

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Trabalho de conclusão de curso

ALINE APARECIDA DOS SANTOS

O FANTÁSTICO EM *CORALINE*:

Uma análise semiótica

Orientador: Prof. Dr. Jean Cristtus Portela

Bauru – SP

2011

ALINE APARECIDA DOS SANTOS

O FANTÁSTICO EM *CORALINE*:
Uma análise semiótica

Projeto experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

Orientador
PROF. DR. JEAN CRISTTUS PORTELA

Bauru – SP
2011

ALINE APARECIDA DOS SANTOS

O FANTÁSTICO EM *CORALINE*:
Uma análise semiótica

Projeto experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jean Cristtus Portela
Orientador (UNESP - Bauru)

Prof.^a Dr.^a Ana Sílvia Lopes Médola
Membro (UNESP - Bauru)

Cintia Alves Da Silva
Membro (UNESP - Araraquara)

Bauru, _____ de _____ de _____

Ao vô Jorge.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por me apoiarem incondicionalmente.

Ao Jean por sempre iluminar o meu caminho.

À Gabi, Babs e Medina que tornaram esses quatro anos divertidos e suportáveis.

E especialmente ao Bruno por estar sempre ao meu lado e fazer valer todas as minhas escolhas.

RESUMO

O escritor inglês Neil Gaiman tem uma vasta carreira em diversos gêneros da literatura e dos quadrinhos. Sua novela *Coraline* (2002) foi considerada um best-seller e recebeu diversas adaptações, entre elas versões para os quadrinhos (EUA, 2008, ilustrada por P. Craig Russelle) para um musical off Broadway (EUA, 2009). O objeto de análise escolhido para esta pesquisa foi a adaptação de *Coraline* para o cinema, *Coraline e o mundo secreto* (EUA, 2009), animação em stop motion dirigida por Henry Selick. Aos olhos do público em geral o filme se destaca por ser uma animação envolvente. Sob um olhar mais atento, *Coraline e o mundo secreto* torna-se um valioso objeto de estudo que retomou a técnica do stop motion ao mesmo tempo em que modernizou o gênero fantástico, geralmente dirigido para o público infanto-juvenil, mas que, nesse caso, atinge vários tipos de público. O objetivo desta pesquisa é analisar a animação com base na teoria semiótica de origem greimasiana, focando-se na narrativa que constitui o gênero fantástico, de modo a apreender as regularidades do gênero e as especificidades desse produto audiovisual.

PALAVRAS-CHAVES: Semiótica Greimasiana; Gênero Fantástico; *Coraline*.

ABSTRACT

The English writer Neil Gaiman has a varied background in various genres of literature and comics. His novel *Coraline* (2002) was considered a bestseller and received numerous adaptations, including versions for the comics (U.S., 2008, illustrated by P. Craig Russelle) and for a musical off Broadway (USA, 2009). The object of analysis chosen for this research was the adaptation of *Coraline* for film, *Coraline* (U.S., 2009), stop motion animation directed by Henry Selick. In the eyes of the general public the film stands out for being an engaging animation. Under a closer look, *Coraline* becomes a valuable object of study that incorporated the technique of stop motion at the same time that modernized the fantastic genre, usually directed to children and youth, but in that case, reaches many audiences. The objective of this research is to analyze the animation based on theory of origin greimasian, focusing on the narrative that constitutes the fantastic genre in order to infer the regularities of genre and the specificities of audiovisual product.

KEYWORDS: Greimas' Semiotic; Fantastic Genre; *Coraline*.

Lista de imagens da animação

<i>Imagem 1</i>	<i>Imagem 2</i>	60
<i>Imagem 3</i>	<i>Imagem 4</i>	61
<i>Imagem 5</i>	<i>Imagem 6</i>	61
<i>Imagem 7</i>	<i>Imagem 8</i>	61
<i>Imagem 9</i>	<i>Imagem 10</i>	61
<i>Imagem 11</i>	<i>Imagem 12</i>	61
<i>Imagem 13</i>	<i>Imagem 14</i>	63
<i>Imagem 15</i>	<i>Imagem 16</i>	63
<i>Imagem 17</i>	<i>Imagem 18</i>	63
<i>Imagem 19</i>	<i>Imagem 20</i>	64
<i>Imagem 21</i>	<i>Imagem 22</i>	64
<i>Imagem 23</i>	<i>Imagem 24</i>	67
<i>Imagem 25</i>	<i>Imagem 26</i>	67
<i>Imagem 27</i>	<i>Imagem 28</i>	67
<i>Imagem 29</i>	<i>Imagem 30</i>	67
<i>Imagem 31</i>	<i>Imagem 32</i>	68
<i>Imagem 33</i>	<i>Imagem 34</i>	68
<i>Imagem 35</i>	<i>Imagem 36</i>	69
<i>Imagem 37</i>	<i>Imagem 38</i>	70
<i>Imagem 39</i>	<i>Imagem 40</i>	70
<i>Imagem 42</i>	<i>Imagem 43</i> <i>Imagem 44</i>	72
<i>Imagem 45</i>	<i>Imagem 46</i> <i>Imagem 47</i>	72
<i>Imagem 48</i>	<i>Imagem 49</i> <i>Imagem 50</i>	72
<i>Imagem 51</i>		73
<i>Imagem 5</i>	<i>Imagem 53</i>	73
<i>Imagem 54</i>	<i>Imagem 55</i>	73

Sumário

1.	INTRODUÇÃO	10
2.	CAPÍTULO I: O FANTÁSTICO ENQUANTO GÊNERO	12
2.1.	O QUE É GÊNERO?	12
2.2.	O FANTÁSTICO	14
2.2.1.	A semiotização do fantástico.....	17
3.	CAPÍTULO II: A ABORDAGEM SEMIÓTICA	21
3.1.	AS ORIGENS	21
3.2.	O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO.....	24
3.2.2.	Nível fundamental	25
3.2.3.	Nível narrativo.....	26
3.2.4.	Nível Discursivo.....	30
3.2.5.	Semiótica plástica e semissimbolismo	Erro! Indicador não definido.
4	CAPÍTULO III: AS ANÁLISES	31
4.1.	TRANSMUTAÇÃO: DO VERBAL AO SINCRÉTICO.....	31
4.2.	ANÁLISE SEMIÓTICA COMPARATIVA.....	34
4.2.1.	Nível fundamental	35
4.2.2.	Nível Narrativo.....	35
4.2.3.	Nível discursivo.....	55
4.2.4.	O fantástico em Coraline.....	75
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
6	REFERÊNCIAS	78
7	APÊNDICE A - INVENTÁRIO DE CENAS	83

1. INTRODUÇÃO

O livro *Coraline* foi lançado em 2002, após um período de dez anos de escrita. O livro é sobre uma menina cuja família acaba de se mudar. Os pais estão constantemente ocupados com seus trabalhos e Coraline fica entediada e irritada por não ter a atenção que espera. Dessa forma, a menina sai para explorar e encontra uma porta em uma sala que a leva para outro mundo que é ao mesmo tempo igual e oposto ao seu: há uma outra-mãe e um outro-pai e tudo é mais divertido e acontece de acordo com suas vontades. No entanto, a menina logo percebe que esse mundo não é tão bom quanto parece e que ela deve escolher se fica ou se volta para o mundo “real”. A outra-mãe oferece à Coraline tudo o que ela deseja, apresentando-se como uma mãe ideal, porém torna-se um monstro que aprisiona seus pais verdadeiros. Então Coraline deve passar por algumas provas até conseguir, enfim, voltar à normalidade, tornando-se mais madura e aprendendo lições como continuar sendo independente, curiosa e inteligente, ter coragem para combater o mal e abandonar o ressentimento ao aceitar a condição e as limitações de seus pais que trabalham muito para mantê-la.

Coraline foi escrita pelo autor inglês Neil Gaiman, que se formou jornalista crítico de história em quadrinhos (HQs) e aos vinte anos em sua primeira parceria com Dave McKean lançou o HQ *Violent cases* (1987). É considerado um dos maiores roteiristas de HQs dos últimos vinte anos, porém, obtém sucesso e reconhecimento pelo desenvolvimento de obras de vários gêneros, como contos, romances, poesias, letras de músicas e roteiros para diversas mídias. Gaiman possui a habilidade de retomar temas de contos de fadas e mitos e recriá-los com aspectos modernos, apresentando histórias um tanto quanto originais. Como ele próprio afirma: “Definitivamente, existe esse tema [fantástico] na minha obra ficcional que possibilita ao personagem atravessar um portal e chegar a outro lugar que, embora semelhante ao nosso, seja totalmente diferente” (BARRETO, 2009).

Gaiman possui alguns trabalhos de sucesso em mídias variadas. Para citar apenas as obras adaptadas para o cinema, temos: *Máscara da Ilusão* (2005), dirigido pelo colaborador Dave McKean, *Stardust - O mistério da estrela* (2007) (adaptado de seu livro *Stardust*), dirigido por Matthew Vaughn, *Beowulf* (roteiro ao lado de Roger

Avary) dirigido por Robert Zemeckis, e *Coraline e o mundo secreto* (2009), cujo livro recebeu inúmeros prêmios e adaptações para HQ, teatro e videogame.

Na animação *Coraline e o mundo secreto* (2009), dirigida por Henry Selick, temos uma hibridização das técnicas stop motion e computação gráfica. Há pouco material bibliográfico sobre técnicas de animação no Brasil e no mundo. Segundo Silva (2008), que nos oferece definições e reflexões sobre o assunto, baseadas no pouco material disponível, o cinema de animação é hoje uma enorme indústria que engloba filmes, séries para TV, conteúdo para sites, aparelhos de telefone móveis e demais meios de comunicação audiovisuais. É possível observar um crescimento considerável de filmes de animação no mercado cinematográfico. Alguns exemplos de produções de sucesso que foram produzidas com a técnica do stop motion são: *O Estranho Mundo de Jack* (1993), *A Fuga das Galinhas* (2000), *A Noiva Cadáver* (2005), *Wallace e Gromit* (2005) e *O Fantástico Sr. Raposo* (2009). O stop motion foi apresentado como técnica de animação através do clássico *The Humpty Dumpty Circus* (1898), de Albert E. Smith, em que um circo de bonecos ganhava vida diante da tela. A técnica consiste em filmar cada fotograma separadamente (como fotografias) interferindo no cenário e nos objetos filmados, criando posteriormente o efeito de movimento. Atualmente, a técnica stop motion é utilizada principalmente como efeito especial.

No caso de *Coraline e o mundo secreto*, os personagens e parte do cenário foram construídos e filmados com a técnica do stop motion e posteriormente receberam um acabamento digital 3D. A animação digital em 3D segue o princípio de animação quadro a quadro como o stop motion, porém, utiliza-se da computação gráfica como ferramenta para criar os ambientes, personagens, objetos e inúmeros efeitos visuais. *Coraline e o mundo secreto* se destaca por ter retomado a técnica do uso de bonecos, da construção dos cenários, de fotografar cada movimento e de misturar as técnicas criando um produto audiovisual único que recria a fantasia contida na narrativa original.

Segundo Barros (2005, p.11-12) “Um texto define-se de duas formas que se complementam: pela organização ou estruturação que faz dele um ‘todo de sentido’, como objeto da comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário”. A primeira concepção de texto, entendido como um todo de significação é o objeto de estudo de diversas teorias entre elas da teoria Semiótica, que procura explicar o ou os sentidos do texto pelo exame, em primeiro lugar, de seu plano do conteúdo. Dessa

forma há uma abstração em relação à expressão do conteúdo que nos permite analisar e comparar diferentes objetos que se manifestam em diferentes substâncias da expressão, por exemplo: uma pintura, uma música, um texto verbal. Para isso, concebe o seu plano do conteúdo sob a forma de um percurso gerativo do sentido que dá conta dos níveis de manifestação mais superficiais aos mais profundos.

Portanto, a proposta deste trabalho consiste em aplicar a teoria Semiótica greimasiana no texto *Coraline* (2002), do autor inglês Neil Gaiman, e em sua transmutação para o produto audiovisual *Coraline e o mundo secreto* (2009), e partindo dos princípios semióticos de geração de sentido, identificar os elementos narrativos e discursivos que caracterizam o gênero fantástico; comparar as análises do livro e da animação e compreender em que medida as características do gênero fantástico se mantêm ou não.

Iniciaremos as reflexões sobre as publicações de Propp e dos principais autores que, a partir de seus apontamentos, desenvolveram teorias em diferentes áreas que serão aqui estudadas: a Semiótica Narrativa de Greimas e os estudos sobre o gênero fantástico de Todorov e Furtado. Também serão realizadas reflexões sobre o que é *gênero*, a busca de uma sistematização do gênero fantástico e aspectos semióticos de análise do gênero. E por fim as análises dos elementos conjuntivos da transmutação com foco no nível narrativo e elementos diferenciadores entre as linguagens, com foco no nível discursivo.

2. CAPÍTULO I: O FANTÁSTICO ENQUANTO GÊNERO

2.1. O QUE É GÊNERO?

A questão do gênero foi definida e entendida num primeiro momento de acordo com as proposições de Todorov (1975), nas quais as estruturas narrativas procuram extrair de uma obra particular as estruturas gerais de um gênero, de um movimento ou de uma literatura nacional e visam, portanto, ao estabelecimento de modelos. O modelo é uma abstração com fins aplicativos. Aquilo que fica fora do molde é o específico, o

original, o elemento gerador de transformações ulteriores; e de acordo com a definição de Furtado:

A delimitação do conceito de gênero literário e a conseqüente divisão da literatura em diferentes tipos ou classes de textos é uma tarefa delicada e difícil que não foi até agora levada a cabo em termos plenamente satisfatórios e concludentes. [...] Assim, considera-se neste trabalho que um gênero literário constitui um tipo ou classe de discurso realizado, de forma mais ou menos completa, por um conjunto de textos cujas características e formas de organização específicas os demarcam com nitidez do resto da literatura. A este respeito, cabe ainda sublinhar que só raras às vezes uma obra constitui a realização rigorosa de um determinado gênero e apenas desse. Com efeito, cada texto resulta antes do sincretismo de vários gêneros, ainda que, quase sempre, os traços de um deles se tornem dominantes e surjam com maior clareza. Assim cada obra caracteriza-se por um maior ou menor hibridismo no tocante aos gêneros cujos caracteres e forma de organização utiliza na prática. (FURTADO, 1980, p. 16).

Desse modo, primeiramente, optamos por abordar o conceito de gênero como um conjunto de elementos narrativos e discursivos que, em relação a sua combinação e organização, caracterizam o texto como incluso em um modelo considerando a manifestação de determinadas regularidades e traços dominantes. Entretanto surgiu uma dúvida: como conciliar a questão do gênero que é inevitavelmente uma construção histórico-social com os estudos semióticos que são da ordem da imanência? Nesse momento as reflexões de Schwartzmann (2009) foram imprescindíveis para sanar as dúvidas e direcionar o trabalho:

Teríamos assim, na constituição dos gêneros, a combinação aleatória de elementos de três ordens distintas (elementos discursivos, textuais e socioculturais), o que não nos parece muito eficiente na busca de uma sistematização, já que são elementos de grandezas distintas comparados entre si de maneira aleatória. Com esse tipo de abordagem “mista” e heterogênea, em que não se definem bem os níveis de pertinência, portanto, acreditamos que o analista pise em um terreno certamente vasto, porém pouco produtivo do ponto de vista de uma teoria semiótica da linguagem. (SCHWARTZMANN, 2009, p. 64)

Dessa forma, ficou mais claro que para analisar um objeto a partir da teoria semiótica greimasiana, levando em consideração sua classificação como gênero, não é possível aprofundar-se na questão do gênero pura e simples, na medida em que seria

necessário um estudo das três ordens distintas evocadas acima. No caso, a proposta é comparar os resultados obtidos através da análise semiótica com os resultados propostos por Furtado, que em sua publicação caracteriza o fantástico de acordo com as proposições de Todorov e oferece um instrumental para análise de textos com certa base semiótica. Privilegiaremos os aspectos semióticos em detrimento dos aspectos socioculturais, o que, concordando com Schwartzmann (2009), torna a pesquisa em relação ao assunto gênero um pouco restritiva, por não abordá-la em sua completude. Na análise, verificaremos quais características formais coincidem e quais são refutadas em relação ao modelo proposto por Furtado e se é possível caracterizar o gênero fantástico apenas com elementos semióticos.

