

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES: A EDUCAÇÃO TRANSMIDIÁTICA E O USO DE MATERIAIS AUTÊNTICOS NO ENSINO DE INGLÊS

Débora SILVA
Connetct Idiomas
São Paulo, São Paulo, 02407-000, Brasil

RESUMO

É consenso entre os estudiosos dos contos de fadas que o texto mais antigo que apresenta as temáticas presentes em *Branca de Neve* é de autoria do italiano Giambattista Basile. Trata-se de *La schiavoletta*, cuja temática central é a inveja que uma rainha tem da beleza de sua sobrinha. O texto faz parte da obra *Il Pentamerone*, publicada em Nápoles, entre os anos de 1634 e 1636. Na Alemanha, uma história semelhante, que já era compartilhada oralmente pela população, é escrita pelos Irmãos Grimm em 1812. Centenas de anos mais tarde, a obra dos Grimm é popularizada mundialmente pelo filme dos Estúdios Disney, *Snow White and the Seven Dwarfs*. Tal versão cinematográfica é, sem dúvida, a de maior peso no imaginário coletivo nos dias de hoje. A partir do filme da Disney, inúmeras outras versões são produzidas em diferentes mídias: entre elas, novas reescritas literárias, peças teatrais, seriados como *Once Upon a Time* e vídeos no *Youtube*. Essa teia de conteúdos é conhecida por grande parte da população do mundo ocidental. Aproveitar algo culturalmente tão relevante e variado em aulas de língua estrangeira é potencialmente benéfico para os alunos. Ao contextualizarmos uma língua, conferimos a ela utilidade e vida, fato que a torna mais atraente e relevante. Dito isso, pretende-se, com *Branca de Neve* e por meio da utilização de materiais autênticos, desenvolver um projeto transmidiático junto a estudantes de inglês como língua estrangeira. O intuito é o de promover um processo de ensino-aprendizagem mais efetivo.

Palavras-Chave: *Branca de Neve e os Sete Anões*; Transmídia; Ensino de inglês como língua estrangeira; Materiais Autênticos.

1. UM POUCO DE HISTÓRIA

Os contos de fadas estão entre nós há centenas de anos. Princesas, bruxas e outras incontáveis 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.

Justamente por conta de sua extensa história e dada à escassez de vestígios arqueológicos que sirvam de registro sobre como e quais histórias eram contadas nos primórdios da civilização, pensar em definições exatas sobre o que são e como surgiram esses contos de fadas é tarefa quase impossível.

Os contos de fadas que hoje conhecemos no Ocidente têm suas origens numa longa história que data da pré-história, passa pela Idade Média e chega ao período de 1450 a 1700, momento em que avanços linguísticos, como a oficialização de línguas nacionais; e tecnológicos, como a invenção da imprensa escrita,

propiciam meios para que o conto literário passe a existir. Obviamente, a produção de contos literários absorve muitos dos aspectos contidos nos contos orais populares.

A partir da disseminação dos contos, artistas de diferentes áreas também se debruçam sobre o gênero, criando versões destes em novas mídias: pode-se mencionar, por exemplo, Tchaikovsky (1840-1893) com suas adaptações de *A Bela Adormecida* (1890) para a música clássica e o *ballet*.

Mais adiante, em 1937, quando do lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões* por Walt Disney, a maior revolução pela qual passa o gênero dos contos de fadas é iniciada.

Tomando por base a versão literária escrita pelos irmãos Grimm, à qual somam-se uma adaptação do texto feita para o cinema (1916), e outra feita para o teatro (1916), Disney compõe um filme com características mais cômicas e românticas, moldando a narrativa de maneira a atrair mais espectadores e, também, maior visibilidade e lucros para o estúdio criado em 1923.

A fórmula se revela eficiente e abre portas para tantos outros contos de fadas que são transformados em filmes pela mesma empresa. O sucesso desses filmes vai além das telas de cinema e faz com que brinquedos, jogos, roupas e produtos em geral sejam lançados. Ao mesmo tempo, talvez por conta do sucesso obtido pela Disney, outras empresas de variadas áreas de atuação começam a investir em produções inspiradas no gênero.

Com essas transformações, é conferida ao gênero uma dimensão de expansão e comercialização das histórias em diferentes mídias que, de acordo com Maria Tatar [1], tem devolvido aos contos a sua propriedade de atrair diferentes gerações:

These days fairy tales are passed on to us through what the media gurus call multiple “delivery systems”, and the stories have reclaimed their multigenerational appeal. Children can read versions of *Little Red Riding Hood* by the Brothers Grimm, but also by Jon Scieszka; adolescents can watch Catherine Hardwicke’s *Little Red Riding Hood*, featuring Amanda Seyfried, or take in the camp version of her story with Reese Witherspoon; and adults can get their dose of that same story from Angela Carter’s *Company of Wolves* or Anne Sexton’s poem in *Transformations*. And now we have new versions like ABC’s *Once Upon a Time* that aim not only to tell the story but also to draw viewers into the glow of a virtual reality constructed around fairy-tale narratives.

2. SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS – O FILME DA DISNEY

Foi no seio de uma 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.

Branca de Neve e os Sete Anões, 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 [4].

O uso de um processo *Technicolor* mais moderno foi muito divulgado pelos estúdios Disney na época 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 o primeiro longa-metragem do cinema tanto quanto (ou talvez mais que) a história de *Branca de Neve* propriamente dita. As imagens a seguir ilustram:

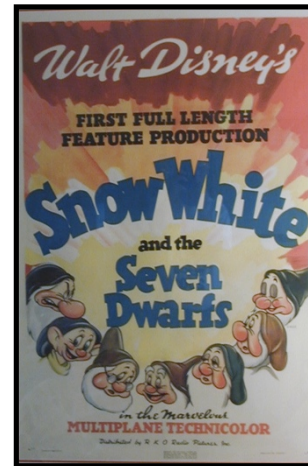


Fig. 1 Cartaz de divulgação do filme (1937)

Fonte: www.allposters.com (Acesso em 09.03.13)

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.*



Fig. 2 Cartaz de divulgação do filme (1937)

Fonte: www.allposters.com (Acesso em 09.03.13)

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 a seguir:

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

Tab. 1

Fonte: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=snowwhite.htm>
(Acesso em 08.03.13)

De acordo com o site Box Office Mojo [5], 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

Aproximadamente 20 anos após o lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões*, extensões da história para outros tipos de mídia começam a ser lançadas. É o caso, em 1955, de *Snow White Scary Adventures*, atração em *Disneyland*; em 2001, do jogo *Snow White and the Seven Dwarfs* para videogame e, iniciado em 2012, *Seven Dwarfs Mine Train*, atração híbrida, com trechos escuros e abertos, que contou a história dos anões

de Branca de Neve e substituiu *Snow White Scary Adventures* no *Magic Kingdom*, em Orlando.

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” [6].

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.

Há mais de 20 anos, a previsão de Kinder era que esses super sistemas transmídia se tornassem cada vez maiores e mais abrangentes e que, conseqüentemente, o público passasse a ter mais envolvimento com o processo de contar histórias. Na atualidade, o estudo de transmídia confirma a precisão desse raciocínio.

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.

As narrativas transmídia acontecem quando diferentes mídias se interligam com o objetivo de obter um produtor final: contar uma história.

É importante destacar a diferença entre adaptações e transmídia:

Historically, new versions of texts tended to take the form of adaptations – transferring a story from one medium to another [...]. Increasingly, multiple versions of texts are being generated as parts of interconnected and coordinated networks constructed by media conglomerations. In these transmedia networks, the same core story is dispersed and delivered across a range of media and a variety of formats [...]. Instead of a succession of independent representations of a story [...], versions in different media are conjoined in ways that resemble series narratives, with each component offering new information [7].

Pode-se inferir que a expansão de histórias para diversas mídias torna possível a ampliação de públicos-alvo e, conseqüentemente, sua utilização em um processo educacional transmidiático e autêntico.

Aqui vale também destacar que a variedade (de mídias, atividades e tipos de interação) em sala de aula contribui para a

manutenção da motivação dos alunos, e que, portanto, deve ser constantemente buscada pelos professores.

4. PROPOSTA TRANSMIDIÁTICA A PARTIR DO USO DE MATERIAIS AUTÊNTICOS EM AULAS DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA.

O uso de materiais autênticos - filmes, músicas, textos originais, ou qualquer outro material que não tenha sido adaptado para a sala de aula é de extrema importância para o processo de aquisição de uma língua estrangeira. De acordo com Tomilson, “authentic materials are valuable because they contain cultural aspects and show the students the real samples of language as used by native speakers” [8]. Além disso, Scriver aponta que “authentic is for communication, fluency, real-life, pleasure” [9].

Metodologias que não incluam materiais autênticos em sua programação limitam os alunos a produções previsíveis e engessadas, fato que será facilmente percebido em interações sociais autênticas – ou seja, aquelas fora da sala de aula. Isso se dá pelo fato de materiais didáticos terem seu conteúdo adaptado para melhor aproveitamento durante as aulas e, por assim dizer, não serem reais.

Sobre materiais didáticos, Shrum e Glisan afirmam que “unfortunately, many language textbooks contain poorly motivated and illogically sequenced texts and dialogues that do not reflect real-world language or situations” [10]. Berardo [11] complementa afirmando que materiais não autênticos tendem a ser artificiais e pouco variados.

