

ISABELLA SILVA PANNAIN

**INTERMIDIALIDADE EM FILMES DE CONTOS DE FADAS –
UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DA ANIMAÇÃO *SONG OF
THE SEA* (2014), DE TOMM MOORE**

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade

(FTC / EBA / UFMG)

Belo Horizonte,
2020.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Curso: CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

ISABELLA SILVA PANNAIN

**INTERMIDIALIDADE EM FILMES DE CONTOS DE FADAS –
UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DA ANIMAÇÃO *SONG OF
THE SEA* (2014), DE TOMM MOORE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia M. Andrade
(EBA / UFMG)

Belo Horizonte,
outubro, 2020.

PANNAIN, Isabella Silva.

INTERMIDIALIDADE EM FILMES DE CONTOS DE FADAS – UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DA ANIMAÇÃO *SONG OF THE SEA* (2014), DE TOMM MOORE / Isabella Silva Pannain.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2020.

Orientadora: Ana Lúcia Andrade.

Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA / UFMG, 2020.

25p.

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais - I. ANDRADE, Ana Lúcia. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Animação. IV. Intermidialidade. V. Contos de Fadas. VI. Narrativa.

ISABELLA SILVA PANNAIN

**INTERMIDIALIDADE EM FILMES DE CONTOS DE FADAS –
UMA ANÁLISE DA NARRATIVA DA ANIMAÇÃO *SONG OF THE SEA*
(2014), DE TOMM MOORE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (CAAD / EBA / UFMG).

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia M. Andrade (Escola de Belas Artes da UFMG) – Orientadora.

Prof^a. Dr^a. Mariana Ribeiro da Silva Tavares (UFMG) – Membro Titular.

Data de aprovação: 29 de outubro de 2020.

Dedico este trabalho aos meus pais:
Patrícia (*in memoriam*), Leandro e Ana Paula,
que forjaram a base de tudo que sou e posso ser.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, em especial a meus irmãos, Manuella e Augusto, que são fontes diárias de inspiração, e à minha "dindinha" Érika, que sempre incentivou minha criatividade, tão fundamental em meu caminho.

Aos meus queridos amigos, pelo carinho e apoio, e a todas as pessoas que passaram pela minha vida e compartilharam um pouco de si.

A todos os professores com quem tive o prazer de aprender em minha trajetória, sem os quais este trabalho jamais poderia ter sido realizado.

Agradeço, também, à criança que fui – que, pela paixão por desenhos animados, me possibilita ressignificar o medo e o luto em algo mágico...

RESUMO

Esta monografia propõe um estudo sobre a transposição de contos de fadas para o meio audiovisual, especificamente longas-metragens de animação, a partir do conceito de *intermedialidade*, de Claus Clüver (2011). Além de um breve panorama histórico, são apontados aspectos da construção narrativa de um conto de fadas, a partir dos apontamentos de Vladimir Propp, em *Morfologia do conto maravilhoso* (1928), e como podem ser apropriados temática e estruturalmente por filmes animados. Como estudo de caso, foi analisada a animação *A canção do oceano* (*Song of the sea*, Irlanda / Dinamarca / Bélgica / Luxemburgo / França, 2014), de Tomm Moore.

Palavras-Chave:

Intermedialidade; Animação; Contos de Fadas; Narrativa.

ABSTRACT

This monograph proposes a study on the transposition of fairy tales to the audiovisual medium, specifically animated feature films, based on the concept of intermediality, by Claus Clüver (2011). In addition to a brief historical overview, aspects of the narrative construction of a fairy tale are pointed out, from the notes of Vladimir Propp, in Morphology of the wonderful tale (1928), and how they can be thematically and structurally appropriated by animated films. As a case study, the animation Song of the sea (Ireland / Denmark / Belgium / Luxembourg / France, 2014), by Tomm Moore, was analyzed.

Keywords:

Intermediality; Animation; Fairy Tale; Narrative.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
1. ERA UMA VEZ UM CONTO	09
2. A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	13
3. INTERMIDIALIDADE EM FILMES DE CONTOS DE FADAS	18
4. ANÁLISE DO FILME A CANÇÃO DO OCEANO	21
CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS	29

*“Do you have a Magic spell to return someone to life?”, she said.
“No”, the witch said, “I’m sorry.”
“Oh.”
“Why don’t you tell me about them?”
“Will that bring them back?”
“For us. For a little while. Stories are a different kind of magic.”*

(James Miller)

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da animação, os contos de fadas fornecem temas recorrentes que servem de inspiração para narrativas audiovisuais de grande apelo popular. Em razão de sua fácil adaptabilidade, podem ser representados em diversas mídias. Ao longo da História, os contos de fadas inicialmente foram difundidos através da tradição oral, armazenados na sabedoria popular e transmitidos de geração em geração. Depois, foram perpetuados através da escrita, com nomes marcantes, como Charles Perrault e os irmãos Grimm. Hoje em dia, mais de 100 anos após a invenção do Cinema, são inúmeros os exemplos a serem citados de produções que continuam a se inspirar no tema, em especial no recorte aqui estudado: os filmes de animação.

Nos primeiros capítulos deste estudo, são apresentadas, respectivamente, as duas mídias principais desta pesquisa: os contos de fadas e os filmes de animação. O primeiro capítulo, “Era uma vez um conto”, abarca um breve panorama histórico dos contos de fadas, destacando as principais mídias em que se apresentam e sua evolução através dos tempos, além das classificações mais usadas para catalogá-los, como a temática, de Aarne-Thompson, e a estrutural, do russo Vladimir Propp. No segundo capítulo, “A história da animação”, é feita uma breve contextualização histórica da animação, mostrando suas principais influências, especialmente narrativas, e algumas obras marcantes de seu percurso.

No terceiro capítulo, “Intermedialidade em filmes de contos de fadas”, é abordado o conceito de “*intermedialidade*”, do professor Claus Clüver (2011), mostrando como a junção das duas mídias aqui citadas evoluíram para um novo gênero audiovisual, denominado, pelo também docente Jack Zipes (2010), de “*filmes de contos de fadas*”; comparando, desta forma, algumas possibilidades que essa união traz e suas características.

No capítulo final, como embasamento complementar dos capítulos teóricos iniciais, foi feita uma breve análise do longa-metragem europeu *A canção do oceano* (*Song of the sea*, Irlanda / Dinamarca / Bélgica / Luxemburgo / França, 2014), de Tomm Moore, considerando, de maneira geral, aspectos temáticos, estruturais, narrativos e estéticos. O objetivo principal desta análise é salientar como diferentes características de contos maravilhosos podem ser utilizadas para a criação de um filme de contos de fadas com um roteiro original, contemporâneo, e, ainda assim, manter e disseminar valores tradicionais de uma cultura – neste caso, da cultura irlandesa.

Esta monografia, portanto, pretende demonstrar como a intermedialidade pode ser usada de forma positiva, agregando características de mídias diferentes para produzir obras originais ricas em seu conteúdo, com narrativas tanto inovadoras em sua apresentação, quanto célebres em sua forma ou motivo.

* * *

1. ERA UMA VEZ UM CONTO

Os contos de fadas partem da tradição oral, transitam pela literatura e pelo cinema infantis, mas estão presentes no repertório popular de forma geral. A maioria das pessoas, mesmo que não sejam íntimas das histórias, ao menos conhecem as referências a lobos maus, bruxas, animais falantes e princesas delicadas. E, mais do que isso, absorvem seu conteúdo de uma maneira quase automática, seja pela confiança nostálgica que se tem em contos quase que onipresentes em nossa cultura, seja por acreditar serem apenas histórias infantis, sem nada grandioso a revelar. O universo dos contos de fadas é extremamente vasto e disseminado em diversas mídias por séculos. Mas, por mais que se possam nomear alguns contos ou personagens, cabe um convite a se pensar: o que realmente são os contos de fadas?

