

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
STEPHANIE CAROLINA KODAMA DE OLIVEIRA WATANABE

ENTRE A MÁSCARA E O SONHAR:
A hesitação do fantástico em *Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas*, *O Labirinto do*
Fauno* e *Onde Vivem os Monstros

São Paulo
2025

STEPHANIE CAROLINA KODAMA DE OLIVEIRA WATANABE

ENTRE A MÁSCARA E O SONHAR:

A hesitação do fantástico em *Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas*, *O Labirinto do Fauno* e *Onde Vivem os Monstros*

Tese de Doutorado, dentro da Linha de Pesquisa de Análise de Produtos Audiovisuais, apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Fabio Raddi Uchôa.

São Paulo

2025

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha Catalográfica elaborada pela biblioteca UAM
Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

W294e Watanabe, Stephanie Carolina Kodama de Oliveira

Entre a máscara e o sonhar: a hesitação do fantástico em Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas, O Labirinto do Fauno e Onde Vivem os Monstros / Stephanie Carolina Kodama de Oliveira Watanabe - 2025
197f.: 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Raddi Uchôa.
Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2025.
Bibliografia: f. 132 - 147.

1. Fantástico. 2. Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas.
3. O Labirinto do Fauno. 4. Onde Vivem os Monstros. I. Título.

CDD 659

Biblioteca Faculdade Anhembi Morumbi

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

STEPHANIE CAROLINA KODAMA DE OLIVEIRA WATANABE

ENTRE A MÁSCARA E O SONHAR:

A hesitação do fantástico em *Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas*, *O Labirinto do Fauno* e *Onde Vivem os Monstros*

Tese de Doutorado, dentro da Linha de Pesquisa de Análise de Produtos Audiovisuais, apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Fabio Raddi Uchôa.

Aprovado em 07/05/2025.

Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa

Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

Prof. Dr. Rogério Ferraraz

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa
(membro externo)

Profa. Dra. Sandra Regina Chaves Nunes
(membro externo)

Às bruxas, às benzedeiras e aos curandeiros da minha família. Aos imigrantes, despatriados, nômades, explorados e colonizados, à margem da sociedade. Sou eternamente grata à força desta ancestralidade, sua coragem perante estas dualidades da vida, e sua cultura única. À miscigenação e ao sincretismo, e ao amor que levou a eles. Aos meus avós e às histórias *reais* que eles contavam. Aos meus irmãos e às vidas duplas que vivemos, sempre oscilando entre a máscara e o sonhar. Hoje, resistimos e permanecemos vivos, livres de qualquer dor e julgamento, em um universo fantástico, mágico e maravilhoso.

AGRADECIMENTOS

Às divindades e entidades que cultuo, pela força neste período.

À CAPES, pela bolsa integral, sem a qual esta pesquisa não teria se concretizado.

Aos gestores, funcionários, coordenadores e docentes da Universidade Anhembi Morumbi, que passaram por mim desde a graduação e o mestrado, pelo profundo carinho, atenção, estímulo, e pela recepção, mais uma vez, em seus *campi*.

Ao meu querido orientador Prof. Dr. Fábio Uchôa, pelo suporte e paciência. À querida parceira de aulas na FAAP, Sandra Nunes, e aos outros integrantes da banca de qualificação e defesa, pelo carinho, pesquisa, por compreenderem de maneira ímpar os objetivos desta pesquisa e por colaborarem com apontamentos pertinentes.

Aos diversos docentes e amigos, que convivi neste período de pandemia, trabalho, e pesquisa, nas mais variadas instituições: Laura Cánepa, Maria Ignês Carlos Magno, Rogério Ferraraz, Jamer Guterres de Mello, Sérgio Nesteriuk Gallo, Sheila Schvarzman, Renato Pucci Jr., Gelson Santana, Bernardette Lyra e Vicente Gosciola (UAM); Fábio Musarra, “Malu” Dias Marques, “Gil” Caserta, Thais Korin, Heloisa Dallari, “Rick” Troula, “Zé” Vicente, Marco Aurélio Casson, Thiago Costa (e tantos outros colegas da FAAP); Carla Schneider (UFPel) e João Schlittler (ECA-USP) e outros do SEANIMA; dentre tantos outros que não conseguirei listar, pela amizade, conversas e contribuições na pesquisa, e pelo ombro amigo nesta difícil profissão.

Um saudoso abraço ao pesquisador e inesquecível contador de histórias Prof. Me. Eliseu Lopes Filho, doutorando (PUC-SP) que nos deixou na pandemia e também incentivou o tema desta pesquisa, com seu majestoso carisma. Este ser lendário faz *muita* falta.

Aos meus companheiros autores literários e pesquisadores acadêmicos deste campo, que possibilitaram, em diversas conversas, a compreensão da escrita, da transcrição e adaptação, além de referenciais teóricos e, claro, sua amizade: Valeria Guerra, Parollo Jr., Viktor Danko.

Ao meu parceiro e meus amigos mais próximos, familiares, e companheiros de todas as horas, agradeço pelas conversas, pelas dicas, ajuda, e por estarem sempre por perto, mesmo quando o espaço de tempo não colaborava.

Aos leitores, espectadores e fãs da literatura fantástica, da adaptação e das diversas mídias. Vocês fizeram e ainda fazem *toda* a diferença na produção, criação, crítica e na pesquisa.

“É exatamente a mensagem que os contos de fadas transmitem à criança de forma múltipla: que uma luta contra dificuldades graves na vida é inevitável, é parte intrínseca da existência humana – mas que se a pessoa não se intimida, mas se defronta de modo firme com as opressões inesperadas e muitas vezes injustas, ela dominará todos os obstáculos, e ao fim emergirá vitoriosa.”

– *Bruno Bettelheim*

“Fantasia é um ingrediente necessário para viver. É uma maneira de olhar a vida através do lado errado de um telescópio (coisa que eu faço) e que nos permite rir das realidades.”

– *Dr. Seuss*

RESUMO

Esta tese parte da análise de três obras cinematográficas da década de 2000 – precisamente *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* (Tim Burton, 2003), *O Labirinto do Fauno* (Guillermo Del Toro, 2006) e *Onde Vivem Os Monstros* (Spike Jonze, 2009) – para compreender como a hesitação do fantástico, teorizada por Tzvetan Todorov, se aplicaria no cinema deste período. Nestes objetos, é possível notar protagonistas que oscilam entre enfrentar uma dura realidade ou seguir pela *fuga* de seu contemporâneo diegético através de situações na trama consideradas *estranhas*, *maravilhosas*, ou ainda *imaginárias*, inspiradas no lúdico infantil. Desta maneira, a hesitação destes protagonistas perante um momento de transição é representada pela própria hesitação do gênero do fantástico, de modo em que os personagens optem por usarem uma *máscara*, no lugar de seguir (ou enfrentar) seus *sonhos*. Logo, a tese parte da hipótese de que, dentro de uma estrutura de narrativa cinematográfica clássica e do cinema hipermoderno, isso se faz presente a partir de uma instância narradora não-confiável, assegurada por escolhas narrativas e estilísticas específicas, como a decupagem, direção de arte e som, e modos narrativos para acolher estes formatos e estas discussões. Já do ponto de vista simbólico, o cinema hipermoderno se apropria, também, de alusões às representações vindas das vanguardas e do cinema moderno, além da verossimilhança por meio da evolução dos efeitos visuais e especiais em um âmbito de transição ao mundo digital durante a década de 2000. Logo, a análise segue uma linha hermenêutica, a partir do estudo dos gêneros, estilos, linguagem audiovisual e narrativas em Kristin Thompson e David Bordwell; o conceito do fantástico, maravilhoso e mágico em Tzvetan Todorov, Irlemar Chiami, Jaime Alazraki, Fredric Jameson, Irmtraud Huber, Alison Waller e Rachel Mariboho; o estudo da narrativa visual em Bruce Block. Já a análise não-hermenêutica ocorre via conceitos de Hans Ulrich Gumbrecht. Quanto à narração não-confiável, se baseia em Wayne Booth, com conceitos de ocularização em Gaudreault e Jost. Já os estudos dos efeitos visuais partem de apontamentos de Soumen Das e Ted Friedman, o contexto digital de David Bordwell; e teorias do contemporâneo hipermoderno de Gilles Lipovetsky e Stuart Hall.

Palavras-chave: Fantástico; *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*; *O Labirinto do Fauno*; *Onde Vivem Os Monstros*.

ABSTRACT

This thesis analyzes three cinematographic works from the 2000s – precisely *Big Fish* (Tim Burton, 2003), *Pan's Labyrinth* (Guillermo Del Toro, 2006), and *Where the Wild Things Are* (Spike Jonze, 2009) – to understand how the hesitation of the fantastic literary genre, theorized by Tzvetan Todorov, would apply to the cinema of this decade. In these works, it is possible to notice protagonists who oscillate between confronting a harsh reality or *running* from this contemporary diegetic world, to interact with situations in the plot considered to be *uncanny*, *marvelous* or even *imaginary*, inspired by childhood playfulness. In this way, the hesitation of these protagonists in the face of a moment of transition is represented by the very hesitation of the fantasy genre, in a way that the characters choose to wear a *mask*, instead of pursuing (or confronting) their *dreams*. So, the thesis is based on the hypothesis that, within a structure of classical narration and hypermodern cinema, this is possible through an unreliable narrator instance, ensured by specific narrative and stylistic choices, such as editing, art and sound direction, as well as narrative modes to embrace these formats and discussions. From a symbolic perspective, hypermodern cinema also appropriates representations from the *avant-garde* and *new wave* cinema, as well as verissimilitude through the evolution of visual and special effects in a transition to the digital world during the 2000s. The analyses of the works include the study of genres, styles, audiovisual language, and narratives in Kristin Thompson and David Bordwell; the concept of the fantastic, marvelous, and magical in Tzvetan Todorov, Irleamar Chiampi, Jaime Alazraki, Fredric Jameson, Irmtraud Huber, Alison Waller, and Rachel Mariboho; the study of visual narrative in Bruce Block; and a non-hermeneutic analysis in Hans Ulrich Gumbrecht. As for unreliable narration, it is based on Wayne Booth, with concepts of focalization from Gaudreault and Jost. The studies of visual effects draw from notes by Soumen Das and Ted Friedman, the digital context by David Bordwell; and theories of the hypermodern by Gilles Lipovetsky and Stuart Hall.

Keywords: Fantastic Genre; *Big Fish*; *Pan's Labyrinth*; *Where the Wild Things Are*.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – O <i>PLOT</i> IMAGINÁRIO	70
FIGURA 2 – O <i>PLOT</i> REAL	71
FIGURA 3 – TRANSIÇÕES ENTRE <i>PLOTS</i>	72
FIGURA 4 – O GIGANTE.....	76
FIGURA 5 – O <i>HANDI-MATIC</i>	77
FIGURA 6 – <i>PLONGÉE</i> E <i>CONTRAPLONGÉE</i>	77
FIGURA 7 – A CIDADE DE SPECTRE.....	78
FIGURA 8 – AS GÊMEAS SIAMESAS	79
FIGURA 9 – A BRUXA	80
FIGURA 10 – EFEITOS VISUAIS NO FANTÁSTICO	81
FIGURA 11 – INSPIRAÇÕES VANGUARDISTAS	82
FIGURA 12 – A ÁRVORE.....	94
FIGURA 13 – CENAS FINAIS	96
FIGURA 14 – MUNDOS DIFERENTES.....	99
FIGURA 15 – O INSETO	100
FIGURA 16 – O GUARDA-CHUVA DE MERCEDES	103
FIGURA 17 – OS MONSTROS DO FASCISMO.....	104
FIGURA 18 – A CASA DE MAX.....	112
FIGURA 19 – FINAL DO LIVRO.....	113
FIGURA 20 – DIREÇÃO DE ARTE.....	119
FIGURA 21 – ESTILÍSTICA AUTORAL	120
FIGURA 22 – AMOR E VIOLÊNCIA	123
FIGURA 23 – OBJETOS DISTINTOS	126

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – NARRAÇÕES E TRANSIÇÕES EM <i>PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS</i>	166
TABELA 2 - INTERAÇÕES COM O MARAVILHOSO EM <i>O LABIRINTO DO FAUNO</i>	170
TABELA 3 - INTERAÇÕES COM O MARAVILHOSO EM <i>ONDE VIVEM OS MONSTROS</i>	181
TABELA 4 – SIMBOLISMOS EM <i>PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS</i>	187
TABELA 5 – SIMBOLISMOS EM <i>O LABIRINTO DO FAUNO</i>	189
TABELA 6 - SIMBOLISMOS EM <i>ONDE VIVEM OS MONSTROS</i>	193

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D – Bidimensional

3D – Tridimensional

CGI – *Computer Graphics Imagery / Computer-generated Imagery*

FCC – *Federal Communications Commission*

FPS – *Frames per Second / Framerate*

MPPDA – *Motion Picture Producers and Distributors of America*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO UM – ENTRE A MÁSCARA E O SONHAR	20
1.1 Para além de gêneros, estilos e adaptações: uma <i>narratologia</i>	21
1.2 O <i>modo narrativo</i> do fantástico: o mágico, o insólito, o estranho e o maravilhoso	26
1.3 Temáticas duais: hesitação, transição, amadurecimento e ritos de passagem	35
1.4 Imbricado e oscilante: entre uma <i>máscara</i> e a incerteza de um <i>sonho</i>	41
CAPÍTULO DOIS – O FANTÁSTICO NO CINEMA DO SÉCULO XXI	47
2.1 O pacto com a recepção: uma questão tecnológica	47
2.2 Possibilidades do fantástico no cinema	51
2.3 O processo de análise fílmica das obras	57
CAPÍTULO TRÊS – O PEIXE IMPOSSÍVEL	66
3.1 Revisitando as histórias do <i>Peixe Grande</i>	67
3.2 A instância narradora não-confiável e a jornada do espectador	74
3.3 Um novo <i>mentiroso</i> que acredita em suas <i>mentiras</i>	84
CAPÍTULO QUATRO – UMA SUBVERSÃO DO CONTO DE FADAS	92
4.1 A hesitação de Ofelia	93
4.2 Vivenciando seus contos	97
4.3 O fantástico e o oprimido são levados ao submundo	107
CAPÍTULO CINCO – “VOU DEVORAR VOCÊ, EU TE AMO TANTO”	112
5.1 O fim do faz-de-conta	114
5.2 Um menino-lobo selvagem	117
5.3 Max e seus <i>delírios</i> : entre o amor e a violência	121
CONCLUSÃO	126
BIBLIOGRAFIA	132
Referências Bibliográficas	132
Referências Filmográficas	145
GLOSSÁRIO	148
APÊNDICES	165
APÊNDICE A - TRANSIÇÕES AO MARAVILHOSO	166
APÊNDICE B – SIMBOLISMOS DO MARAVILHOSO	187
ANEXOS	195
ANEXO A - VOCABULÁRIO	195

INTRODUÇÃO

A década de 2000 configura um *boom* do cinema fantástico. Pirotecnias visuais em efeitos, narrativas pautadas pelo maravilhoso, e provocações àquele contemporâneo moldam este modo narrativo tão amplo e complexo. Para além disso, há uma preocupação quanto a transpor estes mundos mágicos ao cinema: seria um desejo puramente industrial, com olhar nostálgico romantizado sem se preocupar com uma crítica?

O hábito de contar histórias remete às mais antigas civilizações, desde os arquétipos em suas sagas transmitidas oralmente, os registros cotidianos glorificados em épicos, mitologias e estruturas literárias, até as mídias digitais mais recentes. O entretenimento sempre esteve atrelado, de maneira consciente ou não, ao desejo de propagar a bagagem cultural de um povo e, também, seus princípios éticos, políticos e morais dentro daquele contexto regional e histórico. A partir do advento da imprensa e do início da cultura de massas, se fez possível a análise das narrativas, tipos e arquétipos dentro das sociedades, permitindo a estruturação dos contos e romances. Assim, não era incomum que um conto de fadas – a princípio visto como uma obra voltada ao público infantil, com normas de diferenciação do convencional real perante o imaginário – carregasse as instruções de convívio social daquele período, ainda que recheado de simbolismos tidos como pagãos, próximos ao universo do fantástico. Entretanto, a partir do romantismo, a noção tradicional de gênero evolui e transgrede os olhares. Logo, é importante perceber o quanto a mídia, desde o seu início, já abrangia discursos dos mais simplistas e doutrinadores aos mais subversivos, liberais, autorais e artísticos.

Este trabalho parte de um olhar próximo à minha dissertação de mestrado, na qual, ao analisar *Irmão do Jorel* (Warner Bros. Discovery, 2014 – presente), uma animação seriada brasileira de altíssima audiência, tida como infantil, pude compreender como esta foi capaz de discutir a Ditadura Militar Brasileira (WATANABE, 2019), apesar do público-alvo esperado e do canal de exibição *mainstream*, quando assistida pelo olhar de um contemporâneo (AGAMBEN, 2008).

Não obstante, minha profissão também me aproximou dos recortes observados na dissertação e na tese. Como profissional de animação, *design* e efeitos visuais, e consumidora assídua destes conteúdos desde muito pequena, o fantástico e suas representações na literatura e no audiovisual sempre me geraram curiosidade. Para além dos efeitos visuais na tela, suas temáticas capazes de romper com o pensamento conservador da época de seu lançamento e gerar questionamentos a partir de símbolos também me interessava. Outro ponto que sempre

me instigou era a discrepância entre as nomenclaturas e categorizações vindas do mercado audiovisual brasileiro e internacional, da crítica, e dos teóricos de Humanidades, Artes, Letras e Comunicação.

Partindo de uma intensa pesquisa literária e filmica, foi possível observar uma grande quantidade de obras ficcionais fantásticas hipermodernas, nas mais diversas mídias, com características próximas, em forma de narrar, em retratar seus protagonistas, eventos e provocações; e, claro, com suas características distintas, particularidades. Em suma, o grande poder norteador desta seleção inicial seria a *hesitação* do leitor, espectador e dos próprios personagens perante os eventos *fantásticos* que surgiam, de maneira inesperada, em um mundo até então próximo ao nosso, tido como real ou comum. De modo que roteiro, produção e recepção reforçariam um único questionamento: tudo aquilo *realmente* aconteceu com eles, ou os protagonistas apenas *imaginaram* aqueles eventos?

A partir deste grupo de obras, notou-se, com o apoio da pesquisa teórica, uma impossibilidade de categorizá-las como um único gênero ou subgênero, uma vez que se tratava de obras bem divergentes entre si, e ter esta hesitação como único mote a uni-las seria ignorar as particularidades de cada uma. Tendo isso em vista, o recorte levou-as, para além da década de lançamento, às temáticas retratadas naquelas obras, a jornada dos protagonistas, os desafios que enfrentam, e como os eventos fantásticos viriam a intervir no mundo comum em que vivem. Outro olhar viria a partir desta dualidade quanto à percepção da realidade às *dualidades* vividas pela humanidade por tantos séculos, e como o fantástico se apropriou desta discussão, desde o seu surgimento, na literatura.

Assim, a tese apresenta diversos pesquisadores e autores a âmbito norte-americano, sul-americano, europeu e asiático que, ao retratarem o fantástico, provocam uma reflexão quanto ao símbolo desta própria *fantasia*, *magia* ou *maravilha*, em suas obras, transitando do conto de fadas aos mais variados gêneros, subgêneros e formatos vizinhos. Trata-se de questões que conectam o desconforto do contemporâneo às mais antigas jornadas humanas narradas oralmente, de forma em que o *mundo comum* e o *mundo fantástico* são tão incômodos quanto à própria dualidade da contemporaneidade destas obras.

A partir desta intensa pesquisa, a tese defende que estas narrativas se organizam, não em gêneros e subgêneros, mas sim, em um *modo narrativo*. Para além disso, este modo narrativo permitiria variadas possibilidades, hibridizações e temáticas, seja no século XIX, XX ou no início do século XXI – como a viagem no tempo, a proximidade com a ficção científica, o gótico e o horror, além dos contos de fadas, e do cinema de amadurecimento ou transição, por exemplo.

Logo, a metodologia se divide entre dois processos: uma trajetória histórica e teórica de conceitos literários e de cinema; e a análise fílmica dos objetos.

O recorte parte do olhar de protagonistas em períodos diferentes de transição: o jovem adulto prestes a se tornar pai e um senhor prestes a falecer em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* (Tim Burton, 2003); a pré-adolescente que precisa amadurecer durante o pós-Guerra Civil Espanhola, em *O Labirinto do Fauno* (Guillermo Del Toro, 2006); e a criança bagunceira que só quer a atenção da família, em *Onde Vivem Os Monstros* (Spike Jonze, 2009). Estas narrativas, apesar de retratarem alguns momentos em tom alegre, próximos ao fantástico, narram também o duro ponto de vista de um ser solitário e incompreendido em sua contemporaneidade, remetendo também ao drama. Para além disso, a *viagem* dos protagonistas ao universo possivelmente imaginado traz um conforto e um novo entendimento a estes quando retornam ao mundo comum, auxiliando na compreensão deste contemporâneo. E é a partir da proximidade entre estas três obras que a pesquisa define uma teoria mais sólida, sem deixar de citar outras obras próximas.

Tendo em vista estas discussões, a tese observou que estas temáticas, no âmbito cinematográfico, também poderiam se reverberar de maneira bem mais intensa a partir dos anos 2000. Esta década permitiria a adaptação de características fantásticas de maneira mais verossímil devido à transição ao mundo digital e às novas tecnologias que surgem no computador, além de uma compreensão maior do público amplo e da estrutura narrativa proposta pela *Nova Hollywood* e pelo cinema *blockbuster*¹, que contempla da criança ao adulto.

Desta maneira, a tese possui a hipótese de que o assegurar desta **hesitação** entre o estranho e o maravilhoso, realizada na literatura com o suporte de um narrador não-confiável, se cumpra no cinema hipermoderno por meio de uma instância narradora não-confiável. Logo, o objetivo principal da tese é a compreensão deste conceito de hesitação no fantástico (TODOROV, 2012) e em formatos próximos, e como este se transporia nos três objetos, por meio de uma análise fílmica. Esta análise compreende seus modos **narrativos** e **estilísticos**, seja dentro das escolhas autorais de sua direção de **linguagem** e **som**, e respeitando ou não normas formativas de **gênero**, por meio de uma “narratologia comparativa” (STAM, 2006) entre o modo narrativo literário e seu desenrolar na mídia cinematográfica.

¹ Estes cinemas *mainstream* possuem uma proposta de modo narrativo a fim de servir a um interesse econômico da indústria hollywoodiana, visando atrair um público maior às salas de cinemas. Sua definição pode ser conferida no Glossário.

Como objetivo secundário, a tese analisa como o fantástico viria a servir como suporte para que cada um destes protagonistas (em diferentes momentos e faixas etárias) superem suas dores para poderem, finalmente, transicionar e amadurecer em um contexto hipermoderno (LIPOVETSKY, 2011) – momento bem diferente ao de séculos anteriores, no qual se define o fantástico.

Apesar das demandas comerciais da indústria hollywoodiana, foi possível notar um teor provocativo neste grupo de obras, posicionamento que coincide com a proposta disruptiva do gênero do fantástico literário, desde séculos anteriores. Desta maneira, a tese propõe ainda um terceiro objetivo à análise: uma interpretação das representações, temáticas e símbolos ali presentes nas obras, a fim de captar as provocações sociais e políticas ali contidas, por meio de um olhar contemporâneo (AGAMBEN, 2008).

Assim, a tese sugere que uma ambientação desta difícil frustração dos protagonistas poderia ser representada no cinema a partir de um conjunto de escolhas: características que remetam a alguns formatos literários específicos; a produção tecnológica possível nas obras cinematográficas da década dos anos 2000; a escolha da direção de arte e decupagem da obra a fim de compreender os simbolismos dispares entre o mundo comum e o mundo fantástico; a narração ou instância narradora não-confiável e não-onisciente, vinda do protagonista que ainda desconhece ou sabe pouco de sua jornada; as marcas autorais de cada diretor; e o contexto do fim do sonho moderno² (AUMONT, 2008), frustração que (des)norteia os protagonistas que estão à margem das normas da sociedade e potencializa esta fragmentação dual.

Estes, assim, ao oscilarem entre um mundo comum (tido pela diegese³ como *real*) e o mundo fantástico (*estranho*, *maravilhoso* ou *imaginário*) também oscilariam entre a escolha de uma dura *máscara* para suportar este mundo contemporâneo a eles, como uma fuga pelo evento ou mundo fantástico; ou ainda, desenvolver a coragem e a maturidade suficiente para romper com estas máscaras (impostas pela sociedade ou por eles mesmos) e crer ou não na possibilidade de concretizar os idealizados *sonhos* modernos dentro de um contexto hipermoderno tão mais complexo e sem utopias, em seu mundo real. Ao discutir estes períodos, a pesquisa se apropria dos conceitos de modernidade em Jacques Aumont, e de hipermodernidade em Gilles Lipovetsky.

² As discussões quanto ao sonho moderno poderão ser conferidas no Primeiro Capítulo, com maiores definições quanto aos períodos históricos no Glossário. Vale reforçar que o objetivo da pesquisa não é discutir a teoria do modernismo, e sim compreender como as possíveis discussões destas obras também respondem a seus contextos de lançamento.

³ Os mais variados conceitos referentes ao cinema podem ser conferidos no Glossário e nos Anexos.

O ***Primeiro Capítulo***, a priori, apresenta como a busca por definições já seria uma problemática na tese, uma vez que as próprias definições de adaptação, gênero, estilo e formatos literários transicionam a depender do local e do contexto cultural de seu lançamento. A pesquisa compreende conceitos de gênero em Rick Altman, Edward Buscombe, René Wellek, Austin Warren, David Bordwell e Thomas Schatz; de estilo em Luis Nogueira e David Bordwell; e de narratologia comparativa em Robert Stam.

O trabalho, assim, lista as variadas nomenclaturas dadas às narrativas que se apoiam na tensão entre estranho e maravilhoso, um leque de especificidades e formatos, com questões e estruturas próximas ao gênero do fantástico e suas ramificações. Para trazer luz a conceitos de *insólito*, *fantástico*, *mágico*, e *maravilhoso* no universo literário pelos séculos, a pesquisa parte de pesquisadores como Tzvetan Todorov, Irleamar Chiampi, Vladimir Propp, Bruno Bettelheim, Malcolm Jones, Fredric Jameson, Christopher Warnes, Alison Waller, Irmtraud Huber e Rachel Mariboho. Compreendendo que as obras analisadas partem de temáticas duais, os formatos narrativos analisados vêm de termos definidos por Mario Garrett, Alistair Fox, Christopher Booker, Victor Turner, Blake Snyder, Paul Radin e Carl Jung. Já o termo “máscara” é emprestado do crítico Jaime Alazraki; enquanto o “sonhar”, vem do sonho moderno de Jacques Aumont.

O ***Segundo Capítulo*** compreende como este modo narrativo do fantástico poderia, finalmente, se apresentar no cinema fantástico hipermoderno do século XXI, por meio de um cinema de alusão, citando outros cinemas, gêneros e estilos, mesclando temáticas e provocações hipermodernas. A partir dos olhares de teóricos já citados, o capítulo elenca uma lista de possibilidades e temáticas, evidenciando ainda mais a pluralidade deste modo narrativo e as teorias propostas pela tese.

As discussões em cima deste cinema de alusão partem de conceitos de Renato Pucci Jr e Noël Carroll, além da decupagem, linguagem e narrativa em Wayne Booth, Kristin Thompson, David Bordwell, e Bruce Block. Os conceitos e estudos dos símbolos se baseiam em Paul Veyne, Skip Young e Roberto Marques.

A jornada pela história dos efeitos dentro da indústria hollywoodiana apresenta como, a partir dos anos 2000 em diante, o cinema permitiria uma representação mais verossímil do universo do fantástico com o surgimento de novas tecnologias digitais e práticas que pudessem concretizar essa pirotecnia fantasiosa em tela – como o avanço dos *animatronics*, da maquiagem artística realista, da composição com iluminação e edição digital, do *chroma key*, e da computação gráfica em novos *softwares* de simulação tridimensional em tela. Estas possibilidades digitais serão ilustradas por David Bordwell, Soumen Das e Ted Friedman

O final deste capítulo explana os processos de análise. Parte de uma análise descritiva e interpretativa das obras, dentro de uma produção de sentido, hermenêutica, racional e semiótica, na tradição de compreensão das narrativas, decupagem, fotografia, trilha sonora e direção de arte, tecendo paralelos aos formatos literários aqui apresentadas – uma estruturação sugerida por Francis Vanoye, Anne Goliot Lèti, Jacques Aumont, e Michel Marie. Uma vez que as obras combinem formatos clássicos com inspirações a cinemas não clássicos, a análise também pede uma compreensão da relação de afetação dos corpos, em ordem não-hermenêutica, com a produção de sensações, a partir de conceitos de Hans Ulrich Gumbrecht.

Por serem filmes tão próximos de estruturas genéricas literárias, mas, ao mesmo tempo, tão díspares em estilísticas cinematográficas, vale a percepção de como a análise se aplica e se realiza de maneira própria em cada uma das obras, sem se ater a uma discussão para a possibilidade ou não de uma adaptação ou transposição de gênero de uma mídia a outra, mas aproximando-as. Vale reforçar que, apesar de elencar variadas características possíveis em obras fantásticas hipermodernas, seria errôneo esperar que todos os filmes cumpram com todas as possibilidades listadas. A proposta, portanto, seria observar como esta mídia audiovisual seria capaz de transmitir as mesmas sensações, discussões e provocações propostas por antigos formatos literários, nos objetos de pesquisa, no que se diz respeito à hesitação entre o estranho e o maravilhoso, do ponto de vista dos personagens e da recepção.

Os *Capítulos Seguintes* apresentam a abordagem do *corpus* de pesquisa: a análise fílmica das obras selecionadas, *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* (Tim Burton, 2003), *O Labirinto do Fauno* (Guillermo Del Toro, 2006) e *Onde Vivem Os Monstros* (Spike Jonze, 2009). Obras do momento histórico e indústria apontados, e que carregariam formatos narrativos próximos, além de atraírem um público mais jovem, independentemente de apresentar protagonistas em diferentes faixas etárias em sua jornada narrativa. Cada obra, à sua maneira, representará as possibilidades do modo narrativo do fantástico combinado a uma temática dual ou de transição. Os processos de análise hermenêutica e não-hermenêutica levaram à construção de minuciosas tabelas, que são parte dos Apêndices A e B, respectivamente.

O *Último Capítulo* aponta comparativos dos objetos com os conceitos e teorias apresentadas ao decorrer de tese, a fim de nortear uma conclusão, cumprindo com a expectativa de que, dadas as possibilidades do fantástico, estas obras poderiam apresentar proximidades e, também, muitas particularidades, fugindo de uma fórmula estruturalista limitante, e trazendo olhares autorais únicos.

CAPÍTULO UM – ENTRE A MÁSCARA E O SONHAR

Um protagonista, dentro de um cotidiano monótono, busca compreender como agir perante uma frustração de seu contemporâneo diegético. Mas, para tal, de repente é acionado a contatar um universo que desprende das regras que nós (espectador, leitor e personagem) conhecemos, a fim de cumprir seus objetivos dentro de uma grande jornada com tom poético. Um tom que pode vir da imagem, do diálogo, do som, do ritmo, da distorção do tempo e das regras tangíveis ao mundo em que vivemos. Entretanto, este mundo tão *mágico, estranho, maravilhoso, insólito, fantástico, fantasmagórico* – e talvez *imaginário* – consegue nos remeter aos conflitos diários do mundo comum, contemporâneo ao personagem. Pronto: tem-se uma trama ficcional que nos remete a variados formatos narrativos já vistos no passado, por tantas vezes, explorados na literatura de séculos anteriores, a adaptações no primeiro cinema, e cinema clássico ao contemporâneo, de Judy Garland como Dorothy⁴ a Michael Keaton como Birdman.

Pensar na hesitação entre um mundo comum (tido como *real* para os protagonistas) e um mundo fantástico (*estranho, maravilhoso*, ou até *imaginado* pelos protagonistas), inicialmente, nos apontaria ao gênero do fantástico. Porém, Katherine Fawkes (2010) reforça o quanto o fantástico no cinema raramente viria com definições rígidas. Ela cita como *Splash – Uma Sereia em Minha Vida* (Ron Howard, 1984) uniria o fantástico à comédia romântica, *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939) combinaria o fantástico ao musical, e *Shrek* (franquia do estúdio Dreamworks) mesclaria o conto de fadas com a comédia em animação. Para além disso, o fantástico também poderia se mesclar com o horror e a ficção científica. Apesar da dificuldade em se definir o gênero, um aspecto central das obras fantásticas é a ruptura ontológica do nosso *senso de realidade*⁵. Entretanto, isto levaria a variados hibridismos, gerando subgêneros, gêneros vizinhos ou mesmo formatos próximos de narrativa ou de estilo (FAWKES, 2010, p. 1-2). Logo, de início, a *classificação* se revela como uma problemática para a tese.

⁴ A obra cinematográfica *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939) se trata de uma adaptação literária, do romance homônimo, tido como infantil, escrito por L. Frank Baum, ilustrado por W. W. Denslow, e lançado em 1900.

⁵ Há uma grande discussão quanto à representação da “verdade” nas mídias, enquanto uma forma fidedigna de se conceber o mundo, ou seja, um “contrato veridictório” de leitura do texto (FIORIN, 2008), tema que não será o foco desta tese.

1.1 Para além de gêneros, estilos e adaptações: uma *narratologia*

Autores como Rick Altman, David Bordwell, René Wellek, Austin Warren e Edward Buscombe já apontavam a problemática dos ***gêneros*** e subgêneros. Ambos não possuem identidades ou fronteiras estáveis, e são frequentemente híbridos e abertos à evolução. Por anos, sua pesquisa trouxe variadas reflexões sobre sua definição, função, origem e evolução. Assim, sua própria identificação e classificação são oscilantes, servindo a públicos, períodos, ideologias e mercados variados, mutando, evoluindo e se adaptando, acabam por não ter barreiras bem definidas.

Na literatura, a definição dos gêneros, ou estilos literários, já era uma questão. De um lado, a crítica pretendia categorizar as obras; de outro, muitos autores se recusavam a escrever a partir de padrões pré-determinados e estruturalistas seus textos, defendendo que a literatura existisse por si mesma, sem referências externas, históricas ou contemporâneas (BUSCOMBE, 2005). Para René Wellek e Austin Warren, em *Teoria da literatura e metodologia dos estudos literários* (2003), o grande problema do estudo histórico dos gêneros se dava na impossibilidade de identificar o gênero sem analisar a sua história, e de compreender a história sem compreender a delimitação deste recorte (WELLEK; WARREN, 2003).

Vale apontar, também, que a semiótica se torna um fator importante no estudo dos gêneros nas diferentes mídias, e é um grande norteador na análise dos objetos desta pesquisa. Para Rick Altman (1998), a compreensão dos símbolos é o principal motivo do distanciamento entre os conceitos de ***gêneros cinematográficos*** e ***gêneros literários***. Algumas definições mesclavam historicidade, indústria e semiótica (ALTMAN, 1998). Já outras, partiam de uma categorização a partir de convenções, temas, ações, ou sensações que buscavam causar no público. Por exemplo, ao tratar-se de um *western*, esperava-se que a obra fosse ambientada no Velho Oeste Estadunidense; e, no caso de um horror, esperava-se ficar horrorizado ao assistir a obra. Andrew Tudor chegou ao mesmo conflito de Wellek e Warren: como definir um grupo de filmes como *western*, se até então eles não tinham esta definição, já que não se conheciam estas convenções e, ao mesmo tempo, só se percebe as convenções ao definir o grupo de filmes? Para Tudor, o gênero não é somente uma combinação de convenções inerentes aos filmes, mas também refletem a cultura na qual operam. Logo, o conceito de gênero depende muito mais da recepção do que da produção. Tudor acha

potencialmente interessante as noções de gênero para o estudo da interação social e psicológica entre cineastas, filme e audiência; não para objetivos imediatos da crítica (TUDOR, 1976).

Buscombe (2005) reforça que muito pouco do estudo dos gêneros literários é relevante para a compreensão dos gêneros cinematográficos, uma vez que "[...] gastou-se mais tempo avaliando as naturezas e as possibilidades desses três estilos de literatura [drama, ficção e poesia] do que explorando os gêneros históricos" (BUSCOMBE, 2005, p. 304). O estudo de outros gêneros literários específicos como o melodrama vitoriano e o romance gótico não passou de uma mera listagem de exemplos. Desta maneira, o atraso dos estudos da crítica e da teoria dos gêneros cinematográficos vinha em parte dos problemas da literatura e em parte pelo apogeu da teoria do autor (*Ibidem*). Logo, é natural que nem tudo do que for compreendido pela literatura se aplique na análise das obras.

Segundo Thomaz Schatz (1981), o interesse pelos estudos do gênero cinematográfico só viria na segunda metade dos anos 1970, com a influência das metodologias semióticas e estruturalistas, e a inclinação natural da crítica para fazer uma autópsia do *studio system*, em seu momento de crise. Assim, havia uma crescente preocupação em estudar obras hollywoodianas não só como produto estético, mas também cultural e industrial. Schatz cita Claude Lévi-Strauss, uma vez que ele defenda o quanto a relação do público com os gêneros era praticamente um ritual, um **pacto entre cineasta e audiência** (SCHATZ, 1981, p. 265).

Para Bordwell e Thompson (2013, p. 475-476), o estilo e o gênero partem de convenções formais que se conectam à expectativa do público; ou seja, a partir do momento em que o público reconhece certos modos narrativos, estruturais, sonoros, de cor, iluminação, contraste, montagem, e escolha de planos, ele pode reconhecer um gênero ou estilo e já sabe o que esperar daquela obra. De um lado, há um interesse comercial vindo dos gêneros a partir da indústria hollywoodiana, de outro, há um pacto com o público, uma vez que o estilo seja capaz também, de moldar significados (*Ibidem*, p. 479), como em um jogo entre obra e espectador (LYRA, 2018). Logo, os gêneros são compreendidos como processos e híbridos, e mesmo os gêneros do período clássico hollywoodianos, considerados “puros”, poderiam ter surgido da combinação de características comuns genéricas prévias. Esta natureza mutável parte da inter-relação entre **cineastas, audiência, crítica** e a **indústria** (NEALE, 1990).

A partir dessa multiplicidade, o pesquisador português Luís Nogueira tenta propor um conceito resumido, no qual um gênero apresentaria obras com

marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser *as narrativas ou as temáticas* [Ainda que] podemos acrescentar três ideias: em primeiro lugar, que, virtualmente, a partilha de uma dada característica implica a pertença de um filme a um gênero; em segundo, que toda a obra pode, em princípio, ser integrada num determinado gênero; e, em terceiro, que uma obra pode exibir sinais ou elementos de diversos gêneros (NOGUEIRA, 2010, p.3, grifo nosso).

A pesquisa compreende, assim, olhares plurais sobre uma mesma obra, para além de estruturas narrativas e temáticas, aos perfis mutáveis e sensações corpóreas da audiência. Esta base será crucial para a análise dos objetos desta tese.

Buscombe (2005), ao analisar os gêneros, de pronto, aponta divergências com o conceito de *estilo*, outra expressão que apresenta uma miríade de debates.

É simples confundir os dois conceitos, entretanto, a análise crítica do estilo remonta ao século XIX, e aos estudos das artes, da arquitetura e linguística, em que críticos buscavam escrever uma história da arte a partir de padrões estilísticos em comum, logo, análises diferentes surgiam para tal categorização. Desde a articulação entre estilo individual, estilo nacional e estilo de uma época, a análises de pensamentos da época, juntamente à historicidade, até recorrências e padrões (UCHÔA; ADAMATTI, 2020, p. 293).

Luís Nogueira aponta que o gênero segue uma estrutura de características comuns, porém limitantes; enquanto o estilo teria uma maior liberdade, sendo possível perceber diferentes estilos dentro de um mesmo gênero, a partir dos diferentes olhares de diretores. Este conceito vem da crítica ao “cinema de autor” e das características comuns da sua filmografia (NOGUEIRA, 2010, p. 9).

Bordwell vai além desta maneira simplista de ver o conceito. Para o pesquisador, o estilo cinematográfico seria a “textura das imagens e dos sons de um filme” que parte do “uso sistemático e significativo de técnicas dessa mídia [encenação, fotografia, montagem e desenho de som] em uma obra” (BORDWELL, 2013, p. 17). Juntamente com Thompson, sugere a compreensão, a princípio, do processo técnico usado na obra, para analisar seu estilo. Outro caminho é a compreensão das mudanças e continuidades estilísticas em uma perspectiva histórica, a partir da resolução de problemas na produção (BORDWELL;

THOMPSON, 2013). Este olhar múltiplo perante a estilística também fará parte das análises dos objetos da presente tese.

Para Luis Nogueira, por exemplo, o *Film Noir* se categorizaria muito mais como um estilo comum em *Hollywood*, podendo estar presente, por exemplo, dentro do gênero policial. O mesmo se aplicaria ao *western spaghetti*, considerado um estilo dentro do *western*. “Em termos de estilo, estes filmes distinguiam-se, sobretudo, pelo exagero na ação e na caracterização das personagens, pelo tom de paródia delirante das convenções do *western* e pela imperfeição técnica (que se tornaria uma marca artística)” (NOGUEIRA, 2010, p.50). Da mesma maneira, o pastiche deveria reproduzir o mesmo estilo da obra original parodiada, como é o caso das obras de Quentin Tarantino. Outro exemplo que o autor categoriza como estilo seria a animação em *anime*⁶ (*Ibidem*).

É complexo, portanto, definir ou identificar o gênero ou o estilo de maneira rápida, seja na literatura ou no cinema, uma vez que grande parte das obras hibridizam variados formatos. E ainda, no cinema contemporâneo, normas estilísticas diferenciadas podem coexistir e ir além de um só gênero ou escola, fazendo parte também do conjunto de obras de um certo diretor, por exemplo, as obras de Tim Burton, Guillermo Del Toro, Wes Anderson ou Quentin Tarantino. Logo, não partirá deste trabalho um trajeto de identificação dos objetos dentro de um único formato de gênero ou de estilo totalizante. Já não seria simples analisar três obras tão díspares a partir, somente, dos conceitos mencionados acima. Desta maneira, é importante observar que os processos desta pesquisa seguem caminhos heterogêneos, compreendendo as particularidades de cada obra. Tendo isto determinado, é compreensível também que a pesquisa não parta da ambição de compreender *adaptações* literárias, ou de adaptar ou transpor um gênero por entre mídias (do literário ao cinematográfico). Busca-se observar como as sensações, temáticas e hesitações sentidas há séculos nos formatos literários poderiam reverberar no cinema, uma vez que o próprio conceito de adaptação também seria uma questão.

Linda Hutcheon (2013) e Robert Stam (2006) já apontavam como o conceito de adaptação é plural, para além de mídias a regravações e paródias. Stam concorda com Bakhtin ao afirmar que o texto plural do romance se abre a várias interpretações, e infinitas leituras. O pesquisador sugere uma proximidade entre cineasta e romancista, não necessariamente de

⁶ Vale reforçar o quanto este último tem se apresentado em obras de variados gêneros e países, para além dos asiáticos.

forma literal, mas aproximando temáticas e estilísticas. Outro ponto importante desta dita *narratologia comparativa* seria abrir às perguntas: “que eventos da história do romance foram eliminados, adicionados, ou modificados na adaptação e, mais importante, *por quê?*” (STAM, 2006, p. 40).

Para o autor, é comum vermos adaptações que preferem priorizar somente os eventos cruciais para a trama, cortando outros. Ou ainda, estender momentos breves da obra literária que poderiam causar planos cinematográficos visualmente impressionantes. O mesmo com personagens que são eliminados, ou condensados em apenas um, de acordo com a sua relevância à narrativa e contribuição ao ritmo da obra filmica; ou ainda mudam em características físicas a favor de uma inclusão étnica. Há ainda personagens que são criados exclusivamente para a adaptação. Estas escolhas de mudanças surgem “através do prisma dos discursos e ideologias em voga, e pela mediação de uma série de filtros: estilo de estúdio, moda ideológica, constrictões políticas e econômicas, predileções autorais, estrelas carismáticas, valores culturais e assim por diante” (*Ibidem*, p.50). Por fim, Stam declara que a crítica pode considerar adaptações boas e ruins, mas não guiada por uma noção de “fidelidade”, “mas sim, pela atenção à ‘transferência de energia criativa’, ou às respostas dialógicas específicas, a ‘leituras’ e ‘críticas’ e ‘interpretações’ e ‘reelaboração’ do romance original, em análises que sempre levam em consideração a lacuna entre meios e materiais de expressão bem diferentes” (*Ibidem*, p. 51).

Tendo em vista este conceito de aproximação pela narratologia comparativa, a pesquisa parte do princípio de identificar características do fantástico literário no cinema hipermoderno, especificamente a partir de uma hesitação entre mundo comum e mundo *estranho* (ou *maravilhoso*, ou *imaginado*); uma vez que esta transcrição de características de gênero de uma mídia a outra possa, em algumas obras, ser suficiente para classificar um filme dentro deste gênero, e em outras, leve à classificação da obra em gêneros variados, tornando difícil a identificação à primeira vista. O foco aqui não é transpor totalmente estas características, a fim de preencher uma lista pré-determinada e imutável de lacunas, ou mesmo propor uma literatura ou cinema fadados a um estruturalismo limitante advindo das críticas formalistas – coisa que Tzvetan Todorov (2007) já se preocupava e repreendia. Para o teórico, era importante resgatar parte do espírito do século XIX, que reconhecia na literatura uma verdade humanista, e uma capacidade de estar no mundo, para além do censurável, considerando principalmente sua crítica social, focando mais em seus sentidos e menos em suas estruturas formais. Logo, era necessária uma profunda ruptura inclusive *na própria obra*,

o que requer grande honestidade e independência intelectual (TODOROV, 2007). Esta provocação se aproxima dos cinemas rebeldes ao classicismo⁷, cujo recurso simbólico e imagético será aproveitado no cinema ao representar o fantástico, e norteia o processo de análise filmica deste trabalho.

Desta maneira, o objetivo aqui é reconhecer a principal *essência* das temáticas e estilísticas, propostas pelos diversos teóricos literários e cinematográficos aqui citados, nas obras filmicas, coisa que, desde a mídia literária, já apontava para diversos caminhos que hibridizariam com outros gêneros. Uma vez que a tese compreenda um olhar pela *narratologia comparativa*, para além de gêneros e estilos, a pesquisa também parte de uma de análise do fantástico e desta hesitação por meio de um *modo narrativo*.

Assim, este capítulo inicial parte da compreensão do modo narrativo do fantástico, a partir de suas temáticas, discussões e formas de interação e apresentação dos eventos *estranhos* ou *maravilhosos* em relação aos comuns.

1.2 O modo narrativo do fantástico: o mágico, o insólito, o estranho e o maravilhoso

Tendo em vista a heterogenia dos gêneros e sua ampla hibridização e evolução, esta pluralidade se aplica também nas representações de dualidade e tensão entre momentos tidos como *comuns*, *ordinários*, *naturais* ou *reais* e momentos tidos como *sobrenaturais*⁸, *mágicos* ou *imaginários* pelos personagens e pela recepção. Esta tensão pode ser identificada em variados formatos, gêneros e subgêneros literários, de diferentes origens, funções, versões, temáticas e contextos regionais e históricos.

Quando se trata da representação de eventos *sobrenaturais*, muitos autores recorrem ao *insólito*, que seria um termo guarda-chuva capaz de agrupar variados gêneros que lidam com aquilo que não é *natural* ao nosso mundo. Uma vez que o insólito quebra

⁷ Os mais variados cinemas podem ser conferidos no Glossário.

⁸ O termo *sobrenatural*, nesta pesquisa, se refere a itens, cenários, objetos, seres ou momentos que se sobrepõem às leis da física natural de nosso planeta material, como espíritos, fantasmas e seres que careçam de um corpo com matéria, por exemplo.

a concepção diversa do sólido, formando um mundo em que as verdades do universo familiar e previsível dos leitores reais, seres do cotidiano, estariam alteradas. Nessa perspectiva, o insólito é uma ideia que vai além dos conceitos de realidade, verdade e até de *gênero* literário, pois sua presença na narrativa implica efeitos diversos, dependendo da época (BATISTA, 2007, p.46, grifo nosso).

A partir do século XVIII, entretanto, o Iluminismo traria uma noção do que seria a realidade partindo do método científico. Até então, eventos sobrenaturais explicados somente pela religião faziam parte do cotidiano e conviviam naturalmente com os eventos naturais. Roas (2014) explica que “o mesmo culto à razão deu liberdade ao irracional [...]. A excitação emocional produzida pelo desconhecido não desapareceu, deslocando-se em vez disso para a ficção” (ROAS, 2014, p. 48). Para o autor, isso se formaliza no Romantismo, no qual os escritores, “sem rejeitar as conquistas da ciência, postularam que a razão, por suas limitações, não era o único instrumento que o homem dispunha para captar a realidade. A *intuição* e a *imaginação* eram outros meios válidos de fazê-lo” (*Ibidem*, p. 49, grifo nosso), mas foram censurados. Logo, essa herança iluminista de trazer a ciência como uma crença cega também implicaria em um conceito frágil do que seria o *real*. Assim, o real poderia ser apenas uma convenção, a partir de contextos cotidianos, históricos e socioculturais (*Ibidem*). E é sob este ambiente de incerteza que os personagens das obras (e a recepção) se relacionam com os eventos insólitos.

Desta forma, Garcia defende o insólito como uma categoria de gêneros, uma vez que ele

[...] não decorre normalmente da ordem regular das coisas, senão que é aquilo que não é característico ou próprio de acontecer, bem como não é peculiar nem presumível nem provável, pode ser equiparado ao sobrenatural e ao extraordinário, ou seja, aquilo que foge do usual ou do previsto, que é fora do comum, não é regular, é raro, excepcional, estranho, esquisito, inacreditável, inabitual, inusual, imprevisto, maravilhoso (GARCIA, 2007, p. 20).

Entretanto, quando se trata de uma dúvida entre real e imaginário, logo recorre-se ao gênero do fantástico e seus subgêneros, a partir do teórico literário Tzvetan Todorov. Este, em 1939, define o gênero do fantástico na literatura como um momento de *hesitação*⁹ do leitor diante de acontecimentos inexplicáveis na história. Para que o *fantástico* se sustente, é preciso que o leitor mergulhe na obra e confie na jornada e nos protagonistas, o tempo todo se questionando se aqueles eventos seriam credíveis. Logo, cabe ao autor uma técnica específica

⁹ O termo “hesitação”, utilizado pelo teórico, será o norteador de toda a pesquisa.

de escrita, manipulando com sabedoria a sequência de eventos narrados e a quantidade de explicações dadas, para que o leitor sustente este sentimento de hesitação. Todorov cita Louis Vax, e ambos reforçam que somente nesta hesitação é que vive a versão mais *pura* do gênero fantástico. Entretanto, quando o leitor é capaz de interpretar se estes eventos seriam uma ilusão de sentido, sem abalar as leis do mundo *real*, segundo Todorov, esta obra pertenceria ao gênero do *estranho*. Ou, se decidir ser convencido pela veracidade deste mundo insólito com suas regras próprias e sua imposição sobre o mundo comum, então, a obra pertenceria ao gênero do *maravilhoso*.

Para o autor, o *fantástico puro* é a fina linha entre estes dois gêneros vizinhos, e depende não somente da forma como a obra é contada ou escrita, mas também de um evento que muitas vezes foge do controle do produtor ou do escritor: a interpretação da recepção que deverá aceitar este ambiente narrativo de incerteza. Todorov comenta que, entre os três gêneros puros, é possível haver intersecções, como o *fantástico-estranho* e o *fantástico-maravilhoso*. Nestas, inicialmente, o público pode ter uma hesitação, quando, ao final, eventualmente, a obra o direciona à escolha entre o estranho ou o maravilhoso. Quanto ao primeiro, Todorov usa de exemplo *O Caso dos Dez Negrinhos*¹⁰ (Agatha Christie, 1939), um mistério que, desde o início, mantém o leitor na dúvida se realmente se trata de eventos sobrenaturais ou se haveriam explicações lógicas para o ocorrido. Ao final, a dúvida é cessada pela própria autora, que declara uma explicação racional. Quanto ao segundo, público e personagem se deparam com eventos inexplicáveis e tentam racionalizá-los desde o início, ainda mantendo a dúvida e a hesitação. Entretanto, ambos são apresentados a uma conclusão sobrenatural, ao final da obra (TODOROV, 2012).

Logo, a presente pesquisa se apoia, majoritariamente, nas teorias de Todorov. Entretanto, os objetos aqui analisados também criam intersecções e hibridizações com outros gêneros, subgêneros e formatos irmãos ou vizinhos, e é importante compreendê-los.

Todorov aproxima o conceito de *maravilhoso* ao de *contos de fadas* e de *contos maravilhosos*, uma vez que, para ele, nestas obras, os efeitos sobrenaturais não causam estranheza ou hesitação alguma nas personagens nem no leitor. Desde início, ambos são convidados a aceitarem estes momentos não-naturais como verdade absoluta para aquela obra. Para o autor, ainda podem haver variadas ramificações entre o próprio maravilhoso – uma vez

¹⁰ Título original da obra que, atualmente, fora relançada pelas editoras brasileiras com o novo título *E Não Sobrou Nenhum*, e no exterior como *And Then There Were None*.

que seja ele um dos gêneros mais comuns dentre os citados anteriormente –, como o maravilhoso científico ou ficção científica, onde eventos diferenciados são explicados de maneira racional (*Ibidem*).

Quanto ao *conto maravilhoso*, Vladimir Propp aponta como os universos ficcionais se originam de concepções sagradas e mitológicas do mundo, na mesma medida em que revelam o quanto, dialeticamente, suas narrativas resultariam de um processo de profanação deste mesmo conteúdo religioso, uma vez que não haveria espaço para o sagrado nesta nova sociedade burguesa que se instalava (PROPP, 1977).

Próximo ao maravilhoso, Alison Waller traz o conceito de *fantasia doméstica*, que ela classifica como um subgênero literário vizinho ao fantástico, voltado para crianças. Neste subgênero, os itens, poderes, cenários e seres maravilhosos ficam claramente diferenciados dos reais, e fazem parte do ambiente familiar destas, em brincadeiras, brinquedos, jogos, como visto em *Ursinho Pooh* (WALLER, 1990). Outros pesquisadores também incluem *Paddington*, *Mary Poppins* (SMITH, 2004), obras de Dr. Seuss, Crockett Johnson e Maurice Sendak (cuja obra adaptada é um dos objetos desta tese) (DENEN, 2012). O renomado autor de obras infantis Dr. Seuss reforça que a ausência de causalidade (que ele se refere como *nonsense*) é crucial, como uma “maneira de olhar a vida através do lado errado de um telescópio (coisa que eu faço) e que nos permite rir das realidades” (SEUSS, 1994, tradução nossa¹¹).

Já os *contos de fadas* europeus e russos eram, muitas vezes, tidos como cruéis em suas conclusões dramáticas, a fim de passar uma moral ao leitor infantil. Criados para alertarem as crianças dos perigos contemporâneos e ensinarem a elas a diferenciarem situações reais de imaginárias, apresentavam protagonistas jovens impulsivos ou muito ingênuos que acabariam caindo nos perigos do mundo mágico e, comumente, morrendo ao final da história, uma vez que o mais importante ali era a sensação transmitida à criança leitora. Para Bettelheim, havia uma lição intrínseca, que incentivaria a criança a não se intimidar, seguindo firme contra os obstáculos, opressões e injustiças da vida, o que a levaria a emergir vitoriosa (BETTELHEIM, 1979).

¹¹ No original: “It is a way of looking at life through the wrong end of a telescope – which is what I do – and that enables you to laugh at all of life’s realities” (aos 00:04:06). A fala pode ser conferida no documentário *In Search of Dr. Seuss* (Vincent Paterson, 1994), lançado diretamente para a TV. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=1Z8XOGK8N-4 Acesso em: 13 out 2024.

Entretanto, o foco desta pesquisa se aproxima mais do conceito do *fantástico puro*, por conta da hesitação. Alison Waller afirma que, nestas narrativas¹², o fantástico surgiria abruptamente no mundo real, sem se mesclar nem ser absorvido por este, causando estranhamento e hesitação nos personagens e no leitor. O fantástico, de acordo com a autora, é algo que não existe no nosso mundo. Já o mundo tido como real não é uma representação totalmente fidedigna ao nosso, e sim uma provocação a uma crítica ao contemporâneo, uma vez que se trata de obras de ficção. A autora reforça que, diferente do maravilhoso, a trama se passa em um tempo e espaço realistas. Ao contrário das obras de C. S. Lewis ou de J. R. R. Tolkien, nas quais o foco é o mundo maravilhoso com suas regras próprias bem definidas e um tempo indeterminado, as obras deste modo narrativo se focam em como somente *alguns* itens ou eventos de um mundo fantasioso poderiam interferir no mundo principal da trama, o real. Outro ponto importante é que esta interpretação pode ser sutil para o leitor, entretanto, a escrita deve reforçar que o fantástico tem a possibilidade de ser considerado real, e não somente parte da imaginação ou do delírio do protagonista. Mas, a nenhum momento a obra deve *deixar claro* que este momento foi parte de um sonho ou de uma fantasia de seu subconsciente (WALLER, 1990). E esta é a principal cerne da presente pesquisa.

Ainda de acordo com Todorov (2012), o fantástico puro enquanto gênero literário teria sua origem no século XVIII, evoluindo até o século XIX, na Europa, sobretudo na França; onde o sobrenatural viria contestar, inicialmente, a racionalidade do Iluminismo, e os sonhos da Revolução Francesa, passando posteriormente para as narrativas cujos transtornos psicológicos dos personagens, como loucura, alucinações, sonhos, delírios e pesadelos, refletiam suas angústias contemporâneas. Todorov cita *A Metamorfose* (Franz Kafka, 1915), como exemplo (TODOROV, 2012).

Diversos teóricos defendem que, pelo mundo, para além de Europa, Ásia, e América Latina, esta estilística de hesitação somada a uma crítica social e política se espalhou como um fenômeno (ZAMORA; FARIS, 1995). Com similaridades e particularidades entre si, também contam com nomenclaturas variadas – já que correspondem a contextos históricos e culturais diferentes – como *realismo fantástico*, *realismo mágico*, *realismo maravilhoso*, *realismo fantasmagórico*, entre outros¹³.

¹² A autora defende o conceito como “realismo fantástico”, termo cuja tese não se apropriará, entretanto, se aproxima do fantástico puro.

¹³ Como a pesquisa parte de um olhar sobre a hesitação do fantástico puro, livre de classificações de gênero, não cabe aqui se ater a todas as nomenclaturas e suas reverberações em cada país ou contexto. Assim, a tese segue a

Entretanto, cabe à pesquisa as proximidades entre eles. Comumente, o *sobrenatural* destas obras é utilizado para analisar o mundo comum diegético de maneira mais poética ou espiritual, ou em uma patológica distorção deste mundo, reforçando o fato de o fantástico sempre encontrar sua relação com um evento contemporâneo real (JONES, 1990). Esta correlação poderia ser representada pela dicotomia entre cultura da razão e da tecnologia e a cultura da superstição (WARNES, 2014), podendo lidar, também, com conflitos sociais, geopolíticos, religiosos, históricos e até pós-coloniais (JAMESON, 1986).

Importante reforçar o quanto as narrativas latinas rompiam as relações de casualidade e temporalidade, assim como as barreiras “entre o real e o irreal, o racional e o irracional, que norteiam a lógica ocidental” (FIGUEIREDO, 2013, p. 16), de uma maneira mais particular e diferente das europeias (PETRI, s/d). O maravilhoso seria paradoxal, uma vez que soe inesperado e repentino entre os acontecimentos corriqueiros da vida, e, ao mesmo tempo, não traz muitas surpresas perante a situação real. Este maravilhoso só pode ser percebido em qualquer espaço e em qualquer momento se o observador estiver dotado de uma “fé” no “milagre” que surge da realidade (CARPENTIER, 1969), de forma que o comum, o extraordinário e o sobrenatural coexistam sem nenhuma causalidade (CHIAMPI, 1980, p. 47).

Importante não confundir os termos. Enquanto o maravilhoso e os contos de fadas trariam uma visão do mágico, fantástico, sobrenatural e insólito de maneira a ser facilmente aceita pelo leitor como uma verdade inerente e atraente; o realismo fantástico, o realismo maravilhoso e o realismo mágico se baseariam muito mais na função de hesitação e crítica, em que o insólito quando não associado a algo sobrenatural, incomoda o leitor como “estranho” (OLIVEIRA, 2015).

Remo Ceserani (2006) defende que não é tão simples definir estas características de hesitação como gênero e prefere o termo *modo narrativo*, podendo observá-lo em variados gêneros (CESERANI, 2006). Rachel Mariboho também se apropria da expressão *modo narrativo*, e afirma que há um valor neste formato (que ela chama de realismo mágico). A teórica reconhece que ao migrarmos ao século XX, este modo narrativo continuaria a se manter relevante, uma vez que segue representando as ansiedades do contemporâneo dentro da cultura popular (MARIBOHO, 2016). Já para Ítalo Calvino, no século XIX, estas estruturas narrativas fantásticas ainda vinham influenciadas pelo romantismo e por um

partir de elementos destes formatos que sejam próximos ao fantástico puro. As variadas definições e seus respectivos teóricos podem ser conferidos no Glossário.

propósito popular, uma vez que muitas eram publicadas no jornal; e, no século XX, as publicações poderiam se expandir para além do popular, tomando um olhar mais provocativo, amedrontador e intelectual (CALVINO, 1993).

Para o crítico argentino Jaime Alazraki, este formato (que ele chama de gênero do *neofantástico*) abordaria temáticas diferentes no século XX, a partir de um contexto inaugurado pelos eventos da Primeira Guerra Mundial, em conjunto aos movimentos de vanguarda, à psicanálise de Freud, o surrealismo, o existencialismo, entre outros (ALAZRAKI, 2001, p. 280). Para o crítico, é importante reconhecer o fantástico como um gênero autônomo, que possui uma capacidade própria de gerar reações variadas, como o medo, o calafrio, e o horror, também – coisa que o maravilhoso não permitiria. Este medo viria a partir de um contexto, no século XIX, em que a ciência já se preocupava em explicar a tudo, sem deixar espaço para milagres – época de publicações célebres de Balzac, Irving e Poe, por exemplo. Entretanto, no século XX, o medo é substituído por perplexidade e inquietação, em obras de Kafka, Cortázar e Borges. Logo, estas novas temáticas e críticas justificariam, para ele, uma nova nomenclatura (*Ibidem*) – discussão que a tese não se apropriará.