2.2. O FANTÁSTICO

Apesar de o foco deste trabalho ser de ordem estrutural e não sociocultural, acredita-se ser pertinente inserir aqui uma definição da origem histórica da denominação do gênero fantástico uma vez que é praticamente unânime a opinião de que os gêneros são criações socioculturais:

O termo nasce, com efeito, de uma dupla traição: Walter Scott, ao criticar a coletânea de contos de Hoffmann, classifica de “fantástico” o que seria na verdade “fantasia” em alemão; por sua vez, o tradutor francês Dufauconpret traduz, do Prefácio de Scott, do inglês *fantastic mode of writing* por *genre fantastique*, gerando a controvérsia que se conhece (Bozzetto, 2007: 14). Na verdade, aquilo que Scott descreve criticamente como absurdo, inverossímil, o francês Jean-Jacques Ampère, tradutor e introdutor de Hoffmann na França, aponta como as marcas originais de um novo gênero que, graças a um modismo, invade rapidamente o campo da edição e tudo passa a ser adjetivado como “fantástico”. Contudo, o fantástico participa da mesma sorte de todos os outros gêneros, ou seja, não se funda em uma estrutura explicitamente formal. (BATALHA, 2009, p. 70)

A autora afirma que a necessidade de produzir “efeitos de fantástico” varia segundo as épocas e segundo as diferentes culturas, mas preserva, ao mesmo tempo, o núcleo central do gênero e suas relações reconhecíveis, o que faz com que o gênero fantástico perdure. O primeiro escritor romântico a trilhar esses caminhos foi o francês Charles Nodier, que além de ter sido iniciador da ficção fantástica nesse país e um

teórico que lançou as bases das teorias atuais sobre o fantástico, revela-se um precursor das narrativas do século XX:

Segundo Nodier, tendo o ceticismo, gradativamente, obscurecido a fé, as religiões apresentam-se abaladas em suas bases, não mais conseguindo falar à imaginação; é preciso, então, que essa faculdade de produzir o maravilhoso se exerça em outro gênero de criação mais apropriado às necessidades de uma inteligência materializada. (CAMARANI, 2002, p. 68)

Dessa forma podemos entender o fantástico como um gênero que expõe a dualidade do pensamento humano ainda indeciso na distinção entre os campos da razão e da fé. Pela primeira vez na história do pensamento ocidental, um gênero ficcional se constitui em relação crítica aos dois discursos existentes: o filosófico-científico e o religioso:

Assim, quando falamos de evolução do gênero fantástico, não se trata de uma evolução cronológica, pois os textos que produzem efeitos de horror, terror, supra-realidade, grotesco e absurdo, por exemplo, associados a temáticas diversas continuam a ser escritos. O importante é perceber que diferentes efeitos de fantástico são produzidos de acordo com as épocas. Pouco a pouco, o relato fantástico abandona suas temáticas de origem, os chamados temas clássicos, para ampliar seu espectro temático e incorporar outros suportes e estratégias narrativas. Contudo, trata-se da mesma interrogação, o mesmo questionamento radical e irremediável do mundo cotidiano. O fantástico não se concebe em outro cenário, em outra perspectiva senão a do mundo cotidiano; é daí que ele tira sua essência e a razão de sua existência. (BATALHA, 2009, p. 75)

Segundo Todorov, na passagem do século XIX para o XX, o fantástico sofreu mudanças radicais. Ele considera que existam duas formas de fantástico de acordo com os temas abordados. O fantástico clássico tem autores como: Hoffmann, Nerval, L'Isle-Adam, Mérimée, Maupassant, Poe, Gogol, Henry James e outros; já na forma moderna, o autor destaca a obra de Kafka.

Todorov foi um dos principais teóricos do gênero fantástico e em seu livro *Introdução à literatura fantástica* (1975) comparou diversas narrativas em que ocorrem acontecimentos sobrenaturais e concluiu que existem três formas de se resolver a ambiguidade nelas presente. A essas três formas ele deu os nomes de: *maravilhoso*, *fantástico* e *estranho*. Sobre o gênero fantástico ele afirma:

O fantástico [...] dura apenas o tempo de uma hesitação: hesitação comum ao leitor e à personagem, que devem decidir se o que percebem depende ou não da “realidade”, tal qual existe na opinião comum. No fim da história, o leitor, quando não a personagem, toma, contudo uma decisão, opta por uma ou outra solução, saindo desse modo do fantástico. Se ele decide que as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra se liga a outro gênero: o estranho. Se, ao contrário, decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero do maravilhoso. (TODOROV, 1975, p. 47-48).

Dessa forma a ambiguidade ocorre no momento em que a personagem não tem certeza da interpretação que deve dar aos fatos vivenciados: acredita, por vezes, em sua loucura, mas não chega nunca à certeza; o narrador, por sua vez, não está seguro de que tudo o que a personagem viveu se deva à ilusão. Além de conceituar o fantástico, Todorov descreve os gêneros com que este faz fronteira:

- *Fantástico estranho*: acontecimentos que parecem sobrenaturais ao longo de toda história, no fim recebem uma explicação racional;
- *Estranho puro*: relatam-se acontecimentos que podem perfeitamente ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma maneira ou de outra, incríveis e que, por esta razão, provocam na personagem e no leitor reação semelhante ao fantástico;
- *Fantástico maravilhoso*: narrativas que se apresentam como fantásticas e que terminam por uma aceitação do sobrenatural;
- *Maravilhoso puro*: os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito. Não é uma atitude para com os acontecimentos narrados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses fatos.

Existe ainda, segundo Todorov, variantes do maravilhoso que por admitirem certa explicação podem assumir uma das seguintes denominações:

- *Maravilhoso hiperbólico*: os fatos descritos não são sobrenaturais “a não ser por suas dimensões, superiores às que nos são familiares”. Mas o extraordinário não excede extremamente a racionalidade;
- *Maravilhoso exótico*: nesse tipo de prosa são narrados acontecimentos sobrenaturais, entretanto, não são apresentados como fatos inexplicáveis, fica

então subtendido que o receptor implícito não conheça a região do ocorrido, dessa forma não tem como duvidar dos fatos relatados nessa região;

- *Maravilhoso instrumental*: aparecem aqui pequenos artigos engenhosos que para a época descrita não é possível, contudo, pode ser que seja possível. São os objetos mágicos;
- *Maravilhoso científico*: nesta narrativa o sobrenatural é explicado, por meio, da racionalidade, mas por leis que a ciência contemporânea ainda desconhece. São narrativas que apresentam casos irracionais, mas encadeados de uma forma perfeitamente lógica.

Além de definir o gênero fantástico e seus vizinhos, Todorov fez um inventário dos principais temas que se manifestam nos textos fantásticos considerados clássicos. Ele divide os temas entre: os *temas do eu*, que se caracterizam por apresentar o homem em posição passiva em relação aos acontecimentos; priorizar o sistema de percepção-consciência; manifestar a relação entre o homem e o mundo; a ruptura do limite entre matéria e espírito; a transformação do tempo e espaço; o apagamento do limite entre sujeito e objeto; o pandeterminismo (poder do sobrenatural sobre o humano). A outra categoria que Todorov apresenta é a dos *temas do tu* que se caracterizam por apresentar o homem em posição ativa; a relação do homem com seu desejo e seu inconsciente; as manifestações da sexualidade: o desejo como tentação sensual e até com aspectos de crueldade. São os temas do discurso, englobam a maioria dos temas considerados pela sociedade como tabus. Em resumo, para Todorov (1975, p. 100) “O fantástico se define como uma percepção particular de acontecimentos estranhos”.

2.2.1. A semiotização do fantástico

Felipe Furtado (1980) em seu estudo sobre a narrativa fantástica traça um paralelo entre os estudos sobre o fantástico até então publicados, principalmente os de Todorov, e o método de análise da Semiótica Greimasiana. O autor cita e critica diversos teóricos que de alguma forma conceituaram ou caracterizaram o fantástico. Entre eles podemos citar M.R. James e H.P. Lovecraft, ambos, segundo Furtado, desenvolveram estudos em que o foco era se o autor das obras acreditava ou não nos eventos sobrenaturais, importando-se excessivamente com os reflexos emocionais que a obra poderia causar no destinatário da enunciação em detrimento de fatores intrínsecos.

Outros autores criticados são Roger Caillois e Louis Vax cujos comentários são considerados como imprecisos em relação à definição do gênero fantástico ao relacioná-lo com gêneros como o maravilhoso, a ficção científica, as narrativas de terror e horror e as manifestações do grotesco. Furtado considera que ao menos três autores foram capazes de desenvolver uma abordagem mais objetiva do gênero e das formas como o fantástico é realizado pelas narrativas que nele se inscrevem, são eles: P.G. Castex, Max Milner e Jean Bellemin-noel. O autor cita também os estudos psicanalíticos de Peter Penzoldt, que trata de inventariar os temas mais recorrentes nessas narrativas.

Furtado ainda comenta os estudos de Irène Bessièrre, cujo nome é facilmente encontrado em estudos mais recentes sobre o gênero fantástico. A autora em questão argumenta contra certas posições teóricas adotadas por Todorov:

Na literatura do fantástico, segundo Bessièrre (1973), a realidade deixa de ser reflexo do exterior, tornando-se prolongamento do mundo mágico graças ao poder da palavra. O fantástico tira sua consistência da própria falsidade, uma vez que não pretende mostrar nem provar: apenas designar. Entretanto, longe de elogiar o imaginário, o fantástico coloca a maior parte do texto como pertencente ao real, como provocado por ele. Portanto, não se inclina para o inverossímil, como pode parecer, mas à justaposição de diversos verossímeis para provocar dúvidas quanto a convenções estratificadas e envelhecidas. (FERNANDES, 2002, p. 55-56)

Após todas as exposições e críticas, Furtado assume a teoria de Todorov como base de seus estudos considerando que esta apresenta a mais completa e sistemática tipologia temática do gênero:

Obra que conjuga dois objetivos diversos, mas convergentes (o de formular e resolver questões de teoria literária em geral, fazendo-o através de uma abordagem sistemática do fantástico em particular), o texto de Todorov dá uma óbvia prioridade ao primeiro sobre o segundo. Contudo (ou, talvez, por causa disso), trata-se do primeiro trabalho sobre o gênero que o estuda de uma forma global, integrando-o nas categorias mais gerais do discurso literário e atentando exclusivamente nos problemas da estrutura textual em si. (FURTADO, 1980, p. 14)

Em relação às diferenças entre fantástico, maravilhoso e estranho, citadas por Todorov, Furtado concorda com as características definidas anteriormente, que resultam

dos diferentes modos como a narrativa de cada gênero encara a hipótese de coexistência dessas manifestações com a natureza conhecida:

De fato, a essência do fantástico reside na sua capacidade de expressar o sobrenatural de uma forma convincente e de manter uma constante e nunca resolvida dialética entre ele e o mundo natural em que irrompe, sem que o texto alguma vez explicita se aceita ou exclui inteiramente a existência de qualquer deles. Em consequência, a primeira condição para que o fantástico seja construído é a de o discurso evocar a fenomenologia meta-empírica de uma forma ambígua e manter até ao fim uma total indefinição perante ela. Do contrário, não poderão ter lugar as restantes fases de consolidação do gênero nem será assegurada a manutenção do delicado equilíbrio que pressupõe. (FURTADO, 1980, p. 36).

As principais características observadas em qualquer texto fantástico são, portanto, a *hesitação* e a *ambiguidade*. Tanto Todorov quanto Furtado afirmaram que a hesitação parte da reação do narratário. De acordo com Furtado, ao narratário cabe representar, um determinado papel que seja um tipo de guia em relação à reação que é esperada obter do leitor real. Esse mecanismo será mais eficaz quando o narratário for intradieético intervindo na ação como personagem. Porém o autor também afirma que:

[...] O papel do narratário nem sempre é claro, estando por vezes quase ausente de muitas narrativas que, não obstante, contém todos os outros fatores necessários à construção do gênero. [...] Porém, muito frágil se tornaria ainda tal definição se, situando-se numa perspectiva extratextual, tentasse caracterizar a narrativa fantástica apenas através do impacto por ela exercido sobre o conjunto dos presumíveis destinatários reais. (FURTADO, 1980, p. 76)

Por fim, em relação ao narratário intradieético, o autor diz que este é apenas um dos elementos que conferem maior eficiência na caracterização do gênero, não sendo um dos elementos essenciais, mas que sua existência se verifica em todas as narrativas do gênero, embora nem sempre se manifeste com grande nitidez e seja por vezes atribuído prioritariamente a outras figuras.

Furtado desenvolveu um sistema actancial próprio para o gênero fantástico com base nos actantes de Greimas. É possível observar que Furtado oferece um sistema já composto por sincretismos actoriais:

- *Monstro* - sujeito: entidade materializada ou não, que veicula qualquer manifestação da fenomenologia metaempírica; inicia, desenvolve e orienta o curso geral da ação;
- *Vítima* - destinatário e/ou objeto: homem normal transformado em objeto e, sobretudo em vítima dessa manifestação, confrontado com acontecimentos que não compreende e nunca pretendeu provocar, geralmente avassalado pela possessão através de mera imprudência ou de excessiva curiosidade e avidez intelectual;
- *Exterminador* - oponente ou adjuvante num sentido positivo: mata o monstro.

O próprio autor compreende que essa caracterização é sociocultural:

Ora, esses acontecimentos e personagens servem e veiculam valores considerados positivos ou negativos segundo os códigos axiológicos dominantes na opinião pública da época e espaço cultural em que a narrativa é produzida. Torna-se, deste modo, óbvio que qualquer tentativa no sentido de compreender a carga semântica do modelo actancial do fantástico terá de levar em conta as estreitas relações que nele se estabelecem entre os actantes, o universo (empírico ou metaempírico) a que pertencem e os valores pelos quais pautam a sua atuação. (FURTADO, 1980, p. 91)

Furtado caracteriza a personagem do gênero fantástico como um elemento cuja função é sempre facilitar a adesão a que se pretende levar o leitor real e que, embora visada por qualquer texto narrativo, desempenha um papel de particular relevo na ficção fantástica. O autor afirma que os personagens da narrativa fantástica são estereótipos que remetem às noções axiológicas de bem e de mal e caracteriza o protagonista da narrativa fantástica como dotado de uma capacidade de reação geralmente fraca e passiva perante as forças que se opõem a ele, geralmente vítima de constantes derrotas; um elemento secundário, diante do mais importante que é a ação em si, a manifestação sobrenatural e a reação da personagem perante esta.

Um dos elementos essenciais, segundo Furtado, para a constituição do gênero fantástico é a caracterização espacial. O espaço fantástico pode ser configurado de duas formas. Uma delas, realista, que se caracteriza por acentuar sempre os traços considerados mais representativos do mundo empírico e simular, assim, um rigoroso respeito pelas leis naturais e pelo que a “opinião comum” considera real. A outra é chamada pelo autor de alucinante e contribui para introduzir dados anormais no cenário

anterior. O espaço da diegese fantástica deve optar pelo hibridismo, o descontínuo, formado por associação forçada de elementos dissonantes e reciprocamente exclusivos, que constitua o fundo adequado à incerteza e à indefinição da história

Segundo Furtado (1980, p.28) o principal tema do fantástico é a possessão. Suas variações são: as pragmáticas (possessão erótica ou canibalesca) ou a cognitiva (demoníaca). Podemos citar também, os percursos temáticos do natural vs sobrenatural, com as figuras de seres inexplicáveis de aparência sobrenatural com a predominância do sobrenatural negativo. E por fim, a ocorrência da subversão de valores (maniqueístas) em que os valores negativos são aparentemente positivos, induzindo a vítima ao erro.

3. CAPÍTULO II: A ABORDAGEM SEMIÓTICA

3.1. AS ORIGENS

Vladimir Iakovlevich Propp (1895-1970) é considerado um dos maiores formalistas russos. Segundo Lopes (1997), podemos considerar Propp tão importante hoje para os estudos da narrativa quanto Saussure o é para a constituição da Linguística geral, da Semiologia e do estruturalismo para as Ciências Humanas e Sociais de nosso tempo. Propp foi o primeiro estudioso a demonstrar a necessidade e a possibilidade de elaborar-se um modelo teórico científico para o estudo da narrativa. Suas principais obras, *Morfologia do conto maravilhoso* (1928) e *As raízes históricas do conto maravilhoso* (1946), são partes complementares de uma mesma pesquisa que, segundo Propp (s.d.), considerou o texto folclórico em três aspectos: do ponto de vista da sua estrutura, da sua relação genética com o rito e do seu funcionamento na sociedade.

Em *Morfologia do conto maravilhoso* (1928), Propp busca reunir elementos semelhantes ligados por meio de relações paradigmáticas que posteriormente farão parte de um tipo de esquema funcional sintagmático. O fato de os contos russos estudados por Propp apresentarem sempre os mesmos elementos serviu para o autor como prova de sua origem comum, complementando seus estudos posteriormente em *As raízes...* Segundo Lopes (1997) Propp desenvolveu um sistema actancial afirmando sua

pertinência em relação aos contos mágicos, porém estudos posteriores compreenderam o esquema funcional de Propp como um modelo aplicável a qualquer gênero de narrativas. O autor também deu origem aos estudos do que hoje chamamos de procedimentos de expansão e condensação discursivas.

Em sua outra obra, *As raízes históricas do conto maravilhoso (1946)*, Propp, a partir de uma investigação diacrônica, expõe sua hipótese de que a origem dos contos mágicos está nos rituais de iniciação das comunidades primitivas. Propp descrevia a passagem de um ritual para um conto mágico da seguinte forma: “O conto em si teria passado a existir independentemente da prática que descrevia, a existir como um relato autônomo [...] como uma modalidade de narrativa que era a expressão simbólica de um rito prático-mítico esquecido” (LOPES, 1997, p. 224). Essa obra de Propp privilegia os aspectos históricos, sociológicos e genéticos dos contos analisados, na medida em que o autor afirma que a forma dos contos, assim como seus motivos, está impregnada da superestrutura social, em cujo ambiente se desenvolvem. Os motivos e os personagens dos contos contêm indícios de instituições primitivas desaparecidas.

Uma das principais contribuições de Propp, para os estudos da narrativa, foi o desenvolvimento de um esquema funcional imanente composto por 31 funções narrativas. Segundo Propp (1978), as funções ocorrem em número limitado e aparecem na narrativa em uma sequência ordenada. Segundo Lopes (1997, p. 230-232) as 31 funções narrativas desenvolvidas por Propp são as seguintes:

0. Prólogo ou Sequência inicial.
1. Afastamento.
2. Regra ou interdição.
3. Transgressão.
4. Interrogação.
5. Informação.
6. Ardil ou Manobra de engano.
7. Cumplicidade involuntária.
8. Dano ou carência.
9. Pedido de auxílio ou mediação.
10. Empresa reparadora ou Investidura do herói.
11. Partida.

12. Prova qualificante ou primeira função do doador.
13. Reação do herói.
14. Transmissão do objeto mágico.
15. Traslado ou deslocamento.
16. Luta (prova principal).
17. Marca.
18. Vitória.
19. Reparação do dano.
20. Regresso.
21. Perseguição.
22. Salvamento.
23. A chegada do herói incógnito.
24. Impostura.
25. Prova glorificante ou tarefa final.
26. Realização.
27. Reconhecimento do herói pela marca.
28. Desmascaramento do impostor.
29. Transfiguração.
30. Punição.
31. Recompensa ou casamento.

Em seguida, Propp distribuiu as 31 funções em sete esferas de ação caracterizadas segundo uma classe específica de personagens. Trata-se do sistema actancial proppiano e compreende:

1. A esfera do vilão;
2. A esfera do doador;
3. A esfera do auxiliador;
4. A esfera da vítima;
5. A esfera do mandante;
6. A esfera do herói;
7. A esfera do impostor.