Os contos de fadas são histórias com temáticas mágicas, personagens ou situações fantásticas e, muito frequentemente, transmitem uma moral. Segundo a professora Luana Castro Alves Perez, “Chamamos de contos de fadas porque são histórias que têm sua origem na cultura céltico-bretã, na qual a fada, um ser fantástico, tem importância fundamental”¹. Entretanto, fazem parte deste recorte também muitos contos folclóricos e lendas tradicionais, sendo o meio popular a origem do gênero.

Durante sua trajetória histórica, os contos tiveram diversas alterações e formas de manifestação, passando por diferentes mídias, com a exata data de sua criação muito difícil de ser traçada, com indicações de milhares de anos— entre 1250 e 2000 a.C., segundo a monografia de Elena Zola (2016, p. 10) –, sendo “em seus motivos e temas tão velhos quanto a prática humana de contar histórias”².

¹ PEREZ, Luana Castro Alves. "História dos contos de fadas"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/historia-dos-contos-fadas.htm>. Acesso em 21 de setembro de 2020.

²Tradução livre de: “*in their motifs and themes – are as old as the human practice of telling stories*”.

De acordo com os pesquisadores Heloisa Borges e Rodrigo Rodrigues (2018), os contos de fadas se originam de uma tradição cultural europeia transmitida oralmente, por gerações, considerados como arte popular nômade, fazendo muito sucesso nas baixas esferas sociais. Dessa forma, eram repassados tradicionalmente com sua forma conhecida e “ganhavam vida” com a atuação e interpretação do contador, gerando várias versões do mesmo conto. A recepção de histórias através da voz trazia uma narrativa sempre atualizada ao vocabulário popular, carregando pequenas alterações naturais da disseminação de pessoa para pessoa, pela adaptação a cada grupo ao qual eram contadas, pelo contexto social em que se apresentavam ou, até mesmo, pela dinamicidade de serem representadas ao vivo, por uma pessoa.

Mas isso se alterou com a transcrição do meio oral para o literário. Com o passar dos anos, a corte francesa do rei Luis XIV viu nos contos de fadas uma oportunidade de disseminação dos valores religiosos da elite da época. Com temáticas tão bem aceitas pela população comum, o escritor e poeta francês Charles Perrault (1628-1703):

[...] passou a registrar as estórias guardadas na memória do povo (os contos), adaptando-as estrategicamente com o intuito de passar exemplos e ensinar valores morais [...] Isso porque os contos de fadas tais como os conhecemos na literatura atual são muito diferentes das estórias contadas nos campos ou nas reuniões sociais daquela época (BORGES; RODRIGUES, 2018, p. 112).

Dessa forma, contos que, originalmente, eram voltados para o público adulto, com temáticas como a inibição da sexualidade feminina, a fome, a morte infantil, entre outros, se tornaram histórias infantis diluídas em metáforas, com valores morais oriundos da forte influência religiosa e monarca da época. Com esses objetivos, Perrault instaurou³ os contos de fadas como gênero literário, em 1697, através da realização de uma coletânea que resultou no livro *Histórias ou Contos do Tempo Passado com Moralidades*⁴ (*Histoires ou Contes Du Temps Passé, avec des Moralités*), sendo amplamente disseminado por séculos.

Outra obra de valor também perpetuada desde sua criação é a de Jacob (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859). Os irmãos publicaram, em 1812⁵, na Alemanha, a primeira

³ Há registros, nos anos anteriores, de outras obras escritas na forma de contos de fadas, como as dos italianos Giovan Francesco Straparola (1485?-1558) e Giambattista Basile (1566-1632), e da francesa Marie Catherine d’Aulnoy (1651-1705); porém, estes tinham ainda como objetivo serem performados oralmente, e não disseminados através da Literatura.

⁴ Também conhecido como *Contos da Mamãe Gansa* (*Les Contes de la Mère l’Oye*), que havia sido o título da edição manuscrita parcial de 1695.

⁵ Uma nova versão do mesmo livro com alterações foi também publicada em 1815. Com o passar dos anos, os irmãos Grimm não cessaram em modificar e alterar diversas vezes sua obra.

versão de seu livro de contos de fadas, *Kinder-und Hausmärchen*. Diferente de Perrault, os irmãos Grimm tinham como objetivo recuperar, através dos contos, uma espécie de nacionalismo alemão, dedicando-se em fazer ressurgir versões mais originais de contos de seu país. Dessa forma, sua publicação recebeu tanto destaque quanto críticas: primeiramente, por retomar valores locais e, também, por despir as narrativas de sua polidez moralista – sendo esta versão aceita apenas por acadêmicos e rejeitadas pela comunidade geral; diversas alterações foram novamente feitas para aumentar a aceitação popular.

Assim, os contos foram disseminados em uma escala cada vez maior, e as histórias, com a unidade mais uniforme da mídia literária, foram ficando com menos variações. Outros escritores também continuaram a publicar contos, mas sem tanta notoriedade, pois os contos que conhecemos hoje em dia são, em sua grande maioria, os das obras de Perrault ou dos Grimm.

Com a popularidade deste gênero literário e com a recepção quase universal de suas temáticas, acadêmicos e pesquisadores passaram a estudá-los, acompanhá-los, destrinchá-los e classificá-los. Foram criados diversos esquemas de arquivamento e classificação desses contos, sendo os mais conhecidos os sistemas Aarne-Thompson⁶ e o do russo Vladimir Propp (1895-1970). O primeiro, criado através de uma metodologia histórico-geográfica de comparação folclórica, está disposto no livro *Index of Types of Folk Tales* (The Finnish Academy of Science and Letters, Helsinki, 1961), e utiliza temas comuns para classificação, como “objetos mágicos”, “adversários sobrenaturais”, “irmãos e crianças”, entre outros. Porém, esse sistema foi criticado pelo segundo acadêmico aqui citado, Propp que, posteriormente, propôs outro modo de classificação, em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* (cuja edição original russa data de 1928).

Vladimir Propp classificou os *contos maravilhosos* (como ele preferiu chamar ao se referir a contos de fadas e contos folclóricos) pelas funções das personagens, criando, assim, quatro teses básicas para seu estudo:

- I. Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto.
- II. O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado. [..]
- III. A sequência das funções é sempre idêntica. [...]

⁶O folclorista finlandês Antti Amatus Aarne (1867-1925) publicou seu estudo em 1910 e, em 1961, Stith Thompson (1885-1976), um americano estudioso de folclore, lançou uma segunda edição do mesmo, com seu escopo ampliado.

