

SHREK 2 (2004): O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO A PARTIR DOS RASCUNHOS

Luiz Antonio Xavier Dias (UEL)

laxdias@uenp.edu.br

Edina Regina Pugas Panichi (UEL)

edinapanichi@sercomtel.com.br

RESUMO

Diversos estudos repensam abordagens teóricas no campo da Crítica Genética ao atestarem que a criação artística envolve procedimentos que estão além de textos manuscritos, esboços e rascunhos. Cada texto, verbal ou não verbal seja ele em seu mais particular gênero, demanda um percurso muitas vezes minucioso, desde sua idealização até sua conclusão. A presente pesquisa visa a investigar o processo criativo fílmico por meio da análise dos documentos de processo utilizados para a construção da narrativa como entrevistas, DVD, redes sociais oficiais, dentre outros. Por depender do desempenho simultâneo de diversos artistas e profissionais animadores, pode-se afirmar que a animação é uma arte coletiva que advém, muitas vezes, da literatura, e transpõe barreiras na tela. Para esse texto, objetivamos investigar os rascunhos dos personagens, seu processo construtivo até a renderização da obra fílmica *Shrek 2* (2004). O *corpus* a ser analisado remete a trechos do filme mencionado, dirigido por Andrew Adamson. A partir dos pressupostos da gênese da criação, de abordagens teóricas sobre cinematografia e de uma abordagem semiótica, será possível desvendar o percurso criativo para a construção de sentidos na obra.

Palavras-chave:

Cocriação. Animação digital. Crítica Genética. Gênese da criação.

1. Introdução

O processo de criação é sustentado pela lógica da incerteza, e a busca do artista pela concretização de seu projeto se embasa em experiências e pesquisas que nos permitem acompanhar o percurso da criação, a relação entre os documentos armazenados para o alcance dos objetivos, até a obra entregue ao público. Apenas o texto escrito, por exemplo, não traz todo o dinamismo da linguagem, como também não revela todas as suas significações e não atende a todas as indagações do leitor. Assim, contamos com os pressupostos da Crítica Genética para trilhar o processo de criação de uma obra fílmica e trazer esclarecimentos ao leitor sobre a chegada ao produto final:

O estudo de arquivos deixados tanto por escritores como por outros artistas constituem material adequado para abordagens de natureza cognitiva, dentre outras. Compreende-se melhor, por meio do contato com arquivos de criação, o sentido de deixar de operar apenas com a idéia de produto e passar a adotar, permanentemente, a noção de processo. (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 3)

Nesta direção, sendo o cinema uma obra de arte, sua concretização também passou por todo um processo de construção textual/imagético e a investigação de tal processo faz jus à justificativa de nosso estudo, pois a partir das reflexões que esses documentos nos oferecem, é possível aproximar-se do movimento criador.

Salles (2006) defende a obra de arte como processo em construção, sem início nem fim e com características marcantes como simultaneidade de ações, dinamicidade, associações, transformações que transcorrem à margem da memória, dos registros de percepção e da pluralidade individual, portanto relacionada ao conceito de rede. O objeto de pesquisa da referida autora lida com anotações providas de linguagens verbais e visuais e destaca, na construção da obra, determinadas relações:

A Crítica Genética assume, desse modo, aquilo que Daniel Ferrer (2000) chamou de “vocação transartística”. Ele afirma que o desenvolvimento dos estudos genéticos sustenta-se nos esforços de alguns pesquisadores de “promover uma reflexão da Crítica Genética que atravesse as fronteiras dos gêneros e das artes” e vê que esse é o caminho para os estudos genéticos sobreviverem no século XXI. (SALLES, 2008, p. 15).

Com a dilatação das fronteiras desses estudos, amplia-se o significado de manuscritos. Lida-se assim, com índices de materialidades diversas: rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, *storyboards* e cadernos de artistas. Na presente tese, o trabalho se ancora em diversas materialidades, como o DVD original da obra contendo todas as marcas produzidas e publicadas pelo diretor, a saber: erros de gravação, dubladores, intérpretes, a fábrica de sonhos da *Dream Works*, cenas excluídas, comentários do diretor e o filme de animação digital em si.