Propp observou a ocorrência do que chamamos hoje de sincretismo actancial, no qual um mesmo ator pode acumular diversos papéis ou um papel é desempenhado por

diversos atores. O teórico influenciou diversos autores de diversas disciplinas. Nesse caso, interessa-nos os desdobramentos dos estudos proppianos na obra de Greimas.

3.2. O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

Neste tópico serão retomados alguns conceitos da semiótica francesa. O referencial teórico utilizado para criar o instrumental que será aqui descrito e posteriormente aplicado ao cópuz, tem como base os livros de Barros (1988, 2002) e Tatit (2010). Primeiramente, um breve histórico sobre o autor precursor da semiótica francesa.

O lituano Algirdas Julien Greimas (1917-1992), que a partir dos estudos estruturais baseados na obra de Propp, elaborou o livro *Semântica Estrutural*, obra fundadora da semiótica francesa publicada em 1966, criou uma teoria de análise estrutural do texto por meio do estudo de sua significação. Greimas concluiu que Propp analisou os contos russos levando em consideração o nível mais concreto e superficial, caminhando em busca de uma regularidade estrutural, já que seu objeto de estudo era a estrutura narrativa do conto russo com foco nos elementos formais que eram constantes e nos motivos que segundo Propp comprovava a origem histórica desse tipo de narrativa. Greimas desenvolveu então a proposta de uma semântica estrutural que pode ser aplicada, não somente em um tipo específico de narrativa, mas ao mundo natural, desde que o consideremos enquanto narrativa.

Levando em consideração o postulado saussuriano que diz que a língua é forma e não substância e que esta é resultante daquela, a semiótica pretende fazer uma análise formal do texto, ou seja, estudar o conjunto de relações que produz a significação, aquilo que o texto diz. Por isso, ela analisa não a substância do conteúdo, mas sua forma, buscando entender como o texto diz o que diz. Nas décadas de 1960 e 1970, Greimas e seus colaboradores elaboraram o chamado percurso gerativo do sentido com a intenção de mostrar como a significação vai se construindo no interior do texto por meio de sucessivas etapas.

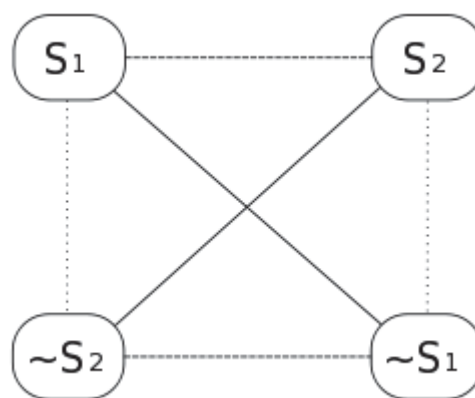
Pode-se dizer, segundo Barros (1988), que a teoria semiótica caracteriza-se por:

- Construir métodos e técnicas adequadas de análise interna, procurando chegar ao sujeito por meio do texto;
- Propor uma análise imanente, ao reconhecer o objeto textual como uma máscara, sob a qual é preciso procurar as leis que regem o discurso;
- Considerar o trabalho de construção do sentido, da imanência à aparência, como um percurso gerativo, que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto, em que cada nível de profundidade é passível de descrições autônomas;
- Entender o percurso gerativo como um percurso do conteúdo, independente da manifestação, linguística ou não, e anterior a ela.

A seguir, faremos uma breve descrição dos níveis do percurso gerativo do sentido.

3.2.2. Nível fundamental

No nível das estruturas fundamentais, uma sintaxe explica as primeiras articulações da substância semântica e das operações sobre elas efetuadas e uma semântica surge como um inventário de categorias sêmicas com representação sintagmática assegurada pela sintaxe. As operações realizadas no quadrado semiótico negam um conteúdo e afirmam outro, engendrando a significação e tornando-a passível de narrativização. A semântica fundamental define-se por seu caráter abstrato e constitui, com a sintaxe fundamental, o ponto inicial da geração do discurso.



Quadrado Semiótico

No quadrado semiótico, os termos da categoria elementar s_1 e s_2 mantêm entre si relação de oposição por contraste no interior de um mesmo eixo semântico e podem, cada um deles, projetar por uma operação de negação, um novo termo, seu contraditório ($\sim s_1$ e $\sim s_2$). Só é possível pensar em estrutura elementar quando s_1 e s_2 forem termos polares de uma mesma categoria semântica.

As categorias semânticas podem ser axiologizadas na instância das estruturas fundamentais pela projeção, sobre o quadrado que as articula, da categoria tímica /euforia/ vs /disforia/. Eufórica é a relação de conformidade do ser vivo com o meio ambiente, e disfórica, sua não-conformidade. Os termos da categoria semântica, assim investidos, são ditos valores axiológicos, e não apenas valores descritivos, e surgem, em relação à semântica narrativa, como valores virtuais, ou seja, não relacionados ainda a um sujeito. A atualização só ocorre na instância superior da semântica narrativa, quando tais valores são assumidos por um sujeito.

3.2.3. Nível narrativo

No segundo patamar do percurso gerativo, temos o nível narrativo cuja sintaxe apresenta as estruturas que determinam as transformações e ações do sujeito na história. É o momento em que identificamos a sequência canônica da narrativa e o modelo actancial. Entende-se a sintaxe narrativa como o simulacro do fazer do homem que transforma o mundo.

O enunciado elementar é caracterizado pela relação de transitividade entre sujeito e objeto. É a partir da relação que o sujeito passará a existir semioticamente. A partir da conjunção ou disjunção é possível construir os enunciados de estado em que a junção determina o estado ou a situação do sujeito em relação a um objeto qualquer, ou enunciados de fazer que representam a passagem de um estado a outro.

O sintagma elementar da sintaxe narrativa é denominado programa narrativo. O programa narrativo constitui-se de um enunciado de fazer que rege um enunciado de estado. Ao integrar os estados e as transformações, o programa narrativo, e não o enunciado deve ser considerado a unidade operatória elementar da sintaxe narrativa.

Configuração do programa narrativo	
F = função → = transformação S1 = sujeito do fazer S2 = sujeito do estado ∩ = conjunção U = disjunção Ov = objeto-valor	$PN = F[S1 \rightarrow (S2 \cap OV)]$ $F[S1 \rightarrow (S2 \cup OV)]$

No programa narrativo, o enunciado de fazer é um enunciado modal, que “modaliza” o enunciado de estado descritivo. E os enunciados de estado também podem ser enunciados modais. Há vários tipos de programas narrativos, segundo a natureza da junção (conjunção ou disjunção), o valor investido no objeto (modal ou descritivo), a complexidade do programa narrativo (simples ou complexo), a relação entre os sujeitos, actantes narrativos e os atores discursivos.

Segundo Barros (2002) os actantes sintáticos — sujeito do estado, sujeito do fazer, objeto —, que participam da formulação do enunciado elementar e do programa narrativo, são redefinidos, no interior dos percursos narrativos, como papéis actanciais. Os papéis actanciais dependem da posição que os actantes sintáticos, ou o programa de que fazem parte, ocupam no percurso — existem, então, sujeitos competentes, sujeitos realizadores — e da natureza dos objetos-valor, com os quais estão em junção — distinguem-se, assim, sujeitos do querer, sujeitos do saber. Os papéis actanciais variam segundo o progresso narrativo. Na última etapa da hierarquia das unidades sintáticas, o conjunto dos papéis actanciais de um percurso define o chamado actante funcional ou actante, simplesmente. Há três percursos distintos: o do sujeito, o do destinador manipulador e o do destinado julgador.

O percurso do sujeito é constituído pelo encadeamento lógico do programa da competência, pressuposto, e do programa da performance, pressuponente, ou seja, o sujeito adquire competência modal e semântica, torna-se sujeito competente para um dado fazer ou performance e executado, passando a sujeito realizador.

O percurso do destinador-manipulador é formado por um programa, em geral complexo, de doação de competência semântica e modal ao destinatário, que será

sujeito do fazer. Pode ser desmembrado em três etapas: o contrato fiduciário, em que é estabelecido um mínimo de confiança; o espaço cognitivo da persuasão e da interpretação; a aceitação ou recusa do contrato. Há quatro grandes tipos de figuras da manipulação: a *provocação*, a *sedução*, a *tentação* e a *intimidação*. Elas são classificadas segundo dois critérios: o da competência do manipulador para o fazer persuasivo e o da alteração modal operada na competência do sujeito manipulado. No primeiro caso, o destinador-manipulador persuade pelo saber, provocando e seduzindo, ou pelo poder, tentando e intimidando.

O terceiro percurso narrativo que pode ser explorado é o do destinador-julgador ou percurso da sanção. Da mesma forma que a manipulação ele consiste no encadeamento lógico de programas narrativos, em geral complexos, de dois tipos: o primeiro, responsável pela sanção cognitiva, que leva ao reconhecimento do “herói” e ao desmascaramento do “vilão”; o segundo, encarregado da sanção pragmática, que culmina na retribuição, sob a forma de recompensa ou punição. A sanção pragmática pressupõe a cognitiva e caracterizam-se, ambas, como programas de doação de valores, modais e descritivos, que modificam o ser do sujeito. O destinador interpreta os estados resultantes do fazer do sujeito, definindo-os como verdadeiros (que parecem e são), falsos (que não parecem e não são), mentirosos (que parecem e não são) ou secretos (que não parecem e são).

Ao analisar *Coraline*, porém, percebeu-se que o destinador do sujeito Coraline, bem como o antidestinador do antissujeito outra-mãe não se manifestavam exatamente como manipuladores nem como julgadores. Buscamos então uma melhor definição da característica transcendente do destinador. Tatit (2010) nos trouxe uma configuração mais precisa em relação à transcendência do destinador, em oposição à imanência do sujeito narrativo. Segundo o autor:

O destinador transcendente possui um estatuto especial. Representa uma função transitiva responsável pelo projeto maior do sujeito: sua constante busca de junção. Esse destinador articula disjunção e conjunção como estágios de um mesmo processo que mantém o sujeito em continuidade. Propõe logo a sutura em lugar da fratura. Difere, portanto – já que pertence a um nível mais profundo – do manipulador e do julgador (embora possa eventualmente manifestar-se como tais), que constituem, respectivamente, etapas inicial e final do percurso narrativo. O destinador transcendente paira sobre todas as operações executadas e as paixões vividas pelo sujeito ao longo de sua trajetória. Ele acolhe as interrupções como elementos indispensáveis a

continuidade. É por seu intermédio, pela força transitiva de sua atuação, que as narrativas não param. (TATIT, 2010, p. 20)

Logo, podemos observar que o destinador transcendente não necessariamente será um actante presente no discurso. Porém, a não presença dessa instancia como um actante explícito, o torna ainda mais especial já que ele participa de toda a narrativa ao lado do sujeito e não somente nos momentos em que o manipulador e o julgador apareceriam. O destinador transcendente manifesta-se através da vontade e da necessidade do sujeito de efetuar a junção. É como se não houvesse espaço para manipulações e julgamentos, pois a ação é necessária acima de tudo.

A hierarquia sintática da narrativa vai do programa ao esquema, passando pelo percurso. O esquema narrativo, enquanto modelo canônico deve ser tomado como referência, a partir da qual são calculados os desvios, as expansões e as variações narrativas, e estabelecidas as comparações entre narrativas diferentes. O esquema narrativo canônico compreende os três percursos descritos.

A semântica narrativa é, no percurso gerativo, a instância de atualização dos valores. A escolha de valores corresponde a uma primeira decisão do sujeito da enunciação, quanto ao discurso que será produzido. A atualização dos valores ocorre no enunciado de estado, no qual o valor é investido no objeto e relacionado por disjunção ou conjunção com o sujeito.

O investimento de traços semânticos no objeto em junção com o sujeito atribui-lhe existência semântica. A semiótica trabalha essencialmente com as seguintes modalidades: o querer, o dever, o poder, o crer e o saber. Todas essas modalidades regem o ser e fazer do sujeito.

Segundo Barros (2002, p. 45) “na modalização do fazer é preciso distinguir dois aspectos: o fazer-fazer, isto é, o fazer do destinador que comunica valores modais ao destinatário-sujeito, para que ele faça, e o ser-fazer, ou seja, a organização modal da competência do sujeito”. Na modalização do ser determina-se se a relação do sujeito com o objeto é verdadeira, falsa, mentirosa ou secreta de acordo com a articulação das modalidades veridictórias: /ser/ vs. /parecer/. A modalização define a existência modal do sujeito.

3.2.4. Nível Discursivo

Esse nível é composto pela sintaxe e pela semântica discursivas. Na sintaxe discursiva temos: a debreagem e a embreagem actancial, que controla, por exemplo, o foco narrativo. Com a debreagem criam-se, ao mesmo tempo, o sujeito, o tempo e o espaço da enunciação e a representação actorial, espacial e temporal do enunciado.

Em relação à pessoa, os diferentes tipos de debreagem e as subdelegações de voz definem unidades discursivas e produzem efeitos de sentido diferenciados. Nesse caso, identificamos a existência do observador que é “como o narrador, delegado da enunciação, mas não lhe cabe *contar* a história e sim determinar um ou mais pontos de vista sobre o discurso e dirigir seu desenrolar” (BARROS, 2002, p. 58, grifo do autor). Ainda segundo Barros (1988) o observador realiza seu fazer receptivo e interpretativo e é o grande responsável pela discursivização da narrativa.

O tempo e o espaço do enunciado podem ser representados segundo dois sistemas de referência: o primeiro sistema, subjetivo, simula metaforicamente o tempo e o espaço da enunciação e tem como ponto de remissão o *agora* e o *aqui* do enunciado; o segundo, objetivo, retoma metonimicamente o tempo e o espaço da enunciação e parte do *então* e do *lá* do enunciado.

A localização espacial articula o espaço narrativo num espaço tópico, aquele em que as coisas acontecem ou espaço das transformações narrativas, em oposição ao espaço heterotópico ou espaço dos estados narrativos, em que nada ocorre. No interior do espaço tópico, distinguem-se os espaços paratópicos, entendidos como espaços de aquisição de competência e de sanção, do espaço utópico da performance principal do sujeito.

A semântica discursiva descreve e explica a conversão dos percursos narrativos em percursos temáticos e seu posterior revestimento figurativo. O enunciador utiliza as figuras do discurso para fazer-criar. O enunciatário, por sua vez, crê ou não graças ao reconhecimento de figuras do mundo natural. O fazer-criar e o criar pressupõem um contrato fiduciário de veridicção, que regulamenta o reconhecimento das figuras.

Enunciador e enunciatário são desdobramentos do Sujeito da enunciação que cumprem os papéis actanciais de destinador e de destinatário do objeto-discurso.

Barros (2002) afirma que “a isotopia assegura, graças à ideia de recorrência, a linha sintagmática do discurso e sua coerência semântica”. As isotopias ocorrem a partir da reiteração dos temas e da recorrência das figuras no discurso. É possível falar em isotopia temática quando há a repetição de unidades semânticas abstratas e em isotopia figurativa quando há uma série de figuras que remetem a imagens que completam a realidade.

As isotopias, localizadas no nível discursivo, são apenas um dos quatro fatores, que segundo Barros (2002) são responsáveis pela coerência textual. Várias isotopias figurativas que pressupõem, cada qual, uma isotopia temática e que se relacionam, entre si, de diferentes maneiras são chamadas de plurisotopia. Os outros três fatores são coerência narrativa, a coerência argumentativa e a coesão interfrásica que se coloca fora do percurso gerativo do sentido, no nível das estruturas textuais.

Por fim, segundo Barros (2002, p.78) “as organizações secundárias da expressão, do mesmo modo que os percursos figurativos do conteúdo têm o papel de investir e concretizar os temas abstratos e de fabricar efeitos de realidade”. Assim, os sistemas semissimbólicos ocorrem quando a expressão concretiza sensorialmente os temas do conteúdo. Uma categoria da expressão, que é uma oposição de traços, correlaciona-se a uma categoria do conteúdo.

4 CAPÍTULO III: AS ANÁLISES

4.1. TRANSMUTAÇÃO: DO VERBAL AO SINCRÉTICO

O termo transmutação foi adotado neste trabalho, seguindo a conceituação apresentada por Balogh (2004), que por sua vez utiliza-se da definição de Jakobson (1969) na qual a transmutação, também chamada de tradução intersemiótica, consiste no processo que pressupõe a passagem de um texto caracterizado por uma substância da

expressão homogênea para um texto no qual convivem substâncias da expressão heterogêneas. A partir dessa definição devemos levar em consideração que:

Não é a substância da expressão entendida simplesmente como “matérial” que vai determinar se uma semiótica é ou não sincrética, e sim a sua substância da expressão entendida como matéria assumida pela forma semiótica com vistas à significação, ou seja, enquanto matéria recortada pela forma. (MÉDOLA, 2009, p. 406)

Compreendemos então, que a questão do sincretismo abrange a relação entre o plano de expressão e o plano de conteúdo, mas sempre em relação a sua forma. Sabemos que Floch partiu das reflexões sobre sincretismo de Hjelmslev (1975) e Greimas (2011) e chegou à conclusão de que as semióticas sincréticas constituem um todo de significação e, portanto, há um único conteúdo manifestado por diferentes substâncias da expressão. Segundo Teixeira (2009, p. 58) “Nos textos sincréticos, a particularidade matérica das linguagens em jogo se submete a uma força enunciativa coesiva, que aglutina as materialidades significantes em uma nova linguagem.” Logo, a principal característica a ser levada em conta em relação aos textos sincréticos é a sua unidade enquanto forma da expressão. Sobre a forma sincrética audiovisual temos que:

(...) No plano da expressão, a substância enquanto matéria sensível está sincretizada, e quando tomada por uma forma, é discretizada em unidades mínimas abstratas, não semantizadas que são apreendidas pela percepção sensível. No caso da imagem audiovisual, essas unidades mínimas irão compor os formantes eidéticos, cromáticos, topológicos, como nas semióticas visuais, mas agora também com formante cinético. Na substância sonora, por sua vez, os sons, compreendidos como matéria sensível serão formatados em notas musicais, fonemas, ruídos. Assim, conteúdo e expressão audiovisual apresentam características próprias, mas não independentes, de modo que os traços distintivos da forma da expressão correspondem aos traços distintivos da forma do conteúdo. No entanto, sabemos que a análise semiótica não vai considerar as unidades significantes de maneira isolada, e sim as relações que elas estabelecem entre si. (MÉDOLA, 2009, p. 404)

Dessa forma, compreendemos que o principal elemento que diferencia os objetos sincréticos dos não sincréticos é a correspondência que ocorre, de maneira distinta, entre os planos de conteúdo e de expressão. Segundo Fehine (2009, p. 366), nas semióticas sincréticas a produção da significação audiovisual manifesta-se por meio dos sistemas semissimbólicos que se caracterizam pela correspondência entre uma categoria do plano

de expressão e outra do plano de conteúdo e opõe-se aos sistemas simbólicos, que apresentam correspondências termo a termo entre os dois planos - conformidade total- e os sistemas semióticos propriamente ditos que se define pelos dois planos não apresentarem qualquer conformidade. Assim, os discursos verbais, não sincréticos, trazem em si sua própria dimensão figurativa, constituída por figuras do conteúdo, ao contrário dos textos sincréticos visuais, por exemplo, em que as figuras do conteúdo são manifestadas plasticamente por figuras da expressão. A partir da intenção de traçar um paralelo comparativo entre a construção figurativa da animação e do livro de *Coraline*, e tendo percebido que no caso da animação houve uma ênfase na construção visual das figuras da expressão, selecionamos a instância visual para ser analisada, em detrimento da sonora e da verbal.