IV. Todos os contos de magia são monotípicos quanto à sua constituição (PROPP, 2006, pp. 22-24).

Para chegar a essas quatro regras, Propp determinou um primeiro recorte para ser estudado, sendo este os “contos de magia”, da classificação temática de Aarne-Thompson, composta por 449 contos. Mas, ao avaliar sistematicamente seu objeto de pesquisa, percebeu que as funções de personagens que ele catalogava já não mais se alteravam perto do centésimo conto, sendo, a partir disto, uma constante. Dessa forma, e seguindo suas quatro teses, Propp estimou 31 funções de personagens. É importante ressaltar que não é necessário que existam as 31 em todos os contos, podendo algumas (ou várias) não estarem presentes, mas não foram encontradas novas funções além destas, e mesmo as presentes não alteram sua cronologia, de acordo com a tese de número III⁷. As 31 funções aqui mencionadas são: afastamento, proibição, transgressão da proibição, interrogatórios, informação sobre o herói, embuste, cumplicidade, dano, carência, mediação, início da reação, partida, primeira função do doador, reação do herói, recepção do objeto mágico, deslocamento no espaço, combate, marca do herói, vitória, reparação do dano ou carência, regresso do herói, perseguição, salvamento, chegada incógnito, falsa pretensão, tarefa difícil, tarefa cumprida, reconhecimento, desmascaramento, transfiguração, castigo e casamento.

Propp não se importava em qual personagem executaria cada ação ou com quais meios. Interessava-se em como essas ações direcionariam a narrativa, qual o impacto teriam e qual a sua relevância na história. Tendo isso em mente, e ainda priorizando as funções, ele acrescentou uma pequena organização dessas funções que ele chamou de “esferas de ação” de personagens, sendo estas: a do antagonista, a do doador, a do auxiliar, a da princesa, a do mandante, a do herói e a do falso herói. Dessa forma, têm-se as sete esferas básicas de personagens nos contos, porém não se podem definir personagens por suas funções, pois estas não se distribuiriam de maneira fixa ou uniforme, mesmo em um único conto. Uma só personagem poderia ocupar várias esferas de ação ou uma esfera de ação poderia se dividir em várias personagens. “Essa classificação rígida dos contos é, para Propp, o grande motivo de seu reconhecimento mundial, pela ‘tipificação de determinados motivos, personagens e ações de fácil e rápida identificação e reconhecimento pelo público’.”⁸

⁷Propp faz uma menção de que esta tese só foi comprovada especificamente nos contos folclóricos, ou seja, oriundos, originalmente, de contos populares. Contos sintéticos, criados de outras formas, nem sempre seguem essa regra.

⁸ MATOS, Ruy. Disponível em: <<https://intermidia.wordpress.com/textos/ensaios/vladimir-propp-e-a-morfologia-narrativa/>> Acesso em outubro de 2020.

Esse método foi escolhido para esta monografia por se tratar de uma classificação estrutural. Considerando que a escolha temática de magia poderia se repetir em outros gêneros, Propp defende que é especificamente essa estrutura narrativa que faz com que os contos sejam, por um lado, tão diversos em suas temáticas, universos e personagens e, ainda assim, por outro lado, mantenham uma constituição fixa por tantos séculos, sua essência. Com isso em mente, pretende-se investigar se sua tese se aplicaria, também, em outras mídias além da oral e literária, mais especificamente no cinema de animação e na obra escolhida aqui para análise.

* * *

2. A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Assim como os contos, a animação já está presente há mais de um século na contemporaneidade, mas nem sempre foi como se conhece atualmente. Tendo como princípio representar o movimento através de uma ilusão ótica por uma sequência imagética, sua técnica consiste na ilusão de um desenho autônomo – com “vida própria” – que se movimenta ou se modifica sem influência externa. O que justifica o termo *animação*, originário do latim *anima*, que se traduz como “alma” ou “dar vida a”⁹.

Foi por essa característica aparentemente “sobrenatural” que a animação foi, em seus primórdios, amplamente usada em truques de magia e entretenimento. No ano de 1794, o físico e ilusionista belga, Etienne Gaspard Robert (1763-1837), em Paris, explorou de forma comercial o potencial da *lanterna mágica*¹⁰ com seu espetáculo *Fantasmagorie*, atraindo a atenção da audiência para este tipo de apresentação (LUCENAJR., 2001). Essa foi considerada a primeira exibição pública projetada de uma sequência de imagens animadas, mas ainda não era um filme propriamente dito, e sim uma atração de um espetáculo de magia. Outros aparelhos foram criados também com o objetivo de simular o movimento, para fins de entretenimento, como o *flipbook* (livro mágico), o *fenaquistoscópio*, o

⁹Segundo *Dicionário Online de Português*. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/animacao/>>. Acesso em setembro de 2020.

¹⁰ Inventada em 1645 pelo jesuíta, matemático, físico, e inventor alemão Athanasius Kircher (1602-1680), consistia em uma caixa portadora de uma fonte de luz e de um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de slides pintados em lâminas de vidro.

zootrocópio, entre outros, sendo estes um sucesso no final do século XIX (cf. BRETHÉ, 2010).

Mas foi apenas em 1877, com a criação do *praxinoscópio* pelo inventor francês Charles-Émile Reynaud (1844-1918), que foram exibidas as *Pantomines Lumineuses*, sendo o mais próximo de filmes como se conhece hoje. “Constituído por um sistema de espelhos e lentes, as figuras eram projetadas sobre a tela, criando a base da tecnologia do cinema. Foi através deste recurso que, em 1892, Reynaud criou seu Teatro Óptico” (LUCENA JR., 2001). Dessa forma, a técnica da animação utilizou-se inicialmente de desenhos e pinturas em vidro.

Com a popularização do *praxinoscópio*, novas versões aprimoradas do mesmo foram surgindo, até que, em 1895, na França, os irmãos Lumière¹¹ inventaram o *cinematógrafo*: um aparelho que gravava e projetava não desenhos ou pinturas, mas fotografias em sequência. E assim, com a exibição do primeiro filme gravado pelo *cinematógrafo* em uma sala escura, nasceu o cinema: uma utilização da técnica da animação.

Os primeiros filmes projetados eram ainda muito simples, com uma câmera estática retratando situações cotidianas, como operários saindo da fábrica¹² ou um trem chegando à estação¹³, sem uma ideia básica de enredo. Foi através do trabalho do cineasta e ilusionista francês Marie Georges Jean Méliès (1861-1938) que o cinema começou a ser explorado em suas diversas possibilidades narrativas. Com sua experiência anterior no universo do espetáculo, Georges Méliès incorporou truques, como transformações e desaparecimentos de pessoas e objetos, à técnica cinematográfica, acrescentando um aspecto fantástico ao manipular a realidade em seus filmes. “Para ele, o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance” (LUCENA JR., 2001). Uma obra canônica dessa utilização é seu filme *Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune*, França, 1902), que inaugura diversas técnicas do cinema, como a montagem cinematográfica, os efeitos especiais e a animação em *stop-motion*¹⁴.

Em paralelo à evolução e ao sucesso do cinema, a animação foi se desenvolvendo em sua técnica e linguagem, com desenhos que se “moviam sozinhos”, se transformavam e

¹¹Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) e Louis Jean Lumière (1864-1948).

¹²A *saída dos operários da fábrica Lumière (La sortie des usines Lumière / La sortie des ouvriers de l'Usine Lumière*, França, 1895, de Louis Lumière).

¹³A *chegada do trem na estação (L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, França, 1895, de Louis e Auguste Lumière).

¹⁴Técnica de animação por “paradas de ação”, que consiste em pausar a gravação para substituir ou transformar o elemento filmado, podendo este ser uma pessoa, um objeto ou até mesmo o cenário, dando a impressão de desaparecimento ou transformação. Aprimorada para ser feita quadro-a-quadro, é usada até os dias atuais.

surpreendiam o público. Porém, esse quadro de fascínio com os desenhos vivos não perdurou por muito tempo: logo, o público se acostumou com essas projeções, classificando-as apenas como truques de mágica, enganações. Era necessário dar um passo a mais para explorar o potencial dessa arte que surgia.