Salles (2008) justifica a ampliação de documentos de processo na Crítica Genética já que o interesse do crítico genético é o movimento criador em sentido amplo, uma vez que ele tem que se desvencilhar da relação direta Crítica Genética e rasura verbal ou Crítica Genética e rascunho literário, relação essa estabelecida pela origem dos estudos genéticos. Para que esses estudos avancem, o parâmetro tem que deixar de ser a palavra e ser deslocado para alguns aspectos de natureza geral. Os docu-

mentos de processo são, portanto, registros materiais do processo criador. São retratos temporais de uma gênese que agem como índice do processo criativo.

Destaca-se que a presente pesquisa traz em seu contexto um ineditismo ao trabalhar com a caracterização de gênero discursivo pouco explorado na perspectiva bakhtiniana, o gênero discursivo filme de animação infantil, além de trilhar novos espaços na Crítica Genética, ao investigar o processo criativo deixado pela equipe da *Dream Works PDI*, no texto-enunciado *Shrek 2 (2004)*.

A contribuição da presente pesquisa é no sentido de ampliar os estudos sobre animação digital em longas-metragens, sob o viés da Crítica Genética, perspectiva bakhtiniana e teoria cinematográfica, pois entendemos que a animação é a forma mais contemporânea da expressão humana, combinando movimento, narrativa, som e espaço, além de ser uma forma de contar histórias e um meio de entretenimento visual que podem dar prazer e levar informações para pessoas de todas as idades, em qualquer lugar do mundo.

Justifica-se a motivação para a presente pesquisa na curiosidade do pesquisador em construir um arcabouço teórico e metodológico que recriasse os passos do Diretor, partindo dos rascunhos até a obra pronta. Para isso, no Capítulo 1 da tese retomam-se elementos como o grotesco, a carnavalização, a teoria bakhtiniana de gêneros, teoria cinematográfica, Crítica Genética e Semiótica Peirceana. Todas as teorias postas são relevantes para a compreensão da teia de significados. No Capítulo II é feita a caracterização do gênero discursivo *filme de animação infantil* a partir dos passos deixados pela equipe de produção, além do levantamento das regularidades e instabilidades do gênero discursivo. Destaca-se que tal caracterização é ainda inédita sob essa vertente (crítica genética e teoria bakhtiniana de gêneros). No capítulo III, são levantadas e analisadas as contribuições do *Ethos* em cenas enunciativas, além da ficha técnica, trilha sonora da obra, o impacto do figurino de época, rascunhos e, principalmente, a tradução intersemiótica do *storyboard* em uma cena do filme. Todos os itens se completam para revelar os passos do criador e deflagrar as cadeias e tramas de significados do texto multimodal que compõem a tese.

O trabalho configura, quanto aos procedimentos, como qualitativo-interpretativa (MASON, 1996) com base diagnóstica-teórica, já que, como pesquisadores, assumimos uma postura de interpretadores da reali-

dade e buscamos “explicar um dado fenômeno do mundo e não de nossa imaginação” (MARCUSCHI, 2004, p. 65).

Pauta-se em documentos processuais. Triviños (1987) sugere que a análise documental seja feita por etapas, assim, a primeira é a pré-análise, na qual se faz a organização do material. Também buscamos a bibliografia das teorias em diálogo, que servirá como embasamento teórico para a análise. Na segunda etapa foi feita a descrição analítica dos materiais que constituem o *corpus* (documentos de processo). Já a terceira etapa será a de interpretação referencial, apoiada nos materiais de informação, iniciada na fase de pré-análise.

Para Marconi e Lakatos (2010), a pesquisa documental é “desenvolvida a partir de material que não recebeu tratamento analítico” [...] “e podem ser utilizados registros, anais, circulares e outros materiais” (MARCONI; LAKATOS, 2010, p. 95).

