

AS RELEITURAS CINEMATOGRÁFICAS DOS CONTOS DE FADAS CLÁSSICOS E SUA APLICABILIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Priscilla Amaral Lima Vilela¹

Dra. Tania Nunes Davi (orientadora)

Resumo

Os contos de fadas clássicos são uma das primeiras leituras orais ou escritas que a criança faz na escola e em casa. Por sua vez, os filmes baseados em contos clássicos, sejam eles os originais ou suas releituras, fazem parte do currículo cultural da nossa sociedade e devem ser objeto de trabalho em sala de aula. A sociedade do século XX, assim como as representações cinematográficas produzidas neste período, sofreu modificações sobre temas como feminismo, exclusão, sexualidade, família, trabalho, comportamento social, educação, violência. Temas que aparecem nos filmes e que possibilitam compreender um século de profundas, múltiplas e, às vezes, efêmeras mudanças. O objetivo desse artigo foi analisar como os contos de fadas foram adaptados pelo cinema de formas variadas ao longo do século XX e nas primeiras décadas do século XXI e como eles podem ser trabalhados em sala de aula. Como metodologia utilizamos a leitura e análise dos filmes e a pedagogia de projetos para construir uma sugestão de como utilizá-los em sala de aula como forma de promover o gosto pela leitura e escrita de diversos gêneros textuais. O cinema é um instrumento pedagógico rico em possibilidades de trabalho dentro e fora da sala de aula. Seus diversos gêneros permitem ao professor infinitas combinações e atividades interdisciplinares que possibilitam ao aluno a oportunidade de desenvolver suas habilidades e competências e adquirir conhecimentos múltiplos sobre temas diversos.

Palavras-chave: Contos clássicos. Cinema. Releituras.

Abstract

Classic fairytales are one of the first oral or written readings the child does at school and at home. In turn, films based on classic tales, whether they be the originals or their re-readings, are part of the cultural curriculum of our society and should be the object of classroom work. Twentieth-century society, as well as the cinematographic representations produced in this period, have undergone modifications on themes such as feminism, exclusion, sexuality, family, work, social behavior, education, violence. Themes that appear in the films and that allow to understand a century of deep, multiple and, sometimes, ephemeral changes. The purpose of this article was to analyze how fairy tales have been adapted by the cinema in varied ways throughout the 20th century and the first decades of the 21st century and how they can be worked in the classroom. As a methodology we use the reading and analysis of the films and the pedagogy of projects to construct a suggestion of how to use them in the classroom as a way to promote the taste for reading and writing of several textual genres. Cinema is a pedagogical tool rich in possibilities of working inside and outside the classroom. Their diverse genres allow

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da FUCAMP – Fundação Carmelitana Mário Palmério, Monte Carmelo/MG.
E-mail: priscilla_amaral78@yahoo.com.br

the teacher infinite combinations and interdisciplinary activities that allow the student the opportunity to develop their skills and competences and acquire multiple knowledge on different subjects.

Keywords: Classic tales. Movie theater. Rereadings.

1. Introdução

A pesquisa apresentada nesse artigo foi fruto de uma proposta desenvolvida ao longo de 2016 com bolsa de Iniciação Científica da FAPEMIG e procurou analisar como os contos de fada clássicos são relidos pelo cinema e sua utilização em sala de aula.

A criança vive imersa em um mundo de imagens via televisão, cinema e internet. As construções imagéticas de diferentes mídias têm poder de penetração nas várias faixas etárias e, para alguns, são mais fáceis de serem assimiladas do que a narrativa de um livro. O cinema, enquanto indústria e arte, se propõe a representar o mundo de forma onírica e ficcional, com narrativas que podem levantar questionamentos sobre a sociedade ou apenas entreter o espectador. A penetração de um filme pode ultrapassar as expectativas de seus produtores, atingindo patamares de interpretação que nenhum deles imaginou, pois é o público que direciona as possíveis ou (im)possíveis leituras que as imagens fomentam já que “ver filmes, é um prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. (DUARTE, 2002, p. 17)

Um dos filões de histórias que o cinema explora são as histórias clássicas dos contos de fadas que são a base narrativa de desenhos e filmes a mais de cem anos. A Disney fez-se por meio dessas histórias com seus desenhos de longa metragem, hoje clássicos, de Chapeuzinho vermelho (1922), Branca de Neve e os sete anões (1937), Cinderela (1950), A Bela adormecida (1959), A pequena sereia (1989), A bela e a fera (1991). Esses desenhos clássicos, assim como os livros fazem parte da infância de uma grande parcela da população, fizeram gerações sonharem e ainda tem o seu papel na formação da criança.

A Disney não é apenas uma empresa de filmes e parques temáticos, ela é um conglomerado midiático diversificado que se vale de uma pedagogia da inocência² para, “através de suas histórias, numa miscelânea de encantamento, fantasia, inocência e diversão, ensina[r] às crianças quem elas devem ser [e] o como é a sociedade em que vivem.” (SABAT, 2004, p. 133). Essa pedagogia da inocência não tem nada de neutra ela constrói significados, memórias e ideologias por meio da “lógica narrativa clássica que contem conflitos, romances e final feliz.” (SABAT, 2004, p. 133) Nesse contexto a pedagogia da inocência se torna “importante não tanto por seu apelo à nostalgia, a um consumo estilizado ou a uma ideia unificada de identidade nacional, e mais por representar um sinalizador que permite reconhecer o passado como um terreno de luta pedagógica e ideológica” (GIROUX, 2011, p. 134), gerando

representações que asseguram imagens, identificações e desejos, através dos quais os/as espectadores/as produzem a si próprios/as e suas relações com outras pessoas. Ao ordenar e estruturar essas representações, a Disney mobiliza uma ideia de memória popular que aparece sob o disfarce de um anseio por inocência infantil e aventura saudável. (GIROUX, 2011, p. 135)

Mas, mesmo a pedagogia da inocência tem que se adaptar aos novos tempos se quiser sobreviver e atingir os espectadores. A partir do início do século XXI, o cinema tem lançado várias novas versões *live action* (com atores) e em desenhos animados desses clássicos que promovem uma (re)leitura dos contos de fadas adaptando-os as discussões contemporâneas e, em alguns casos, levando-os as novas gerações de crianças e adultos.

Mas, será que a escola está utilizando as novas versões dos clássicos de forma a permitir a crítica, a reflexão e a análise? Ou estamos abandonando as versões clássicas por adaptações politicamente corretas, que retiram dos contos de fada a sua utilidade como parte do crescimento infantil? Pode a escola, e em especial o período de alfabetização, abrir mão dos contos de fadas clássicos em prol apenas de histórias modernas? Esses e outros questionamentos nos levam a propor essa pesquisa na qual transitaremos pelos filmes clássicos de contos de fada até suas versões contemporâneas procurando perceber as adaptações feitas e as possíveis leituras que a escola pode promover entre as versões de uma mesma história.

² Termo utilizado por Henri Giroux para definir a forma como a Disney produz, divulga e vende suas representações da empresa como “o lugar mais feliz sobre o globo.” (GIROUX, 2011, p. 133)

Os contos de fadas clássicos são uma das primeiras leituras orais ou escritas que a criança faz na escola e em casa. As histórias de contos de fadas “auxiliam as crianças em sua mais difícil e, no entanto, mais importante e satisfatória tarefa: obter uma consciência mais madura para civilizar as pressões caóticas de seu inconsciente” (BETTELHEIM, 2014, p. 33), pois permitem que ela lide com seus medos, receios e angústias.

