

---

## **Narrativas paralelas, estéticas divergentes: a construção semiótica na dualidade dos mundos de Coraline e o Mundo Secreto<sup>1</sup>**

Alexia Silva da Silveira ARAUJO<sup>2</sup>

Richard PERASSI Luiz de Sousa<sup>3</sup>

Milton Luiz Horn VIEIRA<sup>4</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

### **RESUMO**

Neste artigo, conceitos, elementos e estruturas da teoria Semiótica Estruturalista são aplicados na organização do processo de descrição e interpretação da narrativa do filme Coraline e o Mundo Secreto (2009). Trata-se do resultado de um estudo de aplicação parcial do modelo greimasiano aqui designado como Percurso Gerativo de Sentido. O estudo contextualiza a dualidade dos espaços narrativos, investigando como esses ambientes contrastantes contribuem para a construção de significado no filme por meio das variações apresentadas no plano da expressão e no plano do conteúdo que estética e simbolicamente diferenciam os dois mundos vividos pela protagonista.

**PALAVRAS-CHAVE:** semiótica aplicada; narrativa audiovisual; animação.

### **INTRODUÇÃO**

Coraline e o Mundo Secreto (2009) é um longa-metragem de animação do cineasta Henry Selick, com história original do autor Neil Gaiman. O filme é protagonizado por Coraline Jones, uma menina que, junto de seus pais, mudam-se para uma nova casa. Ao experimentar o tédio do lugar, ela resolve explorar seus cômodos até encontrar uma pequena porta. Ao atravessá-la, Coraline se depara com um mundo secreto idêntico ao seu mundo real, inclusive com as mesmas pessoas, com a diferença de que estas têm botões no lugar dos olhos e fazem de tudo para agradá-la. Tudo parece melhor no mundo fantástico: seus sonhos se realizam, seus pais são carinhosos e dão toda a atenção que Coraline anseia, diferente dos pais do mundo real. Até que, em determinado momento, Coraline percebe que tudo não passa de uma ilusão e corre o risco de ficar presa naquele mundo para sempre. No filme, são apresentados e tratados temas como desejo, frustração, família e ilusão.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao GP Semiótica da Comunicação, 24º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor do Curso de Pós-Graduação em Design, e-mail: [richard.perassi@ufsc.br](mailto:richard.perassi@ufsc.br)

<sup>3</sup> Professor do Curso de Pós-Graduação em Design, e-mail: [milton.vieira@ufsc.br](mailto:milton.vieira@ufsc.br).

<sup>4</sup> Estudante de Mestrado do Curso de Pós-Graduação em Design – Pós Design/UFSC, e-mail: [alexiacanass@gmail.com](mailto:alexiacanass@gmail.com)

Este trabalho busca apresentar a dicotomia entre a realidade e o desejo que a personagem encontra entre os mundos real e fantástico, por meio de uma descrição dos elementos estéticos e narrativos dos cenários e personagens que compõem esses ambientes distintos. O objetivo dessa pesquisa é observar como esses elementos influenciam a representação desses mundos, sendo que um simula o outro, porém, com características distintas.

## ELEMENTOS E ASPECTOS DA TEORIA SEMIÓTICA ESTRUTURALISTA

Para a apresentação e a leitura dos recursos discursivos e narrativos da história do filme de animação "Coraline e o Mundo Secreto", são aqui adotados elementos e aspectos da teoria Semiótica Estruturalista, como foram propostos pelo linguista lituano, que foi atuante em França, Algirdas Julien Greimas (1917-1992). A partir do modelo dualista de signo, proposto pelo linguista suíço Ferdinand de Saussure (1857-1913), Greimas propôs o modelo teórico-aplicativo denominado "Percurso Gerativo de Sentido", que "é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido." (Fiorin, 2000, p. 17).

Como foi primeiramente proposto por Hjelmslev (1953), no modelo greimasiano foram considerados dois planos de estruturação das linguagens, o "plano do conteúdo" e o "plano da expressão" (Figura 1):

Figura 1 - Divisão e planos e níveis do modelo Percurso Gerativo de Sentido.



Fonte: os autores.