O semissimbolismo é um conceito já descrito por Greimas e Courtés (2011) nos anos 1970 e aplicado e desenvolvido principalmente por Floch (1985), que contribuiu para a criação da semiótica plástica, tornando possível a apreensão das características expressivas dos textos visuais por meio da análise de categorias plásticas. Segundo Médola (2009, p. 409) “As contribuições de Jean-Marie Floch comprovam a operacionalidade de considerar não os elementos isolados, e sim as categorias derivadas da correlação entre os elementos nos dois planos da linguagem”. Essas categorias no caso de textos audiovisuais podem ser de origem verbal, visual ou sonora. A semiótica plástica é, então, adequada para a análise da instância visual do nosso objeto sincrético audiovisual.

Entendemos que o adjetivo “plástica” pode abranger o estudo do plano da expressão das manifestações visuais mais distintas, quer as artísticas, quer as midiáticas, quer as do mundo natural. Considerando que um texto visual, qualquer que esse seja: arquitetura, escultura, paisagem natural ou pintada, desenhada, gravada, fotografia, é construído por um arranjo específico de sua plástica, organizada por mecanismos estruturais particulares de seu sistema com as suas regras, resultando em uma dada sintagmatização das unidades mínimas, optamos por denominar plástica a semiótica que se ocupa da descrição do arranjo da expressão de todo e qualquer texto visual. Trata-se, portanto, de uma semiótica de caráter geral do ponto de vista de seus fundamentos teóricos e de seus procedimentos metodológicos. (OLIVEIRA, 2004, p. 12)

As categorias plásticas são basicamente três: a dimensão topológica, que consiste na espacialidade do quadro ou da imagem produzida que define o todo

significativo limitando o espaço em que os outros elementos serão dispostos. Essa dimensão que vai orientar o percurso de leitura do objeto; a dimensão cromática, em que constam as cores e a luz; a dimensão eidética, que descreve as formas dos elementos. Cabe ressaltar, que algumas dimensões são mais desenvolvidas que outras de acordo com o objeto, podendo a dimensão cromática ser mais relevante que as outras duas e vice-versa.

4.2. ANÁLISE SEMIÓTICA COMPARATIVA

A partir da identificação do elemento conjuntivo, no caso a narrativa, é necessário analisar em que medida essa conjunção é expandida ou condensada e se suas estruturas elementares são mantidas. Segundo Balogh (2004, p. 66) “na maioria das adaptações mantêm-se as performances principais, ou seja, o elemento central da sequência narrativa”. É comum identificar diferenças na ordenação sintática da sequência narrativa, porém é no nível discursivo que essas características realmente são manifestadas.

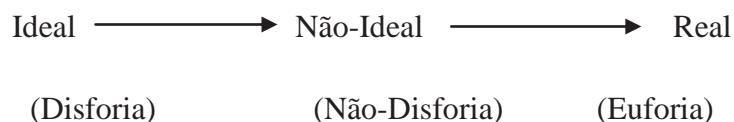
A análise comparativa dos níveis do percurso gerativo do sentido entre o texto literário verbal e sua transmutação para texto sincrético (animação) pode dar conta de explorar e especificar as diferenças e regularidades nas estruturas de ambos os textos. A principal justificativa de Balogh (2004) em relação à adoção de tal método é que ele “permite chegar também à delimitação de especificidades caracterizadoras do processo de transmutação, constituindo um esboço para a ‘construção de uma tipologia das mensagens’, uma das tarefas da semiótica”.

Dessa forma, iniciaremos a análise pelas estruturas semionarrativas, identificando os pontos em comum entre os percursos narrativos apresentados tanto no texto literário quanto no texto sincrético. Devem ser destacadas as condensações e expansões adotadas no nível narrativo. Posteriormente, de acordo com os elementos diferenciados apontados na análise do nível narrativo, serão demonstrados como esses elementos manifestaram-se no nível discursivo, as figuras e temas, as relações de tempo

e espaço e os atores. Em relação ao método de análise do conteúdo da animação o foco ficará sobre a instância visual, baseado principalmente na Semiótica plástica, cujo foco é a análise das manifestações visuais do plano da expressão e sua relação com plano do conteúdo.

4.2.1. Nível fundamental

No início da narrativa temos o sujeito Coraline com uma visão /ideal/ do mundo e do outro-mundo: o mundo apresenta a ela características disfóricas: /anonimato/, /indiferença/ e /desconforto/. Já o outro-mundo apresenta características eufóricas: /identidade/, /afeto/ e /conforto/. Na próxima etapa, Coraline tem contato com as reais características disfóricas do outro-mundo e por fim reconhece os elementos eufóricos e reais do mundo. Identificamos uma inversão dos valores axiológicos em que Coraline considera os elementos eufóricos de maneira disfórica e somente na fase do /não-ideal/ o sujeito passa a ver as coisas como elas realmente são. Entrando em conjunção com o /real/ ao final da narrativa. Abaixo as categorias fundamentais manifestadas no texto literário *Coraline*:



Podemos observar que a configuração fundamental da narrativa de Coraline apresenta uma inversão dos valores axiológicos. Primeiramente os elementos eufóricos são aos olhos de Coraline disfóricos e os disfóricos são eufóricos. Tanto a sintaxe quanto a semântica fundamental, mantêm-se em ambos os objetos analisados.

4.2.2. Nível Narrativo

A análise do nível narrativo irá mostrar os percursos do sujeito Coraline e do antissujeito outra-mãe tanto no texto literário quanto na animação. Considera-se que

esse nível é o que contém a maioria dos elementos conjuntivos em relação aos dois textos analisados. Mesmo assim, nem tudo é exatamente transposto de uma linguagem a outra. Serão destacadas aqui quais as principais etapas da narrativa canônica são manifestados no texto literário e na animação e qual fase teve maior ênfase em cada linguagem.

A trajetória de Coraline parte de uma conjunção com uma visão /ideal/ do mundo. Nessa etapa inicial da narrativa, o sujeito Coraline está em estado de virtualidade em relação aos objetos-valor: /identidade/, /afeto/ e /conforto/. Ela está em busca de junção com esses objetos. Na medida em que ela busca uma conjunção com esses objetos-valor eufóricos, porém, a narrativa lhe oferece o contrário: a conjunção com as oposições disfóricas: /anonimato/, /indiferença e /desconforto/. Esses estados conjuntivos são, entretanto, somente programas de uso do programa de base em que Coraline parte da conjunção com o /ideal/ (disfórica) para a conjunção com o /real/ (eufórica). Ela entra em conjunção com o /ideal/ ao manifestar o principal traço que a caracteriza neste primeiro momento: visão do mundo e do outro-mundo distorcidas, que revelam valores opostos aos reais.

Explicitamente Coraline está em busca do que quer (/identidade/, /afeto/ e /conforto/) implicitamente a caminho da conjunção com o /real/. O destinador de Coraline abriga as razões implícitas que a levaram a buscar o /real/. Essa instância transcendente desempenha o papel de um destinador persuasivo que faz Coraline crer e em seguida faz fazer. Ela crê que deve buscar seus objetos-valor onde quer que estes estejam. Por meio da tentação, ela é manipulada a ir buscá-los na outra-casa.

Na outra-casa, a outra-mãe lhe oferece /identidade/, /conforto/ e /afeto/. Neste momento Coraline deixa de estar em conjunção com os elementos disfóricos, porém ao saber que para ter tudo o que deseja ela deve abrir mão de sua vida, ela recua. Ao voltar para casa percebe que a outra-mãe roubou seus pais e então ao crer dever buscá-los ela abre mão do seu maior desejo que é ter tudo o que quer acima de tudo. Coraline já modalizada com o /saber/ deixa de estar em conjunção com o /ideal/. Coraline será então modalizada com o /poder/ e o /saber/ agir contra a outra-mãe para poder salvar os pais e reaver as almas das crianças que estão aprisionadas no espelho. Por fim, ao conseguir efetuar sua performance com sucesso e salvar todos da outra-mãe, Coraline é sancionada com os objetos-valor que buscava no início: /identidade/, /afeto/ e

/conforto/, porém é importante dizer que o que mudou foi a atitude de Coraline que sendo agora madura, reconheceu a conjunção com os objetos que ela buscava. Este percurso, do sujeito Coraline se mantém tanto no texto literário, quanto na animação. Veremos a seguir os detalhes do percurso descrito e conseqüentemente quais ações foram mantidas ou suprimidas no processo de transmutação.

Abaixo temos os programas narrativos de uso que colocam Coraline em conjunção com os valores disfóricos e conseqüentemente com a /infantilidade/ e desencadeiam seu percurso como sujeito:

- **Conjunção com o anonimato**

A conjunção entre Coraline e o objeto-modal disfórico /anonimato/ acontece em três situações no texto literário, envolvendo os personagens: Spink e Forcible, Sr. Bobinski e a mãe. Na animação, mantiveram-se as três situações e foi adicionada uma situação envolvendo o personagem exclusivo desse texto, o vizinho Wilbie:

PN = trocar o nome de Coraline [Srta. Spink → (Coraline ∩ anonimato)]

Na animação, essa conjunção ocorre na cena 22¹.

“— Sabe, Caroline — disse a senhorita Spink, pronunciando errado o nome de Coraline. — A senhorita Forcible e eu éramos atrizes famosas em nosso tempo. Nós pisávamos a ribalta. Oh, não deixe Hamish comer o bolo de frutas ou ficará acordado a noite inteira com dor de barriga.

— É Coraline, não Caroline. Coraline — repetiu Coraline”.
(p. 11)

PN = trocar o nome de Coraline [Sr. Bobinski → (Coraline ∩ anonimato)]

Na animação essa conjunção ocorre nas cenas 20 e 21.

¹ A descrição das cenas está disponível no APÊNDICE A “Inventário de cenas” a partir da página 93.

“— Um dia, pequena Caroline, quando tudo estiver pronto, o mundo inteiro conhecerá as maravilhas do meu circo de ratos. Está me perguntando por que não pode vê-lo agora? Foi isso que perguntou?

— Não — Coraline respondeu calmamente —, pedi para o senhor não me chamar de Caroline. É Coraline”. (p. 12)

PN = negar luvas diferentes [Mãe → (Coraline \cap anonimato)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 31.

“— Mas, mamãe, *todo mundo* na escola tem blusas cinzentas e tudo o mais. *Ninguém* tem luvas verdes. Eu poderia ser a única”. (grifo do autor. p. 29)

PN = trocar o nome de Coraline [Wilbie → (Coraline \cap anonimato)]

Essa conjunção ocorre somente na animação, na cena 06 em que o personagem Wilbie conversa com Coraline e além de errar seu nome e chamá-la da Caroline, diz que seu nome é comum.

- **Conjunção com a indiferença**

A conjunção entre Coraline e o objeto-modal disfórico /indiferença/, ocorre em quatro situações no livro, envolvendo a mãe, o pai e as vizinhas Spink e Forcible. Na animação, além das quatro situações foi adicionada uma cena em que o vizinho wibie é indiferente a Coraline e ela o compara a seus pais.

PN = não se importar [Mãe → (Coraline \cap indiferença)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 07.

“— Não me importo realmente com o que você vai fazer — disse a mãe de Coraline —, desde que *não* bagunce nada”. (p. 14)

PN = estar ocupado [Pai → (Coraline ∩ indiferença)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 08.

“— Estou entediada — queixou-se Coraline.
 — Aprenda a sapatear — sugeriu o pai, sem virar-se. Coraline balançou a cabeça.
 — Por que você não vem brincar comigo? — pediu.
 — Ocupado — respondeu. — Trabalhando — acrescentou. Ainda não tinha se voltado para vê-la. — Por que não vai perturbar a senhorita Spink e a senhorita Forcible?” (p. 24)

PN = não falar com Coraline [Srtas. Spink e Forcible → (Coraline ∩ indiferença)]

Na animação essa conjunção ocorre nas cenas 22 e 56.

“Coraline perguntava-se se elas não teriam esquecido de sua presença”. (p. 25)

PN = ignorar [Mãe → (Coraline ∩ indiferença)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 31.

“A mãe ignorou-a; estava conversando com uma funcionária da loja. Falavam sobre qual tipo de suéter deveria levar para Coraline e concordaram que a melhor coisa a fazer era levar um suéter constrangedoramente grande e largo, na esperança de que um dia ela cresceria e o preencheria”. (p. 29)

PN = ignorar [Wilbie → (Coraline ∩ indiferença)]

Essa conjunção ocorre somente na animação. Na cena 23 Wilbie conversa com Coraline mas não presta atenção ao que ela diz.

- **Conjunção com o desconforto**

A conjunção entre Coraline e o objeto-modal disfórico /desconforto/ ocorre em dois momentos, tanto no texto literário quanto na animação. Evolvem os dotes culinários do pai e o desconforto proporcionado pela casa e seus móveis velhos.

PN = experimentar nova receita [Pai → (Coraline \cap desconforto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 11.

“O pai de Coraline parou de trabalhar e preparou o jantar para todos.

Coraline revoltou-se.

— Papai — disse —, você experimentou outra receita.

— É um ensopado de alho-poró e batata, salpicado com estragão e queijo Gruyère derretido — admitiu o pai.

Coraline suspirou. Então foi até o freezer e pegou batatas fritas e uma minipizza de microondas.

— Você sabe que eu não gosto de experimentar receitas — disse ao pai, enquanto seu jantar girava em círculos e os pequenos números vermelhos no forno de microondas iam diminuindo até chegar a zero.

— Se você provar, talvez goste — disse o pai de Coraline, mas ela balançou a cabeça”. (p. 17)

PN = manter mobília desconfortável [Pais → (Coraline \cap desconforto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 09.

“A sala de visitas era o lugar onde os Jones mantinham a mobília cara (e desconfortável) que a avó de Coraline lhes deixara quando morreu. Coraline não tinha permissão de entrar lá. Ninguém ia lá. Era reservada para ocasiões especiais”. (p. 15)

No conjunto da narrativa canônica de Coraline, podemos observar que a etapa da competência é a que toma a maior parte da narrativa. Ela recebe investimentos modais de /poder/ agir contra a outra-mãe e principalmente de /saber/ agir contra a outra-mãe. No texto literário ela também é modalizada com o /saber-ser/, na medida em que durante seu percurso tanto o gato quanto as almas aprisionadas lhe ensinam que nomes não são tão importantes quanto ela acredita. Esse investimento, porém, não é manifestado na animação. Ela também aprende que o que ela tem ao seu alcance não é tão desinteressante e desconfortável.

Antes de demonstrarmos os PNs de aquisição da competência, é importante citar os PNs de manipulação que dão a Coraline o /dever/ e o /querer/ fazer em relação aos novos objetos-modais: os pais e as almas aprisionadas.

O querer-fazer é investido em Coraline através do gato (sujeito operador do destinador). O dever-fazer ocorre de forma mais explícita no texto literário. Na animação, na cena em que o gato questiona Coraline sobre seu dever de ir buscar os pais a manipulação fica quase implícita.

/QUERER-FAZER/

PN = mostrar que os pais precisam dela [gato → (Coraline \cap querer-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 58.

“— Onde estão eles? — Coraline perguntou ao gato. O gato não respondeu, mas ela podia imaginar sua voz, seca como uma mosca morta no peitoral da janela durante o inverno, dizer: *Bem, onde você acha que estão?*”

— Eles não vão voltar, não é? — disse Coraline. — Não por conta própria.

O gato piscou para ela. Coraline entendeu como sim”. (grifo do autor. p. 55)

/DEVER-FAZER/

PN = questionar Coraline sobre seus pais [gato → (Coraline \cap dever-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 62.

“— Então é por isso que você vai voltar para o mundo *dela*? — perguntou o gato. — Porque seu pai um dia salvou você das vespas?

— Não seja tolo — disse Coraline. — Estou voltando por eles, porque são meus pais. Se eles percebessem que eu tinha sumido, tenho certeza de que fariam o mesmo por mim. Sabia que você voltou a falar?” (p. 59-60)

PN = pedir para serem libertadas [almas aprisionadas → (Coraline \cap dever-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 49.

“— Se, por acaso — disse uma voz no escuro —, você conseguir salvar seu papai e sua mamãe da bela dama, poderia também libertar nossas almas.

— Ela as roubou? — perguntou Coraline chocada.

— É claro. E as escondeu.

