

Snow White and the Seven Dwarfs: a educação interdisciplinar e transmidiática.

Alexandre GUIMARÃES
Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, São Paulo, 01241-001, Brasil

Débora SILVA
Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, São Paulo, 01241-001, Brasil

e

Valéria MARTINS
Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, São Paulo, 01241-001, Brasil

RESUMO

O conto *Branca de Neve* está entre nós há centenas de anos. Suas personagens, inicialmente pertencentes à tradição popular de contar histórias oralmente, foram criadas e recriadas com o passar dos tempos e percorreram um longo caminho antes de invadirem o imaginário dos homens e mulheres da atualidade.

Sabe-se que a empresa Disney, desde a produção da animação de longa metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*, na década de 1930, tem contribuindo significativamente para a ampliação do universo da recepção dos contos de fadas valendo-se de sua propagação em diferentes mídias. Por conta dessa contribuição, as versões Disney dos contos de fadas configuram-se, para o grande público, como versões definitivas do gênero.

Levando em conta a popularidade da Branca de Neve da Disney, desenvolvemos, junto com educandos da Educação Básica, um projeto interdisciplinar e transmidiático para o estudo do conto, tendo como intuito a efetivação de um processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

Palavras-Chave: Branca de Neve e os Sete Anões, Interdisciplinaridade, Transmídia, Tradução Intersemiótica.

1. INTRODUÇÃO

Na época em que os contos pertenciam unicamente à tradição oral de contar histórias, eram seus contadores que os mantinham vivos, cada um interpretando-os ao seu modo e propondo para eles incontáveis alterações e acréscimos. Posteriormente, é a mesma rede plural de vozes, constantemente recontada, reinterpretada e expandida, que proporciona materiais para a configuração dos contos de fadas como literatura. O advento da imprensa escrita e, mais adiante, dos contos de fadas literários acrescenta à teia de produções uma nova mídia: agora, não só a voz, mas também o livro conta os contos.

Ora, se a recriação e propagação dos contos – e de histórias em geral – é moldada de acordo com as pessoas e de acordo com as mídias disponíveis em cada época, parece óbvio que o surgimento de novas mídias implique, igualmente, o surgimento de novas releituras, inseridas nessas mídias, de histórias tradicionais.

Uma vez que a realidade de produção, reprodução e propagação de narrativas seja uma que engloba inúmeras mídias; e sabendo que o público infante-juvenil, de modo geral, apodera-se dessa gama de mídias desde muito cedo, o trabalho dos contos de fadas com alunos da Educação Básica será tanto mais significativo quanto mais interativo e multifacetado for.

2. SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS

A empresa Disney, inicialmente denominada *The Disney Brothers Studio*, um estúdio de animações, é fundada em 1923 por Roy Oliver Disney e Walter Elias “Walt” Disney. Ao longo de seus primeiros dez anos de atividades, os irmãos Disney lançam, dentre outras animações, *Oswald the Lucky Rabbit* (1927), *Steamboat Willie* (1928), primeira aparição pública de Mickey Mouse e primeira animação da história com som, e *Wise Little Hen* (1934), primeira aparição de Pato Donald.

A partir de 1934, Walt Disney se dedica à elaboração de sua primeira produção de longa-metragem, um filme para o conto *Branca de Neve*, dos Irmãos Grimm.

Anos mais tarde, em 17 de julho de 1955, com um investimento de dezessete milhões de dólares, o parque *Disneyland* é aberto em Anaheim, Califórnia. Trata-se do primeiro parque temático da empresa, que no dia de abertura contava com vinte atrações, dentre as quais *Snow White's Adventures*. Com apenas dois meses de funcionamento, em 8 de setembro de 1955, o parque ultrapassa a marca de um milhão de visitantes [1].

O projeto para a construção do segundo parque da empresa, o *Magic Kingdom*, teve início tão logo *Disneyland* fora aberto. Entretanto, a realização efetiva do projeto se deu a partir de 1967, um ano após a morte de Walt Disney.

The Florida Project, como era chamado o projeto, é encerrado em 1971, ano em que *Magic Kingdom* e dois hotéis do complexo Disney são abertos em Orlando. Meses mais tarde, Roy Disney morre.