O artigo encontra-se assim subdividido: Crítica genética – onde se apresentam as bases da crítica genética investigada por nós, dos rascunhos à computação gráfica – análise dos procedimentos realizados pelos artistas de criação para a construção dos personagens do filme *Shrek 2* (2004), considerações finais, a delimitação da pesquisa, justificativa, bem como os procedimentos metodológicos encontram-se nas considerações iniciais.

2. Crítica Genética

A Crítica Genética nasce da constatação de que a obra é resultado de um trabalho que passa por transformações progressivas. A obra surge a partir de investimento de tempo, dedicação e disciplina por parte do escritor, entretanto, passa por um processo de correções, pesquisas, esboços que não deixam vestígios, causando a impressão de que nasce pronta. Seu interesse está voltado para o processo criativo artístico. Trata-se de uma investigação que indaga a obra de arte a partir de sua fabricação, a partir de sua gênese.

Essa área de estudos denomina-se pela investigação que vê a obra de arte a partir de sua construção. Acompanhando seu planejamento execução e crescimento, o crítico genético se preocupa com a melhor compreensão do processo de criação. Conforme aponta Salles:

A Crítica Genética utiliza-se do processo de criação para desmontá-lo e, em seguida, colocá-lo em ação novamente. [...] o percurso é o rastro deixado pelo artista e pelo cientista em seu caminhar em direção a obra entregue ao público. (SALLES, 2008, p. 13).

A Crítica Genética, originada na França no ano de 1968, tem sua introdução no Brasil, em 1985, por Philippe Willemart. Essa ciência surgiu do desejo de averiguar, de forma minuciosa, o processo criativo, e seu corpo teórico encontra-se em permanente transformação e crescimento. A inicial curiosidade de se conhecer e entender a escritura em processamento, visto que a Crítica Genética se limitava a manuscritos literários, abriu espaço à curiosidade de indagação a outros processos artísticos – dentre eles, o cinema. O progresso dos estudos genéticos apoia-se na ideia da travessia das fronteiras dos gêneros e das artes, expandindo-se para os mais diversos tipos de obras, mostrando que este é um meio que ampliará a valorização dos aportes científicos dos estudos genéticos, no século em curso.

O objetivo da Crítica Genética é responder a essa indagação por meio da análise de documentos vindos das próprias mãos do autor, antes de passar pelo processo de publicação. Desse modo, busca compreender os mecanismos da produção, elucidar os caminhos seguidos pelo escritor e entender o nascimento da obra, isto é, investigar a sua gênese. O geneticista lida com um objeto que é marcado por seu aspecto comunicacional de caráter intrapessoal; um diálogo interior conduzido pela própria mente: o que o escritor está dizendo a si mesmo e que, nesses casos, ele registra nos chamados suportes de escritura. O interesse dos estudos genéticos é o movimento criativo, ou seja, o ir e vir da mão do criador.

3. *Dos rascunhos à computação gráfica: o percurso da criação*

O processo de criação de uma obra fílmica de animação digital é bastante complexo. Do ano 2001 a 2004, quando lançado, a equipe de produção, direção e criação enfrentou um árduo trabalho para construir *Shrek 2* (2004). Adamson (2004) explica:

Criar um visual bastante estilizado para *Shrek 2* requereu muita imaginação e perícia, além de uma equipe talentosa, uma vez que tudo num filme de animação tem que ser criado do nada. (ADAMSON, 2004)

Conforme apontou Adamson, *Shrek 2* (2004), precisou de uma equipe dedicada e um bom entrosamento para que seu sucesso se concretizasse. A esse respeito, Salles (2011) evidencia a necessidade da cumpli-

cidade no grupo de trabalho, a fim de que a obra deixe de ser rascunhos para se tornar real. A autora expõe a relevância do Diretor geral para fazer um trabalho uniforme:

E o trabalho em equipe, que não é necessariamente um compromisso, pode ser o fator principal, se encorajado da maneira certa, para permitir um filme falar da forma mais clara possível com o maior número de pessoas. Cada pessoa que trabalha em um filme traz a sua própria perspectiva sobre o tema. E se essas perspectivas forem adequadamente orquestradas pelo diretor, o resultado será um trabalho de uma complexidade multifacetada e integrada com grandes chances de atrair a atenção e o interesse do público, que é, em si, uma entidade multifacetada à procura de integração. (SALLES, 2011, p. 32)

Nesse bojo, é necessário entender o que Salles explica sobre aproximações, ou seja, para ela uma obra de arte que envolve uma equipe necessita de construção de sentidos permeada por afinidades de projeto.

Há um percurso de aproximação afinidades, que se transforma numa espécie de campo de atração de projetos individuais, com muitas características comuns continuamente ressaltadas, em nome de um projeto grande e ambicioso. A grandiosidade do projeto se dá em muitos sentidos: em suas propostas estéticas e no tempo de produção, que, por sua vez, se reflete no tempo de exibição do filme. Ao longo do processo, decidem que não será um filme, mas dois. (SALLES, 2011. P. 57)

Além disso, durante o processo de construção da obra de arte, o diretor pode entrar em conflito com os artistas do *storyboard*, dos produtores sonoros, e é desse conflito que pode haver um resultado melhor do que aquele que se esperava inicialmente, uma vez que durante a construção de uma cena, os desenhistas do *storyboard* precisam dramatizar e até fazer imitações de vozes para convencer o diretor. A respeito desse conflito, Salles expõe:

O processo do cinema passa, assim, por conflitos, por serem absolutamente inevitáveis, e estes se tornam produtivos se é de interesse do diretor, isto é, depende do tipo de diretor que está encabeçando o projeto. Pois se pode falar em atores propositores em processos que se dão em um âmbito mais próximo daquilo vem sendo chamado de colaborativo. No entanto, as tomadas de decisão, por parte do diretor, são necessárias, é a regra do cinema. (SALLES, 2011 p. 61)

Para Aretos (2004)¹ produtor visual de Shrek 2 (2004): “Para criar o visual do filme trabalhamos com a imaginação, como será o filme pin-

¹ Entrevista constante no DVD Shrek 2 (2004), extras.

tado, esboçado, desenhado”. Para isso, o processo de construção dos personagens começou com o desenhista Tom Hester, que segundo Aretos, é uma chave na definição do visual. Utilizando pesquisa e uma imaginação fértil, o artista criou os personagens por meio de esculturas feitas de barro. Para tanto, o artista usou processos de experimentação, dentre eles, a escultura. Para Salles (2008), o registro da experimentação nos documentos de processo é muito importante, já que deixa transparecer sua natureza indutiva:

Outra função desempenhada pelos documentos de processos é a de registro de *experimentação*, deixando transparecer a natureza indutiva da criação. Nesse momento de concretização da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas. [...] Sob essa perspectiva, são registros da experimentação, sempre presentes no ato criador encontrados em rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, *story-boards* (SALLES, 2008, p. 21)

As imagens 01 e 02, demonstram o processo de construção dos personagens. Primeiramente, temos os rascunhos criados por Tom Hester, posteriormente, tais desenhos são transformados em esculturas.

Imagem nº 1 Bastidores da criação de *Shrek 2* – desenhos



Fonte: *Shrek 2* DVD/DreamWorks 2004.