O plano da expressão, onde são produzidos, organizados e apresentados os elementos que afetam e podem ser percebidos pelos sentidos humanos, como cores, tons, linhas, manchas, texturas, volumes, sons e outros. Portanto, é o plano diretamente relacionado aos recursos estéticos, sensório-afetivos;

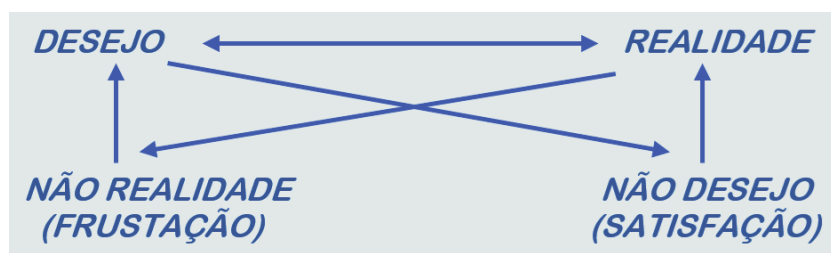
O plano do conteúdo, onde são estruturados três níveis, sendo que (1) o “nível discursivo” e o mais superficial, (2) o “nível narrativo” é intermediário e (3) o “nível fundamental” é indicado como “profundo”:

1. No nível discursivo, manchas, pontos e linhas com diferentes tonalidades, cores ou texturas são reunidos como figuras de sentido. Por exemplo, um conjunto expressivo de manchas, linhas e pontos é percebido pela pessoa que observa como a figura de um homem de meia idade, com óculos e roupas caseiras. De modo semelhante, um conjunto de sons pode ser percebido como a palavra “pai” e a frase “pai de Coraline” ou música;

2. No nível narrativo, as posições e as ações das figuras são organizadas para representarem as interações e os acontecimentos da narrativa. Por exemplo, o personagem “pai de Coraline” é apresentado curvado, com o dedo indicador em riste e seu corpo e olhar estão incisivamente direcionados para a personagem Coraline. Assim, o arranjo de figuras narra ou tematiza uma advertência do pai para a filha Coraline.

3. No nível fundamental, são considerados os temas contrários e subcontrários, os quais estão em condição oposta ou complementar na composição do sentido profundo da narrativa. Por exemplo, a narrativa cujo tema intermediário é a advertência (narrada na interação entre as figuras de pai e filha) pode envolver a oposição entre (A) a realidade desejada e (B) a realidade observada, em síntese, o desejo é diferente e oposto da realidade. Neste caso, a frustração é o tema profundo resultante dos termos contrários desejo e realidade (Figura 2).

Figura 2- Organização dos termos contrários e subcontrários no “quadrado semiótico”.



Fonte: os autores.

---

Diante do exposto, fica indicado que o nível fundamental compreende as categorias semânticas (profundas) que fundamentam a construção de um texto, e estas categorias baseiam-se necessariamente em termos opostos, os quais "mantém entre si uma relação de contrariedade" (Fiorin, 2000, p. 19). A relação estruturante entre os termos contrários e subcontrários configuram aquilo que foi designado como “quadrado semiótico” (Greimas; Courtés, 2008).

## **OS SENTIDOS DA ANIMAÇÃO CORALINE E O MUNDO SECRETO**

Antecipa-se que, de maneira geral, as relações contrárias e subcontrárias entre os termos: desejo versus realidade e frustração versus satisfação (Figura 3) também estruturam a narrativa da animação “Coraline e o mundo secreto”, tomando-se por base o percurso da personagem principal. Isso porque há (1) a realidade cotidiana do mundo habitado pelos pais verdadeiros e (2) a realidade fantasiosa do mundo habitado pelos pais ilusórios. Entre esses dois mundos, Coraline inicialmente vive a frustração decorrente da realidade do (1) primeiro mundo e a satisfação ilusória do (2) mundo recém descoberto. Em seguida, ela revive a frustração. Mas, agora essa decorre de suas descobertas sobre o (2) mundo ilusório. Assim, Coraline tem que lutar para retomar sua condição no (1) mundo da realidade cotidiana. Enfim, (1) o que era frustrante se mostrou satisfatório e (2) o que parecia satisfatório mostrou-se fortemente frustrante e mesmo apavorante.

Como ocorre em todas as linguagens, a narrativa audiovisual da animação “Coraline e o mundo secreto” reúne (1) o plano da expressão, com os elementos e aspectos estético-expressivos e (2) o plano do conteúdo, como os elementos e aspectos figurativos e simbólicos, nos três níveis: discursivo, narrativo e fundamental.

