

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

Suryara Bernardi Rocha

PASTICHE E RESGATE DE HISTORICIDADE EM *OVER THE GARDEN WALL*

Belo Horizonte

2019

Suryara Bernardi Rocha

PASTICHE E RESGATE DE HISTORICIDADE EM *OVER THE GARDEN WALL*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de pesquisa: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Maurício Silva Gino

Belo Horizonte
UFMG / Escola de Belas Artes
2019

Ficha Catalográfica

(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

ROCHA, Suryara Bernardi, 1986-
Pastiche e resgate de historicidade em *Over the Garden Wall*
[manuscrito] / Suryara Bernardi Rocha. – 2019
93 f.: il. –

Orientador: Mauricio Silva Gino

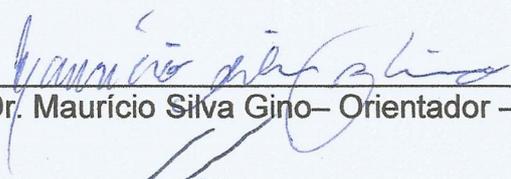
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.

1. Animação (Cinematografia) – Teses. 2. Contos de fadas – Teses. 3. Cinema e literatura – Teses. 4. Cinema – Séc. XXI – Teses. 5. Arte e literatura – Teses. I. Gino, Maurício Silva, 1966- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

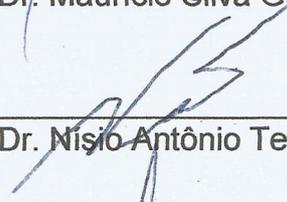
CDD: 778.5347

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **SURYARA BERNARDI ROCHA** Número de Registro **2017680014**.

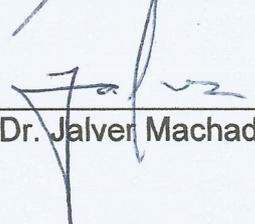
Titulo: **"Pastiche e resgate de historicidade em Over the Garden Wall"**



Prof. Dr. Mauricio Silva Gino – Orientador – EBA/UFMG



Prof. Dr. Nisio Antonio Teixeira Ferreira – Titular – FAFICH/UFMG



Prof. Dr. Jalver Machado Bethonico – Titular - EBA/UFMG

Para Virgilio e Pitoco, meus amores.

AGRADECIMENTOS

Ao se deparar com a floresta cinza, com longos caminhos escondidos pela neblina densa e branca, a pobre menina teve medo. O medo congelava sua espinha e palpitava seu coração. O pequeno pé chutava alto com tremeliques, sendo difícil dar o primeiro passo.

Tremendo e pulando junto ao intervalo de suas palpitações, cruzou a floresta monocromática.

Agora só resta agradecer a todos os ajudantes mágicos que encontrou no caminho. São muitos. Cachorros, gatos, corvos e toda uma família de guaxinins.

A todos vocês, um muito obrigada.



*“É engraçado como dia a dia nada muda.
Mas quando você olha para trás tudo é
diferente.”*

(Calvin e Haroldo)

RESUMO

Esta dissertação tem como objeto de análise o resgate de historicidade pelo recurso de pastiche no conto de fadas em formato de minissérie animada *Over The Garden Wall* (EUA, 2014), criada por Patrick McHale. Para isso, se apoia em proposições de Fredric Jameson, acerca do dispositivo do pastiche como característica cultural em obras da pós-modernidade; de Roland Barthes, sobre a ideia de mitificação de artefatos culturais; e de Georges Didi-Huberman em relação ao processo de restituição das imagens. Assim, realiza uma associação desse conjunto de noções para evidenciar como a minissérie faz uso do recurso do pastiche de modo a subverter expectativas mitificadas em contos de fadas literários e animados na criação de um conto de fadas original e autônomo. Como suporte para a análise, o trabalho também busca referências nos trabalhos de Katia Canton, Marina Warner e Jack Zipes para elucidar contextos históricos e valores sociais inscritos ao longo do contínuo processo de escritas e adaptações dos contos de fadas, partindo de sua consolidação como gênero literário com Charles Perrault no século XVII, passando pela adaptação cultural dos Irmãos Grimm no século XIX, até a da consolidação de sua forma animada e americanizada por Walt Disney no século XX. Por fim, a partir das reflexões críticas e resgate histórico dos contextos de elaboração das várias versões dos contos de fadas, realiza-se uma análise dos episódios da minissérie, com destaque para a identificação dos motivos literários e diferentes referências à tradição literária e animada dos contos de fadas. Nessa análise, buscamos evidenciar as modificações empreendidas para subverter e libertar os elementos da narrativa para a criação de um novo conto de fadas, livre de enquadramentos morais rígidos comuns à tradição dos contos literários e animados.

Palavras-chave:

Pós-modernidade, pastiche, restituição de historicidade, contos de fadas, animação

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze the rescue of historicity by pastiche in the fairy tale in animated mini-series *Over The Garden Wall* (USA, 2014), created by Patrick McHale. For this, it rests on the propositions of Fredric Jameson, on the phenomenon of the pastiche as cultural characteristic in works of postmodernity; by Roland Barthes, on the idea of mythification of cultural artifacts; and Georges Didi-Huberman in relation to the process of restitution of the images. Thus, it makes an association of this set of notions to evidence how the miniseries makes use of pastiche in order to subvert mythical expectations in literary and animated fairy tales in the creation of an original and autonomous fairy tale. As support for the analysis, the work also seeks references in the works of Katia Canton, Marina Warner and Jack Zipes to elucidate historical contexts and social values inscribed throughout the continuous process of writing and adaptation of fairy tales, starting from their consolidation as a genre literary with Charles Perrault in the seventeenth century, through the cultural adaptation of the Brothers Grimm in the nineteenth century, to its consolidation as animated and Americanized tales by Walt Disney in the twentieth century. Finally, from the critical reflections and historical rescue of the contexts of elaboration of the various versions of the fairy tales, an analysis of the episodes of the miniseries is carried out, with emphasis on the identification of the literary motifs and different references to the literary and animated tradition of the fairy tale. In this analysis, we try to show the modifications made to subvert and liberate the elements of the narrative for the creation of a new fairy tale, free from rigid moral frameworks common to the tradition of literary and animated tales.

Keywords:

Postmodernity, pastiche, restoration of historicity, fairy tales, animation

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Instalação "Ich glaubte Gefangene zu sehen", de Harun Farocki. Fonte: <https://bidoun.org/articles/harun-farocki> > Acesso: 28 de novembro de 2018.....33
- Figura 2: À esquerda, indumentária dos personagens Wirt e Greg. À direita, capa de soldado da Guerra Civil dos EUA. Fonte: The Art of Over the Garden Wall.....60
- Figura 3: Acima, Greg e seu bule. Abaixo, Johnny Appleseed de Disney. Fonte: <https://www.icollector.com/Walt-Disney-Johnny-Appleseed-Original-Cel-and-Courvoisier-background-from-Melody-Time_i10499383> Acesso: 12 de março de 2019..... 61
- Figura 4: Personagem Beatrice na minissérie.....64
- Figura 5: À esquerda, esboços para o personagem do sapo. À direita, capa de Game of Frog Pond. Fonte: Art of Over The Garden Wall e <<https://artsandculture.-google.com/asset/board-game-game-of-frog-pond/2wEGHL9t3qcu-Q>> Acesso: 09 de março de 2019.....65
- Figura 6: À esquerda, cenário de episódio da série. À direita, pintura Autumn Afternoon, Greenwood Lake, de Jasper Francis, membro da Escola do Rio Hudson. Fonte: <<http://www.gibbesmuseum.org/news/painting-nation-hudson-river-school-landscapes-higdon-collection/>> Acesso: 09 de março de 2019.....67
- Figura 7: Acima, cartela de abertura da série. Abaixo, lápide comum nos EUA do século XIX. À direita, capa de um Nursery Book de 1864. Fonte: minissérie, <<https://hyperallergic.com/54052/trinity-church-burial-grounds-manhattan/>> e POWERS, 2008, p. 17. Acesso: 12 de março de 2019..... 68
- Figura 8: Cenas do filme The Old Mill (1937). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=MYEmL0d0lZE>> Acesso: 12 de março de 2019.....69
- Figura 9: À esquerda, ilustração do conto Tinderbox. À direita, o "cachorro com olhos bonitos", na minissérie. Fonte: <<https://fairytalelobby.wordpress.com/>

2012/05/18/what-was-thors-hammers-name/hjford_tinderbox1/> Acesso: 12 de março de 2019.....70

Figura 10: À esquerda, ilustração do conto Tinderbox. À direita, o "cachorro com olhos bonitos", na minissérie. Fonte: <https://fairytalelobby.wordpress.com/2012/05/18/what-was-thors-hammers-name/hjford_tinderbox1/> Acesso: 12 de março de 2019.....70

Figura 11: À esquerda, ilustração de cartão postal do século XIX. À direita, cena do segundo episódio da minissérie. Fonte: Art Of Over The Garden Wall.....72

Figura 12: À esquerda, cena do filme Skeleton Dance (1937), de Disney. À direita, cena do episódio. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>> Acesso: 12 de março de 2019.....72

Figura 13: À esquerda, cena do episódio. À direita, cena da série Dogville Comedies. Fonte: <<https://hiveminer.com/Tags/dog%2Cdogville>> Acesso: 15 de março de 2019.....74

Figura 14: À esquerda, imagem do episódio. À direita, capa do jogo Tiddley Winks. Fonte: <<https://i.pinimg.com/originals/b2/dd/e9/b2dde9a4d5ad6dc16b0c2d6a0bf2dad1.jpg>> Acesso: 15 de março de 2019.....74

Figura 15: Acima, cenas de Bear Shooters (EUA, 1930) de Os Batutinhas. Abaixo, cenas do episódio da minissérie. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=TTos5FmJAAI>> Acesso: 15 de março de 2019.....75

Figura 16: Acima, mansão representada no episódio. Abaixo, imagem do palácio de Versalhes. Fonte: <<http://en.chateauversailles.fr/>> Acesso 19 de março de 2019....77

Figura 17: Acima, imagem do episódio. Abaixo, casa de Thomas Jefferson. Fonte: <<https://www.philly.com/philly/living/travel/jeffersons-monticello-gives-sally-hemings-her-place-in-presidential-history-thomas-jefferson-20180629.html>> Acesso: 19 de março de 2019.....78

Figura 18: À esquerda, cena do filme de Starewicz. À direita, capa do jogo Game of Frog. Abaixo, cena do episódio. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=3AJ2YuyxpMY>> e <<https://www.worthpoint.com/worthopedia/1902-antique-game-frog-woeing-1788296119>> Acesso: 30 de março de 2019.....80

Figura 19: Cenas do episódio que mostram a inversão dos estereótipos entre Auntie Whispers e Lorna..... 81

Figura 20: Cenas do filme Wynken, Blynken and Nod (EUA, 1938). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=6kH6S69EE2I>> Acesso: 20 de março de 2019.....83

Figura 21: Cenas do episódio Babes in the Wood.....84

SUMÁRIO

RESUMO.....	8
ABSTRACT.....	9
LISTA DE FIGURAS.....	10
INTRODUÇÃO.....	14
1 A PÓS-MODERNIDADE E O PASTICHE COMO DISPOSITIVO NARRATIVO.....	17
1.1 Mitificação dos contos de fada.....	26
1.2 Restituição da imagem.....	30
2 VAGANDO PELA FLORESTA COM PERRAULT E GRIMM.....	35
2.1 Fantasias Technicolor.....	41
3 O MISTÉRIO ALÉM DO JARDIM.....	54
3.1 O Caminho para o Desconhecido.....	58
3.2 O Desconhecido.....	69
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	87
REFERÊNCIAS.....	91
Recursos <i>on line</i>	92
Filmes.....	93

INTRODUÇÃO

“O verdadeiro caminho passa por uma corda que não está esticada no alto, mas bem rente ao chão. Parece mais destinada a fazer tropeçar que a ser percorrida”

(Franz Kafka)

Esta dissertação busca, a partir de uma abordagem com caráter transdisciplinar, situar e analisar a minissérie animada *Over the Garden Wall* (EUA, 2014, *O Segredo Além do Jardim* em tradução para o Brasil) como uma obra inserida em um contexto da pós-modernidade. Para tal, enfatizaremos em como o uso do pastiche pode se tornar uma ferramenta importante para a restituição de historicidade de narrativas neste âmbito pós-moderno.

Para isso, dividimos o trabalho em três capítulos. No primeiro, nos dedicamos a explorar o conceito de pós-modernidade sob a ótica de Fredric Jameson, que defende a ideia de que o pastiche é um sintoma cultural que permeia a construção narrativa contemporânea. Aliado a esse fenômeno, o autor argumenta que há uma tendência à perda de historicidade da imagem em obras culturais desse período, embora aponte que não se trata de um movimento inescapável. Além disso, buscamos apoio no pensamento de Georges Didi-Huberman que, ao analisar a obra de Harun Farocki, nos oferece pistas sobre caminhos para a restituição de historicidade dessas imagens. Também abordamos, sob a ótica de Roland Barthes, a ideia de mitificação aplicada aos contos de fadas como fundamento para a

compreensão da trajetória dessas narrativas dentro da indústria cultural. Afinal, o modo como essas histórias são tratadas em objetos de consumo cultural de massa geralmente as apresenta como neutras e universais, esvaziadas de seus contextos.

O segundo capítulo situa os contos de fadas e autores em relação aos seus momentos históricos originais, de modo a apresentá-los como narrativas carregadas de valores políticos e sociais. Para tanto, abordaremos o papel de Charles Perrault na corte de Luis XIV, onde adaptou à forma literária os contos populares orais, introduzindo em suas adaptações as ideias de *civilité* da aristocracia francesa. Em seguida, apresentaremos as práticas adotadas pelos irmãos Grimm no contexto da unificação política e cultural alemã no século XIX, quando atuaram na compilação e adaptação dos contos aos moldes sociais burgueses. Por fim, evidenciaremos os modos como Walt Disney transformou os contos de fadas literários europeus em contos animados americanos, atualizando os valores conservadores ao ideal estadunidense.

A partir das reflexões de Jameson e Didi-Huberman, assim como da contextualização histórica realizada no segundo capítulo, na última parte do trabalho analisaremos a minissérie *Over the Garden Wall* para demonstrar como o pastiche atua como ferramenta para o resgate de historicidade dos contos de fadas animados. Para isso, resgatamos os motivos estruturantes e as referências aos contos tradicionais encontrados nos elementos da minissérie que, a partir de sua ambiguidade moral que remete aos contos populares, liberta esse gênero narrativo para a criação de uma história original.

A escolha da minissérie como objeto de análise se deu por um conjunto de fatores que a tornam mais adequada a uma dissertação: o universo de 10 episódios é amplo o suficiente para oferecer material para análise e restrito a ponto de não exceder a capacidade de investigação dentro dos prazos regulamentares do Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG; e oferece referências claras em forma e conteúdo à literatura de contos de fadas assim como ao cinema clássico de animação. Entretanto, essas referências não tratam de uma reprodução mimética de outras obras e estilos, pois muitas vezes se apresentam de forma a frustrar expectativas e subverter papéis dos agentes condutores da narrativa.

Desta forma, o contexto de contemporaneidade em que a obra se insere nos permite refletir sobre o seu caráter multifacetado, que explora o recurso do pastiche como ferramenta da indústria cultural e nos leva à questão do uso de intertextualidades em referência à literatura e à história do cinema de animação, como ferramenta de investigação dos motivos recorrentes em contos de fadas tradicionais e suas adaptações para forma animada.