Essa transição do fantástico puro a outras nomenclaturas e formatos pelos séculos acabou rendendo diversas discussões e possibilidades de representação. Essas narrativas, que surgem pós-revoluções, no começo da falácia sonho intelectual do mundo moderno, destinadas a criticar seu contemporâneo, conseguem uma maior produção e popularidade no mundo hipermoderno, em âmbito mundial (nos mercados literários latino, inglês, norte-americano e japonês). Para a pesquisadora britânica Alison Waller (1990), há uma explosão de obras literárias ficcionais no final do século XX, desde os anos 1960, que mesclam realismo e fantasia (WALLER, 1990). Títulos famosos incluem o mexicano *Como Água para Chocolate* (Laura Esquivel, 1989), o chileno *A Casa dos Espíritos* (Isabel Allende, 1985), e os estadunidenses *A Vida de Pi* (Yann Martell, 2001, adaptado ao cinema como *As Aventuras de Pi*) e *Peixe Grande – Uma Fábula de Amor entre Pai e Filho* (*Big Fish: A Novel of Mythic Proportions*, Daniel Wallace, 1998), cuja adaptação é um dos objetos de análise deste trabalho.

No Japão, nos anos 1980, o romancista Haruki Murakami, por exemplo, recupera as estruturas do fantástico puro europeu ao se inspirar em Kafka, nos latinos e em seus conterrâneos japoneses e explorar em suas obras a dicotomia do real e do delírio para

questionar sintomas de *alienação* e *solidão* do mundo hipermoderno (ISOTANI, 2011). Suas obras, lançadas entre 1980 e 2020, fazem sucesso mundialmente, e se apropriam do insólito para abordar desde temáticas pessoais a *traumas coletivos* relacionados a seu país de origem, como a invasão japonesa da Manchúria e a representação da *mulher* na sociedade japonesa contemporânea – vista como uma ponte ou xamã para o universo do fantástico e do onírico em suas obras, recheado de simbolismos ácidos quanto às experiências humanas desta sociedade (OLIVEIRA, 2021). Estas novas discussões do modo narrativo pelo mundo só seriam possíveis a partir de movimentos sociais que ocorreram a partir da segunda metade do século XX.

Rachel Mariboho afirma que diversos autores e obras do século XXI podem entrar neste mesmo conceito guarda-chuva do *modo narrativo* do realismo mágico¹⁴ contemporâneo (termo que ela defende), como Téa Obreht e o já citado Haruki Murakami, além de longas-metragens como *Indomável Sonhadora* (Benh Zeitlin, 2013), *O Abrigo* (Jeff Nichols, 2011) e *Melancolia* (Lars von Trier, 2011). É interessante também observar como Mariboho associa este modo narrativo a um diretor de Filme Arte, e de narrativa não-clássica¹⁵, como Lars Von Trier, abrindo as possibilidades de representação destas temáticas aos mais variados cinemas (MARIBOHO, 2016).

Maggie Ann Bowers defende que a razão do realismo mágico (expressão defendida por ela) “ter seu modo narrativo frequentemente utilizado é sua qualidade inerente de *transgressão e subversão*. Esta qualidade é a responsável por levar muitas autoras e autores feministas, pós-coloniais e multiculturais a abraçarem este modo narrativo como forma de expressar suas ideias” (BOWERS, 2004, p. 66, tradução nossa¹⁶, grifo nosso).

A pesquisadora Irmtraud Huber traz um olhar semelhante, de um jogo de compreensão entre opressor e oprimido, ao analisar obras do final do século XX. “A combinação da mimese maravilhosa e realista no realismo mágico tem sido frequentemente interpretada como uma combinação da racionalidade do colonizador e das crenças mágicas do colonizado ou, alternativamente, como a lógica restrita do patriarcado e a ilógica vil do feminino.”

¹⁴ Importante ressaltar que, apesar dos autores se apropriarem de outras nomenclaturas, eles defendem um formato que segue a partir da constante hesitação.

¹⁵ Ver Glossário.

¹⁶ No original: “characteristic of magical realism which makes it such a frequently adopted narrative mode is its inherent transgressive and subversive qualities. It is this feature that has led many postcolonial, feminist and cross-cultural writers to embrace it as a means of expressing their ideas”.

(HUBER, 2013, p. 213, tradução nossa¹⁷). Para ela, o realismo mágico (termo que ela defende) poderia trazer, também, provocações de trauma do Holocausto aos personagens de origem judaica, por exemplo.

Para Rachel Mariboho, autores, roteiristas e diretores que não são pós-coloniais também seguem utilizando deste modo narrativo para transpor experiências, levantar críticas e confrontar trauma no século XXI. A pesquisadora defende que o mágico nos permite compreender outra perspectiva da *verdade*, estando sempre à serviço dela. Se no mundo pós-colonial do século XX o mágico trazia a importância de manter viva a memória cultural de um povo originário, no século XXI, ele continua a ser um meio de trazer luz a eventos e verdades históricas, políticas e/ou culturais, e buscar *justiça*, ou ao menos solidariedade, em uma realidade dura e injusta. Dentre os temas retratados pelo mágico, ela lista o fundamentalismo religioso, conflito étnico, abuso sexual, desigualdade de gênero, mudança climática, desastres ambientais, entre outros (MARIBOHO, 2016).

Para Huber, estas obras, independentemente de terem autores pós-coloniais ou marginalizados, contêm sempre *uma ficção dentro de uma ficção*, de maneira que o que importa “é como a produção e o consumo destas influenciam e definem os protagonistas” (HUBER, 2014, p.13-14, tradução nossa¹⁸). Esta possibilidade amenizadora e até didática do evento *mágico*, *fantástico* ou *maravilhoso*, tida como uma ficção, ou uma história oral contada à parte, se aproxima do conceito defendido por Bettelheim, ao retratar os contos de fadas.

A partir de tantas nomenclaturas, contextos, países, períodos e possibilidades semelhantes, chamam a atenção as diferentes formas de observar e categorizar estes modos, estilos, gêneros e subgêneros: seja pela sensação nos corpos, pelo pacto de crença ou constante hesitação entre leitor e recepção, pela narração, pela forma como um ou mais personagens interagem com os momentos não naturais da trama, ou que tipo de interações seriam capazes de trazer uma crítica (por meio de um final feliz, ou da desgraça ou morte do protagonista ou do ser não natural). Importante apontar que esta multiplicidade de nomenclaturas serve a um propósito comercial de maior identificação dentro do mercado editorial de cada região. Por exemplo, os românticos franceses optam pelo uso do termo

¹⁷ No original: “the combination of the marvelous and the realist mimesis in magical realism has frequently been interpreted as a combination of the rationality of the colonizer and the magical beliefs of the colonized or, alternatively, as the restricted logic of patriarchy and the deviant illogic of the feminine”

¹⁸ No original: “the ways in which both the production and consumption of narrative fictions influence and shape their protagonists”.

“fantástico” como uma forma de se distanciarem do “gótico britânico”, por terem características próprias, apesar das proximidades.

Desta maneira, a presente pesquisa não busca uma definição absoluta, uma vez que esta seria incapaz de respeitar a historicidade, temática, e cultura de cada região. Entretanto, segue pelo conceito de *fantástico*, a partir de Todorov, compreendendo, nos demais teóricos citados, as diferenças e similaridades dele em séculos e regiões diferentes, e interpretando-o muito mais como um *modo narrativo* do que como um gênero – uma vez que o que guia a pesquisa é muito mais do que o maravilhoso, ou suas reações adversas em sensações (que poderiam sugerir gêneros vizinhos como o horror e o gótico), e sim uma constante tensão, hesitação, oscilação ou dúvida entre o que poderia ser maravilhoso ou estranho, pelo olhar dos personagens e da recepção, afim de uma crítica ao contemporâneo destas obras.

Entretanto, este modo narrativo, analisado a partir de uma narratologia comparativa, poderia servir aos mais diversos públicos, independentemente da idade. Logo, em se tratando de grandes revelações da verdade, ou feridas a serem discutidas e reveladas, é possível que estes protagonistas se encontrem em um momento transitório, ou ainda, sem definições claras quanto à sua maturidade, transmitindo estas discussões por meio de temáticas duais.

1.3 Temáticas duais: hesitação, transição, amadurecimento e ritos de passagem

Para a pesquisadora Alison Waller (1990), a hesitação perante os eventos poderia sugerir uma interpretação da recepção mais voltada ao *maravilhoso*, acreditando na natureza própria destes eventos; ou mais voltada ao *estranho*, no qual poderia tratar-se de um sonho ou delírio do subconsciente do protagonista para fazê-lo *fugir* de seus objetivos (WALLER, 1990). Sendo assim, a presente tese compreende que a hesitação dos personagens perante uma decisão poderia ser reforçada pela própria hesitação do fantástico. Logo, este modo narrativo poderia se apoiar nestas temáticas duais de diversas formas.

As dualidades apresentadas na obra, desta maneira, seriam ilustradas sob dois prismas: por meio de eventos considerados comuns (naturais, ou reais pela diegese), vividos pelos protagonistas, de maneira literal; e eventos fora do comum (que poderiam ser maravilhosos ou estranhos), apresentados de maneira simbólica, a partir do fantástico. Este protagonista, neste

sentido, transitará entre estes dois mundos, desenvolvendo duas tramas (ou *plots*), um calcado em seu mundo comum, e outro em interação com os eventos fantásticos, em um tom poético.

Waller, ao pesquisar obras fantásticas publicadas nos anos 1970 e 1980, direcionadas ao público jovem, notou esta possibilidade se concretizando com protagonistas adolescentes que se frustram em um mundo conservador real, enquanto desejam romper com as regras do mundo adulto, de maneira bem mais liberal. Esta crítica ao conservadorismo poderia desencadear outras discussões. A pesquisadora afirma que muitas obras fantásticas lançadas desde os anos 1960 fizeram e ainda fazem parte do imaginário de crianças e adolescentes, e continuam a ser altamente comercializados e sugeridos como leitura em escolas. Para Waller, crianças e adolescentes se desenvolvem a partir de representações do fantástico; para elas, é mais fácil compreender narrativas que andam em círculos do que narrativas que seguem formatos lineares claros – discussão que se comprova no sucesso da fantasia doméstica e dos contos de fadas. Em um mundo tão focado no infantilismo, o adolescente acaba sendo visto apenas como um ser transitório, entre a dualidade do mundo adulto concreto e do mundo inocente infantil. Entretanto, é importante defender que nenhum ser, mesmo adulto, se tornará em algum momento absolutamente maduro e unificado. Porém, esta divisão entre *dois mundos* acaba por engatilhar as provocações das obras (WALLER, 1990).

Christopher Booker também nota um padrão narrativo semelhante, ao teorizar uma estrutura de trama chamada de *viagem e retorno*. Para Booker, entre os principais tipos básicos de *plots* que se repetem desde os primórdios da mitologia oral, este seria um destes. Na “viagem e retorno”, o protagonista se vê frustrado em seu mundo, e parte (ou é levado) a uma viagem em outro mundo, sendo este não familiar a ele, do ponto de vista temporal, social ou fantástico. Ao início, há uma fascinação com o mundo novo, seguido de uma frustração ou perigo, já que ele percebe problemas bem parecidos com seu mundo de origem, e este novo se torna algo grande demais para ele suportar. Ao final, ele foge e pode retornar com uma nova compreensão de si mesmo ou do mundo ao seu redor. Entretanto, permanece a dúvida: isso realmente aconteceu (ou seja, foi um evento *maravilhoso*) ou foi um sonho (um evento *estranho*)? Booker cita como exemplos *Alice no País das Maravilhas*, *A Máquina do Tempo*, *Cachinhos Dourados e os Três Ursos*, *Peter Pan*, *O Mágico de Oz*, *Viagem ao Centro da Terra*, *20000 Léguas Submarinas*, *As Crônicas de Nárnia*, *E o Vento Levou* e a parábola do filho pródigo. Os finais felizes surgem como conclusão na maioria destas obras, em que o protagonista consegue retornar modificado, como em *Robinson Crusoe*. No lado mais

negativo, o personagem permanece preso neste mundo e não volta, como nas obras de Kafka. Logo, não necessariamente, este protagonista seria adolescente ou criança (ou mesmo faria parte de um desejo mercadológico da indústria literária jovem), podendo ter suas frustrações refletidas no mundo adulto e sendo direcionadas a um público-alvo adulto (BOOKER, 2004).

Entretanto, pensar estes modos narrativos sendo adaptados em um contexto hipermoderno é compreender que se trata de um momento em que a Indústria Cultural, ou *mainstream*, visava se recuperar de uma crise, tentando abarcar um público amplo (na literatura, no cinema, em jogos, e até na publicidade). O resultado foi o surgimento dos livros *young adults*¹⁹ (direcionados ao público jovem), *teenpics* (filmes para adolescentes), e de outros gêneros e formatos ligados a transições. Estas tendências de consumo da indústria literária e cinematográfica acabam reverberando nas questões, jornadas, e idade dos protagonistas. Tendo isto somado ao cinema de alusão (CARROLL, 1998), um cinema hipermoderno (LIPOVETSKY, 2007) que mescla gêneros, não é raro perceber o fantástico se hibridizando com temáticas de *amadurecimento*.

Estas temáticas, em obras de ficção, vão além de histórias de transição de jovem a adulto. Uma vez que todo o amadurecimento não virá de uma vez na vida jovem adulta, e que o que importa nessas obras é muito mais a jornada do que propriamente o objetivo, é mais simples perceber as obras como um acompanhamento da jornada de *autoconhecimento* e autodescoberta do que propriamente de um amadurecimento repentino. Muitos recorrem a esta temática narrativa como um gênero de *amadurecimento*, *transição* ou *coming of age*, que se apoia nos ritos de passagem para trazer um olhar crítico ao contemporâneo e a sociedade que cerca e que exige desse jovem. Conforme afirma Alistair Fox,

filmes do gênero *coming of age* são centrais para a experiência imaginativa do ser humano, tanto a nível pessoal como nacional. Muitas das experiências culturais que eles abordam são locais e específicas, mas muitas também são universais – como a luta inevitável para se autodefinir em face de valores sociais dominantes que não se concorda, ou desejos dos pais que não compartilham das mesmas ambições que o filho. Importante apontar que estas narrativas sempre serão produzidas e consumidas (FOX, 2017, p.13, tradução nossa²⁰).

¹⁹ As definições quanto aos gêneros aqui apontados podem ser conferidas no Glossário.

²⁰ No original: “coming-of-age films as a genre are central to the imaginative experience of human beings both as a personal and a national level. Many of the cultural influences they depict are local and specific, but many of them are also universal – such as the inevitable struggle to define oneself in the face of dominant social values with each one does not agree, or the wishes of parents who do not share the same aspirations of oneself. The important thing is, such narratives will always need to be made and consumed.”

Assim, o *coming of age* se mantém como um dos gêneros mais bem estruturados na literatura mundial e com capacidade para cativar variados públicos. Mario Garrett aponta que “apesar de muitos ritos tradicionais de passagem terem desaparecido da sociedade ocidental contemporânea, o conceito dos momentos transicionais ainda permanece tanto na experiência real quanto na representação artística” (GARRETT, 2019, p.1, tradução nossa²¹).

A questão principal apresentada nestas obras é a ideia de que o protagonista inicia a jornada com menos conhecimento ou menos preparo, e termina mais sábio e maduro, podendo desenvolver níveis variados de maturidade mental e emocional, a depender da trama. Não é incomum, então, que estas narrativas possam coincidir com a estrutura do “monomito” e da “jornada do herói”, propostos por Joseph Campbell, em 1949. O resgate dessa herança tribal reforça o quanto todas as sociedades, de maneira atemporal e subconsciente, ainda se identificam com a ritualística de passagem (CAMPBELL, 1989).

De acordo com Victor Turner, ritos são essenciais para integrar a mudança na vida cotidiana. Tudo é periódico, apresenta início e fim, como amizades que se perdem e se iniciam, estações do ano, faixas etárias, tudo nasce e morre (TURNER, 1969). Para Garrett, há sempre estas separações, como na vida infantil e na vida adulta, e é preciso criar uma ponte entre elas e atravessar. Garrett chama esta passagem de um estágio da vida a outro como “jornada”. “Definir os limites desta transformação, atravessar estes limites metafóricos, são papel crucial nas histórias de *coming of age*” (GARRETT, 2019, p.4, tradução nossa²²).

Estas mudanças internas também virão de alguma pressão do mundo externo para que o protagonista “cresça”. Assim, essa transição de amadurecimento acontecerá nas periferias da sociedade, e entre papéis sociais bem definidos, gerando espaço para o crescimento do protagonista e para a crítica social (*Ibidem*). Logo, o jovem deverá descobrir não só quem ele é na sociedade, mas também em sua cultura, quem ele quer ser, ou não, e onde ele quer pertencer, ou no que ele vai acreditar ou deixar de acreditar. Desta maneira, um dos maiores atrativos e desafios desta construção narrativa é fazer com que o público se coloque emocionalmente naquela condição (FOX, 2017, p.3). Este retrato do protagonista periférico à sociedade por meio de uma crítica social traz uma proximidade à divisão de mundos proposta por Waller, Huber, Booker e Mariboho.

²¹ No original: “although many of the traditional rites of coming of age have faded from contemporary Western society, the idea of transformational moments lingers in both real experience and artistic representation.”

²² No original: “Defining the boundaries of transformation, crossings and metaphorical thresholds play an important role in coming-of-age stories”.

Enquanto o termo *coming of age* parece claro à primeira vista, vale reforçar que é um gênero bem impreciso em suas definições, assim como qualquer outro, e muitas vezes assimilado como estilo, uma vez que a transição para amadurecimento pode variar de idade em diferentes países, culturas ou décadas. Kenneth Millard aponta variados exemplos em sua coletânea que não apresentam protagonista adolescente, como *Tom Sawyer*, *Huckleberry Finn* e *What We Lost: A History of my Father's Childhood* (MILLARD, 2007).

Outros autores não associam este formato a um gênero e sim a um modo narrativo em tramas de ficção, como as obras de “viagem e retorno”, de Booker (2004). Outro conceito interessante vem de Blake Snyder, roteirista e autor do livro *Save the Cat!*, famoso guia para autores de literatura e de roteiro. Ele define as obras de amadurecimento como **rito de passagem**. Em obras de “rito de passagem”, o protagonista enfrenta um problema que surge durante alguma **transição**. Importante dizer que esta transição não precisa necessariamente ser a puberdade, podendo incluir a meia idade ou a morte. Ele segue insistindo em um método errado de tentar resolver esse problema, geralmente desviando da confrontação e da dor. A solução é a aceitação de uma verdade dolorosa, algo que o herói tem evitado: ele próprio precisa mudar e não o mundo em volta dele (SNYDER, 2005).

Esta discussão referente a um período de transição remete às mitologias mais ancestrais. Quando o antropologista Paul Radin (1948), resolve se aprofundar na cultura *winnebago*²³, ele defende o homem que a sociedade chama de primitivo como um verdadeiro filósofo. Todos os seus trabalhos partiram de sua experiência e convívio com os *winnebago*. Contemporâneo de Carl Jung (2021), seu último trabalho teve comentários e colaborações do psiquiatra (RADIN, 1956).

Dentre os arquétipos identificados nas histórias orais deste grupo étnico, Radin constatou quatro ciclos distintos durante a jornada de evolução e crescimento do herói. Dentre estes, destaca-se o último ciclo mítico, o dos **twins**, ou “gêmeos”. Assim como diversas religiões e mitologias pelo mundo, este par de divindades irmãs, como crianças próximas da criação, se enfrentariam em situações de competição e violência (RADIN, 1948).

²³ O grupo *winnebago* é uma das etnias originárias dos Estados Unidos e foi lar de Radin durante sua pesquisa. Em suas obras, Radin elenca arquétipos e jornadas que são notadas até hoje nas mais diversas narrativas. Sua pesquisa e estruturação narrativa foi crucial para o desenvolvimento de outras ainda por vir como, por exemplo, a de Campbell. Para além das narrativas mitológicas, Radin mergulhou em todos os processos e ritos culturais deste grupo, além de tecer uma crítica quanto à colonização inglesa nos Estados Unidos e sua influência cristã com teor apagador.

Estas duas crianças gêmeas apresentariam duas personalidades extremamente opostas, entretanto, complementares, podendo “uma das figuras representar o introvertido, cuja força principal encontra-se na reflexão; e outra o extrovertido, um homem de ação capaz de realizar grandes feitos” (JUNG, 2021, p. 146) – um conceito próximo ao taoísta de *yin* e *yang*. Um é parte do outro, e como eram unidos no ventre materno, precisam, apesar da extrema dificuldade, se reunir novamente. Juntos, os gêmeos constituiriam um só ser.

Entretanto, ao notarem-se invencíveis, os gêmeos teriam abusado de sua força e poder. Como a maioria dos mitos, este perfil ignorante, prepotente e até infantilizado justificaria um final trágico a estes seres e seria o tema principal da crença *winnebago*. Para eles, o orgulho do ser humano permitiria ações impulsivas e violentas sem limites, o que seria sua ruína, e o único fim possível seria a morte como justiça divina. Entretanto, no mito, os *twins* concordam em domarem suas naturezas para não serem sacrificados (*Ibidem*).

Para além de um olhar simplista sobre os mitos de *twins winnebago*, Radin dissecou o *twin* como um arquétipo, um símbolo do conflito interno intrínseco a cada ser humano e a necessidade de manter estas dualidades extremas em equilíbrio. Enquanto ser indisciplinado e sem compreensão das normas da sociedade, o *twin* precisaria buscar, em uma jornada individual, a compreensão da consciência (RADIN, 1948). Em suma, saber como agir com temperança diante das múltiplas *dualidades* do mundo. Um tema que ressurge nas narrativas *twin* é a problemática em compreender o real durante os estágios em que ele se liberta de seu inconsciente apenas para “recair nele novamente por sua falha em entender sua relação com a sociedade e o mundo externo” (RADIN, 1950, p. 409, tradução nossa²⁴), uma oscilação já defendida pelos teóricos do fantástico e seus formatos vizinhos. Ainda assim, o *twin* gradualmente se liberta do sombrio e indefinido inconsciente, cresce, enfrenta a realidade e se integra à sociedade. Para conseguir isso, ele deve domar o inconsciente e não ser mais controlado por ele (*Ibidem*).

Jung (2021) parte dos estudos em Radin para compreender, com o auxílio da psicanálise, maiores desdobramentos para este arquétipo e suas jornadas. Para Jung, os quatro ciclos de Radin se dividiriam entre infância, início da adolescência, final da adolescência e a busca pela maturidade final durante a vida adulta – inspirando a jornada proposta posteriormente por Campbell. E o ciclo do *twin* representaria a batalha entre consciente e

²⁴ No original: “relapse into it again through his failure to understand his relation to society and the external world”.

inconsciente, ego e alterego, luz e sombra, de maneira em que cada um destes extremos e opostos também possuiriam lados positivos e negativos, mas a jornada por uma libertação e equilíbrio é que guiaria estas histórias. Estes temas estariam presentes não somente nas mitologias que incluem gêmeos em conflito, mas também nas narrativas de punição (como em Ícaro e Prometeu) e nas batalhas de homens contra monstros (podendo vencê-los ou ceder a eles) (JUNG, 2021).

O psiquiatra aproxima estas narrativas aos conflitos da adolescência e seu teor transitório. Para Jung, há um lado obscuro na personalidade jovem, que traz um potencial energético, porém, em dado momento, este ser deve abrir mão do idealismo e excesso de confiança da juventude (e imaturidade) para decidir realizar o autossacrifício de maneira voluntária. Entretanto, a dualidade precisa estar sempre presente e o discurso segue paradoxal, contraditório e ambíguo. Apesar de comumente malvisto, o ego também é importante, e crucial para que o jovem tome coragem para lutar por seus objetivos, somente assim conseguirá vencer obstáculos maiores e mais difíceis, que surgirão entre a adolescência e a vida adulta. Dentro destas transições e dualidades, Jung defende, assim como Turner (1969), a tradição ancestral dos ritos de passagem para que o jovem compreenda, como o *twin*, “uma lição de humildade, submetendo-se a um rito de *morte* e de *renascimento* que marca a sua passagem da juventude à maturidade” (*Ibidem*, p. 171, grifo nosso).

Assim a dualidade *twin* interna de cada um levaria os personagens à constante dúvida, hesitação, e uma escolha madura é o que definiria o final de sua jornada, podendo esta ser trágica ou não. Estas escolhas hesitantes foram capazes de nortear os termos utilizados neste trabalho, “máscara” e “sonhar”.

1.4 Imbricado e oscilante: entre uma *máscara* e a incerteza de um *sonho*

Para Alazraki, o insólito viria em um cenário pretensamente normal, de maneira abrupta, sem progressão gradual, e vendo o mundo comum como uma *máscara* que oculta uma segunda realidade. Esta segunda realidade fantástica seria o momento de lucidez artística do autor, e dos personagens, sendo assim, impossível separar os dois mundos. O fantástico viria como metáfora ou espelho para a situação cotidiana, problematizando-a para somente

depois desmascará-la. Quando o personagem e o leitor se deparam com o insólito, que viria a revelar algo impactante, há inquietação, perplexidade, incômodo e hesitação (ALAZRAKI, 2001).

A presente tese defende que estas dualidades seriam representadas no fantástico hipermoderno por meio dos termos “máscara” e “sonho”. No passado, Mishima e Alazraki compreenderam o fantástico como uma força que retirava a *máscara* do real, vestida para ocultar a opressão e o preconceito de seu contemporâneo. Este trabalho compreende, a partir dos teóricos até então analisados, que a “máscara” poderia ser inserida pela própria sociedade, como forma de enfatizar um olhar negativo ao fantástico, vindo de sociedades majoritariamente cristãs (FURTADO, 1980) –, por exemplo, ou demais problemáticas e críticas que a obra se proponha. Outra possibilidade seria a “máscara” ter sido *buscada* pelo próprio personagem, como um refúgio longe do mundo conservador ou opressor que o aflige, ou de escolhas que ainda não é capaz de realizar. Ao mesmo tempo em que o mundo comum choca e gera a dúvida quanto à possibilidade de concretizar as jornadas dos protagonistas, há no fantástico o *sonho* de nações que desejavam se libertar de regime ditatoriais, fascistas, conservadores, solitários ou opressores e manterem suas tradições, e o sonho de crianças criativas e jovens que buscavam maior compreensão de seu lugar no mundo à sua volta. Este “sonho” migra ao maravilhoso ou ao estranho, onde lá, de maneira mais clara, o protagonista terá acesso às compreensões que não teve no mundo comum.

Desta forma, este insólito deixa de ser uma simples fuga sem conclusão – como a estrada nos *roadmovies*, ou o pessimismo dos primeiros *teenpics* –, para trazer um respiro e novas possibilidades a estes protagonistas, e ao público. Toda dor, em situação de fraqueza e imaturidade, pede uma máscara. Mas, apesar da dificuldade, faz parte do autoconhecimento e do amadurecimento retornar novamente ao mundo comum, tido pela diegese como real, encarando a queda destas máscaras nos períodos de transição, ampliando a visão perante o todo, revelando verdades sobre seu contemporâneo, e trazendo uma força, consciência e maturidade para ir atrás do “sonho”, sendo este possível de se realizar ou não. Cobb, em *A Origem* (Christopher Nolan, 2010), optou por viver sempre por trás desta máscara, era muito assustador encarar o mundo real e a impossibilidade de sonhar nele. Assim como nas obras kafkianas e japonesas, essa se apoia na dor do sonho não concretizado para trazer uma provocação.

O termo “*sonho*”, aqui escolhido, remete a diversas discussões de teóricos a respeito da frustração do “sonho moderno”. Aumont defende que o próprio projeto do mundo moderno se calcava no efêmero e no liberal e que já vinha com utopias e sonhos questionáveis. A própria arte²⁵ se encarregou de apontar conservadorismos na sociedade burguesa e a necessidade por constantes estímulos e invenções tecnológicas não seriam a solução. Assim, quando o mundo “se transiciona” ao período pós-moderno, o teórico defende o quanto o fim do projeto moderno seria tão antigo quanto o seu surgimento (AUMONT, 2008). Para Todorov, a relação próxima entre o sobrenatural e o fantasioso contribuiriam para o leitor se questionar o que realmente estaria acontecendo de fato, o que seria uma alucinação, ou mesmo se tudo não passaria de um simbolismo crítico vindo do autor, onde a comprovação dos fatos e eventos não seria relevante ao interesse artístico e questionador da obra. Neste sentido, Todorov já parte de uma provocação quanto ao sonho moderno, afirmando o quanto a literatura viria a contestar isso há séculos (TODOROV, 2012).

Estas discussões são potencializadas pela ficção ao encontrarem um contexto de capitalismo tardio (JAMESON, 1996), com capital, tempo, e trabalho instáveis, em uma sociedade sem história ou geografia, sem tempo e espaço definidos (HARVEY, 1992), calcada apenas nas imagens técnicas, frequentemente reproduzidas industrialmente (BENJAMIN, 2018) e superficiais (FLUSSER, 2002). Lyotard (2004) e Baudrillard (1976) se apoiam na morte das utopias e dos sonhos iluministas totalizantes por um mundo baseado no progresso e nos conceitos revolucionários e racionais. Lyotard ainda declara o fim das metanarrativas, da ciência positivista, do marxismo e do estruturalismo, extintos como métodos de alcançar progresso. Apesar de discussões quanto a uma data para a transição ao período pós-moderno (se ocorreria após a Segunda Guerra Mundial, ou ao final do século XX, com a Queda do Muro de Berlim, o declínio da União Soviética o fim da Guerra Fria), muitos teóricos concordam que as discussões se potencializam ao transicionarmos a um ambiente muito mais globalizado e digital (HALL, 2000).

Do ponto de vista da digitalidade, autores como Esther Dyson (1997) e Henry Jenkins (2009) reforçaram a necessidade do ser humano em se fazer presente em uma cultura muito mais participativa nas redes e nas telas, ainda mais com o surgimento da *internet*. Hall ainda

²⁵ Neste sentido, vale reforçar o quanto a expressão “moderno” também se apresenta de forma diferente ao se referir às artes. A arte tida como moderna (pintura, escultura, fotografia, colagem, teatro, instalação) se aproxima muito mais da escola das Vanguardas no cinema, em evidência majoritariamente entre os anos 1910 e anos 1930 (VANOYE; LÈTÈ, 1994). Já o cinema tido como moderno tem suas regras próprias e pode ser conferido no Glossário.

gera uma provocação quanto à identidade cultural a partir da globalização, algo que vai além das massas da modernidade e dialoga com uma superficialidade vinda do consumo (LIPOVETSKY, 2007), da “cultura-mundo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2016) e da “tela global” (*Idem*, 2009), também defendidos por Lipovetsky e Serroy. Apesar das diferentes visões políticas e teóricas do período, Nicolaci-da-Costa defende que há consensos e conceitos evidentes, como “a globalização, as comunicações eletrônicas, a mobilidade, a flexibilidade, a fluidez, a relativização, os pequenos relatos, a fragmentação, as rupturas de fronteiras e barreiras, as fusões, o curto prazo, o imediatismo, a descentralização e extraterritorialidade do poder, a imprevisibilidade e o consumo” (NICOLACI-DA-COSTA, 2004, p. 83). Assim, era comum perceber uma transição de um mundo macro ao micro, despertando na humanidade o medo, a incerteza, a insegurança (HARVEY, 1992), o risco (GIDDENS, 2002) e o individualismo (JAMESON, 1996).

A presente tese, neste sentido, segue o conceito do filósofo Gilles Lipovetsky, **hipermodernidade**, por considerar não ter havido de fato uma ruptura com os tempos modernos – como o prefixo “pós” dá a entender –, e sim uma exacerbação de certas características das sociedades modernas, como o individualismo, o consumismo, a ética hedonista, a fragmentação do tempo e do espaço. O pesquisador considera duas fases nesta hipermodernidade, uma transição que se intensifica a partir dos anos 1950, mas fica muito mais evidente com a globalização após os anos 1980 (LIPOVETSKY, 2011).

É a partir deste contexto de incertezas do mundo hipermoderno, que a análise compreende como o modo narrativo do *fantástico* poderia se concretizar nas mídias: algo que surge no começo do sonho intelectual do mundo moderno, pós-Revolução Francesa, destinado a criticar seu contemporâneo, em um contexto europeu e russo; e retorna com popularidade novamente no mundo hipermoderno, em várias culturas a partir do conceito de cultura-mundo. A pesquisa, assim, se apoia na frustração do sonho moderno, defendida por Aumont (2008). Uma vez que o sonho, desde sua concepção já parecia falido e contraditório, até para os autores literários de séculos anteriores, ele continuaria a ser cada vez mais criticado, com as tensões mais aparentes em tempo e espaço indefinidos (HARVEY, 1992).

Assim, imaginar esta transição entre mundos vai muito além de uma questão de amadurecimento, arquétipos juvenis, estilo de autor, ou possibilidade de gênero, e se expande em um contexto próprio de indefinição do tempo na hipermodernidade. Pesquisadores como Anthony Giddens (2002) e Stuart Hall (2000) atribuem uma crise de identidade hipermoderna

ao excesso de consumo e mídias, e à associação do consumir ao ser. A partir disso, o sujeito se encontra imbricado entre duas possibilidades: a de completa independência, livre, autônomo e soberano de suas ações e escolhas de consumo e identidade; e/ou súdito, escravo de um regime capitalista de instabilidade cruel. Gilles Lipovetsky (2007) define esta como uma “felicidade paradoxal”, fruto da “sociedade do hiperconsumo” na hipermodernidade, a partir dos anos 1970, em que vivenciamos as dualidades riqueza e miserabilidade, alegria e tristeza, prazer e ansiedade. Em meio a tantas opções, há o excesso também de ansiedade e uma indefinição quanto às faixas etárias. Para o teórico, o “hiperconsumidor” teme o envelhecimento, buscando a novidade, novas sensações, o que o aproxima do sentimento de juventude (LIPOVETSKY, 2007).

Para Everaldo Rocha, a publicidade se aproveita deste cenário para prometer um universo perfeito, eternamente juvenil e “maravilhoso” – como em uma máquina do tempo, sem dores e males –, e a possibilidade de poder levá-lo para casa. “Não estamos loucos nem vivemos fantasias infantis, mas [...] contrastamos os planos da razão e do ritual, da lógica domesticada e da mitologia selvagem, confundindo fantasia *lá dentro* e realidade aqui *fora*” (ROCHA, 2010, p.20). Apesar dos eventos nos anúncios serem *inventados*, sempre dialogam com nosso mundo *real*, onde o onírico e o fantasioso também poderiam ser reconhecidos nas atividades cotidianas dos sujeitos. Assim, a Indústria Cultural embaça as fronteiras entre real e ficção, trazendo uma promessa de sociedade perfeita (*Ibidem*, p.151). Por outro lado, têm-se crianças que se espelham e sonham com o mundo adulto. Assim, forma-se um público-alvo amplo consumidor mais fácil de ser conquistado pelo mercado.

De acordo com Gumbrecht (2015), vivemos em um mundo imagético e dominando por uma ideia expandida de presente, tendo como consequência as simultaneidades: uma constante habitação do passado nas vidas contemporâneas, dissolvendo noções históricas lineares.

Ainda hoje reproduzimos o tópico do “tempo histórico” nas conversas do dia a dia e também nos discursos intelectuais e acadêmicos, mesmo se ele já não nos dá a base para os modos como adquirimos experiências ou como agimos. Que já não vivemos no tempo histórico pode ser mais claramente entendido com relação ao futuro. Para nós, o futuro não se apresenta mais como horizonte aberto de possibilidades; ao invés disso, ele é uma dimensão cada vez mais fechada a quaisquer prognósticos — e que, simultaneamente, parece aproximar-se como ameaça (GUMBRECHT, 2015, p. 15).

Dentro deste perfil hiperconsumidor, o cinema se apropriou deste discurso para implantar um consumo associado a uma versão romantizada do passado. Assim, não é incomum que a criança e o jovem adulto queiram ser vistos como os personagens da tela (HOFFNER; BUCHANAN, 2005), neste contexto de impermanência e definições não muito claras do Amplo Presente (GUMBRETT, 2012).

Mais do que discutir este perfil industrial, é importante compreender *como* este modo narrativo do fantástico chegaria aos cinemas, mais precisamente na década de 2000.

CAPÍTULO DOIS – O FANTÁSTICO NO CINEMA DO SÉCULO XXI

Uma vez determinado que a indústria parte de um pacto da produção com o público, cabe ao formato audiovisual cumprir com esse pacto a partir de som e imagem. E entender o *boom* do fantástico nos anos 2000 é entender a possibilidade de representação destes eventos insólitos com a evolução da tecnologia.

2.1 O pacto com a recepção: uma questão tecnológica

É importante apontar que ao se discutir sobre uma representação em efeitos visuais, não se trata aqui de discutir uma verossimilhança associada à narrativa, à estrutura clássica hollywoodiana (BORDWELL, 2005) ou à transparência (XAVIER, 2014). Trata-se de uma constante busca pela representação gráfica mais *fotorrealista* mesmo para seres, espaços e eventos não-reais – desde o *design* destes personagens, fluidez de sua animação, à iluminação e composição destes seres com o ambiente real e personagens vivos (gravados²⁶ em *live action*).

De acordo com India Mara Martins, o desenvolvimento dos *softwares* 3D, ou CGI²⁷, está associado com a necessidade de alcançar “mais realismo e verossimilhança em suas produções que utilizam recursos computacionais. Esta necessidade passa a ser suprida a cada novo desafio surgido nos filmes, mas este desafio ocorre sempre no sentido de uma representação realista” (MARTINS, 2013, p. 63). Logo, por décadas, o cinema se empenhou no investimento tecnológico para cumprir, cada vez mais, com a *verossimilhança* dos eventos em tela (independentemente de estes serem ficcionais ou não).

Dos primórdios do cinema, desde os brinquedos ópticos, a evolução da sincronia de som com a película, o surgimento da tecnologia colorida da película em Technicolor, até mesmo a possibilidade de maior compreensão de imagem com películas cada vez maiores, tem-se, até os dias atuais, a discussão em torno dos efeitos cinematográficos, na qual as grandes produtoras competiriam por tecnologias cada vez mais recentes, impressionantes visualmente e, quem sabe, credíveis. Logo, pensar a representação imagética de eventos não-

²⁶ A presente pesquisa reforça o uso do verbo “gravar”, como algo associado à gravação em câmeras digitais, diferente do verbo “filmar”, que se apoiava nas câmeras analógicas com uso de rolo de filme em película.

²⁷ As variadas expressões em efeitos podem ser conferidas no Glossário.

naturais é conectá-la à evolução histórica destas tecnologias aplicadas ao cinema, dentro das possibilidades de cada época.

O pesquisador Soumen Das (2023) divide a representação destes eventos no cinema nas seguintes fases: **Efeitos Práticos**²⁸ (1895-1970), **Efeitos Especiais** (1970-1990), testes iniciais dos **Efeitos Visuais** gerados em computador (1990-2000), e a **Revolução do CGI** (a partir dos anos 2000 até os dias atuais), reforçando a importância da transição à década de 2000 para a tecnologia visual.

A partir das inovações criadas pelo estúdio Industrial Light & Magic (ILM)²⁹, fundado em 1975, por George Lucas, o cinema nota o peso da pirotecnia visual para uma narrativa e abraça esta estilística de maneira mais intensa. Eventos relevantes norteiam a evolução dos efeitos desta época: a possibilidade de aplicar os personagens em cenários antes impossíveis de serem criados (ou mesmo muito custosos para serem construídos em *set*), a popularização dos *animatronics* (mecanismos controlados com controle-remoto, com a evolução da robótica), a partir dos anos 1980, e o início da exploração do CGI nos anos 1990. O artista Stan Winston, fundador de diversos estúdios, se destaca ao trabalhar ao lado de John Carpenter e Tim Burton em efeitos realistas que combinavam maquiagem, *animatronics* e efeitos visuais digitais.

Entretanto, a grande revolução do CGI se daria na virada do século, na qual testemunharíamos por completo as possibilidades do cinema com imagem e som digitais, além do aprimoramento do CGI.

David Bordwell lembra o impacto da transição da película ao digital, seja na captação ou na projeção. Em 1999, já era possível escanear a película e realizar toda a pós-produção de maneira digital, inserindo os efeitos visuais e editando som em computadores. Este salto tecnológico implicou na mudança de formato de captação, de HD (1920x1080 *pixels*) para o dobro de tamanho (2K); e tamanha resolução de imagem e clareza de som digital implicaram no surgimento do DVD, em novos formatos de TV e de projetor digital em sala de cinema. Tais especificidades foram determinadas pela *DCI – Digital Cinema Initiatives*, um projeto formato por grandes estúdios (como Disney, Fox, MGM, Paramount, Sony

²⁸ Apesar desta separação em nomenclaturas e técnicas, vale reforçar que o cinema até hoje trabalha com a combinação de efeitos práticos, especiais e visuais; o que norteia a discussão é uma evolução na verossimilhança destes. Todos estes termos são mais bem explorados no Glossário.

²⁹ O estúdio é responsável pelos efeitos inovadores vistos nas trilologias de *Star Wars*, *Hook*, *Jurassic Park*, *Gasparzinho*, *Exterminador do Futuro 2*, *Forrest Gump*, *Jumanji*, *A Múmia*, *Coração de Dragão*, *Piratas do Caribe*, *Rango* e, mais recentemente, a série *Mandalorian*.

Pictures, Universal e Warner Bros), responsável pelo investimento em cinemas digitais pela América Latina, Europa e Ásia (BORDWELL, 2012).

Durante os últimos vinte anos, o CGI tem feito avanços consideráveis. Das comenta a evolução do detalhamento dos pelos dos animais, suas expressões faciais e movimentações em *Mogli: O Menino Lobo* (Jon Favreau, 2016), além da composição das cenas digitais com o ator mirim capturado em *live action* e *chroma key*. Outros exemplos citados pelo pesquisador incluem os eventos surreais em *A Origem* (Christopher Nolan, 2010), e o universo dos heróis dos quadrinhos adaptados de maneira mais fidedigna no *Marvel Cinematic Universe* (dos anos 2010 até o presente) – vale lembrar das adaptações dos quadrinhos Marvel em longas-metragens em *live action* nos anos 1970 a 1990, cujo visual não era ainda tão aprazível³⁰, ou mesmo as limitações encontradas ao adaptar o universo de *X-Men* (Bryan Singer, 2000), em sua primeira trilogia em *live action* (DAS, 2023, p. 306).

Para o pesquisador, atualmente, testemunhamos um momento em que é difícil diferenciar o *real* e o *digital*, e não somente a experiência do criar os efeitos é alterada, mas também a do público enquanto espectador. Hoje, esta tecnologia pode ser aplicada a qualquer gênero, e se tornou um campo comum da composição visual dos filmes (*Ibidem*). Entretanto, é inegável que o impacto visual que vivemos hoje é uma grande consequência da chocante transição ao digital e da evolução tecnológica da virada do século. Até hoje, a pirotecnia visual desta década, apresentada em *O Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, trilogia de 2001 a 2003) e *Piratas do Caribe* (Espan Sandberg, Gore Verbinski, Joachim Rønning, Rob Marshall, obras de 2003 a 2007), além de *Avatar* (James Cameron, 2009), seguem impressionando visualmente, com composições digitais convincentes nos universos fantásticos, fantasmagóricos e de ficção científica, respectivamente, apresentados ali, além de uso de captura de movimento diretamente para o modelo em 3D. *Avatar* ainda inaugura formas inovadoras de exibição de imagem e som nos cinemas IMAX.

Ted Friedman (2009), pesquisador de mídia aposentado da Georgia State University, reforça o fracasso em adaptar *O Senhor dos Anéis*, da década de 1970, em animação tradicional com uso de rotoscopia³¹, as tecnologias disponíveis na época, acessíveis a Ralph Bakshi. O resultado foi uma decepção tanto artística quanto de bilheteria. Tegan Hooper

³⁰ As obras, além de contarem com limitações orçamentárias, também dependiam de uma tecnologia mais avançada no mundo digital para reproduzir as pirotecnias descritas e ilustradas nos quadrinhos. Imagens e lista de obras disponível em: <https://www.showmetech.com.br/relembre-os-filmes-antigos-da-marvel/> Acesso em: 06 nov. 2024. Vale reforçar que o *Marvel Cinematic Universe* conta com altíssimo investimento tecnológico dos estúdios Disney e George Lucas, atualmente.

³¹ Ver Glossário e Anexos.

relembra as primeiras adaptações de quadrinhos em séries animadas nos anos 1980 e 1990, e o quanto a competitividade entre os grandes estúdios, aliado ao avanço tecnológico, criou uma pressão na Fox para adaptar *X-Men* em *live-action* em 2000 (HOOPER, 2021). Lisa Purse ainda provoca dizendo que os filmes de super-herói, a partir dos anos 2000, se tornaram uma grande fusão entre o fantástico e o filme de ação, além de serem os filmes mais caros a serem reproduzidos, a fim de replicar os movimentos e poderes em fotorrealismo. Estas adaptações possibilitariam a criação de “mundos ficcionais ricos e extensos que poderiam ser aproveitados em largas franquias e diversos fluxos de mídia” (PURSE, 2019, p. 69, tradução nossa³²).

Friedman aponta como este avanço tecnológico fez dos anos 2000 *a década do fantástico*. Para ele, o fantástico seria uma representação ideal do filme *high concept*³³ e *blockbuster*, trazendo à tona o espetáculo visual e sensorial do *cinema de atrações*, entretanto, somado à complexidade narrativa do cinema hipermoderno; e reforça como estes exemplos também dispararam como os mais rentáveis³⁴ do ano, mundialmente. Além dos exemplos citados anteriormente, Friedman também cita *A Bússola de Ouro* (Chris Weitz, 2007), *As Crônicas de Nárnia: O Leão, A Feiticeira e o Guarda-roupa* (Andrew Adamson, 2005), a série *LOST* (ABC, 2004-2010), e o jogo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), e o quanto a maioria destas obras parecem ser adaptações literárias de sucesso (FRIEDMAN, 2009). Das também destaca a recriação da Roma Antiga no épico *O Gladiador* (Ridley Scott, 2000), de maneira totalmente digital, em tamanho jamais visto e em grande nível de detalhamento. Para o autor, a evolução de *softwares* e *hardwares* possibilitaria a criação de universos vastos, criaturas diversas e um imaginário sem precedentes, trazendo a possibilidade de *imersão completa* naqueles universos ficcionais (DAS, 2023, p. 306).

A partir deste levantamento histórico, é possível compreender a popularização do gênero do fantástico no cinema nos anos 2000, uma vez que a competição entre os grandes estúdios e diretores girasse em torno da exploração desta nova tecnologia: o aprimoramento do CGI possível em um mundo muito mais digital. Resta agora identificar o modo narrativo presente nestas obras cinematográficas da década de 2000.

³² No original: “rich and extensive fictional worlds that can be leveraged across open-ended franchises and diverse media flows”.

³³ Os conceitos de cinema podem ser conferidos no Glossário.

³⁴ O pesquisador acessa a informação pelo site Box Office Mojo. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2007/> Acesso em: 04 nov. 2024.

2.2 Possibilidades do fantástico no cinema

São inúmeras as possibilidades temáticas e hibridizantes do fantástico no cinema. Ceserani lista itens³⁵ pertinentes para o reconhecimento deste modo narrativo, como: uma posição de relevo dos procedimentos narrativos (a obra procura deixar claro que se trata de uma história³⁶); uma linguagem metafórica e simbólica (próxima ao surrealismo); a estranheza, surpresa, terror ou humor ao deslocar o personagem de um universo familiar a outro, novo; a dificuldade ao lidar com os códigos desta nova realidade; as elipses (um silêncio narrativo, falta explicação para todas as dúvidas levantadas na narrativa); a teatralidade (uma ilusão, ou fantasmagoria próxima a um espetáculo); a figuratividade (elementos simbólicos, personagens ou eventos que representem os “limites de passagem de estado”) (CESERANI, 2006). Estes itens são comumente observados em obras literárias e cinematográficas fantásticas.

Já Alison Waller partiu para possíveis subdivisões ou subgêneros possíveis na literatura, como o *romance de assombração* e a ficção com *saltos temporais*. Nestas obras, os protagonistas são apresentados a universos que são majoritariamente comuns, mas que eventualmente, em um certo grau limitado, se encontram ou colidem com seres, poderes ou itens de universos que acontecem em paralelo ao universo real, com regras próprias, como o *sobrenatural*, *magia*, *invisibilidade*, *superpoderes*, *doppelgangers*³⁷, *viagem no tempo*, *metamorfose*, ou seres de *contos de fadas*. Já a presente pesquisa compreende que tais subdivisões também poderiam se aplicar ao cinema.

O romance de assombração no fantástico é diferente do romance gótico ou mesmo das histórias de terror ou horror infanto-juvenis, o efeito sensorial no leitor é outro. O espírito não é maldoso nem causa nenhum mal ou medo, pelo contrário, precisa da ajuda do protagonista para reparar algum mal que cometeu em vida. O fantasma, nesse sentido, representa a

³⁵ Vale já ressaltar que a maioria das obras listadas e citadas neste trabalho não conseguirá cumprir com *todos* os elementos desta lista, mas sim, com grande parte deles. A própria tese acaba por citar apenas os itens que reforçam a hesitação, logo, também serão pertinentes à análise dos objetos.

³⁶ Conceito próximo ao de uma ficção dentro de uma ficção (HUBER, 2014).

³⁷ *Doppelgänger* ou “duplo”, é uma criatura do folclore alemão. Popularizou-se na obra de Johann Paul Friedrich Richter, *Siebenkäs* (1796). É comumente retratado como uma criatura fantasmagórica que assume as mesmas características físicas e comportamentais de uma pessoa, como um sócio, e a persegue, influenciando-a a cometer atos maléficos. Este ser já foi tema de diversas obras literárias e cinematográficas, do horror, suspense, drama, fantástico ao Filme Arte.

transição entre mundos que o adolescente está passando. Entre exemplos, a autora lista: *The Dark Behind the Curtain* (Gillian Cros, 1982), *Thicker than Water* (Penelope Farmer, 1989), *We, the Haunted* (Pete Johnson, 1989), *Unquiet Spirits* (K.M. Peyton, 1997), *Ghost Story* (Julian F. Thompson, 1997), *Ghost Chamber* (Celia Rees, 1997), *Kit's Wilderness* (David Almond, 1999) (WALLER, 2009, p. 23).

Do ponto de vista de obras cinematográficas, a tese aqui reforça um exemplo de fácil confusão entre o gênero do maravilhoso e o que poderia ser uma representação do fantástico no cinema. A partir destas declarações, um erro comum seria partir da análise deste modo narrativo somente sob o olhar do tema e dos efeitos causados no público, assumindo a aproximação dele a obras como *Gasparzinho, o Fantasma da Camarada* (Brad Silberling, 1995) e *Ghost – Do Outro Lado da Vida* (Jerry Zucker, 1990), uma vez que o roteiro do primeiro foque no amadurecimento da protagonista e do menino fantasma, e o segundo traga um jovem fantasma que busca auxílio para reparar um erro. Entretanto, falta o item crucial da narrativa, que é a dualidade entre mundos e a hesitação propostas pelo fantástico puro (defendido por Todorov). Vale perceber que a nenhum momento, nestes filmes, há uma hesitação quanto aos eventos fantasmagóricos, eles são apresentados e imediatamente validados por todos os personagens (protagonistas, secundários e antagonistas). Em outras palavras, todos veem, interagem e aceitam este mundo (inclusive a recepção) como *apenas* maravilhoso.

Já nas obras de *salto temporal*, a autora reforça que não há uma viagem no tempo explicada de maneira intelectual, racional, tal qual na ficção científica, e tampouco é clara. Itens, eventos e pessoas do passado podem surgir no presente e vice-versa. Não há uma máquina responsável, ou uma explicação tangível de como o tempo mudaria de um lugar a outro, e sim algum item fantástico, como um talismã ou uma pessoa. Nestas obras, o mundo presente é o foco das ações. Alguns exemplos seriam *A Pattern of Roses* (K.M. Peyton, 1972), *Black Harvest* (Ann Pilling, 1983), *The Wind Eye* (Robert Westall, 1976), *River Boy* (Tim Bowler, 1997), *Kit's Wilderness* (David Almond, 1999), *The Devil on the Road* (Robert Westall, 1978), *Playing Beatie Bow* (Ruth Park, 1980), *Forests of the Night* (Geraldine Kaye, 1995), *King of Shadows* (Susan Cooper, 1999), *Old Magic* (Marianne Curley, 2000), *Red Shift* (Alan Garner, 1973).

Estas obras poderiam apresentar, também, algum “poder mágico” ao protagonista, que herda de maneira misteriosa e estranha ao mundo em que vive, como visto em *Fade* (Robert Cormier, 1988), *The Gift* (Peter Dickinson, 1973), *The Giver* (Lois Lowry, 1993). Em outras

obras, estes poderes podem permitir ao jovem protagonista a possibilidade de se metamorfosear em outros animais ou criaturas, ou ainda características bizarras que se aproximam do conceito de “estranho” de Freud, como *doppelgangers* e duplos, todos com o objetivo de representar o adolescente como deslocado em sua realidade (*Ibidem*, p. 24).

Aqui, a presente tese aponta exemplos cinematográficos que poderiam se encaixar nestas descrições. Do ponto de vista da viagem no tempo, o conceito se aplica em *O Feitiço do Tempo* (Harold Ramis, 1993), *Questão de Tempo* (Richard Curtis, 2013), *A Casa no Lago* (Alejandro Agresti, 2006), e *Meia Noite em Paris* (Woody Allen, 2011); quanto a poderes misteriosos, conferimos estas características em *Questão de Tempo* (Richard Curtis, 2013), *Quero ser Grande* (Penny Marshall, 1988), *A Incrível História de Adaline* (Lee Toland Krieger, 2015), *À Espera de um Milagre* (Frank Darabont, 1999), *Ruby Sparks – A Namorada Perfeita* (Jonathan Dayton; Valerie Faris, 2012) e *O Curioso Caso de Benjamin Button* (David Fincher, 2008).

A partir desta divisão proposta por Alison Waller (1990), a tese lista opções de obras cinematográficas hipermodernas que cumpram com os eventos estranhos ou maravilhosos sugeridos pela autora:

- **eventos fantasmagóricos, espirituais ou milagrosos, comumente confundidos com delírio** – como visto em *O Labirinto do Fauno*, *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, *Onde Vivem os Monstros*, *O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus*, *Perdi Meu Corpo*, *Birdman*, *Barton Fink – Delírios de Hollywood*, *Pleasantville – A Vida em Preto e Branco*, *O Cisne Negro*, *Meu Amigo Totoro*, *As Aventuras de Pi*, *Quem quer ser um Milionário*;
- **o surgimento misterioso de um *doppelganger* ou “duplo”** – como em *O Homem Duplicado* e *O Duplo*;
- **viagem no tempo, sem muita explicação ou ciência envolvida** – como em *Meia Noite em Paris*, *Questão de Tempo*, *A Casa do Lago*, *O Feitiço do Tempo*;
- **um superpoder herdado ou misteriosamente surgido** – como em *A Incrível História de Adaline*, *Ruby Sparks – A Namorada Perfeita*, *O Estranho Caso de Benjamin Button*, *Quero ser Grande*, *À Espera de um Milagre*.

A tese parte de um recorte de três obras que estariam dentro do primeiro tópico citado. Entretanto, a presente pesquisa defende como principal padrão do **fantástico no hipermoderno** uma busca desenfreada por um sonho moderno que deseja se completar (do ponto de vista positivo ou romantizado), ou a crítica a ele (em uma conclusão mais cética e realista), e este sendo simbolizado de variadas maneiras:

- **um romance que saia do líquido e do efêmero** (BAUMAN, 2001) e que se concretize em afetos duradouros – como visto em *Questão de Tempo*, *A Casa do Lago*, *O Feitiço do Tempo*, *A Incrível História de Adaline*, *Ruby Sparks – A Namorada Perfeita*, *Perdi Meu Corpo*, *O Estranho Caso de Benjamin Button*;
- **uma família que deixe de ser desestruturada ou ausente** (HUBER, 2015) e retorne ao modelo de família padrão conservadora, com afetos verdadeiros (WALLER, 2009) – como em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, *Chocolate*, *Onde Vivem os Monstros*, *O Labirinto do Fauno*, *Meu Amigo Totoro*;
- **a fuga da falência e/ou a recuperação do *american way of life*³⁸**, com um mercado de trabalho que permita crescimento de concorrências e a busca pela perfeição dentro deste – como em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, *Onde Vivem os Monstros*, *Pleasantville – A Vida em Preto e Branco*, *O Cisne Negro*, *Barton Fink – Delírios de Hollywood*, *Quero ser Grande*;
- **o desejo pela verdade, justiça, memória e tradição** (MARIBOHO, 2016), e **oposição à solidão e ao cinismo do hipermoderno** – como em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, *À Espera de um Milagre*, *Meia Noite em Paris*, *Birdman*, *O Mundo Imaginário do Dr. Parnasus*, *O Labirinto do Fauno*;
- **protagonistas que agem de maneira independente ao esperado de suas faixas etárias**, visto em todos os exemplos citados, porém de maneira muito mais destacada nos *teenpics* e filmes com protagonismo infantil, como em *Quero ser Grande*, *O Labirinto do Fauno* e *Meu Amigo Totoro*;

todos estes podendo se concretizar como uma ilusão ou um tom romântico e esperançoso, ou mesmo, ao fim, trazendo a compreensão e aceitação do inevitável fim das utopias. E ainda, em muitas destas obras, falta a noção de um tempo permanente, há um tom poético para que o estranhamento provoque uma reflexão quanto ao contemporâneo, e um

³⁸ Comumente visto no cinema *blockbuster*.

tom de moralismo próximo à literatura e à didática do conto de fadas. Estas temáticas múltiplas poderiam se encaixar em qualquer um dos tópicos elencados por Waller (1990).

Porém, além das temáticas propostas, há também a proposta de Friedman (2009) de se utilizar do fantástico como uma provocação ao contemporâneo, e ao nosso futuro, dialogando com as frustrações hipermodernas.

Friedman defende que este olhar mais intenso ao fantástico nos anos 2000 vai para além da evolução do CGI. Assim como o *sci-fi* possui uma lógica e uma linguagem de programação, as regras do fantástico poderiam ser aprendidas, apresentadas ao público de maneira que o convidasse a acreditar naquela maravilha. A “magia” pode se descolar de regras da física, entretanto, precisa ter suas regras bem claras ao público para serem tidas como verossímeis. O animismo do mundo, inspirado em variadas mitologias, também é algo mais flexível que na ficção científica, por exemplo, humanos, animais, pedras e até o vento podem ter sua própria consciência, intercruzamentos, hibridismos, significados e simbolismos (FRIEDMAN, 2009). Conceito que se aproxima de Veyne, que defende que a mitologia tem sempre algo de fantástico e de sobrenatural, entretanto, dentro de todo este místico e absurdo, deve haver regras no mito para que sejam credíveis ou mesmo aceitáveis (VEYNE, 2014).

Se, por um lado, o fantástico poderia se utilizar no método da linguagem de programação para aprimorar suas narrativas neste século, por outro, está pautado em “uma visão de mundo que antecede a tecnologia moderna, oferecendo uma crítica contínua da tecnologia limitações e um vislumbre utópico de suas alternativas” (FRIEDMAN, 2009, n.p., tradução nossa³⁹). Friedman provoca, apontando que o fantástico do século XX seria capaz de trazer não somente universos mágicos com suas regras próprias (e a capacidade de aprendê-las), mas, também, olhares mais positivos que a ficção científica. Se o aquecimento global, a destruição ambiental e o isolamento *online* causavam um medo generalizado que poderia ser retratado em distopias futuras, o fantástico poderia trazer um respiro nostálgico, uma possibilidade idílica, ao olhar a um passado mais conectado à natureza e teorizar como poderia ter sido diferente (*Ibidem*). Entretanto, este olhar romantizado nem sempre foi (ou é) a proposta do fantástico, conforme visto na própria tradição do gênero literário.

Certamente, poderíamos ver a estranha mistura de tecnologia e natureza nessas histórias e jogos simplesmente como uma fantasia compensatória: à medida que o globo derrete, recuamos para as telas de cinema, TV e computador para recriar uma

³⁹ No original: “in a worldview that predates modern technology, offering an ongoing critique of technology's limitations, and a utopian glimpse of its alternatives.”

versão imaginária do mundo que perdemos. Mas, se quisermos ter alguma esperança para o futuro, este deverá envolver exatamente o tipo de casamento entre ciência e espírito que estas fantasias procuram. [...] Ser centauro já é ser ciborgue e vice-versa. Aprender as lições da fantasia, então, não significa necessariamente nos apegarmos em um passado mítico e perdido. Mas, exige que reimaginemos o futuro (*Ibidem*, tradução nossa⁴⁰)

Um olhar diferenciado à natureza também poderia trazer a recuperação de antigas mitologias, tidas como pagãs, no mundo ocidental como algo positivo.

O uso de eventos tidos como mágicos e fantasmagóricos não é algo inédito no entretenimento, da mesma forma que sempre esteve presente nas histórias orais. O teatro e os primórdios do cinema já se ocupavam destas representações dentro de eventos voltados às massas. O cinema de atrações se ocupava de reproduzir fantasmagorias em efeitos de espelhos, luz e sombra já realizados em vaudevilles, circos e feiras de variedades (MASCARELLO, 2006). O oculto sempre foi tema de curiosidade e discussão, mesmo que ainda tido como superstição no século XIX. O século XX ainda carregaria muito da herança do cristianismo e do patriarcado em suas representações, um exemplo é a imagem negativa da Bruxa Má do Oeste na obra cinematográfica *O Mágico de Oz*, como uma senhora verde de nariz grande com verruga e roupas negras, representação pejorativa da idosa pagã, enquanto Glinda, a Bruxa Boa do Sul, remete à imagem de uma santa, jovem e inocente, de manto claro e muita luz. Mesmo nestas obras cinematográficas do fantástico, a estrutura do conto de fadas se mantinha fiel.

Não era de se surpreender que o horror no cinema hollywoodiano também se apoiasse nas imagens do fantasma, possessões, vampiros, monstros e mortos-vivos de maneira pejorativa, enquanto reforçava os comportamentos conservadores da época, punindo jovens libidinosos. Parte desse comportamento se dava ao perfil conservador político nos Estados Unidos, presente na *Federal Communications Commission*⁴¹, e na *Motion Picture Producers*

⁴⁰ No original: “We could certainly see the strange mixture of technology and nature in these stories and games as simply a compensatory fantasy: as the globe melts, we retreat to our movie, TV, and computer screens to recreate an imaginary version of the world we've lost. But if we are to have any hope for the future, it must involve just the kind of marriage of science and spirit that these fantasies are groping towards. [...] To be a centaur is already to be a cyborg, and vice versa. Learning the lessons of fantasy, then, does not need to mean clinging to a lost, mythical past. But it will require us to re-imagine the future”.

⁴¹ A *Federal Communications Commission* (FCC), criada em 1934, é o órgão regulatório dos meios audiovisuais estadunidenses, responsável por supervisionar os canais de televisão e rádio, e impedir que uma mesma pessoa física ou jurídica possua diferentes mídias eletrônicas ou impressas em um mesmo mercado. O *Código Hays* (oficialmente *Motion Picture Production Code* ou *Código de Produção de Cinema*) foi um conjunto de normas morais conservadoras aplicadas aos filmes lançados nos Estados Unidos entre 1930 e 1968 pelos grandes

and Distributors of America, resultando em censuras no audiovisual norte-americano entre os anos 1930 e 1960. Entretanto, assim como nas obras literárias hipermodernas, estas representações podem surgir com uma nova roupagem, mais respeitosa e inclusiva partir do cinema hipermoderno.