— Por isso não pudemos ir embora daqui quando morremos. Ela nos prendeu e se alimentou de nós, até que nada sobrou de nós agora, somente peles de cobra e casulos de aranha. Ache nossos corações secretos, jovem senhorita”. (p. 84)

Competência

Abaixo, os principais programas narrativos de doação de competência modal ao sujeito Coraline efetuados por diversos sujeitos operadores. O /saber fazer/ é efetuado pelo gato e Wilbie na animação, que totaliza cinco situações, e gato, vizinhas e almas aprisionadas no texto literário, que totaliza sete situações de investimento do /saber-fazer/. O /poder-fazer/ concentra-se na pedra mágica, que permite a Coraline encontrar os olhos e conseqüentemente os pais, Spink e Forcible doam a pedra mágica para Coraline em ambos os textos. O /saber-ser/ consiste em o gato e as almas aprisionadas modalizarem Coraline para que não se importe tanto com seu nome, que outras coisas são mais importantes. Esse investimento ocorre no texto literário sendo levemente citado na animação e somente pelas almas aprisionadas.

/SABER-FAZER/

PN = indicar proteção [gato → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 44.

” — A propósito — disse — foi sensato da sua parte trazer proteção. Eu me agarraria a ela, se fosse você.

— Proteção?

— Foi o que eu disse — respondeu o gato. [...]” (p. 41)

PN = indicar onde os pais estão [Gato → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 58.

“— Sabe onde mamãe e papai estão?

O gato piscou o olho lentamente para ela.

— Isso quer dizer sim?

O gato piscou novamente. Coraline concluiu que se tratava realmente de um sim”. (p. 54)

PN = ensinar o que é coragem [Pai → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Somente no texto literário.

“ ‘E logo ele voltou para casa, usando seus óculos. Disse que não teve medo quando ficou lá em pé, sendo picado e ferido pelas vespas, vendo-me fugir. Sabia que tinha que me dar tempo suficiente para correr, ou as vespas perseguiriam a nós dois.’

[...]

— E ele disse que não tinha sido corajoso ao simplesmente ficar lá e ser mordido — disse Coraline ao gato. — Não tinha sido corajoso porque ele não tivera medo: era a única coisa que ele podia fazer. Mas, voltar para pegar os óculos, sabendo que as vespas estavam lá e, desta vez sentindo medo, *aquilo* era coragem”. (grifo do autor p. 57-59)

PN = indicar o que fazer contra a Outra mãe [Gato → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 62.

“— Você tem algum conselho? — indagou Coraline.

O gato parecia começar a dizer mais alguma coisa sarcástica. Então, sacudiu os bigodes e disse:

— Desafie-a. Não há nenhuma garantia de que ela vai jogar limpo, mas uma criatura dessas adora jogos e desafios”. (p. 65)

PN = falar sobre a Outra mãe [Gato → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 44.

“— Estou explorando.

— Não há nada para descobrir aqui — disse o gato. — Aqui é simplesmente o exterior, a parte do lugar que *ela* não se deu o trabalho de criar.

— Ela?

— Aquela que diz ser sua outra mãe — disse o gato.

— O que ela *é*? — perguntou Coraline.

O gato não respondeu, apenas andava pela neblina pálida ao lado de Coraline”. (grifo do autor. p. 73)

PN = indicar para usar a pedra com furo [almas aprisionadas → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Somente no texto literário.

“— Olhe através da pedra — disse-lhe a voz. E então, Coraline adormeceu”. (p. 86)

PN = falar sobre a profundidade do poço [Srta. Spink → (Coraline ∩ saber-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 06 e o sujeito do fazer é Wilbie.

“[...] disse a senhorita Spink. Depois acrescentou confidencialmente: — Fique de olho no velho poço. O senhor Lovat, que morou aqui antes de vocês, disse que o poço poderia ter meia milha ou mais de profundidade”. (p. 150)

/PODER-FAZER/

PN = dar a pedra com furo no meio [Srta. Spink → (Coraline ∩ poder-fazer)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 56.

“Passou a pedra com o furo no meio para Coraline.

— Para que serve? — perguntou Coraline. O furo atravessava todo o meio da pedra. Coraline segurou a pedra contra a janela e olhou através dela.

— Pode ser que ajude — disse a senhorita Spink. — É boa para coisas ruins, às vezes”. (p. 27)

/SABER-SER/

PN = dizer que nomes não são importantes [gato → (Coraline \cap saber-ser)]

Somente no texto literário.

“— Por favor, qual é o seu nome? — perguntou ao gato. — Olha, sou Coraline. Tá?

O gato bocejou lenta e cuidadosamente, revelando uma boca e uma língua de um rosa impressionante.

— Gatos não têm nomes — disse.

— Não? — perguntou Coraline.

— Não — respondeu o gato. — Agora, *vocês* pessoas têm nomes. Isso é porque vocês não sabem quem vocês são. Nós sabemos quem somos, portanto não precisamos de nomes”. (p. 40-41)

PN = mostrar que nomes não são importantes [gato → (Coraline \cap saber-ser)]

Somente no texto literário.

“— Ah. É *você* — disse ao gato preto.

— Viu? — respondeu o gato. — Não foi tão difícil assim me reconhecer, foi? Mesmo sem nome.

— Bem, e se quisesse chamar você?

O gato franziu o nariz, conseguindo parecer pouco impressionado.

— Chamar gatos — segredou — tende a ser uma atividade supervalorizada. É o mesmo que chamar um redemoinho pelo nome.

— E se fosse hora de jantar? — perguntou Coraline. — Você não gostaria de ser chamado então?

— Mas é claro — disse o gato. — Porém, um simples grito de ‘jantar!’ serviria muito bem. Viu? Nenhuma necessidade de nomes”. (p. 64-65)

PN = mostrar que nomes não são importantes [almas aprisionadas → (Coraline ∩ saber-ser)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 49.

“— Quem são vocês? — sussurrou Coraline.

— Nomes, nomes, nomes — disse uma outra voz, longínqua e perdida. — Os nomes são os primeiros a partir, depois que a respiração se esvai, e a batida do coração. Guardamos as nossas memórias por mais tempo do que os nossos nomes. Ainda trago em minha mente imagens da minha preceptora em uma certa manhã de maio, trazendo consigo meu aro e minha vara, o sol da manhã batendo-lhe nas costas e todas as tulipas agitando-se à brisa. Mas esqueci-me de seu nome e do nome das tulipas também”. (p. 82)

Performance

A performance de Coraline consiste em buscar os novos objetos-modais: /pais/ e /almas aprisionadas/ e os antigos valores eufóricos (/identidade/, /afeto/ e /conforto/). Mesmo que aparentemente estejam em segundo plano, os objetos-modais citados, são essenciais, pois, somente após entrar em estado conjuntivo com eles é que Coraline poderá completar seu percurso e entrar em conjunção com o objeto-valor /maturidade/. Temos abaixo os PNs de performance de aquisição dos objetos-modais pais e almas aprisionadas e posteriormente os de aquisição de /afeto/, /conforto/ e /identidade/.

- **Programas Narrativos ligados à performance**

O texto literário oferece seis passagens para ilustrar as junções entre Coraline e os objetos-modais eufóricos. No filme temos cinco situações:

PN = sugerir desafio para outra-mãe [Coraline → (Coraline ∩ pais e almas aprisionadas)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 66.

“[...] Se eu perder, ficarei aqui com você para sempre e deixarei você me amar. Serei a mais obediente das filhas. Comerei sua comida e jogarei baralho com você. E deixarei você costurar seus botões nos meus olhos.

Sua outra mãe olhava-a sem pestanejar os botões negros.

— Isso me soa muito bem — disse. — E se você não perder?

— Então você me deixa ir embora. Você deixa todos irem embora — meu pai e minha mãe de verdade, as crianças mortas, todos os que você prendeu aqui [...]”. (p. 90)

PN = Achar sua casa interessante [Coraline → (Coraline ∩ conforto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 81 na qual Coraline brinca com um brinquedo antigo no quarto antigo.

“Nada, pensou ela, jamais fora *tão interessante*”. (grifo do autor. p. 132)

PN = admirar a comida feita pelo pai [Coraline → (Coraline ∩ conforto)]

Somente no literário.

“O jantar daquela noite era pizza e, embora tivesse sido feita em casa pelo pai (e portanto a borda estava alternadamente grossa,

pastosa e crua ou então muito fina e queimada), e seu pai tivesse colocado fatias de pimentão verde, pequenas almôndegas e, sobretudo, pedaços grandes de abacaxi, Coraline comeu todo o pedaço que lhe foi servido.

Bem, comeu tudo menos os pedaços grandes de abacaxi”. (p. 135-136)

PN = perceber a importância da identidade do Sr. Bobo [Coraline→ (Coraline ∩ identidade)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 81, na qual a mãe chama o Sr. B. de “Bebunski” e Coraline diz que o Sr. B. não é um bêbado só é excêntrico, valorizando a identidade do vizinho.

“Senhor Bobo?

— O homem no último andar. Senhor Bobo. Boa e velha família de circo, creio eu. Romena, eslovena ou lituana ou um desses países. Minha nossa, não consigo mais me lembrar deles.

Jamais lhe ocorrera que o velho maluco do andar de cima tinha de fato um nome, Coraline se deu conta. Se ela soubesse que seu nome era Bobo, o teria chamado pelo nome a cada chance que tivesse. Quantas vezes alguém tem a oportunidade de dizer alto um nome como ‘Senhor Bobo’?” (p. 149)

PN = reconhecer atenção vinda de seu pai [Coraline→ (Coraline ∩ afeto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 80, na qual Coraline abraça seus pais.

“Coraline tentou assobiar, mas não saiu nada, então, em vez disso, cantou bem alto uma canção que seu pai inventara para ela quando ela era um bebê e que sempre a fizera rir. Era assim:

Oh, minha bruxinha cosquenta

Te acho uma gracinha

Te dou sorvete de creme

Te dou mingau de farinha

Te dou um monte de abraços,

Te dou um monte de beijos,

Mas nunca te dou sanduíche de joaninha”. (p. 150-151)

PN = proteger todos da mão da outra mãe [Coraline → (Coraline \cap maturidade)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 88.

“Arrastou as tábuas pesadas de volta sobre o poço, cobrindo-o o mais cuidadosamente que pôde. Não queria que nada caísse ali dentro. Não queria que nada jamais saísse dali de dentro”. (p. 153)

Sanção

Coraline é sancionada pelo reconhecimento da junção com os objetos-modais que ela buscava inicialmente: /identidade/, /afeto/ e /conforto/. Cabe lembrar que Coraline saiu em busca desses objetos a partir de um /querer/ e um /dever/ advindos de uma instancia transcendental que na verdade coloca Coraline a caminho da /maturidade/. Esse percurso principal fica implícito, mas engloba todas as transformações de Coraline. A principal performance dela afinal, era reconhecer que ela não é o centro do mundo, que ela tem responsabilidades além de se divertir, que os pais e os vizinhos lhe dão a atenção necessária e que sua casa é seu lar. Suas experiências fazem com que ela deixe de agir de forma egoísta e se afaste cada vez mais da infantilidade que lhe caracterizava.

Abaixo, temos os PNs de sanção, nos quais Coraline é reconhecida e recompensada pela sua performance:

- **Programas Narrativos de sanção**

PN = Chamar Coraline pelo seu nome [Sr. Bobinski → (Coraline ∩ identidade)]

Somente no texto literário.

“— É Coraline, senhor Bobo — disse Coraline. — Não é Caroline. Coraline.

— Coraline — disse o senhor Bobo, repetindo seu nome para si mesmo com admiração e respeito. — Muito bem, Coraline”.
(p.154)

PN = Dar luvas diferentes para Coraline [mãe → (Coraline ∩ identidade)]

Esse PN ocorre apenas na animação. Na cena 81 a mãe de Coraline a surpreende com as luvas coloridas que lhe foram negadas anteriormente.

PN = reconhecer que Coraline salvou a todos [Sr. Bobinski → (Coraline ∩ afeto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 92.

“— Os ratos me disseram que está tudo bem — disse ele. — Dizem que você é nossa salvadora, Caroline”. (p. 153)

PN = elogiar Coraline [Srta. Spink → (Coraline ∩ afeto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 90. As vizinhas demonstram atenção e afeto ao comparecerem a festa do jardim e ajudar com as flores.

“— Que criança extraordinária — disse a senhorita Spink. Ninguém a abraçara daquele jeito desde quando se aposentara do teatro”. (p. 154)

PN = abraçar Coraline de volta [mãe → (Coraline ∩ afeto)]

Somente no literário. Na animação, a mãe coloca Coraline em conjunção com o afeto ao participar da festa do jardim, mesmo sem gostar de mexer na terra, na cena 81.

“Então abraçou sua mãe com tanta força que seus braços começaram a doer. Sua mãe abraçou-a de volta”. (p. 133)

PN = acreditar em Coraline [Wilbie → (Coraline ∩ afeto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 89.

PN = pegar Coraline no colo [pai → (Coraline ∩ afeto)]

Somente no literário. Na animação, o pai coloca Coraline em conjunção com o afeto ao participar da festa no jardim na cena 81.

“Coraline percorreu o corredor até o estúdio de seu pai. Ele estava de costas para ela, mas ela sabia, na mera observação, que seus olhos, quando ele virasse, seriam os olhos cinzentos e bondosos do seu pai, e ela subiu e beijou-o por trás de sua cabeça já um pouco careca.

— Olá, Coraline — disse ele. Então, olhou para trás e sorriu para ela. — A que devo isso?

— A nada — disse Coraline. — É só que às vezes tenho saudades de você. Só isso.

— Que bom — disse ele. Desligou seu computador, levantou-se e então, sem absolutamente nenhum motivo, pegou Coraline no colo, o que não fazia há já bastante tempo, pelo menos desde quando começara a lembrá-la que ela já estava muito crescida para andar no colo, e levou-a para a cozinha”. (p. 135)

PN = Reconhecer que Coraline fez um bom trabalho [Gato → (Coraline ∩ afeto)]

Somente no texto literário.

“O gato caminhou até ela e pulou sobre as tábuas que cobriam o poço. Então, lentamente, piscou um olho para ela.

Pulou para baixo sobre a grama alta em frente a Coraline e rolou sobre as costas em movimentos extáticos.

Coraline esfregou-lhe o pêlo macio da barriga, fazendo-lhe cócegas e o gato ronronou de contentamento”. (p.153)

PN = Reconhecer que Coraline fez um bom trabalho [almas aprisionadas → (Coraline ∩ afeto)]

Na animação essa conjunção ocorre na cena 83. As almas aprisionadas agradecem Coraline e falam da importância dela estar viva.

Podemos concluir que o percurso narrativo do sujeito Coraline se dá em dois níveis interdependentes (na medida em que ela necessita cumprir o primeiro nível para passar ao próximo): primeiro nível em que ela busca os objetos-valor /identidade/, /conforto/ e /afeto/ a colocam em contato com o percurso da outra-mãe e desencadeia então o segundo nível do percurso em que Coraline, para conseguir seu objeto-valor necessita conquistar os objetos-modais /pais/ e /almas aprisionadas/ e termina com a aquisição do objeto-valor. A seguir, temos uma breve descrição do percurso do antissujeito outra-mãe e em que momentos ele e o do sujeito Coraline se cruzam.

O percurso do antissujeito outra-mãe

O antissujeito outra-mãe busca suprir suas necessidades acima de tudo, assim como Coraline. Ambas são egoístas. Porém a outra-mãe tem o /saber/ manipular Coraline adquirido por meio dos ratos no texto literário e além dos ratos pela boneca na animação (são os “olhos” da outra-mãe) e o /poder/ fazer tanto a outra-casa parecer-se com a de Coraline, quanto oferecer a ela tudo o que ela mais deseja. Sua intenção é ter Coraline, alimentar-se dela. Ela tenta manipular Coraline primeiramente pela tentação e

posteriormente pela intimidação, mas acaba por entrar no jogo que Coraline propõe e é vencida por ela.

Na narrativa canônica apresentada, o percurso do antissujeito não progride, na medida em que o sujeito consegue entrar em conjugação com seu objeto-valor. Podemos dizer que a força do destinador de Coraline supera a força do antidestinador da outra-mãe, na medida em que aquele permite que Coraline adquira novas modalidades e principalmente a capacidade de saber que a outra-mãe não passa de uma mentira.

No livro a outra-mãe manifesta dois tipos de relação com a veridicção: num primeiro momento ela apresenta a mentira (não é, mas parece ser) e quando Coraline descobre que ela não é sua outra-mãe e trata-se de uma criatura do mal, ela apresenta o segredo (é, mas não parece ser) de maneira que não fica claro até o fim da narrativa, qual tipo de criatura a outra-mãe é. Sugere-se que ela seja uma aranha, mas se realmente for, isso fica em segredo. Já na animação, a outra-mãe apresenta a mentira, mas posteriormente transforma-se em uma aranha, comendo insetos e tecendo uma teia para tentar capturar Coraline. Temos então, na animação o antissujeito outra-mãe passando da mentira (não é, mas parece ser) para a verdade (é e parece ser).

Podemos concluir que o percurso do antissujeito outra-mãe é desencadeado pelo percurso do sujeito Coraline no momento em que esta apresenta necessidades que aquela aparentemente pode suprir. Simetricamente, o percurso de Coraline é desencadeado pelo percurso da outra-mãe, que ao tentar manipulá-la e oferecer que ela seja infantil para sempre, a faz querer o contrário. Para que um percurso possa ser completado o outro deve permanecer estagnado e é exatamente isso que acontece. O sujeito vence a batalha e o antissujeito não obtém a junção desejada.

Conclusão do nível narrativo

Dessa forma, a narrativa canônica de Coraline é o elemento conjuntivo entre o texto transmutado e seu produto. A ordenação sintática que corresponde à narrativa canônica foi mantida. Logo temos: situação inicial, seguida de manipulação, competência, performance e sanção, tanto no livro quanto na animação. Já em relação ao sistema actancial, temos uma pequena mudança em relação ao sujeito operador do destinador de Coraline que no livro concentra-se no personagem gato e na animação é

dividida entre o gato e o vizinho Wilbie. Simetricamente, temos o antissujeito operador do antidefinidor da outra-mãe sendo representado no livro somente pelos ratos e na animação sendo dividido entre os ratos e a boneca. Cabe ressaltar que a etapa da sanção foi de certa forma modificada, na medida em que no livro ela ocorre em diversos cenários e na animação se concentra nas cenas finais que ocorrem na festa do jardim de Coraline, que reúne todos os seus vizinhos.