O que deve ser assinalado sobre o plano da expressão é que, mesmo antes de serem reconhecidos como figuras ou símbolos, as características de elementos e aspectos expressivos produzem sentidos estético-afetivos ou semissimbólicos. Em grande parte, são as expressões cromáticas que, sistematicamente, variam no plano da expressão permitindo a distinção visual entre os dois mundos representados. Costa (2016) confirma que a cor no cinema pode ser elemento significante na narrativa e interação com outros aspectos e elementos.

---

Além disso, suas características permitem a “atmosfera encantadora e inquietante, principalmente, devido às cores e à iluminação”, o uso de matizes lilás e roxos reforçam a atmosfera fantasiosa. Além disso, os efeitos sonoros e a trilha musical confirmam e complementam os sentidos visuais. Em síntese, as cores são fundamentais na divisão perceptiva dos dois mundos representados na animação estudada. O mundo cotidiano é apresentado com o predomínio de cores frias e opacas, sugerindo tristeza e monotonia. Mas, o mundo fantástico expressa cores vibrantes e quentes, sugerindo euforia, alegria e acolhimento, justificando assim a atração e a sedução que o ambiente exerce sobre a personagem Coraline. É aceito que as cores saturadas e vibrantes evocam sentimentos de alegria e bondade. Por sua vez, as cores sóbrias menos saturadas e os tons de cinza sugerem seriedade e tristeza (Oliveira et al., 2014).

O nível discursivo da animação audiovisual é composto por todas as figuras visuais e sonoras, incluindo os elementos dos cenários naturais, como as representações de árvores, astros celestes ou animais. Também, há representações de elementos culturais, como construções, móveis, máquinas ou instrumentos, entre outros. Todavia, os principais personagens ou atores (actantes) são os dois casais de pais e a personagem Coraline. Há a mãe e o pai do mundo cotidiano e a mãe e o pai do mundo ilusório. As figuras dos botões no lugar dos olhos também distinguem e caracterizam esteticamente e simbolicamente os pais do mundo ilusório.

Outros sinais diferenciadores dos dois mundos são decorrentes de variações na disposição dos elementos nos dois, caracterizando um recurso narrativo. Mais especificamente no plano estético-expressivo e no nível discursivo há elementos diferentes e as figuras que representam os objetos variam com mudanças de formatos e cores. No mundo fantástico os cenários apresentam mais detalhes, com seres mágicos e elementos arquitetônicos extraordinários, que caracterizam um ambiente muito diferenciado com relação ao mundo real, em as coisas apresentam aparência normal e de acordo com o cotidiano de uma família comum.

Vale destacar outra relação estético-simbólica interessante entre os elementos do plano da expressão e as figuras do nível discursivo do plano do conteúdo. Tal relação é proposta por Ekström (2013), indicando que os elementos estético-expressivos, como formatos e proporções das representações dos corpos de personagens produzem sentidos

---

semissimbólicos sobre suas personalidades. Por exemplo, considerando as três formas geométricas básicas (círculo, quadrado e triângulo):

1. Os círculos sugerem ser amigáveis, porque não dispõem de pontas que, comumente são percebidas como perigosas.
2. Os quadrados, por sua vez, são comumente relacionados aos sentidos de "força, estabilidade e confiança".
3. Os triângulos, diferentemente de quadrados e círculos, geralmente são percebidos como formatos mais leves ou dinâmicos e, sendo angulosos e pontiagudos, sugerem mais agressividade e perigo.

Com base nos valores semissimbólicos dos formatos geométricos, Ekström (2013) indica que formato circulares, quadrangulares ou triangulares são coerentemente adotados na representação de diferentes tipos de personagens: (1) generosos e atenciosos costumam ser compostos com formas arredondadas, (2) heróis sensatos e corajosos com formas quadrangulares e (3) antagonistas perigosos com formas triangulares.

O que foi proposto anteriormente é visualmente coerente com as mudanças formais que alteraram as figuras dos pais do mundo ilusório. Na medida em que a disforia do ambiente fantástico vai sendo revelada, as representações das figuras humanas desse mundo também são continuamente distorcidas, com formatos mais triangulares.

