



Cinema e Literatura: o Conto Maravilhoso de Propp no filme

***E.T. – O Extraterrestre*¹**

Lucas NEGRI²

Rafael Jose BONA³

Universidade de Blumenau, FURB, Blumenau, SC

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar resultados de uma pesquisa acerca de literatura e cinema, desenvolvida no curso de Publicidade e Propaganda da FURB. Buscou-se analisar de que forma a morfologia do Conto maravilhoso está presente no filme *E.T. – O Extraterrestre* (1982), de Steven Spielberg. O intuito é verificar se o filme apresenta as características da teoria do Conto Maravilhoso por meio das funções do Conto propostas por Propp (2006). Após o filme ter sido analisado, foram feitos fotogramas significativos do monitor de exibição em todas as cenas que melhor identificavam cada função analisada, estas foram dispostas em forma de figuras para melhor visualização. A análise do filme é feita a partir de Propp muito embora se faça uso de outros autores para complementar a pesquisa.

Palavras-chave: Roteiro; Cinema; Conto; Literatura; Interfaces.

1 Introdução

O filme *E.T. – O Extraterrestre* (1982) de Steven Spielberg é claramente, a personificação da amizade e da aceitação das diferenças. Uma bela parábola, ou Conto, que envolve extraterrestres, família, doação e amizade. É uma história infantil, sobre um menino que possui um dos maiores segredos do mundo consigo e não pode contar pro mundo senão esse mundo matará seu segredo. É um Conto de fadas moderno, que transcenderá o tempo com sua história simples e bela.

Busca-se neste sentido uma análise morfológica dos arquétipos presentes no filme *E.T. – O Extraterrestre*. Os arquétipos são elementos permanentes e muito importantes do pensamento humano que podem ser encontrados em todas as nações, civilizações, e até mesmo em sociedades tribais primitivas de todos os tempos. O arquétipo não é uma

¹ Trabalho apresentado no IJ 6 – Interfaces Comunicacionais do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 17 a 19 de maio de 2010.

² Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (FURB).

³ Docente orientador da pesquisa. Mestre em Educação (FURB), Especialista em Cinema (UTP) e Fotografia (UNIVALI), Graduado em Publicidade e Propaganda (FURB). Docente da ASSEVIM, FURB e UNIVALI em Santa Catarina. E-mail: bonafilm@yahoo.com.br



imagem, mas particularmente uma tendência para formar uma imagem de caráter típico; em outras palavras, um modelo mental que se tenha tornado visível (JUNG, 2000). Acredita-se que esses modelos evoquem emoções poderosas nos espectadores porque despertam uma imagem primordial da memória inconsciente. É por isso que mitos, lendas e filmes baseados nisso, podem atrair e excitar a atenção e os sentimentos dos leitores e dos telespectadores de forma tão intensa.

Para chegar a um paralelo evidente entre o filme e a morfologia literária, buscou-se verificar a comparação do roteiro de *E.T. – O Extraterrestre* à estrutura do Conto maravilhoso e suas funções propostas por Vladimir I. Propp (2006). Segundo Propp, os Contos maravilhosos estão dispostos dentro de uma estrutura que quando aplicada ao estudo das formas e ao estabelecimento de leis que regem sua disposição é possível classificar, com precisão morfológica. O objetivo geral do trabalho é identificar se a estrutura do Conto maravilhoso está presente no filme *ET – O Extraterrestre*.

2 As características do Conto

O modo de narrar um Conto simples é caracterizado pela natureza da própria narrativa: a de simplesmente *contar histórias*. O Conto não tem compromisso com o evento real. “Um relato, copia-se; um Conto, inventa-se; afirma Raúl Castagnino. A esta altura, não importa averiguar se há verdade ou falsidade: o que existe já é ficção, a arte de inventar um modo de se representar algo.” (GOTLIB, 2003, p. 12). Em linhas gerais, a história dos Contos de magia pode ser esboçada a partir de dois momentos principais. Em um primeiro momento, a criação e a transmissão de um Conto se davam oralmente; em seguida, os mesmos Contos passaram a ser veiculados por registro escrito.