As observações constatadas na análise do nível narrativo da transmutação confirmam que esse nível conserva as características da narrativa e que pode ser considerado como o elemento conjuntivo entre as duas linguagens estudadas.

4.2.3. Nível discursivo

A análise do nível discursivo da transmutação do texto literário *Coraline* para a animação *Coraline e o mundo secreto*, deve dar conta de identificar os elementos disjuntivos determinados no processo. Veremos em que medida a sintaxe e a semântica discursiva são manifestadas de maneira diferente entre as duas linguagens.

Na sintaxe discursiva do texto literário *Coraline*, é possível observar que o sujeito da enunciação fez a opção pela debragem enunciativa, na qual temos a presença do observador que nos diz o que Coraline vê, ouve, faz, pensa e sente. Toda a história é contada do ponto de vista da personagem Coraline. Quem conta a história, tem as mesmas informações sobre a casa e os vizinhos que Coraline, mas sabe o que ela sente, pensa e sonha. A narração é feita com base nas experiências da personagem. Com os outros personagens a relação é puramente descritiva. No trecho abaixo temos o observador fazendo uma descrição do ambiente e do personagem Sr. Bobinski dizendo o que ele disse e dando-lhe a palavra. Quanto à Coraline, o observador lhe dá a palavra, descrevendo seu estado de espírito e posteriormente descreve o que Coraline estava pensando:

“No apartamento acima do apartamento de Coraline, sob o telhado, morava um velho maluco que tinha bigodes enormes.

Contou a Coraline que estava treinando um circo de ratos. Não deixava que ninguém visse o circo.

— **Um dia, pequena Caroline, quando tudo estiver pronto, o mundo inteiro conhecerá as maravilhas do meu circo de ratos. Está me perguntando por que não pode vê-lo agora? Foi isso que perguntou?**

— Não — **Coraline respondeu calmamente** —, pedi para o senhor não me chamar de Caroline. É Coraline.

— O motivo por que você não pode ver o circo de ratos — prosseguiu o homem no alto da escada — é que os ratos ainda não estão prontos, nem ensaiados. Além disso, recusam-se a executar as canções que escrevi para eles. Todas as canções que escrevi pedem para tocar bum-papá bum-papá. Mas os ratos brancos só tocam tlim-tlum, assim. Estou pensando em experimentar tipos diferentes de queijo com eles.

Coraline não achou que houvesse realmente um circo de ratos. Achou que o velho estava provavelmente inventando aquilo”.(p. 12)

Na animação, não há um narrador explícito. Na maior parte do tempo as cenas são apresentadas sem interferência. Há, porém, diversas mudanças no ponto de vista: algumas cenas são subjetivas, assumidas pelo olhar de Coraline, mas também há cenas em que temos acesso ao ponto de vista dos outros personagens. As cenas que priorizam a subjetividade causam um efeito de ênfase em relação ao que está sendo visto. Essa ênfase pode ser dada a um objeto ou ação, que posteriormente será retomada.

Os diferentes pontos de vista assumem diferentes formas de acordo com a situação. No outro-mundo os enquadramentos e movimentações de câmera valorizam as ações, os shows e a ideia de diversão. No mundo real, os enquadramentos valorizam os aspectos cotidianos e comuns. No livro a principal estratégia de enunciação é a descrição, na animação é o enquadramento que vai guiar o olhar do espectador, indicando o que deve ser levado em conta, em que prestar mais atenção. As movimentações de câmera, em Coraline, indicam inclusive o ritmo, que hora pode acelerar hora pode ficar mais devagar. Cada movimento e enquadramento fazem parte de um todo de significado que indica a relação da personagem Coraline com o ambiente ou outros personagens. Coraline é definitivamente o ponto central da narrativa.

A temporalidade no livro é definida por meio do sistema de referência objetivo, no qual o sujeito da enunciação retoma metonimicamente o tempo da enunciação e parte do *então* do enunciado, manifestando a não-concomitância:

“— O que eu faço? — indagou Coraline.

— Leia um livro — sugeriu a mãe. — Assista a um vídeo. Brinque com seus brinquedos. Vá perturbar a senhorita Spink ou a senhorita Forcible, ou o velho maluco do andar de cima”. (grifo nosso p. 14)

“CORALINE DESCOBRIU A PORTA pouco depois de terem se mudado para a casa.

[...]

Outras pessoas habitavam a velha casa.

[...]

No dia seguinte ao dia da mudança, Coraline começou a exploração”.
(p. 11)

Na animação *Coraline e o mundo secreto* a narrativa segue seu curso linearmente. Não há *flashback* (cena que indica um acontecimento passado) nem *flashforward* (cena que indica um acontecimento futuro). Há, porém, transições que representam as passagens de tempo: temos um tipo de transição específico para representar a passagem de noite para dia, uma configuração que marca a passagem de tempo de algumas horas e há marcas verbais que indicam a passagem de dias.

O espaço é o elemento discursivo mais trabalhado em *Coraline*. Temos a dualidade e a caracterização de dois mundos contraditórios. A casa e a outra-casa. A casa caracteriza-se como espaço heterotópico. A outra-casa representa os espaços tópicos. Em um primeiro momento temos uma configuração eufórica onde Coraline torna-se competente, espaço paratópico e por fim torna-se o espaço utópico onde Coraline realiza sua performance. Na animação, a dualidade e o aspecto simétrico nos espaços da casa e da outra-casa, presentes no livro se mantêm.

Na análise da semântica discursiva identificamos dois percursos temáticos que se desenvolvem lado a lado: o percurso do amadurecimento de Coraline e o percurso da possessão que é representado pelo desejo da outra-mãe de alimentar-se de Coraline. Os dois percursos são interdependentes: as necessidades infantis de Coraline e seus medos são os subsídios que em conjunto com a habilidade da outra-mãe de manipular o ambiente permitem a atração da garota como uma presa para o outro-mundo.

O percurso temático do amadurecimento parte de traços que revelam a infantilidade de Coraline, passando pelos que mostram sua evolução e por fim os que determinam seu amadurecimento. São três fases bem definidas e caracterizadas figurativamente. Os percursos figurativos seguem linearmente em função do tempo e de acordo com o cenário. Retomando as oposições de base do nível fundamental ideal vs real, podemos identificar que as três etapas aqui descritas são compatíveis com este nível do percurso. Na fase ideal Coraline é infantilizada, na fase real é madura.

Depreendemos as figuras da expressão do texto visual a partir das categorias plásticas homologáveis às oposições do plano do conteúdo e então chegamos às relações semissimbólicas. Identificamos que a principal oposição do plano do conteúdo é eufórico vs disfórico. Os elementos considerados eufóricos e disfóricos que vão caracterizar o que é positivo ou negativo em ambas as linguagens ao longo de toda narrativa correspondem basicamente às seguintes oposições depreendidas do plano de expressão: **colorido vs não-colorido, iluminado vs escuro, reconhecível vs irreconhecível, preenchido vs vazio.**

A análise das figuras foi desenvolvida de maneira comparativa. Descreveremos quais aspectos se mantêm e quais se diferem nos dois objetos. Cabe ressaltar, que esta análise não pretende dar conta de todos os aspectos figurativos. Apenas das principais isotopias relacionadas aos percursos temáticos descritos acima.

Fase 1: mundo disfórico, outro-mundo eufórico

Na fase inicial Coraline está em sua casa e os estímulos sensoriais que ela recebe não são suficientes para suprir suas necessidades, então ela entra em contato com o outro-mundo e lá, ela é superestimulada de maneira positiva. Essa configuração em que Coraline enxerga o mundo com características disfóricas e o outro-mundo com características eufóricas consistem a sua fase infantil.

No livro a disforia é representada, por exemplo, pelas seguintes passagens:

“Explorou o jardim. Era um grande jardim: bem nos fundos ficava uma **velha quadra** de tênis; mas ninguém na casa jogava tênis, a cerca em volta da quadra furos e a rede já estava quase toda **apodrecida**. Havia um **velho canteiro** de rosas, repleto de **roseiras atrofiadas** e com as **folhas roídas por insetos**. Havia ainda um recanto cheio de pedras e um anel de fadas formando por **cogumelos marrons venenosos** e moles que exalavam um **cheiro horrível** quando pisados.” (p.12-13)

“Chegaram em casa por volta da **hora do almoço**. O sol brilhava, apesar de o dia estar frio. A mãe de Coraline espiou na geladeira. Encontrou um **pequeno tomate tristonho** e um **pedaço de queijo com coisas verdes crescendo na superfície**. Na **caixa de pão**, restara **apenas uma casca**.” (p.30)

“A **sala de visitas** era o lugar onde os Jones mantinham a **mobília cara (e desconfortável)** que a avó de Coraline lhes deixara quando morreu. Coraline não tinha permissão de entrar lá. **Ninguém ia lá**. Era reservada para ocasiões especiais.” (p.15)

[...] “Fora isso, **a sala estava vazia**: não havia bugigangas sobre o console da clareira, nem estátuas, nem relógios, **nada que tornasse a sala aconchegante ou habitada**.” (p.32)

“A senhorita Spink e a senhorita Forcible moravam no apartamento abaixo do apartamento de Coraline, no andar térreo. Eram ambas **velhas e rechonchudas** e viviam em seus apartamento acompanhadas de alguns terriers escoceses cada vez mais velhos, que tinham nomes como Hamish, Andrew e Jock.”(p.11)

“No apartamento acima do apartamento de Coraline, sob o telhado, morava um **velho maluco que tinha bigodes enormes**. Contou a Coraline que **estava treinando um circo de ratos**. Não deixava que ninguém visse o circo.” (p.12)

A mãe de Coraline (imagem 1) está sempre mal humorada e por conta do trabalho, não dá conta das atividades relacionadas a maternidade como, por exemplo, alimentar Coraline. Ela é quem dá as ordens, Coraline e seu pai acatam suas decisões.

O pai de Coraline, na animação, (imagem 2) trabalha escrevendo um catálogo de plantas, mas não tem tempo para cultivar um jardim de verdade. No livro, a única referência à profissão do pai é que ele trabalha no computador.

O Sr. Bobinski, é um velho maluco (imagem 3) que diz ter um circo de ratos. Seu apartamento é sujo, escuro, bagunçado, pequeno e mal cheiroso. As Srtas. Spink e Forcible (imagem 4) são duas senhoras, que dizem ter sido atrizes de sucessos. Elas habitam um local pouco iluminado e mal cheiroso.

Os ambientes apresentados nesta fase (imagens 5, 6, 7, 8 e 9) são monocromáticos, velhos e bagunçados, mal iluminados. O quarto de Coraline (imagem 8) é desconfortável e com brinquedos velhos e sem graça. Nesta fase é na cozinha (imagem 9) que Coraline tem contato com a comida não-saborosa.

Os ratos são a isca para Coraline ir para a outra-casa. Eles são os rivais do gato, figurativizando o mal, ao lado da outra-mãe. Eles são de natureza disfórica, mas aparecem nesta fase como camundongos inofensivos (imagem 10).

Tanto no livro quanto na animação, a área externa que circunda a casa de Coraline apresenta características disfóricas, como o desconhecido e o perigo (imagem 11). Mas somente na animação, o jardim (imagem 12) é uma das figuras centrais na narrativa. Um dos objetivos é cultivá-lo. No início, temos um lugar caracterizado disfóricamente como no livro.



Imagem 1



Imagem 2



Imagem 3



Imagem 4



Imagem 5



Imagem 6



Imagem 7



Imagem 8



Imagem 9



Imagem 10



Imagem 11



Imagem 12

Outro-mundo eufórico

No outro-mundo cada elemento apresentado anteriormente tem um respectivo que é ao mesmo tempo igual e diferente. Essa diferença consiste na euforização das características que antes eram negativas, ou seja, o que era escuro, monocromático, velho, podre ou fedido, agora é iluminado, colorido e saturado, novo, fresco e cheiroso.

No livro as principais passagens que caracterizam o outro-mundo eufórico são:

“Levantou-se e acompanhou Coraline até a cozinha. Sentaram-se à mesa, e a outra mãe de Coraline serviu **o almoço**. Um **frango assado enorme e dourado com batatas fritas e pequenas ervilhas verdes**. Coraline despejava a comida pela boa. **Tinha um sabor maravilhoso.**” (p.34)

“Era diferente do seu quarto em casa. Para começar, estava pintado em um tom de verde-cheguei e em um tom extravagante de rosa. Coraline concluiu que não gostaria de ter de dormir lá, **mas que a combinação de cores era incrivelmente mais atraente do que a de seu quarto.**

Havia **coisas extraordinárias** as mais variadas lá dentro, que ela nunca havia visto antes: anjos de dar corda que esvoaçavam pelo quarto como pardais assustados; livros com figuras que se contorciam, engatinhavam e reluziam; pequenas caveiras de dinossauros que batiam os dentes quando Coraline passava. Toda uma caixa repleta de **brinquedos maravilhosos.**” (p.35)

“Em seguida, a senhorita Spink e a senhorita Forcible desabotoaram e abriram seus casacos macios e rechonchudos, porém não foram só os casacos que se abriram: também seus rostos se abriram como conchas vazias, e, **de dentro dos velhos corpos redondos, rechonchudos e vazios, saíram duas jovens. Eram magras, pálidas e muito bonitas; e tinham olhos de botões negros.**” (p.44)

Na animação, percebemos que os personagens saem de uma posição passiva, e assumem as funções que eles sugeriam. A outra-mãe (imagem13), por exemplo, cuida de Coraline, a alimenta e faz todas as suas vontades. O outro-pai (imagem 14) é um jardineiro de verdade. O outro-bobinski é um verdadeiro dono de um circo de ratos (imagens 15 e 16) e apresenta um número incrível em que os ratos formam o nome de

Coraline. As outras-spink-e-forcible (imagem 17) desempenham de fato a função de atrizes, num verdadeiro teatro incrível (imagem 18).

Os ambientes são agradáveis: o outro-quarto (imagem 20), criado pela outra-mãe, é colorido, aconchegante e cheio de brinquedos animados, com vida própria, que interagem com Coraline; na outra-cozinha (imagem 21) Coraline é recebida com comida saborosa e cheirosa; o jardim é multicolorido e cheio de vida com flores que formam o rosto de Coraline (imagem 22).

A exceção fica por conta da outra-sala que é apresentada exatamente como a sala correspondente na fase anterior. Esse ambiente tem a função de tornar a outra-casa verossimilhante. Assim, Coraline sente-se em casa, porém numa casa que no conjunto é melhor que a sua casa original.



Imagem 13



Imagem 14



Imagem 15



Imagem 16



Imagem 17



Imagem 18



Imagem 19



Imagem 20



Imagem 21



Imagem 22

Fase 2: outro-mundo disfórico

Na segunda fase, Coraline percebe que o outro-mundo é uma armadilha da outra-mãe, que se revela uma predadora. Os estímulos são amplificados num sentido negativo e o outro-mundo apresenta suas reais características disfóricas. No livro essas características são principalmente: a não-cor representada pelo branco, o preto e o cinza, o escuro, o mau cheiro, objetos e alimentos podres, sons e formas irreconhecíveis e principalmente insetos vivos ou mortos. Grifamos abaixo os semas que caracterizam essa fase no livro:

[...] “ somente uma **escuridão**, uma escuridão subterrânea, **negra como a noite**, em cujo interior **coisas** poderiam estar se movendo.” (p.49)

“O mundo que ela estava percorrendo era um **nada descolorido**, como uma folha de papel em branco ou um **enorme quarto branco**

vazio. Não tinha **nenhuma temperatura, nenhum cheiro, nenhuma textura, nenhum sabor** “(p.72)

“Uma **aranha** correu por cima das costas da sua mão e Coraline abafou um grito. Mas, exceto pela aranha, encontrava-se **sozinha** no quartinho **negro** como azeviche.” (p.81)

“Seus olhos estavam começando a se acostumar à **escuridão.** Agora Coraline estava vendo, ou imaginava ver três formas cada qual tão **lânguida e pálida** como a lua durante o dia. Eram formas de crianças aproximadamente do seu tamanho. A **mão fria** apertou sua mão de volta.” (p.82)

[...] “Ela nos prendeu e se alimentou de nós, até que nada sobrou de nós agora, **somente peles de cobra e casulos de aranha.** Ache nossos corações secretos, jovem senhora.” (p.84)

“O teatro encontrava-se **abandonado e descuidado.** Havia **cadeiras quebradas** por sobre o chão. **Teias de aranha velhas e empoeiradas** cobriam as paredes e pendiam da **madeira apodrecida** e das **cortinas de veludo em decomposição.**” (p.97)

“Ao aproximar-se da coisa na parede, percebeu que se tratava de alguma espécie de **casulo**, como uma **bolsa de ovos de aranha.** Contraía-se ao contato com a luz. Dentro do casulo, havia algo que se parecia com uma pessoa, porém uma pessoa com duas cabeças, com o dobro de braços e de pernas que deveria ter.

A **criatura no receptáculo parecia horrivelmente disforme e inacabada**, como se duas pessoas de plasticina tivessem sido aquecidas e enroladas juntas, amassadas e espremidas em uma coisa.” (p.98-99)

“Sem dar nenhum aviso, a mão de uma das criaturas agarrou o braço de Coraline. As **unhas arranharam sua pele**, mas eram demasiado escorregadias para apertar, e Coraline desvencilhara-se com sucesso. E então os olhos se abriram: quatro botões negros reluziram, fitando Coraline do alto, e **duas vozes, que não se pareciam com nada que Coraline jamais ouvira**, começavam a falar com ela. Uma delas gemia e sussurrava, a outra **zunia como uma mosca varejeira gorda e enfurecida no vidro da janela.**” (p.100)

[...] “As chinelas de Coraline deslizavam ruidosamente pelo chão de cimento. O **mau cheiro** havia piorado. Ela estava pronta para dar meia-volta e sair, quando viu o pé saliente sob o amontoado de cortinas.

Respirou profundamente (o **fedor de vinho azedo e de pão embolorado** enchia sua cabeça) e afastou o pano úmido, descobrindo algo aproximadamente do tamanho e da forma de uma pessoa.