Entretanto, é importante questionar: seria contraditório um gênero literário tão próximo ao rompimento do clássico ser adaptado ao cinema justamente dentro de tantas normas há tanto estabelecidas na indústria hollywoodiana clássica? Cabe a um formato clássico a potência do questionamento ao moderno e ao contemporâneo e ainda assim, causando a hesitação do expectador? É possível que a resposta esteja também no público e na própria distorção do pacto transparente (XAVIER, 2014) entre espectador e indústria, por meio da hesitação. Importante apontar, inicialmente, que David Bordwell e Kristin Thompson (2013) defendem que o público espera, ao mesmo tempo, *familiaridade e inovação* dentro dos gêneros, uma vez que não haja padrão fixo neles, já que precisam sempre se conectar ao contexto social da época, independente do gênero.

Entretanto, quando o espectador se locomove ao cinema ou liga o *streaming* para assistir a uma obra em formato industrial, ele espera que haja o reconhecimento de gêneros ali, de pronto. E ainda, ele pode não vir com o mesmo teor crítico e analítico do público que iria a um festival específico do Filme Arte – que já se prepararia e se anteciparia no caso de ter de criar interpretações da obra dentro dos simbolismos e da narrativa não-clássica – ou mesmo não saber que se trata de uma adaptação literária ou de um modo narrativo já consagrado há muito tempo em outra mídia. Logo, é importante compreender como esta análise se concretizaria.

2.3 O processo de análise fílmica das obras

O cinema massivo hollywoodiano de gênero comumente se apoia em uma narrativa clássica, ou seja, uma estrutura fundada no início da indústria norte americana não conectada

estúdios cinematográficos. Seu nome deriva de Will H. Hays, advogado e político presbiteriano e presidente da Associação de Produtores e Distribuidores de Filmes da América (*Motion Picture Producers and Distributors of America* — MPPDA). A partir de uma série de filmes polêmicos dos anos 1920 e escândalos envolvendo estrelas de *Hollywood*, este código explicitava qual conteúdo era “aceitável” ou “não-aceitável” para os filmes produzidos nos Estados Unidos (REBOLLO, 2017).

ao distanciamento causado pela narrativa do Filme Arte, e sim clara, com uso de causalidade, referências constantes e concisas de espaço e tempo (BORDWELL, 2005).

Imbricado entre a ficção e a realidade (ou em uma ficção dentro de uma ficção), o formato narrativo e conceitual do fantástico, então, ao ser incorporado ao cinema, poderia se mesclar ou se encaixar em outros gêneros e movimentos. Do ponto de vista simbólico, Vignesh Pillai e Varun Prabha apontam como o seu discurso inclusivo e sua crítica à marginalização poderiam vir, também, em uma proposta fantástica dentro das experimentações do cinema de *expressionismo alemão*⁴² (PILLAI; PRABHA, 2021), uma vez que a pesquisa já relatou proximidades entre o próprio fantástico e o horror. Para Jameson, este formato simbólico do fantástico toma uma forma própria no cinema, apresentando estilísticas inspiradas no cinema *surrealista* – advindos do conceito de uma “estranheza sedutora” freudiana e lacaniana – como artifício para uma crítica ao capitalismo tardio e um olhar marxista favorecendo revoluções populares (JAMESON, 1986). O autor Jorge Luis Borges também reforça a proximidade com o surrealismo. A verossimilhança⁴³, ou “fê poética”, na literatura, era parte do pacto ficcional entre autor e leitor. Entretanto, era importante romper com esta verossimilhança nos momentos fantásticos, uma vez que estes, na literatura, seriam como sonhos dirigidos, um aspecto surrealista (BORGES, 1990). O próprio Cortázar defende o caráter simbólico da análise destes conteúdos, ao afirmar que “o fantástico é a indicação súbita de que, à margem das leis aristotélicas e da nossa mente racional, existem mecanismos perfeitamente válidos, vigentes, que nosso cérebro lógico não capta, mas que em certos momentos irrompem e se fazem sentir” (CORTÁZAR *apud* ALAZRAKI, 2001, p. 276, tradução nossa⁴⁴).

Ainda assim, busca-se unir dois mundos diferentes: um comum, podendo ser dramático, romântico, aventureiro, entre outros; e um mágico, fantástico, fantasmagórico, delirante ou estranho, podendo não ter marcação definida de causa e efeito, ou mesmo espaço e tempo ou regras coerentes. Logo, a própria estrutura da narrativa clássica poderia ser rompida entre um

⁴² As variadas escolas artísticas e cinematográficas podem ser conferidas no Glossário.

⁴³ O termo “verossimilhança”, aqui apontado por Borges, se aproxima da “transparência” defendida por Ismail Xavier (2014) e da própria “narrativa clássica” (BORDWELL, 2005), onde eventos conectados por causalidade se aproximariam da nossa realidade, trazendo uma representação mais credível em suas tramas. O oposto ao verossímil, neste caso, seria a “opacidade” (XAVIER, 2014) e a narrativa não-clássica, próxima às vanguardas ou ao Filme Arte (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Assim, era crucial oscilar entre as duas estruturas narrativas para trazer as provocações fantásticas.

⁴⁴ No original: “lo fantástico es la indicación súbita de que, al margen de las leyes aristotélicas y de nuestra mente razonante, existen mecanismos perfectamente válidos, vigentes, que nuestro cerebro lógico no capta pero que en algunos momentos irrumpen y se hacen sentir”.

mundo e outro. Grande parte da conexão entre estes é feita por meio da jornada do protagonista, seus objetivos, ações, descobertas, depoimentos e diálogos.

As obras, assim, oscilam entre sequências narrativas passíveis de uma produção de sentido e sequências imagéticas que trabalham com simbolismos, potencializando o mundo do onírico presente (no psicológico ou não) em um protagonista que sofre as mazelas de seu contemporâneo diegético. Desta maneira, é permissível que haja um choque ao espectador, quando este, acostumado com o universo familiar do protagonista, é rapidamente apresentado a outro mundo (ou itens, personagens, poderes, ou eventos de outro mundo com regras próprias), com inspirações nos cinemas rebeldes ao classicismo – artístico, moderno ou vanguardista. Como visto em *O Labirinto do Fauno*, *Onde Vivem os Monstros*, *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, *Birdman*, *Perdi Meu Corpo*, *Quero ser Grande*, *Meu Amigo Totoro*, entre outros. Assim, as obras com modo narrativo advindo do fantástico poderiam renunciar a uma estrutura linear, redundante, não elitista, e clara de causa e efeito – presentes na narrativa clássica (THOMPSON, 2003, p. 56) – não somente na obra como um todo, mas também em apenas alguns trechos, uma vez que o próprio cinema de alusão permite esta união de narrativas, normas, estilos e propostas a princípio tão díspares.

Calvino reforça o quanto o fantástico literário do século XX surgiria como um “jogo, ironia, piscadela de olho, mas também como meditação sobre os pesadelos e sobre os desejos secretos do homem contemporâneo” (CALVINO, 1993, p.56, tradução nossa⁴⁵). No século XIX, muitos contos fantásticos pediam a representação de um *flâneur*, como conhecedor do centro urbano (SOARES, 2015). Teóricos, incluindo Walter Benjamin (1994), procuraram definir o *flâneur*. Esta figura era comumente tida como um personagem observador e conhecedor das multidões, muitas vezes retratado como preguiçoso, andarilho, malandro, capaz de tecer um retrato desse ambiente urbano dos contos da época. Enquanto observador, sua ociosidade poderia justificar uma utilidade ao se tornar um detetive; ou mesmo, enquanto antissocial, não se sente confortável na multidão e, por conta disso, acaba se escondendo nela (BENJAMIN, 1994).

Marcelo Pacheco Soares, pesquisador de literatura, aponta que, no século XX, esta figura, que costumava reforçar a crítica política, se perdeu, e este personagem se direciona ao

⁴⁵ No original: “Le fantastique y apparaît comme jeu, ironie, clin d’oeil, mais aussi comme méditation sur les cauchemars ou les désirs cachés de l’homme contemporain”.

próprio leitor, cabendo a ele compreender as provocações e o sentimento daquela realidade (SOARES, 2015). Logo, o fantástico abre a olhares alegóricos

O Fantástico que surge a partir do advento do século XX representa, então, uma larga porta de entrada à discussão da condição de existência do homem moderno, burocratizado e maquinizado em uma realidade filha das revoluções (a Francesa, as Industriais, as econômicas) cujo propagandeado sucesso (ao menos um sucesso absoluto) é uma forjada utopia. A sedução pelo enigma que o texto insólito empreende será, dessa maneira, uma forma de atrair o leitor e fazê-lo voltar o seu olhar para questões que o seu cotidiano absorveu, bloqueando a atenção sobre elas, as quais talvez nem sempre encontrem no texto mais propriamente realístico (chamemo-lo assim por agora, para economia de meios) um instrumento capaz de provocar com intensidade a meditação sobre si mesmo (*Ibidem*, p. 117).

Soares continua sugerindo que o fantástico precisaria ter duas leituras, uma primeira, em que se observará apenas o fundamental, e uma segunda, mais atenta, para a absorção das ideias propostas (*Ibidem*). E esta ampliação na compreensão e interpretação das obras é o que norteará uma análise diferenciada aos objetos desta tese.

Logo, a tese compreende que para **criar** (seja na literatura ou no audiovisual) e **compreender** (enquanto público atento e crítico) as obras fantásticas, seria preciso muito mais que um *flâneur*, e sim uma recepção **contemporânea**. De acordo com a definição de Agamben (2008), o “contemporâneo” é o ser que está ciente de todas as fraturas que acontecem no presente. É aquele que, “no olho do furacão”, por assim dizer, consegue compreender a complexidade das contradições e conflitos que vivencia.

Por isso os contemporâneos são raros. E por isso ser contemporâneo é, antes de tudo, uma questão de coragem: porque significa ser capaz não apenas de manter fixo o olhar no escuro da época, mas também de perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós. Ou ainda: ser pontual num compromisso ao qual se pode apenas faltar. [...] Isso significa que o contemporâneo não é apenas aquele que, percebendo o escuro do presente, nele apreende a resoluta luz; é também aquele que dividindo e interpolando o tempo, está à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com os outros tempos, de nele ler de modo inédito a história, de ‘citá-la’ segundo uma necessidade que não provém do seu arbítrio, mas de uma exigência à qual ele não pode responder. É como se aquela invisível luz, que é o escuro do presente, projetasse a sua sombra sobre o passado, e este, tocado por esse fecho de sombra, adquirisse a capacidade de responder às trevas do agora (AGAMBEN, 2008, p.65-72).

E esta análise “contemporânea” (*Ibidem*) do simbólico das obras partirá de um olhar não-hermenêutico, a partir do sentir nos corpos. Os afetos e os efeitos nos corpos foram tema de discussão de variados autores, como Spinoza, Lacroix, Deleuze e Gumbrecht. Não somos

feitos somente de ideias, pensamentos, e análise cognitiva; pelo contrário, o homem contemporâneo, segundo Lacroix, busca as sensações e os afetos para gerar suas conclusões. Este dito “Homo Sentiens” (LACROIX, 2006), ou “homem emocional”, não irá analisar o conteúdo do seu pensamento, uma vez que prefere se entregar à ordem afetiva, e não cognitiva.

O homem atual não diz “Penso, logo existo”, mas “Sinto, logo existo.” Compraz-se em experimentar emoções e constatar, pela auto-observação, que as experimenta. Numa espécie de reduplicação, de reverberação, ele quer gozar duas vezes: a primeira, ao ser tomado pela emoção, a segunda, ao ter consciência dessa emoção. Ele quer, ao mesmo tempo, sentir e poder dizer que sente. O cogito cartesiano é substituído pelo cogito emocional (LACROIX, 2006, p. 45).

Esse culto da emoção, segundo estes autores, também estaria relacionado ao “lugar conferido ao corpo”. O ser humano busca ter seu corpo afetado e afetar outros corpos externos, tecendo suas relações e compreensões a partir destes eventos.

Uma obra com eventos não-clássicos pede muito mais do que reflexão mental e afetiva unidas, e sim que haja um jogo sensorial entre espectador e obra. Gumbrecht, a partir de olhares a Heidegger, Lyotard, Derrida, Foucault, Nancy, entre outros, vai além do olhar à análise não-hermenêutica e não-cartesiana quando percebe uma *produção de presença*.

Produção de presença [...] busca libertar-se da autodefinição hermenêutica predominante nas ciências humanas para, em seguida, imaginar terrenos conceituais alternativos, não hermenêuticos e não metafísicos, que introduzam no cerne dessas mesmas ideias científicas o que o significado não pode transmitir (GUMBRECHT, 2010, p.10)

Neste estado de produção de presença, e não de sentidos, o autor identifica que quando corpo e mente são transportados a outros mundos, ambos ficam em desequilíbrio. “A tensão / oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego” (*Ibidem*, p. 137). Assim, somente submetendo-se a este desassossego, que invoca sentimentos em nossos corpos, é que o pesquisador e o espectador compreenderão estes afetos e simbolismos presentes na obra.

Para Gumbrecht, há um desejo e capacidade humana de aplicar significado em todos os objetos no mundo. “Pode-se supor que esta função de objeto não apenas como um meio, como é enfatizado regularmente, mas também como um sinal do ‘caminho’ [...] em direção a

realização no *hic et nunc*” (*Idem*, 1992, p.72). Isso justifica a cultura de presença ressurgir em um movimento de saturação epistemológica, visando uma aproximação orgânica, vivencial, e uma interação afetiva, por meio de uma compreensão que não é apenas de sentido.

Marques (2015) defende que mesmo em obras com narrativa clássica é possível observar uma estilística próxima ao simbolismo do surrealismo, que ele nomeia como “uma objetificação imaginária de um sentimento ou desejo real”. Assim, o sobrenatural, o fantástico ou maravilhoso ilustrariam um desejo real de uma personagem dentro daquele contexto diegético. Ele aponta como exemplo *Pássaros*, de Hitchcock, e como as aves ilustrariam, de maneira lúdica, o ciúme e insegurança da protagonista (MARQUES, 2015, p.77). Assim, o simbolismo traria nome ou forma ao que não poderia ser ainda nomeado por estes personagens.

Os delírios de Cobb, em *A Origem*, por exemplo, eternamente preso em um sonho na qual sua esposa nunca morreu e ainda possui a guarda de seus filhos. Neste sentido, é interessante analisar como a dualidade do real e do imaginário podem agir e ser interpretados de maneiras diferentes a cada expectador e leitor, mantendo a hesitação e a dicotomia entre os dois mundos. Há quem sonhe que Cobb, ao final, conseguiu realizar seu sonho de conviver com os filhos. Existiria mesmo um fragmento no tempo em *A Casa do Lago*, ou seria um distanciamento de amadurecimento entre dois amantes? E, ao que parece, nem mesmo a maior tecnologia poderia apagar a memória de um grande amor em *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*.

A ambiência é uma experiência pessoal e individual, que Gumbrecht chama de *clima* ou *stimmung* (GUMBRECHT, 2014), e que gera a presentificação (*Idem*, 2010) de várias situações e seus efeitos em nossos corpos, passíveis de se concretizar no cinema somente pelo cuidado com a montagem e com a sequência das imagens, além da preocupação do que poderia ser ou não revelado ao espectador (e leitor), mantendo a dualidade dos mundos ficcionais. Neste sentido, há um cuidado não só nas representações visuais em escolhas de plano, enquadramento, cores e efeitos visuais, mas também no roteiro, desde a escolha do que deverá ser explicitado ao espectador ou não. Esta forma de análise e interpretação própria já era assunto no surrealismo, uma vez que o próprio seria embasado em teorias freudianas, e em como cada espectador, com seus traumas e experiências individuais, interpretaria cada uma das imagens de maneira própria, atribuindo seu próprio sentido e significado a partir do incômodo em seu subconsciente (CAÑIZAL, 2006).

Se, na literatura, o fantástico dependia do pacto com o leitor; no cinema, essa concretização se realiza a partir de regras estilísticas e de gênero bem definidas desde o início do cinema clássico, e que devem se manter durante toda a obra audiovisual. Assim, é importante a oscilação entre gêneros ou estilos, entre algo tido pela *diegese* como comum e algo estranho ou maravilhoso, para que a dicotomia se concretize e que, ainda assim, dentro de uma obra de narrativa clássica, o espectador possa optar por interpretar os eventos como bem preferir. Assim, do ponto de vista do conteúdo clássico, apresentado a partir de uma causalidade, a análise parte de métodos comuns da análise fílmica, por meio de uma ordem hermenêutica, objetiva e racional, propostos por Francis Vanoye, Anne Goliot Lèté, Jacques Aumont, David Bordwell, Michel Marie, e Manuela Penafria, na qual o tema, narrativa, decupagem, diálogo, cinematografia, fotografia, direção de arte, trilha e efeitos sonoros farão o papel de identificação de estilo, gênero e modo narrativo aqui apresentados, cumprindo com uma “análise de conteúdo, de imagem e de som” (PENAFRIA, 2009).

Outro ponto importante desta liberdade de interpretação, conforme visto anteriormente, é o roteiro, e ele não prover de maiores explicações ou regras sobre estes eventos fantásticos. Para Alazraki, Waller, Ceserani e Torodov, a hesitação do leitor, a partir da escrita do autor, partiria de uma narração não-onisciente, ou ainda, não-confiável (BOOTH, 2022), famosas por trazerem a “incerteza” diante dos fatos narrados. É comum notar espaços sem dimensões claras, e os contrastes entre eternidade e tempo limitado, onisciência e memória falha e fragmentária do narrador (ALAZRAKI, 2001). Diversos autores como Wayne Booth (2022), Nunning, Zerweck e Cohn, já apontaram variadas possibilidades para teorizar o *narrador não-confiável* e há uma constante problemática nesta teorização: de um lado, a obra poderia apresentar um narrador com problemas de inconsistências ou mesmos devaneios, mas também um narrador cuja moral e pontos de vista sejam opostos ao do leitor. Mais uma vez, dentro da literatura, este conceito dependeria do ponto de vista do leitor e da forma como este optaria por ler (BOOTH, 2022).

Transpor as sensações de uma narração não-confiável seria possível a partir da análise da *instância narradora* destas obras. Uma vez que a lógica e a estrutura da narração literária não se apliquem no audiovisual, esta apresentação dos fatos se dá por meio da manipulação de imagens e sons postos em sequência.

Gaudreault, Jost (2009) e Genette (1978) se utilizam do termo “focalização narrativa⁴⁶”, no qual conectam os aspectos de visualidade e de conhecimento, uma vez que “o filme sonoro pode mostrar o que o personagem vê e dizer o que ele está pensando” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 167), ou então que a câmera pode narrar aquilo que o narrador não consegue apreender. Assim, a focalização direciona o cognitivo. Do ponto de vista da “ocularização” (o que mostra a câmera), Gaudreault e Jost defendem que este “olho” agenciador da cena pode pertencer à câmera ou ao personagem:

Isso quer dizer que existem três possíveis atitudes em relação à imagem cinematográfica: ou é considerada como vista por um olho, o que faz com que se remeta a um personagem; ou o estatuto e a posição da câmera vencem e passamos a atribuí-los a uma instância externa ao mundo representado, grande imagista de qualquer tipo; ou tentamos apagar até mesmo a existência desse eixo: é a famosa ilusão de transparência (*Ibidem*, p. 169).

Logo, para os teóricos, ou esta ocularização seria interna, ou vinculada ao olhar e conhecimento de um personagem, ou externa ao personagem, como se a obra audiovisual conseguisse narrar a si mesma; uma divisão próxima à narração em primeira ou terceira pessoa, na literatura. Assim, a instância narradora surgiria como um sistema múltiplo de operações, como uma “enunciação filmica” ou “meganarrador”, capaz de direcionar a atuação dos personagens, enquadramentos (linguagem audiovisual), e a escolha das imagens em sequência (montagem).

Em virtude disso, Gardies (2006) se utiliza do conceito “polarização” como intercâmbio de informações entre enunciador, personagem e espectador. Esta poderia se dividir em três situações: *polarização-personagem*, quando o espectador iguala seu saber ao da personagem; *polarização-espectador*, em que o espectador ocupa uma posição de onisciência, um saber supremo; e *polarização-enunciador*, na qual o espectador se percebe dono de um saber raso, sentindo-se na iminência de que o enunciador lhe revelará alguma informação sob sigilo. Logo, o que interessa a Gardies é como cada filme iria gerir o saber diegético ao espectador (GARDIES, 2006, p. 109).

“O filme é muito diferente do romance pelo fato de poder *mostrar* ações sem *dizê-las*” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 57), logo, outra grande preocupação da história do cinema

⁴⁶ Designada também de “ponto de vista” ou “foco narrativo”, a focalização pode induzir a uma consciência ou perspectiva, quer seja de um personagem inserido na trama, quer seja do narrador posicionado externamente a ela.

seria como representar momentos reflexivos de cada personagem, sem perder o ritmo do filme, ou precisar se apoiar necessariamente em narrações em voz-over⁴⁷. Exemplos incluem a câmera subjetiva, o campo-contracampo, *flashbacks*, dentre outras formas (METZ, 1993).

Para Arlindo Machado, “o cinema narrativo, é claro, esforça-se, portanto, para esboçar uma síntese do sujeito narrador (aquele que ‘conta’) com o sujeito enunciador da imagem (aquele que vê e, por extensão, ouve)” (MACHADO, 2007, p. 18), entretanto, deve-se tomar cuidado com o termo “narrador” no cinema e interpretá-lo de maneira metafórica.

Bordwell (1985) sugere ao espectador que a partir dos eventos ali orquestrados forme este “narrador”. Logo, o narrador em si não narra sozinho o filme, esta “narração” depende de normas históricas de visualização. É a partir de procedimentos de construção cinematográfica que se capta a instância narradora do filme (BORDWELL, 1985). Logo, os teóricos apontam a uma instância narradora construída a partir de anos de compreensão do público perante a linguagem audiovisual, trilha sonora, direção de arte, ou mesmo a escolha sequencial dos eventos da trama e de que pontos de vista eles serão mostrados.

Defendendo a possibilidade de combinar a narrativa clássica com trechos que remetam ao cinema não-clássico, em situações de produção de sentido e de simbolismos que se alternam em tela, a investigação busca combinar análise hermenêutica e cognitiva e não-hermenêutica e de sensação, a fim de interpretar os sentidos destas personagens e de suas tramas, seus simbolismos e afetos, buscando uma compreensão destes dentro de um formato que remete a formatos, gêneros e subgêneros literários que atravessam séculos e comportamentos.

Ainda assim, questionamentos permanecem: seria possível apontar a montagem, a trama, a dúvida e a poética como únicas fontes chaves de análise para a identificação da hesitação do *fantástico* no cinema? É possível identificar este modo narrativo apenas pelo roteiro e instâncias narradoras, a partir de propostas estilísticas variadas?

⁴⁷ Ver Anexos.

CAPÍTULO TRÊS – O PEIXE IMPOSSÍVEL

Um jovem adulto, prestes a se tornar pai, é assombrado pelas memórias de sua infância. Tendo um pai famoso e cheio de histórias mirabolantes sobre seus grandes feitos, Will cresceu sob a sombra de seu holofote; pior, sabendo que seu pai sempre foi ausente durante seu crescimento, ele parece ser o único a não sorrir quando ouve, pela *milionésima* vez, suas histórias.

Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas (*Big Fish*, Tim Burton, 2003) é ambientado no estado sulista estadunidense do Alabama, na segunda metade do século XX. A trama apresenta duas narrativas em paralelo, duas jornadas de protagonistas em temporalidades diferentes: a vida do pai, da infância ao nascimento do filho, sob o olhar de suas histórias fantasiosas e claramente exageradas; e o olhar cético e investigativo do filho, também da infância ao momento atual, enquanto sai em uma jornada para descobrir mais sobre o verdadeiro passado do pai. A obra, à sua maneira, combina o fantástico, quando ilustra os relatos do pai, com o gênero do drama, ao retratar a realidade do filho e a morte do pai. Assim, se apropria das normas visuais destes dois formatos, ao mesmo tempo em que realiza escolhas estilísticas, de direção de arte, trilha sonora e linguagem audiovisual próprias, para evocar os sentimentos variados destes dois protagonistas.

Vale apontar que *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* é uma adaptação cinematográfica da obra literária *Peixe Grande – Uma Fábula de Amor entre Pai e Filho* (*Big Fish: A Novel of Mythic Proportions*, Daniel Wallace, 1998). Por mais que este trabalho não se valha da análise da fidelidade da adaptação literária, é importante observar que se trata de uma obra original hipermoderna, dentro dos padrões transitórios dos protagonistas observados pela pesquisa teórica, dado importante à compreensão das escolhas de adaptação em longa-metragem.

A obra foi produzida pelos estúdios Columbia e distribuída pelos estúdios Sony, ambos grandes, com classificação livre, alto orçamento de 70 milhões de dólares e retorno de mais de 122 milhões, sendo indicada a variados prêmios. A produtora havia adquirido os direitos de adaptação do romance, e estava em negociação com Steven Spielberg, entretanto, o diretor trabalhava em *Prenda-me se for Capaz* (Steven Spielberg, 2002), e a direção acabou indo a Tim Burton – que já tinha traçado sua popularidade no tema do insólito desde os anos 1980, e gerado altíssima receita em *Batman: O Retorno* (Tim Burton, 1992).

3.1 Revisitando as histórias do *Peixe Grande*

William Bloom, durante o próprio casamento, é, mais uma vez, colocado de lado. Os holofotes se viram à famosa história do pai, Edward Bloom. Segundo o próprio, ele estaria a tentar capturar um peixe lendário, gigante e “impescável” (fala do filme), que roubou sua aliança, enquanto a esposa dava luz a seu filho. Edward enfatiza a importância da aliança como símbolo do seu amor. Todos riem no casamento, mas Will repreende a atitude do pai, que estaria a se envergonhar sozinho. Will defende que a história que ele chama de “fantasiosa” seja uma maneira romantizada de justificar sua ausência naquela família. Três anos se passam sem que pai e filho se falem, até que o câncer de Edward progride a nível terminal, a medicação é pausada e o pai se encontra acamado. Will e a esposa, agora grávida, voam da França e se hospedam na casa dos Bloom, por uns dias.

É evidente o carinho que Edward tem por sua esposa, mas Will sempre questionou o quanto suas histórias poderiam encobrir segredos, como uma possível infidelidade do pai. Para ele, Edward não é assim tão magnífico como todos dizem. Tendo acesso a cartas, fotos e antigas documentações, além do depoimento da mãe, Will começa a investigar o passado de seu pai.

A obra, assim, costura passado e presente, histórias exageradas e fatos, de maneira a combinar e até mesmo comparar o que Will sempre ouviu ao que realmente aconteceu. Até que seu pai vem a falecer e muito ainda não é respondido. No velório, no entanto, vários amigos do passado, personagens ilustres de suas histórias, surgem para prestar sentimentos à família e acabam por validar grande parte dos depoimentos do pai. Will finalmente reconhece no pai a imagem de um peixe grande lendário e começa a passar adiante as histórias dele, oralmente, a seu filho.

A obra apoia-se em uma narrativa clássica, ou seja, não é conectada ao distanciamento causado pela narrativa do Filme Arte, e sim clara, com uso de causalidade e referências constantes e concisas de espaço e tempo (BORDWELL, 2005). Dentro desta narrativa, é comum observar a conexão de dois *plots* ou tramas; no caso de *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, há um *plot* que chamaremos de **real** (uma vez que remete ao que a diegese compreende como real e contemporâneo àqueles personagens), focado na investigação de Will; e um *plot* focado no que o filho defende por **imaginário**, no passado e nas histórias

contadas por Edward sobre sua juventude. Entretanto, além da distância de sentidos, temporalidades e localidades, há uma distância também de gêneros e estilos entre os *plots*.

Em se tratando de uma obra do cinema hipermoderno, ou de alusão (CARROLL, 1998), é concebível combinar, dentro de uma mesma obra, a estilística do cinema moderno europeu com normas de gêneros do cinema clássico hollywoodiano, como o drama e o fantástico.

Há variados acontecimentos que Edward toma como *maravilhosos* (TODOROV, 2012) na trama: o peixe gigante super inteligente que se transforma em uma sereia encantada; o nascimento incomum de Edward Bloom, extremamente escorregadio pelos corredores do hospital; o rápido crescimento de Edward, capaz de rasgar suas roupas; uma bruxa amigável, cujo olho de vidro poderia informar o futuro e como quem o olha viria a morrer; um gigante gentil de mais de cinco metros; gêmeas siamesas coreanas performáticas, cada extremidade com uma personalidade; uma floresta encantada com galhos enfeitiçados; uma forte tempestade que inundou uma floresta e prendeu o carro no topo de uma árvore; o tempo que para quando Edward conhece Sandra; e uma cidadezinha escondida dentro da floresta, cujo tempo parou dentro das antigas tradições sulistas norte-americanas.

Entretanto, é importante lembrar que não se trata apenas do *sobrenatural* nesta obra, e sim de uma constante hesitação, proposta pela oscilação entre estes *plots* (que chamamos de *real* e *imaginário*), e pelo olhar de dois personagens cujo psicológico está abalado, assim como propunha Todorov (2012).

A obra flerta com as estruturas do gênero literário do *fantástico puro* (TODOROV, 2012) e seus subgêneros, modos e formatos irmãos e vizinhos, ainda que dentro de uma indústria cinematográfica que visa conquistar do jovem ao adulto. Se na literatura este modo narrativo dependia do pacto com o leitor, no cinema, essa concretização se realiza a partir de regras estilísticas bem definidas desde o início do cinema clássico, e que devem se manter durante toda a obra audiovisual. O estilo e os gêneros combinados partem de suas convenções formais próprias, que correspondem à expectativa do público (BORDWELL; THOMPSON, 2013), assim, o pacto é assegurado.

Importante lembrar que o estilo também corresponde ao histórico artístico e autoral do diretor, Tim Burton. Em entrevista cedida ao New York Times, na época do lançamento do filme, o diretor comenta o fazer da obra:

Não gosto quando as pessoas comentam sobre os meus filmes: “Bom, eles parecem bonitos” [...] Eu não sou um *designer* de interiores. Quer que eu apareça para decorar seu apartamento? *Peixe Grande* é sobre o que é real e o que é fantástico, o que é verdade e o que não é, o que é parcialmente verdade e como tudo, no final, é realmente verdade. [...] Apresentar estes elementos contrastantes foi um desafio (BURTON, 2003⁴⁸, n.p., tradução nossa⁴⁹).

Assim, quando o espectador testemunha o universo onírico e fantástico criado por Edward Bloom, este mundo maravilhoso é “presentificado” (GUMBRECHT, 2010) por meio de narração⁵⁰ em voz-over de Edward, de William e de Jenny, além do estilo único do diretor que o público reconhece. Laura Cánepa aponta como o misto de horror, expressionismo alemão, fantástico, sobrenatural e maravilhoso são padrões visuais próprios já conferidos em outros personagens e outras obras de Tim Burton (CÁNEPA, 2002), às mais variadas idades. Este insólito, no objeto aqui analisado, traz figuras clássicas de contos de fadas (bruxa, sereia, gigante, lobisomem), em espaços que permitem que tais narrativas tenham vida (vilarejo, circo, bosque, cidade fantasma).

Para além de um estilo dentro de gêneros, este momento também remete aos formatos mais simples de gênero no início do *cinema clássico*, na qual os protagonistas comumente carregavam uma personalidade simples e heroica. A intenção heroica e positiva é reforçada com a escolha de uma textura visual próxima à película em Technicolor, das cores em tons vivos, além de um efeito digital de brilho difuso vindo das cenas (ora amarelado, branco ou azulado), como em um sonho, e a escolha de trilha sonora alegre a épica.

A exemplo, uma das escolhas é a música alegre *All Shook Up*, de Elvis Presley, para um dos momentos mais assustadores vividos por Edward Bloom, a Guerra da Coreia, retratando o eterno otimismo do personagem – e o quanto ele se apoiou no positivismo destas histórias para seguir sua vida. Ney Carrasco reforça que o uso de músicas não-originais em contexto dramático-musical ou audiovisual requer atenção. Ela trará uma carga significativa maior, ainda mais quando muito conhecida pelo público, potencializando a dramaticidade

⁴⁸ Disponível em: <https://www.nytimes.com/2003/11/09/magazine/drawn-to-narrative.html>. Acesso em: 20 out 2024.

⁴⁹ No original: "I don't like when people say of my movies, 'Well, they look nice', [...] I'm not an interior decorator. Do you want me to come over and do your apartment? 'Big Fish' is about what's real and what's fantastic, what's true and what's not true, what's partially true and how, in the end, it's all true [...] To show those contrasting elements was the challenge."

⁵⁰ As narrações e transições entre os mundos tidos como *real* e *narrado* podem ser conferidas em uma tabela elaborada pela própria pesquisadora, no APÊNDICE A.

(CARRASCO, 2003, p.129). E o diretor parece saber bem como direcionar as intenções e o emocional do depoimento de Edward com este recurso. Outras músicas de artistas populares (The Vogues, Buddy Holly, The Allman Brothers Band) também remetem ao passado, com lançamentos entre os anos 1950 e 1970, momento em que as histórias são ambientadas. Já as músicas originais são compostas por Danny Elfman e também cumprem este papel de exagerar ou glorificar os eventos, por meio de uma trilha “empática” (CHION, 2008) às emoções propostas.

Esta homenagem aos outros cinemas também surge nas histórias de Edward. Durante sua passagem pela Coreia, em pouquíssimos minutos somos acionados à estilística do cinema de guerra. Enquanto os soldados saltam do avião em uma missão secreta, a escuridão mal revela as cores ou a qualidade da imagem, como em uma obra de décadas passadas. Edward enfrenta soldados coreanos que lutam artes marciais comicamente coreografadas, como em obras de ação de luta asiática, populares nos anos 1970. Apaga-se a luz, e ouvimos os efeitos sonoros das pancadas e dos coreanos sendo atingidos, como em um desenho animado ou filme de ação com comédia.

FIGURA 1 – O *PLOT* IMAGINÁRIO



Cenas que acompanham as aventuras narradas por Edward Bloom. Nestes momentos que misturam memória e delírio, a direção de arte e de som reforça cores mais vibrantes, contraste, brilho difuso e os ângulos da cinematografia, que glorificam os fatos do narrador. Fonte: DVD.

Por outro lado, quando o espectador sai do *plot* do *delírio* e volta ao *mundo real*, lhe é apresentado o gênero dramático, em uma proposta de cores menos saturadas e “maravilhosas”, algo até incomum⁵¹ ao diretor, mais apáticas, doentes e céticas, em ritmo,

⁵¹ Essa diferente representação de dois *mundos* na direção de arte se faria presente em obras posteriores, como em *Noiva Cadáver* e *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (ambos de 2005), entretanto o tom apático da direção é mais intenso nesta obra.

trilha e direção de arte, tal qual o olhar e a realidade de Will: seu pai está morrendo e eles precisam melhorar essa relação. Poucos trechos contam com a narração em *voz-over* do rapaz, a maioria dessas cenas prioriza a ausência de trilha sonora e falas (e a presença destas de maneira bem mais sutil) e o incômodo dos efeitos sonoros da casa onde estão, de maneira “anempática”⁵² (CHION, 2008), ressaltando o *silêncio* como uma representação de maior verossimilhança ao público, e a referência ao cinema moderno. Para Chion, o silêncio vem do contraste a partir de cenas com volume muito intenso ou presença de muitas falas e trilha sonora (*Ibidem*). Este contraste é importantíssimo para retratar o tédio que Edward deve sentir, em comparação à intensidade vívida de suas histórias. Para além disso, Will coprotagoniza a história como um personagem muito diferente de seu pai, bem mais complexo, multifacetado, triste e indeciso, perdido em sua jornada, como visto no cinema moderno e no hipermoderno. Esse incômodo crítico nos transporta não só entre *mundos* particulares dos personagens, mas também entre momentos históricos, entre o sonho moderno e a desilusão hipermoderna.

FIGURA 2 – O PLOT REAL



Cenas que acompanham o cotidiano de William Bloom, com sua esposa e família. A escolha da direção de arte e cinematografia reforçam o quão “ordinário” e “verossímil”, ou “transparente” (XAVIER, 2014), é este mundo. Fonte: DVD.

Grande parte da conexão entre esses dois *plots*, dois gêneros, e dois mundos diferentes é feita por meio do “gancho de diálogo”, proposto por Thompson (2003). Segundo a autora, obras com narrativa clássica costumam conectar uma cena a outra por meio de um continuísmo indicado por uma frase dita na cena anterior. No exemplo dado pela autora,

⁵² O efeito sonoro *empático* reforça de maneira clara a emoção que as personagens estão sentindo. Já os trilhas e efeitos *anempáticos* podem parecer, à primeira vista, não terem este papel, mas, em contradição, conseguem reforçar também ainda mais estas sensações, pelo incômodo causado por elas (CHION, 2008, p. 14-15). Ver Glossário.

Jurassic Park, a dra. Ellie Grant pergunta ao dono do parque como este trouxe de volta à vida estas criaturas extintas, ao qual ele responde “Vou lhe mostrar”. A cena seguinte é uma continuação desta frase vista de maneira visual: conhecemos o laboratório genético (THOMPSON, 2003, p. 24). Em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, estes diálogos conectores surgem quando Edward começa a contar uma história, ou mesmo por meio de uma memória ou investigação de Will ao observar documentos e objetos, criando a transição de um gênero a outro. Apesar do gancho de narração, os cortes de um ponto de vista a outro podem ser bem discrepantes, tanto ao mergulharmos neste passado, quanto quando voltamos dele, causando um incômodo pelas transições e pelo distanciamento entre estes dois *mundos*.

FIGURA 3 – TRANSIÇÕES ENTRE *PLOTS*



Em cima, Will narra o nascimento de seu pai, e, em seguida, há o choque da informação de que seu câncer progrediu a estágio terminal. O contraste vai além de direção de arte e engloba as escolhas sonoras também. Em baixo, Will narra como seu pai morrerá, e ao lado, no presente, ele ouve a narração, emocionado, em uma montagem alternada entre os dois *plots*. Este choque entre estilos de cenas também reflete nas diferentes personalidades das personagens, suas crenças e sua relação com a situação em que se encontram. Ver Apêndice A. Fonte: DVD.

Mas mesmo estas transições possuem propostas diferentes.

Ao início da obra, quando Edward narra sua história mais famosa, transicionamos de maneira mais sutil ao presente e ao mundo real, por meio das constantes movimentações de

câmera, *fades* e *crossfades*⁵³. Entretanto, quando pai e filho brigam, Will nos narra, em voz-over, de maneira a ridicularizar as histórias do pai. Um exemplo, na Figura 3, seria a primeira transição entre o final da narração de William e sua chegada aos Estados Unidos. A trilha sonora original cômica e o humor visual quase que satirizam o nascimento *fantástico* de Edward, de maneira “empática”. Ao final da cena, o bebê é segurado em primeiro plano, ainda envolvido pelo brilho difuso da narração, e um corte seco nos apresenta o presente: o filho retornando ao país para visitar o pai e ter de encarar esse problema de comunicação próximo a seu falecimento. O corte seco irrompe a uma proposta de estilo completamente diferente: a trilha sonora é cortada e, de repente, o som ambiente da cidade francesa ilustra um ambiente estéril, sem lugar para sonhos, com fumaça, buzinas, agitação e cores frias. Este som “anempático” vindo tão bruscamente vibra em nossos corpos o incômodo e o distanciamento entre os *plots* e os protagonistas. As cenas que se sucedem, de William e sua esposa decidindo viajar para os Estados Unidos e chegando na casa dos pais de Will, também seguem esta estilística em arte e som.

A trilha sonora só retornará quando o filho subir as escadas a caminho de rever o pai, e deparar-se com diversas fotografias de família, de maneira que a música traz este protagonista de volta a um sentimento identificável quando acionado pelo gatilho do passado e da memória. Entretanto, a trilha realiza um *fade out* tão logo ele vê a foto do seu dia de formatura e se incomoda com seu pai tomando o brilho de sua noite. Temos o silêncio novamente irrompendo o reencontro entre pai e filho no quarto. Ao fechar a porta e decidir tomar metade da lata de suplemento, escondido, para proteger seu pai, a trilha ressurgue, como único conectivo emotivo entre pai e filho.

Este *leitmotiv*, ou a canção original tema (CARRASCO, 2003, p. 162) de Edward, ressurgirá diversas vezes pela obra. Will resolve conversar sozinho com seu pai, exigindo a verdade, e eles discutem, já que o filho não aceita aquilo como sua verdade. Toda a discussão acontece durante um silêncio incômodo, com nada além das vozes dos atores e dos efeitos sonoros captados pelo ambiente. Após a discussão, o *leitmotiv* de Edward ressurgue, ora melancólico, ora misterioso, enquanto William tenta limpar a piscina – que mais parecia um rio ou pântano – e parece ter visto o peixe “impescável” nadando ali. A canção entra em *fade out* tão logo William retorna à sua jornada investigativa. Em outro momento, embala a cena

⁵³ *Fades* são transições entre a imagem de uma cena e uma cor. Já o *crossfade*, ou “fusão”, seria uma transição entre duas cenas distintas, lentamente ocultando uma enquanto revelaria a próxima. E o primeiro plano seria um enquadramento que corta o personagem de seu peito até pouco acima da cabeça. Ver Anexos.

emotiva de Edward e Sandra na banheira, a descoberta da documentação de Spectre e a ida de William até a casa de Jenny. A trilha abre espaço, novamente ao silêncio, durante a conversa de Jenny e Will, e ressurgem tão logo Jenny começa a narrar sua versão. Ao voltarmos ao presente, o silêncio termina a conversa entre os dois, e a trilha retorna de maneira emotiva logo que Will descobre que seu pai foi hospitalizado. Dr. Bennett narra sua versão do nascimento de Will, em silêncio e sem apelo de *flashback*, até que a trilha retorna quando Edward se despede e confirma estar morrendo. A partir de sua narração da versão da morte de seu pai e até o funeral e os créditos finais, a trilha sonora segue.

Toda esta questão da escolha do ângulo da decupagem e da forma de transição entre cenas e escolha de direção de arte e de som é a essência da direção enquanto instância narradora. De um lado, a música e as cores vibrantes reforçam um olhar romântico do passado e do próprio Edward; de outro, o silêncio e a paleta fria trazem o duro ponto de vista de Will.

3.2 A instância narradora não-confiável e a jornada do espectador

Conforme definido anteriormente, o narrador não-confiável poderia ser um narrador com problemas de inconsistências ou mesmos devaneios, mas também um narrador cuja moral e pontos de vista sejam opostos aos do leitor (BOOTH, 2022).

Na obra literária *Peixe Grande – Uma Fábula de Amor entre Pai e Filho*, toda a narração é feita por Will, inclusive quando cita as histórias narradas pelo pai. Ao final, ele leva o peixe gigantesco até o rio, permitindo que o pai se mantenha como uma lenda viva imortal. Do ponto de vista literário, a narração permite a hesitação do leitor entre *estranho* e *maravilhoso* durante toda a obra, até o final.

Diferentemente, em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, a narrativa se divide entre o olhar dos dois protagonistas. Apesar de Edward narrar grande parte das histórias, não se trata aqui de uma divisão entre narradores em *voz-over*, como na literatura, e sim da constante oscilação entre uma “focalização narrativa” (GAUDREAULT; JOST, 2009) no pai e outra no filho, garantindo estas propostas de direção diferenciadas entre estas instâncias narradoras. O longa-metragem não permite a dúvida: ***nenhum dos dois “narradores” e protagonistas é confiável.*** Por meio dos diálogos, somos levados a crer que Edward Bloom

adora ser envolvido e admirado por suas histórias, por mais absurdas que possam parecer, e, segundo Will, nada do que ele afirma realmente aconteceu. Edward não estaria ocupado pescando um peixe gigante enquanto sua esposa entrava em trabalho de parto; ele estava em outro estado trabalhando como comerciante, vendendo os produtos inovadores de sua empresa. Logo, desde o início da obra, somos informados que Edward não é confiável em seus discursos, e tampouco Will seria, já que ele realmente *não sabe* o que de fato aconteceu. Assim, a trama segue sua jornada de investigação, costurando os relatos dos dois. A obra, assim, investe na montagem paralela, ora ilustrando imagetivamente as histórias de Edward, ora acompanhando Will, como forma de aproximar passado e presente, realidade da personagem e ficção.

A instância narradora muito raramente é onisciente. Há pouquíssimos segundos onde vemos alguma reação facial ou comentário que Will ou Edward não estejam testemunhando, como o sussurro de Dr. Bennett a respeito da gravidez de Josephine: “é um menino”. Fora isto, a instância narradora parte de uma focalização ou polarização exclusivamente a partir do olhar dos dois protagonistas, Will e Edward. Mesmo ao final, quando se revela o peixe migrando da piscina ao lado, ele realiza isso sob a narração de Will e sua consciência ou crença.

A ordem dos eventos da montagem e o fato do narrador não ser onisciente são cruciais para sustentar a hesitação do modo narrativo do fantástico nesta obra. Outra estratégia para fortalecer essa relação do espectador enquanto investigador juntamente ao protagonista é a linguagem audiovisual. O choque destas transições entre *plots* não é somente sonoro, podendo ser enfatizado pela direção de arte e pela escolha tanto dos ângulos, como dos enquadramentos.

Para Bruce Block (2010), as escolhas visuais de cada quadro sozinho já compõem uma narrativa visual. Para Young (2014), Bordwell e Thompson (2013), a sequência da decupagem implica em uma produção de sentido. O diretor, assim, não direciona somente atores e técnicos, mas também o olhar e a atenção do público. Já em Plate (2017), observa-se como a decupagem poderia vir a fortalecer uma representação do imaginário daqueles personagens.

Na Figura 4 abaixo, por exemplo, observa-se a veracidade dos fatos contados por Edward, entretanto, recheados de exagero. A título de comparação, ao revelar o gigante sob o

olhar das histórias de Edward, Karl é enquadrado em *plongée*⁵⁴, potencializando a diferença de altura entre os dois. Durante o velório, entretanto, Karl está entre os outros amigos de Edward, enquadrado em um espaço plano⁵⁵, de frente, sem uso de perspectiva, revelando que sua altura não era monstruosa nem fora do comum a ponto de ser motivo de medo para uma cidade inteira (*Ibidem*).

O ângulo reto da câmera fala muito sobre o olhar cético de Will. Sua esposa Josephine realiza um contraponto a este olhar, ao se apaixonar pelas histórias do sogro e confiar cegamente nelas, optando por uma “fé poética” (BORGES, 1990). Will não só não acredita, como despreza; ele *não quer* acreditar. Esta dualidade reflete também em como o público pode interpretar as tramas fantásticas, optando pelo estranho ou pelo maravilhoso (TODOROV, 2012).

FIGURA 4 – O GIGANTE



À esquerda, observa-se a narração da história de Edward, em voz-over, segundo ele, o gigante possuía mais de cinco metros e poderia matá-lo apenas com seus dedos. À direita, a presença de Karl no velório de Edward, um homem alto, com gigantismo. Fonte: PLATE, 2017.

Ao revirar o depósito da família, ele se depara com uma das invenções do pai, o *handi-matic*. Na narração de Edward, o produto é focado em plano detalhe, preenchendo a tela, sob as cores do evento de lançamento, e o brilho difuso deste *plot*. No depósito, ela surge ao canto da tela, em frente a William, e em meio à bagunça do cômodo, de maneira desinteressante, como apenas mais um objeto diante de tantos estímulos visuais do depósito, e dividindo o mesmo enquadramento reto sob seu olhar de dúvida ou indiferença.

⁵⁴ Ver Anexos.

⁵⁵ Para Bruce Block, o enquadramento em espaço plano geralmente se utiliza de uma câmera paralela aos personagens, reta, anulando qualquer tipo de informação de perspectiva (BLOCK, 2010, p. 63).

FIGURA 5 – O HANDI-MATIC



O comércio do pai, sob duas perspectivas. De um lado, a invenção é o orgulho de seu criador enquanto, de outro, o objeto “estranho” é motivo da ausência do pai. Fonte: DVD.

O jogo da linguagem audiovisual, ou decupagem, na obra, remetem à grandiosidade dos fatos pelo ponto de vista dos dois protagonistas. O *plongée* fora usado em outros momentos para ampliar a magnitude dos eventos, como no pedido de casamento realizado por Edward, com milhares de narcisos amarelos. Em outros momentos, o *contraplongée* fez o mesmo papel, glorificando o olhar perante personagens, como em Spectre, no assalto ou na inundação.

FIGURA 6 – PLONGÉE E CONTRAPLONGÉE



Eventos glorificados pelo ângulo do enquadramento, sob a perspectiva da narração de Edward. Fonte: DVD.

De um lado, a câmera baixa diante da cidade de Spectre aumentaria o seu fator mágico e o apaixonamento de Edward pelo local. Por outro, a transição de câmera baixa a alta, no início da cena do velório, revela uma Spectre quase irreconhecível, pior, sem vida e ordinária. Spectre, enquanto parte da representação do sonho moderno de Edward, também não resistira e era parte do luto.

FIGURA 7 – A CIDADE DE SPECTRE



Os mesmos lugares, eventos e objetos são frequentemente apresentados sob as duas perspectivas, de pai e filho, o que justifica as estilísticas diferenciadas. Fonte: DVD.

Já na Figura 8, acima, há a representação do relato de Edward Bloom, em suas histórias, as gêmeas coreanas eram siamesas, conectadas por um mesmo par de pernas. Abaixo, durante o velório, Will e Josephine se sentam em uma cadeira e possuem parte da vista obstruída pelos convidados. De repente, reparam em Ping e Jing, conversando, em um primeiro plano e em câmera subjetiva, de maneira a não revelar suas pernas. O casal as percebe, surpresos, até que um dos personagens acompanha uma das gêmeas para fora do quadro (*espaço off*) e, em seguida, vemos a reação de ambos como sendo um pouco desapontados. Nestes dois exemplos, a escolha dos planos foi crucial para que houvesse uma surpresa, aproximando a reação do público à reação do protagonista, e reforçando a instância narradora como não-confiável (BOOTH, 2022) ou, ainda, sob uma focalização ou polarização desta a partir do olhar investigativo de Will.

FIGURA 8 – AS GÊMEAS SIAMESAS



Quando o poeta tira uma irmã do quadro, Will e Josephine descobrem que as gêmeas siamesas eram, na realidade, apenas gêmeas idênticas. A revelação acontece por meio de uma câmera subjetiva. Fonte: DVD.

Em outros momentos, a direção se apoia em outras estratégias estilísticas. No caso da bruxa, por exemplo, Will sabia que era apenas uma história para crianças, e que a bruxa poderia ser apenas uma idosa senil que morava na cidade de seu pai. Até que Jenny lhe conta que, para Edward, ela envelheceria um dia e se tornaria a bruxa da infância dele, fechando um grande ciclo. Will, ainda cético, acha isso um absurdo, sentindo o fenômeno do “estranho”; mas Jenny acredita que, dentro do imaginário diferenciado de Edward, isso faça algum sentido, como que compactuando com o maravilhoso de sua natureza. Assim, quando Jenny envelhece e Will a visita, o filme recorre ao uso da mesma atriz que performa a bruxa, e o mesmo penteado de cabelo. Como na história da bruxa, a casa de Jenny também se torna uma mansão com arquitetura distorcida e que range (como que referenciando o expressionismo alemão), e seu entorno se torna um pântano.

O olhar conservador e moderno de Edward não conseguiria compreender a vida de uma mulher solitária como completa. Apesar de Edward nutrir carinho pelas duas, tanto a bruxa quanto Jenny poderiam ter o mesmo fim e na mesma representação pejorativa da mulher solteira de idade avançada, sem perspectiva de sucesso – retrato do olhar desta geração. O que

poderia justificar um interesse ou preocupação de Edward para com elas, sua esposa e filho. Já o olhar hipermoderno de William viria a questionar uma infidelidade, ainda mais por se tratar de uma obra literária lançada nos anos 1980, e o quanto a temática da família não-estrutural ou não-funcional foi foco de obras juvenis deste período (HUBER, 2015). Entretanto, Jenny reforça que, para Eddie, só havia dois tipos de mulher: sua esposa e todas as outras.

FIGURA 9 – A BRUXA



Helena Bonham Carter, como Jenny, a amiga de Edward, e como a Bruxa de sua infância. Fonte: DVD.

Em se tratando da representação do fantástico no cinema, em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, o orçamento permitiu a contratação do famoso estúdio de Stan Winston, especializado em efeitos. Edward e Will, majoritariamente, interagem com seres construídos em maquiagem, bonecos, efeitos práticos e *animatronics*, seres “tateáveis” e gravados no mesmo ambiente em *live action* que os atores – uma vez que a composição digital do início da década ainda fosse incipiente na correção de cor e iluminação de trechos gravados em ambientes diferentes ou produzidos no digital, e que também fosse da predileção do diretor⁵⁶ o uso de soluções práticas em efeitos. Logo, poucos e breves momentos se apropriam do uso de CGI, e em seres pequenos e planos rápidos, como no bebê escorregadio no hospital, e nas pipocas que congelam junto com o tempo no circo. Nestas intervenções em efeitos especiais, práticos e visuais é que testemunhamos trechos inspirados no surrealismo e que ilustram o teor fantástico das histórias.

⁵⁶ Tim Burton sempre esteve atrelado à evolução dos efeitos especiais. Em *Marte Ataca!* (1996), declarou uma resistência ao CGI, por receio de que seu visual ficasse muito “computadorizado”. Mesmo tendo trabalhado ao lado de grandes estúdios como Stan Winston, Sony Pictures Imageworks, Framestore e Industrial Light and Magic, por um tempo, priorizou o *stopmotion*, maquiagem e efeitos especiais e práticos aos visuais. Entretanto, acabou acatando o CGI em *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (2005) e em *Alice no País das Maravilhas* (2010), tecnologia que se apropria até hoje. Disponível em: <https://www.inverse.com/entertainment/21513-tim-burton-s-vfx-history-from-beetlejuice-to-miss-peregrine> Acesso em: 03 jul. 2022.

FIGURA 10 – EFEITOS VISUAIS NO FANTÁSTICO



A composição digital do início dos anos 2000, ainda que incipiente, permite um visual mais verossímil ao combinar CGI, maquiagem e *animatronics*. Fonte: DVD e Site do estúdio responsável, Stan Winston Studio⁵⁷.

Quando Edward, já um jovem rapaz, sai pela floresta, este é atacado à noite por galhos que parecem enfeitiçados. Novamente, a trilha e direção de arte reforçam o momento de perigo com tons de horror, entretanto, a estilística é diferente. Há uma névoa azul, e grande parte do cenário pende ao azulado, sem muito contraste, remetendo ao fantástico. Ao lembrar-se que não é assim que ele morre, os galhos logo perdem a vida, a trilha transiciona a uma de tom mais alegre e o cenário deixa de ser assustador. Outro breve momento de tensão se revela no circo, quando o lobisomem parece ameaçar a vida de Edward e de outro palhaço. Mesmo ao revelar o lobisomem, a direção de arte, apesar do contraste da noite, não pende ao horror ou ao expressionismo alemão, a trilha sonora é dramática, reforçando que a maior tensão está no risco de vida do lobo e de Edward perante a um palhaço armado. Edward leva um tiro de raspão no braço e o lobo logo se revela apenas como um cachorro querendo brincar com um graveto. Ao raiar o dia, o mestre de cerimônias do espetáculo se sente envergonhado, como um homem incompreendido. “Naquela noite, aprendi que muitos considerados maus ou ferozes são apenas solitários ou sem traquejo social”, esta narração em voz-over de Edward acaba por enfatizar o quanto o fantástico prevalece sobre o horror.

A primeira vez que a bruxa é apresentada, trata-se de uma história de horror antes de dormir. Edward narra ao pequeno Will, ainda criança, com receio que ele vá ter pesadelos à noite. O cenário é soturno, escuro, e a trilha original e sons dos grilos e corujas reforçam um mistério, além dos colegas alertando Edward do perigo. Esta é uma cena que se difere das demais, fantásticas, pois há um contraste forte e o uso de cores mais frias, pendendo ao preto. Por se tratar de uma história de horror, a estilística pende ao expressionismo alemão. Para

⁵⁷ Disponível em: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/big-fish-behind-the-scenes> Acesso em: 24 out 2024.

Bruce Block (2010), o emocional das obras depende de uma meticulosa progressão de componentes visuais (principalmente, cores e contraste). A questão do contraste é essencial à dramaticidade das cenas, uma vez que estes tons distantes, quando em conjunto no mesmo quadro, aumentam a intensidade visual da cena (BLOCK, 2010, p. 10).

Ao fim, a bruxa é gentil com o menino, uma vez que ele a tratou como uma pessoa comum. Apesar de Edward sorrir ao lidar com o assunto da morte com certa normalidade e humanizar a senhora, ela dá alguns passos para trás e entra novamente em casa de maneira fantasmagórica, sem cortar o olhar fixo com a câmera, e as portas do antigo casarão se fecham sozinhas diante dela.

FIGURA 11 – INSPIRAÇÕES VANGUARDISTAS



À esquerda, a cena com a bruxa remete à estilística do expressionismo alemão. À direita, uma sereia visita o carro de Edward após uma enchente, em um delírio do absurdo, próximo ao surrealismo. Outros absurdos somam a esta proposta estilística, como o gigante arrumando a casa de Jenny, e os galhos vivos da floresta. Fonte: DVD.

Tim Burton realiza essa proximidade entre fantástico e horror de maneira irônica, brincando com as sensações do público, oscilando entre tensão e quebra de expectativa com humor. Se em um segundo a obra poderia nos causar um leve assombro, no segundo seguinte essa possibilidade é cortada, pela desculpa de ser apenas uma breve imaginação ou brincadeira. Mais ainda, é satirizada pelo tom cômico da narração de Edward, e pela rápida transição da trilha sonora; como se ele soubesse muito bem como manipular o olhar de sua audiência, já que narrou estas histórias por muito tempo; ou ainda, trazendo uma provocação ou lição de moral em cada narração, que tende ao seu otimismo.

Vale lembrar que essa proximidade com o expressionismo alemão e o surrealismo não é apenas uma característica do fantástico (e de seus vários subgêneros ou gêneros vizinhos que flertam com a hesitação), mas também do próprio diretor.

‘Peixe Grande’ não é um filme violento, é sobre a necessidade de uma história coerente que represente a verdade. Nesta obra, [...] era muito importante não ser sentimental. Este era o desafio. Eu queria atingir o ponto certo – tristeza, humor e um pouco de horror. Percebi que isso realmente parece ser o que constitui a essência da vida (BURTON, 2003, n.p., tradução nossa⁵⁸).

Tim Burton também revela as proximidades da obra com sua infância distante dos pais, criado pela avó nos subúrbios de Burbank, Califórnia. Confessa que tentou se aproximar do pai por meio deste filme, como uma forma de resolução, mas apesar do contato, permaneceram não muito próximos. Ironicamente, na época do lançamento, sua então namorada, Helena Bonham-Carter, também estava grávida, e ele se declarou preparado à paternidade (*Ibidem*).

Muitos teóricos já retrataram esta predileção do diretor por um padrão único estilístico. Laura Cánepa, ao organizar a obra *Tim Burton, Tim Burton, Tim Burton*, reúne para cada capítulo um teórico a discutir as obras do diretor. Assim, autores como a própria organizadora, ao lado de Gênio Nascimento, Rosana de Lima Soares, Fernando Oriente, Gelson Santanna e Rodrigo Carreiro traçam um padrão estilístico vinculado ao diretor, como um estilo autoral próprio e padronizado dele, que pode ser observado em suas variadas obras. Rosana de Lima Soares aponta como o fantástico se encaixa em Tim Burton, uma vez que suas obras possam oscilar entre o “maravilhoso” e o “estranho” (SOARES, 2016, p. 11-12). Além dela, autores apontam o humor ácido, o forte apelo visual caricaturizado, a tendência a adaptações, a proximidade com o expressionismo alemão, gótico, fábulas, contos de fadas, filmes B de terror e de ficção científica, e com sua própria história – grande parte dos protagonistas têm um visual, silhueta ou trejeitos próximos a ele e vivem no subúrbio, como foi sua infância (CÁNEPA, 2016). Suas obras lançadas até então conferem esta estilística – *Vincent, Frankenweenie, As Grandes Aventuras de Pee-Wee, Os Fantasma se Divertem,*

⁵⁸ No original: “‘Big Fish’ is not violent, but it is about the need for a coherent story that represents the truth. “With this movie, [...] it was so important not to be maudlin. That was the challenge. I wanted to hit that right note – sadness and humor and a little bit of horror. I’ve realized that really seems for me to be what comprises the essence of life.”

Batman, Edward Mãos de Tesoura, O Estranho Mundo de Jack, Ed Wood, Marte Ataca, James e o Pêssego Gigante, A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça e Planeta dos Macacos.

Nesta obra, por meio do alusionismo, Burton se mantém fiel ao filme B de terror (ao retratar a bruxa de maneira caricaturizada), ao filme B de ficção científica (ao ilustrar o *handi-matic*), e ainda faz alusão ao filme de guerra, ao filme de artes marciais dos anos 1970, ao *road movie* (durante as viagens comerciais de Edward), e ao próprio cinema de atrações (por meio do circo) e o *western* (ao retratar o assalto).

3.3 Um novo *mentiroso* que acredita em suas *mentiras*

Enquanto seu pai piora de saúde e é internado no hospital, Will visita a antiga e misteriosa cidade de Spectre e Jenny – que de fato existiam. Lá, a amiga de seu pai desmistifica a suspeita de Will de que Edward teria uma segunda família, ou mesmo um caso com Jenny. Ela reforça que sempre sonhou com isso, mas Edward sempre preferiu seu trabalho, sua esposa e seu filho. Assim, ela declara, que, na realidade, Edward sempre teve muito mais tempo para o próprio filho e para a família do que realmente para ela e outros amigos, ao contrário do que o próprio Will se lembrava. “Eu vivia num conto de fadas [...] Eu era faz-de-conta, e a outra vida dele, você... Você era real” (fala dela no filme). Ao chegar no hospital, o médico da família relata em pouquíssimas palavras e certa frieza a verdade sobre o parto de Will: foi um parto simples e sem complicações, e na época era incomum o pai estar presente no parto. Logo, não faria diferença alguma ele estar em outro estado. O dr. Bennett confessa que, se pudesse, escolheria a versão maravilhosa do pai pescador ao invés dessa história comum que ele acabara de contar.

Confortado com a verdade vinda de Jenny, Will aceita que muitas coisas eram exageradas, mas havia uma parte de verdade e de carinho nas histórias do pai para com ele. O filho toma o perfil de contador de histórias do pai, abraça seus mitos, e narra como ele seria agraciado por todos os personagens de suas histórias em seu enterro, como em uma grande festa. Este é o único momento em que vemos Will entrar na estilística alegre, brilhosa e colorida das histórias de seu pai, quando ele, pela primeira vez, compreende o poder destas narrações, reconhecendo-o como um grande herói mitológico.

