contemporaneidade. Como uma obra de mídia que influencia e é influenciada pela cultura popular, "Shrek" (2001) oferece aos alunos a oportunidade de considerar como os filmes de animação moldam nossas percepções e compreensões do mundo.

Em particular, a análise crítica pode se concentrar em como o filme aborda questões de gênero e classe social, questionando como esses temas são apresentados e discutidos na cultura contemporânea. Adicionalmente, debates e discussões em sala de aula sobre as reações

dos alunos ao filme podem ser extremamente enriquecedores. Ao compartilhar suas opiniões e ideias, os alunos podem desenvolver habilidades de argumentação e pensamento crítico. Questões como "Como Shrek desafia as expectativas do público em relação a um herói?" ou "De que maneira o filme referencia o período medieval?" podem guiar essas discussões.

As avaliações das atividades devem ser pensadas de maneira a valorizar o desenvolvimento do pensamento crítico e a capacidade de argumentação dos alunos. Espera-se não apenas explorar as camadas narrativas e estéticas de "Shrek" (2001), mas também equipar os alunos com ferramentas analíticas que promovam uma compreensão mais profunda das mensagens presentes na mídia contemporânea.

REFERÊNCIAS

- ADAMSON, Andrew; ASBURY, Kelly; VERNON, Conrad (Direção). **Shrek**. EUA: DreamWorks Animation, 2001. 1 DVD (90 min).
- BERTARELLI, Maria Eugênia; AMARAL, Clinio Oliveira. **Long Middle Ages or appropriations of the medieval? História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, [S.L.], v. 13, n. 33, p. 97-130, 7 ago. 2020. Sociedade Brasileira de Teoria e História de Historiografia. DOI: <http://dx.doi.org/10.15848/hh.v13i33.1555>.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CAIMI, Flávia Eloisa. **Ensinar História na Educação Básica: o desafio da formação docente**. Ijuí: Editora Unijuí, 2015.
- FLORI, Jean. “**Cavalaria**” (pp. 199-185) e AMALVI, Christian. “**Idade Média**” (pp. 551-537). In: LE GOFF, Jacques e SCHIMITT, Jean Claude (orgs.). **Dicionário temático do ocidente medieval**. São Paulo, SP: EDUSP, 2002.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. **Somos todos da Idade Média. Reflexões de História**. Disponível em: <https://reflexoesdehistoria.wordpress.com/2011/01/31/somos-todos-da-idade-media-por-hilario-franco-junior/>.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2007.
- LE GOFF, Jacques. **Em busca da Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- LE GOFF, Jacques. **Heróis e maravilhas da Idade Média**. Trad: Stephania Matousek. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.
- LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval**. Trad: Manuel Ruas. Portugal: Estampa, 1994.
- LIMA, Douglas Mota Xavier de. **A Idade Média nos livros didáticos**. In: Luciano José Vianna. (Org.). **A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI: experiências nacionais e internacionais**. 1ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 394-415.
- LIMA, Marcelo Pereira. **A cultura da mídia, animações e (neo)medievalidades: horizontes de reflexão para o ensino de história e a formação docente**. In: Luciano José Vianna. (Org.). **A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI: experiências nacionais e internacionais**. 1ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 431-451.
- MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia (Org.). **A Idade Média no Cinema**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

NÓVOA, Jorge. **O Filme**. Lisboa: Edições 70, 2012.

NOIRET, Serge. **História pública digital**. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.11, n.1, p. 28-51, maio 2015.

OLIVEIRA, Beatriz dos Santos; FREITAS FILHO, Mario Marcio Felix. **A Idade Média no cinema: uma (re) visão do imaginário ocidental**. ComparArte, v. 1, n. 1, 2017.

OLIVEIRA, Rosane Machado de; JOÃO, Maria Thereza David. **O cinema no ensino de história e a influência da indústria cultural cinematográfica**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 07, Vol. 06, pp. 132-151. Julho de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em:
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/historia/cinema-no-ensino>

PEREIRA, Nilton Mullet; PIMENTA, Patrícia Pereira. **Sobre os usos do passado medieval: cinema e ensino de História**. In: Luciano José Vianna. (Org.). A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI: experiências nacionais e internacionais. 1ed.Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 452-471.

PIMENTA, T. L. **O uso das narrativas cinematográficas em sala de aula: possibilidades para o ensino de história**. In: Anais do XXV Simpósio Nacional de História – ANPUH. Fortaleza: ANPUH, 2009.

RIBEIRO, Ricardo Jorge de Oliveira. **A escola vai ao cinema: sugestões didáticas para o uso de filmes na sala de aula de história**. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, Brasil, 2018.

REIS, José Carlos. **Escola dos Annales – a inovação em História**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2011.

SANTOS, Rubia Gomes dos. **A utilização do filme como recurso didático na prática de ensino de História: um estudo de caso**. Revista História Hoje, v. 1, n. 2, p. 1-20, 2012.

SOUSA, Janaína de. **A Idade Média como ensino de história: reflexões sobre as práticas e metodologias de ensino**. In: Luciano José Vianna. (Org.). A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI: experiências nacionais e internacionais. 1ed.Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 370-393.

TORRES, Andréa Reis Ferreira et al. (Ed.). **A Idade Média no discurso fílmico: catálogo de filmes**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de História, Programa de Estudos Medievais, 2015.

VALIM, Alexandre B. **História e Cinema**. in: CARDOSO, C. F.; VAINFAS, R. (org.). Novos domínios da história. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.