Sob a luz tênue, Coraline levou vários segundos até reconhecer de fato a coisa: era **pálida e inchada como uma larva**, as pernas e os braços finos como varas. Quase não havia traços em seu rosto, que se inchara e inflara como massa de pão fermentada. Tinha dois grandes botões negros no lugar onde deveriam ter sido olhos.” (107)

“**O cheiro era muito pior** do que no apartamento real do **velho maluco** do andar de cima. Lá, o cheiro era de comida (**comida pouco agradável** segundo Coraline, mas ela sabia que isso era uma questão de gosto: ela não gostava de temperos, ervas, nem coisas exóticas). Este lugar cheirava como se todas as comidas exóticas do mundo tivessem sido deixadas do lado de fora **apodrecendo**.” (p.114)

[...] “Tratava-se de uma **voz sussurrante, arranhada e seca**. Lembrava a Coraline algum tipo de **inseto bem grande morto**. O que era uma tolice, ela sabia. Como uma coisa morta, especialmente um inseto morto, poderia ter voz?” (p.115)

Na animação os personagens que anteriormente eram jovens e ativos, nessa etapa reduzem-se ao elemento que lhes representava. O outro-pai se transforma em algo como um “vegetal” (imagem 25). O outro-bobinski é reduzido à figura do próprio rato (imagens 26 e 27) e as outras-spink-e-forcible tomam a forma do elemento que as liga a Coraline, no caso os caramelos, tornando-se um gigante e assustador caramelo colorido (imagens 28 e 29). Os ratos (imagem 30) tomam sua verdadeira forma: enormes ratazanas agressivas.

Nesta fase temos as almas aprisionadas: elas “vivem” dentro do espelho da outra-casa. Foram crianças que, assim como Coraline, receberam da outra-mãe tudo o que lhes faltava em suas casas originais. Elas explicam que a outra-mãe rouba os olhos, costurando botões no lugar, se alimenta dos corpos, rouba e esconde os corações e aprisiona as almas no fundo do espelho. Quando Coraline resgata seus olhos, as três almas são libertadas e vão viver no céu. Na fase disfórica são brancas e frias (imagem 31).

Em relação aos ambientes, nesta etapa o jardim torna-se assustador e posteriormente algo vazio e sem cor (imagem 33). A outra-área-externa, não foi copiada na íntegra pela outra-mãe, pois ela considerou que Coraline não iria explorar esse local. É na outra-área-externa que temos o principal momento de desconstrução e rearranjo dos elementos (imagem 34), tanto no livro quanto na animação.

Cabe ressaltar que a outra-sala sofre desdobramentos diferentes no livro e na animação: no primeiro ela continua idêntica ao início da narrativa, no segundo ela toma a forma de uma teia de aranha (imagem 32) assim como a outra-mãe se torna uma aranha (imagens 23 e 24).



Imagem 23



Imagem 24



Imagem 25



Imagem 26



Imagem 27



Imagem 28



Imagem 29



Imagem 30



Imagem 31



Imagem 32



Imagem 33



Imagem 34

Fase 3: mundo eufórico

E por fim na fase do amadurecimento temos então uma nova caracterização dos ambientes e estímulos. Coraline está de volta a sua casa, entretanto satisfeita. Os personagens e os ambientes apresentam características eufóricas, mas não exageradas como eram no outro-mundo.

No livro os seguintes trechos ilustram essa fase:

“E então, uma voz que soava como a de sua mãe - sua própria mãe, sua **autêntica, maravilhosa, enlouquecedora, enfurecedora, gloriosa mãe.** [...]” (p.129)

“Coraline sentou-se em uma das poltronas desconfortáveis de sua avó e o gato pulou para o seu colo, instalando-se **confortavelmente.** A **luz que entrava pelo quadro da janela era diurna, uma autêntica luz dourada** de fim de tarde, não uma luz branca de neblina. O **céu era de um azul esverdeado** e Coraline podia ver árvores e, além das árvores, as colinas verdes que desapareciam no horizonte em tons púrpuras e cinzas. O céu nunca parecera tão céu, o mundo nunca parecera tão mundo.

Coraline olhou atentamente para as folhas nas árvores e para os padrões de luz e sombra sobre a casca rachada do tronco de faia, do lado de fora da janela. Então, olhou para baixo, em seu colo, a

maneira como a pródiga luz do sol escoava cada um dos pêlos da cabeça do gato, **fazendo com que cada um dos bigodes brancos ficasse dourado.**” (p.132)

“Sua mãe acordou-a, sacudindo-a **gentilmente.**” (p.133)

“Coraline percorreu o corredor até o estúdio de seu pai. Ele estava de costas para ela, mas ela sabia, na mera observação, que seus olhos, quando ele virasse, seriam os **olhos cinzentos e bondosos do seu pai,** e ela subiu e beijou-o por trás de sua cabeça já um pouco careca.” (p.135)

[..] “Ele estendeu a mão e segurou a mão de Coraline. **Sua mão estava quente agora.**” (p.138)

“**Estava quente o bastante** para que ela, agora que a mão tinha ido embora, abrisse totalmente a janela. Havia insistido com seu pai para que não fechasse as cortinas.” (p.155)

“Quando as primeiras **estrelas** surgiram, Coraline finalmente deixou-se fluir para o sono, enquanto a **música suave** do andar de cima, do circo de ratos, transbordou para o **ar quente da noite,** anunciando ao mundo que o verão estava quase no fim.” (p.155)

Na animação, todos os personagens estão reunidos no jardim que agora é cultivado (imagem 40). A mãe (imagem 35), o pai (imagem 36) e os vizinhos (imagens 37 e 38) auxiliam Coraline na plantação de tulipas. Percebe-se que agora existe cor e luz. As almas aprisionadas que eram languidas e brancas, agora que foram libertadas, são douradas e definidas (imagem 39).



Imagem 35



Imagem 36



Imagem 37



Imagem 38



Imagem 39



Imagem 40

Percurso figurativo da aranha

A figura da aranha é representada pela outra-mãe. No livro, essa relação é insinuada uma série de vezes, mas a outra-mãe não chega a tornar-se uma aranha:

[...] “A outra mãe era imensa - sua cabeça quase roçava o teto - e **muito pálida**, da **cor da barriga de uma aranha**. Seus cabelos enrolavam-se e ondulavam-se pela cabeça, e seus **dentes eram afiados como facas...**” (p.124)

“O gato emitiu um uivo profundo e ululante e afundou seus dentes na bochecha da outra mãe. Ela tentava acertá-lo com vários golpes de mão. O sangue escorria dos cortes em sua **face branca** - não sangue vermelho, mas **uma substância de cor preta profunda**, como piche. Coraline correu para a porta.” (p.127)

[...] “Pegou cuidadosamente **um besouro** especialmente grande, arrancou-lhe as patas (que deixou cair habilmente dentro de um cinzeiro grande de vidro sobre a mesinha ao lado do sofá) e estourou o besouro na boca. **Mastigou-o alegremente.**” (p.77)

“A mão da outra mãe abandonou o ombro de Coraline como uma **aranha assustada.**” (p.48)

Em relação ao ambiente, também há indícios de que o outro-mundo seja a teia de aranha da outra-mãe:

[...] “Estendeu a mão... e sentiu fios tênues como **teias de aranha** roçarem suas mãos e seu rosto.” (p.60)

“É grande o bastante para ela - disse o gato. - **Teias de aranha** só precisam ser grandes o bastante **para apanhar moscas.**” (p.74)

No livro a outra-mãe inicia com algumas semelhanças em relação à mãe, porém diferente:

“Parecia a voz de sua mãe. Coraline entrou na cozinha, de onde partira a voz. Uma mulher estava em pé, de costas para a porta. Lembrava um pouco a mãe de Coraline. Apenas...

Apenas sua pele era **branca como papel.**

Apenas ela era **mais alta e mais magra.**

Apenas seus **dedos eram demasiado longos** e não paravam nunca de mexer, e suas unhas vermelho-escuras eram curvadas e afiadas. (...)

Seus olhos eram grandes botões negros.” (p.33)

Na animação, a relação entre a outra-mãe e o ambiente é mais explícita e definida. O principal ambiente que é relacionado a ela é a outra-sala. No início da narrativa, ambas são muito parecidas com as versões originais (imagens 42, 43 e 44). Durante a transformação da outra-mãe em aranha, a outra-sala acompanha as mudanças (imagens 45, 46 e 47) e por fim a outra mãe toma a forma de uma aranha e a outra-sala se torna a sua teia (imagens 48, 49 e 50).

A ênfase dada à mão-da-outra-mãe é uma das principais relações metonímicas contidas na narrativa de Coraline, tanto no texto literário quanto na animação. A mão contém as mudanças que ocorrem com a outra-mãe, sua descaracterização de mãe e caracterização em aranha. Ela escapa para o mundo real, e representa um perigo a

Coraline tão grande quanto se fosse outra-mãe inteira. A destruição da mão representa então, a destruição da outra-mãe.



Imagem 41



Imagem 42



Imagem 43



Imagem 44



Imagem 45



Imagem 46



Imagem 47



Imagem 48



Imagem 49

Outros personagens

O gato (imagem 51) transita entre os dois mundos, assim como Coraline e os ratos. Quando está no outro-mundo ele fala com Coraline sobre a outra-mãe, quando está no mundo original ele a incentiva a buscar os pais que foram capturados pela outra-mãe. No livro ele discute com Coraline sobre a importância de ter ou não um nome.

Na animação ele convoca Wilbie para auxiliar Coraline em diversas atividades realizadas no mundo “real”. Sua aparência e caráter permanecem inalterados ao longo da narrativa.



Imagem 50

Três personagens foram adicionados na animação: Wilbie, sua avó Sra. Lovatt e o outro-wilbie.

Wilbie (imagem 52) é um vizinho de Coraline, ele será amigo da menina e terá um papel fundamental ao longo da narrativa. O outro-wilbie (imagens 53 e 54) foi criado pela outra-mãe para fazer companhia para Coraline. Ele é mudo. Auxilia Coraline a sair do espelho e a voltar para casa, em um dos momentos mais críticos da narrativa.

A Sra. Lovatt (imagem 55) é a única personagem do mundo real que acredita que existe a outra-mãe e o outro-mundo. Desde que sua irmã desapareceu no palácio-cor-de-rosa, quando eram crianças, evita que outras crianças morem ali. Está ancorada no mundo real e tem indícios reais que confirmam a versão de Coraline.



Imagem 51



Imagem 52



Imagem 53



Imagem 54

Conclusão do nível discursivo

Em relação à sintaxe, temos aqui a questão do sincretismo como definidor da maneira como o conteúdo é manifestado. Principalmente a instância temporal e a enunciação são modificadas na passagem de uma linguagem para a outra, por uma questão da manifestação em si. Podemos ver que, em essência, o conteúdo não é modificado, mas a significação é construída de maneira diversa.

No que diz respeito aos elementos comuns entre os dois objetos analisados, a novela e a animação, podemos afirmar que a caracterização de dois mundos contraditórios se mantém. As oposições que caracterizam os dois mundos como eufóricos e disfóricos também são congruentes. Além disso, podemos afirmar que o percurso do amadurecimento (a conquista do real) se completa em ambas as linguagens ao restabelecer a ordem axiológica e ideológica.

No livro a principal isotopia figurativa é a dos insetos. Todos os ambientes e personagens negativos têm algo que remete a um ambiente onde insetos viveriam ou morreriam. Na animação, a isotopia do inseto concentra-se na figura da outra-mãe e manifesta-se especificamente na figura de uma aranha e seu habitat. Os outros personagens são figurativizados de acordo com elementos que os caracterizam propriamente. O pai e o jardim, Sr. Bobinski e os ratos, Spink e Forcible e os caramelos. Logo, podemos perceber que no livro a isotopia figurativa do inseto se sobrepõe às características específicas de cada personagem. Já na animação temos essa “personalização” da transformação dos personagens, em que cada ator torna-se uma caricatura de suas características pessoais negadas ou afirmadas.

Em relação às diferenças no plano da expressão percebemos claramente a diferença entre o texto verbal, cuja forma da expressão é única e nos oferece toda a sua figuratividade por meio dos semas e o texto sincrético, na qual por meio da identificação das categorias plásticas e pelas relações semissimbólicas é que foi possível encontrar a suas figuras. O método mostrou-se satisfatório na medida em que foi possível sistematizar, interpretar e comparar os elementos constitutivos de ambas as linguagens.

4.2.4. O fantástico em Coraline

De acordo com as reflexões teóricas sobre o fantástico descritas no tópico sobre gênero fantástico, demonstraremos aqui os principais elementos apreendidos na aplicação do percurso gerativo de sentido no livro e na animação, que podem caracterizar a narrativa de Coraline como fantástica.

Podemos afirmar que a principal característica que torna Coraline uma narrativa fantástica é o tema da possessão, que é representado pelo desejo da outra-mãe de alimentar-se de Coraline. A partir desse tema, temos a subversão dos valores axiológicos maniqueístas, a configuração espacial dupla e simétrica, a ocorrência de seres inexplicáveis de aparência sobrenatural, a predominância do sobrenatural negativo, a configuração actancial em que o monstro é o sujeito e a vítima é o objeto.

Podemos citar também os elementos que causam hesitação e ambiguidade, característicos do gênero para Todorov (1975). A configuração espacial dupla e simétrica produz o efeito de ambiguidade. A desconstrução da verossimilhança contribui para que se acredite que tudo seja um sonho, mas as marcas físicas em Coraline tornam a relação entre os “mundos” ambígua, já que os arranhões ganhos nas idas ao outro-mundo permanecem na sua volta ao mundo. A todo o momento temos a interação dos dois “mundos” sem explicação.

É importante dizer que o narrador do tipo observador, que é o que ocorre na narrativa literária analisada, contribui, nesse caso, para a criação do efeito de ambiguidade, uma vez que narra os fatos pelo olhar da protagonista. Esse fato nos levou a concluir que temos um caso de sincretismo entre o narrador e o narratário, na protagonista Coraline, o que confirma o pressuposto de que a presença de um narratário intradieético contribui para manter o efeito de fantástico.

Observamos que ao contrário do que Furtado (1980) afirma sobre a protagonista ser sempre fraca perante os acontecimentos sobrenaturais que irrompem contra ela, temos em Coraline uma protagonista forte que enfrenta tudo com coragem e vontade. Na transmutação, as características narrativas que correspondem à caracterização fantástica aqui descritas foram mantidas.

Entretanto ao analisarmos o nível discursivo, encontramos manifestações diferentes de construção da figuratividade entre os dois textos comparados. Na animação a instância visual nos ofereceu elementos de uma figuratividade fantástica própria. As cores, na animação, foram um elemento definidor dos estados e das transformações narrativas de maneira que era imprescindível que fossem analisadas. A partir das categorias cromáticas e seus sistemas semissimbólicos, chegamos a uma caracterização que recobriu o tema da possessão ao mesmo tempo em que traçou todo o percurso da personagem em sua jornada do mundo ideal ao real.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação aos objetivos propostos podemos afirmar que aplicamos o percurso gerativo do sentido na novela *Coraline* e depreendemos suas características narrativas e discursivas; relacionamos as características semióticas depreendidas do texto literário à teoria estrutural da narrativa e procuramos demonstrar que *Coraline* pode ser enquadrada no gênero fantástico; aplicamos o percurso gerativo do sentido na animação *Coraline e o mundo secreto* e depreendemos suas características narrativas e discursivas, e assim foi possível comparar quais foram as características mantidas e quais foram modificadas no processo de transmutação da narrativa em questão.

A questão do gênero, que se apresentou como complexa, pôde ser explorada sem a necessidade de adentrar em questões ideológicas ou históricas que permeiam as caracterizações dos gêneros. Foi possível caracterizar o gênero fantástico com elementos semióticos e comprovar que *Coraline* apresenta a configuração necessária para receber tal denominação.

Compreendemos que a narrativa de *Coraline* apresenta uma estrutura canônica que se mantêm em ambos os objetos e que as características mais superficiais é que se manifestam de maneira diferente, o que permite que o texto verbal seja transmutado em uma linguagem sincrética, no caso a audiovisual. Dentre os elementos que foram modificados no processo de transmutação, percebeu-se que a instância visual comporta uma pluralidade de elementos expressivos, que no caso de *Coraline*, são essenciais para a construção da figuratividade fantástica.

Dessa forma, percebemos que a leitura semiótica do texto permite a compreensão mais profunda do objeto em questão e também que conhecer sua estrutura traz um embasamento para se produzir um texto. Neste trabalho apresentamos um exercício de aplicação da teoria Semiótica em dois objetos distintos que têm em comum a narrativa, com pelo menos três intenções – que imaginamos concretizadas: compreender a narrativa dos objetos escolhidos; compreender em que medida uma mesma narrativa mantém ou não suas características quando manifestada em linguagens diferentes e, por fim, contribuir para a caracterização de textos que se encaixem no gênero fantástico.