Partindo dos mitos duais, nota-se em Edward uma divisão arquetípica do *twin* (RADIN, 1948), imbricado entre um ser humano e um peixe fantástico. Este poder dual ou de transformação adquirida, temáticas também abordadas por Waller (1990), se tomados como maravilhosos, podem ser conferidos pelo desejo frequente de Edward em estar próximo da água, ou suas alegorias ao peixe dourado, um ser que se tornaria gigante ao sair de seu aquário. Não obstante, Edward se identifica com outro ser mitológico dual, o lobisomem, que representa a figura séria e dura do *showbusiness* de um lado e, de outro, a solidão do mestre de cerimônias animalesco do circo. Já em Will, o arquétipo *twin* surge de maneira mais discreta, apenas imbricado entre possibilidades, ilustrando apenas a insegurança quanto a se tornar pai, uma vez que conheça muito pouco do passado de seu próprio pai.

Para Veyne, a mitologia tem sempre algo de fantástico e de sobrenatural, entretanto, dentro de todo este místico e absurdo, deve haver regras no mito para que sejam credíveis ou mesmo aceitáveis (VEYNE, 2014). Para Will, naquele ponto, no hospital, era possível aceitar aquelas “meias verdades” recheadas de exagero porque, de fato, algo de explorador e aventureiro deveria ter tirado seu pai da cidade natal; algo de diferente e fantástico o atraiu a Spectre, uma cidade no meio da floresta; há algo de mágico em se apaixonar, como se o tempo realmente parasse; e havia muita saudade e o pensamento na esposa enquanto ela paria seu filho de longe, como se um compromisso ou um vilão, um peixe maravilhoso roubasse o símbolo do seu amor, sua aliança de casamento.

O gênero do *fantástico puro*, defendido por Todorov, segue por grande parte desta obra, por meio do mistério contido na trama, até que, durante o velório, o expectador descobre grande parte da verdade juntamente com Will. Neste momento de revelações, o espectador pode perceber uma tendência ao *fantástico estranho*. Entretanto, quando Will resolve morar na casa onde cresceu e propagar as histórias a seu filho, a piscina em sua casa se torna também lar do avô, aquele grande peixe fantástico e sobrenatural que logo se transporta a um grande rio, envolto por uma trilha sonora original, com tom sobrenatural e triunfante, retornando o espectador à hesitação do *fantástico puro*. Este final ambíguo e hesitante traz um olhar surrealista à estilística e à narrativa da obra, fugindo, momentaneamente, da narração clássica e sugerindo, fora das normas de causa e efeito e da análise hermenêutica, uma compreensão mais simbólica e sensorial em nossos corpos. Se compreendido de maneira clássica, sugeriria um lado espiritual do avô, sempre presente e alegre, próximo à família; mas, se analisado de maneira simbólica, compreende ao papel das histórias o poder de “presentificar” (GUMBRECHT, 2010) a essência ou a aura daquele ser que já se foi em

qualquer lugar onde a história for narrada. Logo, mesmo ao final da obra, roteiro, decupagem, trilha e efeitos visuais trabalham em conjunto para manter a hesitação do fantástico na obra.

Se o gênero do fantástico surge apontando o surreal como objetificação das frustrações do contemporâneo dessas personagens, falta analisar quais seriam estas frustrações. No caso de *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, essa objetificação imaginária do real (MARQUES, 2015) surge na relação de Edward com a água, mais precisamente em sua piscina. Ao início, Edward se diverte nadando na piscina. Ao adoecer, Will o visita e encontra a piscina suja e cheia de algas e limo, quase como um pântano. Quando tenta limpar com uma rede, um animal se mexe na água, assustando-o. Ao final, a piscina está limpa e é ambiente de churrasco e comemoração com o filho. Além disso, finalmente vemos o peixe grande nadando ali. A piscina pode representar, em grande parte, a crise da comunicação entre pai e filho, a rejeição de Will ao poder transformador das narrativas fantásticas no geral, ou ainda, a saúde de Edward, que permanece vivo nestas histórias.

Para o pai, esta objetificação surge de maneira imagética – Edward conta uma história e as imagens ilustram esta história a partir de seu diálogo. Quanto a um sentimento não mencionado, ou alegórico, percebe-se em Edward, um desejo egocêntrico de ser o centro das atenções toda vez que conta uma anedota, como o caso dos papagaios que só não falam sobre religião, para evitarem conflitos. Mas, quando se trata de sua própria história, enfatiza todo o esforço que viveu, desde jovem, em prol de prover, para a esposa e o filho que tanto ama, uma casa grande com piscina e cercas brancas, típica do *american way of life*, da época. Todas as maravilhas exageradas, como um assalto ou a perseguição a um peixe-sereia, servem como desculpa, ou a única forma de justificar uma ausência causada pelo trabalho e pelo desejo de fazer o bem à cidade de Spectre, reforçando sua boa índole. No caso de Will, ele adere as histórias e as conta ao filho como forma de se conectar e se lembrar do pai, curando essa perda e o distanciamento que tiveram por anos.

Neste sentido, as histórias convergem ao mesmo ponto: o período de amadurecimento dos dois personagens, da infância ao momento presente, e após a morte do pai. De acordo com Alison Waller, este gênero possui uma proximidade com a construção da adolescência e a transição à vida adulta. Para Waller, o jovem em amadurecimento se apega aos simbolismos do fantástico para criação de identidades (WALLER, 2010). E as histórias narram momentos de infância e adolescência de ambos os protagonistas.

Inicialmente, Will é apresentado como um rapaz imaturo, orgulhoso e intransigente, ao cortar as relações com o pai a partir de uma simples discussão em seu casamento. O jovem entra em uma busca pelo histórico do pai, acreditando que somente será capaz de se tornar um bom pai ao compreender seu passado. Aos poucos, testemunhamos o amadurecimento dele, seja bebendo o suplemento do pai escondido (que não aprovou o sabor); seja contando, pela primeira vez, uma história a ele, em seu leito de morte. Para Leme Lopes, Will toma o perfil de um historiador: buscando a verdade do passado a partir de documentos e depoimentos de quem realmente os viveu. Como Ricoeur (2007), defende que o espaço e o tempo poderiam ser ressignificados a partir destes testemunhos e experiências (LOPES, 2011).

Em Edward, testemunhamos uma jornada parecida, na qual, desde criança, o pai fora nutrido com altas expectativas e desenvolveu uma personalidade salvadora. Enquanto centro das atenções, impulsivo, ou extremamente competente em seus feitos, recebia reconhecimento, e viveu grande parte de sua vida assim, realizando a tudo sozinho. Suas narrações orais cumprem o objetivo dos contos de fadas, de orientar as crianças e criar uma conexão cultural, entretanto, ele subverte esta estrutura clássica, uma vez que suas atitudes impulsivas foram reconhecidas positivamente, e estes finais felizes foram sempre justificados pelo fato da bruxa tê-lo, de alguma maneira, *o salvado*. Afinal, “não é assim que eu morro” (fala do filme). Este próprio salvamento pelo ser místico (e o desejo dele também de salvar estes seres maravilhosos) também rompe com formatos clássicos europeus que repreendiam o mágico a partir de um conservadorismo cristão.

Nos últimos dias de sua vida, foi confrontado pelo filho e forçado a ouvi-lo. Ao final, é capaz de “descer do palanque” e abrir espaço ao filho, para que ele realize algo e seja reconhecido por isso: pede-lhe que lhe conte uma história. Talvez deixar o “cargo oficial de contador de histórias” por um instante seja a única forma do filho compreendê-lo. E, assim como a bruxa, salvá-lo. Esta reconstrução remete ao conceito de Snyder (2005) das obras de “rito de passagem”, nas quais ambos os protagonistas percebem que o mundo não mudará, e precisam os dois mudarem seus pontos de vista. E, na obra, o grande rito norteador disto é a morte e o velório. Seja a versão *fantástica* dele ou a *real*.

Já Huber vê estas temáticas do hipermoderno com certa ironia. Surgindo após movimentos revolucionários dos anos 1960 e 1970, ela aponta que as narrativas literárias hipermodernas não possuem a intenção de chocar, subverter, expor, reconstruir ou de se rebelar, ao contrário, migram ao conservadorismo, com tramas que enfocam a

responsabilidade, comunidade, compromisso, valores e reconciliação, mesmo que de maneira superficial (HUBER, 2015), uma vez que estejam respondendo a um desejo comercial da indústria em que estão inseridos. Quando olhamos a vida sob a perspectiva de Edward, seu sonho do *american way of life* se cumpriu, entre os anos 1960 e 1970, que possibilitou a ampliação de seu negócio e sua rede de comércio, adquirindo uma casa grande com piscina, cercas brancas e o carro esportivo vermelho. De fato, ao final da obra, Will decide morar nos Estados Unidos, exatamente na mesma casa de seus pais, agora herdada e reformada. Esta recuperação do *american way of life* e da promessa de uma possibilidade de consumo ou de uma família estruturada coincide com o perfil conservador do cinema *blockbuster* (COSTA, 1989).

Vale lembrar que, dentre os diretores aqui analisados nesta tese, Tim Burton é o diretor com marcas autorais mais próximo de um mecanismo hollywoodiano *blockbuster*, *mainstream* e *high concept*. Esta pode não ser sua obra mais memorável ou a mais rentável, mas ainda segue esses padrões que flertam com o clássico: o final feliz e a recuperação do sonho moderno de maneira romantizada. Sendo um formato audiovisual que visa o comercial, também dialoga com a proposta percebida em Stuart Hall e em Lipovetsky, de um público-alvo hiperconsumidor.

Entretanto, a obra também lança, ainda que de maneira tímida, os sinais da transição entre o positivismo dos anos 1960 e a época do nascimento do filho. Era frustrante para Edward ver a crise financeira atingir seus colegas e a cidade de Spectre. Seu truste comprou toda a cidade e a reformou, sem requerer aluguel ou taxas aos moradores, sua única exigência era que vivessem como sempre viveram. Edward, ao ver a frustração do assalto, tirou dinheiro de seu bolso e deu ao amigo. Ao final, Jenny seguia em uma cidade deserta, com uma vida modesta como professora de piano, em uma casa que ainda necessitava de reparos. A inflação e a crise financeira eram inevitáveis e atingiriam a todos, mesmo com o apoio financeiro do amigo. Edward era uma exceção, por ser, justamente, um peixe grande lendário e sortudo, abençoado pela Bruxa, conforme ele mesmo dizia. E, também por sorte, Will havia herdado tudo aquilo que fora conquistado pelo pai.

Assim, percebemos uma aproximação entre as temáticas abordadas pelo cinema e pela literatura. Dentre vários assuntos que emergem, segundo Huber, um deles é o desejo de buscar o pai ausente, como visto nas obras literárias de Mark Z. Danielewski, Dave Eggers, Yann

Mantel e David Mitchell⁵⁹. Ironicamente, o jovem conservador contemporâneo anseia pela reconciliação com aquele que estaria envolvido com assuntos de liberdade e de revolução. Desta maneira, para Huber, o livro e a adaptação fílmica também oscilariam, além de realidade e ficção, entre liberdade e compromisso, o moderno e o hipermoderno (HUBER, 2015).

A direção de arte vívida, trilha sonora alegre, montagem clássica, a alusão a gêneros clássicos do cinema, e a escolha de decupagem das histórias narradas visam a focalização, ou polarização da instância narradora a partir do pai, “presentificando” (GUMBRECHT, 2010) no corpo da pesquisadora desta tese a sensação nostálgica, bela e romantizada de um passado idealizado, do *sonho* moderno, e as saudades de algo que nunca existiu, como uma *máscara* que encobre a dor do mundo hipermoderno. Ao passo em que mesmo quando os momentos que remetem ao expressionismo alemão ou ao surrealismo se revelam, tão logo são suavizados ou satirizados pelo olhar cômico, romântico e preocupado de Edward. Há ainda a ausência de toque entre eles. Suas palavras e suas histórias se tornam o único abraço possível, vindo de um pai que mal consegue a proximidade com o filho, e que, a partir de histórias de corvos e bruxas, busca compreender e aceitar sua própria morte. A primeira vez que pai e filho se reencontram, depois de três anos sem se falar, Edward diz que Will será um ótimo pai, já que aprendeu com o melhor, e declara: “Somos contadores de histórias, você e eu. Eu narro as minhas oralmente, e você escreve as suas. É a mesma coisa” (fala do filme).

Ironicamente, a estilística do drama, com escolha de cores frias, ritmo lento entre os diálogos e cortes, trilha sonora dramática, e decupagem próxima ao cinema moderno trazem a sensação de vazio e de constante provocação e impermanência, mesclado à sensação de desamparo do filho. Um sentimento perdido, contraditório e ainda sem nome, uma vez que, de maneira não-consciente, William esteja realizando esta busca em prol de trazer um significado, dar veredictos sobre seu passado, para compreender seu futuro.

De um lado, Edward foca no olhar romantizado do sonho e se esconde por trás uma *máscara*, recheada de exageros; de outro, William faz questão de rasgá-la às duras penas, a fim de escancarar o mundo real e a dor da impossibilidade de *sonhos* a seu pai. Então, tem-se de um lado uma busca pela emoção e pelo simbólico; e, de outro, a busca pelo significado, pelo caminho do ceticismo hermenêutico e da razão. Até que, ao final da obra, os dois

⁵⁹ Autores de *Casa de Folhas* (2000), *Uma Obra Enternecedora De Assombroso Gênio* (2000), *A Vida de Pi* (2002) e *Atlas das Nuvens* (2004), respectivamente.

extremos se equilibram, conforme propunha o mito do *twin* (RADIN, 1948). Por fim, pai e filho compreendem que há um pouco de maravilhoso no real e vice-versa.

Neste sentido, as histórias são uma maneira de manter viva a saudade de um tempo aventureiro e revolucionário de Edward que ficou para trás: a partir do momento em que Will nasce, as histórias acabam e viram meras anedotas de papagaios e política, já que Edward opta por traçar um compromisso com sua família. Jenny reforça que depois que não havia mais o que salvar de Spectre, Eddie nunca mais voltara a visitá-la. Assim, é feita a ironia, a saudade da revolução e dos sentimentos de liberdade ao lado do desejo aos bons costumes, tão comum em uma realidade de Amplo Presente (GUMBRETT, 2012) no hipermodernismo, na qual passado e presente coabitam.

Apresentar tantas dualidades, a princípio tão díspares, parece um trabalho desprendido das possibilidades do cinema, e há séculos já discutido e aprofundado pela literatura no fantástico e em seus diversos desdobramentos. Entretanto, é justamente pelo cinema hipermoderno de alusão que esta possibilidade se faz presente, unindo cinemas, gêneros, modos e estilos variados. Identificar a *essência* do modo narrativo do fantástico se faz possível no cinema por meio de combinações estilísticas, técnicas, artísticas de maquiagem e de tecnologia, e de união do drama com o fantástico, nesta obra analisada. Essa concretização no cinema é mais feliz que a literatura, uma vez que não depende de uma interpretação diferenciada do leitor: o expectador do cinema já sabe reconhecer os gêneros e já sabe o que esperar e sentir a partir deles. O mesmo com a escolha de linguagem e montagem da obra. Entretanto, aos mais sonhadores e aos mais céticos, há um protagonista para cada lado que o público escolha se identificar.

A partir de tantos anos de narrativa clássica e estudos da análise fílmica e da montagem, observa-se como sutilezas como um corte ou o ângulo da câmera podem contribuir a uma experiência muito mais imersiva ao expectador enquanto investigador ao lado do protagonista jovem. Jovem este que surge após os formatos conservadores do hipermoderno e do cinema *blockbuster*, desejando revisitar olhares à família tradicional, ao mesmo tempo em que questiona, ironicamente, o *american way of life* e a liberdade vividas por seu pai. A dualidade, assim, se faz presente até nas motivações e questionamentos do filho. Entretanto, isso não causa estranhamento, pelo contrário, a constante tensão entre passado e presente é parte do contemporâneo.

Esta é a grande questão e a grande felicidade da obra, suas várias dualidades que teimam em aproximar e questionar universos agora, simultaneamente, tão próximos e distantes: delírio e realidade, passado e presente, moderno e hipermoderno, cético e sonhador, revolucionário e conservador, herói tipificado romântico e anti-herói complexo e cético. De maneira orgânica, fluída e bem realizada, *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* cumpre a promessa de trazer ao expectador a experiência de hesitação entre estes dois mundos.

CAPÍTULO QUATRO – UMA *SUBVERSÃO* DO CONTO DE FADAS

O Labirinto do Fauno (2006) é um filme hispano-mexicano-americano, dirigido por Guillermo del Toro e produzido por Alfonso Cuarón, ambos cineastas mexicanos. Guillermo del Toro é um diretor influente no gênero do fantástico e do horror fantástico, tendo participado anteriormente de obras como *Blade II* (1997) e *Hellboy* (2002). Cuarón, até então, havia dirigido *A Princesinha* (1995) e *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2004), obras também fantásticas.

Entretanto, esta obra se aproxima mais ainda de *A Espinha do Diabo* (2001), também resultado desta parceria entre ambos, em que protagonistas interagem com seres fantásticos no mesmo contexto da Guerra Civil Espanhola. A obra *O Labirinto do Fauno* (2006), então, carregava esse desejo do diretor de criar uma continuação deste universo criativo, além de conectar com sonhos recorrentes que teve quando criança. Apesar da coprodução internacional e do orçamento de 19 milhões de dólares, ainda seria uma produção que exigiria muita criatividade, uma vez que o valor não cobriria tantas inovações tecnológicas a fim de sustentar o fantástico. Importante lembrar que as inovações em computação gráfica (CGI) em efeitos visuais ainda estavam incipientes nos anos 2000, e muito do investimento seria aplicado em grandes equipes, muitos figurantes, amplos cenários fantásticos, gravações externas em ruínas da Guerra Civil Espanhola e maquiagem detalhada com uso de maquinário (*animatronic*) para o Fauno, combinado a *chroma key*⁶⁰, tecnologias das mais recentes e de alto custo. Mas a ambição de conclusão era tamanha, que o diretor abriu mão de seu salário e legendou pessoalmente o filme, a fim de evitar distorções em seu conteúdo e mensagem.

A visibilidade do diretor e produtor na indústria hollywoodiana acabaram favorecendo o lançamento e o alcance significativo da obra mundialmente, considerando a distribuição da empresa Warner Brothers, além de variadas premiações em maquiagem⁶¹, direção de arte e fotografia. A obra, com classificação indicativa para maiores de 16 anos (devido à violência), teve retorno de mais de 80 milhões de dólares.

⁶⁰ Disponível em: <https://www.cmucollege.com/blog/oscars-lookback-inside-the-world-of-pans-labyrinth/>
Acesso em: 24 out 2024.

⁶¹ David Martí e Montse Ribé (DDT Efectos Especiales) ganharam Oscar de Melhor Maquiagem por essa obra, em 2007. O estúdio é famoso pelas parcerias com os diretores Pedro Almodóvar e Guillermo Del Toro, em filmes como *A Colina Escarlata* (Guillermo Del Toro, 2015), *Fale com Ela* (Pedro Almodóvar, 2002), *A Pele que Habito* (Pedro Almodóvar, 2011) e *Julieta* (Pedro Almodóvar, 2016).

4.1 A hesitação de Ofelia

A obra inicia com uma criança deitada, a protagonista Ofelia, sangrando, e, lentamente, voltamos no tempo, enquanto o sangue de seu nariz aos poucos retorna às narinas e a câmera adentra os olhos da menina. Uma voz-*over* masculina – que posteriormente viremos a saber que se trata da voz do Fauno (Pablo Ádan) – narra o mito de uma princesa de um mundo subterrâneo (representada pela mesma atriz que interpreta Ofelia) que sonhava com o sol e com o mundo dos humanos. Conta-se que ela secretamente escalou a pedraria de um labirinto subterrâneo, que guardava a transição entre os mundos. Diante da vinda à Terra, ela reencarnaria algumas vezes, enquanto seu pai aguardaria pacientemente sua última encarnação, até que ela retornasse a seu mundo “maravilhoso” (TODOROV, 2012) de origem.

A trama se desenvolve no verão de 1944, cinco anos após o término da Guerra Civil Espanhola e no início do Regime Franquista, com a protagonista Ofelia viajando com sua mãe, Carmem, grávida e adoecida, para encontrar seu novo padrasto, Capitão Vidal. O capitão é um falangista – movimento nacionalista espanhol – e persegue rebeldes republicanos em nome do governo. Dentro desse contexto de guerra, ameaça e conflitos iminentes, Ofelia se apega a livros de contos de fadas e começa a vivenciar um universo fantástico próprio.

Neste momento inicial, a narrativa se divide entre dois *plots* ou tramas: um que chamaremos de *real* (tido como realista pelos personagens na diegese, e dramático, próximo a um filme de guerra a partir de um evento histórico marcante), e um *estranho* ou *maravilhoso*, próximo ao gênero do fantástico (TODOROV, 2012).

A casa em que o Capitão, a nova esposa e Ofelia se hospedam é rodeada por matas e ruínas de pedra. Mercedes, a empregada do Capitão, e seu Médico, Dr. Ferreiro, secretamente apoiam outros republicanos e participam dos conflitos.

Enquanto isso, Ofelia segue o inseto (em forma de uma fada), que a leva para dentro de um antigo labirinto rochoso, onde um Fauno lhe diz ser uma reencarnação da Princesa Moanna, e lhe dá *três tarefas maravilhosas* para que ela possa recuperar a imortalidade e retornar a seu reino.

É importante, nesse sentido, observar como os dois *plots* se alternam, costurando situações muito semelhantes e com simbolismos próximos.

FIGURA 12 – A ÁRVORE



Ofelia deve adentrar a árvore seca, em sua primeira tarefa. O formato lembra a cabeça do Fauno. Fonte: DVD.

A primeira tarefa é de adentrar uma árvore e tirar um sapo parasitário de suas raízes, capturando uma chave de dentro dele. A árvore é arqueada em cima, semelhante à imagem do chifre do Fauno, remetendo sempre ao fantástico, e uma entrada em fenda entre as raízes, como duas pernas arqueadas. A criança se agacha e entra na fenda, fazendo alusão ao movimento de entrar novamente no ventre de sua mãe.

A menina participaria do primeiro jantar com o padrasto e um lindo vestido fora indicado a ela. Mas, ao voltar da tarefa suja de lama, sua mãe lhe impede de jantar. Simultaneamente, após a coleta da chave da árvore, a saúde da mãe de Ofelia começa a se degradar com a gravidez de risco. Nessa situação, o Fauno fornece uma raiz de mandrágora⁶² para tentar curá-la. Interessante o paralelo entre um objeto que sai de dentro da árvore, que possui um simbolismo familiar⁶³ em variadas culturas, e a gravidez de risco da mãe de Ofelia.

A menina vai deitar-se com fome, e o Fauno surge novamente à noite em seu quarto e lhe dá um giz. Pede que ela desenhe sua própria porta e busque uma adaga na caverna do Homem Pálido. Entretanto, alerta que não deverá comer nem beber nada da caverna, ou

⁶² A raiz de mandrágora tem sua origem no leste europeu. Antes da evolução da medicina, era utilizada como anestésico, para aliviar dores, insônia, ou como afrodisíaco. Também conhecida como “maçã do diabo”, apresenta um fruto semelhante a uma maçã, e a raiz ao formato humano. Crenças medievais vinculavam a raiz a um ser mágico vivo que grita, enquanto possuído por um espírito. Como era utilizada em rituais pagãos por diferentes grupos étnicos, a raiz foi alvo de preconceito (LEE, 2006). No filme, a raiz se move e grita como um bebê selvagem e raivoso.

⁶³ A imagem da Árvore da Vida não possui um registro definido como original. Há aparecimentos variados nas mitologias assírias, judaicas, católicas, nórdicas, e em crenças como a geometria sagrada e a cabala. Na maioria de seus registros, este símbolo nos remete às nossas origens e nosso papel no universo.

poderá ser atingida pelo monstro canibal. Novamente, o desafio provoca uma relação de tensão entre Ofelia e o padrasto.

O uso do giz como “ferramenta mágica” é algo muito presente na cultura latino-americana, uma vez que o riscar com o calcário ou o giz⁶⁴ (feito deste elemento) possa invocar a conexão com o mundo espiritual em variadas ritualísticas e religiões tidas pelo cristianismo como pagãs. Importante apontar também nesta missão um paralelo com os mais diversos contos mitológicos de sedução, proibição⁶⁵ e castigo, como em *Ícaro*, *Prometeu*, *Chapeuzinho Vermelho* e *As Mil em Uma Noites*, como um simbolismo para um teste da moral daquele personagem – remete também às escolhas que o ser dual ou *twin* (RADIN, 1948) deve realizar, em prol de desenvolver uma consciência.

Ofelia busca a adaga, mas decide ignorar as orientações do Fauno e, com fome, acaba comendo duas uvas da mesa na caverna. Essa atitude desperta o Homem Pálido e causa a morte de duas fadas, fazendo com que o Fauno se decepcione e recuse a fornecer a terceira tarefa.

No mundo *real*, o Capitão Vidal captura e tortura um rebelde, convocando o médico Dr. Ferreiro para que o mantenha vivo. Porém, o médico pratica eutanásia no prisioneiro, levantando suspeitas em Vidal de que esteja ajudando os republicanos. Como desdobramento, Vidal executa o médico. O Capitão, assim, pratica o mesmo papel de executor do Homem Pálido, a partir de uma ordem não cumprida.

Vidal irrompe no quarto da esposa Carmen e encontra Ofelia embaixo da cama com a raiz de mandrágora. Ele reage furioso. Carmen apoia o Capitão e joga a raiz no fogo, repreendendo a superstição da menina e seu apego aos contos de fadas. Ao fazer isso, a mãe volta a adoecer e acaba entrando em trabalho de parto. O meio irmão de Ofelia nasce saudável, porém, a mãe morre no parto.

Mercedes é descoberta como espiã e foge com Ofelia, munida de uma faca de cozinha, quando são capturadas pelos militares. Ofelia é trancada em seu quarto, mas, consegue fugir

⁶⁴ A pempa é um material semelhante a um giz, feito dos mesmos materiais, usado por sacerdotes incorporados (SARACENI, 2009).

⁶⁵ Todas as provas, bem como a narração ao início da obra, também reforçam conceitos de mitologias variadas que têm como base uma evolução espiritual a partir de variadas encarnações para, somente ao final, o ser evoluído poder atingir seu devido lugar. Esta jornada é parte do hinduísmo, budismo, e outras crenças espiritualistas.

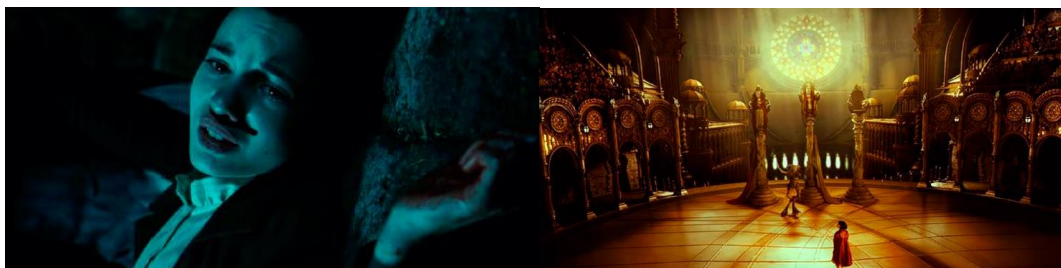
com a criança, enquanto Mercedes apunhala o Capitão no rosto e corre até os republicanos. Ainda vivo, Vidal os persegue com a bochecha cortada, revelando o monstro que sempre foi.

O Fauno retorna e conta a Ofelia a terceira tarefa: levar seu irmão até o labirinto e retirar uma pequena quantidade de sangue de um inocente com o punhal adquirido na caverna. Mais uma vez, um paralelo entre o ferimento com a arma branca no mundo real e no fantástico. Mas, Ofelia se recusa a ferir o irmãozinho, e Fauno diz que ela nunca voltaria a seu reino.

Nesse momento, Vidal entra no labirinto, observa Ofelia falando sozinha, e exige que lhe entregue o filho. Ofelia se recusa e leva um tiro. Vidal foge com a criança nos braços, mas é interceptado pelos rebeldes, que recuperam o bebê. Ele pede a Mercedes e a seu irmão que contem ao filho sobre a hora de sua morte, mas ela afirma que ele nunca saberá quem foi seu pai. Em seguida, o Capitão é executado por um dos rebeldes.

Ao entrar no labirinto, Mercedes encontra o corpo de Ofelia. O sangue da menina escorre no centro do labirinto para dentro de um poço. Há uma transição deste poço para um Reino Subterrâneo fantástico, onde Ofelia é apresentada viva e alegre, com vestes nobres, e em perfeito estado físico, diante de dois tronos e do Fauno. O Rei diz que Ofelia passou no teste quando escolheu o autossacrifício e ofertar seu próprio sangue ao invés de ferir um inocente. Ofelia é parabenizada pelo Fauno e convidada pela Rainha a se sentar ao lado de seu pai. A rainha, não obstante, é representada grávida e pela mesma atriz que representa sua mãe (Ariadna Gil) no mundo comum. No mundo terreno, no Labirinto, vemos Ofelia morrendo e sorrindo, realizada, nos braços de Mercedes, ao som de uma cantiga de ninar, cantada pela única pessoa que a acolheu neste mundo.

FIGURA 13 – CENAS FINAIS



Ofelia oferece o próprio sangue ao poço, no centro do labirinto. É transportada a um mundo maravilhoso, onde é finalmente acolhida por uma família que respeita suas crenças. Fonte: DVD.

4.2 Vivenciando seus contos

Essa hesitação entre o que os personagens compreendem por *real* ou *imaginário*, advinda do fantástico, se aproxima dos contos de fadas. O destino cruel final de Ofelia coincide com a proposta de final trágico das crianças protagonistas nos contos de fadas – após terem sido seduzidas pelo proibido e contrariado de maneira impulsiva e ingênua as instruções do mundo real e do maravilhoso, como uma lição de moral ao leitor infantil (BETTELHEIM, 1979).

As tarefas também remetem a antigos conceitos mitológicos de diversas religiões, de desaparego ao mundo material em prol de uma evolução espiritual: o desaparego ao vestido novo, ao desejo pela comida, e à própria vida. Além disso, tem-se personagens clássicos dos mundos maravilhosos: monstros, fadas, fauno, um labirinto e portais mágicos.

O Fauno e o Pã são comumente associados a um ser mitológico masculino dual.

O Fauno (do latim Faunus), deus da Fecundidade para os romanos – sobretudo pela produtividade da terra –, é tido como guardião das plantações e dos rebanhos. Já os faunos (fauni) são figurados como gênios dos campos meio-homens (da cintura para cima) e meio-bodes (da cintura para baixo). Estes assemelham-se, por sua vez, aos sátiros helênicos (cognominados selenos ou silenos), demônios campestres igualmente duplos – homens-cavalos (tais quais os centauros) ou homens-bodes. Todos esses seres costumam ser associados ao antigo deus grego Pã, também de fisionomia híbrida e relacionado à fertilidade. Amam o vinho, a dança, a música e principalmente o sexo, fatores esses que lhes permitem integrarem-se ao lascivo cortejo de Dioniso⁶⁶ (PAIVA, s/d, p.5-6).

“Em Roma, Pã é identificado ora com o deus Fauno nas lendas palatinas, ora com a divindade dos bosques, Silvano” (GRIMAL, 2005, p. 346). Muitas religiões antigas têm deuses ou seres maravilhosos com chifres semelhante aos faunos e, na maioria dos casos, remetem a um arquétipo de virilidade. Del Toro traz uma recriação híbrida e própria do antigo conceito do deus-bode e, portanto, o termo “fauno” está muito mais próximo da sua direção.

Outro ser mitológico dual, na narrativa, seria a própria Ofelia, principal portadora do arquétipo de *twin* na trama: parte terrena, parte subterrânea, é uma princesa de um reino

⁶⁶ “Deus do Vinho e da Loucura, Dioniso (ou Baco, para os latinos) incorpora a personalidade divina mais versátil, também híbrida, sendo percebido simultaneamente como homem e animal, másculo e efeminado, jovem e velho. A ele são associados os prazeres carnavais – tais quais o da sexualidade e da embriaguez – mas também dons artísticos como o da música e da dança” (*Ibidem*, p.6).

maravilhoso encarnada em um corpo humano, fadada a esta prisão em vida na Terra até retornar a seu devido lugar.

Em entrevista, o diretor confessa que se apropriou de um imagético “uterino” em grande parte da obra, em que a cabeça do Fauno (símbolo que surge em diversos lugares⁶⁷) remeteria às trompas de falópio e ao útero; e o fantástico se utilizaria de formas arredondadas e uma paleta de cores “uterina” (palavras dele), e o mundo comum seria muito mais frio e com linhas retas (DEL TORO *apud* LINDSAY, 2015, p. 184). Logo, este ser seria a combinação das duas representações, a virilidade ativa, masculina e até assustadora do Fauno, e seu poder gerador, feminino, no formato de sua cabeça.

O Labirinto do Fauno traz uma oscilação constante entre normas visuais e narrativas de gêneros e estilos já conhecidos, como o filme dramático de guerra e o modo narrativo do fantástico, e isto se concretiza a partir de tons variados na direção de trilha e efeitos sonoros, e direção de arte. Embora a obra carregue, em sua totalidade a escolha de uma iluminação amarela (vinda da lareira e das velas) ou azulada da noite, nota-se o uso, em maior intensidade, do vermelho e de um forte brilho dourado nos seres maravilhosos que interagem com Ofelia.

Richard Lindsay defende que Ofelia passa por uma jornada feminina de amadurecimento, em que, ao final, sua versão criança morre, para abrir espaço para a versão adulta. Além dos constantes símbolos uterinos, há diversas situações de sangramento, desde a gravidez complicada de sua mãe, o ferimento de diversos personagens até a morte da menina, ao final. Estes momentos seriam capazes de fazer um paralelo com as cores do mundo fantástico, uma vez que estejam no subconsciente da protagonista, e servem, inclusive, como representação para o principal símbolo da maturidade de uma moça: a menstruação (*Ibidem*, p.183).

⁶⁷ O símbolo pode ser visto no formato da árvore, cravado na entrada do labirinto, entalhado na cabeceira da mãe, entre outros cenários arquitetônicos.

FIGURA 14 – MUNDOS DIFERENTES



De um lado, a estilística do filme de guerra, com iluminação “transparente” (XAVIER, 2014). De outro, Ofelia conhece o mundo “maravilhoso” (TODOROV, 2012) da floresta que a cerca, enquanto encontra um sapo gigante, iluminado por um brilho dourado e vermelho. O mundo, ainda que operando com surpresas que remetam também ao insólito e ao horror, trazem o carinho e o positivismo do fantástico que ela não conhece no mundo real. Fonte: DVD.

Ainda assim, além dos gêneros tão diferentes, busca-se unir dois *plots*, dois mundos diferentes: um tido como *real* (pela diegese), histórico e dramático; e um mágico, maravilhoso, fantástico, fantasmagórico, delirante ou imaginário, sem marcação definida de espaço e tempo coerentes. Logo, a própria estrutura da narrativa clássica poderia ser rompida entre um *plot* e outro. Grande parte da conexão entre estes é feita por meio da jornada da protagonista, interagindo com livros maravilhosos, portais ou mesmo com as indicações do Fauno. Mas também, é acionada a partir de suas ações, descobertas, depoimentos, aventuras, diálogos e sua própria interpretação de proximidade entre eles.

A obra mantém ambígua a hesitação entre a escolha do *maravilhoso* e do *estranho* também por meio da instância narradora não-confiável (do ponto de vista de Ofelia) (BOOTH, 2022), uma vez que acompanhamos a trama maravilhosa pela focalização (GAUDREAU; JOST, 2009), polarização ou ocularização somente da protagonista. Quando o Capitão Vidal encontra Ofelia no centro do labirinto, uma câmera subjetiva apresenta seu olhar, e sua percepção é de que a menina estaria a falar sozinha. Quando retornamos à focalização da menina, o diálogo inclui o Fauno. Logo, levanta-se a questão: estaria Ofelia delirando o tempo todo, uma vez que nenhum outro personagem seja capaz de ver ou ouvir o Fauno? Seria o mundo maravilhoso uma forma de superar o contexto de guerra e da doença da mãe? Ou seria um mundo compreensível na qual Ofelia oscilaria espiritualmente entre eles e caberia apenas a ela a possibilidade de vê-los?

Já o contexto histórico, da trama de guerra, é apresentado por variadas focalizações em personagens, ora do ponto de vista do Capitão e outros militares, ora do ponto de vista de Mercedes, Dr. Ferreiro e outros rebeldes republicanos. Ainda assim, há uma terceira focalização, de maneira onisciente, anunciada pela narração em *voz-over*, ou simplesmente pela decupagem a partir de algo que os personagens não veem.

Ao começo da obra, os viajantes fazem uma pausa na estrada de terra. Ao encontrar um pedaço de pedra com um olho talhado nela, Ofelia o encaixa em um totem com feição humanoide. De dentro da boca do totem, um grande inseto voa. A menina acredita ter libertado uma fada daquele aprisionamento. Os personagens se voltam aos carros e seguem viagem. Por meio da escolha da decupagem, somos apresentados à dúvida, ou à hesitação. Em um plano aberto, externo, o inseto parece reconhecer Ofelia, observá-la e segui-la de maneira consciente, sem o conhecimento dos outros personagens. Posteriormente, quando Ofelia chega na vila, encontra sozinha um labirinto de pedra, com o símbolo do Fauno cravado em seu arco de entrada. Mercedes a orienta do perigo e a guia de volta à casa principal. A câmera sobe, revelando o mesmo inseto a observar do topo do arco do labirinto, sem que as duas percebam. Ao final da obra, a narração em *voz-over* nos apresenta uma possibilidade positiva ao fim de Ofelia, sob o testemunho do inseto ao ver uma flor desabrochar.

FIGURA 15 – O INSETO



O inseto permanece no primeiro plano (próximo à tela), e em definição, foco, enquanto os carros que acompanham Ofelia e sua mãe, seguem desfocados, até que o animal os persegue, sem que eles saibam. Em outro momento, o inseto observa Mercedes afastar a menina do labirinto. Ao final, o inseto compreende a jornada de Ofelia. Fonte: DVD.

A trama, assim, oscila entre sequências narrativas passíveis de uma produção de sentido e sequências imagéticas e simbólicas que trabalham com simbolismos, potencializando o mundo do onírico presente (no psicológico ou não) em um protagonista que sofre as mazelas de seu contemporâneo diegético.

Além disso, carrega-se o peso do final infeliz munido de moral do conto de fadas: a protagonista criança que ousa atravessar os limites impostos pelo fantástico e pela sociedade do real acaba morrendo. Por outro lado, a narração em voz-over ao final do filme também sugere uma versão não-infeliz, uma vez que a princesa se tornou um ser imortal da floresta, presente em toda a natureza para aqueles que se interessam em ver. Logo, até o final da obra, a hesitação pode ser mantida em um fantástico puro, proposto por Todorov, e por seus subgêneros, modos e formatos vizinhos.

Ao sermos apresentados a este mundo novo do conto de fadas, onde um grilo se transforma em fada, percebemos as inspirações nas vanguardas surrealistas ou expressionistas oscilando entre o consciente e subconsciente, real e imaginário (CAÑIZAL, 2006, p.143). Como já analisado previamente, esta obra, como outras do fantástico, renuncia à estrutura redundante, não-elitista e clara de causa e efeito em apenas alguns trechos. Vale notar, também, a proximidade da trama com o realismo fantástico americano literário dos anos 1980 e 1990, com a “fantasia doméstica”, propostos por Alison Waller (1990), com os contos de fadas e com o realismo maravilhoso latino-americano. Uma vez que se trata de diretor e produtor mexicanos, estes retratam uma protagonista oprimida, em busca de manter sua cultura e herança histórica e mística apesar da opressão ditatorial militar e cética, como única forma de consolo em um mundo de conflito político e de fragmentação familiar (MARIBOHO, 2016). O desejo conservador por uma família estruturada também é uma recuperação do *american way of life*, presente no cinema *blockbuster*, formato permissível nessa coprodução com os Estados Unidos.

Quanto à familiaridade e inovação do gênero, sugeridas por David Bordwell e Kristin Thompson (2013), ambas se costuram e se cumprem ao se conectar ao contexto social da época. Dentro da inovação, há uma preocupação no roteiro para que a quantidade de simbolismos, dualidades, ambiguidades e de renúncias de redundância não levem a obra de um perfil de fantástico em contexto comercial ao contexto de Filme Arte, cuja narrativa é apenas não-clássica. Logo, a obra segue neste entremeio, onde cinema autoral de diretor ainda consiga se manter em um circuito de distribuição e divulgação significativa e em salas de cinema comerciais, pelos estúdios Warner Bros.

Ainda assim, o sensorial é invocado, entre espectador e obra, a partir de um estado de produção de presença (GUMBRECHT, 2010, p.10). Inicialmente, por meio dos sentidos e da

imagem em tela, reforçados pela tecnologia e composição digital⁶⁸ convincentes, e, posteriormente, para além dos sentidos.

Do ponto de vista tecnológico, a maquiagem detalhada e realista do Homem Pálido e do Fauno (também com uso de *animatronics* em suas orelhas) reforçam a verossimilhança daqueles seres em contato com a protagonista, além do cenário construído a partir das ruínas da Guerra Civil Espanhola. Pouquíssimos são os detalhes criados em CGI: as fadas, o inseto, o sapo, os sanguessugas, e o cenário do submundo. Em parte, pelas limitações em texturização e composição digital da época, e parte pela própria resistência do diretor em se utilizar de certas tecnologias. Guillermo Del Toro possui uma tradição de predileção por uso de efeitos práticos, *stopmotion* e maquiagem, se limitando ao uso de CGI somente quando realmente “necessário” para transmitir verossimilhança em uma obra. Apesar de sua parceria com o estúdio Dreamworks Animation (que se iniciou em 2010), o diretor comumente se envolve em declarações que reforçam seu desejo pelo trabalho atrelado à arte⁶⁹ e como os interesses da indústria nem sempre se encontram com os dele.

Del Toro ficou conhecido como um representante do subgênero “*dark fantasy*”, uma vez que grande parte de suas obras⁷⁰ combinem o fantástico com o horror. Para Morgaan Sinclair, este subgênero apresentaria imagens monstruosas, em formas distorcidas do sobrenatural de maneira sombria, a partir da repressão deste misticismo pela Reforma Protestante. É a partir deste sombrio, que as alegorias tomariam forma (SINCLAIR, 2017). Tópico este que se aproxima das propostas do realismo maravilhoso latino (com revelações do sobrenatural próximas ao expressionismo alemão), e da proposta também do já analisado diretor Tim Burton.

Em nossos corpos, o suspense da trama de guerra nos acompanha durante toda a obra, criando uma tensão sobre a fragilidade da vida dos rebeldes e da família de Ofelia. A perseguição aos republicanos, a tortura, a violência, mortes e o frequente risco de vida

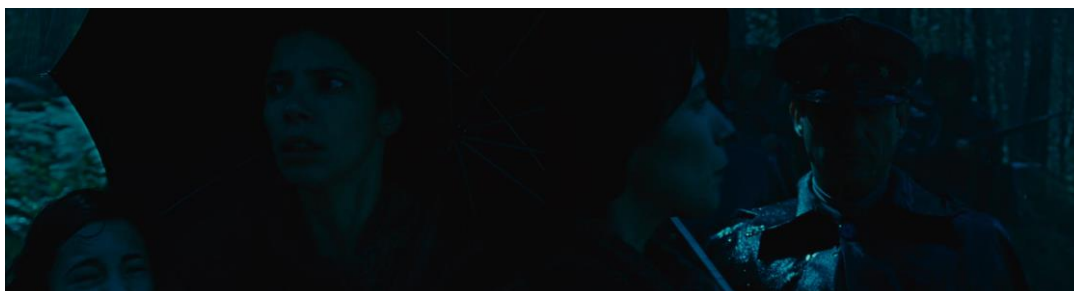
⁶⁸ O processo de composição digital une o *live action* (processo gravado com câmera), com cenários e seres modelados em CGI, e criaturas em *chroma key* sob a mesma iluminação. Pode ser conferido em um gif postado em: <https://www.awn.com/vfxworld/pans-labyrinth-partnering-make-fantasy-vfx-reality> Acesso em: 17 out 2024.

⁶⁹ O diretor negou envolvimento em algumas obras, enquanto a indústria negou projetos propostos por ele. Os trabalhos mais autorais que contam com seu envolvimento seriam o jogo *Death Stranding* (Hideo Kojima, 2019) e a direção de *Pinocchio* (Netflix, 2022), em *stopmotion*. Seus depoimentos podem ser conferidos na reportagem da Euro News. Disponível em: <https://pt.euronews.com/cultura/2023/06/16/guillermo-del-toro-chama-a-atencao-da-industria-cinematografica> Acesso em: 03 jul 2024.

⁷⁰ Esta ambiência de horror e fantástico pode ser conferida em *Cronos* (1992), *A Espinha do Diabo* (2001), *Blade 2 – O Caçador de Vampiros* (2002), *Hellboy* (2004), *Hellboy II – O Exército Dourado* (2008), *A Colina Escarlate* (2015), *A Forma da Água* (2017) e *Pinocchio* (2022).

assolam nossa respiração, criando uma conexão com as vítimas. Uma das cenas de maior suspense se configura em um plano sequência em que Mercedes finalmente resolve fugir com Ofelia, após ter sido descoberta. A câmera se aproxima do rosto da republicana, fechando em seu guarda-chuva preto, até que ela se vira e revela o Capitão e os militares.

FIGURA 16 – O GUARDA-CHUVA DE MERCEDES



Plano sequência e instância narradora não-onisciente reforçam o suspense e revelam o Capitão. Fonte: DVD.

Ao contrário de *Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas*, onde transicionamos o tempo todo entre um mundo a outro; neste universo, os seres fantásticos surgem e se destacam ali, inicialmente, coexistindo no mundo tido como real, tal qual o realismo maravilhoso latino (CHIAMPI, 1980) e o realismo fantástico proposto por Waller (1990). Já incomodados com o contexto da guerra, o Fauno e as fadas não causam repulsa ou medo, pelo contrário, causam uma curiosidade (para quem optar pelo maravilhoso) ou estranheza. Não são visões agradáveis ou confortáveis, nem positivas, mas, ainda assim, é um respiro em meio ao horror do conflito político. Esta tentativa de recuperação mitológica é repreendida pelo contexto de guerra, ora pela mãe de Ofelia, ora por Mercedes (que diz não confiar em Faunos) e ora por Vidal, que queima a mandrágora. Neste sentido, nota-se a tentativa de profanar uma tradição religiosa, típica do conto maravilhoso (PROPP, 1977). Logo, a *máscara* do maravilhoso surge como única possibilidade de *sonhar*, em um momento onde o terror da guerra nos paralisa, independentemente da idade.

Além das atitudes de Vidal, as provas do Fauno também provocam nossos corpos. De um lado, o sapo gigante causa nojo e repulsa; de outro, o Homem Pálido se apresenta como

um perigo inominável. O horror se inicia com o choro de incontáveis crianças (em voz-over⁷¹) enquanto Ofelia vê pintado nas paredes os rituais da criatura, ao devorar inocentes e apresentar um banquete para atraí-los, como no conto de fadas de *João e Maria*. Dentro da câmara, o volume das vozes e da trilha sonora se abaixam enquanto os efeitos sonoros causados pela criatura, pela ampulheta e pelo portal se fechando aumentam, ampliando a tensão de maneira “empática” (CHION, 2008, p. 14). Durante toda a missão, o silêncio é um grande incômodo, uma vez que os passos da menina ecoam por aquela câmara. A trilha sonora dispara em volume quando a criatura desperta, eclodindo ainda mais ao encerrar da cena. O suspense é assegurado por um prazo bem definido pela ampulheta, e Ofelia precisa rapidamente se equilibrar sobre uma cadeira e construir um novo portal para voltar para seu quarto. Esta sequência, por conta da intensidade visual (BLOCK, 2010), por meio do contraste, iluminação e do medo causado em nossos corpos, remete não somente ao expressionismo alemão, mas também aos formatos mais clássicos do gênero de horror com monstros.

FIGURA 17 – OS MONSTROS DO FASCISMO



As criaturas das provas, o sapo e o Homem Pálido, carregam o mesmo arquétipo de Capitão Vidal. Ao final, o próprio surge como parte da última prova. Fonte: DVD.

Jesús Rodero (2015) associa as criaturas das provas à imagem de Capitão Vidal. O sapo, em sua gula, devora insetos e não se abala por causar a morte de uma grande e imponente árvore, tal qual o regime franquista, que mataria inocentes (simples caçadores de coelhos) e estaria destruindo o país. Ofelia, assim que oferece as “pedras mágicas de âmbar” ao sapo, este falece e vomita uma chave. A chave, agora coletada por Ofelia remete à chave ganha de Mercedes, responsável por cuidar do depósito. Para o pesquisador, ambas mulheres, Mercedes e Ofelia, carregariam o cargo de agentes de insubordinação perante à realidade que se instaura. O Homem Pálido também faria um paralelo semelhante ao Capitão, devorando inocentes e caçando-os, sem aparentar ter alguma consciência disso, enquanto ostenta uma

⁷¹ Um som que não está representando uma ação daquele espaço e tempo mostrado em tela. O choro das crianças pode ser um delírio ou imaginação de Ofelia ao ver as pinturas. Ver Anexos.

realidade farta. “A través destas analogias, se pode concluir que a Espanha neste pós-guerra é um espaço vil e monstruoso, dominado pela crueldade e violência sem limites de personagens arquetipicamente malvados” (RODERO, 2015, p. 42, tradução nossa⁷²).

Ao final, o antagonista da última prova se torna o próprio Capitão Vidal – uma vez que o mundo *real* e o conflito político sejam muito mais assustadores que o *maravilhoso*. Líder impiedoso, misógino e violento, representa um patriarcado fascista, onde a única coisa que o preocupa é o herdeiro homem. Se para protegê-lo terá de matar uma criança, que assim seja, uma vez que a própria morte de Carmem não o afetou. Carmem só lhe era útil enquanto grávida (*Ibidem*).

Ofelia não era a única que buscava consolo nas histórias. Em dado momento, Vidal ouve que seu pai era um grande militar e que quebrou o relógio no momento exato de sua morte, para que seu filho soubesse que morreu com bravura. Pedido este que seu filho mimetiza no momento de sua morte, também. O Fauno reforça a questão da imortalidade atrelada à memória: se Ofelia não retornar ao submundo, todos os seres maravilhosos morrerão e serão esquecidos com ela.

A partir desta discussão, é válido compreender o papel do Fauno. Enquanto ser protetor da natureza e híbrido entre animal e humano, o serviçal do submundo e narrador desta história carrega em si diversas dualidades para além de homem e mulher, mas também entre revolução e fascismo, obediência e insubordinação. Por um lado, o Fauno é gentil, enquanto lhe oferece o caminho para o mundo maravilhoso, por outro, repreende a menina quando não o obedece (*Ibidem*).

Esta constante oscilação entre salvador e punidor pode remeter também à dualidade das figuras masculinas de Ofelia, de um lado, o pai que lhe causa saudades, e de outro o padrasto, punidor. Outra interpretação vem dos testes propostos por ele: era preciso assustar a menina com seu repreendimento, mimetizando o discurso punidor de Vidal, para ter a certeza de que ela não seria corrompida por sua atitude ameaçadora e poderia voltar a seu mundo de origem – um papel clássico dos contos de fadas.

⁷² No original: “A través de estas analogías se puede concluir que la España de la post guerra es un espacio abyecto y monstruoso dominado por la crueldad y violencia sin límites de personajes arquetípicamente malvados”.

Desta maneira, o Fauno exerce um arquétipo de *trickster*. Também teorizado por Paul Radin, como um dos ciclos *winnebago*, este arquétipo se aproxima do pícaro espanhol, do malandro brasileiro, do arrivista francês, do espertalhão alemão, dentre outros. Para Radin, o *trickster* é um personagem impulsivo, inconsciente e animalesco, de forte opinião, e capaz de mudar de forma, de animal a humano, de vilão a salvador (RADIN, 1956). Como é comumente visto como um sujeito esperto, errante e ambicioso, que se apropria de um humor próprio irônico para sobreviver e se safar de situações conflituosas, Jung compreende que há diversos tipos de *trickster*, que evoluem da mitologia, e contos de fadas, às ficções mais contemporâneas, envolvendo xamãs, feiticeiros, a *poltergeists* travessos, de natureza divino-animal. O *trickster* não é herói, nem vilão, nem imoral ou moral, é amoral, e suas atitudes servem para gerar uma provocação quanto a uma *sombra coletiva* (JUNG, 2014). Assim, o papel de aplicador de testes dentro de um contexto sombrio de regime franquista só poderia ser realizado por um *trickster*, um ser consciente de todo o contexto que envolve Ofelia e o país. O Fauno, assim, enquanto narrador da obra e ser que guia a menina, se revela como ser imbricado entre um *flâneur* (BENJAMIN, 1994), oculto em meio às ruínas, e aquele que trará olhares contemporâneos (AGAMBEN, 2008).

Ao tentar fugir da realidade da sua nova casa e família conturbada, Ofelia desenvolve no mundo fantástico “uma objetificação imaginária de um sentimento ou desejo real” (MARQUES, 2015) de ser acolhida e se sentir pertencida, coisa que não se concretizava nesta nova casa e nesta nova família. Neste sentido, os simbolismos presentes no mundo fantástico (que sempre remetem às dores do mundo comum), reforçam constantemente este desejo da protagonista. A criança, sem poder de alteração diante de um conflito político e familiar, busca a única coisa que conhece e que poderia realizar: *a fuga*. Seja esta uma fuga para um delírio mental ou para um mundo espiritual que realmente exista, ao final, não lhe restou outra opção senão abandonar este mundo físico, duro demais para uma criança com tanta inocência e bondade.

A própria trilha sonora é ambígua. Composto por Javier Navarrete, o tema principal da cantiga de ninar cantada por Mercedes é reproduzida ao início e ao final da obra, e em outras versões, com orquestra de variados instrumentos, se tornando o tema geral do filme. Para Ney Carrasco, não é incomum que, desde o cinema clássico, o audiovisual se aproprie de um *leitmotiv*, ou seja, um tema principal da trilha marcado pela abertura da obra, e que será referenciado posteriormente em outras músicas da trilha sonora original (CARRASCO, 2003,

p. 162). Entretanto, é difícil compreender se trata-se de uma canção triste, desesperançosa ou positiva, esperançosa.

Grande parte da melodia das canções de ninar possuem um ritmo cíclico, para se sincronizar com o balançar dos braços ou do berço, e acalmar a criança para dormir. Mas, para além das temáticas clássicas de crianças lidando com medos e monstros, Lorca defende que era característico das canções de ninar espanholas um tom melancólico, uma vez que a criança era, ao mesmo tempo, uma alegria e uma preocupação à mãe – que poderia ter perdido o pai, ou que recebeu a criança na mais precária das circunstâncias. Logo, a maioria das letras eram duais: ao mesmo tempo em que agradecia a Deus pela bênção, a mãe pedia a Ele que tomasse de volta a criança (LORCA, 1964).

Assim, ao final, a chegada no mundo maravilhoso pode ser consoladora, sendo real, espiritual ou imaginária, uma vez que os sentidos do espectador e sua ambiência, de maneira consciente ou inconsciente, já tenham se identificado com a protagonista e criado uma rejeição ao mundo real em que ela vive. A ambiência (GUMBRECHT, 2014) deste mundo fantástico, que coabita com o fascista, gera a “presentificação” (GUMBRECHT, 2010) de várias situações, a partir do cuidado com o roteiro e com a direção de arte, enquanto instâncias narradoras, mantendo a dualidade dos *plots* e mundos.

4.3 O fantástico e o oprimido são levados ao submundo

Há uma discussão entre teóricos, se esta obra realmente viria a subverter os contos de fadas. Comumente, em séculos anteriores, personagens femininos se submetiam e eram vítimas de um contexto patriarcal. Rodero (2015) se opõe, uma vez que a chegada de Ofélia ao mundo maravilhoso só foi possível graças ao tiro dado por Vidal. Entretanto, para Kotecki (2010), Mercedes e Ofélia agem de maneira insubordinada o tempo todo, em frente a uma realidade opressora e patriarcal que se instaura neste contexto de pós-Guerra Civil Espanhola.

A presente pesquisa opta pelo final feliz, diferente do final trágico dos contos de fadas, uma vez que não havia lição de moral na morte da jovem menina. Ela não cometeu erros, nem precisaria ser punida por eles; pelo contrário, realizou as tarefas, apesar do imprevisto com as fadas (afinal, trata-se de uma criança), e enfrentou esta realidade com a inocência intacta.

Dentro do “rito de passagem” (SNYDER, 2005), Ofelia foi madura ao se negar a ferir o irmão. Vidal, neste sentido, só foi um agente causal da morte da menina por pura maldade e egoísmo, uma vez que ele não sabia do que se tratava (ele não consegue ver ou ouvir o Fauno).

Para quem opta pelo *estranho*, a morte da menina e de Vidal configuram o único final possível em uma obra que quer trazer uma provocação contra o fascismo⁷³ e a opressão. Eis a lição de moral perante um mundo tão cruel: uma menina inocente não seria capaz de viver nele, seria cruel demais mantê-la ali. Somente Mercedes, capaz de carregar dois arquétipos essenciais, o de guerreira e de mãe (arquétipos muito vistos no realismo maravilhoso latino), seria a responsável por sobreviver e criar o irmãozinho de Ofelia em um mundo sem Vidal. Criar um final mais romantizado do que isto seria esvaziar a crítica histórica contida nesta obra, e silenciar a versão dos oprimidos deste conflito, desrespeitando um olhar da cultura espanhola ou mesmo a tradição dos realismos mágico e maravilhoso latinos.

Em um breve período, Ofelia perdeu o pai na guerra, a mãe no parto, e corria o risco de perder o irmão. Sentindo-se sozinha neste mundo, ela se viu na obrigação de amadurecer em um curtíssimo período, executando tarefas “hercúleas”, colocando a vida em risco e fugindo com o irmão até o labirinto, o único lugar “secreto” em que se sentiria segura.

Partindo do conceito de amadurecimento ou de menstruação de Lindsay (2015), e de uma interpretação puramente simbólica, desconectada de uma estrutura causal, esta transição poderia marcar a evolução do lado infantil de Ofelia ao lado maduro, ou adulto, visto em Mercedes. Há paralelos entre Mercedes e Ofelia, para além dos já citados, Mercedes também cumpre um papel de risco ao ser uma espiã tão próxima de Vidal e querer proteger o irmão rebelde. Uma mulher doce, que lia contos de fadas quando criança – e que nutre doçura pelo irmãozinho, e preocupação pela dualidade do Fauno –, apesar da dureza e da força que teve de desenvolver nesta guerra, poderia representar o futuro de Ofelia, caso se fortalecesse e amadurecesse para se tornar uma adulta viva neste mundo físico dos humanos.

Outra interpretação levaria a obra totalmente ao gênero do maravilhoso se considerando as cenas oniscientes com o inseto, a narração em voz-over e a fuga de Ofelia usando um giz. Guillermo del Toro e Cornelia Funke, posteriormente, em 2019, lançam uma versão romanceada da obra, de mesmo nome, na qual defendem unicamente a versão maravilhosa

⁷³ O tema do fascismo seria novamente abordado por Guillermo Del Toro na animação em *stopmotion Pinocchio* (Netflix, 2022).

desta. Há quem diga que o portal seria a única opção de fuga da menina, ou poderia se imaginar que a jovem pulou uma janela, ou se aproveitou de uma distração para sair pela porta do quarto. Entretanto, ao final da sequência, Mercedes encontra a porta desenhada na parede e se surpreende com ela, reconhecendo a natureza imaginativa ou *maravilhosa* da menina, ela já sabe onde encontrá-la, no Labirinto do Fauno.

A filósofa Délia Steinberg Guzmán afirma que

O Mito do Labirinto é antiquíssimo e, atrevo-me a dizer, é comum a todas as antigas civilizações, nas quais se explica que o labirinto é uma passagem difícil de percorrer, confusa, que faz o homem se perder em caminhos complicados. Às vezes, mescla-se o relato de algum homem fantástico, algum herói ou personagem mítico que desfaz o labirinto e encontra a chave que, finalmente, leva-o à solução desse enigma que lhe é colocado em forma de caminho (GUZMÁN, s/d, n.p.)⁷⁴.

Guzmán lembra que o labirinto da mitologia grega possuía um formato circular a espiralado e remetia a um portal entre o mundo dos deuses e o mundo humano. Afinal, quando não sabemos o que fazer, ou nos perdemos, tendemos a andar em círculos. Os chifres, sendo um acima e um abaixo, remetem ao machado de duplo fio, e também ao touro sagrado. Ares-Dionísio atravessa este portal escuro munido de um machado, até que encontra o centro. O machado se torna luz: por fora, trabalhou a escuridão do ambiente com um fio de corte do machado, e a sua própria escuridão interior com o outro fio. Trabalhando, simultaneamente, a luz, a escuridão e a abertura do exterior e do seu interior, ele conquista a luz e a si mesmo (*Ibidem*).

Em outra versão, mais popular, grega, Teseu e Ariadne, com seu fuso, adentram o labirinto para matar o Minotauro, um híbrido símbolo da vergonha do rei de Creta. Com seu machado, ele conclui a missão e retorna, tornando o fuso um novelo de lã. “Esse símbolo também não é novo; o fuso [...] é a imperfeição de seu ser interior que necessita desenvolver-se, passar por uma série de provas. A esfera que constrói ao recolher o fio é a perfeição conquistada após ter matado o Minotauro, após ter passado pela prova e saído novamente ao exterior” (*Ibidem*). Para a pesquisadora, o Minotauro simboliza a materialidade, o machado simboliza a vontade, o fio seria a memória (que nos permitiria aprender com nossos erros), e Ariadne a alma de Teseu, que lhe traria soluções (*Ibidem*).

⁷⁴ Disponível em: <https://nova-acropole.org.br/blog/o-labirinto/> Acesso em: 10 out. 2024.

Ironicamente, a criatura a sofrer um sacrifício nesta obra não seria o Fauno híbrido – que aqui faz apenas o papel de um mensageiro, e não simboliza vergonha ou materialismo algum –, e sim, a própria protagonista, ser também dual, depois de um longo aprendizado e provas. Diferentemente de Teseu, temos a separação entre corpo e espírito da jovem.

Para além da dualidade dos seres mitológicos aqui representados nos personagens, destacam-se as dualidades presentes no próprio conflito histórico. A Guerra Civil Espanhola (1936-1939) traria, de um lado, republicanos progressistas, anarquistas e comunistas; e, de outro, nacionalistas, falangistas, monarquistas, carlistas e católicos. De acordo com Josep Buades, “todo tipo de questão veio à tona de um modo muito intenso: religião, conflito de classes, interesses corporativos, luta pela reforma agrária, ideias de supremacia cultural, e de identidade nacional, utopias” (BUADES, 2013, p. 6). A extrema-esquerda revolucionária lutava por uma sociedade sem classes, sem subdesenvolvimento e injustiça social; e a extrema-direita imperialista, ávida em eliminar os ateus, maçons e marxistas, visava corrigir três séculos de decadência. Já os grupos intermediários, moderados, representados pela maioria, foram os primeiros a serem vitimizados pela guerra (*Ibidem*).

