

**ERA UMA VEZ:  
desconstrução do discurso, percepção da intertextualidade e  
posicionamento do eixo parodístico no filme infantil Shrek 1**

**ONCE UPON A TIME:  
deconstruction of discourse, perception of intertextuality and positioning of the  
parodistic axis in the children film Shrek**

Rafaela Lopes dos Santos<sup>1</sup>

**RESUMO**

O presente trabalho propõe uma análise da interdiscursividade, intertextualidade e paródia no filme infantil Shrek (2001). O filme foi escolhido pelo seu processo intertextual de diálogo com outros textos do gênero Conto de Fadas e o resgate de personagens mundialmente conhecidos e importantes para a literatura infantil e seus discursos acoplados a modos parodísticos. Através de um enfoque na desconstrução do discurso, percepção da intertextualidade e posicionamento deste eixo dentro da obra cinematográfica, há a reformulação das narrativas clássicas, utilizando elementos de outros textos e discursos para criar um novo significado. O uso de personagens icônicos, como príncipes e princesas, heróis e vilões, é ressignificado ao incorporar referências contemporâneas e paródicas, questionando estereótipos culturais e valores de obras anteriores, amplamente baseados em um olhar europeu ocidental. Este trabalho explora como o filme torna-se um espaço para a negociação de sentidos entre diferentes discursos, ressaltando o papel da audiência em reconhecer as referências e construir o significado a partir dessas sobreposições.

**Palavras-chave:** Interdiscursividade. Intertextualidade. Paródia. Eixo Parodístico.

**ABSTRACT**

This article proposes an analysis of interdiscursivity, intertextuality and parody in the children film Shrek (2001). The film was chosen for its intertextual process of dialogue with other texts in the Fairy Tale genre and the rescue of world-known and important characters in children's literature and their speeches coupled with parodic modes. Through a focus on the deconstruction of discourse, perception of intertextuality and positioning of the parodistic axis within the cinematographic work, classic narratives are reformulated, using elements from other texts and discourses to create a new meaning. The use of iconic characters, such as princes and princesses, heroes and villains, is given new meaning by incorporating contemporary and parodic references, questioning cultural stereotypes and values from previous works, largely based on a Western European perspective. The article explores how the film becomes a space for the negotiation of meanings between different discourses, highlighting the role of the audience in recognizing references and constructing meaning from these overlaps.

**Keywords:** Interdiscursivity. Intertextuality. Parody. Parodistic Axis.

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Licenciatura em Letras Português, na PUC Minas. Email: [Rafaela.santos.1214737@sga.pucminas.br](mailto:Rafaela.santos.1214737@sga.pucminas.br)

## INTRODUÇÃO

Shrek é um filme de animação computadorizada dos gêneros fantasia, lançado pela DreamWorks Pictures e conta com quatro sequências: Shrek 1 (2001), Shrek 2 (2004), Shrek 3 (2007), Shrek - especial de Natal (2007), Shrek 4 (2010) e em 2026 será lançado o mais novo filme da franquia: Shrek 5. Sucesso mundial de bilheteria, a animação infantil conta a história de um ogro nomeado Shrek que é temido e aterrorizante. Ele é um ogro verde que ama a solidão do seu pântano e vê sua vida interrompida quando diversas criaturas de contos de fadas são exiladas para lá, por ordem do Lorde. Shrek, em negociação com as autoridades, decide aceitar salvar uma princesa em troca da privacidade da sua casa e, após longa batalha, consegue resgatar a donzela.

A princesa resgatada por Shrek é Fiona e, ao longo da viagem de volta, os dois se apaixonam e, ao final, a princesa revela que também tem aparência de um ogro. Descoberto o segredo, os dois se casam e, na cena final, aparecem vários personagens já consagrados dos contos de fadas que também se relacionam com a trama. Nesse sentido, o filme apresenta várias relações interdiscursivas com dizeres oriundos de uma parcela da sociedade que histórica e culturalmente ditam as noções e os padrões de belo e feio, de certo e errado.