Em *Panorama histórico da literatura infantil-juvenil* (COELHO, 1985), a narrativa fantástica é dividida em quatro grupos: Contos de Encantamento, Contos de Enigma e de Mistério, Contos Maravilhosos e Contos de Fada. Esta pesquisa trará de estudar apenas o Conto Maravilhoso.



2.1 O Conto maravilhoso

Propp elabora sua pesquisa a partir do estudo de cem Contos com enredos diferentes da coletânea de *Afanássiev*⁴, do número 50 ao número 151. Os Contos restantes da coletânea foram utilizados pelo autor como material de controle da pesquisa. O Conto maravilhoso atribui ações iguais a personagens diferentes, por mais diferentes que sejam. Isto permite estudar os Contos a partir das funções das personagens. É importante saber o que é realizado, e não por quem ou como.

“No estudo do Conto maravilhoso o que realmente importa é saber o que fazem as personagens. Quem faz algo e como isso é feito, já são perguntas para um estudo complementar.” (PROPP, 2006, p. 26)

A repetição de funções por personagens diferentes já havia sido observada nos mitos e nas crenças, mas até então não havia sido observada no Conto maravilhoso. “Assim como as propriedades e funções dos deuses se deslocam de uns para outros, chegando finalmente até os santos do cristianismo, as funções de certos personagens dos Contos maravilhosos se transferem para outros personagens.” (PROPP, 2006).

Propp identifica apenas 31 funções existentes nos Contos maravilhosos. Por outro lado, as personagens são muitas e variadas. “Isto explica o duplo aspecto do Conto maravilhoso: de um lado, sua extraordinária diversidade, seu caráter variado; de outro, sua uniformidade, não menos extraordinária, e sua repetibilidade.” (PROPP, 2006, p. 26)

3 Funções das personagens

Propp considera as funções das personagens como as partes fundamentais do Conto maravilhoso, e baseia seu método de análise das narrativas nelas. “Por função, compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação”. (PROPP, 2006, p. 26)

⁴ A coletânea *Contos Populares Russos*, lançada de 1855 a 1863 em oito volumes, foi resultado do cuidadoso trabalho de Aleksandr N. Afanássiev (1826-1871), responsável pela reunião e publicação de cerca de 600 textos presentes nessa obra, que ganhou destaque por ser a primeira coletânea de Contos populares russos de caráter científico, tornando-se assim um importante material de estudo, além de apresentar a poesia e o humor inerentes aos Contos. (CAROLINSKI, 2008)



Características das funções das personagens nos Contos maravilhosos:

- Os elementos constantes, permanentes, do Conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do Conto;
- O número de funções dos Contos de magia conhecidos é limitado (31 funções);
- A seqüência das funções é sempre idêntica e progressiva;
- Não é preciso apresentar as 31 funções, mas sim, uma ordem cronológica e ascendente;

Propp esperava encontrar, por comparação, Contos que apresentassem funções idênticas, a fim de classificá-los como pertencentes a um mesmo tipo. Mas ao invés de encontrar eixos narrativos, encontrou um eixo único para todos os Contos de magia. Ou seja:

- Todos os Contos de magia são monotípicos quanto à construção;

Propp enumera as 31 funções identificadas por ele como existentes nos Contos de magia, na ordem em que elas podem aparecer em um Conto.

Para cada função, Propp apresenta:

- Breve descrição de sua essência;
- Definição reduzida numa palavra;
- Seu signo convencional.

Em seguida, Propp exemplifica cada função com passagens de Contos da coletânea de *Afanássiev*, apresentando ao final de cada uma seu respectivo número de referência. A representação de cada função por uma *definição* (palavra) e por uma *designação* (símbolo) permite comparar, de modo esquemático, a construção de Contos.

Exemplo: $\alpha \beta_1 \delta_1 A_1 B_1 C \uparrow H_1 -J_1 K_4 \downarrow w_3$.

Habitualmente, todo Conto maravilhosos começa com uma *situação inicial* (α), que contextualiza o enredo. Enumeram-se os membros da família, apresenta-se o nome, a situação presente do futuro herói, etc. Embora não seja uma função, a situação inicial é um elemento morfológico importante.