Pais e professores não podem se esquecer que

Os contos de fadas são ímpares, não só como uma forma de literatura, mas como obras de arte integralmente compreensíveis pela criança como nenhuma outra forma de arte o é. Como sucede com toda grande arte, o significado mais profundo do conto de fadas será diferente para cada pessoa, e diferente para a mesma pessoa em vários momentos da vida. A criança extrairá significados diferentes do mesmo conto de fadas, dependendo de seus interesses e necessidades do momento. Tendo oportunidade, voltará ao mesmo conto quando estiver pronta a ampliar os velhos significados ou substituí-los por novos. (BETTELHEIM, 2014, p. 21)

O fato da criança retornar várias e várias vezes a sua história preferida pode ser significativo para os diferentes momentos que ela vive, permitindo-lhe (re)ordenar o seu entendimento da narrativa e do mundo real. E nos questionamos se o boom de filmes baseados em contos clássicos não seria uma maneira ou necessidade do adulto de ampliar ou substituir os significados que as narrativas tinham na infância como uma forma de tentar resolver os problemas que enfrentam na sociedade contemporânea: violência, individualismo, indiferença, exclusão e instabilidade emocional.

Sentimentos que não são exclusivos do adulto mais também afetam as crianças que necessitam viajar por um mundo de ficção para lidar com uma vida familiar, social e escolar cada vez mais complexa e inter-relacionada. Eis um dos motivos pelos quais os contos de fada são importantes não só para compreender os sentimentos infantis mais para também criticar e analisar a sociedade contemporânea em sua complexidade, mazelas e temas. Se a escola souber utilizar bem os textos e desenhos clássicos assim como as releituras atuais dessas narrativas poderá propiciar ao aluno uma oportunidade ímpar de entender a si e a cultura na qual está inserido, discutindo, analisando e criticando as temáticas abordadas nos contos clássicos e nas suas releituras filmicas.

Os filmes baseados em contos clássicos, sejam eles os originais ou suas releituras, fazem parte do currículo cultural da nossa sociedade. Sabat afirma que o currículo cultural “pode ser identificado como parte de uma pedagogia cultural que de maneira mais ampla, nos ensina coisas através de artefatos que vão desde o cinema, televisão, publicidade, histórias em quadrinhos até outdoors, moda, música, revistas” (SABAT, 2004, 132), e apresenta uma “vantagem com relação ao currículo oficial por funcionar através de mecanismos como diversão, prazer, entretenimento” (SABAT, 2004, 131), ignorando “as fronteiras entre conhecimento escolar e conhecimento cotidiano”. (SABAT, 2004, 132)

Trabalhar o currículo cultural na escola permite que outros olhares, saberes e conhecimentos adentrem a sala de aula e isso pode ser feito por meio do cinema. Os filmes são uma

porta de acesso a conhecimentos e informações que não se esgotam neles. Mesmo aqueles considerados ruins (e esse julgamento é sempre subjetivo) podem despertar o interesse e estimular a curiosidade em torno de temas e problemas que, muitas vezes, sequer seriam levados em conta. (DUARTE, 2002, p. 89)

Portanto, a escola não pode e não deve ignorar o poder das imagens e sim utilizá-las de forma crítica, pedagógica e ao mesmo tempo lúdica para promover debates sobre temas sociais relevantes e atuais que aparecem nos filmes.

2. Objetivo geral

Analisar como os contos de fadas foram adaptados pelo cinema de formas variadas ao longo do século XX e nas primeiras décadas do século XXI e como eles podem ser utilizados na sala de aula.

3. Discussão teórica

Os contos de fada clássicos, por séculos, foram histórias orais contadas, recontadas e adaptadas à realidade do público ouvinte. Machado aponta que, os contos de fadas

não foram obra de um único autor, consciente de seu ofício, trabalhando elaboradamente em cima de uma ideia. Durante muitos e muitos séculos, nem ao menos foram escritos. Sobreviveram e se espalharam por toda parte graças à memória e à habilidade narrativa de gerações de contadores variados, que dedicavam parte das longas noites do tempo em que não havia eletricidade para entreter a si mesmos e aos outros contando e ouvindo histórias. (MACHADO, 2009, p. 69)

Na Europa, a partir do século XVII, cresceu o interesse em coletar essas histórias orais e publicá-las como forma de construir uma identidade nacional por meio do folclore e das narrativas populares que permitissem acesso a um passado em comum. A publicação dos contos de fadas começaram nessa época por meio de pesquisadores como o francês Charles Perrault (1628-1703), os alemães irmãos Grimm (Jacob (1785-1863) e Wilhelm (1786-1859)) e o dinamarquês Hans Christian Andersen (1805-1875). Esses e outros pesquisadores coletavam as histórias orais e as publicavam, às vezes, modificando alguns aspectos mais violentos das narrativas como Chapeuzinho vermelho sendo devorada pelo lobo ou enganada por ele para comer e beber partes da sua vovozinha.

Os contos de fadas originais escritos foram modificados e adaptados às necessidades e realidades de cada tempo e lugar. Darnton aponta que os contos de fadas “surgiram ao longo de muitos séculos e sofreram diferentes transformações, em diferentes tradições culturais. Longe de expressarem as imutáveis operações do ser interno do homem, sugerem que as próprias mentalidades mudaram.” (DARNTON, 1986, p. 26) Ou seja, as formas de pensar, sentir, entender e de imaginar a realidade se alteram com o tempo e as histórias clássicas tem a capacidade de se adaptar as mudanças por conterem um núcleo de herança cultural geral que permite manter a história adaptando ou acrescentando detalhes e personagens de acordo com a necessidade da época.

Se os contos de fada escritos podem se reinventar para atingir as novas gerações o cinema também utiliza essa manobra para chegar a novos espectadores. Ambos, cinema e textos escritos, devem tomar cuidado ao narrar suas histórias, pois como Bettelheim ressalta,

qualquer que seja a nossa idade, apenas uma história que esteja conforme aos princípios subjacentes a nosso processos de pensamento é capaz de nos

convencer. Se é assim com adultos, que aprenderam a aceitar que há mais de um sistema de coordenadas para compreender o mundo – embora achemos difícil, senão impossível, pensar efetivamente de acordo com outro que não o nosso – isso é exclusivamente verdadeiro no caso da criança. (BETTELHEIM, 2014, p. 67)

Não adianta os estúdios ou as editoras gastarem milhões com uma história se ela não fala ao espectador ou ao leitor, se sua narrativa não encontra eco nas necessidades da criança e não conduz a uma identificação com os personagens e seus dramas. Uma obra cinematográfica ou literária só terá sucesso se conseguir transportar o leitor ou espectador “para outro universo, onde o leitor se transforma em parte da vida de um outro, e passa a ser alguém que ele não é no mundo cotidiano.” (MACHADO, 2009, p. 77) Cinema e literatura tem o poder de sintetizar,

por meio dos recursos da ficção, uma realidade, que tem amplos pontos de contato com o que o leitor vive cotidianamente. Assim, por mais exacerbada que seja a fantasia do escritor ou mais distanciadas e diferentes as circunstâncias do espaço e do tempo dentro das quais a obra foi concebida, o sintoma de sua sobrevivência é o fato de que ela continua a se comunicar com seu destinatário atual, por que ainda fala de seu mundo, com suas dificuldades e soluções, ajudando-o, pois a conhecê-lo melhor. (ZILBERMAN, 2003, p. 25)

A busca por fidelizar o público procurando adaptar as histórias clássicas para a realidade da sociedade contemporânea é um dos motivos que levam o cinema a produzir filmes de *live action* ou animados, refilmando os contos de fada com novas temáticas como: A princesa e o sapo (2009), Branca de neve e o caçador (2012), Espelho, espelho meu (2012), Enrolados (2010), Encantada (2007), João e Maria caçadores de bruxas (2013), Malévola (2014), A bela e a fera (2014), Jack, o caçador de gigantes (2013), Cinderela (2015), entre outros.