1 A PÓS-MODERNIDADE E O PASTICHE COMO DISPOSITIVO NARRATIVO

*“Led through the mist /By the milk-light of moon
All that was lost, is revealed /Our long by gone
burdens, mere echoes of the spring /But where have
we come, and where shall we end? / If dreams can't
come true, then why not pretend? / Oh how the
gentle wind / Beckons through the leaves / As
autumn colors fall / Dancing in a swirl /Of golden
memories / The loveliest lies of all /The loveliest lies
of all”*

(Into the Unknown, Over the Garden Wall)

Para abordar o uso do pastiche como dispositivo narrativo, é necessário relacioná-lo ao termo pós-modernidade que é, segundo Fredric Jameson (1985), um conceito não apenas contestado, mas conflitante e contraditório. Porém, o autor argumenta que não podemos *não* usá-lo, pois seu emprego significa que devemos analisar e recolocar seus dilemas e inconsistências de representação como parte integrante de suas discussões.

A pós-modernidade ocorre como um fenômeno que desgasta e dissolve a velha noção entre o que vem a ser a arte erudita e cultura popular, tornando assim importante delimitarmos, que nesta pesquisa, os termos pós-modernidade ou aquilo que Jameson (1997) chamou de “fenômenos pós-modernos” se referem às mudanças marcadas por “uma tendência cultural dominante” (idem, p. 136) em consonância com o modo de produção capitalista moderno. Jameson afirma que:

[...] ele não é apenas mais um termo para a descrição de determinado estilo. É também, pelo menos no emprego que faço dele, um conceito de periodização cuja principal função é correlacionar a emergência de novos traços formais na vida cultural com a emergência de um novo tipo de vida social e de uma nova ordem econômica – chamada, frequente e eufemisticamente, de modernização, sociedade pós-industrial ou sociedade de consumo, sociedade dos mídia ou do espetáculo, ou capitalismo multinacional. (Jameson, 1985, pg. 17)

Para Jameson (*idem*), a nova formação social emergente não obedece mais às leis do capitalismo clássico em que a luta de classes e o primado da produção industrial ditam as regras sociais. O capitalismo tardio, cuja tese defendida por Ernest Mandel (1978) e adotada por Jameson aponta que, desde então, estaríamos vivendo um terceiro estágio do capital, que seria nada mais que um estágio mais puro do capitalismo, em que a globalização e o consumo de massa intensificam os fluxos internacionais de capital. Essa terceira onda surge a partir do crescimento econômico do pós-guerra nos Estados Unidos ao final dos anos 50 e começo dos anos 60 e faz com que a pós-modernidade expresse a verdade interior dessa ordem social em ascensão.

Neste contexto se torna também fundamental trazermos o conceito de indústria cultural e cultura de massa abordados por Max Horkheimer e Theodor Adorno. Os pesquisadores da Escola de Frankfurt analisaram os efeitos da cultura vinculada à lógica tecnológica e de mercado na primeira metade do século XX. Adorno (1975) afirma que o termo indústria não deve ser tomado de forma literal e sim que devemos notar como o pensamento atrelado à produção industrial foi absorvido pela cultura, fragmentando a produção artística para vários profissionais e criando produtos adaptados para o consumo.

A indústria cultural tem o seu suporte ideológico no fato que ela se exime cuidadosamente de tirar todas as consequências de suas técnicas em seus produtos (ADORNO, 1975, p. 95)

Ainda sob a perspectiva de Adorno, podemos evidenciar como o discurso fílmico se encaixa nos moldes da indústria cultural aniquilando aquilo que Walter Benjamin (1987) chamou de “aura” da obra de arte, pois ao se dispensar a autoria, a aura da imagem migra para o seu caráter mercantil. Uma vez que o valor mercantil passa a ter primazia na lógica industrial de produção de imagens, sua reprodutibilidade técnica permite que a produção de novos artigos culturais se baseie na premissa do reaproveitamento e referência circular a outras obras criadas no âmbito da indústria cultural. Portanto, o caráter cíclico de produção de obras artísticas sob a lógica industrial favorece um pensamento de modularidade, em que formas e estilos podem ser reaproveitados e rearranjados na criação de bens de consumo cultural.

É relevante portanto, ressaltar que o fenômeno pós-moderno não rompe com as estruturas de produção e sim se integra ao modo cultural do capitalismo, onde a produção simbólica está intimamente ligada à geração de mercadorias. Esta integração da produção estética à mercadoria, gera uma urgência em criar novos produtos, atribuindo uma função estrutural de inovação e experimentação à economia. Seria essa a nova expressão interna e superestrutural de dominância dos Estados Unidos sobre o resto do mundo, uma dominação pela cultura e não necessariamente pelo seu avesso: a guerra. Portanto a transformação da própria esfera da cultura na sociedade contemporânea coloca a pós-modernidade como um fenômeno diferente da modernidade outrora vigente.

Entretanto, apesar do contexto de dominação decorrente da indústria cultural, não seria correto afirmar que toda obra produzida na conjuntura atual se insere nessa lógica de dominação e que se encaixe dentro da amplitude do termo “pós-moderno”. Por isso, Jameson (1997, p. 31) afirma que no campo caracterizado pelo pós-moderno, com manifestações que se subordinam ou se insurgem contra a lógica de dominação, a produção cultural precisa encontrar e construir seu caminho.

O pós-moderno teria, assim, como elementos constitutivos de sua gênese a falta de profundidade na cultura da imagem, pois essa estaria destinada ao simulacro e conseqüentemente ao enfraquecimento da historicidade tanto em sua forma pública quanto privada. A isso, Jameson toma emprestado de Lacan o termo “esquizofrenia” para caracterizar essa nova estrutura de sintaxe e relações sintagmáticas nas formas mais temporais da arte, que ele descreve como um novo matiz emocional denominado de “intensidades”, podendo ser melhor compreendido em relação ao novo sistema econômico mundial e os profundos vínculos da imagem com as novas tecnologias.

A falta de profundidade e enfraquecimento da imagem leva ao que o autor denomina de esmaecimento do afeto na cultura pós-moderna. Apesar disso, afirma que seria incorreto sugerir que “todos os afetos, todo sentimento ou emoção, toda subjetividade, tenham desaparecido na imagem mais recente” (idem, 40), ressaltando que a profundidade é substituída por uma ou múltiplas superfícies que poderíamos denominar como intertextualidade. Essa multiplicidade de superfícies oferece a capacidade de evocar uma profundidade, embora esse efeito não ocorra em todas as manifestações da pós-modernidade.

Por sua vez, a esquizofrenia da dinâmica cultural fragmenta o sujeito e leva à teoria contemporânea da “morte” do próprio sujeito ou do fim do individualismo criativo. A ideia moderna está ligada à invenção de um estilo pessoal, privado e inconfundível, sendo então organicamente vinculada à concepção de um eu singular de individualidade única. Contudo, Jameson (1997) aponta que segundo as perspectivas atuais, teóricos sociais, psicanalistas e mesmo linguistas investigam a hipótese de que esse tipo de individualismo e identidade pessoal está esgotado, pois somos sujeitos na era do capitalismo corporativo, vivendo com a explosão demográfica e o acirramento das burocracias estatais e empresariais. Não existe mais espaço para o velho sujeito individual burguês.

Para Jameson (idem, 43), o fim do ego burguês, ou do chamado sujeito centrado, assinala que a pós-modernidade põe fim ao que conhecemos como estilo único a exemplo da pincelada individual e distinta do artista. Todavia, não cabe dizer que os produtos culturais desta época sejam destituídos de sentimentos, mas que esses sentimentos ou “intensidades” são agora autossustentados e impessoais. Para ele um dos traços mais significantes do distanciamento da linguagem cultural moderna, cuja dominância se dava pelo tempo, é o pastiche: afinal, ele nos permite experienciar o fenômeno pós-moderno pelo seu marcador cultural que é o espaço. Segundo o autor, uma característica da pós-modernidade é a valorização da dimensão espacial em detrimento do tempo, que passa por uma espécie de achatamento em que ocorre o resgate esvaziado de estilos do passado, em que todos passam a compor a visão estética do presente.

Acerca do pastiche, que marca a tendência pós-moderna de recuperação esvaziada de características formais, deslocadas de seus contextos originais para reapropriação nas obras culturais contemporâneas, Jameson (1997, pg. 43) aponta que:

O desaparecimento do sujeito individual, ao lado de sua consequência formal, a crescente inviabilidade de um estilo pessoal, engendra a prática quase universal em nossos dias do que pode ser chamado de pastiche.

Se torna aqui fundamental apresentar uma compreensão sobre o que é o pastiche e o que o difere e o distancia do fenômeno verbal afim que é a paródia. Ainda em Jameson (1985) é possível apreender que tanto o pastiche quanto a paródia envolvem o mimetismo de estilos, enfatizando os maneirismos e trejeitos característicos de outros estilos. A paródia, portanto, encontra terreno fértil na literatura moderna pois é marcada pela invenção de estilos singulares e inconfundíveis. A paródia se favorece dessa singularidade para incorporar seus modos e particularidades criando uma imitação que simula o original. Sendo assim, quer a paródia seja simpática ou maledicente ao original, ela busca ridicularizar a natureza privada desses maneirismos estilísticos contudo reafirmando que existe uma norma linguística.

O que aconteceria se ninguém mais acreditasse na linguagem normal, na fala comum, na norma linguística? Esta suposição de Jameson nos leva ao encontro do pastiche, pois, segundo afirma, a fragmentação e a privatização da literatura moderna tornam o indivíduo uma espécie de ilha linguística, com seus códigos privados, presos à diversidade e heterogeneidade estilística. Nessa conjuntura, a paródia perde seu espaço para o pastiche.

Nessa situação, não há mais escopo para a paródia, ela teve seu momento, e agora essa estranha novidade, o pastiche, vem lentamente tomar seu lugar. O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento, ainda existe uma saudável normalidade linguística. Desse modo, o pastiche é uma paródia branca, uma estátua sem olhos: está para a paródia assim como uma certa ironia branca — outro fenômeno moderno interessante e historicamente original — está para o que Wayne Booth chama as “ironias estáveis” do século XVIII. (Jameson, 1997, pg. 43 e 44)

Para esta pesquisa, é produtivo nos atermos ao dilema colocado por Jameson, que uma vez esgotada a experiência e a ideologia do eu singular, o que os artistas e escritores atuais fariam, visto que os modelos mais antigos não funcionam mais? Há o que ser inventado uma vez que todas as combinações de estilos singulares parecem ter sido testadas?

Sendo o pastiche uma mímica de um estilo morto em um mundo em que se torna cada vez mais difícil inovar estilisticamente, nota-se que os produtores culturais voltam-se ao passado “canibalizando” outros estilos. Porém o pastiche, segundo Jameson (1997, pg. 45), “não é incompatível com um certo humor nem é totalmente desprovido de paixão”. No entanto, seria, segundo levanta o autor, a mesma concepção de simulacro para Platão, uma cópia de um original que nunca existiu.

De forma bastante apropriada, a cultura do simulacro entrou em circulação em uma sociedade em que o valor de troca se generalizou a tal ponto que mesmo a lembrança do valor de uso se apagou, uma sociedade em que, segundo observou Guy Debord, em uma frase memorável, “a imagem se tornou a forma final da reificação”. (Jameson, 1997, pg. 45)

A lógica espacial do simulacro tem um efeito importante sobre o tempo histórico ao se conferir ao passado uma função de referência. Ela, por sua vez, fica cada vez mais difusa e se torna uma coleção crescente de imagens que não possuem mais um destino ou origem exatos. Entretanto, o autor deixa claro que não se deve analisar esse processo como algo vinculado à indiferença, pois a fixação da sociedade pós-moderna com a imagem fotográfica é em si um sintoma de um historicismo onipresente.

Neste sistema de canibalização de estilos, a manifestação cultural do filme de nostalgia chama a atenção pois generaliza ainda mais esse processo e se torna uma amostra relevante para se compreender o pastiche como ferramenta narrativa da pós-modernidade. Acerca dessa manifestação narrativa, Jameson afirma que:

Os filmes de nostalgia recolocam a questão do pastiche e a projetam em um nível coletivo e social, em que as tentativas desesperadas de recuperar um passado perdido são agora refratadas pela lei inexorável da mudança da moda e da emergente ideologia das gerações. (Jameson, 1992, pg. 46)

O filme nostalgia se propõe a recuperar a realidade perdida em um esforço constante de situar o próprio presente ou o passado imediato dentro de um discurso colonizador. Segundo a perspectiva de Jameson, portanto, é possível considerar o filme nostalgia como uma manifestação cultural que emprega o pastiche como ferramenta para a construção de sua narrativa. Ao se embalar a história em uma roupagem mercadológica, esta nos escapa como memória de uma existência individual se tornando agora um desejo coletivo. O autor traz como exemplo um filme que afirma inaugurar esse novo discurso estético: *American graffiti* (EUA, 1973), de

George Lucas. Segundo Jameson, o filme retoma o objeto de desejo perdido (e favorito) dos norte-americanos: os anos 1950, década marcada pelo sonho americano de prosperidade e estabilidade assim como os primeiros impulsos de contracultura com o surgimento do *rock and roll*.

Para Jameson (1997), ao resgatarmos o passado como referência e nos confrontarmos com nosso presente social, histórico e existencial “a incompatibilidade da linguagem artística da nostalgia com a historicidade genuína torna-se dramaticamente visível” (Idem, pg. 46). No entanto, o autor ressalta que essa contradição, desde que entendida apropriadamente, impulsiona essa modalidade estética a uma nova inventividade formal que por sua vez é complexa e interessante. Importante notar que o filme nostalgia não se compromete com a representação histórica fiel e sim tende a apresentar o passado através de uma lente estilística em que a estereotipação de uma imagem idealizada de “anterioridade” ganha um brilho falso.

Em relação a essa prática característica da pós-modernidade, que valoriza um resgate nostálgico muitas vezes idealizado ou mesmo esvaziado, Jameson (1997) afirma que:

Essa abordagem do presente através da linguagem artística do simulacro, ou do pastiche do passado estereotípico, empresta à realidade presente, e à abertura da história presente, o encanto e a distância de uma miragem reluzente. Entretanto essa mesma modalidade estética hipnótica emerge como a elaboração de um sintoma do esmaecimento de nossa historicidade, da possibilidade vivenciada de experimentar a história ativamente. Não se pode, portanto, dizer que ela é capaz de produzir esse estranho ocultamento do presente por meio de seu poder formal próprio, mas sim que meramente demonstra, através dessas contradições internas, a enormidade de uma situação em que parecemos cada vez mais incapazes de produzir representações de nossa própria experiência corrente. (Idem, pg. 48)

A nostalgia integra o dispositivo do pastiche como uma força propulsora, porém não se deve reduzir o pastiche a um mero apreço ao passado. É um dispositivo estético complexo que estereotipa a história ao se referenciar a um passado inexistente e idealizado. Consequentemente, torna a criação refém do desaparecimento da referência histórica e nos condena a buscar a história através de simulacros de um passado que estará pra sempre fora de nosso alcance. Isso permite que o cinema e a televisão, meios de cultura de massa, propaguem uma cultura dominante ao impregnar o imaginário coletivo com um passado abrilhantado e embalado como objeto de desejo.

1.1 MITIFICAÇÃO DOS CONTOS DE FADA

A absorção e mitificação dos contos de fadas pela Indústria Cultural se dá em parte pelo Cinema de Animação por se tratar de uma manifestação artística fortemente ligada a esse modo de produção, com destaque às animações dos estúdios Walt Disney a partir da década de 1930. É possível analisar que *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the seven dwarfs*, EUA, 1937), *Cinderela* (*Cinderella*, EUA, 1950) e *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, EUA, 1959), os contos de fadas são apresentados como universais e atemporais a partir de cenas que mostram a abertura de um livro no início de suas narrativas. Desde então, como consequência da massificação e acesso a esses contos animados, as versões produzidas pelos estúdios Walt Disney passaram a ser tomadas como definitivas, universais e neutras. Entretanto, com base no levantamento histórico realizado por Katia Canton (1994) acerca das relações entre contos

de fadas e as formas de expressão da dança, podemos situar aquelas produções animadas como parte de uma longa série de reescritas influenciadas por conjuntos de valores sociais, políticos e culturais distintos.