Ambas as “técnicas” – do cinema e da animação – estavam em busca de se estabelecer no mercado como arte e de descobrir a própria linguagem. Nos seus primeiros anos, o cinema foi mais bem-sucedido nessa missão, conseguindo alavancar sucesso e se adensando perante o público. Em contraponto, a animação estava sendo cada vez mais menosprezada, lutando para se estabelecer de uma forma mais consistente perante sua competição por audiência.

Percebendo o potencial gráfico e narrativo dessa arte, e a confirmação de que apenas transformações cômicas não seriam mais suficientes para sustentar a atenção do público, o cartunista francês Émile Eugène Jean Louis Courtet (1857-1938) começou a explorar novas possibilidades. Dispondo de sua experiência como quadrinista, Émile Cohl percebeu um modo de usufruir de técnicas já existentes nos quadrinhos para dar um passo adiante com os desenhos animados. Através de traços mais simplistas e uma narrativa substancial, a obra de Émile Cohl se tornou um sucesso e ele é considerado, hoje, o pioneiro da animação quadro-a-quadro. “Com Émile Cohl a animação deixou de ser apenas um efeito técnico para se transformar numa arte” (LUCENA JR., 2012, p. 375).

A influência dos quadrinhos na animação se mostrou muito positiva: por sua proximidade gráfica, as técnicas tanto de desenho quanto de narrativa dominadas pelos quadrinistas foram muito bem aproveitadas para incrementar as animações da época. Compartilhavam histórias mais atraentes e personagens um pouco mais desenvolvidas, podendo ser animais, humanos ou criaturas antropomórficas. Mas, ainda assim, a personagem não parecia ser “viva” o suficiente: ficava a maior parte do tempo estático ou com apenas um membro em movimento, sem demonstrar peso ou elasticidade.

Foi nesse cenário que o cartunista norte-americano Zenas Winsor McCay (1869-1934) inaugurou uma nova fase da animação:

McCay se difere de seus colegas na sua habilidade em animar seus desenhos sem sacrifícios no detalhe linear. Isso, somado com a fluidez de movimento, temporização naturalista, uma sensação de peso e, eventualmente, a injeção de traços de personalidade em seus personagens são qualidades que McCay

trouxe pioneiramente para a mídia da animação¹⁵ (FURNISS, 2012, pp. 96-97).

Essa habilidade em criar e animar personagens com personalidade e individualismo próprios, até então não explorada na animação, foi muito marcante em suas obras, especialmente em seu segundo filme *How a mosquito operates (a.k.a. The story of a mosquito, 1912)*, que retrata a história de um mosquito que persegue um homem e explode ao sugar seu sangue em excesso. Outro filme que se destaca em sua carreira é *Gertie the dinosaur (1914)*, com a dinossauro que cativou de maneira espetacular seu público, sendo a primeira personagem original animada, sem derivar dos *cartoons*. Nesta obra, McCay também inaugurou uma técnica elementar da animação: um sistema de repartições de ação em tempo e espaço que, posteriormente, se tornaria o sistema de poses chaves e entremeios utilizado até hoje na animação quadro-a-quadro. Os filmes de McCay fizeram um sucesso enorme de audiência e as animações de maior êxito que se seguiram na história levaram adiante suas descobertas.

Com o amadurecimento da animação como arte, foram surgindo personagens caricatas de muito apelo, como o Gato Félix (*Felix the Cat, 1919*, de Pat Sullivan e Otto Mesmer). Com uma série de filmes curtos estrelado pelo felino e vários outros shows que copiaram a sua proposta – filmes com animais antropomorfizados, repletos de pequenos incidentes cômicos (*gags*) e movimentações elásticas – as animações nos anos 1920 dispararam em audiência nas salas escuras. “Os animais ofereciam uma liberdade de invenção e fantasia como vista nas fábulas que satirizavam as fraquezas humanas, com a vantagem da empatia que proporcionava identificação universal aos espectadores” (LUCENA JR., 2012, p. 378).

Passado esse fenômeno, ficou evidente que levar o público de piada em piada era uma estratégia que limitava a mídia animada e todo seu potencial, chegando até a se tornar previsível, esgotando-se. E, dessa vez, quem atentou para isso foi uma personalidade que viria a se tornar um nome incomparável do mercado de animação: Walt Disney¹⁶.

Iniciando sua carreira na animação nos anos 1920, com seus *Laugh-o-Gram Films* de temáticas de contos de fadas e uma série intitulada *Alice's Wonderland*, Disney começou a se destacar significativamente com a criação – em parceria com seu colega Ub Iwerks (1901-

¹⁵Tradução livre de: “Where McCay differed from his peers was in his ability to animate his drawings with no sacrifice in linear detail. This, plus fluid motion, naturalistic timing, a feeling of weight, and, eventually, the injection of personality traits into his characters are qualities McCay first brought to the animation medium”.

¹⁶O produtor cinematográfico, cineasta, diretor, roteirista, dublador, animador, empreendedor, filantropo e cofundador da The Walt Disney Company, Walter Elias "Walt" Disney (1901-1966), nascido em Chicago (EUA).

1971) – de sua famosa personagem Mickey Mouse, em 1928 e, no final do mesmo ano, sua estreia na animação com som sincronizado, em *Steamboat Willie*.

A invenção do cinema sonoro e a visão de Disney revolucionaram completamente os filmes, trazendo animações cada vez mais naturalistas e tramas complexas, com enredos e personagens convincentes, resultando em um novo tipo de comoção à plateia: o público não unicamente ria de um filme alheio a si próprio, mas se identificava com os conflitos e sentimentos que as personagens vivenciavam na nova forma de narrativa.

A animação passava a encarar o desafio de contar uma história, encenar um drama, entrar de fato no campo das belas artes da representação poética visual, com uma sintaxe plástica e mecânica a serviço dessa narrativa, e não apenas ser vista como tal, linhas e formas no movimento pelo movimento, apresentando-se como diagramas expressionistas, ou mesmo compondo figuras unicamente para ser apreciadas como caricaturas engraçadas (LUCENA JR., 2012, p. 398).

Foi com isso em mente que Disney ousou ao lançar, em 1937, o primeiro longa-metragem animado da história do cinema hollywoodiano: *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the seven dwarfs*), inspirado no clássico conto de fadas. Com três anos de produção, 88 minutos de duração e muitos empréstimos envolvidos, o longa foi um enorme risco, mas seu sucesso foi tanto que seu lucro não só quitou suas dívidas como financiou os próximos dois longas seguintes, além de vários outros curtas. As outras produtoras de animação mal conseguiam acompanhar seu êxito.

Mesmo com diversos percalços durante sua carreira, as obras do estúdio Disney se tornaram canônicas. Seu sucesso mundial através dos anos, perdurando até os dias atuais, moldou a forma de criação e produção de toda a indústria da animação. Seus longas-metragens clássicos, verdadeiras obras de arte, foram e são vistos no mundo todo, sendo assim a maior e mais conhecida representação da animação.

* * *

3. INTERMIDIALIDADE EM FILMES DE CONTOS DE FADAS

Até então, nesses curtos panoramas tanto dos contos de fadas quanto do cinema de animação, foram citadas mídias diversas. Com a definição da palavra *mídia* do dicionário, de “toda estrutura de difusão de informações, notícias, mensagens e entretenimento que estabelece um canal intermediário de comunicação não pessoal [...]”¹⁷, constata-se que uma encenação oral, um livro, um desenho ou um filme são mídias que transmitem algum tipo de informação a alguém, seja esta informação algo concreto, como uma palavra, ou abstrato, como uma sensação. Cada uma destas tem sua linguagem específica e meios próprios de armazenar sua mensagem; sendo assim recebida e apreendida de diferentes maneiras.