A conclusão, portanto, é que alunos de língua estrangeira precisam ter contato com materiais autênticos desde os estágios mais básicos de aprendizado.

Sabemos que o contato inicial com a língua estrangeira se torna mais fácil quando lidamos com temas já conhecidos. Sabemos também que os contos de fadas fazem parte do imaginário de muitas pessoas, e que mesmo aquelas que não os conhecem bem certamente já tiveram algum tipo de contato com a temática. A escolha de trabalhar com a *Branca de Neve* em aula é baseada nesses dois fatos.

A seguir, descrevemos os estágios de um projeto de atividades transmidiáticas e com materiais autênticos para 3 aulas de inglês como língua estrangeira.

Os materiais utilizados são o conto dos Grimm, o filme da Disney, o seriado *Once Upon a Time* e o vídeo *After Ever After*, produzido pelo *youtuber* Jon Cozart.

O grupo deve ter, no mínimo, um nível pré-intermediário (B1, de acordo com o *British Council Common European Framework*) de conhecimento.

Aula 1 – Irmãos Grimm (Prática de escrita, leitura e expressão oral)

1. Interação – *professor/alunos*: uso de imagens (maçã, bruxa, anões, espelho, pente etc.) para despertar memórias sobre o conto e trazer à tona vocabulário previamente conhecido.

2. Interação – *pequenos grupos*: os alunos têm a tarefa de escrever, em um parágrafo curto, a trama do conto. Aqui é possível que as referências trazidas sejam aquelas propagadas pela Disney. (Textos devem ser escritos no passado ou no presente)
3. Interação – *entre grupos*: comparação de parágrafos. Nesse momento a discussão sobre as várias versões de um mesmo conto pode ser introduzida.
4. Interação – *individual e entre alunos*: os alunos são convidados a ler trechos do conto dos Grimm e fazer comparações com as memórias resgatadas no estágio 2 da aula.

Aula 2 – Disney e *Once Upon a Time* (Prática de compreensão auditiva e de gramática)

1. Interação – *pequenos grupos*: um grupo assiste trechos do filme da Disney, enquanto o outro assiste trechos do seriado *Once Upon a Time*. Aqui, o objetivo é traçar perfis dos personagens -Branca de Neve, Rainha, Príncipe. (Uso de adjetivos de aparência e personalidade)
2. Interação – *entre grupos*: comparação dos perfis das personagens. (Uso de comparativos).
3. Interação – *professor e alunos*: discussão sobre as 3 versões vistas até esse ponto.
4. Lição de casa – assistir ao vídeo *After Ever Ever* e anotar os finais tragicômicos que o autor dá a quatro contos. Pensar em algo para a *Branca de Neve*.

Aula 3 – Teatro (Prática de escrita e de expressão oral)

1. Interação – *pequenos grupos*: tendo em vista todo conteúdo já trabalhado, os grupos criam um fim alternativo para *Branca de Neve*.
2. Interação – *apresentação*: os grupos apresentam seu trabalho para o restante da classe.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas narrativas que hoje chegam ao público de maneira transmidiática nem sempre foram originalmente concebidas em tais moldes. Entretanto, quando bem sucedido, esse tipo de formato proporciona ao público uma experiência mais profunda e contínua de contato com histórias.

O mesmo se dá com aulas que levam em conta a utilização de materiais autênticos: quanto mais contato os alunos tiverem com esse tipo e variedade de material, mais imersos na realidade da língua alvo eles estarão.

A união do processo educacional autêntico com a utilização de várias mídias, ou seja, várias linguagens, em sala de aula certamente conduz a um aprendizado mais significativo, dinâmico e relevante para o estudante de inglês.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Tatar. **Enchanted Hunters: The Power of Stories in Childhood**. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, Inc, 2009.
- [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] D. Smith. **Updated Official Encyclopedia: Disney from A-Z**. Orlando: Disney Editions, 1998.
- [5] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=snowwhite.htm>
(Acesso em 08.03.13)
- [6] 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.
- [7] R. Kimberley. **Children's Literature, A Very Short Introduction**. 2011.
- [8] B. Tomilson, **Materials development**. In Carter, R. & Nunan, D. (Eds). **The Cambridge guide to teaching English to speakers of other languages**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001
- [9] J. Scrivener. **ARC: a descriptive model for classroom work on language**. In: Willis, J. and Willis, D. (eds.) **Challenge and Change in Language Teaching** Oxford: Macmillan Education, 1996.
- [10] J. L. Shrum, & E. W. Glisan. **Teacher's handbook: contextualized language instruction**. Boston: Heinle & Heinle 2000.
- [11] <http://www.readingmatrix.com/articles/berardo/article.pdf>
(Acesso em 15.05.16)