Segundo Canton (idem) os contos de fada consistem em um formato literário cuja gênese ocorre pela apropriação e modificação de histórias ligadas à tradição dos contos populares de magia. Esses contos de tradição oral foram adaptados, revisados e escritos segundo os critérios dos autores e espírito de sua época, se afastando de vez de sua forma folclórica e adquirindo qualidades literárias. Entre os grandes expoentes da perpetuação e escrita dos contos de fadas estão Charles Perrault na França do século XVII e os irmãos Grimm na Alemanha do século XIX. Ambos imprimiram novos valores em suas histórias. Perrault por sua vez, ressaltou a moral e costumes da corte aristocrática de Luís XIV e os irmãos Grimm validaram as novas práticas da burguesia alemã.

Ainda em Canton (idem), a autora evidencia que apesar de contos como Cinderela, Chapeuzinho Vermelho e A Bela adormecida, como os conhecemos, terem sido escritos cerca de 200 anos atrás na Europa, devemos questionar o modelo eurocentrista que trata essas histórias como clássicas e universais. É importante notar que são apenas versões particulares desse tipo de conto mas que foram mitificados ideologicamente ao longo dos anos. Segundo Canton:

O conto de fadas pertence à categoria dos mitos contemporâneos que foram mitificados ideologicamente, desistoricizados e despolitizados para representar e manter os interesses das classes dominantes. Isso pode se aplicar tanto à corte francesa do século XVII, da época de Perrault, quanto ao seu uso contemporâneo na indústria do entretenimento. (Idem, pg. 25)

É importante destacar que o conceito de mitificação apontado pela autora provém do autor francês Roland Barthes, que em seu livro *Mitologias* (1980) define mito como uma interpretação coletiva, determinada socialmente e reelaborada para não ser tomada como um artefato cultural. Isso ocorre quando uma prática social é esvaziada de suas referências morais, culturais e estéticas, para ser encarada como algo “neutro” ou “natural”, fora de seu contexto original. Esse processo também foi incentivado, segundo a autora, pela popularidade da abordagem formalista de Vladimir Propp para análise de narrativas dos contos de fadas, criada na década de 1920 e que restringe o estudo dos contos aos seus elementos estruturais internos, desconsiderando a importância dos contextos sociais como fator de investigação.

Para Canton (*idem*), o conto de fadas foi preservado coletiva e anonimamente pois representa um diálogo coeso entre as tradições passadas e presentes, tendo em sua própria flexibilidade o elemento prototípico da herança cultural ocidental. Seu potencial para transformações constantes estabelece sua força narrativa, tornando-o apto para ser expropriado e corrompido pela indústria cultural ao se encaixar perfeitamente sob a ótica dos interesses das novas classes dominantes. Conforme a autora afirma, existe uma linha direta de conexão entre Charles Perrault e Walt Disney, uma vez que ambos utilizam os contos de fadas como modelos conservadores de “bom senso” e padrão de comportamento desejado às crianças das classes dominantes a partir de um ponto de vista patriarcal. Em relação a isso Katia Canton pontua que:

Os contos de fadas são dirigidos principalmente às meninas e às mulheres, que estavam no centro das reflexões de Perrault. Em suas coleções, Perrault escolheu contos que mostravam as “virtudes ideais” da mulher, ou seja, a beleza, a doçura, a gentileza, a obediência ao marido, a dedicação ao lar, a lealdade e a falta de coquetismo.

Como a maior parte dos contos de fadas literários tem protagonistas femininos e a maioria é salva por homens, estas histórias se tornaram modelos de comportamento para as garotas. Em “Things Walt Disney never told us” (Coisas que Walt Disney nunca nos disse), Kay Stone nos lembra que, enquanto usa roupas esfarrapadas, Cinderela precisa se manter oculta. Só pode se tornar uma heroína depois que é banhada e vestida. E, é claro, depois que é coberta de ouro e joias. (Idem, pg. 122)

Fredric Jameson, em *O inconsciente político* (1992), também analisa o processo de mitificação relacionado à indústria de entretenimento, que se apropria com facilidade desses contos ao apresentá-los como coleções literárias anônimas. A partir dessa perspectiva, o autor argumenta que esse processo torna as ideologias ocultas nessas narrativas ainda mais perigosas, uma vez que se apresentam como não-ideológicas e apolíticas. Desta forma, Jameson defende o necessário desvelamento dos contextos social, político e simbólico que habitam esses contos, de modo a reverter esse processo de mitificação.

Na opinião de Canton (1994), para libertar os contos de fada de sua forma mitificada, é necessário resgatar a historicidade dos textos assim como as visões pessoais incorporadas nas narrativas a fim de restituir seus cenários contextuais e sócio-históricos. Com isso, torna-se possível realizar reinterpretações assim como novas construções textuais.

1.2 RESTITUIÇÃO DA IMAGEM

A partir das visões de Jameson acerca da pós-modernidade, em que a produção cultural tende a se pautar por grandes influências que caracterizam o capitalismo tardio, como a lógica de dominação, globalização, ou mercantilização da cultura, o autor do mesmo modo defende que tais tensões não representam um movimento inescapável. Tratam-se de gradações variadas de forças que se exercem nos modos de expressão cultural que, entretanto, podem ter sua lógica modificada. Em uma aproximação com as ideias de Deleuze e Guattari (2000), as tensões que caracterizam a pós-modernidade conferem a ela um caráter metaestável, ou seja, não se trata de um volume perfeitamente homogêneo e estático do qual não há saídas. Suas tensões internas permitem a emergência de rupturas nos movimentos majoritários desse período histórico marcado pelo capitalismo tardio. Assim, embora as tendências predominantes da cultura de massa sob a lógica pós-moderna induzam a produção de obras marcadas pelo esvaziamento histórico no pastiche, é possível apresentar casos de manifestações culturais que se distanciam desse sintoma. Dentro deste pensamento, podemos citar como um artista que rompe com a lógica do esvaziamento de historicidade, o cineasta Harun Farocki.

Farocki nasceu na antiga Tchecoslováquia ocupada pela Alemanha nazista e, filho de mãe alemã e pai indiano, mudou-se para Berlim Ocidental, onde estudou na Academia Alemã de Cinema e Televisão em um período marcado pela divisão política do país e pela guerra do Vietnã – o que estimulou sua atuação artística carregada por um pensamento crítico. A partir de então, adotou em suas obras temas recorrentes como as imagens

da guerra e reflexões sobre a sociedade de consumo, com o uso frequente de imagens prontas, de arquivo, de sistemas de monitoramento, linhas de produção, videogames e outros tipos de cenas produzidas para objetivos distintos da apresentação a um público em uma sala de cinema.

Segundo Didi-Huberman em *Devolver uma imagem* (2015), essa característica dos processos artísticos de Harun Farocki, ao fazer uso de imagens de arquivo e criadas para outros fins, permite restituí-las ao público, em uma visão próxima à concepção de ‘profanação’ de Giorgio Agamben (2005), ao “liberar o que foi capturado e separado pelos dispositivos para restituí-lo a um possível uso comum”. Além disso, Didi-Huberman aponta que Farocki se caracteriza por uma dose de modéstia em suas obras, por se posicionar como um “produtor não exclusivo” de suas imagens (2015, p. 221) e oferecer mais abertura e possibilidades de reflexão para o público, em contraposição à obra de Godard, visto como “autor soberano” em sua produção artística. Embora ambos sejam retratados por Didi-Huberman como “incomparáveis arqueólogos das imagens” (idem, p. 222), Farocki busca não empreender um estilo sobre sua obra, atuando sempre em favor de uma clareza sobre suas montagens: ele não impõe sua única interpretação como autor, mas convida o público a desenvolver suas próprias visões sobre a obra. Essa diferença de postura de Harun Farocki tende a privilegiar uma visão não hierárquica da interpretação de sua obra, mantendo-a aberta às outras visões possíveis.

As obras de Farocki foram apresentadas, além de salas de cinema e na televisão, em espaços expositivos como instalações artísticas. Didi-Huberman destaca (idem, p. 215) a consciência de Farocki em relação a essas diferenças entre os espaços de exposição na percepção do público: enquanto na TV os espectadores tendem a se dispersar facilmente do que é

apresentado, o cinema ofereceria as melhores condições de atenção e apreensão. Já em relação aos espaços “artísticos”, Farocki se mostra preocupado com os efeitos dessa desterritorialização sobre a visão geral em relação à obra, pois há uma tendência ao esvaziamento de seu conteúdo crítico em favor de uma percepção mais fetichista de um “objeto artístico”, evidenciando que não apenas as obras da indústria cultural podem apresentar um esvaziamento, como também aquelas normalmente compreendidas como eruditas.

Farocki faz uso dos espaços de exposição de modo diferente das salas de cinema ou da TV: em vez de realizar a montagem em um processo de justaposição de planos em sequência temporal, o artista realiza uma justaposição espacial de imagens. Um exemplo disso é a obra *Ich glaubte Gefangene zu sehen* (2000) - (“Pensei ter visto prisioneiros”, em tradução livre), como pode ser visto na figura 1, em que são realizadas duas projeções em paralelo com imagens provenientes do circuito fechado de TV de uma prisão de segurança máxima na Califórnia, em que é possível ver os detentos em luta corporal até serem atingidos por balas de borracha pelos guardas. Segundo o artista, “a câmera e a arma estão lado a lado”, assim como a disposição das imagens.

Em *Ausweg* (2005), o artista justapõe imagens de linhas de produção comerciais, imagens de automação militares e intertítulos, estabelecendo relações sobre massificação e controle das sociedades contemporâneas. Segundo o artista, “se há uma relação entre produção e destruição, entre o desenvolvimento de forças produtivas e destrutivas, então a bomba atômica é a arma que resume a era pós-industrial”. Farocki também faz uso de imagens sintéticas em sua série de instalações chamada *Serious Games* (2010): nela, o artista justapõe imagens de *games* utilizados



Figura 1: Instalação "Ich glaubte Gefangene zu sehen", de Harun Farocki. Fonte: <https://bidoun.org/articles/harun-farocki> > Acesso: 28 de novembro de 2018.

pele exército dos EUA para treinamento de suas tropas militares para ações no Afeganistão. Os *games*, com seu fotorrealismo, são utilizados para dois propósitos: além da preparação de tropas com imagens de realidade virtual, os mesmos aparatos são aplicados no tratamento de estresse pós-traumático dos soldados que retornam do combate.

Harun Farocki considera as imagens cotidianas como detentoras de um potencial crítico, realizando um trabalho arqueológico e restituindo-as ao público. Ele faz uso consciente e pleno do dispositivo para alcançar seu objetivo de provocar reflexões sobre a sociedade contemporânea. O olhar de Farocki busca o elemento atípico nas imagens, de modo a

evidenciá-lo para que o público o interprete e tire suas próprias conclusões. Desta forma, suas obras atuam no agenciamento sobre o público, sem tentar conduzi-lo a pensamentos específicos, mas convidando-o a construir significados próprios.

É necessário ressaltar que Farocki não faz uso do pastiche e que a técnica utilizada por ele para criar suas obras está intimamente ligada ao pensamento da colagem, visto que o artista se vale de imagens já criadas, e também da técnica da montagem cinematográfica. Entretanto, o artista se torna um exemplo importante para enxergarmos, como citado por Jameson, esse impulso cultural que age como uma força para achar um caminho que vá contra a lógica de dominação cultural e submissão da arte ao mercado. A força de Farocki está em abrir uma passagem para o resgate da historicidade esvaziada pelo modo de produção pós-moderno, e assim o faz, ao retomar o contexto original das imagens em prol de suas narrativas.

Ainda que o agente estético na obra de Farocki não seja o pastiche e sim a colagem, o artista nos empresta sua lógica e compreensão dos dispositivos da indústria cultural como ferramentas para a análise do pastiche dentro de *Over the Garden Wall* (2014), além de despertar nosso olhar para um possível resgate provocado pelas imagens da série. Cabe ainda destacar que Farocki atua em um campo diferente da cultura e que, mesmo ao utilizar recursos midiáticos, sua obra não é reproduzida em larga escala. Assim, o artista serve como um exemplo de sucesso dos esforços pós-modernos. Entretanto, devemos enfatizar que o foco desta pesquisa cabe aos caminhos viáveis para a restituição de historicidade de produtos da indústria cultural, como a exemplo da minissérie.

2 VAGANDO PELA FLORESTA COM PERRAULT E GRIMM

“Os Contos de Fadas desde os primeiros registros, e talvez antes, têm sido um meio de conquistar os terrores da humanidade através da metáfora.”

(Jack Zipes)

Sob a ótica do resgate de historicidade abordada por Jameson, é necessária a compreensão dos contextos sócio-históricos dos contos de fadas e seus autores, para que assim possamos apreender como a obra animada *Over the Garden Wall* ocupa-se dos paradigmas dos contos sem necessariamente se ater aos moldes narrativos utilizados por Perrault, Grimm e Disney. Para tal, devemos situar o uso do termo “conto de fadas” uma vez que este é passível de diferentes abordagens. Para teórico estruturalista russo Vladimir Propp (1968), o termo “contos maravilhosos” (derivado do alemão *Wundermärchen*) engloba tanto os contos folclóricos quanto os contos de fadas, e seria o mais apropriado uma vez que nem todos os contos de Perrault e dos Grimm contam com personagens com características de fadas. Porém, a historiadora Marina Warner (1999) assinala que é a mudança de forma um dos prodígios dominantes e característicos dos contos de fadas: mãos são cortadas, encontradas e religadas ao corpo; uma lâmpada enferrujada se transforma em um talismã poderoso; uma mulher repugnante vestida com uma asquerosa pele de asno se torna uma bela princesa com cabelos dourados. Portanto, mais que a presença de fadas, finais felizes, a antiguidade imaginada e o anonimato oral é a metamorfose que define o conto de fadas.

Os contos de fadas ocidentais têm sua origem no folclore e contos populares de magia que, segundo Jameson (1992), são consideradas narrativas pré-individualistas dada a constante interação entre narrador e ouvinte. Além disso, como aponta Zipes (1995, p. 43), os contos assumiram uma qualidade genérica baseada na função que deveriam cumprir para a comunidade ou nos incidentes que deveriam relatar. Segundo o autor, os contos poderiam explicar fenômenos naturais, ritos sociais e conquista ou incentivar adoração, alertas e doutrinação em uma comunidade. Zipes ainda afirma que os contos populares de magia foram levados gradualmente à categoria de folclore, lendas e mitos a partir revolução provocada pela industrialização dos processos de impressão no século XV e sua usurpação por diferentes classes sociais, em especial a aristocracia e burguesia francesa.

Os escritores franceses do século XVII chamaram essas narrativas de *Conte de Fée* (Contos de fadas), que originalmente designavam apenas um tipo de história popular. Ao moldá-las para atender as preocupações, gostos e funções dos grandes salões da corte de Luís XIV, criou-se um gênero capaz de institucionalizar os meios estéticos e sociais que ditavam as noções de *civilité* desejada pela aristocracia e burguesia da época. Essas noções compreendiam as boas maneiras, o refinamento do discurso e a repressão sexual que assinalavam o desejo das classes dominantes de se distanciar definitivamente dos comportamentos considerados inadequados e inferiores. Sobre a apropriação dos contos pelas classes dominantes Zipes destaca que:

Aqui é importante primeiro fazer algumas observações gerais sobre a mudança "violenta" da tradição oral para a literária e não apenas falar sobre a apropriação do conto popular mágico como um processo dialético. A apropriação não ocorre sem violência ao texto retórico criado

nos contos orais. Tal violação da narrativa oral era crucial e necessária para o estabelecimento da burguesia porque se referia ao controle do desejo e da imaginação dentro da ordem simbólica da cultura ocidental. (1995, p. 45, tradução nossa)

Os contos de fadas também se tornaram veículos apropriados para que esse desejo de civilidade fosse apresentado às crianças das classes dominantes, no intuito de prepará-las para seu futuro papel social e a manutenção do *status quo*. Charles Perrault, que escreveu o primeiro volume dedicado exclusivamente ao público infantil, fazia parte da burguesia francesa mas se integrou à aristocracia por sua formação intelectual elevada, por partilhar dos valores da corte e, ainda mais importante, endossar a política militar e campanhas de Luís XIV que visavam colocar a França como centro cultural e civilizatório do mundo.