Tomando como exemplo a primeira mídia aqui citada, tem-se a performance oral dos contos de fadas. Usando como ferramenta a voz do contador, e como mensagem a história, o objetivo é comunicar um texto verbal (mesmo que não-escrito) a um receptor que é o público. Além da linguagem verbal, também é utilizada a linguagem corporal, como diferentes posturas, gestos e entonações que acrescentam ritmo e emoção à mensagem. O conto é passado em terceira pessoa, de maneira que o contador faz papel de narrador e das personagens, mas mesmo sua enunciação contém alterações interpretativas. Do ponto de vista do público, a mensagem é captada de forma objetiva, mas sua interpretação é subjetiva, podendo ser diferente para cada indivíduo a que se dirige. Outro aspecto importante da recepção dessa mídia é que ela acontece de forma pública, simultânea e pontual: os receptores captam a mensagem no momento presente em que ela é disseminada, e quando se conclui, não é mais possível acessá-la, exceto através da memória.

Com a mídia literária, mesmo que sua mensagem também seja verbal, sua transmissão e recepção acontecem de formas diferentes: o texto pode possuir a interpretação pessoal do autor, mas seu conteúdo se mantém fixo, sendo objetivamente o mesmo a cada leitura. Isso atribui um aspecto atemporal e universal à escrita, pois pode ser lida diversas vezes, em qualquer época ou lugar do mundo – sendo necessário o domínio da leitura e do idioma. Outro aspecto importante quanto à recepção da mídia literária é sua privacidade: o texto pode ser lido de maneira particular, possibilitando ao receptor estar sozinho, mais intimamente conectado à mensagem.

Para o professor emérito e especialista em Estudos Interartes e Intermediais, Claus Clüver (2011, p. 12), todas essas diferentes possibilidades das mídias são de grande importância, pois alteram drasticamente sua comunicação: “Performance, local, ocasião, função – tudo isso condicionou (e continua a condicionar) a recepção, o que inclui também sensações visuais e espaciais”. Em suas publicações, Clüver explora o conceito de

¹⁷Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=okDkn>> Acesso em setembro de 2020.

intermedialidade e suas repartições, e nesta monografia são utilizados seus preceitos referentes ao tema. Dessa forma, apresenta-se inicialmente a definição de *intermedialidade* como “todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias” (CLÜVER, 2011, p. 9), tendo como valor teórico um “cruzamento de fronteiras midiáticas” (idem, p. 12).

Conforme tratado nos tópicos anteriores, o cinema de animação foi criado e se estabeleceu através da interação com diversas mídias: inicialmente, com as artes dos espetáculos e truques de mágica; logo depois, com a invenção do cinema e suas experimentações em uma nova linguagem; e, ao começar a se estabelecer individualmente, apresentando influências e inspirações em histórias e personagens da literatura e dos quadrinhos. Mas a inter-relação mais relevante para este estudo é a advinda dos contos maravilhosos.

Ainda no cinema de Méliès, já se nota a influência dos contos de fadas nas temáticas dos primeiros filmes, inaugurando um gênero cinematográfico que ele chamou de *féeries*, originário do francês *fées* – fadas. “Entre os anos 1890 e 1900, ele [Méliès] adaptou versões de ‘Cinderela’, ‘O Barba Azul’ e ‘Chapeuzinho Vermelho’, e em muitos outros trabalhos vários elementos e temas emprestados de contos de fadas apareceram”¹⁸ (ZOLA, 2016, p. 30). Porém, Zipes (1995) acrescenta que, como o cinema ainda estava em suas fases iniciais de desenvolvimento, era difícil para Méliès mudar significativamente de forma tecnológica ou cinematográfica esse gênero, sendo suas obras, então, consideradas ilustrações, e não recriações dos contos de fadas. Esse tipo de inspiração que essas obras de Méliès têm nos contos de fadas pode ser chamada, de acordo com a nomenclatura de Clüver (2007, p. 17), de uma *referência intermidiática*, pois são “textos de uma mídia só (que pode ser uma mídia *plurimidiática*), que citam ou evocam de maneiras muito variadas e pelos mais diversos motivos e objetivos, textos específicos ou qualidades genéricas de uma ou outra mídia”.

Esse tipo de *intermedialidade* difere do gênero cinematográfico conceituado pelo professor Jack Zipes (2010, p. 9), ao que ele nomeou de *filmes de conto de fadas – fairy tales films*:

O filme de conto de fadas é qualquer tipo de representação cinematográfica gravada em película, em fita cassete, ou em formato digital que emprega temas, personagens e tramas geralmente encontradas no gênero oral ou literário do conto de fadas, para recriar um conto conhecido ou para criar e

¹⁸Tradução livre de: “Between the 1890’s and 1900’s he adapted versions of ‘Cinderella’, ‘Bluebeard’ and ‘Little Red Riding Hood’, and in many other works various elements and themes borrowed from fairy tales appeared”.

realizar cinematograficamente um roteiro original com características reconhecíveis de um conto de fadas¹⁹.

Adaptações feitas por diversos animadores e realizadores, especialmente por Walt Disney, se apropriaram do gênero de uma maneira notável. Em seus primeiros esforços na animação, como visto anteriormente, Disney já inaugura seus trabalhos com a temática maravilhosa, produzindo, juntamente com Ub Iwerks entre 1922 e 1923, obras como *The Four Musicians of Bremen*, *Little Red Riding Hood*, *Puss in Boots*, *Goldie Locks and the Three Bears*, entre outros (ZIPES, 1995). Esse tipo de adaptação pode ser classificada como uma *transposição midiática* (RAJEWSKY apud CLÜVER, 2011, p. 18), por ser um “processo ‘genético’ de transformar um texto composto em uma mídia [conto literário] em outra mídia [filme animado] de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes dessa nova mídia”. Essa definição também se aplica ao que se chama de *adaptação* (idem).

O sucesso de Disney com sua fórmula de filmes de contos de fadas foi tanto que, com o passar do tempo, ele se tornou um substituto metonímico para os contos de fadas propriamente ditos, sendo considerado um dos maiores influenciadores de narrativas do século XX (cf. ZOLA, 2016). Até os dias de hoje, pode-se perceber a canonização de suas obras ao se citar histórias como *A Bela Adormecida* ou *Cinderela* e perceber que o mais comum é serem relacionadas primeiramente aos longas-metragens animados, e não às obras literárias de Grimm ou Perrault. Para destacar as obras dos estúdios Disney mais famosas do gênero têm-se filmes como *Cinderela* (*Cinderella*, 1950), *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*, 1951), *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, 1959), *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, 1989) e *A Bela e a Fera* (*The Beauty and the Beast*, 1991).

Mesmo em filmes com temas originários de outros gêneros literários, como *Pinóquio* (1940), *Peter Pan* (1953) e *Mulan* (1998), entre outros, a sua estrutura fixa e reconhecível advinda dos seus estudos no gênero maravilhoso permanece, sendo presente até em obras atuais, mesmo após a morte de Walt Disney.