6 REFERÊNCIAS

- BALOGH, A. M. *Conjunções, disjunções, transmutações: da literatura ao cinema e à TV*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2004.
- BARRETO, M. F. Os botões de Neil Gaiman. *SosHollywood*. EUA, 11 jul. 2009. Disponível em: <<http://www.soshollywood.com.br/entrevista-neil-gaiman/>>. Acesso em: jan. 2010.
- BARROS, D. L. P. *Teoria semiótica do texto*. 4. ed. São Paulo: Ática, 2002.
- BARROS, D. L. P. *Teoria do discurso: fundamentos semióticos*. São Paulo: Atual, 1988.
- BATALHA, M. C. O fantástico em seu devir: temáticas da contemporaneidade. In: PAINEL REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL, 5, 2009, Rio de Janeiro, *Anais...* Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009. p. 70-77. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/mesas_redondas_v_painel.pdf> Acesso em: ago. 2010.
- BORGES, J. L.; CASARES, A. B.; OCAMPO, S. *Antología de la literatura fantástica*. 6. ed. Buenos Aires: Contemporânea, 2010.
- CAMARANI, A. L. S. Nodier e o fantástico. *Itinerários: revista de literatura*. Araraquara, n.19, p. 67-89. 2002.
- CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Selick. Produção: Claire Jennings. Intérpretes: Dakota Fanning; Teri Hatcher; Jennifer Saunders; Dawn French; Keith David; John Hodgman; Robert Bailey Jr.; Ian McShane; Aankha Neal; George Selick; Hannah Kaiser; Harry Selick; Marina Budovsky; Emerson Hatcher; Jerome Ranft. Roteiro: Henry Selick, Neil Gaiman. Música: Bruno Coulais, They Might Be Giants. EUA: Focus Features, 2009. 1 DVD (102 min), widescreen, color. Produzido por: Laika Entertainment, Pandemonium. Baseado na novela “Coraline” de Neil Gaiman.
- FECHINE, Y. Contribuições para uma semiotização da montagem. In: OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. p. 323-369.
- FERNANDES, C. L. O fantástico e o maravilhoso da solidão latino-americana. *Itinerários: revista de literatura*. Araraquara, n.19, p.55-65. 2002.
- FIORIN, J. L. Para uma definição das linguagens sincréticas. In: OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. P. 15-40.
- FIORIN, J. L. O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa. *Galáxia*. São Paulo, n. 5, Vol. 3, p.19-52, abr. 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.uni-verciencia.org/index.php/galaxia/article/viewArticle/137>>. Acesso em: nov. 2009.

- FIORIN, J. L. Elementos de análise do discurso. São Paulo: Contexto: 1994.
- FLOCH, J. M. Semiótica plástica e linguagem publicitária: análise de um anúncio da campanha de lançamento do cigarro “news”. In: OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. p. 145-167.
- FLOCH, J. M. Une Lecture De Tintin Au Tibet. 2. ed. Paris: Puf, 2002. FLOCH, J. M. Semiotique Marketing Et Communication: Sous Les Signes Les Strategies. Paris: Puf, 1990.
- FLOCH, Jean- Marie. *Petites mythologie de l’oeil e de l’esprit*. Hadès-Benjamins, 1985.
- FURTADO, F. *A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Horizonte Universitário, 1980.
- GAIMAN, N. *Coraline*. Trad. Regina de Barros Carvalho. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- GARCÍA, F. (Org.) *Narrativas do insólito: passagens e paragens*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2008. Disponível em: <<http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/narrativasdoinsolito.pdf>>. Acesso em: ago. 2010.
- GARCÍA, F. (Org.) *A banalização do insólito: questões de gênero literário*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/livro_insolito.pdf>. Acesso em: ago. 2010.
- GOODING, R. Something Very Old and Very Slow: Coraline, Uncanniness, and Narrative Form. *Children’s Literature association quarterly*, n. 4, Vol. 33, p. 390-407, 2009. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/childrens_literature_association_quarterly/v033/33.4.gooding.html>. Acesso em: nov. 2009.
- GOSS, J. The Mother with the Button Eyes: An Exploration of the Story Construct of the “Other-Mother”. *Papers: Explorations into Children's Literature*, Vol. 19, n. 1, 2009. Disponível em: <<http://www.paperschildlit.com/index.php/papers/article/view/43>>. Acesso em: nov. 2009.
- GREIMAS, A. J. COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.
- GREIMAS, A. J. Semiótica figurativa e semiótica plástica. In: OLIVEIRA, A. C. (org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p. 75-96.
- GREIMAS, A. J. *Semântica estrutural: pesquisa de método*. Trad. Haqira Osakabe e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1973.
- HJELMSLEV, L. Prolegômenos a uma teoria da linguagem. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- JAKOBSON, R. Olhar de relance sobre o desenvolvimento da semiótica. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 19, p. 60-76, jul. 2010. Disponível em:

<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/3302/2213> Acesso em: jul. 2010.

JOLLES, A. *Formas simples*. São Paulo: Cultrix, 1930.

LOPES, E. *A identidade e a diferença: raízes históricas das teorias estruturais da narrativa*. São Paulo: EDUSP: Imprensa Oficial, 1997.

LOPES, M.; TCHUGUNNIKOV, S.; SCHNAIDERMAN, B. Propp e Jakobson: dois momentos do formalismo russo. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 19, p. 10-23, jul. 2010. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/3297/2221>> Acesso em: jul. 2010.

MÉDOLA, A. S. L. D. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. In: OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. p. 401-419.

METZ, C. *Linguagem e cinema*. Trad. Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.

METZ, C. *A significação no cinema*. Trad. Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, A. C. (Org.) *Semiótica Plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009.

OLIVEIRA, A. C. A plástica sensível da expressão sincrética e enunciação global. In: OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. p. 79-140.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": o insólito e seu duplo, 6, 2010, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Dialogarts, 2010.

Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/o_insolitoe_seu_duplo_comunicacoes_livres.pdf>. Acesso em: ago. 2010.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": o insólito em questão, 5, 2009, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009.

Disponível em: <<http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/simposios.pdf>>. Acesso em: ago. 2010.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": o insólito em questão, 5, 2009, Rio de Janeiro. *Comunicações livres...* Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/comunicacoes_livres_v_painel.pdf>.

Acesso em: ago. 2010.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": o insólito em questão, 5, 2009, Rio de Janeiro. *Mesas redondas...*Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/mesas_redondas_v_painel.pdf>. Acesso em: ago. 2010.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": tensões entre sólito e insólito, 4, 2008, Rio de Janeiro. *Comunicações coordenadas...*Rio de Janeiro: Dialogarts, 2008. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/Comunicacoes_Coordenadas_IV_Painel.pdf>. Acesso em: ago. 2010

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": tensões entre sólito e insólito, 4, 2008, Rio de Janeiro. *Comunicações livres...*Rio de Janeiro: Dialogarts, 2008. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/Comunicacoes_Livres_IV_Painel.pdf>. Acesso em: ago. 2010.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": o insólito na literatura e no cinema, 3, 2008, Rio de Janeiro. *Comunicações...*Rio de Janeiro: Dialogarts, 2008. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Comunicacoes_III_Painel.pdf>. Acesso em: ago. 2010.

PAINEL "REFLEXÕES SOBRE O INSÓLITO NA NARRATIVA FICCIONAL": o insólito na literatura e no cinema, 3, 2008, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Dialogarts, 2008. Disponível em: <http://www.dialogarts.uerj.br/avulsos/insolito/Poeticas_do_Insolito.pdf>. Acesso em: ago. 2010.

PIETROFORTE, A. V. *Semiótica visual: percursos do olhar*. São Paulo: Contexto, 2004.

PROPP, V. O motivo do nascimento mágico. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 19, p. 24-59, jul. 2010. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/3301/2212>> Acesso em: jul. 2010.

PROPP, V. *Morfologia do conto*. Lisboa: Veja universidade, 1978.

PROPP, V. *As raízes históricas do conto maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes, 1997. [1946].

PROPP, V. *Édipo à luz do folclore: quatro estudos de etnografia histórico-cultural*. Lisboa: Vega, s.d.

RUDD, D. An Eye for an I: Neil Gaiman's *Coraline* and Questions of Identity. *Children's Literature in Education*, Bolton, UK, Vol. 39, n.3 p. 159-168, set. 2008. Disponível em: <<http://www.springerlink.com/content/11544327k7027435/>>. Acesso em: nov. 2009.

SCHWARTZMANN, M. N. *Cartas Marcadas: prática epistolar e formas de vida na correspondência de Mário de Sá-Carneiro*. 2009. 293f. Tese (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2009. Disponível em:

<http://www.athena.biblioteca.unesp.br/exlibris/bd/bar/33004030009P4/2009/schwartzmann_mn_dr_arafcl.pdf> Acesso em: jul. 2010.

SILVA, F. C. R. C. *Animação por stop motion: um estudo comparativo dos filmes “A noiva Cadáver” (Tim Burton, 2005) e “Dossiê Rê Bordosa” (César Cabral, 2008)*. Dissertação de Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www.anhembi.br/publique/media/fi_lipi_cesar.pdf>. Acesso em: jan. 2010.

SILVA, I. A. *Figurativização e metamorfose: o mito de Narciso*. São Paulo: UNESP, 1995.

STAM, R. *Introdução à teoria do cinema*. São Paulo: Papyrus, 2000.

TATIT, L. *Semiótica à luz de Guimarães Rosa*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2010.

TATIT, L. *Análise semiótica através das letras*. 2. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

TEIXEIRA, L. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: OLIVEIRA, A. C., TEIXEIRA, L. (Org.) *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009. P. 41-77.

TODOROV, T. *As estruturas da narrativa*. Trad. Leyla Perrone-Móises. São Paulo: Perspectiva, 2003.

TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Trad. Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

7 APÊNDICE A - INVENTÁRIO DE CENAS

INVENTÁRIO DE CENAS: Coraline e o mundo secreto.		
Cena	Tempo	Descrição
Int	0:00:48 0:02:30	Outra-mãe desfazendo e refazendo a boneca de pano semelhante à Coraline.
01	0:02:31 0:03:24	Apresentação do palácio cor de rosa. Chegada da família de Coraline.
02	0:03:25 0:04:29	1º passeio de Coraline. 1ª aparição do gato.
03	0:04:30 0:04:55	Coraline corre com medo do gato.
04	0:04:56 0:05:25	Coraline briga com o gato e tenta encontrar o poço.
05	0:05:26 0:05:45	Wilbie ataca Coraline.
06	0:05:46 0:08:12	Coraline e Wilbie falam sobre o poço, o gato e a avó dele.
07	0:08:13 0:09:25	Coraline briga com a mãe. Mãe entrega a boneca para ela (presente do Wilbie).
08	0:09:26 0:10:31	Coraline conversa com o pai que lhe diz para explorar a casa.
09	0:10:32 0:12:37	Coraline explora a casa.
10	0:12:38 0:13:58	A boneca indica a porta para Coraline. 1º contato com a porta. A mãe abre.
11	0:13:59 0:14:36	Jantar. Coraline reclama da comida.
12	0:14:37 0:15:20	Coraline em sua cama. Ela dorme.
13	0:15:21	Os ratos acordam Coraline e a levam até a porta que está aberta.

	0:16:29	
14	0:16:30 0:17:29	1ª visita de Coraline à outra-casa. 1º encontro com a outra-mãe.
15	0:17:30 0:18:26	1º encontro com outro-pai que toca uma canção sobre Coraline.
16	0:18:27 0:20:46	Jantar na outra-casa. Coraline, outro-pai e outra-mãe conversam.
17	0:20:47 0:21:44	Coraline está no outro-quarto.
18	0:21:45 0:22:17	Coraline acorda em casa e confere a porta.
19	0:22:18 0:23:10	Coraline conta para sua mãe e seu pai sobre a outra-casa.
20	0:23:11 0:25:49	Coraline encontra queijos de Bobinski e o entrega.
21	0:25:50 0:26:45	Bobinski dá recado dos ratos sobre a porta.
22	0:26:46 0:28:13 0:28:14 0:30:19	Coraline pega o chapéu no carro e visita Spink e Forcible. Coraline toma chá com as duas. Elas prevêem que algo de ruim vai acontecer.
23	0:30:20 0:32:34	Wilbie e o Coraline conversam sobre a boneca, sobre perigo e sobre a irmã desaparecida da avó de Wilbie.
24	0:32:35 0:33:37	Coraline dorme. Os ratos a acordam. Ela vai pra outra-casa.
25	0:33:38 0:34:12	Coraline conversa com a outra-mãe.
26	0:34:13 0:36:06	Coraline e outro-pai passeiam no jardim.
27	0:36:07 0:36:57	Jantar na outra-casa. Coraline conhece o outro-wilbie.
28	0:36:58 0:40:00	Coraline e Wilbie vão ao circo de ratos do outro-bobinski.

29	0:40:01 0:40:39	Coraline dorme no outro-quarto e acorda em casa. A porta está trancada.
30	0:40:40 0:41:19	Coraline conta para seus pais o que houve na outra-casa.
31	0:41:20 0:42:08	Coraline está na loja de roupas com sua mãe.
32	0:42:09 0:42:47	Coraline está no carro com sua mãe. Elas conversam sobre a outra-casa.
33	0:42:48 0:43:26	A mãe sai para o mercado. Coraline fica em casa, brava.
34	0:43:27 0:44:23	Coraline abre a porta e vai para a outra-casa. O gato vê.
35	0:44:24 0:44:42	Coraline ganha roupas novas e um bilhete da outra-mãe.
36	0:44:43 0:46:35	Coraline conversa com o gato.
37	0:46:36 0:50:50	Coraline participa do espetáculo das outras-spink-e-forcible, com o outro-wilbie.
38	0:50:51 0:51:21	Outro-pai e outra-mãe buscam Coraline na casa das outras-spink-e-forcible.
39	0:51:22 0:52:56	Outro-pai e outra-mãe lhe dizem que para ficar ela deve costurar botões nos olhos.
40	0:52:57 0:53:47	Coraline foge dos outros-pais e tenta voltar para casa, através do sono.
41	0:53:48 0:54:14	Coraline acorda na outra-casa.
42	0:54:15 0:54:48	Coraline conversa com outro-pai.
43	0:54:49 0:55:07	Coraline corre para fora da outra-casa, fugindo.
44	0:55:08 0:56:11	Coraline encontra a gato e eles conversam sobre o outro-mundo.

45	0:56:12 0:56:43	O gato mata um rato.
46	0:56:44 0:57:12	Coraline vai até a sala da passagem.
47	0:57:13 0:58:16	A sala está cheia de insetos. Coraline e a outra-mãe brigam.
48	0:58:17 0:58:28	Outra-mãe coloca Coraline no espelho.
49	0:58:29 1:00:26	Coraline conversa com as almas-aprisionadas.
50	1:00:27 1:01:19	Outro-wilbie tira Coraline do espelho e a leva até a porta.
51	1:01:20 1:01:30	Coraline está na passagem que está suja.
52	1:01:31 1:02:05	Coraline está de volta a sua casa.
53	1:02:06 1:02:40	Wilbie visita Coraline e pede a boneca de volta.
54	1:02:41 1:04:05	Coraline mostra a porta e conta sobre a outra-casa, a outra-mãe e o gato.
55	1:04:06 1:04:28	Coraline não encontra seus pais em casa.
56	1:04:29 1:05:54	Spink e Forcible lhe entregam a pedra mágica.
57	1:05:55 1:06:44	Coraline chora e dorme no quarto dos pais.
58	1:06:45 1:07:37	O gato acorda Coraline e lhe mostra seus pais presos no espelho.
59	1:07:38 1:08:20	O gato mostra a boneca com a forma dos pais. Coraline destrói a boneca.
60	1:08:21 1:08:50	Coraline mexe no globo de vidro e decide resgatar os pais.

61	1:08:51 1:09:04	Coraline se prepara para ir para a outra-casa.
62	1:09:05 1:09:42	Coraline vai para a outra-casa. Ela e o gato conversam.
63	1:09:43 1:10:22	Outra-mãe finge ser a mãe. Ela e Coraline discutem.
64	1:10:23 1:10:48	Outra-mãe tranca a porta e engole a chave. Só existe uma chave.
65	1:10:49 1:11:02	Coraline ouve seus pais.
66	1:11:03 1:12:49	Coraline recusa comida e propõe uma disputa.
67	1:12:50 1:13:05	Coraline pensa sobre as três situações.
68	1:13:06 1:15:22	Coraline recupera 1º olho no jardim (com ajuda do outro-pai). *em 01:14:24, Ela descobre o uso da pedra mágica.
69	1:15:23 1:15:31	Coraline vê que a lua está sendo coberta por um botão.
70	1:15:32 1:17:28	Coraline recupera o 2º olho, na casa das outras-spink-e-forcible. Somente com ajuda da pedra mágica.
71	1:17:29 1:20:49	Coraline recupera o 3º olho no circo do outro-bobinski com ajuda do gato.
72	1:20:50 1:21:22	O outro-mundo começa a se desfazer.
73	1:21:23 1:21:58	A outra-casa está se desfazendo por dentro também.
74	1:21:59 1:23:03	Coraline e a outra-mãe conversam. Outra-mãe transformando-se em aranha destrói a pedra mágica.
75	1:23:04 1:23:12	As almas-aprisionadas aconselham Coraline sobre o jogo.
76	1:23:13 1:24:12	Coraline faz a outra-mãe abrir a porta. (o gato mostra os pais no globo de vidro).

77	1:24:13 1:25:19	Coraline ataca a outra-mãe com ajuda do gato.
78	1:25:20 1:26:03	Coraline consegue ir pra casa com ajuda das três almas-aprisionadas. A mão-da-outra-mãe fica na passagem.
79	1:26:04 1:26:20	O globo de neve está quebrado.
80	1:26:21 1:27:05	Os pais de Coraline chegam sujos de neve.
81	1:27:06 1:27:51	Coraline conversa com os pais. Ganha luvas novas de sua mãe.
82	1:27:52 1:28:39	O gato visita Coraline. Eles dormem.
83	1:28:40 1:29:23	Coraline sonha com as três almas-aprisionadas que agradecem e avisam que ela ainda está em perigo.
84	1:29:24 1:29:55	Coraline acorda e pensa em como se livrar da chave.
85	1:29:56 1:30:01	A mão-da-outra-mãe escapa da passagem.
86	1:30:02 1:30:32	Coraline vai até o poço com a chave. A mão-da-outra-mãe a segue.
87	1:30:33 1:30:48	A mão-da-outra-mãe vê a chave e ataca Coraline.
88	1:30:49 1:31:57	Wilbie ajuda Coraline a lutar contra a mão-da-outra-mãe. Eles jogam tudo no poço.
89	1:31:58 1:32:52	Wilbie diz que acredita em Coraline. Ele diz que o gato é o responsável por ele ajudar Coraline.
90	1:32:53 1:33:24	Festa no jardim: Coraline conversa com as Srtas. Spink e Forcible.
91	1:33:25 1:33:41	Festa no jardim: Coraline conversa com os pais
92	1:33:42 1:34:03	Festa no jardim: Coraline conversa com Sr. Bobinski.

93	1:34:04 1:34:35	A avó de Wilbie vem para a festa.
94	1:34:36 1:34:44	O gato desaparece atrás do poste de luz.