Há, ainda, outros planos intertextuais que dialogam diretamente com outros textos clássicos da literatura infantil como, por exemplo: *Cachinhos de Ouro*, *Lobo Mau*, *Chapeuzinho Vermelho*, *Fada Madrinha*, *Os Três Porquinhos*, *Gato de Botas*, *Pinóquio*, *O Flautista de Hamelin*, *Três Ratos Cegos*, *Robin Hood*, *Branca de Neve e os Sete Anões* dentre outros. Infere-se, desse modo, que a Intertextualidade fica reservada para eventos de materialização dos textos, pois sempre pressupõe uma interdiscursividade, mas o contrário não acontece, pois onde há uma interdiscursividade, nem sempre existe uma intertextualidade. Assim, a intertextualidade é a maneira real de construção do texto.

De outro modo, é preciso reconhecer o eixo parodístico que envolve toda a narrativa do filme. Para além disso, é necessário ressaltar os conceitos contidos na obra do autor Affonso Romano Sant'Anna (2003), que pontua o conceito e observações iniciais sobre a paródia, dando exemplos do seu funcionamento. Assim, a paródia assume uma contra ideologia, deslocando os personagens principais e os colocando fora do padrão original discursivo dos contos infantis. A paródia, majoritariamente utilizada de forma jocosa e satírica, também infere críticas de todos os níveis. Sant'Anna (2003) ainda resgata a importância de Bakhtin nos estudos relacionados à temática e sua preocupação em apontar os efeitos “cômicos” de diversas obras literárias. Sua

proposta, no entanto, é sair da dicotomia simples e introduzir novos elementos de maneira a complementar o quadro das relações propostas.

Assim, a obra cinematográfica *Shrek 1* conta com diversos pontos a serem explorados neste trabalho e será a base das reflexões e construções de possíveis interpretações.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Em primeiro lugar, é necessário compreender a origem e as diferenças entre interdiscursividade e intertextualidade. Enquanto a interdiscursividade trata da relação entre os diversos discursos e sua relação dialógica de comunicação com outro discurso textual proveniente de diferentes momentos históricos e sociais, a intertextualidade compreende a relação dialógica pela referência de um texto a outro, seja explícita ou implícita. Fiorin (2006) disserta sobre a questão:

há claramente uma distinção entre relações dialógica entre enunciados (discursos) e aqueles que se dão entre textos. Por isso, chamaremos qualquer relação dialógica, na medida em que é uma relação de sentido, interdiscursiva. O termo intertextualidade fica reservado apenas para os casos em que a relação discursiva é materializada em textos (Fiorin, 2006, p. 181).

Apesar de os termos serem associados à teoria de Bakhtin (2022), entretanto, os termos: interdiscurso, intertexto, interdiscursividade e intertextualidade não encontram origem na obra bakhtiniana, antes foram cunhadas por Júlia Kristeva (1969), aparecendo uma única vez na obra do autor russo. Trata-se de um problema de tradução, pois o texto em português foi traduzido direto do francês.

Considerando os conceitos apresentados, é fundamental, em primeiro lugar, reconhecer que o caminho interdiscursivo e intertextual nos filmes infantis revela um modo operante de um dado discurso dialógico oriundo de lugares e momentos específicos, dado o desejo de propagação de um ideal. As palavras do outro, introduzidas na nossa fala, se tornam bivocais, como informa Bakhtin:

as palavras do outro, introduzidas na nossa fala, são revestidas inevitavelmente de algo novo, da nossa compreensão e da nossa avaliação, isto é, tornam-se bivocais. O único que pode diferenciar-se é a relação de reciprocidade entre essas duas vozes. A

transmissão da afirmação do outro em forma de pergunta já leva a um atrito entre duas interpretações numa só palavra, tendo em vista que não apenas perguntamos como problematizamos a afirmação do outro. O nosso discurso da vida prática está cheio de palavras de outros. Com algumas delas fundimos inteiramente a nossa voz, esquecendo-nos de quem são; com outras, reforçamos as nossas próprias palavras, aceitando aquelas como autorizadas para nós; por último, revestimos terceiras das nossas próprias intenções, que são estranhas e hostis a elas." (Bakhtin, 2022 p. 381).

Existem diferentes maneiras de integrar a palavra de outro em nosso discurso e, dentro dessa temática interdiscursiva os discursos se relacionam a outros discursos formando uma rede interdiscursiva de entrelaçamento de vozes. Isto é, portanto, o que o teórico chama de bivocais.

De outra forma, para fins didáticos, é necessário entender o conceito e as aplicações do termo paródia. O autor Shipley (1943) demonstra que existem três tipos básicos de paródia: verbal, formal e temática. A forma temática é a que mais se manifesta ao longo do filme analisado, pois assume um jogo intertextual.