Portanto, *civilité* é a palavra-chave para entender os contos escritos por Perrault e, sobretudo, sua decisão em escrever contos de fadas. Considerava as narrativas exemplares para educar seus próprios filhos visto que foram modelos “construídos para disseminar noções que deveriam regular o comportamento das crianças e homogeneizar os seus valores” (CANTON, p. 42). O momento também era ideal, uma vez que a moda dos contos de fadas se firmava dentro dos salões dos palácios franceses. Em 1694, um ano após deixar o serviço público, viúvo, passou a se dedicar aos cuidados dos filhos. Foi neste ano que Perrault lançou seu primeiro conto de sucesso: *Pele de Asno*. Com o sucesso imediato o escritor passou a planejar sua primeira coleção, a qual batizou de *Ma mère l'Oye* (Mamãe Ganso), personagem da tradição popular que representava a típica contadora de histórias da França, demonstrando assim seu desejo de dar a

essa coleção um toque popular. Nos anos seguintes Perrault lançou ainda uma edição separada de *A Bela Adormecida* e a coleção *Histoires ou contes du temps passé* (Histórias ou contos do passado) que traziam ao final uma moral em versos rimados.

A questão moral está intimamente ligada à obra de Perrault que, inserido em um contexto de absolutismo patriarcal cristão, usou seus textos como perpetuadores do ideal da *femme civilisée* (mulher civilizada), tanto da corte de Luís XIV quanto da burguesia que ascendia ao poder. A mulher retratada pelo escritor é bela, dócil, polida, passiva, laboriosa e deve saber se controlar, enquanto os heróis masculinos são apresentados como ativos, inteligentes e civilizados. Em seus contos, Perrault aconselha as mulheres a conter seus anseios sexuais e a se submeterem aos homens. Na *civilité* a razão e o bom senso são traços exclusivos dos homens e, para o escritor, seriam estas lições valiosas para as mulheres visto que jovens de classes abastadas eram forçadas a casamentos de conveniência com homens idosos que nem sempre eram desejáveis.

Além das questões morais representadas nas obras escritas de Perrault, outro fator importante foi a busca do autor pelo reconhecimento dos contos de fada como uma forma elevada de arte. O escritor pretendia, com suas histórias, transcender os limites dos salões da corte francesa e alcançar uma consagração e legitimação desse gênero literário. Segundo Canton (1994, p. 42), Perrault pretendia “elevar os contos populares à categoria de ‘grande arte’, impregnando-os de *finesse* literária e de lições morais que penetrariam nas mentes infantis de um modo divertido”.

De modo similar a Perrault, que usou seus contos como manuais para educar as crianças das classes dominantes e perpetuar o modo francês de ser civilizado, a partir do início do século XIX os Irmãos Grimm pretendiam que sua coleção se tornasse um paradigma da cultura alemã. Para tanto, promoveram a ideia de que haviam compilado contos populares diretamente dos camponeses e apenas refinado o necessário para que esse material fosse publicado. Com isso, a coleção dos Grimm ganhou um caráter profundamente mitificado, conferindo um status de sagrado como cultura tradicional do povo alemão. No entanto, a adoração do conto de fadas como escritura sagrada petrifica o que está ligado ao estabelecimento de um discurso de poder que toma esses textos como a norma do correto ou como um dicionário de valores a serem seguidos.

Porém, estudos recentes ressaltam que os Irmãos Grimm tiveram como informantes, em sua maioria, mulheres de classe média que já tinham aprendido contos que haviam passado por alterações. Os interesses dos Grimm em acentuar o caráter germânico das narrativas agradava ao nacionalismo alemão na época da Unificação e atendia uma necessidade fundamental de legitimar a própria cultura. O fato da coletânea dos irmãos ser aceita e reverenciada como um documento de pura tradição popular conversa intimamente com suas circunstâncias históricas. Canton aponta que:

Foi a sensação de inferioridade cultural e o desejo de superá-la que moldou o movimento *Sturm und Drang* (Tempestade e Ímpeto) na metade do século XVIII, contando com Herder e o jovem Goethe entre os seus componentes. O movimento rejeitava a estética neoclássica francesa, baseada no conceito de *civilité*, que eliminava tudo o que viesse de uma tradição popular e camponesa, considerada como supersticiosa, irracional e inculta. O *Sturm und Drang*, ao contrário, afirmava que as revelações mais importantes de uma cultura só podiam derivar de sua tradição popular. O movimento só durou dez anos, de 1770 a 1780, mas foi fundamental no estabelecimento da cultura alemã. Os irmãos Grimm, com certeza, foram influenciados por suas ideias. (1994, p. 53)

Na obra dos Grimm, o particular e o político tomam forma no desejo de reestabelecer a autoridade patriarcal para que seja possível a reconstituição da tradição alemã. A busca de um lar estável e de ordem como forma de compensar suas lutas pessoais e familiares refletiram-se na apuração e abordagem que deram às histórias. Portanto é de comum característica que todos seus protagonistas comecem com privações e por esforço atinjam seus objetivos. Em geral, vinham de classes baixas como camponeses e artesãos e conquistavam poder e dinheiro após suas aventuras ou jornadas. Esta estética narrativa permitiu que os Grimm imprimissem marcas de dominação masculina reforçadas pelos princípios cristãos.

Da mesma forma que em Perrault, a casa se torna o lugar ideal para a domesticação feminina para os Grimm, pois deixam claro em suas personagens femininas que as qualidades desejáveis em uma mulher são a paciência, zelo e obediência e em contrapartida os protagonistas masculinos são brilhantes e racionais. Isto pode ser visto em contos como Cinderela e Branca de Neve. No entanto, apesar dos atributos exibidos pelos protagonistas masculinos e femininos serem antagônicos, ambos os gêneros refletem uma ideologia adequada aos códigos de conduta tanto do protestantismo quanto do iluminismo burguês.

Ao final do século XIX os contos de fadas se consolidavam como forma de arte elevada, sendo recontados em forma de óperas, balés e dramas teatrais, expandindo ainda mais as noções aristocráticas e burguesas exploradas pela sua forma literária. É importante notar que em sua forma impressa, as narrativas se tornavam propriedades privadas e que

o conjunto texto e imagem conferiu aos volumes produzidos pela indústria gráfica uma legitimidade, homogeneidade e valor duradouros que os contos orais não ofereciam, intensificando ainda mais o caráter elitista do suporte, que já era marcado pela separação entre letrados e analfabetos.

Muitas coleções de contos de fadas foram ricamente ilustradas na virada para o século XX. Artistas como Gustav Doré, George Cruikshank, Walter Crane, Charles Folkard e Arthur Rackham contribuíram para o aprofundamento da leitura das narrativas e nossa percepção dos contos. Entretanto, as imagens continuavam subservientes ao texto, uma vez que a dominação da palavra escrita imprimia o caráter e o desenvolvimento do gênero. Contudo, como aponta Zipes (1995) a relação de poder entre texto e imagem muda drasticamente com a captura do gênero pelo filme animado, onde as imagens se impõem à escrita e formam seu próprio texto. É sob essa nova perspectiva que Walt Disney e outros animadores entram em cena.

2.1 FANTASIAS TECHNICOLOR

Para compreendermos a trajetória dos contos de fadas como gênero fílmico devemos voltar às experimentações do francês Georges Méliès em 1896, quando o cineasta busca, em sua série de filmes artísticos, produzir versões de Cinderela, Barba Azul e Chapeuzinho Vermelho, entre outros. Entretanto, como aponta Zipes (1995), era o início do

desenvolvimento da própria indústria do cinema e os filmes de Méliès não provocaram uma grande mudança na institucionalização tecnológica e cinematográfica do gênero do conto de fadas. Contudo Lewis Jacobs assinala que:

esse esforço de Méliès ilustrou em vez de recriar o conto de fadas. Ainda que, por mais primitivo que fosse, a ordem das cenas formava uma continuidade coerente, lógica e progressiva. Uma nova maneira de fazer imagens em movimento foi criada. Cenas agora poderiam ser encenadas e selecionadas especialmente para a câmera, e o cineasta poderia controlar tanto o material quanto o arranjo. (1979, p. 13, tradução nossa)

A partir disso, as experimentações de Méliès abriram caminho para que os contos de fadas se tornassem tema recorrente em animações produzidas por Walter Booth, Anson Dyer, Lotte Reiniger e Walter Lantz na primeira parte do século XX. No entanto, a trajetória profissional, mitologia pessoal e conjunto de obras de Walt Disney foram intimamente ligados aos valores e modelos dos contos de fadas.

Em 1919, ao ingressar na empresa *Kansas City Advertising Company*, Disney aprende os rudimentos da animação ao lado do jovem artista Ub Iwerks. Em parceria com Iwerks, Walt começa a produção de uma série de informes animados intitulada *Laugh-O-Grams*, para a rede de salas de cinema de Frank L. Newman. Para produzir os informes, Disney contrata Rudolph Ising e outros artistas locais, fundando um estúdio com o mesmo nome da série.

Com o grande sucesso de público daquelas produções, o estúdio de Disney foi contratado pela *Pictorial Clubs* para a realização de seis curtas animados com adaptações de contos de fadas. Foram então produzidos *Os Quatro Músicos de Bremen* (EUA, 1922), *Chapeuzinho Vermelho* (EUA, 1922), *O*

Gato de Botas (EUA, 1922), *João e o Pé de Feijão* (EUA, 1922), *Cachinhos Dourados* (EUA, 1922) e *Cinderela* (EUA, 1922). Porém, após a entrega dos curtas, a distribuidora *Pictorial Clubs* declarou falência e deixou o estúdio *Laugh-O-Grams* seriamente comprometido com credores. No entanto, Walt Disney insistia ter descoberto uma forma inteligente e ousada de trabalhar a animação: consistia em usar imagens filmadas misturadas com formas animadas em uma série baseada no livro de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*.

Em uma tentativa de salvar o estúdio, Disney escreveu para Margaret Winkler, responsável pela distribuição dos episódios de *O Gato Félix*, contando sobre seu desejo de produzir a série que mais tarde batizou de *Alice in Cartoonland* (EUA, 1923). Contudo, após finalizar a produção do piloto, as dívidas acumuladas levaram o estúdio *Laugh-O-Grams* a declarar falência. Então, após a tentativa frustrada de conduzir um estúdio de animação, Disney vende seus equipamentos e se muda para Los Angeles na tentativa de se tornar um cineasta. Após semanas de buscas infrutíferas por trabalho nas grandes produtoras de *Hollywood*, Disney recebe o contato de Winkler, interessada em suas ideias para *Alice in Cartoonland*. Com isso, Disney enviou o piloto da série para a Winkler Productions em Nova Iorque e obteve a contratação de mais 12 episódios, dando início a um novo estúdio em parceria com o irmão Roy: *The Disney Brothers*.

Para dar início à produção, Disney convidou o antigo amigo e colaborador Ub Iwerks para integrar a equipe e sua chegada modificou a abordagem da série, que alterou o foco das filmagens da protagonista Alice para a animação dos personagens cartuns. A mudança agradou a distribuidora da Disney Brothers, que investiu para que a produção fosse mais rápida, forçando desta forma a contratação de mais animadores. Com

o crescimento, Disney comunicou ao irmão Roy que o nome do estúdio mudaria para *Walt Disney Studios*, por acreditar que sua criatividade e visão de entretenimento eram os motores de sucesso da empresa, reforçando o entrelaçamento entre sua identidade e a produção animada do estúdio.

Ao final de 1926, Disney almejava tornar-se o padrão da indústria e percebia que Alice perdia fôlego em comparação aos seus concorrentes: Pat Sullivan com *O Gato Félix* e os irmãos Fleischer com o palhaço *Koko*. Contudo as animações da época, em especial as de Sullivan, abordavam temáticas brutas e violentas. Walt queria diferenciar-se desse estilo narrativo e quebrar a hegemonia do *Gato Felix*. De forma geral as animações produzidas nesse período eram conjuntos de piadas cuja força unificadora se baseava em um personagem central. Walt desejava criar um personagem mais realista, dotado de traços de personalidade distintos e marcantes. Do ponto de vista narrativo, as piadas e eventos não aconteceriam com o protagonista animado, mas aconteceriam por causa dele e de quem ele é.

Para essas novas animações, a Winkler Productions sob o comando de Charles Mintz, marido e sócio de Margaret, sugeriu que ele criasse um personagem com formas de coelho, pois já havia muitas produções animadas envolvendo gatos. Assim, Iwerks foi incumbido da tarefa de criar o visual de *Oswald, O Coelho Sortudo* e Disney, por sua vez, foi responsável pela história, personalidade do coelho e piadas do roteiro. Ao ver os primeiros esboços de *Oswald*, a *Universal Pictures* ficou tão entusiasmada que ofereceu a Disney um contrato de vinte e seis episódios. O estúdio parecia caminhar para o sucesso garantido, porém ao término da

primeira leva de curtas do coelho Oswald, o descontentamento com os salários e horas de trabalho oferecidos por Walt Disney, além da falta de divisão de créditos pelos filmes, aumentou o clima de insatisfação entre os animadores.

A crise interna no estúdio abriu uma oportunidade para que Charles Mintz se aproveitasse do contrato que lhe dava os direitos sobre Oswald e abordasse diretamente a equipe de arte de Disney. Mintz ofereceu novos acordos para que os artistas deixassem o quadro de Disney e produzissem a próxima temporada de curtas de Oswald ligados diretamente à sua produtora. Grande parte do grupo de animadores, com exceção de Iwerks, aceitou o acordo que aprofundou ainda mais a crise do estúdio. Charles sugeriu ainda que Walt deixasse de ser o proprietário do estúdio para trabalhar como subcontratado da agora Mintz Productions (antiga Winkler), o que não foi aceito por Disney.

Em fevereiro de 1928, Walt Disney havia perdido a distribuidora, grande parte de sua equipe de animadores e Oswald. A partir dessa experiência com a Mintz Productions, Disney e seus poucos funcionários leais embarcaram na busca por um novo personagem cujos direitos fossem exclusivamente seus. Com a colaboração de Iwerks para as características visuais, Walt desenvolve os traços de personalidade do camundongo Mickey e investe na produção de duas animações curtas com o novo personagem.

Entretanto, em um cenário saturado de produções animadas, Disney não obteve sucesso na busca por distribuidores para sua nova criação. Assim, viu-se diante da necessidade de buscar um diferencial para atrair a atenção do mercado. Com isso, ao ver o sucesso dos primeiros *talkies*, Disney decidiu criar um curta-metragem em que as ações de Mickey fossem sincronizadas com sons e música. Embora os irmãos Fleischer e

deForest tivessem criado formas animadas com sons anteriormente, a proposta mais radical de Disney era a de produzir um rolo inteiro de filme com uma história sincronizada com o áudio. Para isso, Walt desenvolveu um plano de produção específico, em que as cenas eram temporizadas em relação a um ritmo para depois serem animadas e filmadas.

A partir desse novo processo, a equipe de Disney produziu *Steamboat Willie* em 1928. Com a novidade, Pat Powers, proprietário do sistema de gravação *Cinephone* usado para o filme e também distribuidor independente de filmes, uniu-se a Walt para garantir a exibição do curta por duas semanas. Mesmo com o lançamento tímido, a novidade de efeitos sonoros e música integrados às piadas foi suficiente para que Mickey se tornasse um sucesso de público e garantisse sua continuidade.