A empresa Disney conta hoje com onze parques espalhados por três continentes (América do Norte, Europa e Ásia), quarenta e três resorts, uma linha de cruzeiros com quatro navios (*Disney Magic*, *Disney Wonder*, *Disney Fantasy* e *Disney Dream*) e um clube de férias (*Disney Vacation Club*). Além desses, a empresa também atua em outros segmentos do mercado.

Foi no seio dessa empresa inovadora que surgiu a adaptação filmica *Branca de Neve e os Sete Anões*, versão do conto mais amplamente difundida na atualidade.

Antecedendo – ou anunciando – o *boom* da empresa, o filme abriu portas, no que diz respeito ao cinema, para uma nova maneira de fazer animações; e no que diz respeito aos contos de fadas, para novas maneiras de ler e interagir com a narrativa das histórias.

Snow White and the Seven Dwarfs, dirigido por David Hand e produzido por Walt Disney, é lançado em 21 de dezembro de 1937 no teatro Carthway, Hollywood. Como destacado no cartaz de divulgação do filme, trata-se da primeira animação longa metragem dos estúdios; é, na verdade, a primeira animação longa metragem em inglês da história do cinema.

De acordo com Neal Gabler, em *Walt Disney: O Triunfo da Imaginação Americana* (2006) [2], o projeto para a elaboração do filme é iniciado em meados de 1930, momento em que os irmãos Disney decidem expandir sua marca e gerar lucros que animações curta metragem não trariam.

Em maio de 1933, após descartar títulos como *Alice no País das Maravilhas*, *Iliada* e *Odisseia*, Walt Disney decide investir no conto *Branca de Neve*. Diretores e investidores do cinema criticam a escolha alegando que tal projeto não atrairia o público.

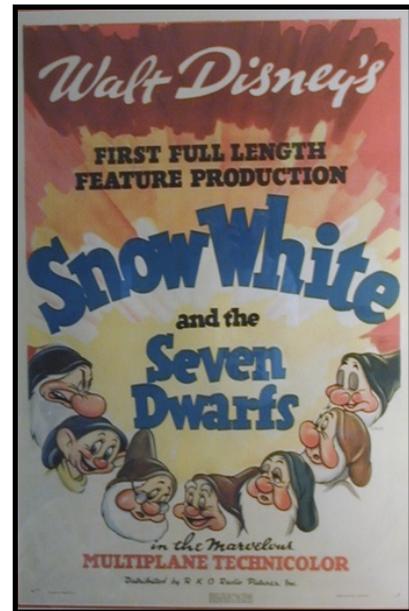
Sobre sua própria escolha, Walt Disney justifica: *Branca de Neve* “It was well known and I knew I could do something with seven screwy dwarfs”. [3]

Ainda mencionando Gabler, Walt Disney teve motivos pessoais para se identificar com *Branca de Neve* uma vez que o conto tem temáticas que estiveram presentes em sua infância: pais tiranos, trabalho árduo e repetitivo e promessa de utopia.

Como exposto nos créditos iniciais do filme, a produção é baseada na *Branca de Neve* dos irmãos Grimm. Entretanto, sabe-se que outras versões também serviram de inspiração para Disney. É o caso de um filme de 1916 estrelado por Marguerite Clark e de uma peça do mesmo ano, escrita por Winthrop Ames e Jessie Braham White.

Para a produção do filme, Walt Disney faz uso de *Technicolor*, um processo de coloração inventado em 1916, que inicialmente funcionava a partir da combinação de filtros vermelhos e verdes, lentes e prismas. O *Technicolor* utilizado em *Branca de Neve e os Sete Anões* é uma versão mais sofisticada desse processo, tecnologia sobre a qual Disney deteve direitos de uso exclusivo durante dois anos após seu lançamento.

O uso de um processo *Technicolor* mais moderno foi amplamente divulgado pelos estúdios Disney quando do lançamento do filme. Na verdade, alguns cartazes de divulgação de *Branca de Neve e os Sete Anões* parecem destacar a tecnologia e o fato de a animação ser a primeira longa metragem do cinema tanto quanto (ou talvez mais que) a história de *Branca de Neve* propriamente dita. As imagens a seguir ilustram:



Cartaz de divulgação do filme (1937).

O cartaz apresenta o nome do filme e imagens dos anões. Dois textos completam a imagem:

- *Walt Disney's First Full Length Feature Production.*
- *In the Marvelous Multiplane Technicolor.*



Cartaz de divulgação do filme (1937).