Válido observar que, para Waller, crianças e adolescentes se desenvolvem a partir de representações do fantástico, pois, para elas, é mais fácil compreender narrativas que andam em círculos do que narrativas que seguem formatos lineares claros (WALLER, 1990).

Kim Edwards (2008) traça um paralelo entre Ofelia e *Alice no País das Maravilhas*. Este submundo de Lewis Carroll seria majoritariamente feminino, com uma rainha e hora do chá, um ambiente de refúgio de Alice, ao mesmo tempo que refletindo as frustrações do contemporâneo real dela. Para a pesquisadora, há uma certa contradição na obra de Del Toro. Em uma narrativa tão preocupada em empoderar os oprimidos, Ofelia passa de rebelde e ativa a sacrifício. Saindo de um patriarcado cruel a outro mais romantizado, com um pai retratado como benevolente e a mãe grávida. Independente do olhar gracioso do pai, Edwards percebe que, neste novo reino, Ofelia continuaria a ser a criança ou irmã passiva, ou tratada como a grávida sagrada, arquétipos típicos patriarcais. Para Edwards, isto poderia enfraquecer a crítica da obra (EDWARDS, 2008, p. 146), uma vez que o movimento feminista também era uma das pautas dos grupos anarquistas na Guerra Civil Espanhola (ACKELSBURG, 2019).

Por outro lado, Ofelia se vê diante de uma tríade de tronos, na qual o terceiro está vazio, aguardando por ela. Ao chão, o Fauno a recebe graciosamente, acompanhado das três fadas

(todas vivas). A nenhum momento, é claro que filho seria este. O meio-irmão (filho de Carmen com Vidal) permanece na Terra, criado por Mercedes. Logo, esta criança poderia ser outra, filho de Carmen com o Rei do Submundo, irmão 100% biológico de Ofelia. Ou irmã. O contexto hipermoderno fez questão de trazer o número “três” como outro recurso mitológico que surge diversas vezes na obra, além destes, trata-se de três provas. A tríade, em diversas mitologias, é associada ao feminino e a transição entre mundos. Três deuses são responsáveis pela vida e pela morte nas mitologias grega, nórdica, celta, iorubá, egípcia, além da Santíssima Trindade. Bruxas, entidades e divindades femininas também se associam à tríade, como a deusa tríplice, Hécate, as moiras e parcas, e talvez, seja esta a grande diferença do submundo, um universo que a receba e a compreenda como ser *ativo*.

Outra interpretação pode ser a pura nostalgia da criança, a saudade de um momento em que o mundo parecia mais simples e feliz: seus pais ainda vivos, em um passado onde seu irmão ainda não havia nascido. Em um possível delírio onde passado e presente coabitam naqueles últimos segundos de vida.

Mais uma vez, o cinema hipermoderno de alusão cumpre o papel da dualidade, trazendo luz às dores políticas de um país, as saudades de uma ilusão do projeto moderno, além do resgate afetoso de heranças mitológicas da nossa história, há muito tidas como pagãs e apagadas por tanto tempo. A saga de Ofelia pode ser tida, então, como completada, quando observamos sua chegada ao Reino de maneira também dual: ora romantizada, maravilhosa e madura; ora em um final trágico dos contos de fadas e mais próximo da realidade hipermoderna (uma vez que a obra tenha sido lançada nos anos 2000), potencializando um moralismo e o fim das utopias; pior, as consequências duras de um contexto franquista.

É essencial a hesitação do público perante a obra, ainda que seja indiferente sua escolha: acreditar ou não em seus *plots*, mas é inegável que haja uma experiência sensorial única, provinda dos variados momentos simbólicos que remetem ao fantástico, ao surrealismo e ao expressionismo alemão, e de um cuidado com a edição de montagem e sonora que potencializam a narrativa e as temáticas tão contemporâneas a seu tempo diegético (e, ironicamente, atemporais). E é unindo a produção de sentido com a produção de presença que as dores aqui vividas nestas personagens e sentidas em nossos corpos, pela recuperação do hipermoderno comercial em restos, concretizaria a mensagem de dúvida: pode ou não haver utopia, afinal, na realidade ou na imaginação? Seria a jornada de Ofelia um *sonho* concretizado ou apenas uma *máscara*? Fica à sua escolha.

CAPÍTULO CINCO – “VOU DEVORAR VOCÊ, EU TE AMO TANTO”

A obra literária *Onde Vivem os Monstros*, escrita e ilustrada por Maurice Sendak, e publicada em 1963, é considerada um livro infantil. Com pouquíssimas frases e grandes ilustrações pelas páginas, o livro narra brevemente a saga de Max, uma criança brincalhona.

Max, vestido de lobo, brinca pela casa e faz bagunça, ameaçando devorar sua mãe. Sua mãe o manda de castigo para o quarto sem jantar. De repente, uma floresta cresce no quarto de Max, surge um oceano, ele sobe em um barco e navega por semanas até chegar à terra onde vivem os monstros. Lá, ele é eleito o rei e propõe uma grande festa. Ele ordena que a festa acabe e manda todos de castigo sem jantar. Por conta de um cheiro gostoso e familiar, decide voltar para casa. Os monstros afirmam que sentirão saudades e ameaçam devorá-lo por amarem tanto o menino. Max sobe em seu barco, volta ao quarto e descobre que seu jantar estava esperando por ele, ainda quentinho.

A obra literária é toda escrita em terceira pessoa, entretanto vemos apenas Max, trechos da casa e o mundo maravilhoso dos monstros. Logo, pressupõe-se que a narrativa aconteça do ponto de vista da criança, sob sua narração não-confiável.

FIGURA 18 – A CASA DE MAX



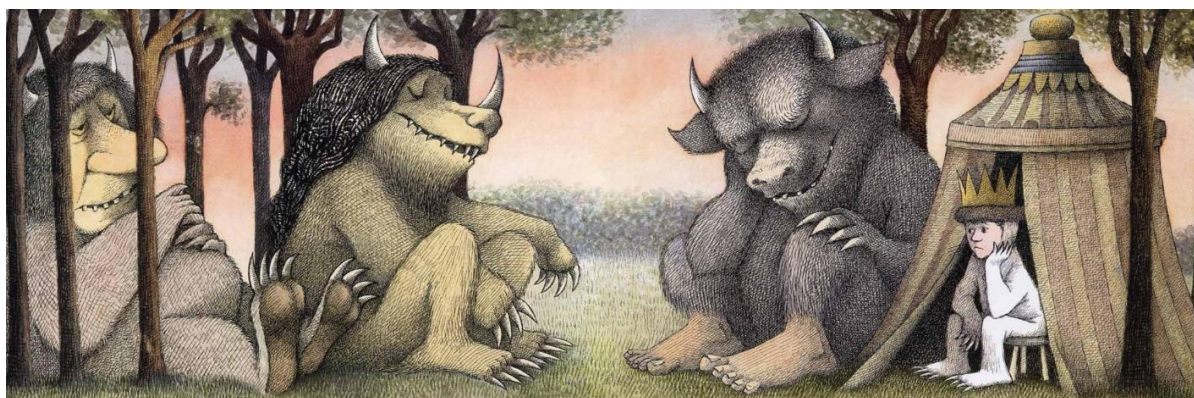
Conhecemos a casa apenas do ponto de vista de Max. A decupagem é claustrofóbica. O cenário se amplia conforme a floresta cresce dentro de seu quarto. Fonte: Livro⁷⁵.

Ainda assim, cabe ao leitor se deixar levar pelo *maravilhoso*, ou optar pelo *estranho*. Ou seja, cabe ao leitor escolher o mundo com suas regras próprias e uma viagem na qual Max levou semanas até navegar e encontrar o mundo maravilhoso dos monstros; ou apenas compreender que se trata de uma criança e sua imaginação, na qual a brincadeira foi interrompida pelo cheiro familiar do jantar e a voz de sua mãe chamando-o.

⁷⁵ Disponível em: <https://issuu.com/kalandraka.com/docs/onde-vivem-os-monstros-pt> Acesso em: 22 out 2022.

Apesar das pouquíssimas frases escritas no livro, percebe-se a inversão de papéis entre o menino e os monstros. Na brincadeira, ele reproduz o diálogo com a mãe, em que ele toma o poder da situação, colocando-se no lugar da mãe, e propõe as suas falas de bagunça infantis aos monstros. Assim que amadurece, ou que aprende a lição, percebendo o absurdo da situação, o jantar é colocado em seu quarto, marcando o perdão da mãe e o fim do castigo.

FIGURA 19 – FINAL DO LIVRO



– Agora acabou-se! – disse Max, e mandou os monstros para a cama sem jantar. E Max, o rei de todos os monstros, sentiu-se tão sozinho que desejou estar onde alguém só tivesse olhos para ele.

Então chegou-lhe um cheirinho a coisas boas vindo do outro lado do mundo, e deixou de querer ser o rei do lugar onde vivem os monstros.



Mas os monstros gritaram-lhe: – Por favor, não te vás embora! Vamos-te comer, gostamos muito de ti!
E Max respondeu: – Não.

Os monstros soltaram os seus terríveis rugidos e rangeram os seus terríveis dentes, e reviraram os seus terríveis olhos e mostraram as suas terríveis garras.
Mas Max meteu-se no seu barco e despediu-se.

Apesar de tentar controlar as brincadeiras, com discursos impositores, Max confessa que apenas se sentia sozinho e desejava alguém para brincar com ele. Fonte: Livro.

5.1 O fim do faz-de-conta

A obra foi adaptada ao cinema em formato de longa-metragem em 2009, em uma coprodução entre Austrália, Alemanha e Estados Unidos, sob a direção de Spike Jonze, e distribuição dos estúdios Warner Bros.

O diretor Spike Jonze vem de uma tradição de obras com inspiração no surrealismo e nas narrativas não-clássicas, ou Filme-Arte, pendendo a produções ora dentro, ora fora do circuito comercial hollywoodiano. Dentre suas parcerias famosas, estão os trabalhos com o roteirista Charlie Kauffman (*Quero Ser John Malkovich*, *Adaptação*, e *Sinédoque, Nova York*), e com os diretores Michel Gondry (que trabalhou com Kauffmann em *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembraças*) e Chris Cunningham (diretor de videoclipes de Portishead e Björk), na qual lançaram juntos um box de DVD chamado *Directors Label*⁷⁶, com todos os videoclipes musicais dirigidos pelos três.

Entretanto, nesta obra, Jonze escreve ao lado de Dave Eggers (autor literário), com o apoio constante do autor do livro original, Maurice Sendak, e tendo ele também na produção, ao lado de Tom Hanks e Gary Goetzman. Goetzman e Hanks já vêm de um histórico muito mais comercial (inspirado no cinema clássico, em obras como *O Silêncio dos Inocentes*, *Philadelphia*, *Mamma Mia!*, *Casamento Grego*, *The Wonders – O Sonho Não Acabou*), e de testes em captura de movimento no CGI de *Expresso Polar*. Durante a produção, Maurice Sendak esteve próximo a Jonze, em meio à qual discutiam as modificações na história e testes de efeitos para os monstros.

A produção contou com altíssimo orçamento para a época, de 100 milhões de dólares, mas retorno igual, sem margem de lucro – ou ainda, prejuízo, se considerados os investimentos em *marketing* e distribuição. Muito do fracasso financeiro é creditado por alguns críticos à adaptação, tendo um posicionamento adulto a partir de uma obra originalmente infantil, e críticas do público⁷⁷ que esperava uma obra comercial, e não tão autoral e artística.

⁷⁶ Trailer pode ser visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=eFxzygZ3in4> Acesso em: 15 set. 2022. A coleção conta com inovações tanto em formato narrativo não-clássico quanto em técnicas de efeitos.

⁷⁷ Variadas notícias comentam o quanto a recepção não aprovou a obra, apesar do *marketing* do estúdio ter focado no público adulto. A distribuidora já temia esta recepção, enquanto o diretor Jonze e o autor do livro Sendak, discordam que a obra seja “assustadora” a crianças. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2009/oct/20/maurice-sendak-wild-things-hell> Acesso em: 14 jan. 2024.

No longa-metragem, somos apresentados a Max, um menino solitário de nove anos de idade, com uma imaginação ativa e forte energia, vestindo um traje de lobo e correndo com seu cachorro. O garoto faz uma bagunça pela casa, quando percebe que se sente sozinho nas brincadeiras e que não tem a devida atenção da irmã adolescente e da mãe, divorciada com um novo namorado.

Os amigos da irmã destroem seu iglu de gelo durante uma brincadeira violenta de bola de neve, e Max, em um acesso de ira, acaba destruindo um quadro que fez para a irmã. Posteriormente, o menino vê a mãe em uma ligação de trabalho, preocupada com um relatório que não foi aceito. Ele tenta brincar para alegrá-la. Ela lhe pede que lhe conte uma história, enquanto a registra em seu computador. Max narra a história de um vampiro que quebrou todos os dentes e não pode mais ser aceito pelo grupo. “Fim” (fala dele). A mãe, sabendo do conflito com a irmã, fica chateada por ele.

No colégio, ele se diverte com os colegas até que uma fala do professor de ciência o assusta. O sol eventualmente irá morrer. Mas, antes, consumirá a Terra. Antes disso, a humanidade eventualmente morrerá também, por diversas causas. O menino vai para casa pensando na morte e reflete sobre isso ao olhar para a mãe e a irmã no carro.

Max, então, constrói um forte no quarto durante o jantar e fica chateado com sua mãe por não ter vindo brincar com ele ali, já que ela estava recepcionando o namorado. Ele veste seu traje de lobo, age como um animal e pede para ser alimentado. Quando sua mãe fica chateada com a birra, ele reclama e a morde no ombro. Ela grita com ele e este foge pelo bairro, assustado com o que aconteceu. Ela corre, mas perde o menino de vista.

À beira de uma lagoa, Max encontra um pequeno barco e navega ainda em suas vestes de lobo. A lagoa logo se torna um oceano, e ele enfrenta tempestades até atingir uma ilha onde vivem sete grandes monstros, Carol, Ira, Judith, Alexander, Douglas, Bull e K.W.

Um monstro, Carol, está no meio de uma birra destrutiva causada pela partida da monstra K.W., enquanto os outros tentam detê-lo. Quando todos ameaçam comê-lo, Max convence-os de que ele é “um rei com poderes mágicos” capazes de trazer harmonia para o grupo. Eles, então, suplicam a ele que ele impeça a tristeza de existir e elegem-no como seu novo rei. Pouco tempo depois, K.W. retorna e Max declara uma “bagunça selvagem”, em que os monstros brincam de esmagar as árvores e atacar uns aos outros.

Mais de um dia se passa, e Carol leva Max em uma excursão da ilha, mostrando-lhe um modelo que ele construiu, retratando o que ele deseja que a ilha seja. Inspirado por isso, Max ordena a construção de uma enorme fortaleza, com Carol responsável pela obra.

Quando K.W. traz seus dois novos amigos corujas, Bob e Terry, para o forte, um desacordo segue, enquanto Carol os rejeita, em ciúmes. Para liberar as suas frustrações, Max divide o grupo entre "mocinhos" e "bandidos" para uma luta com bolas de barro, mas Alexander é ferido durante o jogo. Depois de mais uma discussão entre K.W. e Carol, a mostra K.W. abandona o grupo, mais uma vez.

Alexander revela que sempre suspeitou que Max não fosse “um rei com poderes mágicos”. Carol fica irritado com Max por não fazer um bom trabalho como um rei, e Douglas tenta explicar-lhe que ele é "apenas um rapaz, fingindo ser um lobo, fingindo ser um rei" (fala do filme), expondo assim a verdade para o grupo de monstros. Carol fica furioso e acaba arrancando o braço direito de Douglas, literalmente. Em seguida, ele persegue Max pela floresta e ameaça comê-lo.

Max é salvo por K.W., que o devora e o esconde em seu estômago. Ali dentro, o menino ouve enquanto Carol e K.W. têm uma briga sobre o mau comportamento e os acessos de raiva de Carol. Max, então, decide, para o bem dos monstros, deixar a ilha e ir para casa.

O menino vê os restos esmagados do modelo da ilha construído por Carol e deixa um símbolo de afeição por ele: a letra C dentro de um coração feito de galhos. Ele encontra Carol no deserto e afirma estar indo embora para casa, por não ser um rei. Os outros monstros acompanham Max até o seu barco. Carol corre para se juntar a eles, depois de encontrar o gesto de afeição de Max, e chega a tempo de ver o menino indo embora. Todos se despedem, uivando alegremente. Carol olha K.W. e ela sorri amavelmente para ele.

Max tem uma viagem agradável pelo mar calmo, sob o sol. Ele corre alegremente pelas ruas até sua casa. É tarde da noite, e há um silêncio pela casa, até que ele é recebido pela mãe, desesperada. Eles se abraçam, emocionados, ela lhe dá uma tigela de sopa quente, um copo de leite e um pedaço de bolo e senta-se com ele, assistindo-o comer, sorridente.

Toda a obra, assim, parece acompanhar um longo dia de frustração de uma criança solitária, seguida por uma viagem a uma ilha onde vivem os monstros (ou uma brincadeira de faz-de-conta), para, ao final, receber o carinho e a tão esperada presença e atenção da mãe.

5.2 Um menino-lobo selvagem

A obra se inicia com Max em seu ambiente escolar e familiar, até que segue o menino a outro mundo, *estranho* ou *maravilhoso*, ambientado por monstros e regras próprias de tempo e espaço; e retorna, ao fim, ao mundo comum. Logo, diferentemente das obras analisadas anteriormente, não existe uma constante oscilação entre um *plot* tido como *real* pela diegese e um *fantástico* durante a obra. Ela se inicia no que chamaremos de *real*, segue grande parte ao *estranho* ou *maravilhoso* e volta ao *real*. Logo, toda a obra, do início ao final, parte da focalização (GAUDREAULT; JOST, 2009) em Max, seu único ponto de vista, reforçando a instância narradora como não-onisciente e não-confiável (BOOTH, 2022) a todo tempo – uma vez que se trata de uma criança e de sua compreensão particular do mundo que a cerca.

A obra cumpre com a dualidade proposta pelas regras do fantástico puro: não há uma evidência de um sonho, delírio, ou mesmo que Max se escondeu em uma esquina, brincando por horas, até decidir voltar para casa. Entretanto, o menino é apresentado pegando um barco em um rio, que desagua em um oceano até uma ilha, onde passa dias, e o mesmo caminho é feito de volta para casa, onde, *estranhamente*, não deve ter se passado muitas horas. Logo, a recepção poderia compreender esta obra como parte do “fantástico-estranho” (TODOROV, 2012).

Cabe ao expectador escolher se realmente houve uma fratura no mundo real, para um mundo maravilhoso com suas próprias regras de tempo e espaço, ou se era mais uma brincadeira de um menino muito imaginativo. Assim, *Onde Vivem os Monstros* também poderia se aproximar do conceito de “fantasia doméstica” (WALLER, 1990). Quando Carol arranca o braço de Douglas, a cena, apesar de chocante, não revela dor ou horror. O braço se desloca, e um enchimento de areia cai, como em um bichinho de pelúcia. Douglas afirma, chateado, que era seu braço favorito. Esta aproximação dos monstros a bichos de pelúcia remete a uma brincadeira com o lúdico da criança, e a obras célebres de fantasia doméstica, como *O Ursinho Pooh*.

Outro modo narrativo correspondente seria a “viagem e retorno” (BOOKER, 2004), uma vez que o protagonista segue a um mundo, percebe que este não é tão simples assim, e retorna, ao final, parecendo aliviado ao chegar em casa, feliz por ter sido recebido pelo carinho da mãe. Esta tranquilidade do retorno nos remete a *Peter Pan*, *Alice no País das Maravilhas*, *O Mágico de Oz*, e *As Aventuras de Pi*.

Em se tratando de uma obra hipermoderna, é comum esta hibridização de gêneros. Por realizar um processo de descoberta nesta viagem, e retornar com maior discernimento quanto ao relacionamento com sua mãe e sua irmã, *Onde Vivem os Monstros* também flerta com conceitos do gênero de amadurecimento. Há um aprofundamento nos sentimentos e sensações do protagonista, de maneira que suas frustrações reverberam na ilha, afinal, trata-se de oscilações de uma criança que não sabe bem onde é seu lugar ou função naquela família, típico do *coming of age* (FOX, 2017).

Este ser dual, ou *twin*, preso entre dois mundos, é representado pelo traje de lobo. Como um lobisomem, Max se divide entre uma vida de impulsos, instintos e violência animalesca, com suas brincadeiras descontroladas e emotivo abalado; e uma vida racional, podada pelas normas da sociedade e pelos conceitos que ainda não compreende. Ele espera um mundo muito mais flexível na ilha onde vivem os monstros, mas, não conseguirá lá o que deseja, uma vez que a **máscara** maravilhosa sempre reflita as dores da dificuldade de concretizar um **sonho** no mundo real.

Diferentemente de outras obras, este mundo não possui uma representação diferente em direção de arte, escolha de trilha sonora, efeitos sonoros, ou iluminação. Pelo contrário, a instância narradora faz questão, enquanto direção, de carregar este olhar único de Max em todos os ambientes que ele vá. A dualidade está presente nos dois mundos, a todo o tempo, e não dividida entre eles.

A obra, no geral, se utiliza de cores frias, pouco saturadas e do contraste das cores, luz e escuridão. Mesmo os cenários também se revelam verossímeis: é uma ilha como qualquer outra, à exceção da presença dos monstros e de um cão gigante, é repleta de natureza intocada pela humanidade: florestas, deserto, praia e uma pedreira. Esta presença de poucos seres maravilhosos “invadindo” o mundo real também é uma característica forte do fantástico puro e seus formatos, modos e subgêneros vizinhos, visto também em *O Labirinto do Fauno*.

Quanto à escolha das cores, há um constante jogo entre o ocre e o azul durante toda a obra. Max é constantemente retratado pelo azul que o cerca, em seu figurino, ou nas cores de seu quarto (além do céu e do oceano), desde os tons mais vivos aos menos saturados, quase acinzentados, como nas vestes de lobo. Entretanto, é circundado por tons ocre amarelados ao laranja e até marrons, em sua casa, nas ruas, e mesmo na ilha, ao interagir com os outros monstros (que replicam as dinâmicas do mundo comum). Sua mãe, ao chegar em casa e ver a bagunça feita no quarto de Claire, também veste um casaco marrom.

FIGURA 20 – DIREÇÃO DE ARTE



As cores se mantêm frias e contrastadas, independentemente de estar de dia, no mundo real ou na ilha. Há um constante jogo entre tons amarelados (ao ocre e marrom) e tons azulados. Fonte: DVD.

A instância narradora não faz questão de separar os mundos. Pelo contrário, grande parte da decupagem parte de câmeras subjetivas de Max e de movimentos instáveis de câmera na mão, seja no mundo comum ou na ilha onde vivem os monstros, reforçando ainda mais esta ilha como verossímil, do ponto de vista do protagonista.

O recurso da *câmera na mão* é comumente visto em registros, filmes caseiros de família, *found footage*, cinema soviético dos anos 1920, cinema verdade francês, cinema direto norte-americano, e em documentários e falsos documentários, e é parte de uma importante discussão teórica a respeito da verossimilhança, para além disso, tida como uma marca central da *verdade*⁷⁸ cinematográfica (WINSTON, 2005, p. 18).

Este jogo com o real também se apresenta no silêncio e na forma como o som é captado no filme. As discussões mais intensas da obra ocorrem sem a presença de uma trilha sonora, seja entre os monstros ou entre Max e seus familiares. Há uma certa *crueza* na captura e na ausência de edição dos diálogos na casa de Max: o som ambiente se propaga pelos cômodos, como se captado apenas por um microfone *boom*, sem o uso de lapelas ou *dead cat*⁷⁹. A longa duração destes diálogos e do momento de silêncio ou de reação entre eles potencializa a verossimilhança das crises da obra, e intensifica o conflito e a reação destes em nossos corpos. Há um incômodo.

Este misto de ficção com delírio e estilística documental remete ao cinema moderno. A própria trama e o formato de protagonista complexo também colaboram para esta inspiração no cinema autoral e moderno. Diferentemente de *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, o incômodo é maior, visto que esta estilística se perpetua por toda a obra e de maneira mais evidente.

⁷⁸ Conforme já comentado, a tese não se vale de uma discussão a respeito de como o audiovisual conseguiria criar uma representação fidedigna, entretanto, a obra se apoia neste recurso para reforçar a focalização em Max.

⁷⁹ Ver Glossário.

FIGURA 21 – ESTILÍSTICA AUTORAL



A decupagem se alterna, majoritariamente, entre câmera na mão e planos em subjetiva, por meio dos quais adentramos o psicológico de Max e vemos o mundo sob os olhos dele, em uma inspiração no cinema moderno. Fonte: DVD.

Outro ponto é a trilha sonora original, composta por Karen O (vocalista da banda Yeah Yeah Yeahs), que alterna o instrumental com vozes de crianças, músicas vocalizadas pela própria compositora, e cantigas de ninar. O mesmo estilo de composição também atravessa toda a obra, independentemente de estarmos no ambiente familiar, escolar, ou na ilha. A obra, assim como em *O Labirinto do Fauno*, se inicia e termina com uma cantiga de ninar que reaparece em outros momentos, como um *leitmotiv*. No caso, desta vez, murmurada por uma criança. Durante as brigas ou brincadeiras que carregam a trilha original, a vocalização e gritos também são feitos por crianças, reforçando essa busca por uma verossimilhança do imaginário infantil de Max.

Quanto à representação em efeitos, a obra, produzida no final da década, teve a felicidade de experimentar tecnologias ainda mais avançadas do que as vistas nas obras anteriores. Os monstros são figurinos com *animatronics* para o movimento geral do pescoço e cabeças, idealizados por Jim Henson (artista responsável por *Família Dinossauro* e *Os Muppets*). Já as expressões faciais dos monstros foram modeladas digitalmente e animadas em computação gráfica (CGI) a partir do *motion tracking* (ou reconhecimento digital de movimento) destas cabeças.

Esta captura de movimento era a principal tecnologia em efeitos visuais da época, experienciada em produções de altíssimo orçamento, como *Os Senhor dos Anéis* e *Piratas do Caribe*. Inicialmente, Jonze se fez conservador e rejeitou⁸⁰ a tecnologia, acreditando que somente os *animatronics* seriam capazes de reproduzir uma melhor composição em tela com

⁸⁰ Jonze também tem uma tradição de uso de *stopmotion* e efeitos práticos em suas obras. Somos transportados a um mundo muito particular em *Quero Ser John Malkovich* (1999), por meio de bonecos e ângulos de câmera em perspectiva forçada, além da proximidade com o surrealismo e a narrativa não-clássica. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0812199914.htm> Acesso em: 22 ago. 2022.

o menino. No entanto, David Fincher convenceu-o após testes positivos durante a produção de *O Curioso Caso de Benjamin Button*. A produtora responsável é a Framestore⁸¹, que apresentava (e ainda apresenta) um dos maiores avanços tecnológicos da época. O alto investimento permitiu uma animação bastante meticulosa, em que a textura dos rostos pôde ser editada e animada quadro a quadro⁸².

5.3 Max e seus *delírios*: entre o amor e a violência

Os paralelos entre os mundos também acontecem nesta obra.

De um lado, há a destruição do iglu de Max durante uma luta de bolas de neve e a destruição do forte dos monstros com uma luta de bolas de lama. Há uma bolinha feita de palitos e um barquinho em cima da mesa do quarto de Max, e um globo, com a escritura “Para Max, dono do mundo, com amor, papai”, o que implica no desejo de viagem e de conquista em outros espaços, e o projeto do forte de madeira em formato circular. O presente do pai também remete a um desejo por uma família estruturada e pelo pai ausente (HUBER, 2015).

Max projeta em Carol, K.W., Judith, Ira, Douglas, Bull e Alexander muitas relações, traumas, personalidades e memórias. Por vezes, Carol revela o lado mais revoltado de Max, suas explosões de raiva, seus impulsos, e o jeito como ele acabou afastando a todos. Em outros, pode revelar sua capacidade criativa, e os conflitos dos pais, momentos antes do divórcio (tema que também se reflete nas discussões entre Judith e Ira). Já Alexander mostra um olhar do menino perante uma solidão que se ausenta dos conflitos, um ponto de vista muito mais melancólico. Douglas possui poucos momentos de fala, já que trazem uma racionalidade e lucidez que são raras a Max. Já Bull sinaliza um desconforto, um constrangimento mesclado à timidez, como um ser deslocado do grupo. K.W. se aproxima do olhar de Max sobre sua irmã, quando se afasta e tenta trazer novos amigos; e sobre sua mãe, quando envolve Max em seu estômago, como se permitisse um novo nascimento de Max, agora consciente de seus atos. Max constrói um presente de madeira a Carol, como forma de pedir desculpas, remetendo ao quadro de madeira da irmã que quebrou, em um acesso de

⁸¹ O estúdio possui em seu portfólio filmes como *Harry Potter*, *Tróia*, *O Retorno da Múmia*, *A Bússola de Ouro*, *de Olhos bem Fechados*, *Náufrago*, *Blade II*, *Avatar*, *Cônicas de Nárnia*, e parcerias em filmes da Marcel e DC, e com Tim Burton em *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* e *A Fantástica Fábrica de Chocolate*.

⁸² Disponível em: <https://www.awn.com/vfxworld/getting-wild-about-facial-animation> Acesso em: 12 out. 2024.

raiva. Neste mundo *estranho* ou *maravilhoso*, seu subconsciente conseguiu cumprir o papel de organizar melhor seus sentimentos e intenções, como um pedido de desculpas à mãe e à irmã.

A sequência de Max dentro de K.W. seria a mais tensa da obra. Logo após a explosão de raiva de Carol, e o braço arrancado de Douglas, Max fica com medo do tom ameaçador e violento de Carol, que o persegue gritando e correndo. A solução é se esconder dentro do estômago de K.W. As duas cenas em sequência acontecem no período da noite, na clareira, iluminada por uma fogueira, e no estômago com uma fonte de luz brilhosa misteriosa. Este contraste de luz remete ao suspense, ao horror e ao expressionismo alemão. Na discussão entre os monstros, há a ausência de trilha sonora. Carol ameaça socar Max, e ele desvia, correndo. A correria desperta a trilha sonora original que se inicia com gritos de horror de crianças, gerando um rápido contraste sonoro. A perseguição se desloca à floresta, escura e azulada, sem muito contraste ou definição, iluminada apenas pela lua. Ao encontrar K.W. no meio da floresta, a trilha realiza uma fusão ou *crossfade* a outra música, com volume mais baixo, e desta vez fora de tom, ou com os instrumentos desafinados. As crianças cantam uma cantiga tribal ou ritualística, ainda que incômoda, enquanto K.W. abre a boca e o menino entra ali. A trilha sonora reforça a importância deste momento como um ritual (TURNER, 1969), e o quanto o mundo comum poderia repreender este evento tradicional, tal qual Propp (1977) observou.

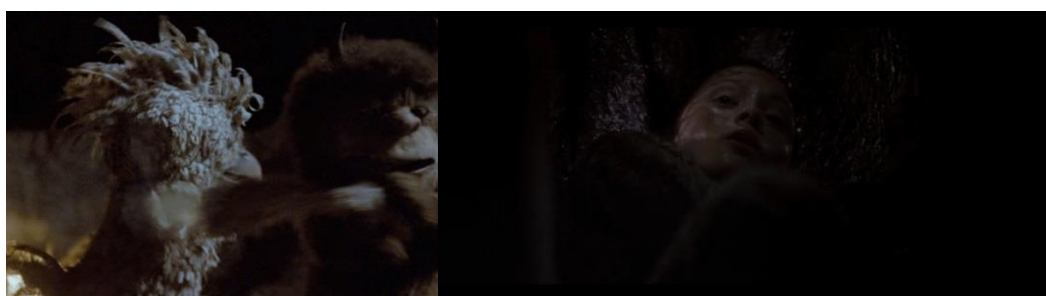
Dentro do estômago, há ausência de trilha, novamente, dando destaque aos efeitos sonoros da floresta e ao diálogo dos dois monstros, abafado. A luz atravessa um tecido, como se K.W. fosse um bichinho de pelúcia, revelando um contraste na iluminação, novamente. Não é um lugar confortável. É apertado. Max cai deitado em um ambiente úmido, quente e com pouco ar, o efeito sonoro ambiente nos remete ao fundo do mar ou a ambientes submersos. Neste clímax, com forte intensidade visual (BLOCK, 2010), os temas da obra se apresentam de maneira mais intensa à Max: o discurso violento, incompreensão, não-pertencimento, necessidade de controle e o medo da solidão.

É dentro do estômago de K.W., após Carol ir embora, e ambos retomarem a calma, que Max compreende: “Ele só está assustado” (fala dele, no filme). Este momento de lucidez nos remete ao mito do labirinto, já mencionado, e ao mito do “ventre da baleia”. Campbell faz uma alusão à parábola de Jonas, na Bíblia. O ventre da baleia é um mergulho profundo no inconsciente, momento em que o herói alcança o ponto mais baixo da sua trajetória. Ele está enfraquecido, ferido, isolado, deslocado de tudo que conhece, despojado de todas as suas

armas, seus instrumentos; ele não é nada, ninguém, além de si mesmo, não tão diferente de quando era um recém-nascido. E é lá, no fundo do poço (dentro do estômago da baleia), onde reside o coração da história dele e ele emergirá quando fizer uma decisão (CAMPBELL, 1989). E Max o faz.

Do ponto de vista do modo narrativo de “rito de passagem” (SNYDER, 2005), a jornada é muito mais simples do que as vividas nos filmes analisados anteriormente, mas cumpre uma compreensão melhor de si, ao final. Max declara: “Gostaria que vocês tivessem uma mãe. Vou para casa”, em uma fala que remete à personagem Wendy, em *Peter Pan*, assim, perdendo a mãe pela briga anterior e reconhecendo o quanto precisa dela e de estar perto dela. A trilha, assim, segue a uma música original tocada em cordas, em tom ambíguo, não se sabe se triste ou esperançoso.

FIGURA 22 – AMOR E VIOLÊNCIA



À esquerda, Carol arranca o braço direito de Douglas, em um acesso de raiva. À direita, desconfortável e de maneira claustrofóbica, Max se encaixa deitado ali no estômago de K.W., que remete, simultaneamente, à morte e ao nascimento. Momentos de maior incômodo na obra. Fonte: DVD.

Quanto aos diálogos, eles são capazes de reproduzir muito do que Max ouve e repete. Seja brincando sozinho com as cercas, com os monstros, a irmã ou com a mãe, apesar do desejo pela proximidade, há um discurso autoritário. Frequentemente rejeitado pela irmã adolescente ou pela mãe ocupada, sua birra se transforma em bagunça, e depois na repreensão dos mais velhos, a partir de um desejo por controle. E ele reproduz este discurso repreensivo, tomado pela raiva, como que ansioso por ser o detentor do poder nas relações, em que ele é apenas aceito como agente passivo. Max gosta de dominar os monstros e de ser reconhecido como rei. Eddie Falvey aponta como a fala mais famosa da obra original e da adaptação, que se repete pelas obras, sendo “vou devorar você, eu te amo tanto”⁸³, que reflete sobre este

⁸³ No original: “I’ll eat you up, I love you so”.

conceito de afeto violento ao qual os personagens estão familiarizados e sempre reproduzem (FALVEY, 2019). Assim, os extremos *amor* e *violência* seguem em dualidade na obra.

Max é um menino frustrado por não ter companhia. Sua frustração não está apenas no abismo entre as faixas etárias de criança, pré-adolescente e adulto (ele, sua irmã e sua mãe), mas também no *sonho* conservador do cinema *blockbuster* que não se concretizou. Como muitos protagonistas jovens das obras hollywoodianas dos anos 1980 em diante, Max é filho de uma mãe solteira e luta para aceitar a nova vida amorosa dela – assunto que não é abordado no livro, mas que se encaixa nestas propostas do cinema comercial conservador estadunidense. A crise financeira também é tópico da obra, uma vez que fica evidente que a mãe de Max está tendo problemas no trabalho e isso a preocupa: ela precisa cuidar dos dois filhos sozinha. O novo namorado parece ser um relacionamento recente, que ela tenta, fortemente, impressionar.

Logo, a ilha seria a “objetificação do real” (MARQUES, 2015) representada em tela. Quando Max foge de casa, pega um barco e navega até um ambiente estranho ou maravilhoso, dominado por monstros, seu psicológico poderia ter criado este mundo, no desejo de ser acolhido e se sentir pertencido, coisa que não se concretizava em casa, com sua família.

Ainda assim, o roteiro apela para diálogos existenciais, para muito além do esperado ao protagonista. Se, no mundo comum, ele era apenas uma criança birrenta; na ilha, ele se depara com reflexões profundas do mundo adulto, sugerindo que Max não seja apenas uma criança com raiva ou malcriada, e sim um caso próximo a uma depressão infantil. A mãe, ao extremo de seu limite ao lidar sozinha com dois filhos, grita com a criança e o chama de “descontrolado”. Ao chegar na ilha, os monstros imploram para que ele “faça a tristeza ir embora” (fala do filme), mas não se vive de brincadeira o dia inteiro. Miao Cui afirma como desde o livro a temática da *solidão* era ponto central da obra. Segundo a pesquisadora, o livro também não possui nada de infantil. Os adultos comumente se utilizam de personagens infantis para poderem compreender mais sobre si mesmos (CUI, 2018). O deserto, assim, se torna palco para conversas filosóficas e, como em uma pintura surrealista, indica uma “folha em branco” na vida de Max, suas incertezas e indefinições, algo comum na vida de qualquer pessoa em período de transição.

Estas discussões não fazem parte de obras comumente ofertadas ao público infantil, apesar da classificação indicativa a partir de 10 anos. De fato, são discussões que permeiam variadas críticas hipermodernas: a dificuldade de ser mãe solteira, o que deve ou não ser

informado nas escolas às crianças, adolescentes acompanhados de más-influências, conflitos familiares, violência, repreensão, e a solidão da criança em transição de uma fase para outra.

A obra não é considerada um Filme-Arte, uma vez que sua narrativa ainda se apoie na estrutura causal clássica (BORDWELL, 2005). Mas, muito mais do que os simbolismos e temáticas presentes, é o estilo da direção autoral de Jonze que pode justificar a dificuldade da recepção, habituada com os gêneros e estilos comumente apresentados no circuito comercial.

Apesar de apresentar monstros como grandes bichos de pelúcia, o tom da obra, em sua totalidade, remete a um ritmo muito mais lento e contemplativo, intrínseco às dores do psicológico de uma criança, e que flerta com as vanguardas e com o cinema moderno, muito mais do que visto nas outras obras aqui analisadas. Se, de um lado, percebe-se um cinema muito próximo do moderno e da *Nova Hollywood* no geral, a ilha onde vivem os monstros é cheia de simbolismos e momentos desconectados de uma narrativa causal, a partir da inspiração em convenções vanguardistas do surrealismo, expressionismo alemão e do dadaísmo. O diretor Spike Jonze também flerta com esta proximidade entre o cinema clássico e o artístico em outras obras, como *Quero Ser John Malkovich* e *Ela*, entretanto, nesta obra, este estilo autoral está muito mais presente e se distancia bem mais do comumente visto nos circuitos massivos.

Assim, Jonze coloca esta obra em um patamar intermediário: apesar da distribuição pelos estúdios Warner Bros., do altíssimo investimento, da adaptação de uma obra literária e dos efeitos visuais inovadores, o pequeno alcance das cópias e o seu estilo próprio não o classificam como *mainstream*. No Brasil, a obra chegou aos cinemas apenas em inglês⁸⁴, limitando sua recepção e bilheteria, uma vez que a distribuidora compreendeu que os diálogos poderiam ser chocantes ao público infantil. Logo, o próprio alcance da recepção da obra se torna imbricado entre públicos, algo permissível fora do circuito, mas repreendido pela indústria.

De qualquer maneira, a obra cumpre um papel reflexivo importante dentro das possibilidades do modo narrativo do fantástico e seus formatos vizinhos, ainda que de uma forma pouco experienciada pelo público massivo.

⁸⁴ Fonte: Revista Crescer, Globo. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,ERT115617-10539,00.html#:~:text=A%20Warner%20no%20Brasil%20informou,chega%20na%20vers%C3%A3o%20em%20DVD>. Acesso em: 14 abr 2023.

CONCLUSÃO

Pensar na hesitação do fantástico não é tarefa fácil, tampouco homogênea. Ter como único mote a tensão e a incerteza da recepção perante o estranho e o maravilhoso abre, desde os primórdios do gênero, a variadas possibilidades de representação, em contextos regionais, culturais e históricos distintos. O fantástico, conforme previa Todorov (2012), segue tecendo provocações acerca de seu contemporâneo, evoluindo em formas de abordagem e temáticas, porém mantendo seu teor de resistência; seja ele ainda chamado deste nome, ou interpretado como formatos, modos, ou subgêneros próximos ou híbridos.

A partir da análise dos objetos, foi possível compreender como a hesitação se cumpriria a partir da adaptação de uma narração não-confiável (de maneiras distintas) a uma instância narradora que carregasse as mesmas propostas não-confiáveis. Isto se deu por meio do modo narrativo do fantástico, ou seja, por meio de uma análise narratológica comparativa (STAM, 2006), compreendeu-se que a instância narradora não-confiável também dependia de cuidados particulares: uma sequência específica de informações reveladas na tela, a escolha meticulosa de alternância (ou não) da focalização (GAUDREAU; JOST, 2009) dos eventos, e a ausência de uma onisciência (ao menos, em certos momentos das obras).

Conforme discutido, as obras não seguiriam formatos homogêneos como previsto em um gênero único. Se isto já era uma discussão na literatura, aqui, na análise das obras (e mesmo de outras citadas como exemplos) compreendeu-se uma flexibilidade no fazer deste cinema, ausentando-se de grandes listas estruturalizantes e limitantes.

Entendendo estas diferenças, surge a questão: o que Max, Ofelia e os Bloom, então, poderiam ter em comum?

FIGURA 23 – OBJETOS DISTINTOS



Os objetos diferem em escolhas narrativas, de focalização, estilo, gênero, alusão a cinemas e direção de som. Entretanto, mantêm a hesitação do fantástico com personagens duais e uma instância narradora não-confiável. Fonte: DVDs das obras.

À primeira vista, as obras se diferem bastante, mesmo em gêneros, estilos, cinematografia e direção de arte e som. O mote de hesitação do fantástico acaba por as unir mas, mesmo este modo narrativo também, em sua origem literária, já nortearia para variadas opções de interação com o maravilhoso. Assim, não é incomum que um dos objetos se aproxime mais do realismo maravilhoso latino (CHIAMPI, 1980), por exemplo, enquanto outro remeta mais ao fantástico puro (TODOROV, 2012), e outro ao fantástico-estranho (*Ibidem*) e à fantasia doméstica (WALLER, 1990). Em um contexto na qual a compreensão do fantástico literário se torna plural em diferentes épocas, países e propostas, isso não seria diferente no cinema.

Assim, a análise dos objetos se torna um trabalho fragmentário.

Dentro desta proposta de análise diferenciada, percebeu-se, também, conforme previsto, que as obras não seriam capazes de preencher todas as lacunas de uma lista de possíveis características do cinema fantástico hipermoderno. Por exemplo, apesar de todas assegurarem a instância narradora não-confiável, esta oscila entre onisciente e focalizada durante toda a obra de *O Labirinto do Fauno* (Guillermo Del Toro, 2006), enquanto em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* (Tim Burton, 2003), a focalização se alterna entre os dois protagonistas, permitindo raríssimos momentos oniscientes. Já em *Onde Vivem Os Monstros* (Spike Jonze, 2009), toda a obra segue unicamente sob o olhar de Max, sua focalização e instância narradora não-onisciente a todo momento.

Todo protagonista passa por um conflito, uma dor, é apresentado a uma verdade e faz uma escolha a partir dessa nova verdade apresentada. Este é o formato de qualquer história já contada. O que difere nestes objetos, além do seu período de transição à maturidade, já discutida aqui, seria o olhar do protagonista à margem da sociedade, fragmentado em dois mundos. Seres confusos diante à ausência de verdade, ou à própria dor dela, como seria possível escolher entre estes mundos, sem antes amadurecer?

Se o fantástico puro viria no contexto de revoluções (TODOROV, 2012), e a transição deste modo narrativo do século XX ao século XXI manteria a mesma perspectiva do oprimido pós-colonial (MARIBOHO, 2016), ou marginalizado (HUBER, 2014), este formato, no hipermodernismo, se encontra com as propostas dos modos narrativos e temáticas de amadurecimento e de rito de passagem, em que um protagonista imaturo, à periferia da sociedade, ainda buscaria mais sobre seu lugar e função (FOX, 2017). Assim, estamos diante de protagonistas que poderiam realizar, à sua maneira, uma pequena, ainda que significativa,

revolução em seu contemporâneo (ao menos em seu meio familiar), ao compreenderem mais sobre si mesmos e sobre os universos que interagem. Conforme previa Snyder, os personagens notam que eles mesmos precisam mudar sua perspectiva, uma vez que não conseguirão mudar o mundo à sua volta (SNYDER, 2005).

Este amadurecimento pode ir além de um rito de passagem da infância à vida adulta, mas também fala da transição para a morte, o medo dela e a aceitação dela (seja esta uma morte real, a morte de um período, ou de uma versão deles), e o processo de luto destes personagens. Se Ofelia e Will perderam entes queridos, Max teme o fim do Sol e da humanidade; pior, todos eles temem uma vida solitária e o choque destes finais de ciclos. A própria representação de Spectre ao início e ao final da obra de Burton nos apresenta, visualmente, este embate entre algo vivo, em seu auge, e algo finalizado. Assim, os eventos maravilhosos também surgem de maneira simbólica quando não é possível nomear o trauma ou realizar uma ritualística tradicional de superação e encerramento.

Mas, estes protagonistas oscilantes carregam variadas dualidades para além de seu arquétipo *twin* (RADIN, 1948) ou mesmo das transições que devem passar. Testemunhamos, também, o embate entre o sonho moderno (AUMONT, 2008) e a frustração da contemporaneidade; o cinema clássico e o cinema rebelde ao classicismo (VANOYE; LÈTÈ, 1994), nestas representações. São diversas as possibilidades de temáticas a serem discutidas em dualidades.

Para além do luto e da superação, as quatro protagonistas se apoiam no poder das histórias (orais e escritas) para superar diversas frustrações. Os objetos comprovam o papel dual da *máscara* fantástica. Inicialmente, ela parece ser um refúgio perante o medo das transições. Até que, segundo Alazraki (2001), ela acaba por definir a dor do mundo comum. Tendo superado este medo, basta optar entre lutar por um *sonho* ou simplesmente aceitar a impossibilidade dele. Para Edward, suas histórias manteriam viva sua melhor versão, afinal, ele temia ser associado a uma imagem negativa após sua morte. As histórias de Edward reverberam de uma forma intensa no filho, que as ouviu desde muito jovem. Ele reforça, para além das narrativas, o quanto ele foi um ótimo pai e o quanto William também seria. Will de fato consegue participar de ritualísticas clássicas (o casamento e o funeral), e se apoia na propagação das histórias do seu pai para lidar positivamente com o luto. Ofelia buscava conforto nos livros de contos de fadas, e nas cantigas de Mercedes. Agora, Mercedes afirma selecionar bem que histórias narrará ao irmãozinho de Ofelia, enquanto a narração onipresente e onisciente do Fauno, em *voz-over*, nos promete manter a memória viva da menina por meio

dos eventos da natureza. Vidal já não teria o mesmo fim, e acabaria sendo esquecido, coisa que o Fauno também temia. As duas obras, assim, associam história e memória à imortalidade. Já Max, narra em uma breve história de vampiros tudo o que não consegue nomear em um diálogo com sua mãe e irmã. Após fingir, em outra narrativa, ser um lobo e seguir sua revolta catártica, recheada de simbolismos e brincadeiras de faz-de-conta, provoca um novo olhar a si mesmo e aos familiares, para, ao final, reconciliar-se com sua mãe.

Esta jornada de viagem e retorno (BOOKER, 2004) traz luz aos eventos que não poderiam ser nomeados, e uma nova perspectiva aos personagens que ficam. Cada um, à sua maneira, retorna ao mundo comum trazendo o sonho como realizado. Enquanto Edward, Will e Max vivenciam uma conclusão claramente positiva, a partir de suas escolhas; o final de Ofelia é ambíguo, aberto a interpretações. Este olhar positivo perante as transições pode responder a uma demanda comercial, uma vez que se trata de obras distribuídas por grandes empresas do circuito hollywoodiano: Warner Bros e Sony.

A separação mitológica dos eventos vem a partir de um frescor, inovado pelo cinema, conforme sugere Schatz (1981). Mais do que isso, as obras hipermodernas tomam para si diversas propostas estilísticas e narrativas, desde uma trama autorreflexiva (VANOYE; LÈTÈ, 1994), a alusões modernas, clássicas, e vanguardistas, de maneira a “presentificar” (GUMBRECHT, 2010) as “objetificações” (MARQUES, 2015) das frustrações destes protagonistas em nossos corpos por meio destes variados simbolismos, estímulos e estilísticas que remetem ao Amplo Presente (GUMBRECHT, 2012).

Inspirados nas obras publicadas a partir dos anos 1980, os protagonistas podem ter diversas faixas etárias, da criança ao jovem adulto, e carregam sonhos frustrados variados: o medo da família desestruturada (HUBER, 2015), as inseguranças de um mundo sem definições claras de espaço e tempo (JAMESON, 1996), além de serem o público-alvo em um momento de hiperconsumo (LIPOVETSKI, 2007). Assim, os quatro protagonistas se posicionam de maneira rebelde e irritadiça diante das condições em que vivem. Se apegados à promessa de uma concretização romantizada do dito “mundo moderno” que nunca se realizou (AUMONT, 2008), esta exposição dura da frustração de seu contemporâneo diegético poderia congelá-los (como visto em obras do cinema moderno, ou da literatura kafkiana e japonesa), mas a revolta os leva à ação. Afinal, ainda se trata de protagonistas dentro do cinema hipermoderno, em produções realizadas por diretores com teor autoral, e distribuídas por grandes estúdios hollywoodianos.

Se *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas* apresenta uma obra fantástica com temáticas esperadas pelo circuito hollywoodiano clássico, *O Labirinto do Fauno* também se prova uma obra *mainstream*, ainda que remetendo ao realismo maravilhoso latino, aos contos de fadas (BETTELHEIM, 1979) e a uma ficção histórica. Mas, *Onde Vivem Os Monstros* se distancia ao máximo destas propostas estilísticas do *mainstream*, dialogando com a indústria hollywoodiana apenas em suas temáticas e na inspiração no *coming of age* (GARRETT, 2019) e na fantasia doméstica (WALLER, 1990); e, apesar do alto investimento e da distribuidora, é lançado nos cinemas comerciais de forma tímida, mas cumpre com as provocações de maneira única e autoral.

Em um mundo tão cético, complexo, e sem espaço para revoluções ou ritualísticas, o fantástico toma forma no século XXI de uma maneira própria, criando um segundo mundo, onde seria possível o diálogo, assim como propunha Friedman (2009). Mas, como conversar com a figura paterna e materna? Como dialogar com o passado ilustrado e claro às gerações anteriores? Mesmo no mundo fantástico, os padrões de conflito voltam a assombrá-los com certa proximidade e familiaridade, de maneira em que o estranho e o maravilhoso não consigam conter as frustrações destes personagens – até que surjam as informações, a verdade, o conhecimento, e a coragem para superar os mesmos desafios em ambos os mundos, escolher entre eles, ou ainda, levar um pouco da transformação do fantástico ao mundo comum, na busca pela justiça (MARIBOHO, 2016). Agora, este mundo comum tem algo de fantástico nele, graças à ação e escolhas destes protagonistas agora maduros, conscientes da verdade e com forças para deixar a fuga de lado e enfrentar suas situações ou simplesmente aceitá-las.

Em uma sociedade imagética sem memória e história, vinculada às imagens da cibercultura, haveria ainda espaço para a interpretação crítica destas obras? É possível recuperar a história e recriá-la a partir dos restos do hipermoderno, e romper a arte em circuitos de lançamento comercial com uma narrativa clássica tão didática? A resposta está na própria hesitação do fantástico puro e de seus subgêneros vizinhos, como sempre foi, desde os seus primórdios. As diferentes idades, culturas e contextos históricos permitiram diversos gêneros e formatos narrativos próximos ao fantástico de Todorov. Enquanto parte do público pode aceitar se guiar pela dor do drama, ou pela focalização não-confiável, tomando os eventos como estranhos e catastróficos; outra parte poderia abraçar o olhar romântico do maravilhoso, presentificado pela direção de arte, decupagem, trilha sonora e efeitos da época. Esta dualidade nos olhares é parte intrínseca da humanidade.

Mas, há ainda um terceiro grupo, que, à frente de seu tempo, compreendeu à sua maneira, os simbolismos críticos em obras anteriores – do final do século XIX e início do século XX (como *Metamorfose*, *Peter Pan*, *Alice no País das Maravilhas*, *O Pequeno Príncipe*) –, obras pós-coloniais da metade do século XX, e obras direcionadas ao público jovem a partir dos anos 1980. Este público contemporâneo (AGAMBEN, 2008) seria capaz de criar uma análise poética, para além do hermenêutico e da reverberação nos corpos, e identificar também as provocações e críticas sociais levantadas nas obras cinematográficas citadas neste trabalho.

O contexto hipermoderno de solidão dialoga com todas as obras, conectada ao luto e à dúvida quanto à possibilidade ou não de realizar sonhos modernos. Mas, então, seria possível sonhar agora? Jung (2021) traz uma provocação ao afirmar o quanto o paradoxo das dualidades pode nos trazer força: o ego, ou a revolta adolescente, seriam necessários como combustível a enfrentar novos desafios adultos no futuro.

Em um contexto de esvaziamento de ritos, o mundo hipermoderno se apropria deles e os recupera nas mídias, deixando de lado as opressões do passado, seja por meio de um objetivo comercial, seja por meio de uma provocação crítica autoral. Seja rompendo com padrões e expectativas de público, como na estilística moderna de *Onde Vivem os Monstros e Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, e na morte dúbia de *O Labirinto do Fauno*; seja cumprindo com o esperado em finais felizes (ou compreendidos como felizes); os caminhos da resistência cultural e da tradição se recuperam lentamente no mercado industrial, e, de maneira contrabandista, segue-se inserindo provocações pertinentes sob os olhos dos contemporâneos mais atentos – e dos hiperconsumidores mais distraídos.

BIBLIOGRAFIA

Referências Bibliográficas

ACKELSBERG, Martha A. **Mulheres Livres: A luta pela emancipação feminina e a Guerra Civil Espanhola**. São Paulo: Elefante, 2019.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2008.

ALAZRAKI, Jaime. ¿Qué es lo neofantástico? *In*: ROAS, David (Org.). **Teorías de lo fantástico**. Madrid: Arco/Libros, 2001. p. 265-282.

ALTMAN, Rick. **Film / Genre**. British Film Institute, 1998.

AUMONT, Jacques. **Moderno? Por que o Cinema Se Tornou a Mais Singular das Artes**. Campinas: Papirus, 2008.

_____. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, J.; MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.

BATISTA, Angélica Maria Santana. **As (des)fronteiras do insólito na literatura**: reflexões e possibilidades na contemporaneidade. *In*: GARCIA, Flávio (org). A banalização do insólito: questões de gênero literário. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. **O espelho da produção**. Braga: Espaço, 1976.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2018.

_____. **Obras Escolhidas**. Vol. III. Charles Baudelaire – Um Lírico no Auge do Capitalismo. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994. Tradução: José Carlos Martins Barbosa; Hemerson Alves Baptista.

BESSIÈRE, Irène. O relato fantástico: forma mista do caso e da adivinha. **Revista Fronteira Z**, São Paulo, n. 9, dez., 2012.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

BLOCK, Bruce. **A Narrativa Visual**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BOOKER, Christopher. **The seven basic plots**: Why we tell stories. Cornwall: MPG Books Ltd, 2004.

BOOTH, Wayne. **A Retórica da Ficção**. São Paulo: Eleia, 2022.

BORDWELL, David. **Making meaning**: inference and rhetoric in the interpretation of cinema. Cambridge: Harvard University Press, 1991.

_____. **Narration in the fiction film**. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985.

_____. O cinema clássico hollywoodiano; normas e princípios narrativos. *In*: RAMOS, Pessoa Fernão. **Teoria contemporânea do cinema – Documentário e narrativa ficcional**. Volume II. São Paulo: Editora SENAC, 2005. p.278-279.

_____. **Pandora's Digital Box**: Films, Files, and the Future of Movies. Wisconsin: Irvington Way Institute Press, 2012. Disponível em: <https://davidbordwell.org/books/pandoras-digital-box-davidbordwell-120716.pdf> Acesso em: 18 mai 2021.

_____. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas: UNICAMP, 2013.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema**: Film Style & Mode of Production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: Uma Introdução**. Campinas: Unicamp, 2013.

BORGES, Jorge Luis. **Obras Completas**. Buenos Aires: Emecé Editores, 1990.

BOWERS, Maggie Ann. **Magic(al) Realism**. Londres: Routledge, 2004.

BUADES, Josep. M. **A Guerra Civil Espanhola**. O palco que serviu de ensaio à Segunda Guerra Mundial. São Paulo: Contexto, 2013.

BURTON, Tim; HIRSHBERG, Lynn. **Drawn to Narrative**. New York Times, 2003. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2003/11/09/magazine/drawn-to-narrative.html> Acesso em: 23 out 2024.

BUSCOMBE, Edward. **A ideia de gênero no cinema americano**. *In*: RAMOS, Fernão (Org.). **Teoria contemporânea do cinema vol. II: documentário e narrativa ficcional**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005, pp. 303-318.

CALVINO, I. Définitions de territoires: le fantastique. *In:* _____. **Le machine littérature**. Paris: Seuil, 1993. p.55-56.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 2014.

CÁNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo alemão. *In:* MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2016.

_____. **O expressionismo no cinema de Tim Burton**. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

_____. (Org.) **Tim Burton, Tim Burton, Tim Burton**. São José dos Pinhais: Editora Estronho, 2016.

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. Surrealismo. *In:* MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

CARPENTIER, C. **Do realismo maravilhoso americano**. *In:* _____. Literatura e consciência política na América Latina. Tradução de Manuel J. Palmerim. São Paulo: Global, 1969. p. 67-79.

CARRASCO, Ney. **Syghkronos: A Formação Da Poética Musical Do Cinema**. São Paulo: Via Lettera, Fapesp, 2003.

CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos *found footage* de horror. **Significação**, v.40, 2013, p. 224-244. Disponível em: <https://revistas.usp.br/significacao/article/view/71682/74798> Acesso em: 18 jun. 2022.

CARROLL, Noël. **Interpreting the movie image**. Cambridge University Press: United Kingdom, 1998.

_____. The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond). **The MIT Press**. October, Vol. 20, Spring, 1982, p. 51-81.

CART, Michael. **Young Adult Literature: From Romance to Realism**. Chicago: ALA Neal-Schuman, 2016.

_____. From insider to outsider: The evolution of young adult literature. **Voices From the Middle; Urbana** Vol. 9, Issue 2, Dezembro 2001, pag. 95-97.

CESERANI, Remo. **O Fantástico**. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.

CHIAMPI, Irleamar. **O Realismo Maravilhoso**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

COSTA, Antonio. **Compreender o Cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1989.

COSTA, Flavia Cesarino. Primeiro Cinema. *In*: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

CUI, Miao. Study on the Composition Design of Picture Book "Where the Wild Things Are" and the Aesthetic Imagery in Film Adaptation. **Advances in Social Science, Education and Humanities Research**, volume 232, 2018.

DAS, Soumen. The Evolution of Visual Effects in Cinema: A Journey from Practical Effects to CGI. **Journal of Emerging Technologies and Innovative Research**. November, 2023.

DENEN, David. Toward an Imaginology of Dr. Seuss. The Politics of Children's Literature (**International Seminar on Children's Literature**), Ravenshaw University, Cuttack, India. Janeiro, 2012.

DOHERTY, Thomas. **Teenagers And Teenpics: Juvenilization of American Movies**. Filadelfia: Temple University Press, 2002.

DYSON, Esther. **Release 2.0: A Design for Living in the Digital Age**. Broadway, 1997.

EDWARDS, Kim. Alice's Little Sister: Exploring *Pan's Labyrinth*. **Screen Education**, 2008, núm. 49, pp. 141-146.

FALVEY, Eddie. **"I'll eat you up I love you so"**: Adaptation, Authorship, and Intermediality in Spike Jonze's *Where the Wild Things Are*. *In*: ReFocus: The Films of Spike Jonze. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019.

FAWKES, Katherine A. **The Fantasy Film**. Hoboken, Wiley-Blackwell, 2010.

FERNANDES, Pedro da Costa. **Ponte de um só fio**: diálogo religioso entre Fiódor Dostoyévsky em Os Irmãos Karamázov e Ryūnosuke Akutagawa em O Fio da Aranha. *Sacrilegios*, Juiz de Fora, v. 16, n. 2, p. 56-73, jul-dez/2019.

FIORIN, José Luiz. A crise de representação e o contrato de veridicção no romance. **Revista do GEL**, São José do Rio Preto, v. 5, n. 1, p. 197-218. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/142/122>. Acesso em: 05 nov. 2022.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. Realismo maravilhoso: o realismo de outra realidade. In: **Caderno Universidade Globo**. Rio de Janeiro: Globo, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOX, Alistair. **Coming-of-age Cinema in New Zealand: Genre, Gender and Adaptation**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017.

FRIEDMAN, Ted. The Politics of Magic: Fantasy Media, Technology, and Nature in the 21st Century. **Site da Universidade de Nottingham**. 2009. Disponível em: <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2009/june-2009/friedman.pdf> Acesso em: 10 out. 2024.

FURTADO, Filipe. **A construção do fantástico na narrativa**. Lisboa: Horizonte Universitário, 1980.

_____. **Demônios íntimos**: a narrativa fantástica vitoriana (origens, temas e ideias). Rio de Janeiro: Dialogarts, 2018.

GARCIA, Flávio. (org.). **A banalização do insólito**: questões de gênero literário: mecanismos de construção narrativa. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007.

GARCIA, Flávio; MICHELLI, Regina; PINTO, Marcelo de Oliveira. (org.). **Poéticas do insólito**: conferências e palestras do III painel “Reflexões sobre o Insólito na Narrativa Ficcional”: o Insólito na literatura e no cinema. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2008.

GARDIES, R. (org.). **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2006.

GARRETT, Mario. **Coming of Age in Films**. Cambridge, 2019.