O objetivo de Disney de tornar-se referência na indústria de animação realiza-se com Mickey. Afinal, além de explorar criativamente a tecnologia e definir novos parâmetros para as produções animadas de sua época, criou um personagem carismático com quem o público norte-americano teve grande identificação. Com o contexto da crise de 1929 e a personalidade de Mickey, que enfrenta bravamente as dificuldades impostas pela vida, faz com que ele se torne um ícone do ideal de resistência do povo americano. O personagem era apresentado com múltiplos talentos e um espírito desbravador, que também podem ser vistos como um paralelo à história pessoal de Disney. Segundo depoimento para o documentário *"American Experience: Walt Disney"* (EUA, 2015), Neal Gabler – biógrafo de Disney – afirmou que Walt "sempre falava de Mickey Mouse como seu *alter ego*"

Em seu importante estudo, *Before Mickey: The Animated Film 1898–1928*, Donald Crafton aponta que os primeiros filmes animados experimentaram um acúmulo intenso de auto-figuração pela mão de seus autores. Essa tendência do criador de se inserir em seu filme pode assumir várias formas, sendo direta ou indireta e mais ou menos camuflada. Segundo Crafton,

De início, foi óbvio e literal; no final, era sutil e camuflado em metáforas e imagens simbólicas destinadas a facilitar o processo e ainda a manter a ideia gratificante para o artista e o público. Parte do jogo da animação consistia em desenvolver mitologias que davam ao animador algum tipo de status especial. Geralmente, estes eram muito lisonjeiros, pois ele era retratado como (ou implicava ser) um semideus, um purificador da própria vida. (1982, p. 11, tradução nossa)

Porém, como aponta Zipes (1995), não devemos analisar de forma unidimensional a obra de Disney, e considerar apenas os traços de auto-figuração ou mesmo tomar como certo que todos os filmes produzidos sejam a personificação de seu autor. No entanto, a noção de auto-figuração de Crafton nos fornece pistas importantes para compreender como a partir do seu padrão particular, Walt ditou o modelo a ser seguido no desenvolvimento de contos de fadas como filme de animação ou filmes em geral.

Entretanto, vale notar que da mesma forma que a ascensão do conto de fadas literário correspondeu a mudanças violentas e progressivas na sociedade a partir da celebração do individualismo e da subjetividade, a apresentação de uma voz narrativa do autor sobre vozes comuns

estabeleceu novas diretrizes para a liberdade de expressão, criando assim uma nova noção de propriedade e autoria sobre os contos. É importante destacar que a industrialização, mercantilização e privatização dos contos foi desfrutada por Disney de forma ampla.

No intuito de se tornar autor/criador, Walt Disney inseriu sua própria voz nos contos de fadas, reverberando ainda mais as noções elitistas e valores burgueses já contidos nas narrativas. No entanto, os contos de fadas literários encontram na animação “novos meios ‘mágicos’ para superar a instrumentalização da imaginação.” (Zipes, 1995, pg. 55, tradução nossa).

Com o grande sucesso do “alter ego” animado de Walt, Roy Disney viu a possibilidade de ampliar a renda do estúdio a partir da exploração comercial de produtos diversos associados à imagem do camundongo. A partir de lucrativos contratos de licenciamento, o estúdio obteve os recursos necessários para produzir uma nova série animada para empregar as pretensões artísticas elevadas de Walt Disney: *Silly Symphonies*.

As animações em *Silly Symphonies* ordenaram músicas, sons e danças com personagens da natureza e objetos inanimados. Essa liberdade de experimentação narrativa tornou as animações mais complexas e as peças animadas deixaram de se apoiar apenas em piadas e *gags* visuais, como nos filmes de Mickey e outras produções do período. O desejo de Disney em transformar filmes animados em obras de arte, atraiu cartunistas e animadores que compartilhavam da vontade de elevar a forma animada a um novo status. Era um novo momento para a indústria fílmica e Walt começou a ditar as regras e o padrão a ser seguido na animação. A série foi

usada como base de teste para novas tecnologias como o uso mais sofisticado da música, sons e mais tarde do uso de cor *Technicolor*. Foi também, durante o curso de produção de *Silly Symphonies* que a câmera multiplano foi inventada, dando mais profundidade às imagens animadas.

Assim como para Perrault, Walt Disney embutiu uma *finesse* animada às suas “sinfonias”, fazendo uso de símbolos eruditos e aperfeiçoamentos técnicos para se distanciar de uma visão de arte “menor” sobre a animação. Desta forma, o uso de orquestrações musicais que faziam referência a óperas e outras peças musicais tidas como “clássicas”, assim como narrativas de contos de fadas e histórias de aventura que retratam a jornada do herói, as *Silly Symphonies* representavam um passo em direção oposta à produção da indústria da época. Em entrevista para o documentário *American Experience: Walt Disney* (2015), o animador Bob Givens, que trabalhou na série, afirmou que “foi como a Renascença para nós, um florescimento da indústria de animação. Isso nunca havia sido feito antes. Era arte de verdade, não apenas cartuns”.

Dos contos de fadas explorados nesta série animada que se estendeu de 1929 a 1939 e consistiu em 75 curtas animados, *Os Três Porquinhos* (EUA, 1933) representaram um marco importante. A história, baseada no conhecido conto de Joseph Jacobs, ressoou no público norte-americano que sofria as consequências da grande recessão. Segundo Zipes (1995, p. 62) a população do país se via oprimida pela figura de um grande “Lobo Mau”, que batia às suas portas. Em relação a isso, o autor destaca o sucesso da expressão “Quem tem medo do Lobo Mau?” como canto em

manifestações populares, reforçando a ligação entre os contos de fadas e a representação metafórica de lutas de classe. O público se via representado nos filmes de Disney, e o sucesso profissional do animador, mesmo em uma recessão econômica, o tornava um exemplo do ideal americano.

Com o reconhecimento conquistado com a série *Silly Symphonies*, Walt Disney se viu legitimado como autor para empregar sua visão aos filmes animados. É importante notar que a legitimação de autoria de Disney caminha em paralelo ao desenvolvimento tecnológico de seu estúdio. Portanto, em sua busca para se livrar de uma estigmatização como nicho, Disney emprega seus esforços para produzir um filme de longa-metragem animado com uma narrativa complexa. Para tanto, escolhe o conto *Branca de Neve* dos irmãos Grimm e emprega seu conjunto de valores e crenças para torná-lo uma história tipicamente “americana”.

Em relação às diferenças entre o conto alemão e a versão de Walt Disney, Zipes (idem, p. 63) destaca um conjunto importante de elementos. Na animação de Disney, a personagem principal é descrita como uma “Cinderella”, uma órfã responsável pela limpeza do castelo em roupas surradas. Na dos irmãos Grimm, seu pai continua vivo e ela jamais é forçada a trabalhar como as “pessoas comuns”. O príncipe desempenha um papel reduzido no conto dos Grimm, enquanto que na versão de Disney recebe um grande destaque: aparece montado em um cavalo branco no início do filme para declarar-se à princesa com uma canção e retorna ao seu final para despertá-la com um beijo que anula os efeitos do veneno da rainha. Na versão germânica, Branca de Neve retorna à consciência quando um dos

anões tropeça ao carregar seu caixão. Além disso, enquanto na versão dos Grimm os anões são anônimos e desempenham um papel reduzido, no conto de Disney recebem nomes, personalidades e grande destaque na narrativa.

No entanto, apesar das diferenças entre os elementos narrativos dos contos, Zipes (idem, p.66) destaca que há uma grande coincidência de valores que “reforçam as noções patriarcais do século XIX que Disney compartilhava com os Grimm”. Ele destaca que, sob esse aspecto, Disney dá continuidade à tradição de pensamento dos Grimm em relação às mulheres. No filme, Branca de Neve se oferece para limpar e arrumar a casa dos anões para que eles permitam que ela se hospede no local. Esse tipo de escolha narrativa reforça que, tanto para os Grimm quanto para Disney, a casa é o lugar da mulher e os afazeres domésticos são naturalmente femininos. Além disso, em contraponto à mulher “desejável” representada pela princesa domesticada, o erotismo e subversão eram traços da bruxa: suas formas sensuais simbolizam seu caráter maligno e repulsivo. Desta forma, Disney ressoa não apenas os valores da Alemanha do século XIX, mas de Perrault no século XVII para influenciar o pensamento do século XX.

Apesar do reforço dos padrões patriarcais, a classe operária ganha destaque no conto de fadas americano de Disney. Os valores do trabalho duro, perseverança, dedicação e justiça, tão caros ao ideal americano, foram representados pelo triunfo e protagonismo dos sete anões. Assim como os três porquinhos, os trabalhadores humildes dos EUA se viam refletidos nos valores dos personagens que mantinham a altivez para enfrentar os desafios do mundo pela ética do trabalho, com o sucesso garantido desde que fizessem sua parte enquanto as mulheres ficassem em casa e a mantivessem limpa.

Portanto, os valores do capitalismo norte-americano embutidos nos filmes de Walt Disney diferem do caráter aristocrático e segregatório dos contos de Perrault, que faziam uma separação entre os valores civilizatórios da aristocracia e burguesia francesas em relação às classes mais populares. O valor do trabalho nos contos de Disney também diferia da abordagem dos Grimm, que enxergavam na cultura alemã um elemento de integração e distinção entre os outros povos europeus. Entretanto, embora os filmes fossem mais inclusivos por não exigir um público letrado, o reforço de valores hierárquicos justificados por uma ideia de mérito foram amplamente difundidos pelo fácil acesso à sua obra.

Para Disney, o conto dos Grimm não é um canal aberto para se explorar as implicações da narrativa como apronta Zipes (idem, p. 66) e sim um veículo oportuno para que ele reafirmasse suas habilidades ao utilizar os recentes desenvolvimentos tecnológicos e artísticos da indústria. A abordagem irônica e irreverente dos primeiros filmes animados de contos de fadas produzidas por Disney e Iwerks ainda no estúdio *Laugh-O-Gram* demonstravam a vontade de revolucionar métodos cinematográficos. Porém, em 1934, Disney já era um animador consagrado, e a forma como escolhe adaptar os contos de fadas sem ressignificar os códigos patriarcais, indica que os experimentos técnicos não seriam usados para promover a mudança social na América, mas para manter o poder nas mãos de indivíduos como ele, que se sentiram capacitados para projetar e criar novos mundos.

O poder de Disney não reside na singularidade ou na novidade de suas produções e sim em seu talento em sustentar visões antiquadas da sociedade por meio de animação e do uso dos recursos tecnológicos da indústria. Suas adaptações dos contos de fadas modificaram a instituição

do gênero através do arranjo cuidadoso das imagens pelas mãos dos animadores, além de que as imagens em sequência geram uma sensação de totalidade e perfeita harmonia, que por sua vez são orquestradas por um salvador/técnico dentro e fora da tela. Os personagens são unidimensionais e estereotipados, possuindo uma função determinada dentro do filme, e à medida que essas ideias são retratadas como modelos de comportamentos a serem seguidos, Disney perpetua a noção de que aquilo que é bom para ele é bom para o mundo.

Porém, para Zipes, há algo triste no modo como Disney viola o gênero literário dos contos de fadas: ele domestica a imaginação do público. Para ele:

Em vez de usar a tecnologia para melhorar os aspectos comunais da narrativa e provocar grandes mudanças na visualização de histórias para estimular e animar os espectadores, ele empregou animadores e tecnologia para parar de pensar em mudança, para retornar a seus filmes e desejar nostalgicamente por reinos patriarcais e ordeiros. Felizmente, a animação do conto de fadas literário não parou com a Disney, mas isso é outro conto a contar, um conto sobre a quebra do feitiço mágico de Disney. (1995, p. 71, tradução nossa)

Deste modo, torna-se possível investigar obras animadas que escapam aos moldes de Disney para os contos de fadas. Buscaremos demonstrar como a minissérie *Over The Garden Wall* rompe com os paradigmas propostos pela tradição dos contos de fadas.

3 O MISTÉRIO ALÉM DO JARDIM

“Bem-vindos ao Desconhecido, garotos. Vocês estão mais perdidos do que podem perceber.”

(O Lenhador – Over the Garden Wall)

“Em algum lugar perdido nos anais nebulosos da história está um lugar que poucos viram, um lugar chamado ‘Desconhecido’ onde histórias esquecidas há muito tempo são reveladas para aqueles que viajam pela floresta.” Com essa fala do narrador somos convidados a caminhar junto aos irmãos *Greg* e *Wirt* rumo ao desconhecido na minissérie animada *Over the Garden Wall*.

Segundo investigação de Sean Edgar para o livro *Art of Over the Garden Wall* (2017), Patrick McHale, criador da série, estudou Animação de Personagens no Instituto de Artes da Califórnia (CalArts) após ter se apaixonado pela forma animada ao assistir o curta *The Flying House* (EUA, 1921), uma produção de onze minutos do pioneiro da animação Winsor McCay. O filme foi exibido em uma mostra variada com animações, balé, teatro de bonecos, entre outros, e fez com que McHale mergulhasse na estética do filme mudo e das óperas, duas grandes influências em *Over the Garden Wall*. Além disso, fez com que o autor cultivasse um amor por qualquer coisa *vintage* ou antiga, constantemente procurando por preciosidades escondidas em arquivos de domínio público.

Em seu segundo ano de curso na CalArts, em uma viagem para a cidade de Concord no estado de Massachussets, EUA, McHale teve contato com toda a potência histórica do local e em especial com a obra do escritor Nathaniel Hawthorne cujo conto *O Jovem Goodman Brown* sobre o diabo, influenciou diretamente o vilão devorador de almas de *Over the Garden Wall*. Todas essas peças, de uma forma ou de outra, fizeram seu caminho e entraram na concepção e criação do curta-metragem que precede a série: *Tome of the Unknown: Harvest Melody* (EUA, 2013). O curta, que foi exibido em festivais e lançado posteriormente na internet, abre espaço para o modelo narrativo e visual de *Over the Garden Wall* e atualmente é chamado de “episódio piloto”, embora seu enredo não faça parte necessariamente da narrativa geral criada para a série e de não ser exibido em conjunto com o restante.

A minissérie foi lançada em 2014 pelo canal televisivo *Cartoon Network* e conta com 10 episódios, portanto, para essa pesquisa não incluí na análise o curta de 2013. Como escopo da análise me ative apenas aos episódios por considerar a unidade narrativa que o formato propõe e por acreditar que todos os aspectos necessários para análise do pastiche e resgate de historicidade se encontram na série.

Over the Garden Wall se foca nos irmãos, Wirt e Greg, que se vêm perdidos em uma misteriosa floresta em meio ao Desconhecido. Na tentativa de encontrar o caminho de casa, eles viajam floresta adentro e acabam atravessando várias cidades com estranhos habitantes. Logo que se dão conta que estão perdidos encontram o velho *Woodsmen* (Lenhador) que os adverte sobre os perigos escondidos na floresta e sobre a grande ameaça que se esconde na parte escura da mata, aquilo que o lenhador chama de *Beast* (Besta/Monstro). Segundo o lenhador a criatura, da qual

não se sabe exatamente a aparência, leva as almas daqueles que se perdem pelo bosque. Os irmãos não confiam no lenhador e ao fugirem de sua companhia são surpreendidos por Beatrice, um tordo azul que se oferece como guia para a casa da anciã Adelaide que, segundo o pássaro, é a única que pode tirar os meninos dali.

Importante observarmos que mesmo em uma resumida apresentação do enredo já podemos notar como o pastiche poderá ser descortinado, revelando caminhos para o resgate de historicidade que as imagens proporcionam. A série, apesar de ser um roteiro original, simula ao longo de sua narrativa, os modos de construção dos contos de fada tradicionais dos séculos XVIII e XIX, como os contados pelo escritor Charles Perrault, pelos irmãos Grimm e por Walt Disney.

Portanto, ao se aproximar da forma narrativa dos contos tradicionais, o autor Patrick McHale não nos deixa esquecer a trajetória dos contos de fadas, especialmente suas transformações a partir de sua captação pela indústria cultural como nos filmes dos estúdios Disney. McHale se apropria da estética dos filmes animados por Walt entre os anos 1920 e 1940, porém muda o viés narrativo e a formulação de seus personagens. Assim, nos propõe enfrentar os dilemas trazidos pela minissérie *Over the Garden Wall* sob a ótica pós-moderna.