O cartaz apresenta uma combinação de imagens (anões, Branca de Neve, animais e quarto dos anões) e textos:

- *The Miracle of the Movies to amaze you, charm you and thrill you.*

- *Walt Disney's First Full Length Feature Production.*

- *The most astonishing new thing since movies were born.*

Ao longo dos anos, *Branca de Neve e os Sete Anões* recebeu diversas indicações e premiações em eventos de cinema nos Estados Unidos e no mundo, como ilustrado na tabela abaixo:

Ano	Evento e Categoria	Resultado
1938	Oscar; Melhor Música	Indicado
1938	National Board of Review; 10 melhores filmes	Vencedor
1938	Festival de Filme de Veneza; Troféu de Arte	Vencedor
1939	Oscar; Oscar Honorário	Vencedor
1939	Associação de Críticos de Nova Iorque; Prêmio Especial	Vencedor
1977	Grammy; Melhor Álbum Infantil	Indicado
1987	Calçada da Fama, estrela do filme é incluída na calçada	Vencedor
1987	Prêmio da associação de cartunistas; Prêmio Especial	Vencedor
1989	National Film Preservation Board; Filme Nacional	Vencedor
2001	DVD Exclusive Awards (premiação de DVDs); Melhor Seleção Bônus, Melhor Design, Melhor Remasterização	Vencedor, Indicado, Indicado
2002	Academia de Ficção Científica, Filmes de Terror e Fantasia; Melhor Relançamento de Filme Clássico	Vencedor

De acordo com o site Box Office Mojo [4], a produção de *Branca de Neve e os Sete Anões* contou com um orçamento de aproximadamente 2 milhões de dólares e rendeu, até os dias de hoje, um total de 185 milhões de dólares, tornando-se a décima maior bilheteria da história.

3. SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS ENTRE MÍDIAS

A relação entre a Branca de Neve e a empresa Disney originou uma rede de traduções intersemióticas que abrange produções nos mais variados sistemas. Partindo da versão literária composta pelos Irmãos Grimm, a Disney apresenta, além do filme *Snow White and the Seven Dwarfs*, jogos interativos, atrações em parques de diversões, e, também, uma linha de produtos e o serviço de planejamento de eventos particulares inspirados nos contos de fadas.

Diante de tantas possibilidades midiáticas, debates acerca de aspectos negativos dessa realidade são recorrentes. Alguns questionam, por exemplo, se a emergência e permanência de mídias diversas implicará no apagamento do livro. Sobre o assunto, Pierre Lévy [5] nos mostra que:

É muito raro que um novo modo de comunicação ou de expressão suplante completamente os anteriores. Fala-se menos desde que a escrita foi inventada? Claro que não. Contudo, a função da palavra viva mudou, uma parte de suas missões nas culturas puramente orais tendo sido preenchida pela escrita: transmissão dos conhecimentos e das narrativas, estabelecimentos de contratos, realização dos principais atos rituais ou sociais etc. Novos estilos de conhecimento (o conhecimento “teórico”, por exemplo) e novos gêneros (o código de leis, o romance, etc.) surgiram. A escrita não fez com que a palavra desaparecesse, ela complexificou e reorganizou o sistema de comunicação e da memória social.

Ao contrário da substituição de uma mídia por outra, deve-se pensar em uma complexificação da realidade midiática [6]. Vale ressaltar que o termo *complexo* em nada se aproxima da ideia de complicado ou difícil. Aqui, *complexo* é “a reunião de várias coisas, elementos e circunstâncias com algo em comum”, ou “aquilo que abrange ou contém muitos elementos ou aspectos diversos, com diferentes formas de inter-relação” [7].

Hoje, inúmeras narrativas são elaboradas de maneira transmidiática, como é o caso das grandes franquias do cinema. À título de exemplo, podemos pensar em histórias como *Avatar*, lançada em 2009, e com produções em diversas mídias: livros, jogos, produtos e eventos para fãs são apenas alguns dos recursos utilizados na propagação e desenvolvimento da narrativa.

O termo transmídia é concebido em 1991 pela norte-americana Marsha Kinder, professora da Universidade do Sul da Califórnia. Inicialmente é utilizado no estudo das franquias do cinema, histórias lançadas em várias partes e expandidas para outras mídias.