Após a situação inicial, seguem-se as funções. (PROPP, 2006, p. 31-60).

DISTANCIAMENTO: um membro da família deixa o lar (o Herói é apresentado) (β);

PROIBIÇÃO: uma interdição é feita ao Herói ('*não vá lá*', '*vá a este lugar*'). Pode também ser feita uma digressão como a chegada repentina de uma adversidade, onde as crianças passam a depender de si mesmas após a partida ou morte dos pais (γ);

TRANSGRESSÃO: a interdição é violada (o Vilão entra na história) (δ);

INTERROGATÓRIO: o Vilão faz uma tentativa de aproximação/reconhecimento (ou tenta encontrar os filhos, as jóias, ou a vítima interroga o Vilão) (ϵ);

INFORMAÇÃO: o Vilão consegue informação sobre a vítima (ζ);

ARDIL ou ARMADILHA: o Vilão tenta enganar a vítima para tomar posse dela ou de seus pertences (ou seus filhos); o Vilão está traiçoeiramente disfarçado para tentar ganhar confiança (η);

CUMPLICIDADE: a vítima deixa-se enganar e acaba ajudando o inimigo involuntariamente (θ);

DANO: o Vilão causa algum mal a um membro da família do Herói; alternativamente, um membro da família deseja ou sente falta de algo (poção mágica, etc.) (α);

MEDIAÇÃO: o infortúnio ou a falta chegam ao conhecimento do Herói (ele é enviado a algum lugar, ouve pedidos de ajuda, etc.) (β);

INÍCIO DA REAÇÃO: o Herói aceita ou decide reagir (γ);

PARTIDA: o Herói sai de casa (\uparrow);

FUNÇÃO DO DOADOR: o Herói é testado pelo Ajudante, preparado para seu aprendizado ou para receber a magia (δ);

REAÇÃO: o Herói reage ao teste (falha/passa, realiza algum feito, etc.) (ϵ);

FORNECIMENTO DE MAGIA: o Herói adquire magia ou poderes mágicos (ϵ);

DESLOCAMENTO: o Herói é transferido ou levado para perto do objeto de sua busca (ζ);

CONFRONTO ou COMBATE: o Herói e o Vilão se enfrentam em combate direto (η);

ESTIGMA ou MARCA: ganha uma cicatriz, ou marca, ou ferimento (θ);

VITÓRIA: o Antagonista é derrotado (η);

REPARAÇÃO DE DANO OU CARÊNCIA: o infortúnio que o Vilão tinha provocado é desfeito (κ);



RETORNO DO HERÓI: Geralmente acontece da mesma forma que a chegada, a maior parte da narrativas termina aqui, mas Propp (2006) identifica uma possível continuação (↓);

PERSEGUIÇÃO: o Herói é perseguido (ou sofre tentativa de assassinato) (Pr);

SALVAMENTO ou RESGATE: o Herói é resgatado da perseguição (Rs);

O HERÓI CHEGA INCÓGNITO EM CASA ou em outro país (Q);

PRETENSÕES INFUNDADAS: um Falso Herói finge ser o Herói (L);

PROVAÇÃO ou TAREFA DIFÍCIL: ao Herói é imposto uma tarefa difícil (M);

REALIZAÇÃO: o Herói é bem-sucedido, realizando a tarefa difícil (N);

RECONHECIMENTO: o Herói é reconhecido pela marca/cicatriz que recebeu (Q);

DESMASCARAMENTO: o Falso Herói é exposto/desmascarado (Ex);

TRANSFIGURAÇÃO: o Herói recebe uma nova aparência (T);

PUNIÇÃO: o inimigo (antagonista) é castigado (U);

CASAMENTO: o Herói se casa ou ascende ao trono. Não necessariamente é preciso que haja um casamento, isso significa que é o final feliz da história (W);

As funções dos Contos de magia podem ser agrupadas de maneira lógica em esferas de ação. Tais esferas correspondem às funções que cada personagem realiza na narrativa. Não estão relacionadas às personagens específicas de cada Conto, mas às *categorias de personagens* do Conto maravilhoso, ou seja, ao papel que as personagens desempenham no enredo e ao conceito que representam.