Outrossim, é necessário recorrer ao conceito de paródia colocado na obra de Affonso Romano de Sant'Anna (2007). Em sua primeira observação sobre o termo, ele informa que é impossível pensar nesse movimento sem mencionar Mikhail Bakhtin, pois ele foi o primeiro que se preocupou em delimitar e significar o termo em sua completude, informando que é um fenômeno bivocal e bilíngue, revelando um duplo sentido. Para Bakhtin (2022), é um cruzamento de linguagens, em que ambas têm consciência uma da outra.

Ademais, a paródia busca a fala do outro, mas marca uma oposição à ideia original. Nesse sentido, diferentemente da paráfrase, essa marca um deslocamento completo e, dessa maneira, mais do que um movimento de paródia, é necessário ressaltar que estamos diante de um eixo parodístico. Sant'Anna (2007) ainda utiliza metáforas para reforçar o entendimento da questão, dissertando que a paródia é "um ruído, uma tentação, uma quebra da norma ética" e, misticamente, só poderia estar do lado demoníaco infernal. Ela marca, assim, "a expulsão da linguagem de seu espaço celeste" (Sant'Anna, 2007).

Essa quebra de protocolo revela um desmonte discursivo de uma linha de raciocínio eurocêntrica e, puramente ocidental, de lugar de realeza dada, historicamente, ao homem branco, abastardo e de boa fama. No entanto, Shrek subverte essa lógica, pois é uma figura socialmente indesejada, mas que, ao mesmo tempo, é o protagonista que se torna o herói ao final, contrapondo, assim, às expectativas construídas por padrões culturais vigentes.

## DESCONSTRUÇÃO DO DISCURSO EM SHREK

É necessário analisar, em primeiro lugar, que, para a desconstrução de um dado discurso inserido dentro do mosaico da interdiscursividade, é protocolar apresentar a base do interdiscurso que está vinculada ao objeto estético analisado: o filme infantil Shrek 1. Isto posto, é basilar constatar a forma estereotipada firmada nos filmes de contos de fadas antigos que, como consta, parece se firmar em uma tipificação europeia de origem nobre.

Tal constatação pode ser percebida dentro da maioria dos filmes de grandes estúdios de animação. A mais conhecida é a Walt Disney Animation Studio, fundada em 1923, porém outras companhias seguem a mesma lógica. Assim sendo, a companhia cinematográfica mais conhecida do mundo é responsável pela propagação dos padrões de princesas, príncipes e reinos encantados. Essas marcas podem ser facilmente percebidas em três filmes clássicos para exemplificação: *Branca de Neve*, *Cinderela* e *A Bela Adormecida*. Os príncipes e princesas, demarcados nesses três exemplos, carregam marcas importantes a serem destacadas. A aparência de tais personagens principais é sempre no padrão Ocidental: pele branca, magros, cabelos bem alinhados e, quase sempre, loiros e de olhos claros. Em complemento, suas personalidades também são fabricadas de forma padrão: educados, delicados, amáveis, corajosos, esbeltos, bem-vestidos, herdeiros de tronos e em busca do amor verdadeiro. A irrerealidade é, de forma clara, a base que sustenta tais figuras.

Shrek, em contrapartida, é um ogro solitário, que mora em um pântano e cultiva hábitos bem avessos aos de personagens clássicos. Não há, em Shrek, nenhum dos traços de aparência e personalidade encontrados nos contos clássicos de príncipes encantados. Essa perspectiva é retratada já nos primeiros segundos do filme quando é demonstrada a falta de “delicadeza” do personagem. Sendo mais bruto, ele é extremamente desengonçado, gosta de tomar banho na lama, tem hábitos considerados anti-higiênicos e gosta de comidas exóticas.

Todos os predicados do imaginário histórico social sobre o que é ser um príncipe são rechaçados e inutilizados com a construção desse personagem tão peculiar e nada protocolar. Outro ponto importante é a má fama do personagem, pois os personagens dos contos maravilhosos sempre são homens de boa fama, bondosos, generosos e queridos por todos. Shrek, no entanto, é desprezado e carrega a fama de “monstro”, sendo tratado como chacota por Lord Farquaad – figura de autoridade dentro da trama – quando demonstra afeto por Fiona e é, ainda, caçado pela população em uma determinada cena. O mundo encantado parece não

aceitar bem uma figura grotesca como Shrek e, certamente, esse paraíso não foi criado para incluir criaturas diferentes dos padrões.