De acordo com Kinder, as franquias do cinema são, na verdade, “transmedia supersystems...[that] position consumers as powerful players while disavowing commercial manipulation” [8].

Por super sistemas transmídia a autora entende o agrupamento de mídias distintas – cinema, televisão, videogames – no contar e propagar de uma história.

Sobre o desmembrar da manipulação comercial, pode-se afirmar que é um processo gerado por conta da possibilidade de leitura dupla que os super sistemas transmídia oferecem: uma passiva, que acontece quando o consumidor assiste ao filme, e outra interativa, experimentada, por exemplo, através do ato de jogar um videogame. Assim sendo, o público passa a participar do ato de construir a história que é consumida.

Hoje, o termo criado por Marsha Kinder é frequentemente complementado pela palavra *narrativa*. Temos, então, *narrativas transmídia*. Mais do que falar em mídias agrupadas, fala-se em mídias que se complementam, cada uma com igual importância, a fim de contar e/ou propagar uma história.

Não obstante, por mais que narrativas transmídia sejam uma norma na produção de cultura na atualidade, e por mais que esse tipo de narrativa sublinhe que diferentes versões de um texto devam ser tomadas como complementares, somente as formulações teóricas elaboradas por estudiosos dessa área revelam-se insuficientes para um estudo aprofundado. Assim, recorremos ao conceito proposto pela semiótica acerca de traduções intersemióticas para a reflexão sobre a rede de versões muitas vezes formada no processo de contar histórias.

Roman Jakobson (1957) foi o primeiro linguista a categorizar a tradução, ou seja, a interpretação dos signos verbais, em três níveis distintos: intralingual, interlingual e intersemiótica. A tradução intralingual é aquela que ocorre na própria língua, ou, quando na falta de uma palavra, faz-se uso de outras para explicar o que se quer dizer. A tradução interlingual é a que Jakobson chama de *tradução propriamente dita* e acontece quando se traduz de uma língua para outra. A tradução intersemiótica é a passagem de conteúdo de um sistema semiótico para outro, por exemplo, do livro para o cinema, do cinema para um jogo de videogame.

Luiz Carneiro [9] defende que um dos pilares da tradução intersemiótica é a criação de uma nova mensagem quando da transposição de um texto de um sistema para outro. Dessa maneira, esse tipo de tradução não se apresenta como cópia de um “texto original”, mas sim como continuidade signíca desse texto. Sobre o assunto, Julio Plaza [10] afirma que

a operação de passagem da linguagem de um meio para outro implica em consciência tradutora capaz de perscrutar não apenas os meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites, mas, a partir disso, dar o salto qualitativo, isto é, passar da mera reprodução para produção.

Tem-se, dessa maneira, a tradução intersemiótica como um processo de transformação de um texto construído através de um sistema semiótico em um outro texto, inserido em outro sistema. Nesse processo de transformação, mudanças são imprescindíveis, já que cada sistema semiótico contém qualidades e restrições próprias, e já que nenhum conteúdo existe isolado do meio que o vincula:

each médium has its own specificity, if not its own essence. In other words, no one mode is inherently good at doing one thing and not another; but each has at its disposal different means of expression and so can achieve certain things better than others. [...] a novel can take us into the minds and feelings of characters. [...] Because we can only see films [...], we can only guess (their) thoughts. We do get to hear (the soundtrack of a movie). [11]

Plaza [12] mostra que no processo de tradução intersemiótica há uma relação de troca igualmente vantajosa tanto para o original quanto para os originados, pois os originados devem sua existência ao original, mas, ao mesmo tempo, são responsáveis por expandir sua existência através de sua ampliação e renovação.

Assim sendo, conclui-se que um texto possibilita a produção de outro [13], e que todas as traduções de um texto se conectam com o texto original; por mais que cada tradução esteja inserida em um dado sistema e que tenha suas particularidades, é inegável que todas elas carreguem consigo o original.

Finalmente, o conceito de expansão de histórias para diversas mídias pode ser facilmente explorado em um contexto escolar de educação interdisciplinar. Já que nossos alunos, de maneira geral, têm peculiaridades e diferentes habilidades, a distribuição de tarefas distintas à grupos específicos mostra-se significativa no sentido de proporcionar à cada aluno a possibilidade de envolvimento direto e relevante com o projeto, como veremos a seguir.