Em relação a esse uso de referências pela minissérie, cabe notar a observação de Canton (1994, p. 17) sobre abordagens estruturais para estudo dos contos de fadas e contos populares a partir de classificações a respeito dos tipos comuns encontrados em suas histórias. Esses tipos ou motivos básicos caracterizam temas recorrentes como aliados animais, florestas encantadas, pai libidinoso, madrastas más, entre outras marcas costumeiras dessas narrativas. Por se tratarem de traços encontrados em

histórias de diferentes países e épocas, foram desenvolvidos sistemas de indexação para se classificar os contos e seus motivos. O índice mais amplamente utilizado é o AT (Aarne-Thompson), criado pelo pesquisador finlandês Antii Aarne e traduzido e expandido pelo folclorista norte-americano Stith Thompson. Nesta indexação, os contos são listados de acordo com suas marcas, que envolvem o agrupamento de fatores como aliados e adversários sobrenaturais, esposa ou marido sobre-humano ou encantado, tarefas sobrenaturais, objetos mágicos e outros.

Entretanto, a rigidez estrutural que padroniza esses motivos também incentiva, no público, a formação de expectativas e vieses na apreensão dos contos de fadas. Ao se deparar com elementos comuns dessas histórias, como o encontro de crianças com uma anciã numa floresta, o público tende a empregar seu repertório de motivos para interpretar os acontecimentos narrados e se adiantar em desfechos familiares. Além disso, apesar desses motivos se referirem às estruturas narrativas literárias, a apropriação desses contos pela forma animada e outros objetos da indústria cultural incentiva uma mescla entre elementos estilísticos e padrões narrativos. Afinal, a caracterização visual de uma personagem com traços de uma mulher idosa, com nariz grande, verrugas, bengala, poucos dentes, unhas compridas e trajes escuros, especialmente a partir do alcance da versão de Disney para Branca de Neve, incentiva uma associação entre sua representação estilística ao motivo da bruxa má.

Portanto, como buscamos demonstrar, o modo como *Over The Garden Wall* apresenta seus personagens e situações realiza um pastiche de motivos e elementos estéticos para desafiar expectativas e construir um conto de fadas pós-moderno. Desta forma, para começarmos a análise, devemos desvendar quais elementos que antevêm o início da narrativa, como a criação dos personagens, abertura da série e a cartela de título para os episódios estão sujeitos ao fenômeno do pastiche e passíveis de resgate.

3.1 O CAMINHO PARA O DESCONHECIDO

Para a análise do uso de pastiche e resgate de historicidade na minissérie *Over the Garden Wall* nossa metodologia permitiu identificar elementos recorrentes ao longo do conjunto de episódios e ocorrências específicas em cada parte da narrativa seriada. Portanto a organização de nossa pesquisa se deu primeiramente pelos elementos comuns a todos os episódios como vinheta de abertura, cartela de título, indumentária dos personagens e cenários, para posteriormente evidenciar as especificidades de cada episódio.

Em um primeiro momento a minissérie mostra dois meio-irmãos explorando um mundo que se parece com o que Sean Edgar, autor do livro sobre a minissérie, define como “um sonho mal-assombrado que mistura contos de fadas germânicos com a América Colonial” (2017, pg. 7). A série localiza seu universo de contos de fadas, não nos castelos clássicos e chalés da tradição europeia, mas em um passado rural americano. Imagens panorâmicas repletas de folhas de bordo douradas, abóboras, peru

selvagem e a madeira escura indicam os arredores e o modo de vida em New England no outono. Ainda em Edgar, a mistura entre referências germânicas e da América do Norte pode ser observada pela indumentária dos dois personagens principais, uma vez que as escolhas visuais e históricas para o design de Wirt e Greg buscam referências naqueles dois períodos. Enquanto Wirt é apresentado com um chapéu de gnomo e uma capa de soldado da Guerra Civil dos EUA, além de detalhes que remetem ao período colonial daquele país, seu meio-irmão Greg veste uma jardineira verde de clara influência da tradição alemã, como pode ser visto na Figura 2. O pastiche representado por essa procura de estilos e referências distintas que convivem harmoniosamente na minissérie também permite identificar uma busca que, de modo parecido com os filmes de Disney, “americaniza” os contos de fada pela mescla de elementos históricos dos EUA com os herdados da tradição europeia.



Figura 2: À esquerda, indumentária dos personagens Wirt e Greg. À direita, capa de soldado da Guerra Civil dos EUA. Fonte: The Art of Over the Garden Wall

Essa mistura pode ser, da mesma forma, identificada pelo bule que Greg usa em sua cabeça como um chapéu: isso remete à figura folclórica norte-americana de Johnny Appleseed, que também foi retratada por Walt Disney em 1948, como identificado na Figura 3. O simbolismo cultural que envolve a figura de Appleseed nos EUA é fortemente ligado a uma visão positiva de imigrantes europeus no país, uma vez que se trata do retrato idealizado de um personagem histórico que peregrinou pelo território dos EUA plantando macieiras. Entretanto, diferente da apropriação de Disney, é importante ressaltar que a americanização de contos em *Over the Garden Wall* não ocorre pelo reforço de valores patriarcais e conservadores, mas pela aproximação estética que remete ao passado imigratório multicultural dos EUA por meio do pastiche. Enquanto a

sutil referência ao “chapéu” de Appleaseed na indumentária de Greg faz um aceno estético a essa herança cultural, a versão animada de Walt Disney enfatizou os valores de uma fé cristã do personagem, que teria realizado sua jornada portando apenas uma bíblia e sementes de maçã.



Figura 3: Acima, Greg e seu bule. Abaixo, Johnny Appleaseed de Disney. Fonte: <https://www.icollector.com/Walt-Disney-Johnny-Appleaseed-Original-Cel-and-Courvoisier-background-from-Melody-Time_i10499383> Acesso: 12 de março de 2019

Além dos dois personagens principais, também podemos encontrar conjuntos de referências e subversões dos contos de fada nos papéis secundários, como Beatrice, o Lenhador, o sapo e a Besta. A personagem Beatrice é apresentada como um pássaro azul, com características visuais muito semelhantes aos tordos recorrentes em produções dos estúdios Disney, como no curta *The Old Mill* da série *Silly Symphonies*, Branca de Neve e A Bela Adormecida. Essa representação de pássaros nos filmes de Disney também traz heranças dos contos de fadas dos irmãos Grimm e Perrault, que frequentemente os apresentavam como ajudantes mágicos. Além disso, retomando a proposição de Marina Warner que defende ser a mudança de forma a característica determinante dos contos de fada, a narrativa de *Over The Garden Wall* apresenta Beatrice como uma menina que foi transformada em um pássaro. A autora também ressalta que:

A linguagem dos pássaros inspirou um grande conjunto de histórias na mitologia clássica: sendo as formas mais conhecidas de metamorfose, creditava-se a eles a invenção de vários aspectos da cultura humana, bem como previsões ocultas e lúcidas, tanto agourentas como maravilhosas; o que aparentemente era fortuito, opaco e irrefletido podia se tornar transparente e eloquente. (WARNER, 1999, p. 84)

Entretanto, apesar de uma representação que ecoa tradições de contos de fadas europeus e americanos, na minissérie a personagem Beatrice também subverte expectativas e padrões. Longe de ser uma mera ajudante desinteressada, Beatrice não é apresentada de modo unidimensional: a personagem possui seus próprios interesses, é rude e

impaciente. Ela também rompe com padrões de representação feminina em contos de fada, uma vez que se afasta dos valores de Perrault, Grimm e Disney ao demonstrar um comportamento independente, insubmisso, e se irritar diante da postura subserviente e resignada de Wirt.

Além desse rompimento com valores tradicionais, o percurso narrativo da personagem Beatrice também desafia os motivos recorrentes de contos de fadas. Afinal, ela é introduzida na história como um pássaro preso em um galho, que é libertado por Greg e, por isso, se prontifica a ajudar os meio-irmãos na busca pelo caminho para casa. Entretanto, essa caracterização estereotípica do animal ajudante que auxilia os protagonistas como ato de gratidão é desfigurada ao longo da narrativa, pois revela-se que Beatrice não realizou um ato desinteressado, mas manipulou o público e os protagonistas para satisfazer seus interesses particulares na história. Em sua “ajuda”, a personagem conduz Wirt e Greg a um destino perigoso, ainda que demonstre arrependimento dessa traição, pois deseja reverter o feitiço que a transformou em um pássaro.

Esse comportamento de Beatrice permite inferir que a personagem tem consciência de estar em um conto de fadas, uma vez que encena um motivo recorrente dessas narrativas para manipular o público e as duas crianças protagonistas. Por ter consciência de sua inserção em um conto, a personagem joga com as expectativas que a encaram como um animal mágico da floresta, disposto a ajudar os protagonistas de maneira altruísta após ser “salva”. Assim, pelo viés naturalizado por esses motivos recorrentes, os meio-irmãos e o público dificilmente suspeitariam serem vítimas da manipulação do pássaro, que os leva para uma armadilha.



Figura 4: Personagem Beatrice na minissérie.

O personagem do Lenhador, segundo relato de Patrick McHale para o livro *Art of Over the Garden Wall*, foi baseado em um pesadelo que o autor teve. Inicialmente o personagem seria um contador de histórias que através de suas narrativas cria uma realidade mágica cheia de imagens deslumbrantes. Porém, o contador usa de suas habilidades para que todas as crianças o sigam até a floresta, desaparecendo para sempre. Apesar dessa premissa não ter sido usada na versão final da minissérie, podemos fazer um paralelo com o conto *O Flautista de Hamelin* (1816) escrito pelos irmãos Grimm. Entretanto, o papel do Lenhador ao longo do desenvolvimento da minissérie mudou diversas vezes e ele acabou se tornando um viajante trágico incompreendido, que é manipulado pelas forças do mal enquanto busca por redenção e carrega uma lanterna que acredita abrigar a alma de sua filha. Podemos ainda fazer outro paralelo

com os Grimm uma vez que o personagem do Lenhador adquire traços de empatia para com os personagens principais e insurge contra a força maligna que os assombra, assim como o Caçador no conto A Branca de Neve (1812).

Outro personagem que acompanha os protagonistas é o sapo de estimação de Greg, que é apresentado com vários nomes ao longo dos episódios da minissérie, como Kitty, Jason Funderburker ou Doctor Cucumber. Como revelado por Patrick McHale (2017, p. 24), sua dificuldade pessoal em definir um nome para o sapo foi a inspiração para que Greg não se decidisse em relação ao seu nome ao longo da narrativa, e que sua construção visual foi baseada no jogo de tabuleiro *Game of Frog Pond*. Esse jogo foi produzido pela empresa McLoughling Bros. que, segundo a historiadora Laura Wasowicz (2014), é reconhecida tanto pelo pioneirismo na produção de livros e jogos infantis quanto pela grande influência cultural

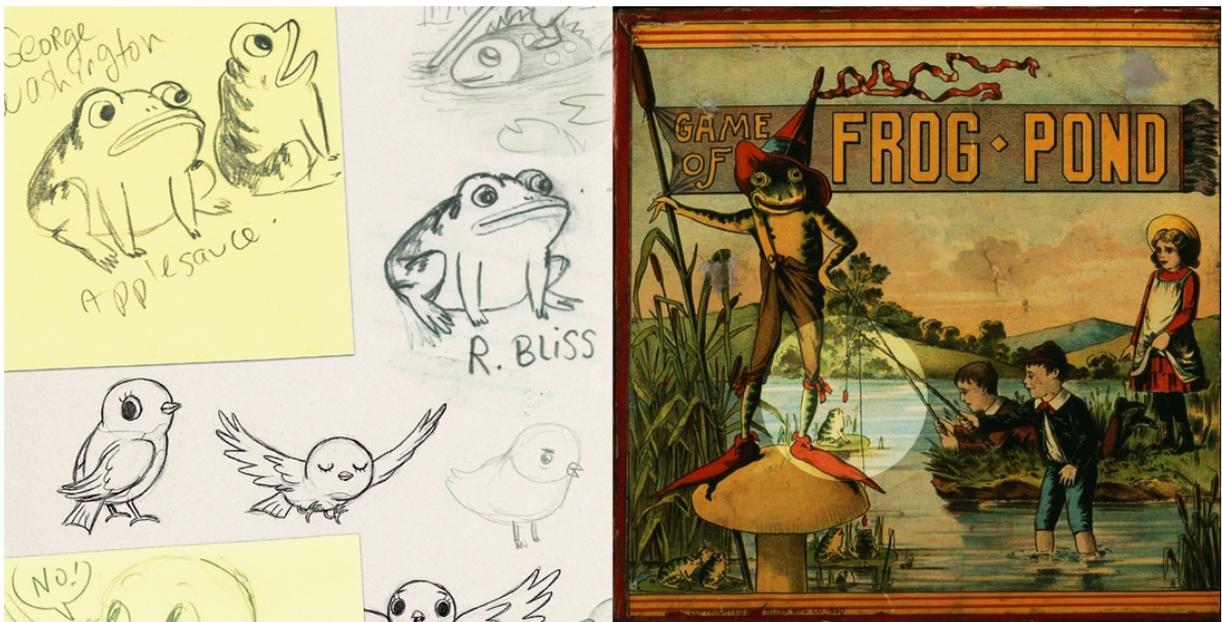


Figura 5: À esquerda, esboços para o personagem do sapo. À direita, capa de Game of Frog Pond. Fonte: Art of Over The Garden Wall e <<https://artsandculture.google.com/asset/board-game-game-of-frog-pond/2wEGH-L9t3qcu-Q>> Acesso: 09 de março de 2019

exercida nos EUA entre o final do século XIX e primeira metade do século XX. Assim como elementos da indumentária dos personagens, a construção visual do sapo também indica um processo de resgate de estilos característico do pastiche.

Em relação à personagem da Besta, McHale mencionou (2017, p. 34) que foi um dos personagens cujo papel na narrativa mais sofreu alterações. Inicialmente, seu nome era Old Scratch e tratava-se de uma representação estereotípica de um demônio do folclore ocidental. O objetivo era criar um ser amedrontador baseado no conto “*Young Goodman Brown*”, de Nathaniel Wawthorne, mas estúpido o suficiente para que fosse enganado pelos protagonistas. Entretanto, durante o desenvolvimento da série sua construção abandonou o caráter concreto da visualidade de um demônio para representar de modo mais abstrato a ideia de medo, integrando-o à floresta e à noção de Desconhecido.

A floresta e outros elementos que compõem os cenários da minissérie também empregam uma visualidade que se refere tanto à Branca de Neve de Walt Disney quanto de livros infantis e outras obras dos séculos XIX e XX. Em vez das cores e formas mais abstratas comuns às séries animadas contemporâneas, que Kristiana Willsey descreveu como “cores de doces e texturas de vinil de mundos digitais” (2016, p.6, tradução nossa), em *Over The Garden Wall* as escolhas visuais se restringem ao naturalismo e cores sóbrias. Segundo Sean Edgar (2017), o diretor de arte Nick Cross e Patrick McHale buscaram influências nos pintores da Escola do Rio Hudson (ligada ao Romantismo do século XIX), em obras de Gustave Doré e cartões-postais da época vitoriana, o que se mostrou um grande desafio para

montar uma equipe de artistas com domínio do estilo. Além disso, o designer de personagens da série e diretor criativo do piloto, Phil Rynda, modelou as bocas a partir dos desenhos animados produzidos pela Disney e pela Fleischer Studios na década de 1930.