Todavia, observa-se que, mesmo sem carregar os aspectos que determinam um príncipe segundo o imaginário Ocidental, Shrek se encontra no centro da trama e quebra todo tipo de expectativa pré-estabelecida sobre a aparência e o papel de um príncipe clássico.

Nesse ponto, ocorre um processo de inversão do sentido, com um deslocamento completo, introduzindo uma crítica histórica, social e racial. Essa crítica é montada ao longo da trama com a desconstrução de interdiscursos que determinam o modo operante de um protagonista e herói que não carrega nenhuma marca de estereotipo tradicional, mas é um ogro, que geralmente é o vilão feio da história, tomando esse lugar de herói.

Trata-se, então, de um tecido interdiscursivo, pois não existe um discurso ocluso em si mesmo, de modo a não operar, em sua constituição, com outro discurso.

Não é, no entanto, necessário caminhar por longos percursos para encontrar o pote ideológico no fim do arco-íris. A gênese da questão, que salta para fora das telas, está penetrada e alicerçada nos mais baixos ramos de pensamento da sociedade, vinculada ao processo de colonização e subjugo de vários povos (indígenas, africanos, latinos, brasileiros e outros) aos europeus.

O apagamento e o desprezo por outras culturas são nomeados como etnocentrismo, conceito oriundo do radical “etno” (etnia) e “centrismo” (centro) que é o ato de estabelecer práticas e julgamentos a partir de determinadas crenças, costumes, hábitos, leis e moral. Igualmente, os sentidos são reconstruídos sob a perspectiva sócio-histórica que revela as marcas de um discurso que coloca no centro pessoas de pele clara e marginaliza os outros tons de pele. Os vilões dos contos de fadas tradicionais, por exemplo, são geralmente pessoas com características físicas diferentes do padrão branco, e que se vestem sempre com cores mais escuras. Prado Jr. (1942) identifica a questão: “Outra contradição do sistema colonial é de natureza étnica, resultado da posição deprimente do escravo preto, em menor proporção, do indígena, o que dá no preconceito contra todo indivíduo de cor escura”.

Logo, a forma como Shrek é enxergado trata-se mais da perspectiva que nos foi ensinada de feio, bonito, errado e certo do que de um ponto de vista livre da embriaguez ideológica arianista. E, apesar das recentes mudanças dos modos de pensar, ainda pode-se perceber resquícios da velha forma de enxergar o mundo e as pessoas.

Igualmente, essa escolha narrativa não só critica os estereótipos de superioridade baseados em características físicas e sociais, como também reforça a ideia de que o valor de um

indivíduo não deve ser limitado por normas arbitrárias e exclusivas de uma certa concepção. Desse modo, o filme desafia a noção de hegemonia cultural ocidental, promovendo uma perspectiva inclusiva, em que personagens improváveis podem, de fato, assumir papéis de destaque, questionando a legitimidade de hierarquias pré-estabelecidas.

Essa perspectiva, longe de ser apenas um dizer cinematográfico que se restringe às telas, desloca-se do cinema para o eixo social e informa que os padrões imputados são meramente “enfeites” que não representam a realidade. O indivíduo tem seu valor empregado por sua originalidade e personalidade, seja ela qual for. Entendendo isso, não há mais uma cobrança sociocultural daquilo que precisa ser seguido, mesmo que subverta o que realmente significa ser humano, em toda a sua particularidade e singularidade.

## **DESCONSTRUÇÃO DA PRINCESA FIONA**

Outro exemplo de marcação que sofre uma desconstrução é a personagem que faz par amoroso com Shrek. Fiona é uma princesa por nascimento, sua família tem o trono do Reino de “Tão, tão distante”. Ela, por sua vez, é amaldiçoada e condenada a viver o resto de seus dias em uma torre que é vigiada por um dragão fêmea que cospe fogo. Isso perdura até que um bravo cavaleiro a salve.

No início, a narrativa segue a linha padrão do conto de fadas e ela é realmente salva conforme o *script*. Fiona ainda demonstra características pouco semelhantes ao de uma princesa convencional. Fragilidade, dependência e delicadeza e outras características esperadas não só de uma princesa, mas de uma mulher, não são demonstradas na figura da princesa Fiona.