4. PROPOSTA INTERDISCIPLINAR E TRANSMIDIÁTICA.

É na Europa dos anos 1960, principalmente na França e na Itália, que surge o movimento da interdisciplinaridade, que defende um processo de ensino-aprendizagem calcado em uma visão da totalidade e não da fragmentação dos conhecimentos.

A interdisciplinaridade traz a possibilidade do restabelecimento da unidade do saber, abarcando, sem disparidades, as diversas áreas deste mesmo saber.

Os estudos desenvolvidos acerca da interdisciplinaridade, muitas vezes, acabam trazendo a sua definição; esta, por sua vez, não é unânime, mas possui vários pontos em comum.

Dentre as definições encontradas, quatro foram selecionadas com a finalidade de iniciar uma busca da compreensão do tema:

[...] é a substituição de uma concepção fragmentária para unitária do ser humano.

É uma atitude de abertura, não preconceituosa, onde todo o conhecimento é igualmente importante. Pressupõe o anonimato, pois, o conhecimento pessoal anula-se frente ao saber universal.

É uma atitude coerente, que supõe uma postura única frente aos fatos, é uma opinião crítica do outro que fundamenta-se na opinião particular. Somente na intersubjetividade, num regime de co-propriedade, de interação, é possível o diálogo, única condição de possibilidade da interdisciplinaridade. Assim sendo, pressupõe uma atitude engajada, um comprometimento pessoal.

A primeira condição de efetivação da interdisciplinaridade é o desenvolvimento da sensibilidade, neste sentido tornando-se particularmente necessária uma formação adequada que pressuponha um treino na arte de

entender e esperar, um desenvolvimento no sentido da criação e da imaginação.

A importância metodológica é indiscutível, porém é necessário não fazer-se dela um fim, pois interdisciplinaridade não se ensina nem se aprende, apenas vive-se, exerce-se e, por isso, exige uma nova Pedagogia, a da comunicação. [14]

[...] “interdisciplinaridade” que, essencialmente, consiste num trabalho em comum tendo em vista a interação das disciplinas científicas, de seus conceitos diretrizes, de sua metodologia, de seus procedimentos, de seus dados e da organização de seu ensino. [15]

[...] atitude de superação de todas e quaisquer visões fragmentadas e/ou dicotômicas – sedimentadas pelo modelo de racionalidade científica da Modernidade – que ainda mantemos de nós mesmos, do mundo e da realidade, sem que se desconsidere quaisquer dos segmentos ou pólos indicados (corpo e mente; pensamento, sentimento e movimento; trabalho manual e intelectual; objetividade e subjetividade; teoria e prática; idealismo e realismo; obrigação e satisfação; quantidade e qualidade...) e sem que se anule a identidade das disciplinas e/ou áreas da produção e expressão do conhecimento contempladas (física, matemática, história, sociologia, anatomia...; ciências físico-naturais e ciências humanas e sociais; ciências, filosofia, arte e religião). [16]

Essa concepção de interdisciplinaridade abriga em seu interior a atitude crítica, que se caracteriza justamente pelo desejo de ir ao encontro de um saber amplo e profundo e que requer, portanto, humildade, como reconhecimento do não saber (e, portanto, impulso em busca desse saber), e coragem para o enfrentamento dos “perigos” com que se defronta quando se busca desnudar a realidade, superar os preconceitos, descobrir os erros e trabalhar com a diferença, a diversidade. [17]

Entre elas, várias características podem ser ponderadas; talvez a inicial seja a defesa de um processo de ensino-aprendizagem calcado em uma visão da totalidade e não da fragmentação dos conhecimentos.

Nas palavras de Petraglia [18]:

Conhecer é, em princípio, compreender, distinguir, separar, relacionar e aplicar. Conhecemos quando captamos uma totalidade como tal, podemos vê-la em seu conjunto e em suas partes, a delimitamos em relação a outras totalidades, ao mesmo tempo em que encontramos os diferentes elos que as unem entre si e somos capazes de

transferir o que assimilamos para outras situações.

Nestas vias, a interdisciplinaridade traz a possibilidade do restabelecimento da unidade do saber, abarcando, sem disparidades, as diversas áreas deste mesmo saber.

Deve distinguir-se que a efetivação da aprendizagem dos conhecimentos só se dará de modo efetivo se produzir significado, ou seja, se permitir que o aluno relacione o que está aprendendo com conhecimentos e experiências que já possui; que o envolva como pessoa; que o incentive a perguntar, a comunicar, a debater, a trabalhar em equipe; e que amplie o seu mundo.