Na animação estudada, o nível narrativo da animação é, estrutural e estrategicamente, diferenciado e dinamizado por diversas expressões e ações distintas entre os dois mundos que, alternadamente, são habitados pela personagem Coraline. Trata-se de uma estratégia exemplar, porque as duas etapas da narrativa e o percurso narrativo em cada uma das etapas confirmam que a narratividade é construída como "transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes" (Fiorin, 2000, p. 21).

Retomando a teoria greimasiana (Greimas; Courtés, 2008), Fiorin (2000) indica as quatro fases estruturantes da narrativa: (I) manipulação, (II) competência, (III) performance e (IV) sanção.

- 
- I. Na manipulação o sujeito é levado a desejar ou dever pensar e agir de uma determinada maneira. Há quatro tipos básicos de manipulação: (1) tentação, (2) intimidação, (3) sedução e (4) provocação.
  - II. Na fase da competência, é avaliada a existência ou ausência de recursos próprios ou acessíveis para a realização das ações previstas.
  - III. Na performance são consideradas as ideias e as ações executadas.
  - IV. Na fase da sanção, em consequência das três fases anteriores, decorre o sucesso ou a frustração, caracterizando o ganho e a recompensa ou a perda e o castigo, entre outras possibilidades similares.

A narrativa protagonizada pela personagem Coraline é desenvolvida em duas etapas e relaciona os dois mundos já apresentado:

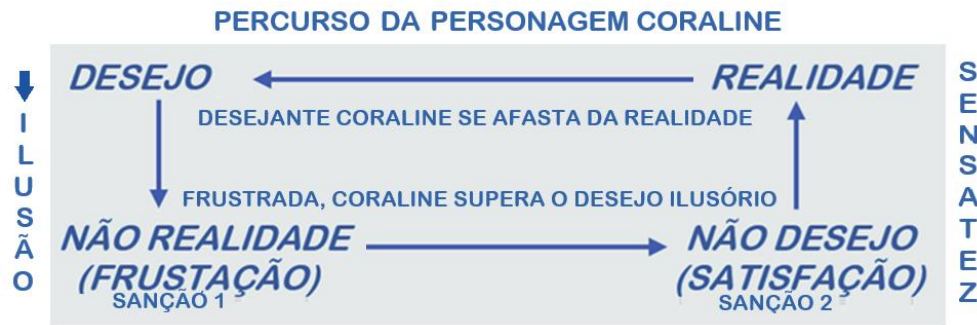
Primeiramente, sendo manipulada por seu desejo, Coraline encontra facilidades circunstanciais e dispõe de competência para se transferir e habitar o mundo ilusório e a primeira etapa é finalizada com a sensação negativa, decepcionante e apavorante.

Na segunda etapa, sentindo-se intimidada por ameaças pressentidas e observadas no mundo ilusório, Coraline busca e encontra condições e competências para se desprender do mundo ilusório e proteger sua família do mundo real e a segunda etapa é finalizada com a sensação positiva com a satisfação de recuperar a segurança com sua família real e de reconhecer o valor da realidade de seu mundo de origem, mesmo que essa não seja imediatamente tão tentadora e sedutora como o mundo ilusório.

Greimas, Courtés (2008) e Fiorin (2000) informam que os dois primeiros tipos de manipulação, tentação e intimidação, dependem da condição de poder, porque é necessário ter recursos objetivos, como força física ou poderes, sejam políticos, financeiros ou materiais. Mas, a sedução e a provocação só requerem saber usar o próprio discurso para cooptar ou desafiar psicologicamente. Destinada à mudança devido à frustração com sua realidade e ao desejo de mudança, Coraline é objetivamente tentada pela aparência vibrante e eufórica do mundo ilusório e subjetivamente seduzida pelo acolhimento inicial, elogioso e carinhoso, dos pais dessa nova realidade.

Observando-se os termos contrários e subcontrários do quadrado semiótico, é possível descrever o percurso da personagem Coraline na narrativa (Figura 3).

Figura 3 - Percurso da personagem Coraline na narrativa.



Fonte: os autores.