Uma cena simbólica do filme é um ato na floresta, o grupo (Shrek, Fiona e Burro) é abordado por um bando de justiceiros liderados por Robin Hood. Os homens, no intuito de resgatar a princesa indefesa das garras do Ogro, parte para cima dele. Fiona, de forma inesperada, demonstra ter habilidades com as artes marciais. Shrek e Burro não precisam fazer nada e apenas observam a princesa se “auto salvar”. Além disso, Fiona apresenta várias atitudes de extrema independência, como conseguir caçar o seu próprio alimento, e resolve os seus problemas sem auxílio de ninguém.

A marcação de um pensamento de beleza, dependência de príncipes e fragilidade são a marca dos contos infantis. Seguindo essa lógica, Shrek é o mais improvável dos heróis e Fiona é a mais improvável das princesas. A ideologia sempre tenderá a falar do mesmo e repetir as informações, tal como um gravador. As mulheres, dentro do baluarte discursivo, precisam

seguir não apenas um padrão de beleza, mas um padrão de comportamento. É necessário que elas sejam frágeis, sentimentais e inteiramente dependentes do socorro de um homem, segundo os dizeres dialógicos marcadamente machistas.

A reconfiguração do papel e entendimento de uma princesa auto salvadora e independente, desmonta os alicerces construídos em volta da figura ideal de uma mulher. Fiona reescreve a receita de como uma mulher pode e deseja ser. “Temperar” esse personagem com pitadas generosas de coragem, originalidade, independência e personalidade própria revelam um dismantelamento discursivo de como uma princesa/mulher deve se comportar. A voz antiquada de um jeito e lugar pré-definidos por homens brancos para as mulheres é jogado no lixo cinematográfico e diluído nas finas camadas da sociedade, terminando por colocar a cereja do bolo.

Há, ainda, na última cena, a aceitação de Fiona a sua verdadeira forma e essa sua transformação, se aceitando como Ogra, simboliza uma rejeição dos padrões superficiais de beleza e das expectativas estéticas convencionadas, destacando que a verdadeira identidade não reside na aparência, mas no caráter e na autenticidade.

Essa quebra de paradigma vai além de uma simples desconstrução estética ou comportamental; ela reflete uma mudança ideológica. Fiona representa um novo modo de pensar a mulher com a rejeição de rótulos e papéis pré-definidos, abrindo espaço para uma narrativa que acolhe a pluralidade de experiências, corpos, falas, jeitos, modos e papéis femininos. Essa subversão no imaginário das princesas não só impacta a cultura popular, mas também contribui para uma reflexão mais profunda sobre o lugar da mulher na sociedade e em como a mulher tem direito de escolher ser diferente dos padrões corporais e comportamentais, escolhendo, simplesmente, ser mulher.

## **PERCEPÇÃO DA INTERTEXTUALIDADE**

O cerne da trama em *Shrek 1* gira em torno do exílio forçado das criaturas mágicas para o pântano do ogro. Essas criaturas chegam àquele local por ordem do Lord Farquaad – figura de autoridade dentro da trama – que os expulsou dos seus locais de origem. Então, na cena que rege todo o restante da história, é possível visualizar muitos personagens consagrados das histórias infantis: *Cachinhos de Ouro*, *Lobo Mau*, *Chapeuzinho Vermelho*, *Fada Madrinha*, *Os Três Porquinhos*, *Gato de Botas*, *Pinóquio*, *O Flautista de Hamelin*, *Três Ratos Cegos*, *Robin Hood*, *Branca de Neve e os Sete Anões* dentre outros. Além disso, aparecem várias criaturas

mágicas como: dragões, bruxas, fadas, animais falantes etc. Walty ainda disserta sobre a questão da intertextualidade como um processo de construção simbólica que utiliza o que já foi criado:

considerando-se texto, num sentido lato, como um recorte significativo feito no processo ininterrupto de semiose cultural, isto é, na ampla rede de significações dos bens culturais, pode-se afirmar que a intertextualidade é inerente à produção humana. O homem sempre lança mão do que já foi feito em seu processo de produção simbólica. (Walty, 1997).

Em outro momento do filme no castelo do Lord Farquaad, vemos o *Espelho Mágico* – da rainha má da *Branca de Neve* – e a frase “Espelho, espelho meu”. Assim como na história de origem, o *Espelho Mágico* é uma espécie de conselheiro. O espelho apresenta três princesas candidatas a noiva do Lord: *Cinderela*, *Branca de Neve* e Fiona.