Após os muitos rascunhos, o artista precisa buscar novas maneiras de transpor barreiras para que consiga atingir os objetivos pretendidos. Salles (2006) explica que é necessário uma grande potencialidade do artista para transformar materiais que consigam se adequar aos seus propósitos, dependendo do contexto que vivencia naquele momento:

Os recursos criativos surgem, portanto, como os modos de lidar com as propriedades dessas matérias-primas, ou seja, modos de transformação. Há uma potencialidade de exploração dada por elas e, ao mesmo tempo, há limites ou restrições que o artista pode se adequar ou burlar, dependendo do que ele pretende de sua obra. (SALLES, 2006, p. 84)

O geneticista, ao se deparar com os manuscritos de um autor, terá como tarefa, segundo Grésillon,

(...) tornar disponíveis, acessíveis e legíveis os documentos autógrafos que antes de tudo não passam de peças de arquivos, mas que ao mesmo tempo contribuíram para a elaboração de um texto e são os testemunhos materiais de uma dinâmica criadora. (GRÉSILLON, 2002, p. 160)

A partir dos desenhos, o artista começa a fazer as esculturas em argila. Trata-se de um processo minucioso e que exige habilidade e sensibilidade. Na imagem 02, percebemos a escultura de Gato de Botas sendo construída por Tom Hester.

A escultura é o resultado um aspecto do imaginário que o artista concretiza no espaço real. Já o objeto real se difere da escultura, porque ele já pertence ao mundo, onde o artista não constrói o objeto, mas sim, realiza outros tipos de ações sobre ele, tais como: selecionar, adicionar, remover elementos, transformar, entre outros fazeres. (MENDES, 2007, p. 2)

Conforme reevela a Imagem 1, o artista, além de saber desenhar, precisa conhecer as técnicas de escultura, uma vez que a criação se concretiza na especificidade de determinada matéria, daí a necessidade do criador conhecer bem os seus meios de expressão.

Imagem nº 2 – Esculturas de gato de botas feitas por Tom Hester



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004.

A construção de versões preliminares a partir do estudo de formas previamente construídas, é a maneira mais útil de ocupar o tempo da pré-tarefa e fazer com que se ingresse na tarefa o mais rápido possível. Panichi (2012) ressalta a relevância de se fazer várias versões de um trabalho para que se ganhe confiança no resultado, como se observa na criação do filme *Shrek 2*(2004). Isso se comprova nos depoimentos de Adamson (2004) ao explicar que para um dos personagens, o Rei Harold, foram construídas onze versões para que, a partir de testes, conseguissem sentir qual seria a versão mais aceita pelo público. Para Panichi (2012):

Successivas correções, ao invés de nutrir temores, devem constituir-se num processo mais natural de construção e representar a confiança na capacidade de transmutar formas mais simples em formas mais complexas. O malogro da tarefa pode ocorrer quando não se está instrumentado. (PANICHI, 2012, p. 36)

Salles explica que no cinema há um grande paradoxo, esse é mais efetivo quando parece fundir dois elementos contraditórios – o geral e o pessoal – em um tipo de intimidade de massa. Para a autora, “o trabalho em si é imutável, dirigido a milhões de pessoas, e mesmo assim – quando funciona – um filme parece falar com cada membro da plateia de uma forma poderosa e pessoal” (SALLES, 2011, p.62)

A partir do processo de elaboração da escultura, os diretores de criação conseguem fazer experimentações para pensar os personagens em diversas posições. A esse respeito, Adamson (2004) comenta: “Com uma escultura podemos falar em ângulo de 360 graus”, e continua explicando que nesse processo consegue-se perceber muitas impressões desse personagem, concretizando-se o que se iniciou nos rascunhos: “Vamos tentar fazê-lo pesado ou magrinho, mas primeiro temos que identificar esse personagem”. A seguir, as imagens 03 e 04 mostram a estrutura de argila construída a partir dos esboços dos personagens Gato de Botas e Encantado.

Imagem nº 3 – Escultura em argila – gato de botas. Imagem nº 4 – Escultura de Encantado.



Fonte: *Shrek 2* PDI/DreamWorks 2004.



Fonte: *Shrek 2* PDI/DreamWorks 2004.

Ostrower (1999) explica a proximidade do artista com a matéria, a fim de que uma obra consiga se desenvolver: “Os diálogos do artista com a matéria são, na verdade, diálogos íntimos consigo mesmo. Dentro da crescente riqueza formal em que a matéria pode ser compreendida, é o próprio ser que se identifica” (OSTROWER, 1999, p. 223).