Figura 6: À esquerda, cenário de episódio da série. À direita, pintura Autumn Afternoon, Greenwood Lake, de Jasper Francis, membro da Escola do Rio Hudson. Fonte: <<http://www.gibbesmuseum.org/news/painting-nation-hudson-river-school-landscapes-higdon-collection/>> Acesso: 09 de março de 2019

Como alusão aos contos de fadas tradicionais, cada episódio da minissérie é identificado como um “capítulo”, e o início de cada um apresenta, além da abertura da minissérie, uma cartela de título única. Essas cartelas apresentam estilos visuais que remetem tanto às produções cinematográficas das décadas de 1920 e 1930 quanto aos tradicionais “*nursery books*” e outros elementos da cultura dos EUA entre a época colonial e o início do século XX. Além dos tons sépia de tipografia e outros elementos das cartelas, muito semelhantes às aberturas de filmes em preto e branco, as vinhetas ilustradas que emolduram o título fazem referência à temática dos episódios que estão por vir. Esse uso de imagens que instigam a leitura ou que permitem um vislumbramento de elementos da narrativa eram comumente usadas em capas ou folhas de rosto de livros do século

XIX, como é possível identificar na Figura 7. Outro elemento presente na abertura da série faz referência a um estilo de decoração mórbida de lápides comum na época vitoriana, reforçando uma identificação de local e período desse conto de fadas.

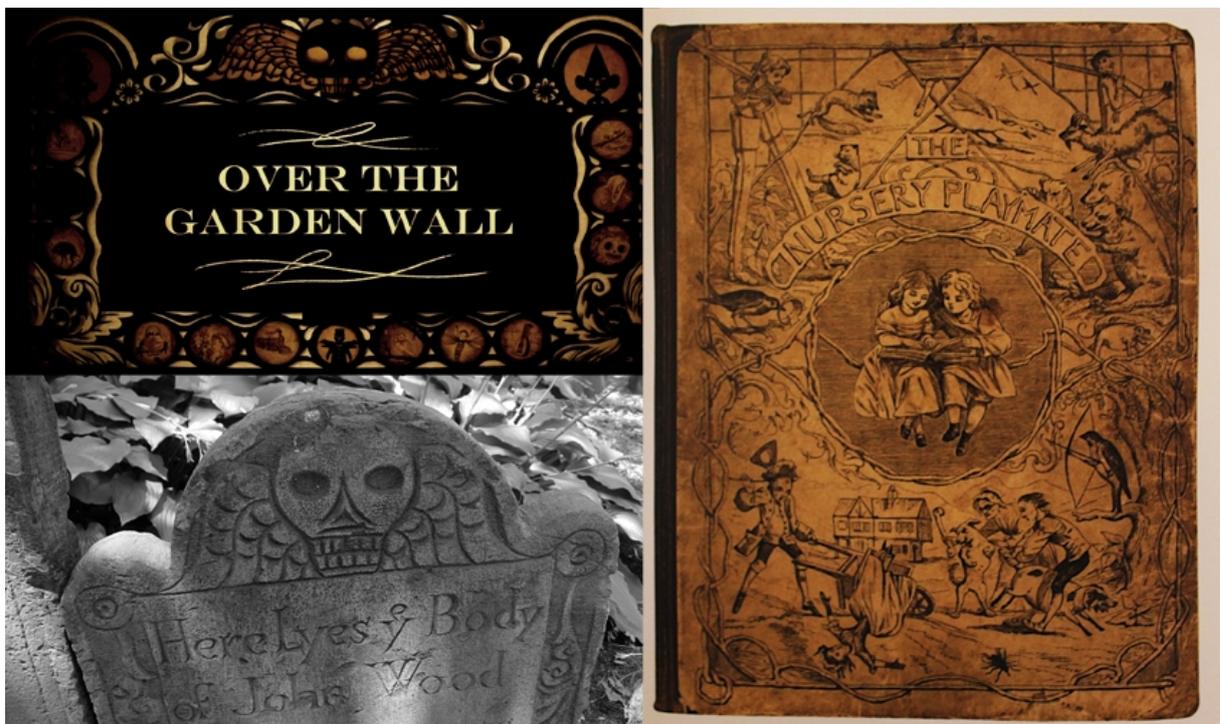


Figura 7: Acima, cartela de abertura da série. Abaixo, lápide comum nos EUA do século XIX. À direita, capa de um Nursery Book de 1864. Fonte: minissérie, <<https://hyperallergic.com/54052/trinity-church-burial-grounds-manhattan/>> e POWERS, 2008, p. 17. Acesso: 12 de março de 2019

Portanto, ao se analisar os elementos gerais presentes na minissérie, é possível se identificar o privilégio da imagem em detrimento da lição de moral dos contos de fadas. Assim, a estética do pastiche em *Over the Garden Wall*, ao utilizar elementos que remetem a um tempo e lugar desconhecidos e ao mesmo tempo familiares, permite apresentar uma ambiguidade moral cada vez mais rara em contos de fadas animados. Além disso, em vez de se limitar a recontar histórias conhecidas há séculos, a minissérie faz uso de elementos do universo do conto de fadas para criar uma história original a partir daquele estilo narrativo.

3.2 O DESCONHECIDO

Após destacar os elementos e referências presentes na minissérie de modo abrangente, também é importante relacionar algumas ocorrências nos episódios individuais. Essa análise não pretende ser exaustiva, uma vez que a busca por todas as referências foge do propósito deste trabalho. Além disso, como destacou Kristiana Willsey (2016), não é necessário conhecer todas as referências da minissérie para compreender a história, pois ela faz uso de arquétipos tão fundamentais que parece um conto perdido e familiar.

O primeiro episódio, ou “capítulo”, intitulado *The Old Grist Mill*, faz uma clara referência ao curta *The Old Mill*, das *Silly Symphonies* de Walt Disney. O moinho do curta de Disney é o lar de vários pássaros azuis: o mesmo ocorre com Beatrice, cujas características visuais são muito próximas às dos pássaros do filme de 1937 e que vive com sua família no moinho da minissérie. Além disso, a expressão inglesa “*it’s all grist to the*



Figura 8: Cenas do filme *The Old Mill* (1937). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=MYEmL0d0IZE>> Acesso: 12 de março de 2019.

mill” refere-se à ideia de se extrair o máximo, ou de se obter vantagens com os recursos à mão. É possível relacionar essa ideia à atitude de Beatrice, que se aproveita de sua situação (ter sido transformada em um pássaro) para ludibriar os dois jovens protagonistas a seguir seus conselhos.

Além disso, esse episódio apresenta o que Greg chama de “cachorro com olhos bonitos”, cuja concepção visual faz referência ao conto de fadas “*Tinderbox*” de Hans Christian Andersen, como pode ser visto na Figura 9. No conto, um soldado possui uma caixa de fósforos mágica capaz de invocar três poderosos cães para atender aos seus desejos. O episódio também faz clara referência ao conto João e Maria, dos irmãos Grimm, ao fazer com que o personagem Greg busque criar uma trilha na floresta com suas balinhas. Assim como Beatrice, Greg também parece ter consciência de que está em um conto de fadas, pois sua postura ao longo dos capítulos é sempre despreocupada em relação aos perigos. Greg aparenta ter a certeza de que está em um conto de fadas americano, em que sempre há um final



Figura 10: À esquerda, ilustração do conto *Tinderbox*. À direita, o "cachorro com olhos bonitos", na minissérie. Fonte: <https://fairytalelobby.wordpress.com/2012/05/18/what-was-thors-hammers-name/hjford_tinderbox1/> Acesso: 12 de março de 2019.

feliz para seus protagonistas. Por exemplo, ao lançar suas balinhas para criar uma trilha na floresta, Greg não se importa em determinar um caminho, mas as joga a esmo, como se buscasse apenas cumprir um arquétipo com a certeza de que tudo terminará bem.

No segundo episódio, os personagens são levados à cidade de *Pottsville*, cujo nome é um trocadilho com o termo “*potters field*”, que poderia ser traduzido como “vala comum”. Essa cidade é habitada por “pessoas abóboras”, que mais tarde descobrimos ser esqueletos que se vestem com fantasias feitas de frutas e legumes colhidos na estação. O design de personagens remete à cartões-postais vitorianos de Halloween. Os postais pintados a mão, traziam imagens de espantalhos ou “pessoas abóboras” como as retratadas no episódio. O visual e o clima do episódio conversam diretamente com aspectos dos contos de fada tradicionais que retratam os perigos da floresta, ao mesmo tempo em que os americaniza ao mesclar a esse universo elementos característicos de regiões rurais dos EUA. O episódio ainda traz uma clara referência ao filme de Disney de 1929, *The Skeleton Dance*, que marcou o início da série *Silly Symphonies*.



Figura 11: À esquerda, ilustração de cartão postal do século XIX. À direita, cena do segundo episódio da minissérie. Fonte: Art Of Over The Garden Wall



Figura 12: À esquerda, cena do filme Skeleton Dance (1937), de Disney. À direita, cena do episódio. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>> Acesso: 12 de março de 2019.

O terceiro episódio da minissérie chamado “*Schooltown Follies*”, Greg e Wirt chegam a uma escola onde os alunos são animais em trajes de época. A vestimenta dos animais é fortemente inspirada em ilustrações infantis do século XIX e também em figuras que estampavam caixa de jogos de tabuleiro como “*Tiddledy Winks*” (Figura 12) produzido pelos irmãos McLoughlin. Outra inspiração para o episódio vem da série “*Dogville Comedies*” produzida pela *Metro-Goldwyn-Mayer* entre 1929 e 1931, que consistiu em nove curtas com cachorros vestidos como atores no intuito de parodiar filmes contemporâneos. Os meio-irmãos e os alunos são avisados da ameaça de um gorila que ronda a escola: entretanto, o desenrolar do episódio revela que o gorila era apenas o namorado da professora que ficou preso em uma fantasia. Essa construção é bastante similar a um episódio da série *Os Batutinhas* (EUA, 1930), em que um homem vestido de gorila também é desmascarado após ser apresentado como uma ameaça às crianças.

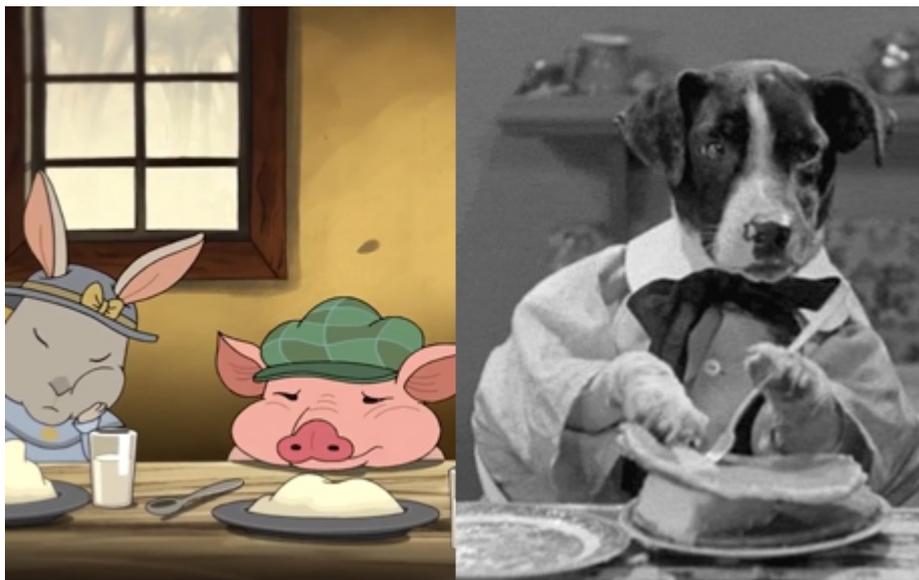


Figura 13: À esquerda, cena do episódio. À direita, cena da série Dogville Comedies.
 Fonte: <<https://hiveminer.com/Tags/dog%2Cdogville>> Acesso: 15 de março de 2019.



Figura 14: À esquerda, imagem do episódio. À direita, capa do jogo Tiddley Winks.
 Fonte: <<https://i.pinimg.com/originals/b2/dd/e9/b2dde9a4d5ad6dc16b0c2d6a0bf2dad1.jpg>> Acesso: 15 de março de 2019.



Figura 15: Acima, cenas de Bear Shooters (EUA, 1930) de Os Batutinhas. Abaixo, cenas do episódio da minissérie. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=TTos5FmJAAI>> Acesso: 15 de março de 2019.

Os capítulos 4 e 5 da minissérie, intitulados “*Songs of the Dark Lantern*” e “*Mad Love*”, respectivamente, também fazem referências ao universo do desenho animado e dos contos de fada tradicionais. O quarto episódio possui uma cena que se passa em uma taverna, cuja mantenedora, segundo relato de Patrick McHale (2017, p. 110), foi criada para ter sua voz e características visuais semelhantes à Betty Boop, dos estúdios Fleischer, num pastiche que confere uma familiaridade à personagem, ainda que a referência possa passar despercebida para parte do público. Além disso, a ambientação da mansão em que se passam as cenas do quinto episódio foi criada (idem, p. 119) de modo a mesclar num mesmo espaço duas regiões e culturas diferentes: a parte ligada ao personagem Quincy Edincott foi criada a partir da casa de um dos primeiros presidentes do EUA, Thomas Jefferson, enquanto a parte ligada à personagem Margueritte foi baseada nos ornamentos do palácio de Versalhes. É possível identificar nessa prática um reflexo do processo de americanização do conto de fadas, em que o local símbolo da civilté da corte de Luís XIV, berço da forma literária do conto de fadas por Charles Perrault, se encontra e mescla com a residência de um dos “pais fundadores” do país em que esses contos foram absorvidos, modificados e transpostos em narrativas animadas.



Figura 16: Acima, mansão representada no episódio. Abaixo, imagem do palácio de Versalhes. Fonte: <<http://en.chateauversailles.fr/>> Acesso 19 de março de 2019.



Figura 17: Acima, imagem do episódio. Abaixo, casa de Thomas Jefferson. Fonte: <<https://www.philly.com/philly/living/travel/jeffersons-monticello-gives-sally-hemings-her-place-in-presidential-history-thomas-jefferson-20180629.html>>

Acesso: 19 de março de 2019.

No capítulo intitulado “*Lullaby in Frogland*”, McHale indica (idem, p. 127) ter se inspirado no filme mudo em animação stop motion *Frogland*, criada por Wladyslaw Starewicz em 1922. No curta de Starewicz, sapos em uma sociedade democrática e igualitária estão infelizes e pedem seguidamente a Júpiter para dar-lhes um rei. Entretanto, após aborrecerem

Júpiter com suas demandas pouco razoáveis, ele lhes envia uma cegonha com uma coroa dourada que é prontamente reconhecida por seus novos súditos. Quando a nova soberana começa a devorar os sapos, eles novamente imploraram a Júpiter para que os atenda, mas o pedido não é atendido, causando o fim dos sapos. Nesse episódio de *Over the Garden Wall* os meninos juntos com Beatrice, embarcam em um navio com o objetivo de chegar à casa de Adelaide, na esperança que a velha anciã da mata os mostre o caminho de casa. O barco é tripulado por sapos vestidos à moda burguesa que, assim como em *Frogland*, celebram de forma insensata Jason Funderburker como um grande destaque entre os sapos após apreciarem sua apresentação musical. Quando Greg e Wirt chegam à casa de Adelaide, se deparam com uma velhinha frágil, adoentada, escondida abaixo das cobertas, nos levando novamente à percepção sobre os contos, ao se referenciar à chegada de Chapeuzinho Vermelho a casa de sua avó. Entretanto, Adelaide se mostra - como o Lobo Mau - a verdadeira ameaça para as crianças, mas é superada pela ação dos meninos e tem seu fim trágico de modo semelhante à bruxa de *O Mágico de Oz* (EUA, 1939), que derrete ao ter contato com uma substância comum, no caso o ar de fora da casa.



Figura 18: À esquerda, cena do filme de Starewicz. À direita, capa do jogo Game of Frog. Abaixo, cena do episódio. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=3AJ2YuyxpMY>> e <<https://www.worthpoint.com/worthopedia/1902-antique-game-frog-woing-1788296119>> Acesso: 30 de março de 2019.