Outra cena de intertextualidade é percebida na cena da floresta onde *Robin Hood* aparece para resgatar a princesa das mãos do Ogro. Em sua fala, ele declara ser alguém que tira do rico e dá para o pobre, assim como no conto original. Essa é uma clara conversa com o conto infantil, publicado pela primeira vez no ano de 1973.

A intertextualidade, de forma basilar, é reconhecida pela sua ampla rede de significações como uma espécie de construção textual em uma semiose de produção de significados através de signos linguísticos, objetos e interpretações. É, portanto, uma relação discursiva materializada em textos que, nesse caso, foi transferida para as telas do cinema. O processo de construção de um filme infantil com a retomada de personagens amplamente conhecidos e pertencentes ao imaginário de milhões de telespectadores, demonstra, em termos práticos, o processo de recorte e retomada de recursos de sentido cultural.

Dentro dessa ordem, os recursos cinematográficos de desenvolvimento do filme *Shrek 1* valeram-se do recurso intertextual para o desenvolvimento da obra cinematográfica, visto que os personagens clássicos acima referidos não apenas aparecem no filme, mas são importantes para o desenvolvimento da trama. O enredo, então, carrega uma percepção intertextual que, ainda que não seja reconhecida com esse nome pela audiência, é assimilada pelo público.

## POSICIONAMENTO DO EIXO PARODÍSTICO

Para fins didáticos, é necessário, em primeiro, estabelecer uma ponte de entendimento sobre o que é e como opera a paródia. Sua principal função é a recriação de uma obra já

existente, o que a difere é o ponto cômico colocado nessa reinterpretação. Ademais, também pode carregar um teor irônico, satírico ou apontar uma crítica.

De outra forma, é necessário considerar o efeito da paródia sobre o deslocamento dos personagens. Affonso Romano de Sant’Anna (2011) trata a paródia como efeito de linguagem amplamente usado nas obras contemporâneas. Assim sendo, as intertextualidades encontradas no filme *Shrek* (2001) são paródias de outros textos. Portanto, dentro do filme eles não são apenas um “enfeite”, pois a paródia se “rebelar” contra o esquema original e padronizado, colocando as coisas fora de seu lugar certo. Dessa maneira, esse recurso encontrado no filme expõe uma caricatura dos personagens com novas falas e novos modos de comportamento.

Os primeiros dois personagens parodiados são *Shrek* e *Fiona*. As suas imagens, modos, figuras, aparências e comportamentos destoam do discurso original dos príncipes e princesas, como já foi apresentado anteriormente. As outras princesas, a título de exemplificação, são parodiadas quando o espelho mágico mostra ao Lorde Farquaad a opção de escolha entre três pretendentes: “Cinderela, que foi presa em um reino distante, gosta de sushi e banhos quentes, seu hobby inclui cozinhar e limpar para as suas duas irmãs más”; “Branca de Neve, que embora viva com outros 7 homens, não é fácil, basta beijar seus lábios congelados para descobrir que moça cheia de energia ela é”; e *Fiona*, ruiva ardente de um castelo guardado por um dragão.

Há, nessa cena, um acréscimo de palavras de ordem adjetival no discurso de apresentação que denotam um tom de humor nas características de cada princesa clássica. O eixo parodísticos parece “brincar” com o imaginário daquilo que é padronizado, como a descrição de um personagem da realeza.

Em uma terceira, a paródia aparece quando o personagem *Robin Hood* é inconveniente com *Fiona* e acaba destoando do seu papel no mundo clássico, que é ser um herói, não levando em consideração a vontade da princesa *Fiona*. Logo em seguida, ela inicia uma série de golpes de artes marciais que derrubam todos os “capangas” de Hood. Isso ocorre, pois a paródia usa outra lente e sempre exagera nas suas caracterizações, como aponta Sant’Anna (2007):

ao invés do espelho, dizer que a paródia é como a lente: exagera os detalhes de tal modo que pode converter uma parte do elemento focado num elemento dominante, invertendo, portanto, a parte pelo todo, como se faz na charge e na caricatura. E eu diria, usando ainda um raciocínio psicanalítico, que a paródia é um ato de insubordinação contra o simbólico, uma maneira de decifrar a Esfinge da Mãe Linguagem. (Sant’Anna, 2007, p. 19).