Propp (2006) identifica, nos Contos maravilhosos, sete esferas de ação:

1. ANTAGONISTA (ou malfeitor): compreende aquele que causa o dano (A), o combate ou luta contra o herói (H) e a perseguição (Pr);
2. DOADOR (ou provedor): prepara o herói para receber um objeto mágico (D) e/ou fornece o objeto mágico pra o herói (F);
3. AUXILIAR: compreende o deslocamento do herói pela trama (G), a reparação de dano ou carência (K), o salvamento durante a perseguição (Rs), a resolução das tarefas difíceis (N) e a transfiguração do herói (T);



4. PRINCESA (personagem procurado) e SEU PAI: engloba a proposição de tarefas difíceis (M), a imposição de um estigma (J), o desmascaramento (Ex), o reconhecimento (Q), o castigo do segundo malfeitor (U) e o casamento (W^0);
5. MANDANTE: inclui somente o envio do herói a sua missão (momento de conexão: B);
6. HERÓI: Compreende a partida para a realização da procura ($C\uparrow$), a reação perante a exigência do doador (E) e o casamento (W^0);
7. FALSO HERÓI: também compreende a partida para realizar a procura ($C\uparrow$), a reação negativa perante as exigências do doador (E neg), e como função específica, as pretensões enganosas (L).

4 Análise do filme

Para a análise dos dados foi feito, em primeira instância, uma revisão de literatura referente ao tema escolhido. Nisso foi decidido que o objeto de análise, o filme *E.T. – O Extraterrestre* seria analisado conforme os estudos de Propp (2006). Após a revisão, partiu-se para a apreciação do filme. Na primeira vez, foi assistido apenas para recontextualizar toda a história e dar a percepção exata do objeto em estudo. Já na segunda, partiu-se para a observação do contexto dramático a fim de identificar a estrutura do roteiro de *E.T. – O Extraterrestre* para poder classificá-lo de acordo com as funções do Conto maravilhoso. Ao identificar as funções foi dada a abreviatura gráfica (signo convencional) para cada função presente no filme, além de uma breve descrição do momento que a função é realizada.

Para facilitar a compreensão do leitor na visualização da análise, foram feitos fotogramas significativos da cena do filme que melhor representava cada item analisado.

4.1 Sinopse do filme

Um garoto faz amizade com um ser de outro planeta, que ficou sozinho na Terra. Protege-o de todas as formas para evitar que ele seja capturado e usado em experiências científicas. Gradativamente, surge entre os dois uma forte e bela amizade.



4.2 *E.T. – O Extraterrestre* e a morfologia do Conto maravilhoso

Antes de analisar as funções das personagens no Conto maravilhoso, identificar-se-á o papel que as personagens desempenham no enredo, dentro das sete esferas de ação observadas por Propp (2006).

As funções das personagens se agrupam de acordo com determinadas esferas de ação, para Propp (2006). Estas esferas são sete. Em *E.T. – O Extraterrestre* elas se apresentam assim:

- **Antagonista (ou Malfeitor):** Representada por Keys e seus homens (Pr);
- **Doador (ou Provedor):** E.T. se enquadra nessa função de doador (d^7), involuntariamente, prepara Elliot para encontrar o objeto mágico; Elliot também entra nessa esfera por submeter-se a várias provas para ajudar E.T. (D^1) e também por prestar serviço a ele (d^7);
- **Auxiliar:** E.T. compreende essa esfera em alguns pontos: no momento em que Elliot voa de bicicleta (G^1), quando sutura o corte na mão de Elliot (K^5) e na fuga dos policiais (Rs^1);
- **Princesa (personagem procurado) e seu Pai:** E.T. se apresenta nessa função quando se propõe a construir o telefone para ligar à seus pais que estão no espaço (M) e quando sobe ao céu, voltando pra casa (W_0);
- **Mandante:** Elliot se encaixa melhor aqui no momento em que faz o apelo para não machucarem E.T. (B^1);
- **Herói:** E.T. é o herói da história juntamente com Elliot, ambos apresentam características semelhantes quanto aos comprometimentos que tem que passar e os encaram juntos (C^1 , E, W^0);
- **Falso Herói:** Elliot entra na esfera do falso herói por sempre atender negativamente quando E.T. pedia pra ir pra casa, Elliot fazia o que ele pedia, mas na verdade queria que E.T. ficasse com ele (E neg).

