

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

*Luiz Antonio Xavier Dias (UEL)*

[axdias@uenp.edu.br](mailto:axdias@uenp.edu.br)

*Edina Regina Pugas Panichi (UEL)*

[edinapanichi@sercomtel.com.br](mailto:edinapanichi@sercomtel.com.br)

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 filmico 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 filmica 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.