Dentro da animação infantil *Shrek*, a paródia, como filha rebelde, muda o código do sistema e estabelece novas relações dentro da unidade, estando sempre do “lado demoníaco e

infernais”, como metaforiza Sant’Anna (2007). De outra forma, ao parodiar essas narrativas, Shrek permite ao público perceber as falhas, limitações e estereótipos presentes nos contos de fadas tradicionais, enquanto oferece uma alternativa que valoriza a diversidade, a imperfeição e a autoaceitação. Ao reestruturar os padrões de comportamento, o filme convida o público a repensar as mensagens subjacentes a essas histórias. O riso gerado pela paródia é, portanto, subversivo, pois expõe os clichês e, ao mesmo tempo, propõe novas formas de pensar a narrativa.

## CONCLUSÃO

A análise do filme Shrek 1 à luz da desconstrução do discurso, da intertextualidade e do eixo parodístico evidencia como o longa-metragem subverte as convenções dos contos de fadas clássicos. A partir da perspectiva da desconstrução, vemos que Shrek inverte as expectativas em torno dos personagens típicos dessas narrativas, oferecendo uma crítica ao ideal de perfeição, beleza e moralidade que, historicamente, sustentam os contos de fadas tradicionais.

Esses modos de pensamento e discurso estão amplamente vinculados à sociedade moderna e foram introduzidos pelos povos mais privilegiados. O ogro Shrek, que deveria ser o vilão da história, torna-se o herói, enquanto o herói Robin Hood, por exemplo, é ridicularizado e colocado de lado. Essa inversão contribui para uma leitura que desafia as normas e convenções da narrativa canônica.

A intertextualidade, que é um recurso central no filme, uma vez que dialoga constantemente com outras obras, traz de volta personagens do conto de fadas e utiliza uma vasta gama de referências a outros contos de fadas e a produções da cultura popular, estabelecendo uma rede de significados que enriquece a experiência do espectador.

O eixo parodístico do filme se manifesta por meio da sátira às fórmulas desgastadas dos contos clássicos. A paródia não é apenas uma ferramenta de humor, mas um meio de reposicionar a narrativa infantil como crítica social. Assim, Shrek 1 vai além de uma simples animação infantil: ele desconstrói discursos estabelecidos, estimula a reflexão sobre as normas culturais e usa a intertextualidade como forma de diálogo com a tradição e, por fim, utiliza a paródia para fazer críticas sociais.

Ao fazer isso, o filme se posiciona como uma obra que valoriza o questionamento e a transformação, promovendo uma visão crítica e contemporânea dos contos de fadas e do próprio gênero infantil, dando espaço para novos modos de fazer cinema.

Dessa forma, Shrek ressignifica o papel das fábulas modernas, oferecendo uma alternativa inclusiva e subversiva que dialoga tanto com as novas gerações quanto com as antigas, trazendo uma mensagem que ultrapassa os limites da tela e se insere no contexto social em transformação.

Em suma, Shrek 1 se destaca por desafiar o público a questionar padrões internalizados e a reconhecer que histórias podem e devem refletir a diversidade e a complexidade do mundo contemporâneo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BAKHTIN, M. / VOLOCHÍNOV, V. N. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1981.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da obra de Dostoiévski** (Versão de 1929) [Problems of Dostoevsky's Creative Arts (1929 Edition)]. Tradução, notas e glossário de Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. Ensaio introdutório de Sheila Grillo. São Paulo: Editora 34, 2022, 381 p.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin – outros conceitos-chave**. Disponível em: <https://pucminas.instructure.com/courses/119847/modules/items/2829383> Acesso em: 22 nov. 2022.

KRISTEVA, Julia. **Semiótica: Pesquisas para uma semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Tradução)

PRADO JÚNIOR, Caio. **Formação do Brasil Contemporâneo**. São Paulo: Brasiliense, 1942.

SANT'ANNA, Afonso Romano de. **Paródia, Paráfrase & amp. Cia**. São Paulo: Ática, 2007.

SHIPLEY, Joseph T. **Dictionary of World Literature: Criticism, Forms, Technique**. Revised Edition. New York: Philosophical Library, 1943.

SHREK. Vicky Jenson & amp; Andrew Adamson; Steven Sprelberg, Aron Warner, Jeffrey Katzenberg & amp; John H. Williams; Estados Unidos, DreamWorks Pictures, 2001.

WALTY, Ivete. **Intertextualidade: teoria e prática**. São Paulo: Cortez, 1997.