Destacando a união do conhecimento, imediatamente pensa-se em um saber que tenha conotações universais, que não anule o pessoal, mas valorize uma atitude de diálogo, de troca de ideias e informações; atitude que só se faz existente quando não há a predominância do exclusivismo e não se teme a dúvida, a incerteza.

Uma das motivações do aprender vem justamente de encontro ao desejo de adentrar ao desconhecido, todavia, ao enfrentá-lo, o homem confronta a própria ignorância, a qual só pode sanar-se com o questionar e o buscar do conhecimento.

A ignorância não é correlata de uma percepção pejorativa, ao contrário, ela é a matriz das dúvidas, da incompletude humana; o desafio posto, que, se aceito, direciona o homem à tentativa, utópica, da perfeição.

Entretanto, expor-se a própria incerteza pressupõe uma postura crítica e autocrítica, um preceito comprometido e corajoso, além de um engajamento instruído da condição inicial e, some-se, a ciência da incógnita, do limite do porto de chegada das somas geradoras do conhecimento.

No cenário contemporâneo, nossos alunos estão postados diante de diversas mídias e de diversas linguagens. O resgate do Conto de Fada e de sua reescrita, tomando como base diversas disciplinas e diferentes mídias, é um caminho de efetivação do fazer educacional.

É a partir destas convicções que um professor do Ensino Fundamental II, etapa da Educação Básica brasileira na qual os alunos têm entre 11 e 14 anos, poderia trabalhar com a recriação da obra *Branca de Neve* utilizando diferentes linguagens, muito diferentemente da maioria dos professores que continuam a cobrar a interpretação e a compreensão de obras por meio de provas escritas.

O educando, de modo geral, rejeita a aula monológica, puramente expositiva, que parte, quase que exclusivamente, da enunciação do professor ou do autor do livro didático. Em muitos casos, há uma disposição para aprender, para ler, para debater textos, para compartilhar sentidos, porém, torna-se indispensável que se mude o tratamento dado a essas atividades.

Dessa forma, inicialmente, depois da exibição da obra, o docente poderia pedir para que os alunos falassem das impressões que a obra causara em cada um, dando voz aos educandos para que, inclusive, eles refletissem sobre as diferentes interpretações entre eles mesmos depois de terem assistido à obra.

Ao longo desse primeiro momento, o educador poderia, ainda, verificar quais são as memórias que os alunos têm do conto *Branca de Neve* de sua infância. Seria uma excelente oportunidade para mostrar aos alunos que obras lidas ou assistidas em diferentes momentos de vida podem ser interpretadas ou reinterpretadas de forma diferente.

O próximo passo seria um de reflexão a cerca da versão literária desse conto produzida pelos Irmãos Grimm, e de *Snow White and the Seven Dwarfs* da Disney. Aqui, a proposta é ressaltar as semelhanças e disparidades entre as versões. É também interessante utilizar esse momento para destacar que muitos aspectos da história hoje tidos como originais foram, na verdade, confeccionados pela Disney. Assim sendo, por exemplo, algumas pessoas possivelmente não se lembrem ou não saibam que, no conto literário, os anões não eram indivíduos nomeados, ou então, que não é um beijo de amor que desperta a princesa do feitiço imposto pela madrasta.

Feito isso, o docente poderia dividir a sala em sete grupos e solicitar que cada grupo fizesse a releitura da obra em função de diversas linguagens escolhidas pelo professor. Nessa etapa do processo, o educador explicaria que a tarefa seria criar uma paráfrase ou uma paródia, cujos enredos recontariam a narrativa de Walt Disney.

O grupo 1, em diálogo com as disciplinas da área de artes, poderia recriar a obra por meio da criação de uma música, cujo estilo musical ficaria à escolha dos alunos.

O grupo 2, em diálogo com as disciplinas da área de história e geografia, escreveria uma notícia de jornal cuja característica central seria o sensacionalismo.

O grupo 3, em diálogo com as disciplinas da área esportiva e de matemática, montaria um jogo de tabuleiro contendo perguntas e respostas sobre a trajetória de Branca de Neve.

O grupo 4, em diálogo com as disciplinas da área de artes, 4 faria uma adaptação da obra para o teatro, trazendo a narrativa para o mundo atual tecnológico.