GAUDREAU, A.; JOST, F. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: UnB, 2009.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**: ensaio de método. Lisboa: Editora Arcádia, 1978.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GORA, Susannah. **You Couldn't Ignore Me If You Tried: The Brat Pack, John Hughes, and Their Impact on a Generation**. 1. ed. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2010.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. "Amplio Presente". **Revista Redescições**, Ano 3, Número 4, p. 23-43, 2012.

_____. **Atmosfera, Ambiência, Stimmung**. Sobre um Potencial Oculto da Literatura. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO\Contraponto, 2014.

_____. **Nosso Amplio Presente**. O Tempo e a Cultura Contemporânea. São Paulo: Editora da Unesp, 2015.

_____. **Produção de Presença**. O que o Sentido não Consegue Transmitir. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO\Contraponto, 2010.

GUZMÁN, Délia Steinberg. **O Labirinto**. Blog – Nova Acrópole. Disponível em: <https://nova-acropole.org.br/blog/o-labirinto/> Acesso em: 10 out. 2024.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 1992.

HOFFNER, Cynthia; BUCHANAN, Martha. Young Adults' Wishful Identification with Television Characters: The Role of Perceived Similarity and Character Attributes. **Journal Media Psychology**, volume 7, issue 4, 2005.

HOOPER, Tegan. **What can the X-Men comics tell us about the challenges of adapting female superheroes to film?**. Tese (Doutorado em Filosofia) School of Media, Creative Arts and Social Inquiry, 2021.

HUBER, Irmtraud. **Literature after postmodernism: Reconstructive fantasies**. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.

_____. Of missing fathers and Big Fish: reconstructive tendencies after postmodernism. **ASAP/7: Arts & the Public**. Greenville, SC, set. 2015.

_____. The Usual Suspects: Jewish Magical Realism, Trauma and the Holocaust. **Symbolism: An International Journal of Critical Aesthetics**. 12.13, jan. 2013.

HUTCHEON, Linda. **The Politics of Postmodernism**. Nova Iorque: Routledge, 1989.

_____. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: UFSC, 2013.

HUTCHEON, Linda; VALDÉS, Mario J. **Irony, Nostalgia and the Post Modern: A Dialogue**. University of Toronto: English Library, 1998.

ISOTANI, Mina. O Japão pós-moderno: decodificação identitária na obra de Haruki Murakami. **Anais**. XII Congresso Internacional da ABRALIC Centro, Centros – Ética, Estética. UFPR – Curitiba, 18 a 22 de julho de 2011.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1996.

_____. On Magical Realism in Film. **Critical Inquiry**. Vol. 12, No. 2. The University of Chicago Press, 1986, pp. 301-325.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora ALEPH, 2009.

JONES, Malcolm. **Dostoyevsky after Bakhtin: readings in Dostoyevsky's fantastic realism**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

JOURNOT, Marie-Thérèse. **Vocabulário de Cinema**. Lisboa: Edições 70, 2005.

JUNG, Carl Gustav (org.). **O Homem e Seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2021.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2014.

KOTECKI, Kristine. Approximating the Hypertextual, Replicating the Metafictional: Textual and Sociopolitical Authority in Guillermo del Toro's *Pan's Labyrinth*. **Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies**, núm. 24/2, 2010, p. 235-54.

LACROIX, M. **O Culto da Emoção**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2006.

LEE, Henrique De Oliveira. **Imaginário E Drama Da Individuação Em Yukio Mishima**. Tese De Doutorado (Programa De Pós-Graduação Em Estudos Literários Da Universidade Federal De Minas Gerais). Belo Horizonte, 2011.

LINDSAY, Richard. **Menstruation as Heroin's Journey in Pan's Labyrinth**. In: MOREHEAD, John W. (org.). **The Supernatural Cinema of Guillermo del Toro: Critical Essays**. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2015.

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal**: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Edições 70, 2011.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Cultura Mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

_____. **A Tela Global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009

LOPES, A. P. Leme. Narrativas verdadeiras e narrativas verdadeiras: *Peixe Grande* e a história Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo, julho 2011. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548855460_fdf81fb5fcddfb0850e2dbb42a4d41cc.pdf Acesso em: 24 out 2022.

LORCA, F. G. Las nanas infantiles. In: A. Hoyo (Ed.), **Obras completas**. Madri: Aguilar, 1964, p 91-108 (Publicação original em 1928).

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-Moderna**. José Olympio, Rio de Janeiro, 2004.

_____. **O Pós-Moderno Explicado às Crianças**. Lisboa: Dom Quixote, 1987.

LYRA, Bernardette. **O jogo dos filmes**: o lúdico no cinema. Vitória: A Lápis, 2018.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARIBOHO, Rachel. **Practical Magic**: Magical Realism and The Possibilities of Representation in Twenty-First Century Fiction and Film. Tese (Doutorado Filosófico em Inglês) – The University of Texas at Arlington, 2016.

MARQUES, Roberto Propheta. A objetificação imaginária do real. In: DUNKER, Christian Ingo Lenz; RODRIGUES, Ana Lucilla. **Cinema e psicanálise – A realidade e o real: verdade em estrutura de ficção: 2**. 2ª edição. São Paulo: Editora nVersos, 2015. p.77-79.

_____. O cinema, o sonho e o duplo. In: DUNKER, Christian Ingo Lenz; RODRIGUES, Ana Lucilla. **Cinema e psicanálise – Montagem e interpretação: Direção da cura: 4**. 2ª edição. São Paulo: Editora nVersos, 2015. p.114-115.

MARTINS, Índia Mara. **“Desejo de Real” e busca pelo “Realismo”**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

- MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- MELLO, Cecília (org.). **Realismo Fantasmagórico**. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2015.
- METZ, C. **La enunciación impersonal o la perspectiva del film**. Tradução Elda Rojas Aldunate. México: Universida Veracruzana, 1993.
- MILLARD, Kenneth. **Coming of Age in Contemporary American Fiction**. Edinburgh University Press, 2007.
- NEALE, Steve. Questions of Genre. *In: Screen* **31**, número 1, primavera de 1990.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. **A Passagem Interna da Modernidade para a Pós-modernidade**. Psicologia Ciência E Profissão, 2004, 24 (1), p. 82-93.
- NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Manuais de Cinema II. Covilhã: LabCom Books, 2010.
- NUNES, Sandra R. C. **Confluências Críticas: Murilo Rubião e Jorge Miguel Marinho**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica: Literatura) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.
- OLIVEIRA, Gustavo Maciel de. A crise de veridicção e o neofantástico: o real a partir de Franz Kafka. **Revista Estudos Semióticos**, USP, v. 16 n. 2, setembro de 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/162984/171185#citations> Acesso em: 04 dez. 2022.
- OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. **A mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo**. Campinas: Papirus, 2013.
- OLIVEIRA, Janete da Silva. As Mulheres Nos Contos De Haruki Murakami: Um Olhar Insólito Sobre A Figura Feminina Contemporânea. *In: Anais Do X Paineis Reflexões Sobre O Insólito Na Narrativa Ficcional / III Encontro Regional – O Insólito Como Questão Na Narrativa Ficcional*. Rio De Janeiro, 2021.
- PAIVA, Roberta Kelly. **O “Fauno” de Mallarmé e o mito de Pã e Siringe: olhares cruzados**. Disponível em: <https://inventario.ufba.br/07/OFaunoDeMallarme.pdf> Acesso em: 09 jan. 2024.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s). *In: Anais*. VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009.

PIETRI, Arturo Uslar. **Realismo mágico**. *In: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes*. s/d. p. 273-278. Disponível em: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/nuevo-mundo-mundo-nuevo--0/html/ff6f6ef8-82b1-11df-acc7-002185ce6064_10.html. Acesso em: 19 nov. 2024.

PILLAI, Vignesh G.; PRABHA, T. Varun. Understanding the cinematic elements of magical realist films: Analysis of Guillermo del Toro's Pan's Labyrinth. **Annals of the Romanian Society for Cell Biology**. ISSN:1583-6258, Vol. 25, Ed. 6, 2021, p. 9358 – 9381. Disponível em: <https://annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/7223> Acesso em: 17 dez. 2021.

PROPP, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 1977.

_____. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense, 1984.

PLATE, S. Brent. **Religion and Film – Cinema and the Re-creation of the world**. 2ª edição. Nova Iorque: Columbia University Press, 2017

PURSE, Lisa. **The New Dominance: Action-Fantasy Hybrids and the New Superhero in 2000s Action Cinema**. *In: KENDRICK, James. A Companion to the Action Film*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc, 2019.

PUCCI JR., Renato Luiz. **Cinema Brasileiro Pós-moderno: O Neon-Realismo**. Editora Sulina, 2009.

_____. **Cinema pós-moderno**. Significação. n. 11-12, 1996, p. 211-220.

_____. Cinema pós-moderno. *In: MASCARELLO, Fernando (Org.). História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

_____. **O Equilíbrio das Estrelas: filosofia e imagens no cinema de Walter Hugo Khouri**. São Paulo: Annablume / Fapesp, 2001.

RADIN, Paul. **The Evolution of an American Indian Prose Epic**. A Study in Comparative Literature. Part I and II. Bollingen Foundation, Special Publications, 1954.

_____. The Religious Experiences of an American Indian. **Aus der Welt der Urbilder** – Sonderband für C.G. Jung zum fünfundsiebzigsten Geburtstag. Eranos-Jahrbuch XVIII/1950, ed. Olga Fröbe-Kapteyn, Rhein-Verlag, Zürich, 1950.

_____. **The Trickster: A Study in Native American Mythology.** New York: Schocken Books, 1956. Commentaries by Karl Kerenyi and C. G. Jung. ISBN 978-0-8052-0351-6.

_____. **The Winnebago Tribe.** Lincoln and London: University of Nebraska Press, 1990.

_____. **Winnebago Hero Cycles: A Study in Aboriginal Literature, Issues 1-5.** Waverly: Waverly Press, 1948.

RAMOS, Fernão Pessoa. A Mise-en-scène realista: Renoir, Rivette, Michel Mourlet. *In: Anais. XIII Estudos de Cinema e Audiovisual – vol. 1.* Souza, Gustavo e outros. **Socine**, 2012.

REBOLLO, J. G. Antropología, Visualidad Y Refracción: Una Aproximación A Las Representaciones De Género En Hollywood Bajo El Código Hays (1940-1968) **Vivência: Revista de Antropologia**, v. 1, n. 50, 28 dez. 2017.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento.** Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 2007.

ROAS, David. **A ameaça do Fantástico: aproximações teóricas.** São Paulo: Editora Unesp, 2014.

_____. (Org.). **Teorías de lo fantástico.** Madrid: Arco/Libros, 2001.

ROCHA, Everaldo. **Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade.** São Paulo: Brasiliense, 2010.

RODERO, Jesús. ¿Un cuento de hadas subversivo o conservador? Monstruos, autoridad e insumisión en 'El laberinto del fauno' de Guillermo Del Toro. **Brumal: Revista de investigación sobre lo fantástico**, Vol. III, n. 2, 2015. pp. 35-54.

SARACENI, Rubens. **Tratado geral de Umbanda: As chaves interpretativas teológicas.** São Paulo: Madras, 2009.

SCHATZ, Thomas. **Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and The Studio System.** New York: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages, 1981.

SEDAK, Maurice. **Onde Vivem os Monstros.** São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

SINGER, Ben. **Hiperestímulo, modernidade e o início do sensacionalismo popular.** *In: CHERNEY, Leo; SCHWARTZ, Roberto (org.). O cinema e a invenção da vida moderna.* São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

SMITH, Louisa. **Domestic fantasy: Real gardens with imaginary toads.** Londres: Routledge, 2004.

SNYDER, Blake. **Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need.** Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2005.

SOARES, Marcelo Pacheco. A Literatura Fantástica Do Século XX e a Representação do Real. **Rev. Let.**, São Paulo, v.55, n.2, p.117-135, jul./dez. 2015.

_____. Uma Ponte Entre O Real e o Fantástico: Leitura de um Conto de Maria Isabel Barreno. **Raído**, Dourados, MS, v. 12, n. 29, jan./jun. 2018, ISSN 1984-4018.

SOARES, Rosana de Lima. O maravilhoso mundo de Tim Burton e suas criaturas fantásticas. In: CÁNEPA, Laura Loguercio (org.). **Tim Burton, Tim Burton, Tim Burton...** São José dos Pinhais: Editora Estronho, 2016.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papirus, 2003.

_____. **Literature Through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation.** Oxford: Blackwell Publishing, 2005.

_____. **O Espetáculo Interrompido: Literatura e Cinema de Desmistificação.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade a intertextualidade. In: **Ilha do Desterro** – Florianópolis. nº 51, jul./dez. 2006, p. 019–053.

SINCLAIR, Morgaan. **The dark fantastic of Guillermo Del Toro: myth, fascism, and theopolitical imagination in *Cronos*, *The Devil's Backbone*, and *Pan's Labyrinth*.** Tese (Doutorado em Estudos Mitológicos, com ênfase em Psicologia) – Faculty of Pacifica Graduate Institute, Santa Bárbara, Califórnia, 2017.

THOMPSON, Kristin, **Storytelling in Film and Television.** Cambridge: Harvard University Press, 2003.

_____. **Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique.** Cambridge: Harvard University Press, 1999.

_____. **The Frodo Franchise: *The Lord of the Rings* and Modern Hollywood.** Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2007.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica.** São Paulo: Perspectiva, 2012.

_____. **A literatura em perigo**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2007.

TUDOR, Andrew. Genre. *In*: NICHOLS, Bill (org). **Movies and Methods**. Los Angeles: University of California Press, 1976.

TURNER, Victor W. **Betwixt and Between: the Liminal Period in Rites of Passage**. *In*: The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual. Ithaca and London: Cornell University Press, 1977, 93-111.

_____. **Liminality and Communitas**. *In*: The Ritual Process: Structure and AntiStructure, Chicago: Aldine Publishing, 1969, 94-130.

UCHÔA, Fabio Raddi; ADAMATTI, Margarida Maria. Cinema, estilo e análise fílmica. **ArtCultura**, v. 22, n. 40, Uberlândia, jan.-jun. 2020, p. 289-308. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/56981/29757> Acesso em: 24 ago. 2023.

VANOYE, Francis; LÈTÈ, Anne Goliot. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VEYNE, Paul. **Os Gregos Acreditavam em Seus Mitos? Ensaio Sobre a Imaginação Constituinte**. São Paulo: Unesp, 2014.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência**. 6ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

WALLACE, Daniel. **Big Fish: A Novel of Mythic Proportions**. New York City: Algonquin Books, 2012. Kindle version.

WALLER, Alison. **Constructing adolescence in fantastic realism**. Nova Iorque: Routledge, 2009. Kindle Version.

_____. **Fade and the Lone Teenager: Young Adult Fantastic Realism shaping Modern Individualism**. National Centre for Research in Children's Literature Roehampton University. RURR: Roehampton University Research Repository. Kindle Version, 1990.

WARNES, Christopher. **Magical Realism and the Postcolonial Novel: Between Faith and Irreverence**. Londres: Palgrave MacMillan, 2014.

WATANABE, Stephanie C. K. O. Animação é Coisa de Criança: O caso *Irmão do Jorel*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Audiovisual) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, SP, 2019.

_____. O mito, o real e o fantástico em Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas. **Anais.** 9º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva. Curitiba: UNESPAR, 2021, p. 76-87.

WELLEK, René; WARREN, Austin. **Teoria da literatura e metodologia dos estudos literários.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WINSTON, Brian. A maldição do jornalístico na era digital. *In:* MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (orgs.). **O cinema do real.** São Paulo: Cosac Naify, 2005. p. 14-25.

ZAMORA, Lois Parkinson; FARIS, Wendy B (orgs.). **Magical Realism: Theory, History, Community.** Durham: Duke University Press, 1995.

Referências Filmográficas

A Casa Do Lago. Direção: Alejandro Agresti. Produção: Doug Davison, Roy Lee. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. 1 DVD.

À Espera De Um Milagre. Direção: Frank Darabont. Produção: Frank Darabont, David Valdes. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1999. 1 VHS.

A Incrível História De Adaline. Direção: Lee Toland Krieger. Produção: Sidney Kimmel, Gary Lucchesi, Alix Madigan, Tom Rosenberg. Estados Unidos: Lionsgate, 2015. HBO Max. Disponível em: <https://play.hbomax.com/player/urn:hbo:feature:GYGiQ9ACIBrzCwwEAAA6> Acesso em: 22 ago. 2023.

A Janela Secreta. Direção: David Koepp. Produção: Gavin Polone, Ezra Swerdlow. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2004. 1 DVD.

A Origem. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas. Estados Unidos, Reino Unido: Warner Bros. Pictures, 2010. 1 DVD.

AS Aventuras de Pi. Direção: Ang Lee. Produção: Ang Lee, Gil Netter, David Womark. Estados Unidos: FOX, 2012. 1 DVD.

BIRDMAN. Direção: Alejandro González Iñárritu. Produção: Alejandro González Iñárritu, John Lescher, Arnon Milchan, James Skotchdopole. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2014. 1 BLU-RAY.

BARTON Fink – Delírios De Hollywood. Direção: Joel Coen. Produção: Ethan Coen. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1991. 1 VHS.

CHOCOLATE. Direção: Lasse Hallström, Produção: David Brown, Kit Golden, Leslie Holleran. Reino Unido, Estados Unidos: Miramax, 2000. 1 DVD.

CISNE Negro. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Scott Franklin, Matt Medavoy, Arnold Messer, Brian Oliver. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2010. 1 DVD.

IN Search of Dr. Seuss. Direção: Vincent Paterson. Produção: Keith R. Clarke, Joni Levin, Thomas A. Walsh / Point Blank Productions. Estados Unidos: TNT, 1994. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=1Z8XOGK8N-4 Acesso em: 13 out 2024.

MEIA Noite Em Paris. Direção: Woody Allen. Produção: Letty Aronson, Stephen Tenenbaum, Jaume Roures. Estados Unidos, Espanha: Sony Pictures Classics, 2011. 1 BLU-RAY.

MEU Amigo Totoro. Direção: Hayao Miyazaki. Produtor: Toru Hara. Japão: Toho, 1988. 1 DVD.

O Curioso Caso De Benjamin Button. Direção: David Finscher. Produção: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Peter Mavromates. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2008. 1 DVD.

O Duplo. Direção: Richard Ayoade. Produção: Robin C. Fox; Amina Dasmal. Reino Unido: Alcove, BFI, Film4, 2013. 1 DVD.

O Feitiço Do Tempo. Direção: Harold Ramis. Produção: Trevor Albert, Harold Ramis. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1993. 1 DVD.

O Homem Duplicado. Direção: Denis Villeneuve. Produção: M.A. Faura; Niv Fichman. Canadá e Espanha: Entertainment One, 2014. 1 DVD.

O Labirinto Do Fauno. Direção: Guillermo Del Toro. Produção: Álvaro Augustín, Alfonso Cuarón, Bertha Navarro, Guillermo Del Toro, Frida Torresblanco. Espanha, México, Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. 1 DVD.

O Mágico de Oz. Direção: Victor Fleming. Produção: Loews. Estados Unidos: MGM e Warner Bros. Pictures, 1939. HBO Max. Disponível em:

<https://play.hbomax.com/player/urn:hbo:feature:GXdhgdgNOH5uAuwEAADWA> Acesso em: 22 ago. 2023.

O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus. Direção: Terry Gilliam. Produção: Samuel Hadida, Amy Gilliam, William Vince. França, Canadá, Reino Unido: Lions Gate, 2009. 1 DVD.

ONDE Vivem Os Monstros. Direção: Spike Jonze. Produção: Tom Hanke, Maurice Sendak, Gary Goetzman. Australia, Alemanha, Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2009. 1 DVD.

PEIXE Grande E Suas Histórias Maravilhosas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard Zanuck, Bruce Cohen, Dan Jinks. Estados Unidos: Sony Pictures Entertainment, 2003. 1 DVD.

PERDI Meu Corpo. Direção: Jérémy Clapin. Produção: Marc du Pontavice. França: Rezo Films, 2019. Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81158236> Acesso em: 22 ago. 2023.

PLEASANTVILLE – A Vida Em Preto E Branco. Direção: Gary Ross. Produção: Gary Ross, Steven Soderbergh, John Kilik, Bob Degus. Estados Unidos: Newline Cinema, 1998. 1 DVD.

QUERO Ser Grande. Direção: Penny Marshall. Produtor: James Brooks, Robert Greenhut. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1988. 1 VHS.

QUESTÃO De Tempo. Direção: Richard Curtis. Produção: Tim Bevan, Eric Fellner, Nicky Kentish Barnes. Reino Unido: Universal Pictures, 2013. 1 DVD.

RUBY Sparks – A Namorada Perfeita. Direção: Jonathan Dayton, Valerie Faris. Produção: Albert Berger, Ron Yerxa. Estados Unidos: Fox Searchlight, 2012. 1 BLU-RAY.

GLOSSÁRIO

O presente glossário se apropria de termos utilizados por toda a tese, a partir da pesquisa e conceitos de diversos teóricos. Os termos são organizados por categorias, a partir da ordem em que estas são citadas pela tese, a fim de facilitarem a compreensão da leitura da pesquisa e suas discussões aqui trazidas, de maneira sintetizada.

Períodos Históricos:

Modernidade: defendida por Ben Singer (2001) como uma grande transição do período pós-feudal e pós-sagrado, em que haveria um certo “desamparo ideológico”, uma vez em que tudo estaria em questionamento neste novo formato urbano. Assim, a modernidade possuiria vários lados, este seria um lado político e social. Do ponto de vista cognitivo, vendia-se a ideia de uma racionalidade e intelectualidade. Do lado econômico, o capitalismo acelerado e as tecnologias levariam a novos comportamentos sociais, com os novos meios de transporte e novas mídias para além do jornal ilustrado, como a fotografia e o cinema, além do surgimento de uma cultura de consumo em massa. Do ponto de vista neurológico, há o choque perante o excesso de hiperestímulos das novas megalópoles (potencializado no final do século XIX), para além da agitação nas ruas nunca antes vista: pôsteres, fotos, atrações e acidentes geravam provocações sensoriais que o ser humano até então não estava preparado. Ilustrações de acidentes entre carroças e trens relatavam o embate rápido entre o antigo e o moderno. O ritmo da vida de repente era outro e tornou-se muito mais frenético, para além disso, o caos da cidade parecia um risco ao corpo humano (SINGER, 2001). Entretanto, o conceito de mundo moderno tem variadas interpretações. Apesar desse choque de estímulos do final do século XIX, muitos defendem que a transição ao moderno já se colocava em prática a partir do Iluminismo. Jacques Aumont (2008) concorda com Ben Singer ao afirmar que o próprio projeto do mundo moderno se calcava no efêmero e no liberal e que já vinha com utopias e sonhos questionáveis. A própria arte se encarregou de apontar conservadorismos na sociedade burguesa e o quanto a necessidade por constantes estímulos e invenções tecnológicas não seriam a solução. Assim, quando o mundo “se transiciona” ao período pós-moderno, Aumont defende o quanto o fim do projeto moderno seria tão antigo quanto o seu surgimento (AUMONT, 2008).

Pós-Modernidade: conceito ainda pouco compreendido, tanto do ponto de vista cronológico quanto em seu significado e reverberações na sociedade. De acordo com a psicóloga brasileira Ana Maria Nicolaci-da-Costa (2004), esta compreensão de modernidade e transição para a pós-modernidade veio a partir dos choques da Segunda Guerra mundial, que abalariam qualquer sensação de estabilidade. Para teóricos como Bauman e Giddens, a modernidade não haveria acabado, e sim evoluído a um estado menos estável e mais maleável após essa guerra, a partir de conceitos como uma “alta modernidade”, “modernidade reflexiva” (GIDDENS, 2002), “segunda modernidade”, “modernidade tardia” ou “líquida” (BAUMAN, 2001). Aumont (2008), Benjamin (2018) e David Harvey (1992) defendiam que a dita pós-modernidade seria apenas uma extensão da modernidade, englobando-a, a partir do consumo e do capitalismo cada vez mais exagerado. Para Jameson e Harvey, a condição da pós-modernidade também atingia um sonho econômico que não era mais possível no pós-Segunda Guerra Mundial. O capitalismo tardio (JAMESON, 1996) gerava uma problemática de

capital, tempo, e trabalho instáveis, provocando uma sociedade sem história ou geografia, sem tempo e espaço definidos (HARVEY, 1992), calcada apenas nas imagens técnicas, frequentemente reproduzidas industrialmente (BENJAMIN, 2018) e superficiais (FLUSSER, 2002). Lyotard (2004) e Baudrillard (1976) se apoiam na morte das utopias e dos sonhos iluministas totalizantes por um mundo baseado no progresso e nos conceitos revolucionários e racionais. Lyotard ainda declara o fim das metanarrativas, da ciência positivista, do marxismo e do estruturalismo, extintos como métodos de alcançar progresso. Assim, o pós-moderno viria a substituir o conceito anterior apenas ao final do século XX (com a Queda do Muro de Berlim, o declínio da União Soviética o fim da Guerra Fria e da bipolaridade proposta por ela) até a contemporaneidade. Stuart Hall (2000) também defende uma transição a partir deste período, uma vez que a globalização teve uma grande força sobre a sociedade, além da própria conexão desta com os meios digitais de comunicação. Do ponto de vista da digitalidade, autores como Esther Dyson (1997) e Henry Jenkins (2009) reforçaram a necessidade do ser humano em se fazer presente em uma cultura muito mais participativa nas redes e nas telas, ainda mais com o surgimento da *internet*. Hall ainda gera uma provocação quanto à identidade cultural a partir da globalização, algo que vai além das massas da modernidade e dialoga com uma superficialidade vinda do consumo (LIPOVETSKY, 2007), da “cultura-mundo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2016) e da “tela global” (*Idem*, 2009), também defendidos por Lipovetsky e Serroy. Apesar das diferentes visões políticas e teóricas do período, Nicolaci-da-Costa defende que há consensos e conceitos evidentes, como “a globalização, as comunicações eletrônicas, a mobilidade, a flexibilidade, a fluidez, a relativização, os pequenos relatos, a fragmentação, as rupturas de fronteiras e barreiras, as fusões, o curto prazo, o imediatismo, a descentralização e extraterritorialidade do poder, a imprevisibilidade e o consumo” (NICOLACI-DA-COSTA, 2004, p. 83). Assim, era comum perceber uma transição de um mundo macro ao micro, despertando na humanidade o medo, a incerteza, a insegurança (HARVEY, 1992), o risco (GIDDENS, 2002) e o individualismo (JAMESON, 1996).

Hipermodernidade: conceito do filósofo Gilles Lipovetsky, que prefere o termo por considerar não ter havido de fato uma ruptura com os tempos modernos – como o prefixo “pós” dá a entender –, e sim uma exacerbação de certas características das sociedades modernas, como o individualismo, o consumismo, a ética hedonista, a fragmentação do tempo e do espaço. O pesquisador considera duas fases nesta hipermodernidade, uma transição que se intensifica a partir dos anos 1950, mas fica muito mais evidente com a globalização após os anos 1980 (LIPOVETSKY, 2011).

Gêneros, Formatos e Modos Narrativos:

Fantástico: teorizado por Todorov (2012), é um gênero literário que causa a hesitação do leitor parente os acontecimentos inexplicáveis da história. Somente nessa hesitação é que vive a versão mais pura do gênero fantástico. Entretanto, quando o leitor é capaz de interpretar se estes eventos seriam uma ilusão de sentido, sem abalar as leis do mundo real, segundo Todorov, esta obra pertenceria ao gênero do **estranho**. Ou, se decidir ser convencido pela veracidade deste mundo mágico com suas regras próprias e sua imposição sobre o mundo comum, então, a obra pertenceria ao gênero do **maravilhoso**. Para o autor, o **fantástico puro** é a fina linha entre estes dois gêneros vizinhos, e depende não somente da forma como a obra é contada ou escrita, mas também de um evento que muitas vezes foge do controle do produtor ou do escritor: a interpretação da recepção que deverá aceitar este ambiente narrativo de incerteza. O teórico ainda comenta que, entre os três gêneros puros, é possível haver

intersecções, como o **fantástico-estranho** e o **fantástico-maravilhoso**. Nestas, inicialmente, o público pode ter uma hesitação, quando, ao final, eventualmente, a obra o direciona à escolha entre o estranho ou o maravilhoso. O fantástico puro enquanto gênero literário teria sua origem no século XVIII, evoluindo até o século XIX, na Europa, sobretudo na França; onde o sobrenatural viria contestar, inicialmente, a racionalidade do Iluminismo, e os sonhos da revolução francesa, passando posteriormente para as narrativas cujos transtornos psicológicos dos personagens, como loucura, alucinações, sonhos, delírios e pesadelos, refletiam suas angústias contemporâneas. Todorov cita *A Metamorfose* (Franz Kafka, 1915), como exemplo. Essa relação próxima entre o sobrenatural e o fantasioso contribuiriam para o leitor se questionar o que realmente estaria acontecendo de fato, o que seria uma alucinação, ou mesmo se tudo não passaria de um simbolismo crítico vindo do autor, em que a comprovação dos fatos e eventos não seria relevante ao interesse artístico e questionador da obra (TODOROV, 2012).

Alguns estudiosos, como Todorov (2012) e Furtado (1980), veem a literatura fantástica como um gênero, enfatizando as diferenças entre o fantástico, o maravilhoso e o estranho. Outros teóricos, como Bessière (2012) e Ceserani (2006), analisam o fantástico literário como um modo, observando suas similitudes, o que tornaria o maravilhoso, a fantasia, o conto de fadas, o estranho, a ficção científica etc. como subgêneros do fantástico-modo.

Filipe Furtado reforça que racionalidade e sobrenatural não correspondem a duas ordens contrárias irreduzíveis e inconciliáveis, uma vez que haja uma tradição do imaginário católico medieval. Há o estranhamento sem hesitação, e um embate ambíguo entre o sonho moderno (que deveria simbolizar, ironicamente, o lado racional da trama) e o fantástico (enquanto um misticismo positivo OU antiquado e negativo). Na maioria das vezes, Furtado reforça que o fantástico surge como negativo, ou representando o Mal (FURTADO, 1980). Enquanto, em poucos casos, como no gótico vitoriano, o fantástico como algo positivo viria auxiliar no embate ao negativo – geralmente em formatos simbólicos e em objetos de culto (como o crucifixo ou a hóstia, em *Drácula*) (*Idem*, 2018).

Ítalo Calvino defende que há uma mudança do fantástico pelos séculos. No século XIX, estas estruturas narrativas fantásticas ainda vinham influenciadas pelo romantismo e por um propósito popular, uma vez que muitas eram publicadas no jornal. Já no século XX, as publicações tomam um olhar mais provocativo, amedrontador e intelectual. “O fantástico aparece então como jogo, ironia, piscadela de olho, mas também como meditação sobre os pesadelos e sobre os desejos secretos do homem contemporâneo” (CALVINO, 1993). No século XX, sem a figura de um *flâneur* para explicar a discussão política da obra, e este personagem se direciona ao próprio leitor, cabendo a ele compreender as provocações e o sentimento daquela realidade. Logo, o fantástico poderia ter sim a possibilidade de olhares alegóricos, como qualquer outra análise literária, uma vez que, no século XX, discute a condição de existência do homem moderno, burocratizado e maquinizado em uma realidade filha das revoluções (a Francesa, as Industriais, as econômicas) cujo propagandeado sucesso (ao menos um sucesso absoluto) é uma forjada utopia. Assim, a obra precisaria ter duas leituras, uma primeira, em que se observará apenas o fundamental, e uma segunda, mais atenta, para a absorção das ideias propostas (SOARES, 2015).

Remo Ceserani (2006) lista alguns itens pertinentes para o reconhecimento do fantástico na literatura: posição de relevo dos procedimentos narrativos no corpo da narração (ao mesmo tempo em que a história captura o leitor e o traz para o enredo, a narrativa também procura deixar claro que se trata de uma história); narração em primeira pessoa (ou um “procedimento narrativo de enunciação” focado no protagonista, o que facilita a identificação do leitor para

com o personagem); a linguagem metafórica e simbólica (próxima ao surrealismo); a estranheza, surpresa, terror ou humor ao deslocar o personagem de um universo familiar a outro, novo; a dificuldade ao lidar com os códigos desta nova realidade; um objeto mediador (algo que comprove ao personagem que ele esteve em outra realidade); as elipses (um silêncio narrativo, falta explicação para todas as dúvidas levantadas na narrativa); a teatralidade (uma ilusão, ou fantasmagoria próxima a um espetáculo); a figuratividade (elementos simbólicos, personagens ou eventos que representem os “limites de passagem de estado”); o detalhe (um valor semântico a detalhes da narrativa, que se encaixam em um universo de “realidade constante e variada”) (CESERANI, 2006).

Maravilhoso: gênero teorizado por Todorov (2012), na qual o leitor é convencido pela veracidade deste mundo mágico com suas regras próprias e sua imposição sobre o mundo comum. Todorov aproxima o conceito de maravilhoso ao de conto de fadas e de contos maravilhosos, uma vez que, para ele, nestas obras, os efeitos sobrenaturais não causam estranheza ou hesitação alguma nas personagens nem no leitor. Desde início, ambos são convidados a aceitarem estes momentos não-naturais como verdade absoluta para aquela obra. Para o autor, ainda podem haver variadas ramificações entre o próprio maravilhoso – uma vez que seja ele um dos gêneros mais comuns dentre os citados anteriormente –, como o maravilhoso científico ou ficção científica, em que eventos diferenciados são explicados de maneira racional (TODOOV, 2012). No maravilhoso, desfaz-se qualquer medo ou terror em relação ao acontecimento sobrenatural, dando lugar ao encanto criado pelo efeito do discurso, com o objetivo não somente de romper com a realidade, mas também de tocar a sensibilidade do leitor (OLIVEIRA, 2015). Na indústria, muitas obras maravilhosas foram comercializadas sob o nome de “fantasia”.

Fantasia: termo próximo ao maravilhoso, e por muito tempo associado no cinema a concepções pejorativas, em que se poderia concluir se tratar de uma obra voltada essencialmente ao público infantil, ou que se apoiar nas pirotecnias narrativas dos mundos irrealis e tecnológicos para meramente seduzir este público com tramas triviais. A própria pesquisadora Kristin Thompson ao traçar uma crítica à trilogia de *Senhor dos Anéis* associa o cinema fantástico a um “veneno de grande bilheteria” (THOMPSON, 2007, tradução nossa⁸⁵).

Realismo Fantástico: nomenclatura utilizada por outros teóricos, mas que comumente carrega os mesmos conceitos do fantástico puro. Malcolm Jones (1990), ao analisar Dostoiévski, Bakhtin e Tolstói, observa padrões semelhantes no que os russos chamaram de realismo fantástico, em que o fantástico era utilizado para analisar a realidade de maneira mais poética ou espiritual, ou em uma patológica distorção da realidade, reforçando o fato do fantástico sempre encontrar sua relação com um evento contemporâneo real (JONES, 1990). Assim, o mesmo conceito e proposta prevaleceriam em literaturas de países diferentes.

Alison Waller destaca um *boom* de obras literárias de realismo fantástico a partir dos anos 1960, ainda mais direcionadas ao público infantil e jovem adulto. Nestas obras, os protagonistas são apresentados a universos que são majoritariamente reais, mas que eventualmente, em um certo grau limitado, se encontram ou colidem com seres, poderes ou itens de universos que acontecem em paralelo ao universo real, com regras próprias. Assim como Alazraki, ela defende que o fantástico surge abruptamente no mundo real, sem se mesclar nem ser absorvido por este, causando estranhamento e hesitação nos personagens e no leitor. O fantástico, de acordo com a autora, é algo que não existe no nosso mundo. Já o mundo tido como real não é uma representação totalmente fidedigna, e sim uma provocação a uma crítica ao contemporâneo, uma vez que se trata de obras de ficção. A autora reforça que,

⁸⁵ No original: “box-office poison”.

diferente do maravilhoso, a trama do que ela defende como “realismo fantástico” se passa em um tempo e espaço realistas. Ao contrário das obras de C. S. Lewis ou de J. R. R. Tolkien, nas quais o foco é o mundo maravilhoso e um tempo indeterminado, as obras de realismo fantástico se focam em como somente *alguns* itens ou eventos de um mundo fantasioso poderiam interferir no mundo principal da trama, o real. Outro ponto importante é que esta interpretação do que ela defende como gênero pode ser sutil para o leitor, entretanto, a escrita deve reforçar que o fantástico ou estranho tem a possibilidade de ser considerado real, e não somente parte da imaginação ou do delírio do protagonista. Mas, a nenhum momento a obra deve *deixar claro* que este momento foi parte de um sonho ou de uma fantasia de seu subconsciente para fazê-lo fugir de seus objetivos. Para Waller, estas obras poderiam apresentar um poder maravilhoso herdado misteriosamente (metamorfose, invisibilidade, magia, interação com *doppelgangers* ou seres de contos de fadas), viagens no tempo ou saltos temporais sem muita explicação clara ou científica, ou interação com uma assombração (um espírito que não é maldoso nem causa nenhum mal ou medo) que precisa da ajuda do protagonista para reparar algum mal que cometeu em vida (WALLER, 1990).

Realismo Mágico: termo emprestado da pintura, se inicia na Europa, e se populariza na literatura latino-americana na década de 1970, no contexto em que estes países passavam por processos ditatoriais, porém se estenderia por mais décadas. A dicotomia, ali, apontaria a discrepância entre cultura da razão e da tecnologia e a cultura da superstição (WARNES, 2014). Se na Europa, este item mágico surgia a partir de uma criação da imaginação, nos países latinos ele reflete um modo cultural e próprio de ser, sem se desprender do real, vinda da necessidade de se criar uma literatura própria, livre dos formatos europeus, uma vez que a própria realidade já seria mágica (PIETRI, s/d). Estas narrativas latinas rompem as relações de casualidade e temporalidade, assim como as barreiras entre o real e o irreal, o racional e o irracional, que norteiam a lógica ocidental (FIGUEIREDO, 2013); até que este formato toma uma forma própria no cinema, apresentando estilísticas inspiradas no cinema surrealista – advindos do conceito de uma “estranheza sedutora” freudiana e lacaniana – como artifício para uma crítica ao capitalismo tardio e um olhar marxista favorecendo revoluções populares. (JAMESON, 1986). O autor Jorge Luis Borges também reforça a proximidade com o surrealismo. A verossimilhança, ou “fé poética”, na literatura, era parte do pacto ficcional entre autor e leitor. Entretanto, era importante romper com esta verossimilhança nos momentos fantásticos, uma vez que estes, na literatura, seriam como sonhos dirigidos, um aspecto surrealista (BORGES, 1990). Entretanto, há teóricos que defendem o termo somente quando associado à Europa, preferindo outro termo para representar as particularidades latinas.

Para Rachel Mariboho (2016), o termo “realismo mágico” poderia simplesmente tornar “exótico” os trabalhos de autores marginalizados da segunda metade do séc. XX, ou ser visto como uma mera estratégia de *marketing* usada pelas editoras. Entretanto, ela defende que há um valor neste modo narrativo, que continua a se manter relevante, uma vez que segue representando as ansiedades do contemporâneo dentro da cultura popular. A autora cita como exemplos deste modo narrativo Téa Obreht, Haruki Murakami, além dos longas-metragens *Indomável Sonhadora* (Benh Zeitlin, 2013), *O Abrigo* (Jeff Nichols, 2011) e *Melancolia* (Lars von Trier, 2011) (MARIBOHO, 2016). No realismo mágico do século XXI, autores, roteiristas e diretores que não são pós-coloniais também seguem utilizando deste modo narrativo para transpor experiências, levantar críticas e confrontar trauma, nos permitindo (re)descobrir momentos da verdade de maneira mais suave. Se no mundo pós-colonial do século XX o mágico trazia a importância de manter viva a memória cultural de um povo originário, no século XXI, ele continua a ser um meio de trazer luz a eventos e verdades históricas, políticas e/ou culturais, e buscar justiça, ou ao menos solidariedade, em

uma realidade dura e injusta. Dentre os temas retratados pelo mágico, ela lista o fundamentalismo religioso, conflito étnico, abuso sexual, desigualdade de gênero, mudança climática, desastres ambientais, entre outros (MARIBOHO, 2016).

Maggie Ann Bowers defende que, para além da sedução da tecnologia, da bizarrice ou “estranheza” da psicanálise, a razão do realismo mágico “ter seu modo narrativo frequentemente utilizado é sua qualidade inerente de transgressão e subversão. Esta qualidade é a responsável por levar muitas autoras e autores feministas e pós-coloniais a abraçarem este modo narrativo como forma de expressar suas ideias” (BOWERS, 2004, p. 66, tradução nossa⁸⁶, grifo nosso). A pesquisadora Irmtraud Huber traz um olhar semelhante, de um jogo de compreensão entre opressor e oprimido, ao analisar obras do final do século XX. “A combinação da mimese maravilhosa e realista no realismo mágico tem sido frequentemente interpretada como uma combinação da racionalidade do colonizador e das crenças mágicas do colonizado ou, alternativamente, como a lógica restrita do patriarcado e a ilógica vil do feminino.” (HUBER, 2013, p. 213, tradução nossa⁸⁷). Para ela, o realismo mágico poderia trazer, também, provocações de trauma do Holocausto aos personagens de origem judaica, por exemplo. Vale observar que Vignesh Pillai e Varun Prabha apontam como essa marginalização poderia vir, também, em uma proposta fantástica dentro das experimentações do cinema de expressionismo alemão (PILLAI; PRABHA, 2021). Para Huber, estas obras, independentemente de terem autores pós-coloniais ou marginalizados, contêm sempre uma ficção dentro de uma ficção, de maneira que o que importa “é como a produção e o consumo destas influenciam e definem os protagonistas” (HUBER, 2014, p.13-14, tradução nossa⁸⁸).

Real Maravilhoso Americano: termo de Carpentier (1969) traz o como uma possibilidade em culturas tão ricas e miscigenadas. O “maravilhoso” seria paradoxal, uma vez que soe inesperado e repentino entre os acontecimentos corriqueiros da vida, e, ao mesmo tempo, não traz muitas surpresas perante a situação real. Este “maravilhoso” só pode ser percebido em qualquer espaço e em qualquer momento se o observador estiver dotado de uma “fé” no “milagre” que surge da realidade (CARPENTIER, 1969).

Realismo Maravilhoso Latino: Chiampi (1980) parte do conceito de Carpentier como algo que abre mão completamente da dicotomia entre real e imaginário, abraça leis e regras que fogem da normalidade, de forma que o extraordinário e sobrenatural surjam e coexistam sem nenhuma causalidade, se aproximando muito mais do próprio gênero do maravilhoso (CHIAMPI, 1980, p. 47). Logo, tanto o realismo mágico quanto o realismo maravilhoso podem ser considerados na análise de diversas obras da literatura latino-americana, o que difere os conceitos é como a realidade é representada. Para Maria Amélia de Jesus Oliveira (2015), ao contrário do maravilhoso, o realismo fantástico, o realismo maravilhoso e o realismo mágico se baseariam muito mais na função de hesitação e crítica, onde o insólito quando não associado a algo sobrenatural, incomoda o leitor como “estranho” (OLIVEIRA, 2015).

⁸⁶ No original: “characteristic of magical realism which makes it such a frequently adopted narrative mode is its inherent transgressive and subversive qualities. It is this feature that has led many postcolonial, feminist and cross-cultural writers to embrace it as a means of expressing their ideas”.

⁸⁷ No original: “the combination of the marvelous and the realist mimesis in magical realism has frequently been interpreted as a combination of the rationality of the colonizer and the magical beliefs of the colonized or, alternatively, as the restricted logic of patriarchy and the deviant illogic of the feminine”

⁸⁸ No original: “the ways in which both the production and consumption of narrative fictions influence and shape their protagonists”.

Conto Maravilhoso: teorizado por Vladimir Propp, traz universos ficcionais originários de concepções sagradas e mitológicas do mundo, na mesma medida em que, dialeticamente, suas narrativas resultariam de um processo de profanação deste mesmo conteúdo religioso, uma vez que não haveria espaço para o sagrado nesta nova sociedade burguesa que se instalava (PROPP, 1977).

Contos de Fadas: obras europeias e russas criadas para alertarem as crianças dos perigos contemporâneos e ensinarem a elas a diferenciarem situações reais de imaginárias, estes contos também eram, muitas vezes, tidos como cruéis em suas conclusões dramáticas, a fim de passar uma moral ao leitor infantil. Protagonistas jovens impulsivos ou muito ingênuos acabariam caindo nos perigos do mundo mágico e morrendo ao final da história, uma vez que o mais importante ali era a sensação transmitida à criança leitora. Para Bettelheim, havia uma lição intrínseca, que incentivaria a criança a não se intimidar, seguindo firme contra os obstáculos, opressões e injustiças da vida, o que a levaria a emergir vitoriosa (BETTELHEIM, 1979).

Flâneur: presente em muitos contos fantásticos do século XIX, era uma figura comumente tida como um personagem observador e conhecedor da rua e das multidões, muitas vezes retratado como preguiçoso, andarilho, malandro, capaz de tecer um retrato desse ambiente urbano dos contos da época. Enquanto observador, sua ociosidade poderia justificar uma utilidade ao se tornar um detetive; ou mesmo, enquanto antissocial, não se sente confortável na multidão e, por conta disso, acaba se escondendo nela, trazendo um olhar político quanto às situações (BENJAMIN, 1994).

Fantasia Doméstica: subgênero literário vizinho do fantástico, voltado para crianças, em que os itens, poderes, cenários e seres maravilhosos ficam claramente diferenciados dos reais, tomados como imaginação, e fazem parte do ambiente familiar destas, em brincadeiras, brinquedos, jogos, como visto em *Ursinho Pooh* (WALLER, 1990). Outros pesquisadores também incluem *Paddington*, *Mary Poppins* (SMITH, 2004), obras de Dr. Seuss, Crockett Johnson e Maurice Sendak (cuja obra adaptada é um dos objetos desta tese) (DENEN, 2012).

Literatura Fantástica Japonesa: conta com contos e romances que também trabalham a hesitação do fantástico proposto por Todorov. Diferentemente dos países europeus, onde o paganismo, panteísmo e politeísmo foram criticados e sincretizados por tantos séculos pela supremacia cristã, aqui a tradição xintoísta permaneceu intacta por muitos séculos até uma maior influência ocidental somente no final do século XIX. Logo, a recuperação do mundo mágico, fantástico ou maravilhoso, aqui, a partir da força de sua herança mitológica, seria tida como a única resolução possível perante a um mundo cético e hipócrita. Assim, não cabe a mesma expressão europeia “conto de fadas”, comumente associada à tradição celta e nórdica, ou mesmo o termo “fantástico” do qual esta pesquisa se apropria, a indústria local apenas o chama de “contos” ou “romances”. Como exemplos, é importante citar Ryūnosuke Akutagawa, tido como o “pai do conto japonês”, que buscava desmascarar o lado negro da natureza humana no início do século XX, se apropriando de conceitos da distopia, do xintoísmo e da tradição simbólica japonesa para comprovar a realidade humana moderna, dentro de constantes distorções de tempo e espaço. Um de seus contos mais famosos fora adaptado à obra cinematográfica *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), se apoiando na religião tradicional japonesa como algo positivo para expor uma mentira e a violência (FERNANDES, 2019). Já Yukio Mishima, nos anos 1940, publica variados romances que carregam os formatos do *No* e do teatro *Kabuki*. Oscilando entre o real e o delírio durante a Segunda Guerra Mundial, Mishima escreve uma obra autobiográfica ao expor o preconceito contra o público LGBTQIAP+ na época, em *Confissões de uma Máscara* (1949), depoimentos que

possam justificar seu suicídio (LEE, 2011). O autor coloca a “máscara” como um item mágico, simbolizando sua natureza homossexual, que traria incompreensão e preconceito na época. Entre os anos 1970 e 2020, o romancista Haruki Murakami se inspira em Kafka, nos latinos e em seus conterrâneos japoneses ao explorar em suas obras a dicotomia do real e do delírio para questionar sintomas de alienação e solidão do mundo hipermoderno (ISOTANI, 2011), além de traumas coletivos do Japão, e a representação da mulher na sociedade japonesa contemporânea (OLIVEIRA, 2021).

Realismo Fantasmagórico Asiático: subgênero do cinema chinês, coreano, japonês, malásio e taiwanês, que se apropria desta hesitação entre real e fantasmagórico para trazer uma crítica social por meio do incômodo do insólito e do horror (MELLO, 2015). Há vertentes que defendam que muito dessas influências literárias do leste asiático tenham inspirado este cinema.

Neofantástico: gênero próximo do fantástico puro, com suas particularidades no século XX, proposto pelo crítico argentino Jaime Alazraki, a partir das obras de Julio Cortázar (1914-1984) e Jorge Luis Borges (1899-1986). As obras dos dois autores são comumente apresentadas por narrções não-oniscientes e não-confiáveis, famosas por trazer a “incerteza” diante dos fatos narrados. É comum notar espaços sem dimensões claras, e os contrastes entre eternidade e tempo limitado, onisciência e memória falha e fragmentária do narrador. Para Alazraki, estas obras ainda seguiriam, assim como o fantástico puro, tentando representar a realidade superando a barreira criada e imposta pela razão, cujos ditames estão diretamente ligados às convenções sociais e culturais. Entretanto, haveria uma mudança nas temáticas observadas por Todorov, a partir de um contexto inaugurado pelos eventos da Primeira Guerra Mundial, em conjunto aos movimentos de vanguarda, à psicanálise de Freud, o surrealismo, o existencialismo, entre outros. Para o crítico, é importante reconhecer o fantástico como um gênero autônomo, que possui uma capacidade própria de gerar reações variadas, como o medo, o calafrio, e o horror, também – coisa que o maravilhoso não permitiria. Este medo viria a partir de um contexto, no século XIX, em que a ciência já se preocupava em explicar a tudo, sem deixar espaço para milagres – época de publicações célebres de Balzac, Irving e Poe, por exemplo. Entretanto, no século XX, o medo é substituído por perplexidade e inquietação, em obras de Kafka, Cortázar e Borges. Logo, estas novas temáticas e críticas justificariam, para ele, uma nova nomenclatura. No neofantástico de Alazraki, o insólito viria em um cenário pretensamente normal, de maneira abrupta, sem progressão gradual, e vendo o real como uma *máscara* que oculta uma segunda realidade. Esta segunda realidade fantástica seria o momento de lucidez artística do autor, e dos personagens, sendo assim, impossível separar os dois mundos. O fantástico viria como metáfora ou espelho para a situação cotidiana, problematizando-a para somente depois desmascará-la. Quando o personagem e o leitor se deparam com o insólito, que viria a revelar algo impactante, há inquietação, perplexidade, incômodo e hesitação (ALAZRAKI, 2001).

Viagem e Retorno: um modo narrativo, defendido por Christopher Booker, como uma estrutura de trama. Para Booker, entre os principais tipos básicos de *plots* (tramas) que se repetem desde os primórdios da mitologia oral, este seria um destes. Na viagem e retorno, o protagonista se vê frustrado em seu mundo, e parte (ou é levado) a uma viagem em outro mundo, sendo este não familiar a ele do ponto de vista temporal, social ou maravilhoso. Ao início, há uma fascinação com o mundo novo, seguido de uma frustração ou perigo, já que ele percebe problemas bem parecidos com seu mundo de origem, e este novo se torna algo grande demais para ele suportar. Ao final, ele foge e pode retornar com uma nova compreensão de si mesmo ou do mundo ao seu redor. Entretanto, permanece a dúvida: isso realmente aconteceu ou foi um sonho? Booker cita como exemplos *Alice no País das Maravilhas*, *A Máquina do*

Tempo, Cachinhos Dourados e os Três Ursos, Peter Pan, O Mágico de Oz, Viagem ao Centro da Terra, 20000 Léguas Submarinas, As Crônicas de Nárnia, E o Vento Levou e a parábola do filho pródigo. O mais comum são versões com finais felizes, em que o protagonista consegue retornar modificado, como em *Robinson Crusoe*. No lado mais negativo, o personagem permanece preso neste mundo e não volta, como nas obras de Kafka (BOOKER, 2004).

Rito de Passagem: modo narrativo teorizado por Blake Snyder, roteirista e autor do livro *Save the Cat!*, famoso guia para autores de literatura e de roteiro. Ele define as obras de amadurecimento como rito de passagem. Em obras de “rito de passagem”, o protagonista enfrenta um problema que surge durante alguma transição. Importante dizer que esta transição não precisa necessariamente ser a puberdade, podendo incluir a meia idade ou a morte. Ele segue insistindo em um método errado de tentar resolver esse problema, geralmente desviando da confrontação e da dor. A solução é a aceitação de uma verdade dolorosa, algo que o herói tem evitado: ele próprio precisa mudar e não o mundo em volta dele (SNYDER, 2005).

Young Adult: termo cunhado nos anos 1940 para livros direcionados a jovens leitores. Até os anos 1930, o próprio conceito de adolescente ou *teenager* era inexistente. A transição de criança para adulto aconteceria bruscamente quando este resolvesse ir à faculdade ou à guerra. Até este momento, o jovem era tratado como criança. Depois da Primeira Guerra Mundial, a quantidade de jovens terminando o colégio e se inscrevendo em universidades começaria a aumentar, adiando as responsabilidades do “mundo adulto”, e interessando a indústria. A partir do massivo sucesso deste nicho literário, outros mercados seriam acionados, como o cinema, academias, produtos, anúncios e comerciais voltados ao adolescente. Para Michael Cart, é impossível definir o *young adult*, uma vez que os interesses da indústria literária, do público jovem e as próprias definições geracionais evoluem (CART, 2016).

Teenpic: filme voltado ao público adolescente, podendo ou não fazer parte do circuito massivo (*blockbuster*). Este formato muitas vezes poderia ser confundido também com o gênero *coming of age* (GARRETT, 2019). Se nos anos 1950 e 1960 os adolescentes já enchiam as salas de cinema para consumir *Juventude Transviada* e *Bonnie e Clyde – Uma Rajada de Bala*, o cinema pós-moderno reconhece, a partir dos anos 1980, este público como potencial pagante de ingresso, consumidor, e também como protagonista nas obras. Dentre vários filmes com o público adolescente, vale reforçar que nem todos representariam a transição heroica para a vida adulta dentro do formato do *coming of age*, ou mesmo um tom positivo a fim de recuperar o *american way of life*, pelo contrário, muitos *teenpics* dentro e fora do circuito *blockbuster* retratariam a frustração de ser um jovem em um mundo onde não é mais possível esta recuperação do passado, criticando a nostalgia e expondo as dores do contemporâneo a partir de uma pessoa que não tem renda suficiente para exercer liberdade, construir sonhos em um capitalismo tardio ou mesmo sua auto suficiência da mesma forma que seus pais o fizeram na sua idade. Os anos 1980, então, colaborariam para uma explosão de filmes centrados no público infantil e adolescente como protagonista, deixando aos adultos papéis muito mais inconvenientes, periféricos e supérfluos (DOHERTY, 2002). Nas obras de John Hughes, por exemplo, não era incomum observar crianças e adolescentes muito mais perspicazes e ativos, em fortíssimo contraste a personagens adultos caricatos, ingênuos e facilmente manipuláveis (GORA, 2010).

Coming of Age: gênero de autoconhecimento, amadurecimento ou transição, que se apoia nos ritos de passagem para trazer um olhar crítico ao contemporâneo e a sociedade que cerca e que exige desse protagonista. Pode retratar temáticas locais e específicas, ou universais, com

capacidade para cativar variados públicos (FOX, 2017). A questão principal apresentada nestas obras é a ideia de que o protagonista inicia a jornada com menos conhecimento ou menos preparo, e termina mais sábio e maduro, podendo desenvolver níveis variados de maturidade mental e emocional, a depender da trama. Para Garrett, há sempre estas separações, como na vida infantil e na vida adulta, e é preciso criar uma ponte entre elas e atravessar. Garrett chama esta passagem de um estágio da vida a outro como “jornada” (GARRETT, 2019). Estas mudanças internas também virão de alguma pressão do mundo externo para que o protagonista “cresça”. Assim, essa transição de amadurecimento acontecerá nas periferias da sociedade, e entre papéis sociais bem definidos, gerando espaço para o crescimento do protagonista e para a crítica social (*Ibidem*). Logo, o jovem deverá descobrir não só quem ele é na sociedade, mas também em sua cultura, quem ele quer ser, ou não, e onde ele quer pertencer, ou no que ele vai acreditar ou deixar de acreditar. Desta maneira, um dos maiores atrativos e desafios desta construção narrativa é fazer com que o público se coloque emocionalmente naquela condição (FOX, 2017, p.3). Enquanto o termo *coming of age* parece claro à primeira vista, vale reforçar que é um gênero bem impreciso em suas definições, assim como qualquer outro, e muitas vezes assimilado como estilo, uma vez que a transição para amadurecimento pode variar de idade em diferentes países, culturas ou décadas. Kenneth Millard aponta variados exemplos em sua coletânea que não apresentam protagonista adolescente, como *Tom Sawyer*, *Huckleberry Finn* e *What We Lost: A History of My Father's Childhood* (MILLARD, 2007).

Found Footage: gênero filmico comumente associado ao documentário, que se apropria da estilística de filmes caseiros ou de câmera de segurança, encontrados posteriormente. A alusão a esta estilística pode ser reconhecida em filmes do gênero de horror ou suspense. “Alguns pesquisadores preferem usar outros jargões, como *point of view (POV) films* ou *discovered footage films* (termo criado por David Bordwell), para evitar confusões com outro gênero filmico também chamado de *found footage*, praticado por cineastas como Péter Forgács, Harun Farocki e Martin Arnold, e que consiste, em sua maioria, da produção de documentários experimentais a partir da colagem e da ressignificação de imagens de arquivo preexistentes (CARREIRO, 2013).

Escolas, Movimentos e Tipos de Cinemas:

Primeiro Cinema: configura os primórdios do cinema, do final do século XIX à primeira década do século XX, aproximadamente. É caracterizado por períodos de compreensão e experimentação dos usos da câmera e do desenvolvimento de uma narrativa e decupagem, com variadas propostas estilísticas, sendo impossível defini-lo como algo homogêneo (COSTA, 2006).

Cinema de Atrações: um estilo de cinema comumente visto no Primeiro Cinema. Inspirado na velocidade do mundo moderno, na efemeridade do presente, na sedução dos novos meios de transporte e na ideia de hiperestímulos e emoções, se utilizavam de globos da morte e efeitos de fantasmagoria dos *vaudevilles*, com cenas desconexas de perseguições em trens, corridas pelo trilho, saltos de grandes alturas ou de carroças em movimento. Era um cinema muito mais interessado nas sensações, nos efeitos nos corpos e cognitivo da recepção, do que propriamente em uma narração ficcional realizada de maneira hermenêutica ou em uma homogeneidade estilística (COSTA, 2006).

Cinema Clássico: formato hollywoodiano que se fez popular a partir de uma compreensão da narrativa clássica e da decupagem e da montagem, na linguagem audiovisual, presente nos

primeiros longas-metragens estadunidenses nos anos 1910. O cinema clássico se estende deste período até meados do século, quando transiciona ao cinema pós-moderno (BORDWELL, 2005).

Expressionismo Alemão: formato de cinema vanguardista que ocorre majoritariamente nos anos 1920, na Alemanha. Rompia com as estruturas estilísticas e temáticas comuns das obras clássicas, fugindo da verossimilhança proposta pelo classicismo norte-americano. Temas como visões, alucinações, delírio, morte, loucura, pesadelo, tirania e insólito, em narrativas próximas da literatura fantástica e gótica, tiveram espaço nestas obras que carregavam em sua proposta visual o nome e o peso de outra escola artística europeia. Há uma arquitetura, *mise-en-scène* e maquiagem próprias, o forte contraste na fotografia, os cenários e atuações teatrais, e as expressões exageradas que provocavam questionamentos quanto aos dramas, paixões e emoções humanas a partir de uma visão pessimista e sombria, especialmente naquele período alemão do pós-guerra. Quanto à narrativa, apesar de seguirem uma estrutura causal e se inspirarem na literatura gótica, as obras eventualmente apresentavam uma autoconsciência e provocação, coisa que seria reconhecida posteriormente somente no estudo do cinema moderno. Destacam-se as inovações vindas do *Gabinete do Doutor Caligari* (Robert Wiene, 1920) (CÁNEPA, 2006).

Surrealismo: escola de maior duração dentre as vanguardas no cinema, se estendendo dos anos 1930 aos anos 1960. Além de romper totalmente com a causalidade em sua narrativa, o visual impressionava e provocava em seus simbolismos presentes em imagens, à primeira vista, desconexas, gerando uma confusão entre subjetividade e objetividade. Estes símbolos do surrealismo ainda seriam de maior compreensão e aproximação que o distanciamento causado pelo dadaísmo, escola que propunha o deslocamento de função e lugar de objetos pela provocação da imagem. Tendo base nos conceitos psicológicos de Freud, esta escola teria maior duração e compreensão em relação à sua antecessora. Tinha como proposta oscilar entre o consciente e subconsciente, real e imaginário, de maneira que se abria a variadas interpretações, dependendo do que cada símbolo despertaria nos corpos e no subconsciente de seu espectador. Assim como a pintura surrealista, cabia ao público dissecar os segredos inseridos naquelas imagens a partir da compreensão própria, individual, e não-hermenêutica daqueles símbolos. À sua maneira, as obras surrealistas traziam teor de crítica ao sonho moderno, à hipocrisia social burguesa e aos horrores da guerra (CAÑIZAL, 2006).

Cinema Moderno: importante frisar que não dialoga com o conceito de “modernidade”, trazido por Aumont (2008). Era um guarda-chuva de escolas, também rebeldes ao classicismo, entretanto com suas próprias características narrativas e estilísticas (de fotografia, montagem, linguagem), se destacando o próprio Cinema Novo Brasileiro, o Cinema Novo Alemão, o Neorrealismo Italiano e a *Nouvelle Vague* Francesa, principalmente durante os anos 1950 e 1960. Uma nova geração de cineastas trazia uma coloquialidade em seu discurso e roteiro, além de personagens muito mais complexos, multifacetados, e uma edição mais dinâmica, partindo de variados *jump-cuts* que visavam o incômodo e o desnorteamento em tela. Seu humor e paródia eram considerados elitistas, uma vez que referenciavam críticas sociais específicas. As obras eram autorais, com narrativas mais frouxas, menos dramatizadas, focadas no vazio, ou na ambiguidade em seus finais. Seus protagonistas não são heróis, tampouco atores profissionais, são pouco dados à ação, e mais centrados em suas crises (interpessoais ou psicológicas) (MASCARELLO, 2006). Do ponto de vista estilístico, há uma inspiração nas vanguardas, uma vez que se pode haver uma confusão entre presente, passado, e tempo imaginado, além de uma mescla com estilísticas documentais – a iluminação simples, recusa de efeitos especiais e de montagem, pouco contraste. Outras possibilidades são os

planos de longa duração e a autorreflexão, ao retratar o próprio cinema (VANOYE; LÈTÈ, 1994).