Essas e outras obras cinematográficas são adaptações que tem como base

uma expressão situada, produzida em um meio e em um contexto histórico e social e, posteriormente, transformada em outra expressão, igualmente situada, produzida em um contexto diferente e transmitida em um meio diferente. O texto original é uma densa rede informacional, uma série de pistas verbais que o filme que vai adaptá-lo pode escolher, amplificar, ignorar, subverter ou transformar. (STAM, 2015, p. 50)

Ao adaptar um texto escrito para a linguagem imagética o cineasta

faz essas transformações de acordo com os protocolos de um meio distinto, absorvendo e alterando os gêneros disponíveis e intertextos através do prisma dos discursos e ideologias em voga, e pela mediação de uma série de filtros: estilo de estúdio, moda ideológica, restrições políticas e econômicas, predileções autorais, estrelas carismáticas, valores culturais e assim por diante. (STAM, 2015, p. 50)

Logo, o filme adaptado de um texto seja ele romance, conto de fadas ou outro é um trabalho que reinterpreta a história “através de novas lentes e discursos” (STAM, 2015, p. 48), permitindo que o público do momento da produção do filme se identifique com a narrativa e possa, por meio dela, analisar algum(ns) aspecto(s) da sociedade.

Por sua vez, Johnson (1982) argumenta que não existiria “fidelidade absoluta” em nenhuma adaptação filmica ou literária, pois quem adapta faz uma leitura crítica do original, traduzindo ou (re)criando esse original num contexto histórico diferenciado da sua criação. Cabe ao pesquisador procurar delimitar em uma (re)criação/tradução as possíveis equivalências, levando em conta os meios materiais diferentes de expressão entre o texto escrito e o filme, pois como apontou Bluestone, as “mudanças são inevitáveis no momento em que se abandona o meio linguístico e se passa para o visual.” (BLUESTONE apud JOHNSON, 1982, p. 07). Para desenvolver um

estudo completo de um texto literário e sua tradução filmica é preciso que se tenha conhecimento específico das diferenças entre a comunicação filmica e a comunicação romanesca, assim como um conhecimento das circunstâncias sócio-históricas concretas de produção e as ideologias que se atribuem ao cineasta e ao escritor. (JOHNSON, 1982, p. 10)

No caso das adaptações de contos de fadas para o cinema temos que analisar as mudanças pelas quais a sociedade passou ao longo do século XX e início do XXI para perceber as novas perspectivas que os textos clássicos trazem para crianças, adolescentes e adultos, pois os filmes ditos infantis já não são exclusividade dessa única faixa etária, mas atingem e interagem com todas as etapas da vida.

A sociedade do século XX, assim como as representações cinematográficas produzidas neste período, sofreu modificações sobre temas como feminismo, exclusão, sexualidade, família, trabalho, comportamento social, educação, violência. Temas que aparecem nos filmes e que possibilitam compreender um século de profundas, múltiplas e, às vezes, efêmeras

mudanças. No século XXI temos preocupações e olhares semelhantes e diferentes sobre esses temas que acabam sendo refletidos nos enredos dos filmes, como: as fronteiras entre o que é ser adulto e ser criança com a infantilização do adulto e a adultização da infância; o incentivo midiático ao consumismo infanto-juvenil, a cultura do narcisismo e do individualismo social; a emergência cultural das minorias étnicas e sexuais; a violência urbana e a não aceitação do diferente. Tópicos que, de uma forma aberta ou velada, acabam sendo representados nos filmes e que merecem atenção por parte dos educadores pois, não basta apenas passar um filme em sala de aula é preciso refletir sobre ele, sobre as mensagens veiculadas, sobre as imagens que alimentam o imaginário social a cada geração.

4. Metodologia

A metodologia de pesquisa passou pelo levantamento e leitura de uma bibliografia virtual e física selecionada sobre o tema que foi lida pela aluna pesquisadora e discutida com a orientadora para construir um arcabouço teórico que sustentasse as análises que a graduanda fez dos filmes escolhidos pela temática.

A escolha dos filmes passou por um levantamento geral da cinematografia e adequação dos filmes a temática sugerida. A aluna pesquisadora então assistiu aos filmes elencados, selecionou alguns, fichou-os e leu sobre eles, para depois construir suas análises. Dessa forma os filmes escolhidos em suas versões clássicas e as modernas foram: Branca de Neve e os sete anões (1937) e Branca de Neve e o caçador (2012); A Bela adormecida (1959) e Malévola (2014).

A análise das imagens e representações presentes nos filmes requer conhecimento sobre a linguagem fílmica e sensibilidade para perceber como elas se relacionam com a sociedade que produziu os filmes. Pois a análise de um ou vários filmes implica observar seus elementos construtivos (ano de lançamento, diretor, elenco, enquadramentos, trilha sonora, posicionamento da câmera, etc.), interpretar as imagens que a narrativa fílmica construiu dentro de uma perspectiva que desconstrua e reconstrua o filme a partir da subjetividade do pesquisador, pois qualquer filme

pode ser “lido” e analisado como texto, fracionando-se suas diferentes estruturas de significação e reorganizando-as novamente segundo critérios previamente estabelecidos, de acordo com os objetivos que se quer atingir. Desse modo, ele pode ser objeto de diferentes “leituras” ou do que se convencionou chamar de análises descritivas. (DUARTE, 2002, p. 98-99)

A subjetividade e a capacidade interpretativa do pesquisador são parte importante da metodologia de pesquisa, pois envolvem a relação entre o que o cineasta apresentou nas imagens e aquilo que o pesquisador consegue depreender e/ou extrapolar delas para construir suas próprias análises entretecendo pesquisa teórica, conhecimento e sensibilidade fílmica e a realidade contemporânea na qual o filme foi produzido.

Também fez parte da metodologia propor alternativas de utilização dos filmes em sala de aula e, para tanto, partimos das premissas da pedagogia de projetos que possibilita o desenvolvimento de propostas pedagógicas utilizando vários gêneros textuais e TICs, em atividades que envolvem o aluno na construção autônoma do seu conhecimento por meio de discussão, pesquisa, trabalho em grupo e apresentação, pois

A pedagogia de projetos deve permitir que o aluno aprenda-fazendo e reconheça a própria autoria naquilo que produz por meio de questões de investigação que lhe impulsionam a contextualizar conceitos já conhecidos e descobrir outros que emergem durante o desenvolvimento do projeto. Nessa situação de aprendizagem, o aluno precisa selecionar informações significativas, tomar decisões, trabalhar em grupo, gerenciar confronto de ideias, enfim, desenvolver competências interpessoais para aprender de forma colaborativa com seus pares. (PRADO, 2015, p. 7-8)

5. Análise das versões dos filmes

5.1 Branca de Neve

5.1.1 A versão clássica animada de Branca de Neve (1938)

O desenho animado Branca de Neve começou a ser produzido em 1934, pela Disney World. David Hand dirigiu o filme, Walt Disney produziu e lançou no dia 10 de janeiro de

1938. O orçamento inicial para o longa animado era de 150 mil dólares, mas acabou custando 1,5 milhões, sendo que

Mais de 750 artistas dos estúdios Disney trabalharam ao longo desses quatro anos, incluindo 32 animadores, 102 assistentes, 107 in-betweeners (artistas que preenchem trechos da animação entre o desenho das cenas principais criadas pelos animadores-chefes), 20 artistas de layout, 25 artistas de cenários, 65 animadores de efeitos especiais (responsáveis pelo desenho da fumaça, da água e das nuvens, entre outros efeitos) e 158 profissionais incumbidos da colorização dos personagens animados nas chapas de acetato transparente que seriam filmadas pela "câmera multiplanos" criada por Disney. [...] O filme é composto de mais de 250.000 desenhos, com uma trilha musical gravada por uma orquestra de 80 músicos. Estima-se que mais de dois milhões de desenhos e esboços tenham sido produzidos durante a realização do filme. (BRANCA DE NEVE, 2016, p. 01)

Branca de Neve e os Sete Anões foi o primeiro longa-metragem de animação da história e entrou para o imaginário não só dos norte americanos mais de todo o mundo. O filme faturou US\$ 8 milhões em um ano (cerca de US\$ 100 milhões em dinheiro de hoje) (GOMES, 2016, p. 01), um feito extraordinário em plena depressão econômica norte americana. Em 1938, não existia prêmio para longa de animação, mas em vista do sucesso do filme, que nos três primeiros meses levou 20 milhões de pessoas ao cinema, Hollywood entregou a Walt Disney um prêmio especial: um Oscar em tamanho natural e sete mini Oscars (um para cada anão).