4.3 Distribuição das funções do Conto maravilhoso

Habitualmente o Conto maravilhoso começa com uma situação inicial (α), que não constitui um elemento morfológico, mas é de extrema importância para o



desenvolvimento do Conto. Após essa situação inicial, apresentam-se as funções do Conto maravilhoso (PROPP, 2006). Em *E.T. – O Extraterrestre* as funções são essas:

Distanciamento: E.T. se separa do grupo de extraterrestres (β^3);



Figura 01: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores

Proibição: Com a chegada de Keys e seus homens, E.T. fica sozinho no mundo e depende de suas forças para sobreviver (γ^2);



Figura 02: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores

Informação: Keys sabe que E.T. se perdeu do grupo e que fugiu para o lado da cidade (ζ^1);

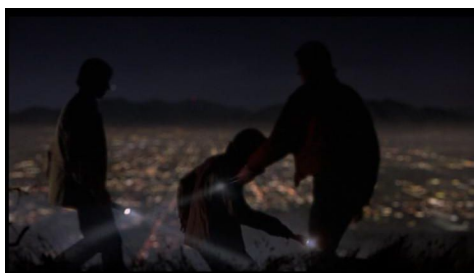


Figura 03: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores



Cumplicidade: Keys recolhe os doces que Elliot usou pra trazer E.T. pra dentro de sua casa (η^3);

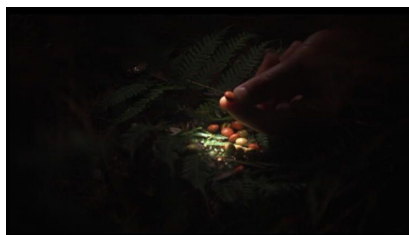


Figura 04: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Dano: Pela noite, Elliot percebe que ruídos estranhos estão acontecendo ao lado de fora de sua casa (A^{18});



Figura 05: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Início da Reação: E.T. se propõe a ir pra casa. Vê o anúncio de discagem internacional na TV e quer fazer uma ligação pra casa ($C\uparrow$);



Figura 06: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Função Doador: E.T. faz um pedido para Elliot. Olha pra janela, aponta pro céu e diz: *E.T. Phone. Home!* (d^7);

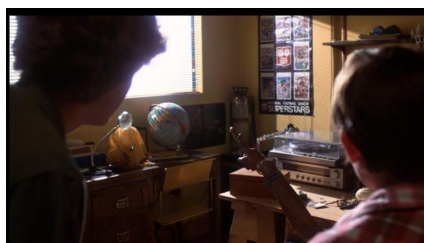


Figura 07: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores



Reação: Mark, Elliot e E.T. constroem o telefone (E⁷);



Figura 08: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Deslocamento: Tramam um plano para tirar E.T. de casa para o levarem a mata para poder fazer a ligação para os pais de E.T. (G¹);



Figura 09: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Confronto ou combate: Elliot acorda no meio da mata, E.T. não está com ele. Ao chegar em casa, vê E.T. todo pálido. Nesse momento Keys e seus homens entram na casa e capturam E.T. (H¹);



Figura 10: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Retorno do Herói: E.T. é dado como morto pelos médicos. Seus laços físicos que o uniam a Elliot não existem mais. Mas, quando Elliot e E.T. ficam a sós novamente, E.T. ressuscita (↓);



Figura 11: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores

Perseguição: Elliot e Mark tiram E.T. de dentro do laboratório. Ao saírem são perseguidos por vários policiais (Pr³);



Figura 12: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores

Salvamento ou Resgate: Quando estão encurralados, E.T. faz as bicicletas voarem por cima da barricada dos policiais (Rs¹);



Figura 13: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores

O Herói chega incógnito: Voam com as bicicletas até a nave espacial de E.T., finalmente ele pode voltar pra casa (O);



Figura 14: E.T. – O Extraterrestre

Fonte: Os autores



Realização: A tarefa é realizada. E.T. está prestes a embarcar (N);



Figura 15: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Reconhecimento: E.T. volta para a sua família. Todos sabem que E.T. e Elliot cumpriram a missão (Q);



Figura 16: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Casamento: E.T. vai embora. Todos estão felizes, inclusive Elliot. Os laços mágicos que Elliot e E.T. desenvolveram ao longo do filme se manterão, pois segundo as palavras finais de E.T., ele sempre estará vivo, em sua mente (W³).