No capítulo 7, “*The Ringing of the Bell*”, após escaparem de Adelaide, Wirt e Greg buscam refúgio em uma cabana que encontram na floresta. A cabana é lar de Lorna e Auntie Whispers. Em um primeiro momento somos levados a acreditar, junto com os protagonistas, que Auntie é uma bruxa canibalista similar à bruxa devoradora de crianças do conto João e Maria. Ela é velha, tem os dentes pretos e se veste com roupas escuras sujas de barro. Além de possuir um amuleto mágico, um pequeno sino, que controla os desejos da jovem Lorna. O arquétipo típico dos contos de fadas ainda é reforçado pelo comportamento de Wirt ao tentar se constituir como herói salvando a donzela dos perigos da bruxa. Porém, o

episódio frustra a moral esperada ao demonstrar ao público que as aparências enganam, pois Lorna representa o verdadeiro perigo, sendo um espírito maligno que só pode ser mantido sob controle pelo sino carregado por Auntie Whispers. As expectativas são duplamente frustradas, uma vez que Lorna é um monstro inocente, Auntie Whispers é uma carcereira amorosa, e o heroísmo de Wirt é irrelevante para suas histórias.



Figura 19: Cenas do episódio que mostram a inversão dos estereótipos entre Auntie Whispers e Lorna

No oitavo episódio, “*Babes in the Wood*”, os autores declaram (2017, p. 141) as influências do curta das *Silly Symphonies* chamado “*Wynken, Blynken and Nod*” (EUA, 1938) como inspiração para a ascensão de Greg para a Cidade das Nuvens, em sequência que pode ser vista nas Figuras 19 e 20. Além disso, como se trata de uma narrativa mais centrada em Greg, a definição da paleta de cores do capítulo foi direcionada a uma representação mais lúdica, condizente com a visão de mundo do personagem. Para isso, e de modo a se manter na estética dos filmes animados do início do século XX, os autores buscaram emular a técnica *Cinecolor*, comum na década de 1930. Segundo Barbara Flueckigerd (2012), o padrão *Cinecolor* sintetiza a imagem colorida a partir de dois negativos de separação, sendo os componentes azul-verde e laranja-vermelho. Esse padrão diferia do modelo *Technicolor* que, a partir da versão IV criada em 1932, passou a empregar uma terceira cor para corrigir problemas do processo de dois componentes usado até então. Assim, os filmes que empregavam a técnica de duas cores tinham, como característica visual comum, uma predominância de tons azuis e laranjas, com gradações pouco sutis, e essa característica foi reproduzida no episódio. Por fim, esse é o capítulo do conto animado que apresenta uma fada, que seria o oposto complementar da personagem da Besta ao ser apresentada como fonte de luz e segurança, com uma caracterização semelhante à fada de *O Mágico de Oz*.



Figura 20: Cenas do filme Wynken, Blynken and Nod (EUA, 1938). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=6kH6S69EE2I>> Acesso: 20 de março de 2019.



Figura 21: Cenas do episódio Babes in the Wood.

No penúltimo capítulo, o público descobre a partir de um “*plot twist*” que os meio-irmãos vivem em uma realidade distante dos contos de fadas, em um período dos EUA situado entre as décadas de 1970 e 80, e que seu caminho ao Desconhecido decorre de um acidente sofrido por eles durante a celebração do dia das bruxas. Nesse episódio, os Wirt, Greg e outras crianças de seu convívio são retratadas com fantasias artesanais, cuja inspiração foram fotografias antigas de celebrações do dia das bruxas. Por fim, o décimo e último episódio mostra o desfecho da história em que a salvação dos protagonistas se dá a partir do momento em que a esperteza de Wirt é usada para desafiar a Besta, ameaçando destruir a lanterna carregada pelo Lenhador. Assim, outro motivo comum aos contos de fadas é apresentado: que a alma ou coração do vilão se situa fora de seu corpo, geralmente guardada em um objeto mágico. Ao se ameaçar destruir o objeto mágico, descobre-se que é a alma da Besta que está vinculada à lanterna carregada pelo Lenhador.

Com base nos exemplos levantados se torna possível revelar as práticas ligadas à construção visual da minissérie que, fazendo uso do pastiche com referências predominantes do século XIX ao início do século XX, nos permite considerar *Over The Garden Wall* simultaneamente uma homenagem aos contos de fada e ao período clássico do cinema de animação marcado por Walt Disney e os irmãos Fleischer. Entretanto, mais que apenas referências e homenagens, a minissérie propõe uma nova história a partir de motivos e elementos visuais comuns, além de apresentar temáticas sem a simplificação moral dos contos tradicionais europeus e norte-americanos. Na minissérie, heróis, vilões, o bem e o mau são apresentados de forma ambígua, relativa e carregada de nuances. Não há uma “moral da história”, uma “lição” inequívoca ou uma mensagem definitiva: um conto de fadas original e contemporâneo da pós-

modernidade poder fazer uso de elementos tradicionais e reposicioná-los a um novo contexto. Desta forma, a minissérie resgata a forma e os modos dos contos de magia anteriores a Perrault, restituindo ao conto aquilo que foi perdido pela violência da apropriação e adaptação das narrativas à forma escrita: sua autonomia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa procuramos demonstrar como o pastiche, apontado por Jameson como um dispositivo estético da pós-modernidade, pode se tornar uma ferramenta útil em objetos da indústria cultural para efetuar um resgate de historicidade, evitando seu esvaziamento. Afinal, embora Jameson ressalte que a multiplicidade de superfícies produzida pelo pastiche pode provocar o esmaecimento do afeto ligado à historicidade das imagens, o autor também destaca que se trata de uma tendência, uma vez que nem todo objeto cultural dessa época é esvaziado. Sob essa perspectiva, é necessário um papel ativo na criação cultural para que seja possível um resgate de historicidade tanto em obras tidas como “eruditas”, como as de Harun Farocki, como produtos criados sob a lógica industrial, como o exemplo do conto de fadas animado *Over The Garden Wall*.

Como destaca Kristiana Willsey (2016), a minissérie se diferencia de outras narrativas animadas por sua originalidade no uso de motivos estruturantes de contos de fadas. Afinal, histórias como *Shrek* (EUA, 2001) ou *Encantada* (EUA, 2007) abordam os contos tradicionais pelo recurso da paródia, promovendo um reforço de sua mitificação a partir de uma aparente subversão de clichês. Quando se usam as mesmas estruturas narrativas, a inversão ou exagero de alguns elementos são incapazes de oferecer novos caminhos, pois apenas reforçam padrões existentes: o humor empregado no uso de ratos e pombos urbanos para ajudar a princesa Giselle no filme *Encantada* não a impedem de realizar as tarefas domésticas que se esperam dela como mulher; assim como o final feliz de *Shrek* só ocorre pelo casamento entre o protagonista e Fiona, que não

possui o controle sobre sua própria história. Em *Encantada*, o final feliz de Giselle envolve não apenas o casamento, mas o emprego de suas habilidades “femininas” (além da exploração do trabalho dos ratos e pombos) para o empreendedorismo na criação de sua própria loja de vestidos de “princesa”.

De forma oposta, *Over the Garden Wall* rearranja os motivos estruturantes de contos de fada sem fazer menções explícitas aos contos clássicos: embora vários elementos semelhantes sejam apresentados, eles jamais se referem explicitamente ao cânone explorado por outras animações. Assim, a minissérie não reforça a mitificação dos contos tradicionais, pois não submete as referências trazidas a uma simples satirização. Com isso, abre-se a possibilidade de explorarmos, assim como em Farocki, o resgate de historicidade provocado pelas imagens e narrativas.

Portanto, este trabalho se apoiou em dois conjuntos de noções fundamentais para a análise da minissérie: por um lado, fez uso das ideias de Fredric Jameson acerca dos fenômenos pós-modernos que produzem o esmaecimento do afeto em obras culturais, além da percepção do pastiche como característica das obras desse período; por outro lado, o pensamento de Didi-Huberman sobre a restituição da imagem, tomando como exemplo a obra de Harun Farocki, nos oferece caminhos para compreender o processo de resgate de historicidade em obras contemporâneas. Afinal, ao analisar a obra de Farocki, Didi-Huberman afirmou que:

“(...) as imagens interessantes ao seu propósito parecem, com frequência, a título de material, despidas de interesse para aqueles que a detêm. É evidentemente por sua montagem que elas se tornam verdadeiramente explosivas: a partir da sua forma de restituir. Verbo que diz ao mesmo tempo da transformação de um objeto e de sua substituição por um outro. (2015, pp. 207-208)

Enquanto Farocki fez uso de colagens e montagens para realizar a restituição em suas obras, empregamos uma abordagem semelhante para demonstrar como os motivos narrativos de contos de fadas foram libertos de suas amarrações mitificadas, devolvendo a eles sua autonomia em *Over the Garden Wall*. Afinal, a minissérie propõe uma ruptura do uso desses motivos como fórmulas propulsoras de cânones utilizados na indústria cultural, empregando-os de modo a criar possibilidades que fogem aos estereótipos culturais sem se limitar à paródia, que reforça as estruturas que se propõe a criticar.

Assim, acreditamos que, na minissérie de Patrick McHale, o pastiche não atua como um reflexo do esvaziamento de historicidade, mas como uma ferramenta para seu resgate. Essa percepção se conforma à visão de Jameson de que nem toda obra da pós-modernidade está sujeita à falta de profundidade, cabendo não apenas ao autor mas também ao público um papel ativo. Essa ideia também ressoa com o princípio que norteou a produção de Harun Farocki, em que a obra só é completa com a participação do público.

Em *Over the Garden Wall*, o resgate é proposto através do reconhecimento dos motivos que por sua vez não são atrelados a lições de moral, tornando a narrativa independente dos valores tradicionais. Essa autonomia decorrente da ambiguidade moral permite uma aproximação com os contos populares de magia, que eram abertos a uma interpretação criativa, diferente da rigidez imposta por sua forma literária a partir de Charles Perrault, reforçada pelos irmãos Grimm e Walt Disney.

Apesar de notarmos uma aproximação da minissérie com a abertura oferecida pelos contos de tradição oral, se faz necessário ressaltar que os meios nos quais a obra se insere a distanciam da forma de condução dessas narrativas. Porém, podemos reconhecer *Over the Garden Wall* como uma reação pós-moderna à herança dos contos de fadas.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. A Indústria cultural. In COHN, Gabriel. Comunicação e indústria cultural. São Paulo: Editora Nacional, 1975: 287-295
- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: Revista Outra Travessia – Revista de Literatura/PPGL/UFSC. No 5, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/issue/view/1201>
- ANDERSEN, Hans Christian. The Complete Fairy Tales of Hans Christian Andersen, Great Britain: Wordsworth Editions, 2009.
- BARTHES, Roland. Mitologias. São Paulo: Difel, 1980.
- BECK, Jerry (org.). Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Nova Iorque: HarperCollins, 2004.
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura, vol. 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- CANTON, Katia. E o príncipe dançou.. O conto de fadas, da tradição oral à dança contemporânea. Trad. Cláudia Sant'Ana Martins. São Paulo: Ática, 1994
- CRAFTON, Donald. Before Mickey: The Animated Film 1898–1928. (1982)
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 2000.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Devolver uma Imagem. In: Emmanuel Alloa (Org.). Pensar a Imagem. 1ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015, p 205-225.
- EDGAR, Sean; McHale, Patrick. Art of Over the Garden Wall. Milwaukee: Dark Horse, 2017.
- GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm, Great Britain: Wordsworth Editions, 2009.
- JACOBS, Lewis. George Melies: Artificiality Arranged Scenes. In: The Emergence of Film Art: The Evolution and Development of the Motion Picture as an Art, from 1900 to the Present, ed. Lewis Jacobs. 2nd ed. Nova Iorque: Norton, 1979.
- JAMESON, Fredric. O inconsciente político: a narrativa como ato sócio-simbólico. Tradução de Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Ática, 1992.
- _____. Pós-Modernidade e sociedade de consumo. Trad. Vinicius Dantas. In: Novos Estudos, v. 2, n. 12, Junho de 1985.
- _____. Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio. Tradução de Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 1997.
- KAFKA, Franz. *Essencial*. Tradução Modesto Carone. São Paulo: Cia das Letras, 2011.
- MANDEL, Ernest. Late capitalism. Londres: Verso Books, 1978.
- POWERS, Allan. Era uma vez uma capa. Trad. Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- PROPP, Vladimir. Morphology of the folktale. Austin: University of Texas Press, 1968.

WARNER, Marina. Da Fera à Loira: Sobre contos de Fadas e seus Narradores. Trad. Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

Willsey, Kristiana. (2016). "All That Was Lost Is Revealed": Motifs and Moral Ambiguity in Over the Garden Wall. *Humanities*. 5. 51. 10.3390/h5030051.

ZIPES, Jack. Breaking the Disney Spell. In: From mouse to mermaid: the politics of film, gender, and culture. Bloomington, EUA: Indiana University Press, 1995.

RECURSOS ON LINE

Capa do jogo Game of Frog. <<https://www.worthpoint.com/worthopedia/1902-antique-game-frog-woeing-1788296119>>

Dogville Comedies. Fonte: <<https://hiveminer.com/Tags/dog%2Cdogville>>

FLUECKIGER, Barbara. Timeline of Historical Film Colors. Disponível em:

<http://www.gibbesmuseum.org/news/painting-nation-hudson-river-school-landscapes-higdon-collection/>

<https://artsandculture.google.com/asset/board-game-game-of-frog-pond/2wEGHL9t3qcu-Q>

https://fairytalelobby.wordpress.com/2012/05/18/what-was-thors-hammers-name/hjford_tinder-box1/

<https://hyperallergic.com/54052/trinity-church-burial-grounds-manhattan/>>

<https://i.pinimg.com/originals/b2/dd/e9/b2dde9a4d5ad6dc16b0c2d6a0bf2dad1.jpg>

https://www.icollector.com/Walt-Disney-Johnny-Appleseed-Original-Cel-and-Courvoisier-background-from-Melody-Time_i10499383

<https://zauberklang.ch/filmcolors/timeline-entry/1297/#/infobox/1297-1>. Acesso em 15 de janeiro de 2019)

Thomas Jefferson. Fonte: <<https://www.philly.com/philly/living/travel/jeffersons-monticello-gives-sally-hemings-her-place-in-presidential-history-thomas-jefferson-20180629.html>>

Versalhes. Fonte: <<http://en.chateauversailles.fr/>>

WASOWICZ, Laura. McLoughlin Bros. Collection. Disponível em: <https://www.americanantiquarian.org/mcloughlin-bros> Acesso em 28 de janeiro de 2019

FILMES

“American Experience: Walt Disney” (EUA, 2015)

A Bela Adormecida (Sleeping Beauty, EUA, 1959)

Alice in Cartoonland (EUA, 1923)

American graffiti (EUA, 1973), de George Lucas

Bear Shooters (EUA, 1930) de Os Batutinhas. Abaixo, cenas do episódio da minissérie. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=TTos5FmJAAI>>

Branca de Neve e os sete anões (Snow White and the seven dwarfs, EUA, 1937)

Cachinhos Dourados (EUA, 1922)

Chapeuzinho Vermelho (EUA, 1922)

Cinderela (Cinderella, EUA, 1950)

Cinderela (EUA, 1922)

Farocki. Ausweg (2005)

Farocki. Ich glaubte Gefangene zu sehen (2000) - (“Pensei ter visto prisioneiros”, em tradução livre)

Farocki. Serious Games (2010)

João e o Pé de Feijão (EUA, 1922)

O Gato de Botas (EUA, 1922)

Os Quatro Músicos de Bremen (EUA, 1922)

Os Três Porquinhos (EUA, 1933)

Over the Garden Wall (2014)

Skeleton Dance (1937), de Disney. <<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>>

Starewicz. Frogland. <<https://www.youtube.com/watch?v=3AJ2YuyxpMY>>

The Old Mill (EUA, 1937). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=MYEmL0d0LZE>>

Tome of the Unknown: Harvest Melody (EUA, 2013)

Wynken, Blynken and Nod (EUA, 1938). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=6kH6S69EE2I>>