Cinema Pós-Moderno: termo guarda-chuva que geralmente é associado ao alusionismo (citações a vários gêneros, cinemas, homenagens, recriações de diálogos, planos, tramas, temas em trilha sonora, gestos) (CARROLL, 1998). Apesar de ainda se apropriar de uma linguagem audiovisual e narrativa clássicas, regras do cinema clássico, a transição ao mundo pós-moderno influenciaria uma transição nos próprios formatos industriais hollywoodianos. Como o próprio período e suas definições são controversas, definir datas para este cinema também não é tarefa fácil. Muitos teóricos defendem que este cinema surge após os anos 1960 e início dos 1970, outros, defendem que dentro do próprio cinema pós-moderno, haveria duas fases distintas. Outros teóricos não se apropriam desta nomenclatura, preferindo o termo “pós-clássico”. Entretanto, muitos concordam que este é um cinema heterogêneo. Para Renato Pucci Jr, há um virtuosismo, a predileção por visuais expressionistas, aceitação fetichista da tecnologia e um antinaturalismo (ainda que parcial). Apesar da pirotecnia visual e narrativa, ao contrário do que muitos afirmam, o cinema pós-moderno está longe de ser um cinema de antihistoricidade e de despolitização, podendo colocar em questão a própria objetividade da historiografia, e olhar ao passado colocando luzes ali, e gerando provocações, inclusive, a grupos que antes foram marginalizados. Não é o fim do cinema, uma vez que sempre haverá novas formas de se criar cinema na contemporaneidade (PUCCI JR., 2006).

Nova Hollywood: também chamada de cinema estadunidense neoclássico ou *American New Wave*, por alguns teóricos, seria um cinema próprio dos anos 1960 e 1970, dentro do cinema pós-moderno, tendo como maiores expoentes os diretores Woody Allen, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola e Stanley Kubrick. Ao contrário dos personagens simples e heroicos do cinema clássico hollywoodiano, este cinema combinava estilísticas do clássico com o moderno, trazendo personagens mais complexos, contraculturais, indecisos ou marginalizados. Este liberalismo nos protagonistas permitia uma crítica muito própria à sociedade estadunidense (MASCARELLO, 2006).

Cinema Maneirista: defendido por Luiz Carlos Oliveira Jr. (2013) como um cinema não-clássico, ainda que dentro do cinema pós-moderno, teria como expoentes Raúl Ruiz, Wim Wenders, Rainer Werner Fassbinder e Brian de Palma, e uma fase presente nos anos 1960 e 1970, e outra novamente no cinema dos anos 1990 à atualidade. Neste, a aplicação da *mise-en-scène* não poderia mais ser usada de maneira inocente e espontânea, como no cinema clássico, e a partir das inspirações do moderno, haveria uma valorização hiperatrofiada da mesma, com filmes que exploram imagens em fluxo, com ênfase na criação de sensações puras, atmosferas e na intensificação do olhar pelo que há de material na experiência fílmica – luz, cores, som, duração (OLIVEIRA JR., 2013).

Cinema Blockbuster: teóricos defendem que em meados da década de 1970, teríamos a dita segunda fase do cinema pós-moderno, ou um novo estágio da *Nova Hollywood*. O *blockbuster* propunha estratégias novas para superar a crise da indústria cinematográfica hollywoodiana dos anos 1960. Isto incluiria derrubar censuras e abarcar um público maior, atraindo jovens e adultos em obras de classificação livre e baixo orçamento, revisitando ou mesclando gêneros clássicos com o cinema de alusão, e se utilizando de intensa publicidade e *marketing* para seduzir ainda mais consumidores a colaborar com as bilheterias – e com o consumo de suas obras também, *a posteriori*, em mídia física e em licenciamento. Antonio Costa defende que estas obras poderiam apresentar discussões e situações pertinentes ao mundo adulto, ainda que incluindo ícones do imaginário infantil, como heróis, e um humor de simples compreensão para os pequenos. Outro fator interessante seria a recuperação do *american way of life* em

suas obras, logo, não era incomum ver obras que se apoiassem na nostalgia dos anos 1950 e 1960, e o quanto o consumo daquelas épocas poderia inspirar o consumo neste momento. Ainda do ponto de vista conservador da Era Reagan, este formato contemplaria então um protagonista jovem adulto, referência em bons costumes, transicionando para uma nova fase de sua vida, em uma jornada de amadurecimento. Dentre estas obras de grande bilheteria de meados dos anos 1970, destacam-se *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas – Episódio IV: Uma Nova Esperança* (COSTA, 1989).

Cinema Mainstream ou **Filme High Concept**: definição para o filme *blockbuster* de alto orçamento que focaria muito mais na *performance* pelo *marketing* e na quantidade do que propriamente na qualidade de sua execução (MASCARELLO, 2006). Alguns pesquisadores, como Frederic Jameson (1996) e Robert Stam (2003), defendem que o *blockbuster* e o *mainstream* seriam pautados puramente no pastiche, na paródia, e na alusão de fragmentos esvaziados, sem muito acrescentar à crítica. Muitos creem que a *Nova Hollywood* dos anos 1960 teve sua chance de ser mais complexa e crítica em suas narrativas, mas, ao se deparar com um cinema recuperado financeiramente, e de grande orçamento, abriu espaço novamente a obras conservadoras em seus discursos, calcadas muito mais na ação, na pirotecnia das imagens e sensações e no protagonista do que propriamente em um discurso contra o classicismo.

Cinema Hipermoderno ou Hiper cinema: um olhar ao cinema pós-moderno a partir da compreensão de “hipermodernismo”, “hiperconsumo” e da “tela global”, teorizados por Lipovetsky e Serroy. Este hiper cinema dialogaria com as novas telas que surgiriam a partir dos anos 2000 – como o celular e o VoD (vídeo sob demanda) –, além das novas tecnologias digitais, caracterizando um cinema muito mais *high tech*, nas palavras dos teóricos (LIPOVETSKY; SERROY, 2009).

Efeitos do Audiovisual:

Efeitos Práticos: comumente associados à truques criativos (com uso de ângulos de captação, pinturas realistas, perspectivas forçadas, uso de miniaturas, truques de projeção, luz e sombra, *stopmotion*) ou soluções literais (como o uso de explosões reais, fogo, e chuveiros em *set* que simulam chuva), acompanham o cinema desde seu surgimento. Exemplos famosos configuram o cenário fantástico de *Viagem à Lua* (Méliès, 1902) pintado à mão em camadas de madeira que remetem ao teatro; e o uso de *stopmotion* com animação fotografada quadro a quadro de um boneco em massa de modelar para o fantástico gorila gigante, em *King Kong* (Merian Cooper, Ernest Schoedsack, 1933). Havia diversas restrições nestas técnicas: o alto custo de artistas com alta expertise, o demorado tempo de produção desta animação, a cadência (no século passado) divergia da cadência do *live action*, e a composição (antes da transição ao digital) não convencia a junção destes elementos. Apesar das dificuldades deste período, muito deste conhecimento colaborou para a evolução dos efeitos nas décadas seguintes (DAS, 2023).

Efeitos Especiais: se apropriam do avanço tecnológico da robótica e dos computadores, permitindo o surgimento do *chroma key*, dos *animatronics*, e da composição via impressora ótica. Entre os anos 1970 e 1990, é comum os efeitos práticos se combinarem aos efeitos especiais. Obras como *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (Ridley Scott, 1982) e *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança* (George Lucas, 1977), ainda combinam trechos óticos com miniaturas e *matte paintings*, entretanto, apresentam uma composição mais

convincente que as décadas anteriores. Muitos teóricos citam a importância do estúdio de efeitos especiais Industrial Light & Magic (ILM), fundado em 1975, por George Lucas. Já em *Star Wars: Episódio V – O Império Contra-ataca* (George Lucas, 1980), é possível ver a combinação entre efeitos práticos, efeitos óticos, bonecos, fantoches e *animatronics*. Este encontro entre real e digital nos efeitos caracterizaria os filmes de maior orçamento da década (DAS, 2023).

Efeitos Visuais: configuram o uso de CGI, principalmente a partir dos anos 1990, no cinema *mainstream* em gráficos impressionantes – como vistos no *Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final* (James Cameron, 1991) –; além do *bullet time*, utilizado em *Matrix* (Irmãos Wachowski, 1999). *Jurassic Park – O Parque dos Dinossauros* (Steven Spielberg, 1993) abre mão de testes em *stopmotion* logo que o CGI se torna uma possibilidade. Os primeiros testes do Tiranossauro resultaram na primeira versão do *software* de CGI Autodesk Maya, utilizado até hoje. Assim, o *stopmotion* deixaria de ser vinculado ao *status* de efeito prático, a serviço do *live action*, se tornando uma opção estilística específica e própria. Muitas obras ainda mesclam, nesta década, efeitos práticos, maquiagem realista, *animatronics* e efeitos visuais digitais. Destaca-se Jim Henson, bonequeiro responsável pelos *Muppets*, e também pela tecnologia de *animatronics* nas cabeças dos dinossauros da série *Família Dinossauro*; e o artista Stan Winston, fundador de diversos estúdios, responsável por trabalhar ao lado destes diretores e de John Carpenter e Tim Burton em efeitos realistas (DAS, 2023).

Revolução do CGI: se dá a partir da virada do século, com o impacto da transição da película à imagem e som digitais, além do aprimoramento do CGI, momento em que é difícil diferenciar o real e o digital. A evolução da qualidade e clareza da captação da imagem e do som, além de sua edição e composição em computadores em resoluções maiores, implicaram em uma combinação muito mais verossímil dos elementos gerados em CGI juntamente aos elementos captados em *live action*. Durante os últimos vinte anos, o CGI tem feito avanços consideráveis (em textura, pelos, expressões faciais e movimentações). Exemplos seriam *Mogli: O Menino Lobo* (Jon Favreau, 2016), os eventos surreais em *A Origem* (Christopher Nolan, 2010), e o *Marvel Cinematic Universe* (dos anos 2010 até o presente) – qualidade muito superior às adaptações de quadrinhos realizadas nos anos 1970 aos 2000, que ainda contavam com limitações tecnológicas. Outra grande revolução para os tempos futuros seria o hipotético “fim do *chroma key*” e sua substituição por gigantescas telas de LED (que projetariam a animação do cenário digital atrás dos atores, em alta qualidade, textura e iluminação, e em tempo real), testada na série *Star Wars – The Mandalorian* (Disney+, 2020), combinando *softwares* da indústria de animação e *games*. Outro ponto relevante ao contemporâneo seria uma segunda revolução que vivemos no desenvolvimento da inteligência artificial generativa, e o quanto muito se espera dela no futuro, dentro do aprimoramento dos efeitos visuais (DAS, 2023).

Termos Técnicos do Audiovisual:

Filmagem: captação feita em rolo de filme ou película.

Gravação: captação feita em câmeras digitais.

Live Action: captação (seja em filmagem ou gravação) de elementos (objetos, cenários, atores) que se movimentam em tempo real.

Animação tradicional: técnica de animação desenhada quadro a quadro, à mão, no papel com uso de mesa de luz e captação fotográfica de cada desenho. Com o advento dos computadores, canetas e mesas digitalizadoras e *softwares* que simulam a transparência entre

desenhos, é comum vermos esta técnica de desenho quadro a quadro sendo adaptada ao termo “animação tradigital”.

Rotoscopia: técnica de animação quadro a quadro desenhada a mão por cima da captação de imagens em *live action*. Muitos críticos e teóricos atribuem a técnica ao “vale da estranheza” (*uncanny valley*), pelo paradoxal excesso de verossimilhança visual vinda do movimento desta animação. Entretanto, diversos artistas defendem a roscopia como um processo de aprendizado aos princípios da animação, ou mesmo uma estética interessante se associada a uma proposta de direção condizente.

Stopmotion: animação feita a partir de leves alterações, fotografadas quadro a quadro, seja em objetos, bonecos ou pessoas.

CGI: *computer-generated imagery* ou *computer graphics imagery*, aqui no Brasil comumente referido como “3D”, ou arte “modelada” em ambiente virtual que simula uma tridimensionalidade, para poder coexistir com trechos em *live action*, ou simplesmente para cumprir com um desejo visual estilístico para a obra. De acordo com India Mara Martins, o desenvolvimento dos *softwares* 3D, ou CGI, está associado com a necessidade de alcançar “mais realismo e verossimilhança em suas produções que utilizam recursos computacionais. Esta necessidade passa a ser suprida a cada novo desafio surgido nos filmes, mas este desafio ocorre sempre no sentido de uma representação realista” (MARTINS, 2013, p. 63).

Technicolor: marca de película colorida, responsável pelo processo de três tiras de cor, popular nos anos 1930 a 1950. Conhecido e celebrado por sua cor altamente saturada, foi o processo mais utilizado por Hollywood na Era de Ouro do cinema americano.

Boom: um microfone grande e externo à câmera, geralmente segurado por um tripé ou longo bastão, para captar o som ambiente.

Lapela: um pequeno microfone externo preso na roupa dos atores, próximo ao pescoço, para captar sua fala com maior clareza.

Dead cat: proteção de pelúcia que diminui a captação de ruídos ambientes.

Termos Técnicos da Análise Fílmica⁸⁹:

Narrativa Clássica: uma estrutura causal, dividida em planos e cenas abertos, até que se concluam ao final da obra, com tempo e espaço coerentes. As obras narrariam ao menos duas tramas (ou *plots*) de maneira simultânea, geralmente, um referente à vida íntima e pessoal do protagonista, e outro referente à vida social ou a problemas de maior abrangência, de maneira que um *plot* acabaria por interferir o andamento do outro. Este formato é popular até os dias de hoje (BORDWELL, 2005).

Narrativa Não-clássica: parte do conceito de Bordwell (*Ibidem*), e está presente no Cinema de Atrações, nos Cinemas de Vanguardas e no Filme Arte, entre outros que não se baseiem em uma trama, e sim em um ou mais temas, podendo abrir espaço ao maior sentir ou à análise não-hermenêutica dos eventos e simbolismos em tela.

Narrador Não-Confíável: Diversos autores como Wayne C. Booth (2022), Nunning, Zerweck e Cohn, já apontaram variadas possibilidades para teorizar o narrador não-confíável e há uma constante problemática nesta teorização: de um lado, a obra poderia apresentar um

⁸⁹ Demais termos podem ser conferidos nos Anexos.

narrador com problemas de inconsistências ou mesmos devaneios, mas também um narrador cuja moral e pontos de vista sejam opostos ao do leitor. Este conceito dependeria do ponto de vista do leitor e da forma como este optaria por ler (BOOTH, 2022).

Instância narradora: diferentemente da literatura, o cinema apresenta um olhar diferente de um “narrador”. O termo possui diferentes olhares a partir de variados teóricos. Esta instância narradora pode partir de uma focalização (GAUDREAU; JOST, 2009) de um personagem ou objeto, e ser orquestrada por variados elementos cinematográficos (decupagem, direção de arte e som).

Arquétipos: padrões básicos que surgem na estrutura psíquica humana, herdados por meio de um “inconsciente coletivo”. Filósofos e antropólogos desde a Antiguidade já notavam padrões entre mitos, a partir de um processo cognitivo humano comum de percepção e compreensão do mundo, entretanto o psicanalista Jung atualiza o conceito. Para Jung (2014), a mente humana (em sua parte inconsciente) abriga arquétipos que ele define como imagens primordiais, universais e atemporais, que operam na psique e resultam em padrões de comportamento suprapessoais (JUNG, 2014).

Gênero: definição problemática, desde a literatura. Normas comuns da indústria hollywoodiana que partem de um pacto esperado entre a recepção e a produção, do ponto de vista comercial, logo, são constantemente hibridizados e passam por evoluções. Pode ser analisado a partir de narrativa, tempo e espaço, direção de imagem e som, semiótica, historicidade, ou simplesmente pela sensação transmitida à recepção. É delicado o trabalho com obras de gênero, uma vez que o público espera, paradoxalmente, fidelidade e inovação (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Estilo: É simples confundir os dois conceitos (estilo e gênero), entretanto, a análise crítica do estilo remonta ao século XIX, e aos estudos das artes, da arquitetura e linguística, em que críticos buscavam escrever uma história da arte a partir de padrões estilísticos em comum, logo, análises diferentes surgiam para tal categorização. Desde a articulação entre estilo individual, estilo nacional e estilo de uma época, a análises de pensamentos da época, juntamente à historicidade, até recorrências e padrões (UCHÔA; ADAMATTI, 2020, p. 293). O gênero segue uma estrutura de características comuns, porém limitantes; enquanto o estilo teria uma maior liberdade, sendo possível perceber diferentes estilos dentro de um mesmo gênero, a partir dos diferentes olhares de diretores. Este conceito vem da crítica ao “cinema de autor” e das características comuns da sua filmografia (NOGUEIRA, 2010, p. 9). O estilo cinematográfico seria a “textura das imagens e dos sons de um filme” que parte do “uso sistemático e significativo de técnicas dessa mídia [encenação, fotografia, montagem e desenho de som] em uma obra” (BORDWELL, 2013, p. 17). É importante compreender o processo técnico usado na obra, para analisar seu estilo. Outro caminho é a compreensão das mudanças e continuidades estilísticas em uma perspectiva histórica, a partir da resolução de problemas na produção (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Para Luis Nogueira, por exemplo, o anime seria um estilo de animação, o *Film* poderia ser um estilo comum em *Hollywood*, dentro do gênero policial, e o *western-spaghetti*, um estilo dentro do *western* (NOGUEIRA, 2010, p.50). Da mesma maneira, o pastiche deveria reproduzir o mesmo estilo da obra original parodiada, como é o caso das obras de Quentin Tarantino. É complexo, portanto, definir ou identificar o gênero ou o estilo de maneira rápida, seja na literatura ou no cinema, uma vez que grande parte das obras hibridizam variados formatos. E ainda, no cinema contemporâneo, normas estilísticas diferenciadas podem coexistir e ir além de um só gênero ou escola, fazendo parte também do conjunto de obras de um certo diretor, por exemplo, as obras de Tim Burton, Guillermo Del Toro, Wes Anderson ou Quentin Tarantino.

Diegese: é um conceito teorizado por diversos pesquisadores como Vanoye e Lèté (1994), Genette (1978) e Aumont (1993). Refere-se à realidade apresentada na obra, como uma verdade absoluta daquele universo ficcional. Este conjunto de informações (tempo, espaço, ambientação, regras) não precisam necessariamente estar presentes na obra, mas devem ser sentidos por meio de uma ambientação apresentada ao público, a fim de distinguir-se da nossa realidade.

Mise-en-scène: uso do ambiente da cena. Inspirado no teatro, o cinema compreende este como o estudo da disposição de cenário, objetos cênicos, eventos, posição e locomoção dos personagens em cena. A expressão é criada pela crítica francesa nos anos 1950, ao estudar o realismo no cinema, de maneira a ressaltar o papel do diretor na compreensão do espaço cênico (RAMOS, 2012).

Montagem paralela: alterna uma série de imagens que não têm entre si qualquer relação de simultaneidade, para criar efeitos de comparação ou de contraste (JOURNOT, 2005, p. 103).

Montagem alternada: comumente reveza os planos entre cenas e sequências simultâneas, deixando ganchos abertos até o clímax e conclusão da obra – artifício de suspense advindo do formato literário, que é adaptado ao audiovisual e se populariza, inicialmente, com os primeiros longas-metragens, em Griffith e Eisenstein (*Ibidem*).

Câmera subjetiva ou *point of view* (POV): revela o que o personagem está vendo, trazendo uma experiência especial de identificação do público com o campo de visão deste personagem em questão (PUCCI, 2001).

Jump-cut: um artifício na montagem que remove parte de uma cena ou plano, gerando dois planos com uma transição brusca entre eles, seja por conta de ângulos, posicionamentos ou períodos de tempo divergentes (MASCARELLO, 2006).

Tilt ou Dutch angle: também conhecido como “câmera inclinada” ou “ângulo holandês”, é uma inclinação da câmera em relação à referência da linha horizontal do horizonte. Um diretor pode usar essa técnica com objetivos estéticos ou para atingir algum tipo de efeito dramático, como tensão, desorientação, mal-estar, entre outros.

Som empático: é mais fácil ao público identificar uma trilha ou efeito sonoro empático, que reforça de maneira clara a emoção que as personagens estão sentindo (CHION, 2008).

Som anempático: a trilha e efeitos anempáticos podem parecer, à primeira vista, não terem este papel, mas, em contradição, conseguem reforçar também ainda mais estas sensações, pelo incômodo causado por elas. Como exemplo: um barulho de um ventilador enquanto ruído alto após a morte de uma personagem (CHION, 2008).

Leitmotiv: tema musical principal da obra. Para Ney Carrasco, não é incomum que, desde o cinema clássico, o audiovisual se aproprie de um *leitmotiv*, ou seja, um tema principal da trilha marcado pela abertura da obra, e que será referenciado posteriormente em outras músicas da trilha sonora original (CARRASCO, 2003).

APÊNDICES

A presente pesquisa parte de uma análise minuciosa, captando a compreensão de instância narradora, voz-*over*, simbolismos, decupagem, transições, direção de arte e som, por toda a extensão dos três objetos de pesquisa. Para tal, a criação das presentes tabelas foi necessária para esquematizar a análise da hesitação dos personagens perante os dois tipos de *plots* (o tido como real, e o estranho ou maravilhoso), e como as escolhas de direção reforçam a presentificação das sensações de ambos os *plots*, além da divisão de protagonismo (especificamente em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*).

Logo, o primeiro apêndice compreende esta análise de como o fantástico cinematográfico realiza a transição entre estes mundos. Em *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, esta análise é feita tão logo uma memória ou história é acessada; em *O Labirinto do Fauno*, esta oscilação ocorre durante toda a obra; e em *Onde Vivem os Monstros*, a transição ocorre apenas em dois momentos: quando Max viaja à ilha e quando retorna – entretanto, situações-chave que ocorrem em seu universo comum coincidem com situações que ocorrem na ilha. Assim, as análises hermenêuticas compreendidas nas tabelas também ocorrem de forma heterogênea, respeitando as particularidades de cada obra.

APÊNDICE A - TRANSIÇÕES AO MARAVILHOSO

TABELA 1 – NARRAÇÕES E TRANSIÇÕES EM *PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS*

MINUTAGEM	NARRADOR (VOZ-OVER)	DESCRIÇÃO	CORTES E TRANSIÇÕES	DIREÇÃO DE ARTE
00:00:00	Edward Bloom, de jovem a idoso	Sequência de abertura da obra: combina <i>fade</i> s e movimentação de câmera, embalada pela mesma trilha tema (o <i>leitmotiv</i> de Edward) para a narração da história de pescador de Edward, vista por William como uma desculpa para a sua ausência.	<i>Travelling</i> até a chama do logo do estúdio Columbia, <i>fade to white</i> , transição ao fundo de um rio com peixes, trajetória, <i>fade out</i> , transição ao quarto de Will criança, <i>travelling</i> lateral, <i>fade out</i> , transição a um acampamento na infância de Will, <i>travelling</i> lateral, <i>fade out</i> , transição um anel sendo fogado, <i>fade out</i> , transição à noite do baile de formatura de Will em sua casa, cena com quebras de eixo e <i>plongée</i> , corte seco para o casamento de Will.	As cenas que envolvem Will e Edward seguem uma direção de arte “transparente” (XAVIER, 2014), com proposta de cores e iluminação variadas, enquanto a cena do rio e do anel sendo fogado conferem um ar fantástico: o rio tem um brilho difuso branco a azulado, e o anel flutua em um fundo preto.
00:04:55	William Bloom	William narra que ficou três anos sem ter contato com seu pai, após a noite do casamento, sabendo detalhes apenas pelas cartas de sua mãe ou telefonemas com ela. Ele abre a obra informando que irá narrar suas histórias assim como as ouviu de seu pai, apesar de crer que a maioria não faz sentido tampouco seja real. Will narra o nascimento de Edward, como exemplo.	A sequência de cortes secos alterna entre a briga na noite de casamento, a vida de Will em Paris, sua mãe em casa, nos Estados Unidos o informando via cartas e telefonemas, e o pai nadando na piscina. O último corte apresenta Edward pescando em um rio, o <i>travelling</i> segue até o reflexo que faz uma transição de sua silhueta idosa e acima do peso para uma jovem e esguia. O <i>travelling</i> sobe e revela o Edward do passado pescando o peixe lendário e pegando de volta sua aliança. O título da obra surge sobre o rio, em um plano geral. Um corte seco revela o hospital e o nascimento atípico de Edward, escorregando pelos corredores.	Os planos que envolvem o presente seguem com uma proposta de transparência e cores frias, uma vez que se trate deste distanciamento entre pai e filho. Ao voltar ao passado e à pescaria, o brilho branco difuso reforça o mistério do rio e do peixe, enfatizado por uma trilha sonora em tom de aventura. Este mesmo brilho branco envolve o nascimento de Edward, com uma trilha sonora em tom cômico.
00:08:31	Edward Bloom, jovem, narração vinda da memória de William	William está no avião, é de noite e ele nota uma criança brincando com uma sombra de cachorro em seu assento. Esta cena dispara a memória de outra história que seu pai costumava lhe contar, sobre a bruxa. Quando pequeno, Will pedia a seu pai que lhe contasse histórias antes de dormir, e ele tinha predileção por esta, mesmo que lhe causasse pesadelos. Edward conta que quando	A câmera se aproxima do rosto de Will e da projeção da sombra de cachorro. Um corte seco revela a sombra de um cachorro feita por seu pai na parede de seu quarto de criança. Pai e filho conversam na cama. O rosto do pai em perfil projeta uma sombra, e um corte seco revela o pântano e as crianças. Ao contrário dos colegas, Edward faz amizade com a bruxa e fica reflexivo quanto ao conceito de morte. Ela revela como ele irá morrer e se despede. A porta se fecha diante da bruxa e um <i>crossfade</i> com <i>fade out</i> revela a cena seguinte: a chegada de Will e sua esposa na porta da casa onde cresceu	A trilha sonora tema desta história se inicia no avião, quando Will vê a sombra de cachorro. A projeção do rosto do pai a narrar já nuncia o contraste que será visto na cena com inspirações no expressionismo alemão, a trilha de suspense se intensifica. O suspense é mantido em planos fechados, primeiríssimos planos, planos detalhe e movimento de câmera se aproximando da expressão facial dos personagens. O contraste não é um choque, ele é apresentado desde a

		era criança, ele e seus amigos foram até a casa de uma bruxa do pântano para saberem como irão morrer.		iluminação precária do avião à noite, na narração na cama do menino, ao pântano com brilho difuso.
00:18:54	Edward Bloom, jovem, narração vinda da memória de William	William abre a porta de seu antigo quarto de criança e se lembra de quando teve catapora. Preso na cama, ouvia a outra história de seu pai, que narrava os eventos de como decidiu sair de sua cidade natal.	Há um corte seco entre o olhar de William para seu antigo quarto e a cena de sua infância, deitado na cama com catapora. Assim que Edward começa a narrar, um <i>crossfade</i> introduz suas memórias. Sua rápida transição de criança à adulto remete à parábola do peixinho dourado. Diversos cortes anunciam os feitos de Edward em sua juventude em uma divertida sequência de montagem. Se achando um gigante e grande demais para as limitações daquela cidade pequena, Edward se apoia na visita inesperada de um gigante selvagem para sair da cidade. Ele pega um desvio em uma floresta mal-assombrada e descobre a cidade de Spectre, um lugar que parou no tempo, no passado. Após perceber que esta cidade faria de tudo para mantê-lo ali, decide partir e reencontra o gigante na estrada. Há um <i>crossfade</i> para o presente, revelando a família jantando à mesa, enquanto, lentamente, a trilha sonora da história se silencia em <i>fade out</i> .	O contraste e as cores frias da discussão com o pai se transicionam a uma luz mais vívida quando Will abre a porta de seu antigo quarto e deixa o sol entrar, permitindo uma transição às memórias. Com cores vividas, brilho difuso e trilha sonora heroica, somos apresentados aos feitos do jovem Edward. A proposta de direção desta sequência remete ao cinema clássico com protagonista de arquétipo heroico, perfeito e incorruptível. Já o gigante chega à noite, reforçando o suspense, o contraste e a proposta estilística já conhecida de Tim Burton. A mesma proposta visual e de trilha acontece na floresta e no conflito com uma cobra. Já em Spectre, as cores vivas ressurgem com uma trilha alegre que remete ao sul dos Estados Unidos, com cordas e colheres. E o reencontro com o gigante é anunciado por uma trilha original esperançosa, próxima ao <i>leitmotiv</i> de Edward.
00:46:08	Edward Bloom, idoso, narra sua história de amor a Josephine	Edward conta como se apaixonou por sua esposa. Edward apresenta o circo a Karl, o gigante, e ambos conseguem emprego ali. Ele vê Sandra na plateia e se apaixona. Por meses, Edward trabalha apenas com a promessa de saber mais sobre esta moça. Após descobrir o segredo do dono do circo, ele encontra Sandra na faculdade.	Há uma transição entre o plano de Edward deitado na cama, e o plano aberto em <i>contraplongée</i> , revelando o circo. O plano do circo desce de cima a baixo, encobrindo o plano anterior com uma máscara com delimitação em <i>blur</i> (ou desfoque). Cortes sequenciais revelam o cotidiano de Edward no circo. Outro corte revela sua visita à faculdade. Um <i>travelling out</i> em <i>plongée</i> revela o campus cheio de flores e o pedido de casamento. Um corte seco retorna ao quarto de Edward e sua conversa com Josephine, ainda com a trilha romântica em <i>fade out</i> .	Novamente a escolha de cores vivas e brilhantes acompanha o dia a dia no circo e o pedido de casamento de Edward no campus. A trilha é sempre presente, oscilando entre temáticas circenses e cômicas, ao romântico na faculdade. A proposta de estilo muda quando, à noite, Edward se revolta contra Amos para pedir mais informações sobre Sandra, e acaba em um embate com o lobisomem. A trilha de suspense se intensifica com o contraste de luz, até o amanhecer e Amos se revelar um ser apenas

				solitário, transicionando a uma trilha romântica ao ouvirmos o nome da amada.
01:07:18	Edward Bloom, idoso, narra seu episódio na Guerra da Coreia a Josephine	Edward conta como o casamento não aconteceu como previsto, uma vez que precisou se alistar e ir à Guerra da Coreia. Durante uma missão secreta, ele afirma ter feito amizade com gêmeas siamesas performáticas e as convencido a ir trabalhar no circo nos Estados Unidos.	Um corte seco vai do quarto de Edward à cama de hospital com Sandra. A narração cobre o evento em silêncio até que, ao abrir a carta do exército, uma trilha sonora triste se mescla à marcha militar. Outro corte segue ao avião de guerra, com a música de Elvis Presley. Há um <i>crossfade</i> entre o convite dado às gêmeas e o plano de Sandra, ansiosa por uma resposta do marido. E outro <i>crossfade</i> entre o reencontro dos dois e o plano da casa dos Bloom, no presente.	Há uma alusão ao cinema de guerra nos primeiros planos que se passam no avião. O monotom da iluminação vermelha dentro dele, e o tom pouco saturado, quase preto e branco fora dele. Apesar da trilha alegre de Elvis, trata-se de uma missão muito perigosa e o estilo se aproxima da coragem e positivismo de Edward. Há uma alusão ao cinema de ação asiático no conflito com os militares coreanos. Ao retornar à sua casa e reencontrar Sandra, a trilha retorna ao <i>leitmotiv</i> de Edward, de maneira a reforçar a emoção dos dois. O brilho difuso da casa faz um paralelo com a transição à casa atual, branca e iluminada pelo sol do dia seguinte.
01:22:00	Edward Bloom, idoso, narração vinda da memória de William	William vê o <i>handi-matic</i> e se lembra de uma história. Edward narra que se ausentava por semanas por conta do trabalho. Era um representante comercial responsável por apresentar esta marca em outros estados.	Há uma transição entre o plano detalhe do <i>handi-matic</i> no depósito e o <i>handi-matic</i> sendo apresentado a Edward, pela primeira vez. O plano do passado desce de cima a baixo, encobrindo o plano anterior com uma máscara com delimitação em <i>blur</i> . Outra transição ocorre entre as vendas do <i>handi-matic</i> e anos posteriores, quando Edward troca de moto por um carro esportivo vermelho. O plano da estrada encobre o anterior vindo da direita para a esquerda, com outra máscara delimitada por <i>blur</i> . Após o assalto frustrado, a narração de Edward cobre todo o som da cena, ao discutir sobre inflação e contar como conseguiu comprar aquela casa. Um <i>crossfade</i> vai da casa branca iluminada pelo sol, a um plano detalhe da banheira, no tempo presente.	A trilha do The Vogues e a narração de Edward se iniciam ainda no depósito dos Bloom. Uma fusão à música de Allman Brothers ilustra a passagem de tempo em uma sequência de montagem. Quando o poeta menciona que irá assaltar o banco, a música de Canned Heat embala o conflito, todo em tons claros com o brilho difuso. Ao narrar sobre a crise imobiliária e dos bancos, novamente, a direção toma um tom de seriedade, sem trilha alguma, até revelar a cena do presente.
01:32:00	Jenny, idosa, ao narrar para William	Jenny narra como Edward demorou demais a retornar a Spectre e iniciou uma jornada na tentativa de salvar a cidade.	Da sala de estar de Jenny ao plano de Edward dirigindo, há um corte seco. Edward já trabalhava por conta própria quando uma tempestade o levou a Spectre, novamente. A transição da tempestade é feita por uma animação de bolhas, que surge da parte inferior da câmera até acima, cobrindo o plano com o carro sob a chuva e depois revelando o carro submerso. Edward adquire a cidade e reforma a casa de Jenny.	A música original tema de mistério (presente na floresta mal-assombrada e no pântano da bruxa) ressurgue durante a narração de Jenny em sua casa e prossegue durante a sequência de tempestade em Spectre. A coloração azul com brilho difuso revela a cidade. Já a estética do

			Uma transição em animação revela como a casa foi envolvida por trepadeiras e envelheceu. Um corte seco retorna à sala de Jenny e sua conversa com Will.	expressionismo alemão retorna ao mostrar a casa de Jenny pela primeira vez, em ângulos tortos, escura, decadente. Uma trilha sonora alegre envolve a reforma desta casa, e também a transição de cores sombrias a vivas e brilhantes. Mesmo que ainda iluminado pela luz do dia, a transição da casa de Jenny de reformada à atual também marca uma transição a cores mais frias e ao tempo presente.
01:50:25	William Bloom	Will narra a seu pai como ele morre.	Um corte seco vai do diálogo entre pai e filho à dramatização dos eventos narrados. Cortes se alternam entre Will narrando, no presente, e sua história imaginada. Como se trata de uma sequência de montagem alternada, a única diferença entre as cenas é a proposta de arte, já que a mesma trilha embala as duas.	O primeiro plano da dramatização se inicia semelhante ao anterior, mas, logo que o pai acorda, uma luz quente envolve o plano, mudando a direção de arte para o tema vivo e iluminado das histórias. A mesma trilha tema de Edward envolve toda a sequência, seja nos planos do presente ou da dramatização.

Fonte: elaborada pela autora (2025).

TABELA 2 - INTERAÇÕES COM O MARAVILHOSO EM *O LABIRINTO DO FAUNO*

MINUTAGEM	FOCALIZAÇÃO	INSTÂNCIA NARRADORA	DESCRIÇÃO	DIREÇÃO DE ARTE E SOM
00:00:00	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Onisciente, não-confiável. Apesar de narrada pelo Fauno, há uma dúvida quanto à veracidade dessa instância narradora, já que a sequência se encerra com a leitura de livros de contos de fadas.	Narração masculina em <i>voz-over</i> (que futuramente descobriremos que é o Fauno) narra as origens da princesa Moanna (Ofelia), um ser do mundo subterrâneo que fugiu ao mundo humano, deixando suas memórias para trás. Passou por fome, frio, doença e faleceu; mas, voltaria novamente ao mundo humano, e seu rei esperaria seu retorno ao mundo subterrâneo.	Som de criança arfando e a cantiga surgem na tela escura, as imagens surgem de um <i>fade in</i> . Ofelia sangra pelo nariz, o tempo retrocede e vemos o sangue retornar ao nariz. A câmera se aproxima do rosto dela, girando, em <i>tilt</i> , até entrar em sua pupila e revelar o mundo subterrâneo. O mundo subterrâneo é azulado e escuro, forte em contraste. A câmera acompanha Ofelia subindo a escadaria do poço do labirinto até um <i>fade to white</i> , que transiciona às ruínas da Guerra Civil e ao carro de Ofelia, no contemporâneo diegético. É dia e há um choque entre o azulado do subterrâneo do labirinto e as cores quentes quase desérticas das ruínas, tom semelhante às páginas dos contos de fadas de Ofelia, em um plano detalhe. A trilha sonora acaba logo que a narração se encerra.
00:03:08	Ofelia – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Ofelia e sua mãe, Carmem, grávida, viajam de carro, acompanhadas por outros carros de militares. Ofelia lê livros de contos de fadas. Sua mãe não se sente bem, eles pausam no meio da estrada de terra e das ruínas da Guerra Civil.	Não há trilha sonora. A coloração é majoritariamente amarelada (marcando o fim de tarde) com verde, da vegetação e do figurino).
00:04:15	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia tropeça em uma pedra com um olho talhado nela. A poucos passos, encaixa a pedra em uma escultura maior, com um rosto. Com o encaixe, um inseto sai de dentro da boca da escultura e voa diante da menina.	Logo que tropeça na pedra, uma trilha sonora indica, em piano, o mesmo tema da cantiga, o <i>leitmotiv</i> de Ofelia. A canção realiza um <i>crossfade</i> para um tema de suspense logo que Ofelia avista a escultura de pedra. Ao encaixar o olho na escultura, a trilha encerra.
00:05:11	Ofelia – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	A mãe a chama de volta. Ofelia diz ter visto uma fada. Elas retornam aos carros	A coloração é majoritariamente amarelada (marcando o fim de tarde) com verde, da vegetação e do figurino).
00:05:35	Inseto – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Onisciente, não-confiável	O inseto-fada observa os carros e os segue.	Os enquadramentos e o foco da câmera priorizam o inseto como observador e seguidor, embora nenhum outro personagem tenha tido ciência disso.
00:06:03	Ofelia – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Os carros chegam ao destino. Capitão Vidal recebe mãe e filha.	O caminho é realizado sem trilha, apenas com os efeitos sonoros empáticos da viagem. Uma trilha sonora de suspense surge quando Vidal repreende a menina, ao oferecer a mão esquerda para cumprimentá-la. A música transiciona a um tema de drama misto com curiosidade, assim que

				Ofelia percebe o inseto.
00:07:43	Ofelia e Inseto – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia nota o inseto-fada novamente e o segue pela propriedade. Após passar por uma entrada de pedra com um rosto de fauno no arco, Ofelia adentra o início do labirinto. Mercedes a segue e a acompanha de volta para casa. No topo da entrada do labirinto, o inseto-fada as observa.	A trilha sonora sobe o tom, se intensifica em volume e tema, embalando o caminhar de Ofelia até o labirinto com um tema de mistério.
00:09:43	Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Na sala de jantar, Capitão Vidal cria estratégias de cerco. Mercedes ouve a conversa enquanto serve comida aos militares. Vidal pede a ela que chame o médico. O médico Dr. Ferreiro receita medicações à Carmen. Ofelia e Mercedes acompanham. Mercedes comenta algo sobre o conflito com o doutor, sussurrando pelo corredor, Ofelia ouve.	É noite, a iluminação interna com lamparinas reforça o contraste noturno. No encontro com Vidal, Mercedes e o médico, as cores quentes prevalecem, enquanto no quarto com a mãe, o azul esverdeado é mais evidente, ainda que mantendo o contraste. Não há trilha sonora. O som de ranger da casa assusta Ofelia.
00:13:38	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	O bebê se agita na barriga, e Carmem pede que Ofelia narre uma história a seu irmão. Ela conta que todos os dias, no topo de uma montanha, uma flor desabrocha e promete a imortalidade, mas ninguém se arrisca a pegá-la, pois muitos espinhos com veneno mortal a rodeiam. Logo, os humanos falam muito da morte e nunca da imortalidade, enquanto a flor está fadada a permanecer sozinha.	O tema da cantiga se inicia logo que Ofelia se aproxima da barriga da mãe. A câmera desce de Ofelia ao <i>fade to black</i> . De um <i>fade in</i> , vemos o bebê na placenta, e, ao lado, a flor rodeada de espinhos. Da montanha, o inseto-fada voa até a janela do quarto das duas, conectando a transição entre história e realidade.
00:14:49	Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal concerta um relógio, quando o doutor surge e conta da situação frágil de Carmem. Militares interrompem para apresentar suspeitos. Um senhor camponês e seu filho dizem estar caçando coelhos para alimentar familiares doentes. Os militares reviram o conteúdo da bolsa, encontram um almanaque vermelho e Vidal mata os dois. Após a morte, encontra os coelhos.	Um <i>crossfade</i> da cena anterior revela Vidal concertando seu relógio. Ele é iluminado por uma luz azulada da noite e pelas lamparinas amareladas. Uma trilha tema de tensão irrompe enquanto Vidal mata cruelmente os dois camponeses.

00:18:27	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	No quarto, Ofelia ouve o som do inseto-fada. Chama sua mãe, mas ela não acorda. A menina questiona se trata-se de uma fada e mostra a ilustração no livro. O inseto compreende e realiza uma transformação à figura humanoide de fada alada. Ela guia Ofelia ao labirinto. Ela desce uma escada de pedra em espiral até o subsolo do labirinto, onde encontra uma estátua de pedra com a imagem de uma mulher segurando um bebê e um fauno esculpidos nela, e rodeada de círculos gravados ao chão, como uma mandala. Ali, um Fauno, acompanhado de três fadas, apresenta a identidade de Ofelia: é a princesa Moanna, filha da Lua e herdeira do subterrâneo. Aquele local é o último portal e deverá passar por três provas antes da lua cheia. Ele a presenteia com um livro maravilhoso e um saquinho com três pedras de âmbar, e desaparece.	A trilha original apresenta uma música tema suave em tom de curiosidade, ao introduzir a fada. O quarto parece estar bem mais escuro, ainda que azul esverdeado e com forte contraste. Ao chegarem ao labirinto, a música tema de mistério ressurgue. A trilha transiciona ao tema da cantiga, quando a menina percebe uma entrada subterrânea. Ao descer as escadas, a trilha se encerra. Apenas os efeitos sonoros ambientes empáticos acompanham a discussão. Ao ser apresentada ao livro, uma trilha sonora intensa de mistério surge, enquanto o Fauno desaparece na escuridão.
00:25:03	Capitão Vidal, Mercedes e Carmem – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	É dia, Vidal faz a barba com uma lâmina e dá os coelhos a Mercedes, para que prepare uma sopa. É um jantar importante com a presença do prefeito e sua esposa. Mercedes e as criadas preparam um banho para Ofelia. Carmem presenteia Ofelia com um vestido e sapatos novos.	A trilha sonora diegética é uma canção que Vidal coloca em disco de vinil em uma vitrola enquanto se barbeia. Em seu escritório, a luz azulada se mistura com detalhes amarelados. Outra canção diegética é ouvida em volume baixo enquanto Vidal conversa na cozinha com Mercedes. Na cozinha os tons quentes prevalecem, principalmente a luz amarelada e o vermelho apenas na lareira. O amarelo retorna no banheiro, ainda que com manchas avermelhadas no ladrilho e na banheira. Novamente, o verde fica por conta do figurino de Ofelia. Uma trilha sonora delicada surge logo que a mãe apresenta a roupa nova.

00:27:49	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia se fecha no banheiro para seu banho, pega o livro maravilhoso que escondeu. Instruções e ilustrações surgem nas páginas brancas de maneira maravilhosa. A mãe garante que o vestido a fará parecer uma princesa. Ao olhar-se no espelho, nota a marca de nascença me formato de uma lua, se convencendo de que é realmente uma princesa.	A trilha continua, transicionando a um tema de encantamento, e se intensifica ao ser revelado o conteúdo do livro. Quando a mãe bate à porta, a música diminuiu seu volume bruscamente, e retorna a um tema mais delicado.
00:29:00	Mercedes e Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Mercedes pica os legumes e esconde a faca em seu avental. As criadas elogiam a roupa nova de Ofelia. Mercedes diz que acreditava em muitas coisas quando era pequena, e que não acredita mais, como as fadas. A menina diz ter visto fadas e um fauno. Mercedes a orienta a ter cuidado com faunos. Vidal pede que Mercedes o acompanhe. Um carregamento de mantimentos chega ao depósito. Vidal toma posse da chave. Ao avistar fumaça na floresta, um grupo militar irrompe até lá a cavalo.	A trilha anterior é bruscamente encerrada com o corte seco e o som de uma faca ao transicionar à esta cena. A cozinha é amarelada, tendo um detalhe de vermelho nas galinhas e nas pimentas à mesa, e o verde no vestido novo de Ofelia. A trilha sonora só retorna quando Ofelia pergunta a Mercedes se acredita em fadas. O tom curioso transiciona a um tom de suspense quando Vidal pede a chave a Mercedes. O volume se intensifica quando os cavalos disparam.
00:31:25	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia segue as instruções do livro e também adentra a floresta, caminhando. Ela avista uma figueira seca, e percebe seus sapatos novos sujos de lama. Pendura o vestido em um galho e adentra a árvore. Engatinha em seu interior, se sujando mais ainda com a lama.	A trilha diminui em tom e volume, e muda a um tom curioso ao acompanhar Ofelia. Um corte seco revela, novamente, os militares correndo a cavalo, e uma panorâmica com uma máscara revela novamente o caminhar de Ofelia. Estas transições entre <i>plots</i> mantêm a mesma trilha, que oscila em intensidade entre uma situação e outra. Ao avistar a árvore, a trilha se mantém no tema de curiosidade. Na entrada da árvore, o tom de suspense é bem mais suave que a música tema dos militares. Já no subterrâneo, a trilha se encerra, e revela um tom avermelhado com brilho dourado.
00:33:28	Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Os militares chegam ao acampamento dos rebeldes. Recém abandonado, deixaram antibióticos. Sem contato, retornam à base.	A floresta tem um ar de maravilhoso, mantendo a combinação entre o amarelo e verde da vegetação, com um o quente a iluminação solar e dos vagalumes e pólen. A trilha dramática ressurgue logo que os militares se retiram a cavalo. Ela encerra seu tema logo a tempo de transicionarmos ao outro <i>plot</i> .

00:35:42	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia se rasteja até encontrar o sapo gigante. Ela alimenta ele com o âmbar. Ele morre e seu corpo revela uma chave. Ela completa sua primeira prova. Do lado de fora da árvore, com a chave em mãos, encontra seu vestido novo sujo de lama, e toma chuva.	O subterrâneo é escuro, com contraste forte e brilho dourado e avermelhado. Os efeitos sonoros empáticos dos insetos, da lama e do respirar do sapo em alto volume potencializam a dificuldade da missão. A trilha original apresenta um tom dramático logo que Ofelia tem uma ideia de como alimentar o sapo. O tema musical se encerra quando o sapo morre. Ao sair da árvore, já de noite, a paleta azulada escura retorna.
00:38:46	Capitão Vidal, Mercedes e Carmem – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal recebe seus convidados em um jantar, em que discutem racionamento da comida. Reforça que não devem alimentar os rebeldes que estão nas montanhas. Vidal menciona ter encontrado antibióticos na montanha, suspeitando de um rebelde doente. O médico e Mercedes se entreolham. Mercedes segue às montanhas, sinaliza aos rebeldes e encontra Ofelia. Carmem repreende a roupa suja de Ofelia, a coloca em um banho e pede que durma sem jantar. Carmem se retira do banheiro.	Sob a mesma paleta azulada escura, Vidal recebe seus convidados sob a chuva. Na cozinha, o tema dourado e avermelhado surge na luz da lareira, nos itens de metal, e no banquete à mesa. Um breve tema musical surge apenas quando Vidal menciona o rebelde doente. Uma trilha sonora original de suspense surge quanto Vidal encerra seu discurso dizendo que matará a todos contra ele, e segue até Mercedes encontrar Ofelia. A música se encerra novamente. O exterior, retratado em azul, com chuva e escuridão, mal permite a definição dos eventos. O tema sombrio musical retorna quando Vidal repreende o romantismo de Carmem. A trilha se encerra ao revelar a discussão entre Carmem e Ofelia, no banheiro, em forte contraste e brilho dourado.
00:43:42	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia fica feliz em saber que decepcionou o Capitão. O inseto-fada ressurgiu na banheira. Ofelia o segue novamente ao Labirinto, levando a chave. O Fauno e a fada se alimentam de algo. O Fauno lhe dá um giz. A menina retorna.	Uma trilha sonora de mistério surge com o sorriso de Ofelia no banho e a acompanha durante toda a sequência, mesmo no Labirinto, que possui uma iluminação azul esverdeada.
00:46:29	Capitão Vidal, Mercedes e Carmem – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal usa uma chave para abrir o depósito e monitora o racionamento de comida. Carmem dorme com dor. Ofelia acorda e se tranca no banheiro.	A trilha anterior se encerra ao transicionarmos ao outro <i>plot</i> . Um tema melancólico surge enquanto Vidal organiza o racionamento de comida e prossegue até a cena do banheiro. A sequência, embora mescle o amarelado com o verde do exterior diurno, e o verde das roupas de mãe e filha nas cobertas amareladas, carrega baixa saturação.
00:47:20	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia abre o livro maravilhoso, que revela sangue. Ela ouve os gemidos da mãe e sai do banheiro.	O tema melancólico se transforma em suspense quando revela o conteúdo do livro, junto a um grito e gemidos de dor. Ainda que à meia luz, o brilho do banheiro revela os eventos com maior clareza e luz amarelada.
00:48:00	Ofelia, Capitão Vidal, Mercedes e Carmem – <i>Plot</i>	Onisciente e confiável	Ofelia abre a porta do banheiro e vê sua mãe de pé, sangrando, pedindo	A trilha de suspense se intensifica ao revelar a mãe adoecida no quarto. Ao revelar o Capitão, no gramado, a

	Real		por ajuda. Ofelia busca Vidal. É fim de tarde chuvosa e o médico orienta Vidal que mantenha sua esposa em repouso absoluto e Ofelia em outro quarto. Vidal pede a ele que a cure. Mercedes e as criadas improvisam um quarto no sótão da casa. Ofelia e Mercedes conversam sobre os rebeldes, uma se preocupa com a outra. À noite, Mercedes pega alguns pertences em um esconderijo sob o piso do chão e segue às montanhas acompanhada do médico.	trilha sonora se encerra. O forte contraste revela o diálogo entre Vidal e o médico, de costas, em silhueta, com a luz azulada e escura do fim de tarde com chuva. O quarto novo é escuro, com paredes amareladas descascadas com tinta avermelhada. Ofelia e Mercedes vestem verde. Uma trilha sonora melancólica surge quando Ofelia pede a Mercedes que cante uma canção de ninar. A noite chega com muita escuridão e pouca definição do que se vê, com tons verdes azulados. A <i>leitmotiv</i> de Ofelia acompanha Mercedes até sair da casa com o médico. O silêncio os acompanha até revelar os rebeldes. Outro tema musical de tensão acompanha os rebeldes.
00:52:22	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	O Fauno surge à noite, diante da cama de Ofelia, a acorda e lhe dá uma mandrágora, uma planta que sonhava em ser humana. Deve alimentá-la com leite e sangue para tratar sua mãe. O Fauno a orienta sobre a prova. Não deve comer nada do banquete, sua vida depende disso.	Sob a mesma paleta azul esverdeada e escura, o Fauno surge, trazendo seu <i>leitmotiv</i> de mistério durante esta cena. A trilha se encerra tão logo a cena se acaba.
00:53:55	Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Os rebeldes guiam Mercedes e o médico a uma caverna que usam como esconderijo. Ela distribui os alimentos e cartas que conseguiu levar. O médico trata dos enfermos.	A cor azulada e escura do exterior, e sem definição, logo transiciona à forte luz amarelada da caverna, com mais clareza e pontos de vermelho no sangue dos ferimentos dos rebeldes. Dentro da caverna, a trilha sonora apresenta um tema musical dramático, que se encerra logo que a cena se acaba.
00:55:50	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Em seu quarto, Ofelia abre o livro para instruções. O desenho com giz abre o portal, a ampulheta marca o tempo, e as três fadas a guiam. Ofelia prova uma uva e o Homem Pálido a persegue. Ele devora duas das fadas. Ela consegue abrir outro portal e voltar ao quarto.	Uma trilha de mistério surge quando o livro revela seu conteúdo, no quarto azulado. Ao abrir o portal, a trilha se intensifica, transicionando a um tema de suspense a horror que logo se encerra quando ela entra no cômodo. O salão mescla luzes douradas e vermelhas, em tons quentes. Conforme Ofelia abre o cofre, o tema de suspense retorna e segue até o final da cena. Ofelia coleta uma adaga dourada envolta em um veludo vermelho. Ao retornar ao quarto e fechar o portal, a trilha sonora encerra, e ela retorna ao tom azulado e escuro do quarto, ao lado da única fada.

01:02:47	Mercedes, Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	É manhã, Mercedes e o médico retornam das montanhas. O doutor pede que todos passem da fronteira, Pedro se nega. Fica com a chave de Mercedes. Vidal faz a barba e brinca com a lâmina e o espelho.	As montanhas revelam o tom amarelo quente e brilhante da manhã ao lado do verde vivo da floresta. Uma trilha dramática surge quando Pedro revela que eles não têm escolha. O exterior do quartel tem as mesmas cores, mas tem tons pouco saturados. Já os aposentos de Vidal são azuis esverdeados, com pouca luz amarelada. Vidal se barbeia ao som diegético de um vinil com marcha militar. Uma música tema sinistra, não-diegética, da trilha sonora original, surge quando Vidal ameaça cortar o pescoço de seu reflexo com a lâmina.
01:04:53	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia vai ao quarto da mãe, que está dormindo. Coloca a mandrágora em uma bacia com leite, e ela age como um bebê. A alimenta com seu próprio sangue e a coloca sob a cama da mãe. Sob a cama, ela ouve alguém chegar.	O quarto é bem iluminado, claro, e majoritariamente amarelado em tons quentes. O chão sob a cama é de um tom frio esverdeado. A trilha da cena é delicada e de mistério. A mandrágora emite suspiros de um bebê. Ao ouvir pessoas se aproximando e o som do relógio do capitão, a trilha se encerra.
01:06:07	Capitão Vidal e Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal e o médico observam a situação de Carmem. Ela está com menos febre. Vidal pede que salve o bebê. Ofelia ouve. Vidal ouve um estrondo e sai. Vê uma explosão nas montanhas. No quarto, Ofelia pede para que seu irmão nasça sem ferir a mãe e promete que lhe fará príncipe em seu reino. Vidal encontra um trem descarrilhado e é atacado pelos rebeldes. Vidal percebe o cadeado do armazém aberto. Há um conflito armado, pegam um rebelde vivo e o levam ao armazém. Mercedes vai até o armazém temendo que seja seu irmão. É outro rebelde. Mercedes e o médico tratam de Carmem que diz estar bem melhor. Vidal ameaça torturar o rebelde.	O quarto segue com a mesma proposta visual. Ao sair da casa, o tom do ambiente e dos uniformes é pouco saturado. O amarelo e o vermelho vêm quentes nos tons de pele e na explosão. Durante a conversa com seu irmão, o <i>leitmotiv</i> de Ofelia vem em volume baixo, em piano, e se intensifica ao revelar o trem destruído nas montanhas. O ambiente do ataque é azul escuro, em tons frios, e sob a chuva. Durante o diálogo do Capitão com o maquinista, a trilha se encerra. O conflito ocorre sem trilha sonora, os tiros trazem um brilho diante da escuridão fria. Mercedes descobre que capturaram um rebelde, ela transiciona do interior da casa, amarelada quente ao azul frio e pouco saturado do exterior, sob chuva. O armazém também carrega a luz amarelada das lamparinas, de maneira mais fraca e com mais contraste que a luz da casa. A trilha sonora ressurgue na captura do rebelde, em tom dramático, até revelar qual seria o rapaz. Um breve tema musical dramático ressurgue quando Vidal golpeia o rebelde.
01:16:59	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	É noite, o Fauno ressurgue no quarto de Ofelia e a acorda. A fada narra a ele o que aconteceu na última prova. Ele diz que ela não voltará ao submundo, sua memória sumirá com o tempo, e eles sumirão com ela.	O quarto novamente é apresentado em tom azul esverdeado, com pouca luz e forte contraste, o Fauno surge da escuridão. Durante toda a cena, a trilha misteriosa tema do Fauno surge e transiciona a um tema mais dramático conforme o personagem braveja.

01:18:30	Capitão Vidal, Carmem e Dr. Ferreiro – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	De manhã, sob a chuva, o capitão lava as mãos do sangue. O médico é chamado para tratar o rapaz torturado e gravemente ferido, que o pede que o mate. O capitão encontra um vidro de antibiótico na maleta do médico, o pega secretamente, e compara com outro em seu escritório (que encontrou nas montanhas). Vidal encontra Ofelia sob a cama e repreende o uso da mandrágora. Carmem a joga na fogueira.	O exterior é retratado com o azul pouco saturado, frio e menor definição com a chuva. Já o interior do armazém, nesta cena, revela muita clareza, luz mais forte, e definição maior aos detalhes dos itens à cena. O dourado da luz, aliado ao sangue, contrastam com o azul do exterior, ao vermos a porta do armazém aberta. Uma trilha sonora de suspense surge quando o Capitão compara os dois medicamentos, ela realiza um <i>crossfade</i> para um tema mais emotivo quando o médico pratica eutanásia. Novamente, o tema musical de tensão ressurgue acompanhando Vidal de seu escritório até encontrar a mandrágora. Dentro da casa, o brilho amarelado segue o capitão e os personagens, inclusive no antibiótico.
01:23:38	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Um som de grito vem da mandrágora sendo queimada, e Carmem não se sente bem. A mandrágora se encolhe no fogo, como uma criança em aflição.	A intensidade visual da cena vem do vermelho da fogueira, em forte contraste com a mandrágora sendo morta, quase em preto absoluto.
01:23:57	Capitão Vidal, Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal questiona a decisão de Dr. Ferreiro e o mata. Mercedes e os criados auxiliam no parto, mas a mãe não resiste. Vidal suspeita de Mercedes, questiona se ele possui a única cópia do armazém. À noite, Mercedes resolve fugir com Ofelia. Elas seguem ao meio da floresta, mas são surpreendidos por Vidal e os militares. Vidal bate no rosto da menina, a chama de "vadia" e a prende no quarto, com militares de vigia em sua porta. Pedem que a matem, caso a vejam fugir. Os militares recuperam os itens roubados por Mercedes e a amarram no armazém. Vidal a subestima como mulher. Ela saca uma faca de cozinha, se liberta e esfaqueia Vidal, nas costas, no peito e na bochecha. Mercedes foge pela mata, onde é perseguida pelos militares a cavalo. Os republicanos os surpreendem, com tiros. Mercedes abraça o irmão.	A proposta de cores e contraste sugerida na sequência anterior do armazém prossegue nesta cena. Uma música triste instrumental surge enquanto o Dr. Ferreiro reflete sobre obedecer a ordens. Ao migrarem ao ambiente externo, chuvoso, há menos contraste e o azul frio e pouco saturado ilustram a morte do médico. A música continua, ao fundo, até o nascimento do bebê. Ao interior da casa, o contraste forte e a iluminação amarela acompanham a agitação do parto e revelam o rosto choroso de Ofélia em contraste com a dureza da reação de Vidal. Com a notícia da morte de Carmem, outra trilha melancólica instrumental se inicia, acompanhando o <i>crossfade</i> para a cena de seu velório. É um ambiente externo, em dia ensolarado, fortemente iluminado pela luz amarelada a ocre. Em outro <i>crossfade</i> com <i>travelling</i> , vemos os presentes indiferentes, com exceção de Mercedes e Ofelia. Outro <i>crossfade</i> revela Ofélia observado o antigo remédio e o quarto vazios mãe, em um forte contraste em tom de verde pouco saturado. A partir de um <i>fade out</i> , tons vivos e contrastantes permeiam a conversa de Vidal com Mercedes. A trilha triste se encerra e inicia uma nova, tensa. Ao final da conversa, a trilha original se encerra, e ouvimos uma

				música vinda da vitrola de Vidal, de forma diegética. No quarto de Ofelia, em tons azuis e azuis esverdeados, Mercedes comunica sua fuga. Ao fugir, na chuva, sem trilha sonora, há pouca definição e muita intensidade visual, em tons azuis frios, escuros e pouco saturados, e pouco contraste. Uma trilha instrumental de suspense se inicia quando Mercedes esfaqueia o Capitão e inicia sua fuga. A música se torna mais rápida durante a perseguição. Ao se ver cercada pelos militares, o silêncio potencializa a tensão. Ao ser salva, tons azuis esverdeados e um alívio vem no <i>leitmotiv</i> , dando o tom à cena.
01:36:39	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia é surpreendida no quarto pela visita da fada e do Fauno. Ela o recebe com um abraço e ele orienta sobre a última prova: deverá seguir suas ordens sem questionar e levar seu irmãozinho ao Labirinto. O Fauno dá um novo giz para que Ofelia crie sua própria porta.	Um <i>crossfade</i> do plano anterior encerra a trilha sonora e revela Ofelia no quarto, seguem os tons azul-esverdeados. Há momentos de pouca definição, em meio à sombra, quando surgem a fada e o Fauno. Quando o Fauno entra na luz branca a esverdeada, reforça o contraste da cena. Ao informar sobre a última prova, o <i>leitmotiv</i> em tom melancólico retorna, causando estranhamento na menina.
01:37:48	Capitão Vidal, Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Apenas dois militares retornam do conflito, um deles ferido sobre o cavalo. Vidal costura o ferimento do rosto e cria um curativo. Ofelia se esgueira por entre os móveis, se escondendo de Vidal. Um militar o chama, reportando sobre o militar ferido, e eles se reúnem diante da lareira. O grupo se dá conta que foram cercados e os rebeldes são maioria. Ofelia mistura a antiga medicação de sua mãe no copo de bebida de Vidal, pega a criança do berço e o padraço a vê. Vidal, após ingerir a medicação, persegue a menina, cambaleante e armado, até o Labirinto.	A música anterior atravessa a esta cena, se encerrando quando os militares chegam ao moinho. Os aposentos do Capitão combinam o brilho amarelado intenso com alguns pontos de luz azulada e o vermelho do sangue. Os movimentos de câmera seguem onipresentes, reforçando o quanto Vidal não nota a presença de Ofelia naquele ambiente. Ao fundo, uma música de suspense surge ao revelar a menina. O intenso contraste e o trabalho de foco e desfoque no copo, reforça a concentração da menina ao inserir remédio na bebida de Vidal. No encontro entre os militares, a luz da lareira revela um plano alaranjado. A trilha se intensifica, e a perseguição reforça o contraste entre um intenso azul e o laranja das explosões. Há um trabalho de luz e contraluz muito definidos quando Vidal resolve entrar no labirinto.
01:44:38	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia consegue despistar Vidal pelos trajetos do Labirinto. Ao se ver em um corredor sem saída, as pedras de três corredores, de maneira maravilhosa, se deslocam, abrindo a ela uma passagem em linha reta até a entrada do subterrâneo do Labirinto.	Na perseguição no labirinto, o contraste se divide entre sombras praticamente pretas e uma luz em tom azul-esverdeado frio, ainda acompanhada da trilha sonora intensa. A única exceção em cor é o vermelho do sangue na camiseta de Vidal.
01:45:01	Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal não mais a vê e se perde no Labirinto.	Idem acima.