Branca de Neve foi o filme responsável por alavancar e manter o império da Disney, que passou de uma pequena produtora de desenhos animados a um conglomerado de bilhões de dólares, com parques temáticos, estúdios de cinema e tv, marketing de brinquedos de personagens, etc.. Ele ainda é o padrão/referência de qualidade e excelência que cada filme da empresa deseja alcançar. Traduzido em diversos idiomas o filme ainda mantém o frescor e atinge plateias no mundo todo seja no cinema ou em casa por meio da versão remasterizada em dvd. Isso se deve ao preciosismo de Walt Disney que supervisionou as versões em outros idiomas, ele procurou fazer com que as músicas e os dubladores em cada país respeitassem o original e mantivessem a qualidade para cada tradução.

Um dos pontos fortes do filme, além da animação/desenhos em si, da cor e dos fundos, é a trilha musical

Os músicos do estúdio, Frank Churchill, Paul J. Smith e Leigh Harline, compuseram juntos as oito canções incluídas na trilha de Branca de Neve e os Sete Anões. As canções, muitas delas atualmente tidas como clássicos, são: "I'm Wishing (cantada pela Branca de Neve no poço dos desejos do palácio); "One Song" (cantada pelo príncipe); "With a Smile and a Song" (cantada pela Branca de Neve para os animais e pássaros do bosque); "Whistle While You Work" (cantada pela Branca de Neve enquanto ela põe em ordem a casa dos anões); "Heigh-Ho" (cantada pelos anões a caminho do trabalho na mina de diamantes); "Bunddle-Uddle-Um-Dum (A Canção do Banho)" (cantada pelos anões enquanto eles se lavam antes do jantar - por insistência da Branca de Neve); "The Dwarfs' Yodel Song" (cantada e dançada pela Branca de Neve e pelos anões dentro de casa); e "Some Day My Prince Will Come" (cantada pela Branca de Neve ao final de um dia longo e exaustivo). (BRANCA DE NEVE, 2016, p. 01)

O filme tem o enredo de um conto de fadas clássico no qual se tem a madrasta/rainha má como a vilã, que por inveja da beleza da enteada/princesa Branca de Neve manda matá-la, mas não consegue. Viva e perdida na mata, a princesa encontra e é acolhida pelos sete anões (cada um com uma personalidade e nome próprios). Mas a Rainha não é só má é também uma bruxa que, por meio de feitiços se transforma em uma velha e vai ao encontro da Branca de Neve, convencendo-a a comer uma maçã envenenada que a coloca para dormir um sono eterno até ser despertada pelo beijo de amor verdadeiro de um príncipe.

O filme inicia-se com o clássico “Era uma vez...” e termina como “E viveram felizes para sempre...”. Fórmulas estéticas que mesmo passados 78 anos do lançamento do filme ainda reverberam no imaginário das crianças do mundo todo que se identificam com a história e as imagens feitas à mão, com as músicas, com a trajetória da Branca de Neve e os anões e torce pelo fim da madrasta malvada.

5.1.2 O filme moderno de Branca de Neve (2012)

Branca de Neve e o Caçador foi lançado em 2012, dirigido por Rupert Sanders, tendo a Universal Pictures como produtora e a trilha sonora assinada por James Newton Howard. O filme utilizou um orçamento de 170 milhões de dólares para levar as telas uma das muitas releituras do clássico conto de fadas.

Nessa versão moderna, o rei viúvo se casa com Ravena (Charlize Theron) que acaba assumindo o reino após matar o marido na noite de núpcias. Branca de Neve (Kristen Stewart)

e colocada em uma cela e, já adulta, foge da sua prisão no palácio e é perseguida pelo Caçador (Chris Hemsworth) que, ao invés de matá-la, se junta a ela, a William (Sam Claflin) e aos anões para lutar pelo trono e derrubar Ravena.

Com cenas de luta coreografadas, figurinos bem definidos para cada personagem, efeitos especiais de qualidade, o filme se propõe a reler o conto dos Grimm para um novo público com temáticas mais adultas e atualizadas sem se desprender de tópicos como a obsessão da Rainha pela beleza e a bondade/inocência do coração de Branca de Neve.

5.1.3 Análise das duas versões

A recriação ou releitura da narrativa de Branca de Neve confere densidade sonora e imagética a ambas as versões permitindo que a história ainda seja interessante e leve o público ao cinema mesmo sendo conhecida de todos. Nas primeiras décadas do século XXI, o cinema procurou resgatar filmes com temáticas de fantasia, em versões com mais batalhas, efeitos especiais e reatualizando as ações de alguns personagens. Branca e Neve e o caçador faz parte dessa safra de releituras e tentativas de atualização para as novas gerações de histórias clássicas de contos de fadas.

Devemos estabelecer que entre as duas versões o espaço cinematográfico, o gênero e o tempo são outros – um é uma versão animada, já consagrada e clássica o outro uma versão com atores, lançada há poucos anos. Luzes, sombras, cores, foco, movimentos, sonorização são diferentes, pois tem tempos e objetivos diferentes em mente. Se na década de 1930, Disney teve que inventar novas tecnologias e metodologias para levar sua história às telas, hoje os efeitos especiais são quase uma obrigatoriedade em qualquer filme de ação, levando o público a universos inimagináveis e até impossíveis de se tornarem realidade na época de Disney.

Machado (2009) aponta que, para muitos estudiosos, as histórias populares (contos de fadas) têm origem antiga, associadas a alguns ritos das sociedades primitivas, como ritos de passagem de uma idade para outra, marcas simbólicas da puberdade e do início da atividade sexual. A grande maioria

acompanha um processo de afirmação individual, de alguém que começa fraco e indefeso como uma criança, [...] e vai aos poucos superando os obstáculos que encontra no caminho, revelando sua astúcia, sua bondade, qualidades morais positivas, até ser considerado apto a exercer o papel de alguém maduro na sociedade. (MACHADO, 2009, p. 70)

No caso da personagem Branca de Neve existe uma tentativa de atualização das suas ações, sem deixar de lado suas qualidades morais positivas. Se no desenho ela é passiva e só consegue se livrar da Rainha/Bruxa graças aos anões que perseguem a Rainha disfarçada de velha até ela ficar encurralada em um despenhadeiro e cair de lá, no filme, Branca é mais atuante, foge do palácio sozinha, luta para rever o que é seu e se torna a líder de um movimento que busca congrega os descontentes em torno de si e da possibilidade de se libertarem de Ravena. O crescimento, amadurecimento do personagem se faz necessário em uma sociedade na qual a mulher deixou de ser passiva e passou a ter voz e ação para mudar os rumos, alcançar objetivos e ser reconhecida como igual. Para isso ela aprende a lutar, lidera seus partidários em batalha e enfrenta a Rainha até conseguir seu objetivo, sem perder a aura de menina de bom coração (nas duas versões) que consegue ouvir e se comunicar com animais, fadas e seres mágicos.