Para o nível fundamental, são aqui propostos os temas profundos “frustração” e “satisfação”. Isso porque, frustrada com sua realidade, a protagonista sucumbe ao desejo e é atraída para o mundo ilusório. Mas, em consequência disso, Coraline vivencia novamente uma situação frustrante, devido à insegurança e ao pavor depois do seu deslumbramento com o mundo ilusório. Recorrendo aos ditos populares de que “nem tudo que brilha é ouro” ou “ser bem tratado nem sempre é ser amado”, é possível ilustrar as descobertas que frustraram as ilusões de Coraline. De outra parte, há coisas que não brilham mas são de muito valor e, também, uma vida segura, saudável e confortável não é sempre excitante ou repleta de aprovações. Assim, as decorrências disfóricas de seu sonho fizeram a personagem Coraline reconhecer os benefícios da realidade e este reconhecimento foi motivo de grande satisfação.

Na narrativa animada, Coraline percebe mudanças no mundo fantástico no comportamento da personagem mãe ilusória que, diferentemente da mãe real, comanda o mundo fantástico. A consciência que essa realidade é ilusória e disfórica se deveu à insistência abusiva da mãe do mundo fantástico para que Coraline se decida por assumir definitivamente aquela nova vida. Juntamente com sua conscientização, a personagem passa a viver sua segunda e mais profunda e consequente frustração.

## BREVE DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa do filme de animação “Coraline e o Mundo Secreto” apresenta diversos aspectos polissêmicos e também sobrepõe vários níveis de interpretação. Neste artigo, priorizou-se o nível mais superficial e, adotando o modelo greimasiano, elementos e aspectos estético-expressivos, discursivos, narrativos e profundos, foram organizados



---

para a efetivação dos trabalhos de descrição e interpretação básica do roteiro, das expressões e das representações audiovisuais que estruturam, informam e comunicam a história da personagem Coraline.

Outros sentidos e significados, mais profundos que os indicados neste artigo, poderiam ser considerados e discutidos desde que devidamente contextualizados e teoricamente fundamentados. Isso porque o roteiro da animação estudada aponta para os perigos psicológicos e sociais associados à criação e ao aprisionamento das pessoas em paraísos imaginários ou artificiais. Isso porque a entrega abusiva a devaneios naturais ou artificiais pode provocar situações e prisões irreais ou esquizofrênicas.

Na narrativa estudada, esses perigos são fantasiosamente apontados na representação de situações apavorantes que são vividas pela personagem protagonista. Aliás, são essas situações que justificam a categorização de terror infantil, a dinâmica entre frustração, perigo e satisfação é um alerta que, subliminarmente, previne crianças e pré-adolescentes contra o encantamento provocado por situações ilusórias. Também, estimula a valorização da segurança e da paz decorrente de situações que, apesar de serem pouco excitantes, oferecem garantias de mais longo prazo, pequenas alegrias e eventuais emoções mais gratificantes.

Os produtos poéticos ou artísticos, estéticos, lúdicos, divertidos e que não são diretamente aplicados aos interesses pedagógicos, também podem ser muito efetivos nos processos educativos. Isso porque esses projetos não são diretamente focado para os significados morais ou comportamentais. Mas, diferentemente da narrativa estudada, recursos estéticos, elementos fantasiosos e situações divertidas podem propor e consolidar subjetivamente valores positivos para a vida nos contextos pessoal e social.

Os filmes de animação são especialmente eficientes para a proposição de metáforas baseadas em elementos e aspectos naturais e culturais em que predominam os valores pessoais e morais. Isso também é pertinente a outros filmes do gênero fantasia. Mas, por sua artificialidade não fotográfica na representação de pessoas, seres, cenários e objetos, os filmes de animação tecnicamente já transpõem a busca pela similitude direta com a realidade material dos corpos. Assim, acentua aspectos psicológicos e valores morais.

## REFERÊNCIAS

ABREU, T. de C.; ANDRADE, A. L. M. O uso da cor no cinema de animação de Tim Burton. **Anagrama**, São Paulo, v. 10, p. 1-15, abr 2016.

COSTA, M. H. B. e V. Da. A cor no cinema: signos da linguagem. **Cronos**, Natal/RN, v. 1, p. 129-138, nov 2016.

EKSTRÖM, H. **How can a character's personality be conveyed visually, through shape**. 2013. p. 51. Monografia (Game Design) - Gotland University, Suécia, 2013.

FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. 9ª ed. São Paulo: Contexto, 2000.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. 1ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1953.

OLIVEIRA, J.; NERY, M.; SOUZA, A.. Agulha, tesoura, linhas e tecidos virtuais: a moda nos jogos digitais. **Proceedings of SBGames**, Porto Alegre, p. 239-248, nov 2014.