01:45:11	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Diante da entrada do subterrâneo do Labirinto, o Fauno encontra Ofelia e seu irmão. Com a adaga em mãos, pede que Ofelia lhe entregue a criança e ela nega. Ele diz que precisa de somente uma gota do sangue de um inocente. Ela opta por sacrificar sua chance de ir ao submundo, em prol de proteger o menino. O Fauno se enfurece.	A trilha sonora anterior se encerra, outra música instrumental se inicia, em baixo volume e menor dramaticidade. Os tons azuis-esverdeados seguem por esta cena, em menor contraste em comparação à sequência anterior, e revelando o brilho dourado do punhal. O Fauno toma um perfil impositor e doutrinador, próximo ao comportamento de Vidal.
01:46:07	Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal chega ao centro do Labirinto e vê a menina falando sozinha.	Uma câmera subjetiva mostra Ofelia pelo ponto de vista de Vidal, em que o Fauno não é revelado.
01:46:16	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	O Fauno acata e desaparece diante dela.	Um efeito sonoro de vento ilustra o desaparecer do Fauno, e a trilha sonora ergue em volume e em melancolia quando Vidal coloca a mão no ombro da menina.
01:46:26	Capitão Vidal – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Vidal surpreende a menina, toma o bebê de seus braços e dá um tiro em Ofelia. Ela cai ao chão, ensanguentada, à beira da escadaria do Labirinto. Vidal é surpreendido pelos rebeldes na saída do Labirinto, e lhes entrega seu filho. Mercedes diz que ele sequer saberá seu nome. Seu irmão, Pedro, atira no rosto do Capitão, que cai, morto. O grupo encontra Ofelia, caída, no centro do Labirinto.	A música dramática se intensifica e se converge ao <i>leitmotiv</i> , até o momento em que Ofelia leva o tiro. O vermelho do sangue se destaca nos tons esverdeados da cena. A música tema segue em uma versão menos intensa ao revelar o Capitão saindo do labirinto. Em forte contraste, os rebeldes são iluminados em contraluz, pela luz azulada e por uma alaranjada, do incêndio, ao fundo. A trilha se intensifica novamente, de maneira dramática, na morte do Capitão. Ela realiza um <i>crossfade</i> ao revelar o grupo encontrando Ofelia, em uma versão mais melancólica. A menina se destaca no cenário, pela clareza de seu vestido e pele, enquanto o restante é mostrado em tons escuros e pouca definição.
01:49:22	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Gotas do sangue da menina caem na mandala desenhada ao centro do subterrâneo do Labirinto, iluminada pela lua cheia.	A trilha sonora continua. A câmera se aproxima da mão da menina. A luz fria azul da lua reflete nas águas subterrâneas, enquanto as gotas se movimentam. Gotas de sangue caem na estátua, também. O intenso contraste de luz continua, além da diferenciação entre o vermelho e o azul.
01:49:45	Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Mercedes pega a menina no colo e canta a canção de ninar a ela, para que adormeça.	A trilha sonora continua e se mescla à cantiga de Mercedes (o <i>leitmotiv</i> da obra). A câmera revela apenas ela e a menina em foco, iluminadas pela lua e por tons azul-esverdeados em pouca saturação.

01:49:59	Ofelia – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	Ofelia desperta no salão do palácio do submundo, com roupas novas, limpas e curada. Seu pai pede que se levante. Conta que por ter derramado seu sangue ao de um inocente, conseguiu retornar. Ao lado do trono de seu pai, há mais dois, um vazio e o de sua mãe, grávida. Ao lado dos tronos, o Fauno e as três fadas a recebem. Sua mãe, que possui orelhas pontudas como a de uma fada, pede a ela que venha se sentar ao seu lado, e ao lado de seu pai. Nas arquibancadas ao redor, o público aplaude.	A câmera revela Ofelia retornando sua respiração, a luz azul fria é substituída por uma luz amarela quente que se inicia ao canto direito da cena e cobre toda a tela, como um <i>fade to yellow</i> . Há um conforto na cena. A menina se levanta em uma nova realidade. O cenário é acobreado, e as vestes nobres da menina combinam o vermelho e o amarelo. A trilha sonora segue, transicionando a uma versão épica e emocionante. A câmera, em <i>contraplongée</i> , revela a amplitude do salão tomado pela luz amarela. O som das vozes ecoa, como em um efeito onírico.
01:51:27	Mercedes – <i>Plot Real</i>	Onisciente e confiável	Ofelia dá um último sorriso e morre. Seus olhos perdem vida. Mercedes chora.	Em outro <i>fade to yellow</i> , é revelada Ofelia em cores frias, no cenário azul-esverdeado. O <i>leitmotiv</i> continua murmurando a cantiga, agora, pela voz da própria criança.
01:52:04	Inseto – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i>	Não-onisciente, não-confiável	O Fauno narra que a princesa "reinou com justiça e bondade por muitos séculos, que foi amada por seus súditos. E que deixou para trás pequenos traços de sua passagem pela Terra, visíveis apenas para aqueles que sabem onde olhar". Diante da árvore, um galho revela uma flor desabrochando muito rápido. O inseto pousa diante da flor.	Diferentemente de todas as outras transições, esta não possui corte, <i>fade</i> ou fusão. Uma trajetória percorre a criança, Mercedes e os rebeldes, até o céu em uma câmera alta, revelando a mandala com a estátua de pedra ao subsolo. Este movimento de câmera chama a voz- <i>over</i> do Fauno. No último plano, a floresta é apresentada em um dia ensolarado, com o brilho amarelado do sol em contraste com o verde vivo da floresta, e o rosa da flor. Da morte da menina ao plano da árvore, o <i>leitmotiv</i> se transforma do tema triste a um misterioso. Um <i>fade out</i> encerra a obra.

Fonte: elaborada pela autora (2025).

TABELA 3 - INTERAÇÕES COM O MARAVILHOSO EM *ONDE VIVEM OS MONSTROS*

MINUTAGEM	FOCALIZAÇÃO E INSTÂNCIA NARRADORA	DESCRIÇÃO	DIREÇÃO DE ARTE E SOM
00:00:00	Max – <i>Plot Real</i> (Instância narradora não-onisciente e confiável)	Max, um menino solitário de nove anos de idade, com uma imaginação ativa e forte energia, vestindo um traje de lobo e correndo com seu cachorro. O garoto faz uma bagunça pela casa, quando percebe que se sente sozinho nas brincadeiras e que não tem a devida atenção da irmã adolescente e da mãe, divorciada com um novo namorado.	Uma cantiga murmurada (o <i>leitmotiv</i> de Max) abre os créditos iniciais da obra, com desenhos infantis por sobre os logos dos estúdios. A obra se inicia com o grito de Max, perseguindo o cachorro em uma trajetória em câmera na mão, sem a trilha sonora. Um frame congelado com a imagem da brincadeira de Max, em <i>blur</i> , revela o título da obra. Um <i>fade to black</i> abre novamente para o <i>leitmotiv</i> e a brincadeira de Max na neve.
00:01:53	Max – <i>Plot Real</i> (Instância narradora não-onisciente e confiável)	Max vai brincar sozinho em seu iglu, e inicia uma guerra de bolas de neve com os amigos da irmã, que destroem seu iglu de gelo no final da brincadeira, e Max, em um acesso de ira, acaba destruindo um quadro que fez para a irmã e encharcando seu quarto com neve. Em seguida vai a seu quarto, com sentimentos confusos, e reflete olhando para seus brinquedos (uma bola de madeira e um barquinho) e um globo dado por seu pai. A mãe chega em casa, ouve o relato do menino, e seca o quarto de Claire com a ajuda dele.	A trilha de abertura se encerra. Câmera acompanha Max enquanto brinca sozinho nas proximidades do iglu. Ele chama a irmã para brincar e ela nega. Ele toma uma atitude de poder e briga com uma cerca de madeira. Vemos o carro dos amigos da irmã chegando ao fundo. Trilha sonora inicia lentamente, e vai se tornando mais alta e animada de acordo com o desenvolvimento da guerra de neve entre Max e os amigos da irmã. A câmera na mão apresenta movimentos bruscos e enquadramentos fechados para refletir a dinâmica e ação da brincadeira. Trilha cessa bruscamente logo que o iglu é destruído. Ele chora enquanto a irmã sai de carro com os amigos. Ao entrar em casa, inicia-se uma trilha de sons vocalizados em gritos infantis, durante o ataque de ira de Max. Quando ele percebe o que destruiu, o silêncio retorna. Deitado na cama, em um momento de reflexão, uma nova trilha se inicia, em tom melódico. Quando sua mãe entra no quarto, a música se encerra, e o diálogo ocorre sem trilha sonora. Quando limpam o quarto da irmã, a música <i>Worried Shoes</i> , de Karen O, se inicia, continuando até a sequência seguinte. A câmera fica estável durante a limpeza. As sequências são majoritariamente em tons azulados, com detalhes em marrom. O figurino do menino é azul, e o da mãe marrom.
00:07:23	Max – <i>Plot Real</i> (Instância narradora não-onisciente e confiável)	Posteriormente, o menino vê a mãe em uma ligação de trabalho, preocupada com um relatório que não foi aceito. Ele tenta brincar para alegrá-la. Ela lhe pede que lhe conte uma história, enquanto a registra em seu computador. Max narra a história de um vampiro que quebrou todos os dentes e não pode mais ser aceito pelo grupo. “Fim” (fala dele). A mãe, sabendo do conflito com a irmã, fica chateada por ele.	A música descontraída <i>Worried Shoes</i> continua em volume baixo enquanto a mãe de Max fala ao telefone e ele faz brincadeiras para distraí-la. Câmera na mão retorna, alternando entre <i>plongée</i> e <i>contraplongée</i> , em subjetivas, entre os rostos de Max e, ocasionalmente, de sua mãe durante a história do vampiro. O quarto da mãe é todo revestido de madeira, a cena reforça os tons marrons e amarelados da luz, destacando o menino em roupa branca e mãe vestida de cinza escuro.

00:09:49	Max – <i>Plot Real</i> (Instância narradora não-onisciente e confiável)	No colégio, ele se diverte com os colegas até que uma fala do professor de ciência o assusta. O sol eventualmente irá morrer. Mas, antes, consumirá a Terra. Antes disso, a humanidade eventualmente morrerá também, por diversas causas. O menino vai para casa pensando na morte, uma vez que perdeu o pai, e reflete sobre isso ao olhar para a mãe e a irmã no carro.	Nesta sequência, a brincadeira no pátio segue sem trilha sonora, com câmera na mão e intensidade vinda das variadas cores e da luz. A câmera permanece fixa enquanto apresenta os planos do professor, enquanto ao mostrar Max, que se distrai com um dinossauro de palitos, apresenta leves movimentos da câmera na mão. Uma subjetiva revela o Sol, na janela, envolto por nuvens cinzas, em um <i>zoom</i> . No carro, a voz do professor prossegue, juntamente com efeitos sonoros de chuva, trovão, e a câmera na mão simulando a subjetiva de Max, vendo o rosto de Claire e da mãe, trazem dramaticidade à reflexão de Max. A chuva reforça um azul pouco saturado.
00:10:52	Max – <i>Plot Real</i> (Instância narradora não-onisciente e confiável)	Max, então, constrói um forte no quarto durante o jantar e fica chateado com sua mãe por não ter vindo brincar com ele no forte, já que ela estava recepcionando o namorado. Ele veste seu traje de lobo, age como um animal e pede para ser alimentado. Ameaça comer a mãe.	O forte de Max possui uma luz, dentro, que revela uma silhueta e o contraste entre amarelo e azul, os temas da obra. Enquanto brinca no forte ouve-se, ao longe, a conversa de sua mãe com o namorado, após ter seus chamados não atendidos. A câmera se alterna entre fixa e na mão, revelando subjetivas dos bichinhos de pelúcia, sua única companhia na brincadeira, e um traje de lobo, cor cinza claro. Ele desce as escadas vestido de lobo, acompanhado por uma câmera na mão. A câmera na mão em subjetiva mostra a visão de Max: a mãe e o namorado estão na sala. A câmera trêmula acompanha o conflito entre Max e sua mãe, de <i>plongées</i> , <i>contraplongées</i> e subjetivas a maior intensidade na perseguição pelo corredor. O restante da casa é majoritariamente amarelado, reforçado pela luz e pelo revestimento de madeira.
00:14:04	Max – <i>Plot Real</i> (Instância narradora não-onisciente e confiável)	A mãe grita com ele e ele chora, dizendo não ser sua culpa. Ele foge pelo bairro, assustado com o que aconteceu. Ela corre, mas perde o menino de vista. Max chega a uma área verde, com mato alto e árvores, onde grita, mexe com galhos e afirma odiar a mãe.	Quando o menino percebe que feriu a mãe, ele chora e uma trilha sonora agitada surge. Ela cresce em volume quando o menino foge. A perseguição se alterna entre <i>travellings</i> estáveis e câmeras estáticas que acompanham a mãe, e a câmera na mão instável que acompanha o menino correndo. Há um forte contraste, do verde pouco saturado e escuro com a luz forte amarelada dos postes da rua. A trilha de perseguição acompanha a sequência até o disparate de raiva de Max entre as árvores. Quando para, a trilha também realiza um <i>fade out</i> , e <i>crossfades</i> transicionam entre planos do rosto do menino, em silêncio. Esta transição pode indicar uma transformação da trama de algo factual a algo do subconsciente do protagonista. O menino é colocado em contraluz, ainda em contraste, ouvindo o som do vento.
contrap00:15:31	Max – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i> (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	À beira de uma lagoa, Max encontra um pequeno barco e navega ainda em suas vestes de lobo. A lagoa logo se torna um oceano, e ele enfrenta tempestades até atingir uma ilha. Com dificuldade, ele ancora e escala uma pedreira.	Após este momento reflexivo do menino, uma nova trilha sonora surge, em tom de curiosidade e um <i>crossfade</i> revela o menino agora em um ambiente mais azulado, diante de uma lagoa. Ainda é escuro, o contraste fica por conta da luz azulada da noite, quase branca, e a cor do traje de lobo do menino e do barco (também quase brancos). O barco se afasta das luzes da cidade. Em um corte, somos levados a crer que se trata agora de um oceano. Os planos se alternam entre contrastados e muito escuros, e a trilha transiciona a um tema dramático, com uma cantiga de criança murmurada ao fundo, o <i>leitmotiv</i> de Max. De

			dia, as cores tema da obra novamente surgem: o amarelo ocre do céu e este tom como luz solar, com o azul acinzentado do mar e do traje de Max. Mesmo durante uma chuva, os tons se mantêm. Durante a tempestade noturna, o azul escuro acinzentado interage com uma luz azul claríssima e tons amarelados de pequenas luzes vindas da ilha. A trilha se encerra, permitindo à tempestade somente os efeitos sonoros do mar. Da tempestade até a chegada do menino à praia, a câmera de mão é instável e incômoda, reforçando a dificuldade de Max. Logo que chega à praia, a tempestade se encerra, quando ele avista as luzes e opta por escalar uma pedreira, uma trilha sonora esperançosa o acompanha. A escalada se alterna entre planos mais fechados em câmera de mão e planos mais abertos estáveis.
00:19:27	Max – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i> (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Um monstro, Carol, está no meio de uma birra destrutiva causada pela partida da monstra K.W., enquanto outros cinco monstros interagem com ele. Ira e Judith agem como um casal em conflito. Alexander está assustado, Douglas ignora, e Bull apenas observa. Todos discordam da atitude birrenta de Carol, e ele afirma se sentir sozinho. Max salta por detrás das árvores e apoia Carol, fazendo birra também. Os monstros estranham a criatura. Max e Carol se farejam e logo fazem amizade. Max ajuda Carol no processo de destruição.	Na floresta, as cores se alternam entre o verde escuro acinzentado e as luzes de fogueiras entre as árvores. A trilha se transiciona a um tema de tensão. O forte contraste revela os monstros, pela primeira vez, em silhueta diante das fogueiras, e sombras em tom de preto contra o alaranjado do fogo. Os ângulos tortos dos galhos e este recurso remetem ao Expressionismo Alemão. A trilha sonora se transiciona a um tema triste quando Carol afirmar se sentir sozinho. E novamente a um tema de aventura quando Max pula de dentro as árvores e surge no meio dos monstros. Quando sua birra se encerra, a trilha também finaliza. Ele é analisado pelos cinco monstros em silêncio. O forte contraste entre o preto e o amarelo alaranjado prevalece.
00:24:17	Max – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i> (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Os outros monstros suspeitam que Max seja um dos novos amigos de K. W., Bob ou Terry. Ameaçam comê-lo, e Max convence-os de que ele é “um rei com poderes mágicos, de tempos antigos” capazes de trazer harmonia para o grupo. Eles, então, suplicam a ele que ele impeça a tristeza de existir e elegem-no como seu novo rei. Pouco tempo depois, K.W. retorna e Max declara uma “bagunça selvagem”, em que os monstros brincam de esmagar as árvores e atacar uns aos outros.	Uma trilha sonora tensa se inicia conforme os outros monstros o circundam e o ameaçam. O volume e a intensidade dramática da música aumentam conforme eles se aproximam. Ela se encerra em um breve silêncio quando Max os enfrenta. Conforme a negociação se segue, a trilha tensa retorna de maneira menos intensa. A mesma proposta de direção de arte se mantém. Após Max ser eleito rei e declarar a “bagunça selvagem”, inicia-se uma trilha sonora leve e animada, <i>Rumpus</i>, cantada por Karen O. e crianças, enquanto a câmera na mão acompanha agitadamente a correria pela floresta. A brincadeira vira a noite, e o nascer do dia traz cores mais alegres com a luz solar amarelada e o céu azul.
00:33:00	Max – <i>Plot Estranho ou Maravilhoso</i> (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Max e os monstros chegam em um penhasco a beira mar, onde K.W. diz que Max é engraçado. Carol chama Max para a floresta, onde começa a exibir sua força, os dois começam uma caminhada em que Carol diz gostar de Max como rei, e apresenta Judith, Ira, Alexander e Douglas que bagunçam pela floresta. Os novos monstros se apresentam a Max.	Música diminui e se torna calma e serena após a chegada ao penhasco e quando K.W. inicia o diálogo com Max, mostrando a paz de espírito que chega ao menino nesse momento. O silêncio mostra a importância que Max dá ao momento em que Carol mostra seu apreço por ele, e uma música leve e tranquila se inicia em volume baixo ao fundo posteriormente quando os novos monstros se apresentam para Max. A câmera segue se alternando entre câmera na mão com movimentos mais leves e outros agitados.

00:36:28	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Max e Carol observam K.W. escondidos atrás de um tronco caído, onde conversam sobre o motivo de K.W. estar com raiva. Max pensa em ir atrás de K.W. e Carol tenta impedir, sem sucesso. Os monstros iniciam uma brincadeira em que dizem que Max sabe como se divertir. Eles se empilham. K.W. e Max iniciam um diálogo na qual o menino tenta saber o motivo de ela ir embora, e a monstra diz que seus amigos são diferentes e começa a fazer perguntas sobre o porquê de Max ser sozinho e ter fugido. Os monstros vão dormir, com Max observando, feliz.	A câmera mostra os dois observando escondidos a K.W., ao som dos pássaros, enfatizando o silêncio e o sigilo dos dois. A câmera em planos fechados focaliza em Max, revelando a pilha de monstros. Dentro da pilha, poucos facho de luz entram, reforçando o contraste e cores vivas e intensas no diálogo com K.W. Nesta conversa, se inicia uma serena e reflexiva trilha sonora em violão, com sussurros de crianças em uma cantiga. Após todos os monstros darem "boa noite", a cena e a trilha sonora terminam em <i>fade out</i> .
00:41:04	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Max está sendo carregado por Carol e desperta com o sol brilhando em seu rosto, o monstro o leva em uma excursão da ilha para lhe apresentar o seu reino, incluindo um deserto. Passam por um deserto onde Max faz uma reflexão sobre a morte do sol, sendo animado por Carol em relação ao assunto. O monstro leva o menino a uma caverna mostrando-lhe um modelo que ele construiu, retratando o que ele deseja que a ilha seja. Carol diz se sentir como se não tivesse nenhum dente. Inspirado por isso, Max ordena a construção de uma enorme fortaleza, com Carol responsável pela obra.	<i>Fade in</i> revela Max acordado no colo de Carol. A câmera subjetiva mostra sua percepção: o sol revelando que já é outro dia, a sombra de Carol o carregando e o seu rosto, orientando-o. Aos poucos, uma trilha instrumental suave e melancólica se inicia, em baixo volume, enquanto os dois fazem sua caminhada pela ilha. AS cores são pouco saturadas. Ao chegarem no deserto, o efeito sonoro do vento também sobrepõe a trilha sonora, e o amarelo da areia se destaca. O plano geral do deserto é dramático e revelado em câmera estável. Após o menino ser animado pelo monstro em sua reflexão sobre o sol a trilha realiza um <i>crossfade</i> , tornando-se pouco mais animada por alguns segundos. O silêncio revela o cão, e o alívio cômico. A caminhada pela floresta é de pouca intensidade visual, sem contraste e com cores pouco saturadas. Ao entrarem na caverna, há o marrom intenso, vivo e o contraste da pouca luz. Uma música vocalizada se inicia quando Carol mostra o modelo para a ilha, trazendo certa alegria e esperança para a situação. No vale de uma pedreira, Max revela o plano, desenhando na terra seca com um galho.
00:48:45	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Todos os monstros concordam com o plano e iniciam a construção, seguem cenas mostrando diversas interações e ideias de construção dadas por Max e pelos monstros, que se divertem no processo. Após a conclusão, Max e Carol se abraçam e uivam felizes. Judith questiona Max sobre Carol ser o favorito dele, e o contestam sobre ficar nervoso sobre isso. K.W. resgata o menino da situação, enquanto Carol observa, ao longe. Os dois prosseguem a caminhada e a monstra diz que irá apresentar seus dois amigos.	A música animada acompanha a construção e reflete os sentimentos de Max e dos monstros. O vale é todo de pedras e terra vermelha seca e galhos, reforçando o tom ocre da sequência, o destaque está nas flores laranjas usadas para decorar o forte. O forte contraste revela os túneis feitos por Ira. A música se encerra com o abraço dos dois, transmitindo felicidade, mas, ao mesmo tempo, certa melancolia. O silêncio toma conta da cena quando se inicia a discussão entre Max e Judith, transmitindo a tensão da situação. O contraste do pôr-do-sol reforça o conflito. Durante a caminhada, inicia-se novamente uma música, agora trazendo a sensação de felicidade e esperança, enquanto brincam no deserto e na praia.

00:55:52	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	K.W. traz seus dois novos amigos corujas, e diz que Max pode fazer perguntas, já que eles não julgam. O menino pergunta o que pode fazer para todos ficarem bem. K.W. leva Bob e Terry para o forte, um desacordo segue, enquanto Carol os rejeita, em ciúmes, enquanto Alexander critica Max. Para liberar as suas frustrações, Max divide o grupo entre "mocinhos" e "bandidos" para uma luta com bolas de barro, mas Alexander se fere e se frustra com o jogo e vai embora. Depois de mais uma discussão entre K.W. e Carol, a mostra K.W. abandona o grupo, mais uma vez.	A câmera na mão se alterna entre revelar Max e as corujas em subjetiva, transmitindo certa estranheza da situação. Uma música animada se inicia quando K.W. diz que vai voltar com as corujas e tudo dará certo. Um plano aberto revela os dois caminhando na praia, em direção ao forte, dividindo a tela entre o azul do céu e o amarelado da areia, em tons pouco saturados. Dentro do forte os planos se alternam entre a expressão de desagrado e tristeza de Carol e o grupo dos monstros junto com K.W. e seus amigos, reforçando a divisão entre os dois. No desabafo de Carol, existe um foco na paisagem da praia e do oceano, dando novamente certo ar reflexivo e melancólico a cena, por meio da sua subjetiva. Durante a guerra de bolas de lama a câmera segue caoticamente a ação, acompanhada de música agitada e alegre. A música para e a câmera passa a acompanhar a discussão de K.W. e Carol em subjetiva, sob o ponto de vista de Max e dos outros monstros que observam, escondidos.
01:08:32	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	Judith contesta Max sobre ser um mal rei não evitando a partida de K.W., Ira tenta defendê-lo, mas Max se mostra impotente. Max vai caminhar sozinho e encontra um Alexander, que revela que sempre suspeitou que Max não fosse “um rei de verdade”. Max encontra Carol tendo pesadelos, e esse fica irritado com Max por não fazer um bom trabalho como um rei, e Douglas tenta explicarlhe que ele é "apenas um rapaz, fingindo ser um lobo, fingindo ser um rei" (fala do filme), expondo assim a verdade para o grupo de monstros. Carol fica furioso e acaba arrancando o braço direito de Douglas, literalmente. Em seguida, ele persegue Max pela floresta e ameaça comê-lo, até ser salvo por K.W.	A cena na floresta é escura, com pouca definição e pouca luz azulada e amarelada. Max está sozinho sentado, encolhido, e separado dos monstros, indicando sua tristeza e isolamento. Após a discussão, Max anda sozinho pela floresta sob a neve, acompanhado por uma trilha sonora triste em piano, e adormece sozinho, reforçando seus sentimentos e estado atuais. <i>Fade out</i> . Em um <i>fade in</i> , é dia e ele vê uma praia vazia. A trilha sonora se encerra quando ele chega no forte e encontra Alexander ali, também isolado. O silêncio e o forte contraste do diálogo dos dois reforça a percepção de Max. Max encontra Carol no escuro tendo pesadelos, e uma música sombria dá o tom de sua fúria latente. A música tensa e sombria segue as próximas cenas de conflito, em uma noite de muito contraste, escura com a luz de uma fogueira. Inicia-se novamente a música de fuga quando Max corre de Carol, parando bruscamente quando ele cai no chão, e retornando quando K.W. o ajuda a retomar a fuga, a câmera na mão segue a tudo, agitada. A floresta possui baixa saturação e uma escuridão intensa, com poucos pontos de luz amarela e azul.

01:19:15	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	K.W. pede a Max que entre em sua boca para escondê-lo em seu estômago. Ali dentro, o menino ouve enquanto Carol e K.W. têm uma briga sobre o mal comportamento e os acessos de raiva de Carol. Max, então, decide, para o bem dos monstros, deixar a ilha e ir para casa.	A música se agita cada vez mais, e há gritos de vocalização na trilha, enquanto Max é engolido, dando tom à expectativa do desenrolar da situação. O silêncio retorna durante o diálogo. A câmera alterna entre a discussão dos dois monstros e Max na barriga de K.W., mantendo a escuridão. O som do diálogo é abafado enquanto vemos Max, reforçando sua percepção do áudio. Quando a câmera revela os dois conversando, a qualidade sonora é clara. O estômago de K.W. é semitransparente, como um tecido de bichinho de pelúcia. A trilha sonora retorna quando Carol vai embora e Max sai da boca de K.W. É uma música melancólica, mas esperançosa. Com mais iluminação azulada, há maior definição na imagem e expressão do diálogo.
01:22:20	Max – <i>Plot</i> Estranho ou Maravilhoso (Instância narradora não-onisciente e não-confiável)	O menino atravessa o deserto até o lugar secreto de Carol. Ele vê os restos esmagados do modelo da ilha construído por Carol e deixa um símbolo de afeição por ele: a letra C dentro de um coração feito de galhos. Ele encontra Carol no deserto e afirma estar indo embora para casa, por não ser um rei. Os outros monstros acompanham Max até o seu barco. Carol corre para se juntar a eles, depois de encontrar o gesto de afeição de Max, e chega a tempo de ver o menino indo embora. Todos se despedem uivando alegremente. Carol olha K.W. e ela sorri amavelmente para ele. A viagem de barco é tranquila, sob sol.	A cena abre com a silhueta de Bull, em frente ao pôr-do-sol. Toda a sequência em forte contraste reforça a revelação de Max e a dor da despedida. A música melancólica acompanha Max enquanto observa os destroços do forte. Sua breve discussão com Carol é acompanhada apenas por sons da natureza, mostrando a frieza do relacionamento. Uma música melancólica mostra a despedida de Max dos monstros, e vemos Carol chorando sozinho, no escuro. A câmera de mão acompanha a corrida de Carol até a praia. O balançar do barco é acompanhado pela câmera e pela música triste da despedida. O <i>leitmotiv</i> de Max surge em uma versão alegre enquanto o menino veleja, sorrindo. O brilho do sol reforça cores intensas.
01:30:53	Max – <i>Plot</i> Real (Instância narradora não-onisciente e confiável)	Max salta de um barquinho em um lago, corre pelo bairro, à noite. Um cachorro late de uma garagem e ele late de volta, sorrindo. Está alegre, e com a roupa de lobo suja. Chega em casa e é recebido pelo abraço da mãe, feliz e emocionada em lhe ver. Ele janta, em silêncio, sentado à mesa, enquanto ela o observa comer, com o olhar sonolento. Ela adormece, sentada, e ele sorri.	Max corre pelo bairro, sorridente, com seu <i>leitmotiv</i> , ao fundo, e com <i>travellings</i> estáveis durante sua corrida. É escuro, em momentos sua silhueta é reforçada pela luz amarelada dos postes. A trilha se encerra logo que revela a casa. A câmera de mão o acompanha lentamente ao entrar em casa, reforçando um suspense. A casa segue com tons amarelados, luz amarela e contraste. A mãe veste azul. A música se inicia melancólica durante o abraço, mas vai se tornando mais serena quando se torna claro que os dois fizeram as pazes e resolveram o conflito. Há um corte para uma tela preta. A trilha continua, e o logo do filme surge em <i>fade in</i> .

Fonte: elaborada pela autora (2025).

APÊNDICE B – SIMBOLISMOS DO MARAVILHOSO

Este segundo apêndice parte da análise simbólica, não hermenêutica, dos eventos estranhos ou maravilhosos e como estes se conectam com o que a diegese compreende como *real* para estes personagens, como uma “objetificação imaginária” de um sentimento ou desejo real (MARQUES, 2015).

TABELA 4 – SIMBOLISMOS EM *PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS*

MINUTAGEM	SEQUÊNCIA / CENA	FANTÁSTICO	POSSÍVEL INTERPRETAÇÃO
00:00:00	Sequência de abertura da obra: a história de pescador de Edward, narrada no casamento de William.	O peixe era o espírito de um ladrão famoso, e estava atrás de ouro, sua aliança de casamento. Edward afirma que para pegar um peixe "impescável", às vezes, devemos oferecer um anel de noivado.	Will, após ouvir a mesma história muitas vezes, acredita que seja apenas uma desculpa em "contos de fadas" para justificar sua ausência. Edward poderia, de fato, ver a esposa como um grande troféu, conquistado depois de diversas situações que poderiam tê-los separado: como a Guerra da Coreia, e suas viagens a trabalho.
00:04:55	Will narra o nascimento de Edward.	Edward nasce escorregando pelos corredores do hospital, rindo.	Edward toma a vida como uma grande diversão e brincadeira, além de reforçar o quanto estaria fadado a ser diferente e realizar grandes feitos.
00:08:31	A história da bruxa e do olho que revela como irão morrer.	Uma bruxa com poder de prever o futuro.	Poderia não ser uma bruxa, apenas uma velha senhora morando sozinha. Afinal, a própria Jenny diz que, para Edward, só havia dois tipos de mulher: sua esposa e todas as outras. Já o olho surge como uma justificativa "plausível" a todas as aventuras e impulsividades de Edward. Algo que justifique sua vitalidade.
00:18:54	William se lembra de outra história de seu pai, que narrava os eventos de como decidiu sair de sua cidade natal.	Edward é tido como a estrela da cidade, o melhor jogador, o galã, o herói que enfrentou o gigante. É presenteado com a chave da cidade, homenageado pelo prefeito, e segue viagem, até passar por uma floresta maravilhosa e chegar a uma cidade que parou no tempo.	Edward cria paralelos com a parábola do peixe dourado, se colocando como um peixe grande demais para uma cidade pequena demais. A homenagem do prefeito, que soa exagerada, pode reforçar o carinho pela cidade que deixou para trás, sabendo que coisas maiores o aguardavam. Ao desviar do caminho de Karl e seguir por outra estrada, sendo atacado pelos galhos maravilhosos, Edward também revela o quanto de sua jornada se reflete a algo interior a ele, e o quanto suas inseguranças, tão pequenas como galhos, logo o deixavam em paz assim que se lembrava da parábola da bruxa. Seu desejo de viver era sempre superior ao medo. Ao chegar em Spectre, percebeu que havia cidades ainda menores e mais conservadoras, e, apesar de gostar dela, era preciso viajar novamente. Sua mente não aprovava aquela rotina e estilo de vida.

00:46:08	Edward conta como se apaixonou por sua esposa. Edward apresenta o circo a Karl, o gigante, e ambos conseguem emprego ali. Ele vê Sandra na plateia e se apaixona. Por meses, Edward trabalha apenas com a promessa de saber mais sobre esta moça. Após descobrir o segredo do dono do circo, ele encontra Sandra na faculdade.	Edward lida com um lobisomem e sobrevive a ele, o que o leva a finalmente encontrar com Sandra.	Edward, o homem que não gosta de rotina, se submete a meses vivendo em um circo para buscar seu sonho romântico. Para um rapaz, sem faculdade, que recém saiu de sua cidade natal, e resolveu viajar, um emprego em um circo poderia auxiliá-lo em seu início de carreira. Já o dono do circo confere uma personalidade imprevisível, meio animalésca, da qual só Edward via com carinho e compreensão.
01:07:18	Edward conta como o casamento não aconteceu como previsto, uma vez que precisou se alistar e ir à Guerra da Coreia. Durante uma missão secreta, ele afirma ter feito amizade com gêmeas siamesas performáticas e as convenceu a ir trabalhar no circo nos Estados Unidos.	Os militares coreanos agem de maneira cômica, em sua luta e sua apresentação com ventriloquismo. Já as gêmeas siamesas, conectadas pelo mesmo par de pernas, apresentavam duas personalidades bem distintas.	O trecho, além de prestar homenagem a diversos cinemas, minimiza os conflitos da guerra. Edward aceitou todas as missões mais arriscadas para ser liberado logo e voltar para sua amada. Narrar aquilo de forma cômica traz leveza ao contexto da guerra e reforça o quanto tudo não passou de um pequeno obstáculo diante da distância de sua noiva. As gêmeas poderiam ser bem diferentes em personalidades, mas atuavam sempre juntas em performance. A conexão das pernas poderia simbolizar o interesse mútuo delas em sair do país e tentar uma vida nos Estados Unidos.
01:22:00	William se lembra de uma história. Edward narra que se ausentava por semanas por conta do trabalho. Era um representante comercial responsável por apresentar esta marca em outros estados.	William participa de um assalto a banco frustrado.	É difícil saber o quanto o assalto poderia ter realmente acontecido, uma vez que o personagem narra os eventos em pantomima ao surgir no velório de Edward. A parábola de Edward vem como reforço à dor da inflação e da transição econômica que o país passa. Edward carrega uma frustração: apesar de ser um homem de sucesso, não conseguiria salvar a todos.
01:32:00	Jenny narra como Edward demorou demais a retornar a Spectre e iniciou uma jornada na tentativa de salvar a cidade.	Uma forte tempestade cria uma grande enchente que faz Edward avistar uma sereia e perder seu carro para o alto de uma árvore em Spectre.	Edward não tinha planos de voltar à Spectre, já que sua vida estava bem estabelecida. Ele usa uma tempestade (de maneira exagerada) como justificativa para ter visitado a velha amiga. A imagem da sereia é um reforço do quanto sua estadia ali viria em segundo lugar, uma vez que a mente estava na esposa. Posteriormente, Edward chama a esposa de sereia. Uma vez que não conseguiria ajudar seu amigo poeta (e este viajou para Wall Street), comprar e reconstruir Spectre soaria como uma memória viva de seu passado, e de um passado estadunidense que não existia mais.
01:50:25	Will narra a seu pai como ele morre.	Edward é visitado por todos, mesmo aqueles que já faleceram. Todos estão alegres e testemunham sua transformação em um peixe lendário.	Este grande evento marca a conexão maior entre pai e filho, uma vez que Will aprende com Edward o poder das histórias como evento imortalizante. De fato, o funeral de Edward atrai a todos seus antigos amigos que confirmam sua história. Ao se tornar pai, Will transforma Edward em um peixe grande lendário e imortal.

Fonte: elaborada pela autora (2025).

TABELA 5 – SIMBOLISMOS EM *O LABIRINTO DO FAUNO*

MINUTAGEM	SEQUÊNCIA / CENA	FANTÁSTICO	POSSÍVEL INTERPRETAÇÃO
00:00:00	Fauno narra as origens de Ofelia	A princesa Moanna (Ofelia) é um ser imortal do mundo subterrâneo que fugiu ao mundo humano, deixando suas memórias para trás. Passou por fome, frio, doença e faleceu; mas, voltaria novamente ao mundo humano, e seu rei esperaria seu retorno ao mundo subterrâneo.	A câmera sugere um <i>flashback</i> , como se neste último momento da vida de Ofelia ela se lembrasse de suas origens. O conceito das diversas reencarnações na Terra e seu prometido repouso em um mundo melhor espiritualmente remete a variadas religiões e mitologias das mais ancestrais, como o hinduísmo e o budismo. Nestes ciclos de diversos erros, guiados pelo ego e pelo apego, vida após vida continuamos a perpetuar os mesmos enganos e a dar voltas inúteis em um processo altamente insatisfatório, até que, ao abdicar do apego terreno, o ser conquista a paz e a liberdade.
00:04:15	Ofelia encaixa um pedaço de pedra (com um olho talhado) em uma escultura maior, com um rosto. Com o encaixe, um inseto-fada sai de dentro da boca da escultura e voa diante da menina.	O inseto-fada observa os carros e segue, acompanha Ofelia até a entrada do Labirinto do Fauno	O inseto-fada, ao lado do Fauno, simbolizam seres elementais daquela floresta e um portal de comunicação entre os dois mundos que a menina interage: o contemporâneo a ela, do pós-Guerra Civil Espanhola, e um mundo que não sofre as mesmas influências de tempo que o nosso, seu mundo de origem subterrâneo, ou espiritual. Tanto o inseto quanto o Fauno nos guiam pelo <i>plot</i> maravilhoso, como que narrando o que "realmente" aconteceu a âmbito espiritual (ou o que a menina "imaginou" ter acontecido).
00:13:38	Ofelia narra uma história a seu irmão.	Ela conta que todos os dias, no topo de uma montanha, uma flor desabrocha e promete a imortalidade, mas ninguém se arrisca a pegá-la, pois muitos espinhos com veneno mortal a rodeiam. Logo, os humanos falam muito da morte e nunca da imortalidade, enquanto a flor está fadada a permanecer sozinha.	Esta narrativa, criada por Ofelia naquele momento, como inspirada nos contos de fadas que ela consome, acaba por resumir a trama da obra. Ofelia é a única capaz de enxergar uma possibilidade de imortalidade dentro do contexto maravilhoso em que se insere. O restante dos personagens, do <i>plot</i> real, estão muito mais focados nos espinhos - no caso, nos conflitos mundanos e no regime franquista em si.
00:18:27	O inseto-fada surge no quarto de Ofelia e a guia ao Labirinto.	O inseto se transiciona a uma fada e guia a menina ao Labirinto do Fauno. Ali, um Fauno, acompanhado de três fadas, apresenta a identidade de Ofelia: é a princesa Moanna, filha da Lua e herdeira do subterrâneo. Aquele local é o último portal e deverá passar por três provas antes da lua cheia. Ele a presenteia com um livro maravilhoso e um saquinho com três pedras de âmbar, e desaparece.	Todo o ambiente do Labirinto remete aos contextos mais ancestrais mitológicos (o formato das escadas em espiral, a mandala circular ao chão do subterrâneo, e a estátua de pedra ao centro da mandala). As espirais marcam não só a transição de uma aventura, ou a viagem ao centro do labirinto, mas também uma jornada feminina, enquanto o formato da estátua traz o equilíbrio desse símbolo (e sua dualidade) como um retrato do masculino. Entretanto, sua imagem cravejada é dual: há uma mulher segurando um bebê e um fauno. Toda a obra carrega essa tensão entre feminino e masculino. O feminino também é reforçado pelo número três e pela estação da Lua, planeta conectado ao imaginário da mulher e suas fases.
00:27:49	Ofelia se fecha no banheiro para seu banho, e observa o livro maravilhoso que escondeu.	O livro maravilhoso revela seu conteúdo e uma marca de nascença em formato de lua.	Ofelia se convence de que é uma princesa, não somente pelo depoimento da mãe ao comentar sobre o vestido novo, mas pelos elementos que surgem ao banho. O livro com instruções também funciona como um portal, onde a leitura dos contos de fadas poderia transportar a menina a um mundo mais leve e maravilhoso. A marca de nascença, sendo real ou não, também flerta com o simbolismo da Lua como feminino, e a própria transição da menina de pré-adolescente a

			adolescente - uma vez que a obra se apoie no vermelho do sangue da menstruação como tema do maravilhoso.
00:31:25	Ofelia segue as instruções do livro e adentra uma figueira seca.	Sob a figueira, ela desvia de sanguessugas, se suja de lama, e enfrenta o sapo com o âmbar. O sapo morre e lhe revela uma chave. Ela completa sua primeira prova.	A figueira possui um <i>design</i> interessante: ao topo os chifres que remetem ao masculino do Fauno, embaixo uma fenda que remete a uma perna arqueada, do feminino. O gordo sapo e seus sanguessugas, egoístas e causadores da morte da árvore, nos remetem ao Capitão Vidal e seu grupo militar. A chave capturada é uma ponte para a próxima tarefa. Sujar-se de lama nada mais é que a indiferença de Ofelia quanto a impressionar o Capitão.
00:35:42	Ofelia completa a primeira prova.	Ofelia se rasteja entre lama e sanguessugas até encontrar o sapo gigante. Ela alimenta ele com o âmbar. Ele morre e seu corpo revela uma chave. Do lado de fora da árvore, com a chave em mãos, encontra seu vestido novo sujo de lama, e toma chuva.	O sapo gigante, apesar do visual e da densa respiração, causa muito mais repulsa do que medo. O caminhar pela lama com sanguessugas reforça o teor parasitário do ser, se alimentando de tudo e não permitindo a árvore sobreviver. A criatura remete à Vidal e ao seu regime autoritário e egoísta, capaz de matar simples caçadores de coelhos e criar um racionamento de comida que leva o país à fome. O vestido sujo e a decepção causada ao novo padrasto parecem alegrar Ofelia.
00:43:42	O inseto-fada ressurgue na banheira. Ofelia o segue novamente ao Labirinto, levando a chave. O Fauno lhe orienta a ler o livro novamente.	O Fauno e a fada se alimentam de algo. O Fauno lhe dá um giz. A menina retorna.	Tendo ido dormir sem jantar, e sabendo do banquete que Vidal propôs aos convidados, é incômoda a figura do Fauno e da fada se alimentando de um pedaço de carne. O Fauno explica que a menina da estátua é ela e o Fauno é ele. Fica subentendido que o bebê é seu irmãozinho. O giz é comumente associado como uma “ferramenta mágica” na cultura latino-americana, capaz de criar uma conexão com o mundo espiritual em variadas ritualísticas e religiões tidas pelo cristianismo como pagãs.
00:47:20	Ofelia abre o livro maravilhoso, que revela sangue. Ela ouve os gemidos da mãe e sai do banheiro.	As páginas do livro se abrem em sangue.	O sangue e a cor vermelha na obra remetem à menstruação, ou à transição da menina à fase adolescente. Este item aparece destacado em diversas vezes pela obra.
00:52:22	O Fauno surge à noite, diante da cama de Ofelia, a acorda e lhe dá uma mandrágora.	A mandrágora, segundo o Fauno, era uma planta que sonhava em ser humana. Deve alimentá-la com leite e sangue para tratar sua mãe.	A planta deverá ser alimentada com dois elementos que simbolizam a dualidade da idade da menina: o leite, que a aproxima do leite materno, e do período da primeira infância; e o sangue, item comumente utilizado em ritualísticas e que também remete à menstruação da menina.
00:55:50	Em seu quarto, Ofelia abre o livro para instruções. O Fauno a orientou sobre esta prova: não deve comer nada do banquete, sua vida depende disso.	O desenho com giz abre o portal, a ampulheta marca o tempo, e as três fadas a guiam. Ofelia prova uma uva e o Homem Pálido a persegue. Ele devora duas das fadas. Ela consegue abrir outro portal e voltar ao quarto.	O banquete que não pode ser tocado remete a variados mitos de proibição e castigo, como <i>Prometeu</i> , <i>Chapeuzinho Vermelho</i> ou <i>A Caverna das Maravilhas</i> , de <i>As Mil e Uma Noites</i> , em um simbolismo para um teste da moral daquele personagem – remete também às escolhas que o ser dual ou <i>twin</i> deve realizar, em prol de desenvolver uma consciência. A morte das duas fadas acontece momentos antes de Vidal executar Dr. Ferreiro e torturar um rebelde, que acaba morrendo, também. Nas pinturas do salão, é possível ver que o Homem Pálido se alimenta somente de crianças e adormece sem ser incomodado. Ao ser contrariado, seus olhos são despertados e perseguem somente sua vítima. O monstro remete ao comportamento cruel de Vidal, cego aos seus arredores enquanto vive uma vida de luxo e caça somente inocentes.

01:04:53	Ofelia vai ao quarto da mãe, que está dormindo. Coloca a mandrágora em uma bacia com leite, e a alimenta com seu próprio sangue e a coloca sob a cama da mãe.	A mandrágora age como um bebê.	A raiz, com formato, choro e movimentações de um bebê, permite a melhora da mãe, como que ilustrando o desenvolvimento de um bebê e de uma gravidez saudáveis, e permitindo uma superstição ou ritual que conecta Ofelia à sua fé e às tradições ancestrais.
01:16:59	É noite, o Fauno ressurgue no quarto de Ofelia e a acorda. A fada narra a ele o que aconteceu na última prova.	Ele diz que ela não voltará ao submundo, sua memória sumirá com o tempo, e eles sumirão com ela.	O Fauno conecta a imortalidade da menina às suas histórias, e o quanto o desaparecimento dela causaria o desaparecimento das crenças dela, também, como uma menção ao apagamento cultural ou mesmo ao desaparecimento de deuses, entidades e deidades espirituais quando não mais cultuadas.
01:23:38	Um som de grito vem da mandrágora sendo queimada, e Carmem não se sente bem.	A mandrágora se encolhe no fogo, como uma criança em aflição.	A morte da mandrágora ilustra dois lados da frustração de Ofelia: o desrespeito de Vidal para com suas crenças, e a gravidez delicada de sua mãe.
01:36:39	Ofelia é surpreendida no quarto pela visita da fada e do Fauno. Ela o recebe com um abraço e ele orienta sobre a última prova: deverá levar seu irmãozinho ao Labirinto.	O Fauno dá um novo giz para que Ofelia crie sua própria porta.	O labirinto deverá ser o palco da última prova. Símbolo comumente associado ao subconsciente, aqui ele deverá provocar duas grandes transições: a dela e a de seu irmãozinho.
01:44:38	Ofelia consegue despistar Vidal pelos trajetos do Labirinto.	Ao se ver em um corredor sem saída, as pedras de três corredores, de maneira maravilhosa, se deslocam, abrindo a ela uma passagem em linha reta até a entrada do subterrâneo do Labirinto. Elas logo se fecham e não permitem a passagem de Vidal.	O Labirinto é retratado como um ambiente vivo e alerta, desde o rosto gravado em sua entrada à mandala central, no subterrâneo. Ele, enquanto julgador da inocência de Ofelia e de seu irmãozinho, como a balança dos deuses egípcios, permite a passagem mais rápida à menina e tenta manter os outros personagens longe de interferirem em sua última resposta, dentro do possível.
01:45:11	Diante da entrada do subterrâneo do Labirinto, o Fauno encontra Ofelia e seu irmão. Com a adaga em mãos, pede que Ofelia lhe entregue a criança e ela nega. Ele diz que precisa de somente uma gota do sangue de um inocente. Ela opta por sacrificar sua chance de ir ao submundo, em prol de proteger o menino.	O Fauno se enfurece, mas acata e desaparece diante dela.	Como se já soubesse os eventos que viriam, o Fauno toma um arquétipo <i>trickster</i> , ou "malandro", ora a seduzindo e a pressionando com a possibilidade de perder seu lugar no submundo, ora se revoltando com a decisão dela. Ao fim, ele surgirá feliz, no subterrâneo, por ela ter tomado a decisão correta e a mantido de maneira firme e incorruptível, mesmo com sua atitude raivosa. Esta personalidade dual o permite ser o único ser capaz de aplicar estes testes na menina.

01:49:22	Gotas do sangue da menina caem na mandala desenhada ao centro do subterrâneo do Labirinto, iluminada pela lua cheia.	Fica subentendido que o sangue ofertado abriu um portal.	A morte da menina pode ser tomada como real, algo absoluto e cruel, fruto do regime franquista, que a forçou a criar um mundo imaginário maravilhoso para sobreviver até onde pôde. Ou uma morte simbólica, uma vez que o sangue enquanto símbolo da menstruação, aponta a morte da inocência ou da vida que Ofelia conhecia até ali, e o nascimento de uma mulher muito mais forte.
01:49:59	Ofelia desperta no salão do palácio do submundo, com roupas novas, limpas e curada. Seu pai pede que se levante. Conta que por ter derramado seu sangue ao de um inocente, conseguiu retornar. Nas arquibancadas ao redor, o público aplaude.	Ao lado do trono de seu pai, há mais dois, um vazio e o de sua mãe, grávida. Ao lado dos tronos, o Fauno e as três fadas a recebem. Sua mãe, que possui orelhas pontudas como a de uma fada, pede a ela que venha se sentar ao seu lado, e ao lado de seu pai.	O mundo subterrâneo traz o simbolismo do número três novamente, e apresenta a mãe de Ofelia como um ser maravilhoso, não-humano, logo, a princesa também seria parte daquele mundo.
01:52:04	O Fauno narra que a princesa "reinou com justiça e bondade por muitos séculos, que foi amada por seus súditos. E que deixou para trás pequenos traços de sua passagem pela Terra, visíveis apenas para aqueles que sabem onde olhar".	Diante da árvore, um galho revela uma flor desabrochando muito rápido. O inseto pousa diante da flor.	Uma terceira visão para a morte de Ofelia indica que realmente tudo o que a menina acreditava aconteceu: ela finalmente morreu de sua vida humana na Terra e pode viver uma longa vida espiritual durante séculos, como um ser elemental que protege a natureza. Onipresente e onisciente, responsável pelos ciclos dos animais e plantas.

Fonte: elaborada pela autora (2025).

TABELA 6 - SIMBOLISMOS EM *ONDE VIVEM OS MONSTROS*

MINUTAGEM	SEQUÊNCIA / CENA	FANTÁSTICO	POSSÍVEL INTERPRETAÇÃO
00:08:24	A mãe pede a Max que ele lhe conte uma história, enquanto a registra em seu computador.	Max narra a história de um vampiro que quebrou todos os dentes e não pôde mais ser aceito pelo grupo. “Fim” (fala dele). A mãe, sabendo do conflito com a irmã, fica chateada por ele.	Esta história ficcional criada e narrada por ele resume a grande temática da obra e o sentimento do menino, de sentir-se diferente, e do medo de não-aceitação e de solidão.
00:09:49	No colégio, Max se diverte com os colegas até que uma fala do professor de ciência o assusta.	O sol eventualmente irá morrer. Mas, antes, consumirá a Terra. Antes disso, a humanidade eventualmente morrerá também, por diversas causas. O menino volta para casa pensativo com esta afirmação.	O menino vai para casa pensando na morte, uma vez que perdeu o pai, e reflete sobre isso ao olhar para a mãe e a irmã no carro. O grande medo da criança, acima da morte, seria morrer sozinho.
00:15:31	Max foge de casa.	À beira de uma lagoa, Max encontra um pequeno barco e navega ainda em suas vestes de lobo. A lagoa logo se torna um oceano, e ele enfrenta tempestades até atingir uma ilha onde vivem sete grandes monstros, Carol, Ira, Judith, Alexander, Douglas, Bull e K.W.	O trajeto é turbulento, sinistro, perigoso e atravessá-lo é difícil. Entrar no próprio subconsciente e encarar seus próprios monstros não é tarefa fácil. Os monstros se dividem em sete, um número comumente associado, no misticismo, aos padrões de nosso planeta (sete cores do arco-íris, sete pecados, sete <i>chakras</i> , sete notas musicais).
00:19:27	Max se declara rei.	Um monstro, Carol, está no meio de uma birra destrutiva causada pela partida da monstra K.W., enquanto os outros tentam detê-lo. Quando todos ameaçam comê-lo, Max convence-os de que ele é “um rei com poderes mágicos” capazes de trazer harmonia para o grupo. Eles, então, suplicam a ele que ele impeça a tristeza de existir e elegem-no como seu novo rei. Pouco tempo depois, K.W. retorna e Max declara uma “bagunça selvagem” na qual os monstros brincam de esmagar as árvores e atacar uns aos outros. Eles dormem em uma pilha.	Carol, nesta situação se aproxima dos sentimentos mais básicos e autênticos de Max. Seu distanciamento da irmã mais velha, e o desinteresse dela e da mãe em brincar com ele o fazem criar uma situação semelhante nesta dinâmica com os monstros. Ali, na bagunça, ele realiza este desejo de maior união com a família e espanta a tristeza. Enquanto rei, ele reproduz o perfil que ele entende como autoritário de sua mãe, ou o desejo das crianças em poderem mandarem em si mesmas. Na pilha, preso entre os monstros, ele reproduz a brincadeira do iglu com os amigos de Claire, na qual um deles o esmagou.
00:44:02	Max ordena a construção de uma enorme fortaleza, com Carol responsável pela obra.	Mais de um dia se passa, e Carol leva Max em uma excursão da ilha, mostrando-lhe um modelo que ele construiu, retratando o que ele deseja que a ilha seja. Carol diz que se sente como se estivesse perdendo seus dentes.	O forte remete ao iglu construído pelo menino, e modelo é como os universos ficcionais que o menino cria. A história de Carol se conecta com a história de vampiros, contada por Max.
00:58:48	K.W. abandona o grupo.	Quando K.W. traz seus dois novos amigos corujas, Bob e Terry, para o forte, um desacordo segue, enquanto Carol os rejeita, em ciúmes. Para liberar as suas frustrações, Max divide o grupo entre “mocinhos” e “bandidos” para uma luta com bolas de barro, mas Alexander é ferido durante o jogo. Depois de mais uma discussão entre K.W. e Carol, a monstra K.W. abandona o grupo mais uma vez.	Enquanto K.W., nesta cena, pode representar a irmã mais velha e as corujas seus amigos adolescentes estranhos, Carol representa Max e sua incompreensão. As bolas de barro lembram o conflito com bolas de neve. Este distanciamento se reverte em ira, que acaba distanciando mais ainda os monstros.

01:15:58	Alexander revela que sempre suspeitou que Max não fosse “um rei com poderes mágicos”.	Carol fica irritado com Max por não fazer um bom trabalho como um rei, e Douglas tenta explicar-lhe que ele é “apenas um rapaz, fingindo ser um lobo, fingindo ser um rei” (fala do filme), expondo assim a verdade para o grupo de monstros. Carol fica furioso e acaba arrancando o braço direito de Douglas, literalmente. Em seguida, ele persegue Max pela floresta e ameaça comê-lo.	Esta exposição tão delicada da fragilidade e da impotência de Max enquanto criança causa nele medo, e, em sua versão monstro, Carol, a raiva, o sentimento que Max está acostumado a expor quando se sente frustrado.
01:18:54	Max é salvo por K.W.	K. W. o devora e o esconde em seu estômago. Ali dentro, o menino ouve enquanto Carol e K.W. têm uma briga sobre o mau comportamento e os acessos de raiva de Carol. Max, então, decide, para o bem dos monstros, deixar a ilha e ir para casa.	Nesta sequência, K.W. remete à figura materna, protegendo o menino. Entrar ali e sair seria como um novo nascimento de Max, agora consciente de seus atos. É dentro do estômago de K.W., após Carol ir embora, e ambos retomarem a calma, que Max compreende: “Ele só está assustado” (fala dele, no filme). Este momento de lucidez nos remete ao mito do labirinto, já mencionado, e ao mito do “ventre da baleia”. É lá, no fundo do poço, onde reside o coração da história dele e ele emergirá quando fizer uma decisão (CAMPBELL, 1989). E Max o faz.
01:22:23	Max se despede dos monstros.	O menino vê os restos esmagados do modelo da ilha construído por Carol e deixa um símbolo de afeição por ele: a letra C dentro de um coração feito de galhos. Ele encontra Carol no deserto e afirma estar indo embora para casa, por não ser um rei. Os outros monstros acompanham Max até o seu barco. Carol corre para se juntar a eles, depois de encontrar o gesto de afeição de Max, e chega a tempo de ver o menino indo embora. Todos se despedem uivando alegremente. Carol olha K.W. e ela sorri amavelmente para ele. A viagem de barco é tranquila, sob sol.	Max constrói um presente de madeira a Carol, como forma de pedir desculpas, remetendo ao quadro de madeira da irmã que quebrou, em um acesso de raiva. Todos uivam como Max, remetendo a esta dualidade: metade monstro, metade lobo; metade menino, metade lobo. Carol e K.W. finalmente conseguem um diálogo.
01:30:53	Max volta para casa.	Max salta de um barquinho em um lago, corre pelo bairro, à noite. Um cachorro late de uma garagem e ele late de volta, sorrindo. Está alegre, e com a roupa de lobo suja. Chega em casa e é recebido pelo abraço da mãe, feliz e emocionada em lhe ver. Ele janta, em silêncio, sentado à mesa, enquanto ela o observa comer, com o olhar sonolento. Ela adormece, sentada, e ele sorri.	Max retorna em paz, alegre, porém ainda se identifica como um lobo selvagem. Quando o menino chega em casa, parece ter se passado algumas horas. Toda a obra, assim, parece acompanhar um longo dia de frustração de uma criança solitária, seguida por uma viagem a uma ilha onde vivem os monstros (ou uma brincadeira de faz-de-conta), para, ao final, receber o carinho e a tão esperada presença e atenção da mãe.

Fonte: elaborada pela autora (2025).

ANEXOS

O processo de análise fílmica se baseou, além dos termos do Glossário e dos dados coletados nos Apêndices, em conceitos defendidos por Renato Pucci Jr (2009). Assim, a tese pede licença para citar e anexar três páginas de conteúdo da obra do pesquisador.

ANEXO A - VOCABULÁRIO

Segmentos de filme:

plano: segmento de filme entre dois cortes.

cena: trecho narrativo que transcorre no mesmo espaço e no mesmo tempo, podendo ter um ou mais planos.

sequência: trecho narrativo com uma unidade dramática, podendo conter uma ou mais cenas (um exemplo clássico: sequência de salvamento, em que se alternam cenas da vítima em perigo com cenas do salvador a caminho do resgate).

Enquadramentos (do mais aberto ao mais fechado):

plano geral: exibe uma grande porção do espaço, como paisagens e interiores de grandes extensões (como um grande salão), em que a figura humana se torna tão pequena que não é visível sua fisionomia.

plano de conjunto: enquadramento aberto, em que se mostram espaços amplos, como a frente de uma casa ou uma sala, com os personagens podendo ser identificados por traços fisionômicos e apresentado espaço razoável tanto acima das cabeças como abaixo dos pés.

plano médio: exibe-se o corpo inteiro de personagens que estão em pé, com pequena porção de espaço acima das cabeças e abaixo dos pés.

plano americano: personagens em pé são enquadrados a partir da altura de seus joelhos, um pouco acima ou um pouco abaixo.

plano de meia figura: corta-se o ator em sua cintura.

primeiro plano ou *close-up*: a cabeça de uma pessoa ocupa a parte principal da tela, podendo ou não mostrar o seu pescoço ou o peito.

primeiríssimo plano: mostra-se apenas o rosto.

plano de detalhe: enquadra-se um objeto ou só uma parte do corpo humano, com exceção do rosto (por exemplo, mão, olhos, orelha, etc.).

Movimentos de câmera:

carrinho: v. *travelling*.

panorâmica: movimento de câmera em que ela gira em torno de seu próprio eixo, fazendo um movimento semelhante ao de uma pessoa que girasse apenas a cabeça para o lado, para cima ou para baixo.

travelling: movimento de câmera em que ela se desloca para frente ou para trás, para cima ou para baixo.

trajetória: combinação de panorâmica e *travelling*, em que a câmera percorre espaços com mais liberdade.

Iluminação:

contraluz: iluminação que incide sobre a parte de trás de pessoas ou objetos.

Montagem:

campo e contracampo: combinação de planos em que, após um corte, um espaço é filmado em direção oposta em relação ao que estava sendo filmado, de modo que o espaço *in* (por exemplo uma pessoa o que está atrás dela) se transforma em espaço *off* (a pessoa e seu entorno desaparecem e a tela passa a exibir o que estava na frente daquela pessoa).

corte seco: ligação entre planos sem nenhum efeito de ligação.

fade out⁹⁰: efeito de ligação entre planos em que a imagem escurece até ficar negra (ou clareia até ficar totalmente branca⁹¹).

fade in: efeito em que reaparecem as imagens após um *fade out*.

fusão⁹²: efeito em que a imagem de um plano desaparece lentamente e, durante o processo, surge a imagem do plano seguinte, até que esta ocupa toda a tela.

Ângulo de câmera:

câmera alta: ângulo de câmera em que se enquadra a partir de uma posição mais elevada do que o objeto ou a pessoa que está enquadrado.

câmera baixa: ângulo de câmera em que se enquadra a partir de uma posição abaixo do objeto ou da pessoa que é vista na tela.

contraplongée: v. câmera baixa.

plongée: v. câmera alta.

Espaço e som:

⁹⁰ Expressões comumente usadas para a edição de som, também, quando este aos poucos diminui de volume até o silêncio (*fade out*), ou surge do silêncio subindo lentamente de volume (*fade in*).

⁹¹ É comum nos depararmos com o termo *fade out* como exclusivamente o escurecimento a uma tela preta (ou *fade to black*). Já a transição à tela branca seria apontada como um *fade to white*, por exemplo.

⁹² Também conhecido como *crossfade*.

espaço *in*: espaço exibido na tela.

espaço *off*: espaço não exibido na tela.

som *in*: qualquer som (ruídos, vozes, música, etc.) cuja fonte está no espaço *in* no momento em que é ouvido.

som *off*: qualquer som cuja fonte está no espaço *off* no momento em que é ouvido.

voz *in*: voz cuja fonte está no espaço *in* no momento em que é ouvida.

voz *off*: voz cuja fonte está no espaço *off* no momento em que é ouvida.

voz-over: voz narrativa que provêm de um espaço e tempo indefinidos e que pode ou não ser de personagens.

(PUCCI JR., 2009, p. 269-271).