Seu contraponto – a Rainha, mostra mudanças e semelhanças entre as versões. A Rainha Má do desenho se preocupa com sua beleza, usa o espelho, sabe magia negra mais, ao se transformar em uma velha vendedora de maçãs, sacrifica sua beleza para se livrar pessoalmente de Branca de Neve. Ela personifica a maldade tanto na versão clássica quanto no filme. A Rainha não tem os nobres objetivos de Branca, não é amada pelos animais e muito menos pelos súditos. A Ravena do filme consegue enegrecer até a natureza, fazer com que mulheres se mutilam para não ceder a beleza a ela e aterroriza o coração dos homens. É tão egoísta que prefere que o único ser que, aparentemente, a ama (seu irmão) morra a ter que perder mais de seus poderes para salvá-lo.

A personagem Ravena, tem um passado, mostrado em flashbacks, mas também é obcecada pela imagem, pela beleza. Ela precisa se manter bela por quaisquer meios – sugando a beleza das jovens do reino, tomando banhos em substâncias miraculosas. A sua beleza é uma arma que ela usa para manter o poder e conquistar os frágeis nobres que julgam um livro pela capa. Ravena é, por um lado, a personificação da necessidade moderna de manter-se eternamente jovem que a estética social contemporânea incute nas pessoas que fazem loucuras

imediatistas para se manter em forma (dietas excêntricas, cirurgias plásticas, ingestão de remédios/drogas extremos, etc.) e não envelhecer. Mas beleza não é só o que ela representa – também pode ser ligada a necessidade de manter-se no poder dos governantes, despóticos ou não, que se aferram aos seus postos e não querem deixar as benesses do poder político, econômico ou social.

Outra diferença é a relação entre Branca de Neve com o Príncipe e o Caçador. No desenho o Caçador é apenas o instrumento que a Rainha usa para se livrar da Mais Bela, no filme ele tem papel central na preparação da personagem para se tornar uma líder que promova a mudança no reino. Bettlheim argumenta que o caçador é uma figura paterna, “um símbolo de proteção” (BETTLHEIM, 2014, 286) que se opõe ao pai fraco que não conseguiu manter Branca em segurança. O Caçador do filme tem esse perfil e é mostrado como um homem em busca da redenção, pois depois que sua esposa morreu/foi assassinada ele não conseguiu mais ser ele mesmo. Ajudar e aconselhar Branca de Neve é sua chance de ser novamente o homem que sua esposa conheceu. No filme sua relação com a personagem é ambígua, é ele que consegue trazê-la dos mortos com palavras e um beijo – então seria ele o príncipe de Branca? Ou o amor/preocupação de pai que ele demonstra é mais forte que a relação de Branca com William? Questões que o filme deixa em aberto para o espectador resolver.

A contraposição do Caçador (que inclusive sequer tem um nome próprio, apenas é identificado por sua profissão) é William. Filho de um nobre do reino ele foi criado junto com Branca e mantém com ela uma relação de cumplicidade até que Ravena conquista o palácio e ele é obrigado a fugir e deixar Branca de Neve para trás. Esse personagem também é melhor construído no filme – ele não chega simplesmente do meio do nada e se apaixona pela bela personagem adormecida/morta na floresta. O William do filme é um guerreiro que com seu arco e determinação manteve viva a resistência contra a rainha Ravena e, ao saber da fuga de Branca de Neve, se infiltra como arqueiro junto aos soldados que estão caçando a princesa para resgatá-la. É mais interessante ele falha ao tentar ressuscitá-la depois de ser envenenada por Ravena que se disfarça de William para enganar Branca. E fica o questionamento – seria ele o verdadeiro amor de Branca ou eles apenas são bons amigos de infância?

Tanto no filme quanto no desenho o instrumento utilizado pela Rainha para envenenar Branca de Neve é uma maçã vermelha que, no filme, remete a brincadeira que Branca e William faziam quando crianças. Ravena usa o relacionamento de Branca com William para enganá-la

e levá-la a morder a maçã envenenada. No desenho, a velha apela ao bom coração de Branca para que ela morda a maçã. Em ambos o resultado é o mesmo – a heroína adormece/morre e, aparentemente, sua história se encerra. Bettlheim aponta que “muitos heróis de contos de fadas, num ponto crucial de seu desenvolvimento, caem num sono profundo ou renascem. Cada redespertar ou renascimento simboliza a conquista de um estado mais adiantado de maturidade e compreensão.” (BETTLHEIM, 2014, p. 297) E isso que acontece com a Branca do filme, ela renasce mais forte, disposta a incentivar seus súditos a lutarem pela liberdade junto com ela e derrotar Ravena, trazendo assim paz e a felicidade para o reino.

Outros personagens que merecem uma análise são os anões. No desenho os anões são mineradores que vivem e trabalham no meio da floresta, não tem história pessoal anterior, apesar de Disney ter dado a cada um uma personalidade. Seu papel é proteger Branca e, de certa forma, usá-la para manter sua casa limpa, e só tem uma ação mais ativa ao perseguirem a Bruxa/Rainha. No filme eles são mais complexos, malandros e se unem a princesa para lutarem pelo reino e terem liberdade. Num primeiro momento eles são salteadores de beira de estrada, mas ao saberem que a jovem capturada é a princesa, acabam ajudando-a e introduzindo-a no mundo das fadas. Essa passagem só reforça a imagem da inocência/bondade de Branca de Neve, pois seres mágicos se comunicam com ela e levam aos anões a refletirem sobre o que se tornaram depois que saíram das minas e encontraram o mundo enegrecido pelos poderes de Ravena. Eles querem voltar a sua vida anterior e isso só ocorrerá se Branca de Neve rever o trono que lhe pertence. No filme, o papel ativo dos anões só vai até a ressurreição de Branca, eles não vão para a batalha - seria por economia de efeitos especiais, já que eles foram diminuídos digitalmente? Ou os produtores não quiseram que seus personagens se parecessem com o anão de O senhor dos anéis, que luta lado a lado com os humanos? Independente dos motivos, são eles que, na tomada final da coroação de Branca de Neve como rainha, a reconhecem primeiro como a Rainha legítima do reino.

As releituras e modernizações do conto procuram discutir questões como violência, valores morais, liberação feminina, estética da beleza e permitem que um público atual se identifique com personagens. Isso não quer dizer que o desenho clássico tenha sido esquecido, muito pelo contrário, ele ainda é um ponto de referência para crianças do mundo todo que desejam ser Branca de Neve e ter um final feliz.

5.2 A Bela Adormecida

5.2.1 Versão clássica (1959)

O longa metragem animado A Bela Adormecida foi lançado em 06 de fevereiro de 1959, com direção de Wolfgang Reitherman e Clyde Geronimi nos Estados Unidos. O filme tem 1 hora e 15 minutos de duração e foi orçado em 6 milhões de dólares. Indicado ao Oscar, em 1960, por melhor trilha sonora e ao Grammy, em 1959, por melhor álbum Cinema/TV. A produção de A Bela Adormecida começou em 1951 e foi até 1958, é o desenho da Disney que mais tempo levou até ficar pronto (7 anos).

A narrativa inicia-se durante a comemoração do nascimento da Princesa Aurora, quando três fadas madrinhas chegam para oferecer os seus presentes: Flora lhe ofereceu o dom da beleza, Fauna concedeu o dom do canto e, momentos antes que Primavera lhe desse seu presente, a malvada bruxa Malévola aparece. Malévola lança um feitiço sobre Aurora: quando ela completar 16 anos, furará o dedo e morrerá. Cabe a fada Primavera tentar quebrar o feitiço: quando a Princesa furar o dedo ela não morrerá, mas cairá em um sono profundo do qual despertará ao receber um beijo do seu verdadeiro amor.

