
Narrativas paralelas, estéticas divergentes: a construção semiótica na dualidade dos mundos de Coraline e o Mundo Secreto¹

Alexia Silva da Silveira ARAUJO²

Richard PERASSI Luiz de Sousa³

Milton Luiz Horn VIEIRA⁴

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.

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

² Estudante de Mestrado do Curso de Pós-Graduação em Design da UFSC, email: alexianass@gmail.com.

³ Professor do Curso de Pós-Graduação em Design da UFSC, email: richard.perassi@ufsc.br.

⁴ Professor do Curso de Pós-Graduação em Design da UFSC, email: milton.vieira@ufsc.br.

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 *Coraline e o Mundo Secreto* (2009), são aqui adotados elementos e aspectos da teoria Semiótica Estruturalista, como foram propostos pelo linguista 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 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. O Plano da Expressão é onde são produzidos, organizados e apresentados os elementos que afetam e podem ser percebidos pelos sentidos humanos, como cores, manchas, sons e outros. Portanto, é o plano diretamente relacionado aos recursos estéticos. O Plano do Conteúdo é onde são estruturados três níveis, sendo que (1) o Nível Discursivo é o mais superficial, (2) o Nível Narrativo é intermediário e (3) o Nível Fundamental é indicado como profundo.

No Nível Discursivo, manchas, pontos e linhas com diferentes cores ou texturas são reunidos como figuras de sentido. No Nível Narrativo, as posições e as ações das figuras são organizadas para representarem as interações e os acontecimentos da narrativa. 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. No filme, essa narrativa pode envolver a oposição entre a realidade desejada e a realidade observada. Em síntese, o desejo é diferente e oposto da realidade. Neste caso, a frustração é o tema profundo resultante dos termos desejo *versus* realidade.

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

De maneira geral, as relações contrárias e subcontrárias entre os termos desejo *versus* realidade e frustração *versus* satisfação, estruturam a narrativa do filme *Coraline e o Mundo Secreto* (2009), tomando-se por base o percurso da personagem principal. Isso porque, há a realidade cotidiana do mundo habitado pelos pais verdadeiros, e a realidade fantasiosa do mundo habitado pelos pais ilusórios. Entre esses dois mundos, Coraline inicialmente vive a frustração decorrente da realidade do primeiro mundo e a satisfação ilusória do mundo recém descoberto. Em seguida, ela revive a frustração. Mas, agora, essa decorre de suas descobertas sobre o mundo ilusório. Assim, Coraline tem que lutar para retomar sua condição no mundo da realidade cotidiana. O que era frustrante se mostra satisfatório e o que parecia satisfatório mostra-se frustrante e mesmo apavorante.

A narrativa audiovisual do filme reúne o plano da expressão, com os elementos e aspectos estético-expressivos e o plano do conteúdo, como os elementos e aspectos figurativos e simbólicos, nos 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 significativo na narrativa e na interação com outros aspectos e elementos. Em síntese, as cores são fundamentais na divisão perceptiva dos dois mundos representados na animação estudada. O mundo real é apresentado com o predomínio de cores frias e opacas, sugerindo tristeza e monotonia. O mundo fantástico expressa cores vibrantes e quentes, sugerindo euforia, alegria e acolhimento. 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), justificando assim a atração e a sedução que o ambiente exerce sobre a personagem.

O nível discursivo da animação é composto por todas as figuras visuais e sonoras, incluindo os elementos dos cenários. 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 real e a mãe e o pai do mundo ilusório, que se distinguem e caracterizam estética e simbolicamente pelas figuras dos botões no lugar dos olhos.

Outros sinais diferenciadores dos dois mundos são decorrentes de variações na disposição dos elementos nos dois, caracterizando um recurso narrativo. No mundo fantástico, os cenários apresentam mais detalhes, com seres mágicos e elementos arquitetônicos extraordinários, que caracterizam um ambiente diferente do mundo real, no qual os elementos apresentam uma aparência comum.

Destaca-se também a relação estético-simbólica 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.

As três formas primárias são: círculo, quadrado e triângulo. Os círculos são considerados amigáveis, pois não possuem pontas e passam a sensação de que não são perigosos. Por isso, personagens considerados fofos ou inofensivos são estruturados em formas circulares. Os quadrados são relacionados à "força, estabilidade e confiança" (EKSTRÖM, 2013), características comumente presentes em personagens que são heróis ou possuem alguma característica de poder. Já os triângulos são formas dinâmicas e angulares que representam perigo por serem pontiagudas. Na natureza, objetos que possuem pontas podem causar danos. Por isso, personagens estruturados em formas triangulares são, normalmente, vilões ou antagonistas.

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.

Retomando a teoria greimasiana (Greimas; Courtés, 2008), Fiorin (2000) indica as quatro fases estruturantes da narrativa: manipulação, competência, performance e sanção. Na manipulação o sujeito é levado a desejar ou dever pensar e agir de uma

determinada maneira. Há quatro tipos básicos de manipulação: tentação, intimidação, sedução e provocação. Na fase da competência, é avaliada a existência ou ausência de recursos próprios ou acessíveis para a realização das ações previstas. Na performance, são consideradas as ideias e as ações executadas. 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, finalizando a primeira etapa 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 no mundo real, finalizando a segunda etapa 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. 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.

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. As decorrências disfóricas de seu sonho fizeram Coraline reconhecer os benefícios da realidade e este reconhecimento foi motivo de grande satisfação.

Na narrativa, Coraline percebe mudanças no mundo fantástico no comportamento da personagem Outra Mãe 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa do filme de animação *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) apresenta diversos aspectos polissêmicos e também sobrepõe vários níveis de interpretação. Nesta pesquisa, 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.

Em conclusão, pode-se dizer que os elementos estéticos presentes nos diferentes mundos de *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) contribuem com os sentimentos gerados na protagonista. A semiótica é, então, uma aliada à produção audiovisual, nesse caso aplicada à uma animação, e o seu estudo pode auxiliar na construção de significado e sentido para além da narrativa.

REFERÊNCIAS

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.