Figura 17: E.T. – O Extraterrestre
Fonte: Os autores

Logo, o filme *E.T. – O Extraterrestre* ficaria assim representado:

$$\alpha - \beta^3 - \gamma^2 - \zeta^1 - \eta^3 - A^{18} - C \uparrow - d^7 - E^7 - G^1 - H^1 - \downarrow - Pr^3 - Rs^1 - O - N - Q - W^3$$



4.4 Considerações da análise

Das 31 funções que Propp (2006) apresenta em seus estudos, *E.T. – O Extraterrestre* apresenta 17 delas e todas seguem uma ordem cronológica nos acontecimentos. As grandezas constantes permanecem, todas as personagens desempenham as suas funções de acordo com as suas esferas de ação.

As sete esferas de ação estão todas presentes no filme. As personagens se mantêm firmes aos seus propósitos, executando as suas funções no momento em que são requisitadas. Isso revela que qualquer história pode ser classificada de acordo com essa morfologia. Desde as histórias do folclore do leste europeu até os roteiros hollywoodianos atuais.

5 Considerações finais

Com a presente análise, pode-se observar que o filme *E.T. – O Extraterrestre* se encaixa dentro das funções do Conto maravilhoso identificadas por Propp (2006). Segundo Propp, no Conto maravilhoso, há grandezas constantes e grandezas variáveis, por isso é que se pode fazer essa análise morfológica de *E.T. – O Extraterrestre*. Mudaram os nomes das personagens e os seus atributos, mas não mudaram as ações que cada função designada apresentou.

Todas as esferas de ação das personagens foram identificadas no filme. Algumas personagens aparecem em mais de uma esfera como Elliot e E.T., pois são os dois protagonistas e aparecem na maior parte do filme, mas as funções que lhe são designadas são cumpridas.

O Conto maravilhoso atribui ações iguais a personagens diferentes, por mais diferentes que sejam. Isto permite estudar os Contos a partir das funções das personagens. É importante saber o que é realizado, e não por quem ou como.

Ao observar isso é que *E.T. – O Extraterrestre* pode ter feito tanto sucesso popular e crítico. Um dos possíveis pontos para tamanho sucesso do filme é esse encaixe dentro de uma estrutura de Contos maravilhosos (literatura) e de roteiro (cinema), ambas que dão mais salubridade e consistência à obra.

Esse estudo mostra a importância do uso desses arquétipos estruturais na formulação de roteiros e histórias maravilhosas.



Sugere-se que o assunto continue sendo estudado ao comparar a estrutura morfológica do Conto maravilhoso com outros filmes nos quais há personagens marcantes e que ajudaram a construir a história do cinema.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIAS CONSULTADAS

CAROLINSKI, F. C. M. **Aleksandr Nikoláevitch Afanássiev e o Conto popular russo**. 27 mai 2008. Disponível em:
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8155/tde-12092008-170622/> Acesso em: 13 jun 2009.

COELHO, N. N. **Panorama histórico da literatura infantil-juvenil: (das origens Indoeuropéias ao Brasil Contemporâneo)**. 3. ed. São Paulo: Quiron, 1985.

ET20. Sítio de entretenimento. Disponível em <www.et20.com>. Acessos intermediários durante os meses de abril a junho/ 2009.

GOTLIB, N. B. **Tarsila do Amaral: a modernista**. São Paulo: SENAC, 2003.

JUNG, C. G. (Carl Gustav). **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PROPP, V. **As raízes históricas do Conto maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PROPP, V. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. [1928].

SPIELBERG, S. **E.T – O Extraterrestre**. EUA: Universal, 1982. 1 filme em DVD NTSC.