O longa animado segue a receita clássica da Disney: músicas, animais simpáticos, seres fantásticos e as trapalhadas das fadas que criam Aurora no meio da floresta. No dia do seu aniversário a princesa encontra com o príncipe Filipe. Ele é o seu amor eterno que tem que lutar, ajudado pelas fadas madrinhas, para derrotar Malévola (transformada em um dragão) e alcançar Aurora depois que a maldição se cumpre. Como sempre o final é feliz e o príncipe e Aurora vivem felizes para sempre após ela despertar com o beijo de amor.

5.2.2 Versão Moderna: Malévola

Malévola é a versão moderna de A Bela Adormecida. Foi lançado em 29 de maio de 2014, 55 anos após a estreia do desenho original da Disney, com duração de 1 hora e 37 minutos. Dirigido por Robert Stromberg, custou 200 milhões de dólares, gastos com efeitos 3D e na criação de seres fantásticos, miniaturização das fadas, Malévola em forma de dragão e batalhas. A violência do filme levou-o a não ser recomendado para menores de 10 anos.

Todos os atores do elenco de Malévola foram contratados tendo por base sua semelhança com os personagens originais do desenho. A caracterização de cada ator foi feita para acentuar essa semelhança. A personagem Malévola (Angelina Jolie) ficou tão sombria que, em entrevista concedida na Disney D23 Expo, em 10 de agosto de 2013, Angelina Jolie admitiu que assustou muitas criancinhas no set de filmagem. Com esse problema tiveram que chamar sua filha, Vivienne Jolie-Pitt, para interpretar a personagem Aurora quando jovem, pois a menina não tinha medo dela e as cenas exigiam que a pequena Aurora visse em Malévola uma protetora. (MALÉVOLA, 2016)

Seguindo a tendência contemporânea da releitura dos filmes clássicos, Malévola, centra a história na vilã e busca um novo olhar sobre uma das histórias mais conhecidas dos contos de fadas.

Nessa versão Malévola é uma criança boa, pura e com poderes especiais, chifres e asas, cuja função é proteger os seres mágicos de Moors das pessoas comuns que vivem no reino vizinho. Ao se apaixonar pelo humano Stefan, Malévola não imagina como os humanos podem ser cruéis e gananciosos. O Stefan (Sharlto Copley) adulto engana Malévola, rouba suas asas (em uma cena violenta e emocionante) e assim se torna o rei. Ao ser traída, Malévola se torna sombria e com ela todo o reino de Moors muda. Ao saber que Stefan tem uma filha e que estão dando uma festa, ela aparece no castelo, em uma cena clonada do desenho clássico. A dor da traição faz Malévola amaldiçoar a princesa e seguir as atrapalhadas fadas (Imelda Staunton, Lesley Manville e Juno Temple) para acompanhar sua criação no meio da floresta. É durante os 16 anos seguintes que Aurora (Elle Fanning) e Malévola desenvolvem uma relação de mãe e filha pois a princesa não a vê como um ser maligno mas como uma protetora que, junto com Diaval (o corvo/servo humano de Malévola, interpretado por Sam Riley), a acompanham desde a mais tenra infância.

É a afeição de Aurora que cura as feridas deixadas por Stefan e leva Malévola a tentar reverter a maldição, mas ela não consegue e a princesa acaba picando o dedo em um fuso e dormindo profundamente. O seu encontro anterior com o príncipe faz com que as fadas acreditem que ele pode romper o feitiço, mas o beijo de Filipe não surte o efeito desejado e todos estão desesperados, inclusive Malévola, que observa o desenrolar da cena do beijo. Sozinha com Aurora, mostra todo o seu amor de mãe pela jovem e, ao dar-lhe um último beijo, quebra a maldição.

Mas não é o fim do filme pois o rei Stefan, envenenado pelos atos da juventude e enlouquecido pela possibilidade de perder tudo, armou um plano para capturar Malévola e manter seu trono, mas todas as artimanhas não surtem efeito e Malévola (transformada em dragão), ajudada por Aurora consegue suas asas de volta e acaba por matar o Rei. No final, não acontece o casamento, mas as cenas de Aurora no reino de Moors (agora restaurado a sua alegria e beleza naturais) são um fechamento de “felizes para sempre”.

5.2.3 Análise dos filmes

A Bela Adormecida, desenho clássico, segue a estética da Disney e trabalha com os elementos que consagraram o estúdio como o maior produtor de material infantil do século XX. O som, a iluminação, a narrativa e a qualidade dos desenhos não pode ser questionado – são fruto de décadas de trabalho e da tecnologia utilizada e aprendida com Branca de Neve. O filme tem o final feliz esperado, os personagens seguem a história dos contos de fadas e ganham relevância nas telas, mesmo que Aurora só apareça 18 minutos no filme todo.

O espectador torce pelo amor da princesa e seu príncipe, odeia a vilã e se diverte com as trapalhadas das fadas madrinhas. E sabe que ao final tudo acabará bem, pois o amor romântico (por meio do beijo do amor eterno) deve prevalecer sobre as maldições.

Existe uma tendência a reler o papel dos vilões nos filmes de contos de fadas pois “os vilões conquistaram muitos fãs por ter características mais próximas do real, diferente do padrão perfeccionista estipulado pela maioria das protagonistas, sendo considerados mais carismáticos, envolventes e “reais”.” (DUARTE, 2016, p. 13). Mas não são apenas os vilões que passam a ter um perfil mais complexo, as princesas são mais proativas e independentes. É o caso de Malévola que incorpora novas camadas a personalidade dos envolvidos na trama.

Em Malévola essas certezas são subvertidas desde o início do filme, pois temos o ponto de vista da suposta vilã e acompanhamos sua transformação por meio da traição e da perda a qual Stefan lhe submete. A dor da personagem ao se ver sem as asas abala qualquer um e dá a profundidade de sentimentos que Malévola vai carregar durante todo o filme – ela era boa, pura e feliz mas a traição, a perda a tornam triste, sombria e rancorosa. Dessa forma a maldade de Malévola é relativizada e até justificada pelo trauma sofrido. A situação só começa a mudar com o amor incondicional que Aurora demonstra por ela, amor de filha que supera – dentro da

narrativa – o possível amor romântico de Aurora e Filipe e mostra que o amor eterno é o sentimento filial.

O fato do beijo de Filipe não despertar Aurora deixa os espectadores em suspense e quando Malévola consegue o feito muitos se sentem aliviados e percebem a implicação dessa mudança dentro do enredo da história, pois mostra que a princesa moderna não necessita mais do príncipe para se ver livre das maldições, mas apenas do amor de alguém que acompanhou-a durante toda sua vida (uma mãe afetiva já que ela não conheceu a biológica). Outro fator é que o príncipe não é mais o herói, Aurora e Malévola conseguem, juntas, resolver a situação com o rei Stefan e se salvar. O príncipe se torna um coadjuvante de luxo e não mais o centro ativo da história assim como o casamento não é mais o foco principal da vida de uma jovem contemporânea.

Outra mudança significativa é o personagem Stefan – o Rei. No desenho ele é vítima de Malévola, aparentemente, apenas porque não a convidou para o batizado da princesa. Na versão moderna ele é o personagem que dá início ao movimento do filme ao deixar que sua ganância se sobreponha ao amor. Quando Malévola surge no castelo durante o batizado ficamos do lado dela, entendemos sua dor e torcemos contra o rei, ainda mais porque suas ações durante o filme não fazem com que ele seja perdoado só realçam sua loucura pelo poder. E quando ele morre o espectador se sente vingado e aliviado por Malévola e Aurora estarem livres dele.

Diaval é outra adição interessante a narrativa. O corvo do filme original é o companheiro de maldades da vilã, mas não se transforma em outro animal. Já o Diaval de Malévola pode ser transformado em outros animais e até em humano para ajudá-la nos seus planos de vingança e na proteção de Moors. Ele é uma espécie de consciência da personagem Malévola e contribui para que ela reflita sobre seus sentimentos para com Aurora.