No processo criativo de *Shrek 2* (2004) houve diversas etapas. O primeiro momento foi a criação de rascunhos ou esboços de criação. Como podemos constatar na imagem 05, onze foram os moldes de um mesmo personagem durante a construção do filme, ou seja, o Rei Harold exigiu muito do criador:

Imagem nº 5 – Onze versões do Rei Harold feitas em argila.



Fonte: *Shrek 2* PDI/DreamWorks 2004.

Qualquer decisão do artista, mesmo que esta seja de ordem técnica, será uma decisão formal. No transcorrer de um trabalho são muitas as decisões a serem tomadas, pois estas “representam avaliações do sentido expressivo de cada pincelada, do estado de equilíbrio das formas, de tensões e de suas resoluções” (OSTROWER, 1999, p. 201).

Durante a construção das imagens, os produtores Conrad Vernon e Kelly Asbury viajaram da Califórnia para Soutwest oitenta e cinco vezes com o intuito de criar a obra final, amparados pelo diretor geral:

Viajamos muito. Read Woody City é onde fica a Pacific Data Imagens, e eles são os que fazem os filmes de Shrek. Fizeram também o filme *Formiguinhaz*. São gênios do computador e artistas muito criativos. (VERNON, 2004²)

² Comentários dos diretores e produtores presentes no DVD *Shrek 2* (2004), extras.

Para que o processo acontecesse, os diretores citados precisaram aprender a trabalhar com e-mail, o que na época, 2001, ainda era novidade. “Aprendemos como mandar *e-mail*, isso eles nos ensinaram. Eu chamava de laser-mail antes de me corrigirem, eu chamava de *computer mail*, você joga muita coisa nessa roleta de *computer mail*” (VERNON, 2004).

Segundo o diretor (2004), os artistas da PDI (Pacific Data Images) criaram todos os avanços técnicos que se vê nesse filme” [...] “parece o mesmo filme, mas adicionaram muitos avanços técnicos na animação” (VERNON, 2004). Desse modo, os produtores construíram as esculturas vistas nas imagens 3 a 5 para serem enviadas à empresa PDI, ou seja, um processo difícil e trabalhoso. Um artista plástico criou diversas esculturas de cada personagem, algumas várias vezes. Após isso, filmaram em perspectiva 3D para terem noção de tridimensionalidade e então enviaram para a equipe de produção para serem escaneadas em 3D, por meio da computação gráfica, para então conseguirem desenvolver melhor o projeto.

Além da tecnologia na arte entendemos, assim como Salles, que a transmutação de linguagem escultura para o computador é um processo intersemiótico. Nesta direção, Salles (2000, p. 40) atesta: “ao acompanhar diferentes processos, observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento tradutório – tradução intersemiótica, ou seja, passagem de uma linguagem para outra”. Como podemos observar na imagem 06, a transmutação da forma escultura do Gato de Botas passa-se a uma imagem de computador em terceira dimensão.

Imagem nº 6 – Escaneamento do Gato de Botas em 3D.



Fonte: Shrek 2 PDI/DreamWorks 2004.

Foi graças à evolução da programação digital que atualmente podem ser criadas imagens complexas em termos visuais, como modelos com formas mais orgânicas ou fluidas. Sobre isso, Machado argumenta:

(...) para visualizar expressões matemáticas é preciso algo mais do que a simples 'tradução' dos dados numéricos para a informação da luz projetada numa tela. É preciso, antes de mais nada, posicionar-se em relação a certos ditames da representação plástica, acumulados ao longo dos séculos, tal como nos foram legados pela tradição da pintura, da fotografia e do cinema. (MACHADO, 1993, p. 20)

Desse modo, ao olharmos para os personagens e para o filme como um todo, constatamos que *Shrek 2* (2004) passou por várias etapas de criação. O filme conquistou vários prêmios em virtude da inovação implementada na época. Destaca-se que a equipe somente obteve êxito em razão da grandiosidade do projeto, já que tinham a ambição de fazer *Shrek 2* (2004) suplantando sua primeira versão apresentada em 2001.