Apesar de Disney ser o maior realizador referente a filmes de contos de fadas, as produções do gênero não foram exclusivas a ele. Em todo o mundo e em distintas datas dos últimos 100 anos, os filmes de contos de fadas se tornaram presentes em diversos formatos,

¹⁹Tradução livre de: “A fairy-tale film is any kind of cinematic representation recorder on film, on videotape, or in digital form that employs motifs, characters, and plots generally found in the oral and literary genre of the fairy tale, to recreate a known tale or to create and realize cinematically an original screenplay with recognizable features of a fairy tale”.

técnicas e estilos, tanto na animação quanto no *live-action*. Na França, têm-se versões de filmes inspirados em contos como *A Bela Adormecida* e *O Barba Azul*; e, na Coreia do Sul, os contos de fadas se tornaram temas frequentes em filmes de terror, como no longa *Medo* (*A tale of two sisters*, 2003, de Kim Jee-woon). Longas-metragens animados, como *Kiriku e a Feiticeira* (*Kirikou et la Sorcière*, França, 1998, de Michel Ocelot) e *O Patinho Feio* (*Gadkiy Utyonok*, Rússia, 2010, de Garri Bardin) também obtiveram enorme sucesso em suas adaptações de contos. Jack Zipes, ao final de seu livro *The Enchanted Screen*, cataloga uma lista extensa de diversos filmes de contos de fadas, de onde foram retirados alguns dos exemplos aqui citados.

Em complemento ao monopólio dos estúdios Disney, outro realizador do gênero que se destaca é o animador japonês, fundador do Studio Ghibli, Hayao Miyazaki (1941-). Com contos folclóricos e populares do Japão, tanto sua narrativa quanto sua estética fazem referência à cultura oriental, e podem-se citar obras como *A viagem de Chihiro* (2001), *O castelo animado* (2004) e *Princesa Mononoke* (1997).

Atualmente, outro estúdio de animação que está adquirindo cada vez mais sucesso com filmes temáticos de contos folclóricos é o estúdio irlandês *Cartoon Saloon*. Em seu longa *Uma viagem ao Mundo das Fábulas* (*The secret of Kells*, 2009), a temática mágica inspirada em contos populares é o ponto central da trama, com uma fórmula evidentemente relacionada aos contos de fadas. O próximo capítulo traz uma análise de outro longa-metragem do mesmo estúdio, objeto desta pesquisa, destacando-se os atributos narrativos da *intermedialidade* entre os contos de fadas e filmes de animação.

* * *

4. ANÁLISE DO FILME A CANÇÃO DO OCEANO

A canção do oceano é um longa-metragem de animação 2D (com intervenções em 3D) que mescla texturas analógicas e símbolos tradicionais em uma animação digital de maneira fascinante. Entretanto, seus cenários em aquarela e sua animação fluida não são as únicas representações da junção de algo antigo com algo recente. O filme se passa na região da Península de Dingle, na Irlanda, no ano de 1987, mas seu enredo revive histórias de datas muito mais antigas. Mesmo tendo a questão da perda como tema principal, o filme utiliza

diversos contos do folclore e mitologia locais para criar o universo e as situações nas quais a história acontece.

O longa conta a história de Saoirse e seu irmão Ben, após o abandono de sua mãe. Com o pai revivendo um luto contínuo, uma avó que se nega a permitir que as coisas continuem como estão, e Ben tendo um grande desprezo em relação à irmã, o drama se intensifica ainda mais ao descobrirem que a pequena Saoirse é uma *selkie*²⁰. Passando-se no dia de *Samhain* – ou *Halloween* – que, na cultura local, é um dia em que o véu que separa o mundo real do mundo mágico é mais volátil, o enredo faz referências a diversos elementos advindos do folclore irlandês: além das *selkies*, tem-se também a representação das fadas em *Na Daoine Sidhe*, o gigante céltico *Mac Lir*, o grande contador de histórias *Seanachai* e a temível bruxa das corujas *Macha*. Todas essas personagens não só são ilustradas como têm um papel determinante no filme para contar uma história original, escrita pelo diretor do filme, Tomm Moore, e o roteirista Will Collins.

No início do filme, Bronagh, mãe de Ben, se separa da família para dar à luz Saoirse, e deixa sua família. Ben, que era muito próximo da mãe e adorava ouvir suas canções e histórias, culpa a irmã pela perda, tendo uma postura muito rude em relação a ela. Em um momento de autodescoberta, Saoirse se percebe uma *selkie*, mas, por ser afastada de sua pele de foca, ou seja, de sua magia, ela sofre consequências. Em razão da depressão do pai causada pela perda de Bronagh, a avó das crianças decide levá-las para morar com ela na cidade grande, alegando saber o que seria melhor para todos. Com grande desagrado diante da situação, as crianças fogem na primeira oportunidade que têm, e começam a planejar sua volta para casa com uma pequena ajuda do povo mágico que reconhece a pequena *selkie*.

Saoirse está sem seu casaco mágico, simbolicamente representando a “pele de foca” das *selkies* que lhes permitem se transformar, e, por isto, perde consideravelmente sua vitalidade no decorrer do tempo. Ao descobrir sobre sua existência e a grande ameaça que sua magia poderia trazer a seus objetivos, a bruxa Macha captura a menina, imobilizando-a, ao retirar gradativamente suas emoções e quase transformá-la em pedra. Nesse momento, a jornada de Ben de volta para casa se direciona ao resgate de sua pequena irmã e a uma transformação interna dos sentimentos de remorso em relação a ela.

Ao encontrar o grande Seanachai, uma criatura mágica que detém todas as histórias do mundo em seus longos fios de cabelo, Ben revive o dia em que sua mãe o deixara, entendendo

²⁰*Selkies*, criaturas da mitologia irlandesa, são belas mulheres que têm a capacidade de se transformar em focas com sua “pele” mágica. Dizem as lendas que, se um homem conseguir roubar essa pele, ele possui a *selkie* em sua forma humana por sete anos.

o que realmente aconteceu ao ver que ela, assim como a irmã, era uma *selkie*. Dessa forma, ele revive seu amor fraternal por Saoirse, ao perceber que ela não é culpada, e descobre o caminho para resgatá-la da casa da bruxa.

Ao chegar a uma casa rodeada por pequenas criaturas petrificadas e com sentimentos literalmente engarrafados, Ben descobre mais sobre Macha: uma bruxa que, a fim de acabar com os sofrimentos de seu filho, retirou seus sentimentos e o petrificou. Ao fazer isso, ela mesma se encheu de remorso, e fez parcialmente a mesma coisa a si, tornando-se “semi-petrificada” e apática, fugindo da ameaça constante do pouco que resta de si ser dominado pela raiva ou pela tristeza. E assim ela vive, pregando sua ideologia do não-sentir a todos ao seu redor, tentando fazer isto também com a dupla de irmãos.

Eles, entretanto, saem vitoriosos dessa disputa. Mesmo com Saoirse enfraquecida, com a ajuda e apoio de Ben, eles conseguem quebrar o encanto de Macha, liberando todos os sentimentos trancados e desfazendo as petrificações. Nesse momento, tomada novamente pelos sentimentos de tristeza e culpa pelo que fizera, e com empatia em relação às crianças, Macha os ajuda a voltar para casa e a recuperar o casaco da pequena *selkie*.

Ao voltar para a ilha, eles se deparam novamente com um obstáculo, mas, no final, recuperam o casaco com a ajuda das focas. Saoirse consegue cantar e fazer sua magia acontecer, libertando de vez o povo mágico. É nesse momento que Bronagh, sua mãe, reaparece com a intenção de levar sua filha consigo para viver junto às *selkies*, mas Saoirse recusa, escolhendo ficar com o pai e com o irmão. Após uma despedida emotiva, Bronagh parte novamente, mas sua família está unida e consegue lidar melhor com sua ida.