O grupo 5, em diálogo com as disciplinas da área de artes, criaria uma história em quadrinhos sobre a obra de Disney, mas com as características dos desenhos de muros grafitados.

O grupo 6, em diálogo com as disciplinas da área de história, de geografia e de artes, montaria peças publicitárias que além de venderem determinado produto, que ficaria à escolha dos discentes, teriam a missão de narrar a vida de Branca de Neve.

O grupo 7, em diálogo com as disciplinas da área de artes, apresentaria a narrativa de Disney por meio de um espetáculo de *stand-up comedy*.

Por fim, o professor poderia propor aos discentes um novo olhar para as recriações, mostrando aos alunos que as recriações não devem ser vistas como uma mera imitação empobrecida ou um simples resumo da obra original, mas, sim, uma criação em um novo contexto. Uma linguagem não é melhor do que a outra. Cada linguagem representa simplesmente uma maneira diferente de atingir o receptor.

5. CONCLUSÃO

Sabemos que a proposta da interdisciplinaridade se apresenta como uma ferramenta valiosa na compreensão de que o conhecimento não se fragmenta em áreas isoladas, mas, ao contrário, é composto por ramificações que se complementam; da diversidade surge a possibilidade de visão de conjunto, de visão de todo.

Da mesma maneira, a teoria de tradução proposta pela semiótica nos lembra que produções diversas, sejam elas eruditas ou populares, não devem ser classificadas como melhores ou piores, mas encaradas como produções que se complementam, cada uma com igual importância na preservação e propagação de dada narrativa.

Assim sendo, mais do que ensinar os conteúdos previstos, a prática em sala de aula deve proporcionar aos alunos a chance de fazer com que tais conteúdos se carreguem de sentido e sejam colocados em prática; explorar, na sala de aula, mídias como cinema, internet e jogos interativos revela-se interessante no sentido de trazer à “erudição” da escola o universo de cada aluno.

Dito isso, podemos inferir que da união do processo educacional interdisciplinar com a utilização de várias mídias e, conseqüentemente, várias linguagens na absorção e construção de conhecimento, certamente há de refletir um aprendizado mais significativo para o adolescente.

Referências

- [1] D. Smith, **Updated Official Encyclopedia: Disney from A-Z**. Orlando: Disney Editions, 1998.
- [2] N. Gabler. **Walt Disney: The Triumph of American Imagination**. Nova Iorque: A.A Knopf, 2006.
- [3] N. Gabler. **Walt Disney: The Triumph of American Imagination**. Nova Iorque: A.A Knopf, 2006.
- [4] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=snowwhite.htm> (Acesso em 08.03.13)
- [5] P. Lévy, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- [6] [5] P. Lévy, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- [7] <http://www.aulete.uol.com.br/complexo> (Acesso em 26/12/13)
- [8] M. Kinder, **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1991.
- [9] L. Carneiro, **Tradução Intersemiótica, Tradução e Adaptação**. In Revista Eletrônica de Jornalismo Científico, São Paulo, 2012. Disponível em www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=80&id=981 (Acesso em 10.10.13)

- [10] J. Plaza, **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [11] L. Hutcheon, **A Theory of Adaptation**. Oxon e Nova Iorque: Routledge, 2013.
- [12] J. Plaza, **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [13] D. L. P. de Barros, **Teoria do Discurso. Fundamentos Semióticos**. São Paulo: Humanitas, 2001.
- [14] I. C. A. Fazenda, **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia?** São Paulo: Loyola, 1979.
- [15] I. C. A. Fazenda, **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia?** São Paulo: Loyola, 1979.
- [16] R. Bochiniak, Formação de professores, novas tecnologias, interdisciplinaridade e pesquisa: algumas questões que se apresentam aos sujeitos da história, na atualidade. In: **Interdisciplinaridade: formação de profissionais**. Organizado por Ana Gracinda Queluz. São Paulo: Pioneira, 2000.
- [17] T. A. Rios, 1995. Ética e interdisciplinaridade. In: **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. Organizado por Ivani Catarina Arantes Fazenda. Campinas: Papirus, 1995. (Coleção Práxis)
- [18] I. C. Petraglia, **Interdisciplinaridade o cultivo do professor**. São Paulo: Pioneira, 1993.