4. Considerações finais

A partir do presente texto, percebemos que o gênero discursivo-filme de animação infantil *Shrek 2* (2004), visto pela ótica dialógica bakhtiniana, teoria cinematográfica, crítica genética e semiótica pierciana constitui um trabalho desafiador, uma vez que recria conceitos para construir os passos de seu criador.

A criação se dá dentro da especificidade de cada matéria. O criador precisa dominar a sua linguagem artística, pois além de saber o que faz, precisa também saber fazer. Com base no percurso do estudo que estruturamos, tomando o filme *Shrek 2* como *corpus*, foi possível conhecer um pouco mais sobre o processo de (des)construção do *ethos* discursivo, compreendendo-o como um plano constitutivo da discursividade que contribui para a produção de sentidos no discurso. Além disso, buscamos mostrar o desenvolvimento de uma concepção surgida na antiguidade, mas que ainda na atualidade promove inquietações e discussões, demonstrando a fecundidade e a mobilidade do conceito.

No percurso do trabalho descobrimos que a animação digital trouxe ferramentas para a criação de imagens desenvolvidas para propósitos militares, científicos e de engenharia que foram adotadas e adaptadas para a animação. A imagem manipulada por computador alçou a estética visual a uma nova dimensão de grande impacto e encantamento, catali-

sando o interesse pela animação digital de um modo geral e permitindo o acesso a muito mais profissionais, amadores ou não, à área. Aliar o trabalho de pesquisa de um gênero discursivo ainda não caracterizado nos fez entender um pouco mais sobre o legado deixado pela *DreamWorks/PDI* e, em especial, sobre a criação de uma obra cinematográfica tão marcante como *Shrek 2* (2004).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COLE, Stephen. *Shrek: curiosidades sobre o filme e os personagens*. Trad. Ivo Korytowki. Caramelo: São Paulo, 2004.

DIAS, Luiz Antonio Xavier. *Gênero discursivo filme de animação infantil: práticas discursivas e ação docente para o multiletramento*. 2015. 232 f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem – Universidade Estadual de Londrina. Londrina-PR, 2015.

GRÉSSILLON, Almuth. Devagar: obras. In: ZULAR, R. *Criação em processo: ensaios de crítica genética*. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo. Edusp, 1993.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. São Paulo: Cortez, 2004.

MASON, J. *Qualitative researching*. London: Sage, 1996.

MENDES, Tatiana; KERINSKA, Nikoleta. *Objetos virtuais: uma nova situação poética da escultura*, Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia-MG, Brasil. 2007.

OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

PANICHI, Edina; CONTANI, Miguel Luiz. *Pedro Nava e a construção do texto*. Lucena: Eduel; ed. Paulo Ateliê Editorial, 2003.

_____. Os aspectos organizacionais da construção textual. In: *XVI Congresso Nacional de Linguística e Filologia*, 2012, Rio de Janeiro.

Almanaque CIFEFIL. Rio de Janeiro: CIFEFIL, 2012. v. XVI. p. 1046-54

SALLES, Cecília Almeida. *Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. 3. ed. São Paulo: EDUC, 2008.

_____. *Arquivos de criação: arte e curiosidade*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

_____. *Redes da criação: construção da obra de arte*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

_____. *Gesto inacabado*. São Paulo: Annablume, 1998.

_____. *O diário de David Carradine: Kill Bill de Quentin Tarantino*. Manuscrita (São Paulo), v. 19, p. 48-65, 2011.

TRIVIÑOS, A.N.S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.

Filmografia

SHREK. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção: PDI/DreamWorks, 2001. 1 DVD (93 min.), widescreen, color

SHREK 2. Direção : Andrew Adamson. Produção : Jeffrey Katzenberg; Aron Warner. Califórnia: DreamsWorks Animation, 2004, 1 DVD (105 min.) son., color.