É possível, desde o início, destacar um ponto essencial da narrativa e que contempla o nome do filme: a canção. Com características melódicas e de timbre inspiradas em composições tradicionais celtas, a música (composta no filme por Bruno Coulais) que Bronagh canta nas cenas iniciais dá a impressão de convidar os espectadores a acompanhar a história, ao mesmo tempo em que a personagem ensina a seu filho Ben. Essa canção, por diversos motivos, pode ser percebida como uma analogia aos contos de fadas, executando a mesma função que estes exerciam no início de sua existência: ser passado oralmente, de geração a geração, carregando elementos e valores culturais. Da mesma forma, no decorrer da narrativa, a canção também tem uma função importante, pois é através dela que as personagens folclóricas conseguem se manter vivas, e não petrificadas no tempo – assim como as próprias histórias que precisam ser contadas e transmitidas para que não fiquem estagnadas. É também através da canção que Ben reconhece as personagens folclóricas apresentadas no filme, o que auxilia na mobilização da história.

Um aspecto muito interessante da construção das personagens é o espelho de personalidades, com a representação folclórica de uma mesma personagem não-mágica. A bruxa Macha, por exemplo, é uma representação da personalidade da avó das crianças: além do aspecto físico ser muito parecido, com traços semelhantes, ambas são senhoras já de idade, que têm uma relação com pássaros (característica desta bruxa nas histórias) e que tentam evitar o sofrimento de toda maneira – tanto o próprio quanto das outras pessoas (Figura 1). No início do filme, quando o filho, Connor, está triste por ser um aniversário do abandono de Bronagh, a avó impõe a ele que “não pense naquele dia” e, pouco tempo depois, ao se estressar, ela mesma toma algum remédio para controlar suas emoções. Já a bruxa é apresentada transformando o próprio filho em pedra para que ele não sofra, e aprisionando emoções, tanto próprias quanto de terceiros.

Figura 1 – Visualidade com traços e elementos que aproximam as personagens da Avó e da bruxa Macha.



Fonte: Fotogramas do filme *Song of the sea* (2014).

Connor, o pai das duas crianças, também possui características paralelas ao próprio filho de Macha, o gigante Mac Lir, que ao passar por uma situação desastrosa, chorou tanto que encheu um mar com suas lágrimas, até ser petrificado por Macha. Connor também tem suas emoções estagnadas após ter sido abandonado, demonstrando, diversas vezes, uma tristeza apática, paralisante. Há também uma referência visual muito próxima, como no começo do filme, que mostra tanto Connor quanto o gigante Mac Lir petrificado em sua ilha, ambos na mesma posição, com os olhos fechados, a cabeça baixa e as costas encurvadas, vistos de perfil (Figura 2).

Figura 2 – Aproximação visual pela postura do pai Connor e do gigante Mac Lir, petrificado, ao fundo.



Fonte: Fotograma do filme *Song of the sea* (2014).

Como o próprio diretor, Tomm Moore, já comentou em diversas entrevistas, suas obras têm influência do grande animador japonês, citado anteriormente, Hayao Miyazaki. Uma característica presente em filmes de ambos, que se pode ver em *A canção do oceano*, é o fato de os “vilões” não serem realmente “maus”, apenas não saberem lidar com alguns fatores ou serem incompreendidos. A personagem que se apresenta como “vilã” neste filme, Macha, tem suas ações, mesmo que erradas, motivadas por evitar o sofrimento; e a vitória dos heróis não acontece derrotando-a, mas, sim, curando sua apatia e a obrigando a parar de fugir dos sentimentos.

Outro aspecto que se pode comparar com as obras de Miyazaki é a utilização de motivos visuais da cultura em questão. Nesses filmes, a estética da arte japonesa está muito presente, assim como as representações nos cenários de espaços reais do país, com características verossímeis. Em *A canção do oceano*, que se passa no oeste da Irlanda, estão presentes elementos geográficos, como ilhas e mares locais, além da representação da capital do país, Dublin, nas cenas em que as personagens estão na cidade onde a avó reside (Figura 3). Essa característica traz ainda mais proximidade com a cultura local, relacionando os contos a seu local de origem, além de facilitar a imersão, especialmente de crianças irlandesas, ao folclore tão presente em seu país.

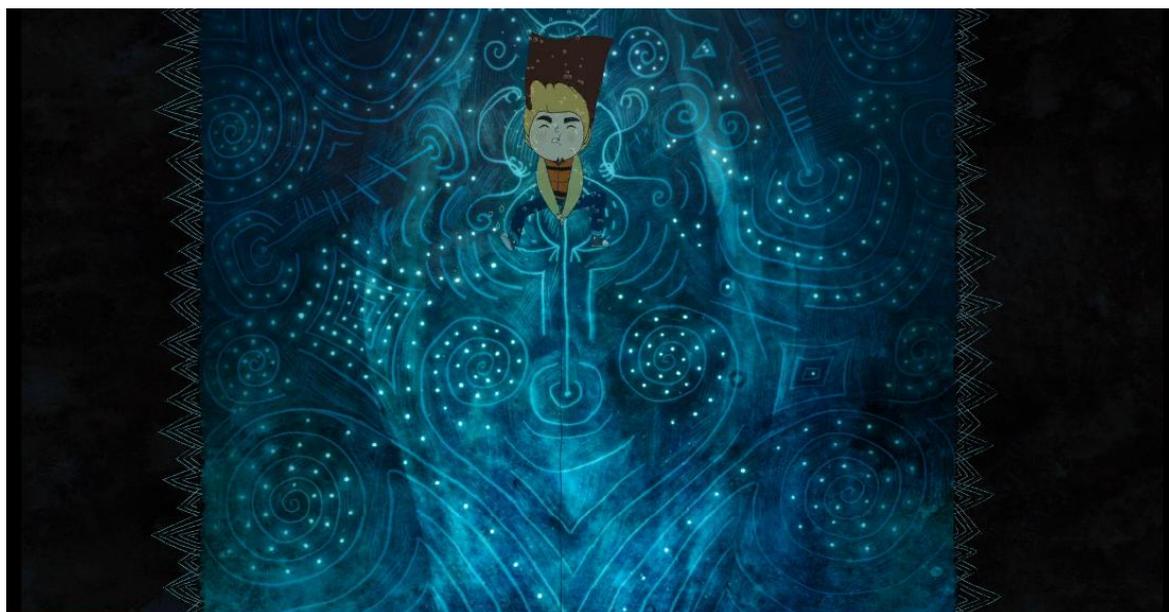
Figura 3 – Representação de paisagens naturais da Irlanda.



Fonte: Fotograma do filme *Song of the sea* (2014).

Assim como nas representações geográficas, a estética do filme parece pensada para estar em harmonia com elementos visuais culturais. Em diversas cenas, tanto no cenário diegético (como quando Ben atravessa o túnel do Seanachai) quanto em elementos abstratos (a representação da movimentação do mar em cenas submersas), pode-se perceber a presença de arabescos combinados, em grupos de três ou mais, que são muito comuns na arte celta (Figura 4).

Figura 4 –Representação de arabescos da arte celta.



Fonte: Fotograma do filme *Song of the sea* (2014).