A narrativa do filme, a iluminação, os figurinos, os efeitos especiais o tornam interessante para todas as idades e permitem que adultos e crianças o assistam juntos e reflitam sobre os novos papéis de heróis, princesas e vilões no cotidiano contemporâneo.

Na atualidade, vilãs são representadas por mulheres bonitas, sedutoras e as cores usadas antes para representar o medo, preto, roxo, cinza e vermelho, hoje são cores que representam o poder, a sedução e o desejo. Por terem sua maldade relativizada, muitas mulheres se identificam com elas, pensando que

fariam a mesma coisa que a personagem se estivessem em seu lugar ou por já ter cometido atitudes semelhantes. Longe da perfeição imposta pelas princesas, elas são um modelo mais próximo a ser seguido e admirado, pois estão mais próximas da realidade. (DUARTE, 2016, p. 39)

O fato das vilãs estarem ganhando um maior espaço entre as crianças não quer dizer que as princesas tenham perdido seu território, mas que ambas estão se atualizando para alcançar seus públicos. As princesas não querem mais apenas serem vistas como linda, frágeis e obedientes, mas como capazes, fortes e protagonistas das mudanças e as vilãs não são mais apenas essencialmente más e sombrias, mas personagens com propósitos e finalidades mais complexas do que simplesmente destruir os heróis.

6. Aplicando os contos clássicos e as versões modernas em sala de aula

O cinema é um instrumento pedagógico que pode levar o aluno a refletir sobre sua realidade, pensar comportamentos e projetos da sociedade. A escola pode e deve trabalhar as imagens, os sons, os efeitos especiais, os personagens e a história contida em um filme como forma de desenvolver as habilidades e competências necessárias a todas as faixas etárias. Nossa proposta, nesse item, é sugerir um projeto de aula que envolva o cinema, trabalhando de forma interdisciplinar e buscando tornar o ensino mais prazeroso e interessante para o aluno por meio das propostas da pedagogia de projetos.

6.1 Sugestão de projeto

Título: Recontando os contos clássicos

Ano-série: 5º ano do Ensino Fundamental

Introdução

Os estudos de Bettelheim (1982) vieram dar fundamentação teórica a uma prática cotidiana que tem atravessado séculos e gerações das mais diferentes culturas: a transmissão, à criança, dos contos folclóricos, fonte primeira da literatura infantil. Justificando a importância

de se oferecerem contos de fadas à criança em diferentes fases de sua formação, Bettelheim afirma que nada é tão enriquecedor e satisfatório para ela quanto essas narrativas, pois através delas a criança aprende a ordenar seu mundo interno e externo, dando significado e sentido a sua vida e acessando sua herança cultural.

Partindo dessa constatação, a proposta desse projeto procura estabelecer um diálogo entre as novas formas de apresentação dessas histórias e os contos clássicos com o objetivo de incentivar a leitura dos contos clássicos entre as crianças de hoje, ao mesmo tempo em que procura investigar de que modo se dá a sua recepção pelo leitor/espectador infantil.

O ponto de partida será a releitura de um conto e sua adaptação fílmica, a partir da qual serão propostas atividades variadas com o intuito de retomar, discutir e recontar a história.

Justificativa

A leitura e a escrita têm na educação uma função social, enfatizada na comunicação entre as pessoas e, ambas, devem ser adquiridas desde cedo e praticadas de várias formas. Assim sendo, é importante que a criança vivencie práticas de leitura que envolvam diversos gêneros textuais e que lhe proporcione a oportunidade de refletir sobre os temas propostos na narrativa.

Leitura e escrita não são prerrogativas apenas dos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, elas têm que ser trabalhadas diariamente, constantemente e de formas diferenciadas, criativas e inventivas para que a criança adquira o hábito e o gosto por ler, interpretar e escrever, aproveitando toda a potencialidade de gêneros textuais diferentes por meio de atividades diversas e que possam extrapolar o conhecimento da criança, criando novas formas de ver, pensar e agir sobre a realidade.

Para tanto a proposta do projeto trabalha com a interdisciplinaridade, com atividades em grupo e com a utilização de múltiplas metodologias que abarcam as TIC's (tecnologias da informação e comunicação), diversos gêneros textuais e técnicas pedagógicas com o objetivo geral de estimular a leitura não apenas do texto escrito mas também das imagens contidas em filmes para desenvolver a imaginação, a criatividade, interpretação de imagens, oralidade e, principalmente, estimulando as várias formas de leitura.

Decorrente desse objetivo geral procuramos ainda desenvolver o olhar crítico do aluno a partir das narrativas filmicas e impressas; promover a percepção das múltiplas formas de contar uma história sob o ponto de vista de diferentes personagens e permitir espaços nos quais a criança possa aprimorar o hábito da leitura e escrita.

Desenvolvimento

Etapa 1: Propor aos alunos que leiam o conto clássico da Bela Adormecida e fazer uma roda de conversa sobre os tópicos que o livro trabalha: maldições, família, fadas, bruxas, amor, etc. Questionar os alunos se eles já assistiram as duas versões filmicas de Bela Adormecida, o desenho clássico da Disney e a versão moderna, o filme Malévola. A partir das respostas propor que nas duas semanas seguintes o desenho e o filme sejam assistidos em sala de aula.

Etapa 2: Antes de assistir os filmes o professor deve preparar os alunos apontando quando os filmes foram feitos, as diferenças entre desenho e *live action*, quem dirigiu, etc. e direcionando o olhar da turma para que percebam as diferenças e semelhanças entre as duas versões.

Após assistir as duas versões do conto clássico, fazer uma roda de conversa com os alunos para discutir as semelhanças e diferenças entre as duas versões: as imagens, o som, os efeitos especiais, a construção dos personagens, as mudanças no final da história, etc.. Apontar que uma das maiores diferenças é o ponto de vista de quem conta a história, pois no desenho clássico temos a história pelo ponto de vista de um narrador que não mostra as motivações dos personagens, mas apenas narra os acontecimentos. Já em Malévola temos a história sob o ponto de vista da personagem o que permite o acesso a seus sentimentos, motivos e explica suas ações. A forma de narrar a história determina como ela se desenvolve e caminha para finais diferentes nas duas versões. Questionar os alunos sobre como as duas versões trabalham o personagem da Malévola: será que podemos ser apenas maus ou todos nós temos um lado bom e outro sombrio que aparece se não somos amados, se somos traídos e não somos entendidos. Ou será que os personagens do filme consideravam Malévola má porque ela era diferente dos humanos e protegia seu povo?

Propor aos alunos que, em grupos, reescrevam uma narrativa se colocando no lugar de um dos personagens do conto, refazendo a história sob a sua perspectiva. O professor, nessa etapa, deve abrir espaço para que os alunos/grupos escolham entre os diversos contos clássicos disponíveis, colocando como regra que se reconstrua a história sob a perspectiva de um dos personagens e que os alunos podem reconstruir o final da narrativa. O professor deve ser o mediador dessa escolha, mas não pode impor títulos e sim permitir que as crianças discutam entre si, negociem e cheguem a uma proposta em grupo.

O espaço para a criação da nova versão da história deve ser fixado e o professor acompanhará diariamente o que cada grupo está ou não produzindo. A primeira etapa seria a leitura do conto clássico, seguida da discussão em grupo sobre os temas que o conto trata, depois a escolha de qual personagem será o centro da nova versão. A história pode ser construída oralmente, com a contribuição de cada membro da equipe e depois ser escrita para ser apresentada a turma.

Etapa 3: Depois de construídas as histórias elas devem ser socializadas, corrigidas e melhoradas. Para isso cada grupo irá expor sua narrativa e os outros vão dar sugestões de melhorias.