Levando-se em conta as características aqui citadas, bem como o conceito de Zipes (1995), pode-se afirmar que se trata de um filme de conto de fadas, com suas influências principais originárias do folclore e de contos populares. Características explícitas do universo maravilhoso e uma forma que, apesar de contar com influências múltiplas, reforça tanto o tema quanto a estrutura conhecida de um conto de fadas.

Para confirmar essa hipótese de maneira mais concreta, cabe trazer novamente as duas formas de classificação de contos de fadas aqui citadas anteriormente: o sistema temático de Aarne-Thompson e o sistema estrutural de Vladimir Propp. Ambas classificações foram desenvolvidas com base nos contos de fadas da Literatura, mas, como visto no terceiro capítulo desta monografia, a *intermedialidade* permite e valida a transposição e/ou o compartilhamento de temas e características provenientes de diferentes mídias.

Assim, no sistema de Aarne-Thompson, pode-se pensar no objeto desta pesquisa como possível de pertencer à seção “Contos de fadas”, no recorte de contos “Familiares Sobrenaturais ou Encantados”, em razão da temática do filme ser referente a familiares – integrantes da família das personagens principais e a própria protagonista, Saoirse – que são, de certa forma, sobrenaturais, por se tratarem das criaturas mitológicas denominadas *selkies*, e por isto ser uma característica fundamental e intransponível do enredo do filme.

Tendo como foco a classificação estrutural de Propp, a estrutura do roteiro do filme segue as regras propostas em seu livro, com uma sequência de funções das personagens pré-estabelecidas, fixas e cronológicas e com esferas de ação que transitam entre as personagens existentes – mesmo que nem todas as funções sejam utilizadas, como o próprio estudioso já previra em seus estudos. Um exemplo claro dessa utilização pode ser verificado no paralelo citado entre as personagens integrantes da família com as personagens mágicas. Macha e a avó, que são um par de personagens com personalidade semelhante, compartilham inicialmente a mesma esfera de ação, representando o “antagonista” (ou malfeitor). Porém, após sua intenção inicial ser impossibilitada com a vitória do “herói” ao resgatar a “princesa”, a esfera de Macha se altera, passando a executar a função de “auxiliar” ao reparar um dano causado e por possibilitar o deslocamento do herói no espaço.

Portanto, por conter características temáticas e estruturais de contos de fadas e por se tratar de uma história original dos autores do longa-metragem, pode-se considerar o filme *A canção do oceano* como uma *referência intermediária* aos contos maravilhosos.

CONCLUSÃO

A partir da presente pesquisa, foi possível observar que tanto os contos de fadas quanto os filmes de animação percorreram um longo caminho até chegarem à maneira como são conhecidos hoje. Com mudanças referentes a forma, público, narrativa, entre outros, essas duas mídias têm muito em comum, ao se considerar sua trajetória “mágica”.

Nos contos de fadas, passou-se de contos orais populares a um gênero literário para a corte francesa; de contos explícitos feitos para adultos a histórias infantis “educacionais”; e de uma forma narrativa que foi criada como cultura local, a um dos temas mais usados e disseminados das mais diferentes maneiras no mundo todo.

E o cinema de animação só teve a ganhar quando, com a influência de grandes realizadores como Disney, instaurou essa temática do maravilhoso como uma de suas principais inspirações. Os filmes de contos de fadas são um fenômeno de grande sucesso, seja através de temáticas ou fórmulas dos contos que ajudam a contar uma nova história, como visto no exemplo do longa-metragem aqui analisado, seja através de uma adaptação literal de um conto existente anteriormente, levando-o através de gerações.

A adaptabilidade dos contos de fadas permite inúmeras formas de *intermedialidade*, seja nos exemplos citados de diversos filmes, tanto de animação ou de *live-action*, seja em outros meios artísticos, como músicas, balés, espetáculos teatrais, entre outros. Por estarem presentes por tantos anos e terem se tornado uma espécie de cânone, nos remetem a um conforto quase inconsciente, mesmo quando disseminando ideias novas, fazendo com que a mensagem comunicada seja identificada e compreendida com muita facilidade e segurança por diversos tipos de público – infantil, jovem, adulto ou idoso.

Dessa forma, pode-se concluir que os aspectos referentes aos contos de fadas, sejam suas personagens, temas, estrutura, enfim, sua essência em geral são grandes aliados à comunicação através da arte.

* * *

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Tradução Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BARTHES, Roland; DUISIT, Lionel. “Na Introduction to the Structural Analysis of Narrative”. *New Literary History*, Vol. 6, Nº. 2, On Narrative and Narratives (Winter, 1975), pp. 237-272. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/468419?seq=1>> Acesso em 14 de agosto de 2020.

BORGES, Heloisa Porto; RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. “A tradição dos contos de fadas e a sobrevivência de matrizes culturais femininas nas narrativas cinematográficas infantis”. *Inter. Interdisc. INTERthesis*, Florianópolis, V. 15, nº. 2, pp.109-127, Set.-Dez., 2018.

BRETHÉ, Simon Pedro. *Animação Digital 2D: Simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador*. Orientadora: Ana Lúcia Andrade. Dissertação de Mestrado (Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

CLÜVER, Claus. “Intermedialidade”. In: *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, V. 1, Nº. 2: nov. 2011, pp. 8-23, 16 jan. 2012.

COELHO, Novais Nelly. *O Conto de Fadas: símbolos mitos arquétipos*. São Paulo: DCL, 2003.

CHRONOLOGY of the Walt Disney Company. Disponível em: <<http://kpolsson.com/disnehis/index.htm>> Acesso em 26 de setembro de 2020.

FOSSATI, Carolina Lanner. “Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações”. *VII Encontro Nacional de História da Mídia. Mídia alternativa e alternativas midiáticas*. Fortaleza, 2009.

FURNISS, Maureen. *Animation: Art & Industry*. Ebook edition published by John Libbey Publishing Ltd., United Kingdom, 2012.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2005.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Hipercinema: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiper-realista*. Orientador: Antonio Fernando da Conceição Passos. Tese de

Doutorado (Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012.

MATOS, Dalva Ramos Resende. “Os contos de fadas e a formação de valores morais”. *Revista do SELL*, V. 4, nº. 2, ISSN: 1983-3873. UFG/UFU/UFMG. 2014. Disponível em: <<http://seer.uftm.edu.br/revistaelectronica/index.php/sell/article/view/456>> Acesso em 13 de outubro de 2020.

MOORE, Tamm. *Mythological & Folcloric References in Song of the sea*. Disponível em: <https://filmcentralen.dk/files/mythological_and_folcloric_references_final.pdf> Acesso em 12 de outubro de 2020.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. 3ª. ed. Lisboa: Veja, 1992.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *Disney Animation: the Illusion of Life*. New York: Abbeville Press, 1984.

ZIPES, Jack. *Breaking the Disney Spell*. 1995. Disponível em: <https://www.academia.edu/9699464/Breaking_the_Disney_Spell> Acesso em 31 de março de 2020.

ZIPES, Jack. *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*. Routledge, 2010.

ZIPES, Jack. *Fairy-Tale Films Beyond Disney: International Perspectives*. Routledge; 1ª Edição, 2015.

ZOLA, Elena. “A historical and critical overview of the fairy tale as a literary and cinematic genre. Challenging canonical fairy tales with Twenty-first century fairy-tale films”. Disponível em: <https://www.academia.edu/35849960/A_historical_and_critical_overview_of_the_fairy_tale_as_a_literary_and_cinematic_genre._Challenging_canonical_fairy_tales_with_Twenty-first_century_fairy-tale_films> Acesso em 31 de março de 2020.