Ao final da atividade, o professor deve propor que os grupos façam um livro com a história construída, utilizando os recursos informacionais do laboratório de informática, digitando e ilustrando suas histórias. O professor, como mediador do conhecimento, deve deixar que os grupos escolham a forma de fazer o livro, alguns podem querer ilustrar o livro com desenhos a mão, outros com colagem e gravuras... O importante é que os alunos trabalhem em grupo e deixem sua criatividade fluir.

Etapa 4: Socialização das produções literárias dos alunos. As apresentações podem ter dois momentos:

a) exposição dos livros com as versões impressas das histórias clássicas. A exposição pode conter a versão clássica do conto junto com a releitura da turma;

b) por meio de escolha e negociação, a turma pode apresentar uma das histórias ao público por meio da teatralização da narrativa. Essa contação de história pode utilizar qualquer recurso que a turma achar interessante: dedoches, maleta de leitura, peça teatral, fantoches, etc. Nessa modalidade apenas uma história seria apresentada.

Outra forma de apresentar as histórias pode ser por meio de curtas metragens produzidos pelos alunos utilizando recursos de mídia dos celulares ou computadores. Nessa modalidade todas as histórias construídas pelos grupos seriam apresentadas.

A apresentação das histórias, seja na modalidade de um exemplo ou de todas, dependerá da negociação do professor com os alunos e do interesse dos mesmos em utilizar formas diferentes de apresentação. Uma possibilidade seria unir as duas modalidades de apresentação, permitindo assim que todas as releituras das histórias fossem conhecidas na forma impressa e em outras opções.

Cronograma

A proposta desse projeto envolve várias semanas de trabalho (pelo menos um mês), mas o cronograma pode ser flexibilizado de acordo com a necessidade e interesse dos alunos.

7. Considerações finais

A pesquisa sobre o tema só se tornou realidade a partir da bolsa de Iniciação Científica proporcionada pela parceria entre a FUCAMP e a FAPEMIG. Ao longo do ano de 2016, levantamos, lemos, fichamos e construímos nossas análises sobre os contos e filmes e apresentamos nossa pesquisa no Seminário Interdisciplinar da FUCAMP.

Pesquisar é descobrir novos caminhos para o conhecimento e esse foi um dos objetivos que tínhamos ao iniciar esse projeto. Objetivo que alcançamos pois, como aluna pesquisadora, aprendemos muito sobre cinema, adaptações e releituras e pudemos, com esse conhecimento, fazer as análises dos filmes e construir uma sugestão de projeto de aula que utilizasse os filmes clássicos e suas releituras em sala de aula.

O cinema é um instrumento pedagógico rico em possibilidades de trabalho dentro e fora da sala de aula. Seus diversos gêneros permitem ao professor infinitas combinações e atividades interdisciplinares que possibilitam ao aluno a oportunidade de desenvolver suas habilidades e competências e adquirir conhecimentos múltiplos sobre temas diversos. O fato do cinema reler periodicamente suas produções e se voltar para temas clássicos para nos fazer refletir sobre as novas propostas sociais, mostra o quanto ele está sintonizado com as mudanças que ocorrem na sociedade e como pode ser utilizado para discutir sobre diversidade, multiculturalismo, situação de gênero e preconceitos diversos.

Logo, a imagem, o som, as narrativas são parte da cultura das crianças e adultos a mais de um século e não podem ser ignoradas pela escola. A educação deve incorporar esses saberes extra muros para construir um ensino que atinja os objetivos, possibilitando as crianças o alargamento de seus horizontes, o desenvolvimento da criticidade, do despertar estético e ético, da percepção que as diferenças é que tornam o mundo interessante e que o respeito a elas é que nos permite ser cidadãos de fato e de direito.

8. Referências

8.1 Referências filmicas

A BELA ADORMECIDA. Direção: Wolfgang Reitherman e Clyde Geronimi. EUA: Disney, 1959. 1 DVD (75 min.), animação, NTSC, color.

BRANCA DE NEVE E O CAÇADOR. Direção: Rupert Sanders. EUA: Universal, 2012. 1 DVD (129 min), NTSC, Color.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: David Hand. EUA: Disney, 1938. 1 DVD (83 min), animação, NTSC, Color.

MALÉVOLA. Direção: Robert Stromberg. EUA: Disney, 2014. 1 DVD (97 min.), NTSC, color.

8.2 Referências bibliográficas

BENDASSOLLI, Pedro F.; SERAFIM, Maurício C. **Bebezões a bordo**. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/gvexecutivo/article/.../33132>> Acesso em: 02 out. 2015.

BETTLHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

BRANCA DE NEVE e os sete anões. Notas de produção. Disponível em: <<http://www.webcine.com.br/notaspro/npbranev.htm>> Acesso em: 01 set. 2016.

COIMBRA, Marcos da Silva. **O cinema e seus meios**: caminhos e tecnologias do cinema em busca da literatura. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/darandina/files/2010/01/artigo011.pdf>> Acesso em: 20 set. 2015.

COUTINHO, Laura Maria. O olhar cinematográfico: reflexões sobre uma educação da sensibilidade. CUNHA, Renato (org.). **O cinema e seus outros**. Brasília: LGE, 2009, p. 76-88.

DARNTON, Robert. Histórias que os camponeses contam: o significado da mamãe ganso. **O grande massacre dos gatos e outros episódios da História cultural francesa**. Rio de Janeiro: Graal, 1986, p. 20-101.

DUARTE, Nathalia Tourinho. **Ascensão das vilãs dos contos de fadas na contemporaneidade**. Disponível em: <<http://zonadigital.pacc.ufjf.br/wp-content/uploads/2014/02/Ascens%C3%A3o-das-vil%C3%AAs-dos-contos-de-fadas-na-contemporaneidade.pdf>> Acesso em: 02 mar. 2016.

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

FARIA, Maria Alice. **Como usar a literatura infantil na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

GIROUX, Henri A. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.) **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 2011, p. 129-153.

GOMES, Hélio. **Disney 2.0**. Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/0,,EDR77936-8381,00.html>> Acesso em: 01 set. 2016.

JOHNSON, Randal. **Literatura e Cinema**: Macunaíma – do modernismo na literatura ao cinema novo. São Paulo: T. A. Queiroz, 1982.

MACHADO, Ana Maria. **Como e por que ler os clássicos universais desde cedo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

MALEVOLA. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-201429/>> Acesso em: 06 nov. 2016.

MENDES, Taiani. **Continuação de João e Maria**: caçadores de bruxas finalmente encontra diretor. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-115131/>> Acesso em: 11 out. 2016.

PEREIRA, Milena Gomes Coutinho. **Adultização da infância e infantilização do adulto**: Uma análise sobre consumo, identidade e estilo de vida na década de 90. Disponível em:

<http://www.espm.br/download/Anais_Comunicon_2014/gts/gttres/GT03_MILENA_PEREIRA.pdf> Acesso em: 02 out. 2015.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em busca de outra história: imaginando o imaginário. **Revista Brasileira de História**. Vol. 15 - Representações, 1995, p. 9-27. Disponível em: <http://www.anpuh.org/revistabrasileira/view?ID_REVISTA_BRASILEIRA=14> Acesso em 20 out. 2015.

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. **Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações**. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_1/Eixo1-Texto18.pdf> Acesso em: 07 out. 2015.

SABAT, Ruth. Mocinhas estranhas e monstros normais nos filmes da Disney. SETTON, Maria das Graças Jacintho. (org.) **A cultura da mídia na escola: ensaios sobre cinema e educação**. São Paulo: Annablume/USP, 2004, p. 123-136.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade**. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19/9004>> Acesso em: 16 out. 2015.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. São Paulo: Global, 2003.