



Apontamentos semióticos em “Máscara da Ilusão”¹

LING, Dorothy Lee Tze²

BORGES-TEIXEIRA, Níncia Cecília Ribas³

Universidade Estadual do Centro-Oeste/PR

RESUMO

Partindo das histórias em quadrinho, cujas principais características eram a obscuridão e a fantasia, para o cinema digital, Dave McKean e Neil Gaiman produziram o que poderia ser considerada uma releitura dos contos de fada aliada à tecnologia, possibilitando-nos uma nova viagem a um universo paralelo repleto de símbolos. A proposta desse trabalho é analisar os símbolos presentes em algumas cenas do filme *Máscara da Ilusão*, segundo a teoria semiótica de Charles Sanders Peirce, identificando-os, verificando a sua apropriação a partir de outras histórias de conto de fada, relacionando-os e, dessa forma, reconhecendo a importância do desenvolvimento tecnológico para a produção cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Máscara da Ilusão; Semiótica; Símbolo; Intertextualidade; Cinema.

1 INTRODUÇÃO

Oferecendo ao telespectador uma viagem inesquecível ao intrigante universo do fantástico, em que o encanto, a magia e a obscuridão tomam conta, o filme *Mirromask* (traduzido para o português como *Máscara da Ilusão*) é resultado da combinação entre dois renomados personagens do campo das histórias em quadrinho, Dave McKean e Neil Gaiman, ilustrador e autor de *Sandman*, respectivamente, em parceria com a *Jimmy Henson Company*.

A semiótica de Charles Sanders Peirce, que tem como objeto de estudo o signo, que é tudo aquilo que pode significar alguma coisa, delimitou 66 classes de signos e 10 tricotomias, dentre as quais três se destacam e uma delas, a que estabelece a tricotomia do signo em relação com o objeto, leva-nos aos conceitos de Ícone, Índice e Símbolo.

Partindo do pressuposto de que o Ícone representa um objeto pela similaridade, o Índice se refere ao objeto, pois é afetado por ele, e o Símbolo é tudo o que faz menção

1 Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

2 Acadêmica do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro). E-mail: dorothyleetl@gmail.com

3 Orientadora do trabalho, professora do Curso de Letras da Universidade Estadual do Centro-Oeste e pós-doutora em Ciência da Literatura, e-mail: ninciaborgesteixeira@yahoo.com.br



ao objeto em virtude de uma convenção, proponho a análise semiótica dos signos presentes em algumas cenas do filme a ponto de identificá-los e verificar a apropriação destes a partir de outras histórias de “contos de fada”, a partir da teoria da intertextualidade proposta por Julia Kristeva, relacionando-os e estabelecendo a leitura do interpretante diante desses signos.

Observar os fenômenos lingüísticos a partir dessa teoria (intertextualidade) significa entendê-los como parte integrante de um ambiente dialógico. Assim, aquilo que se diz e se produz textualmente depende de seu contexto, bem como de textos, discursos e temas anteriores que naturalmente se correspondem em uma nova produção (LEITE; MASOTTI, 2009, p. 65).

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

A teoria semiótica de Peirce, segundo Santaella (2006), enumera dez tricotomias do signo, destacando-se três delas, que nos levam aos três níveis de percepção, que são: Primeiridade, caracterizada pela sensação primeira, algo que pode ser considerado inexplicável e irracional; Secundidade, que é o questionamento, o momento presente; e a Terceiridade, que é a avaliação cognitiva. A primeira tricotomia indica a relação do signo consigo mesmo, a segunda relaciona o signo com o seu objeto e a terceira diz respeito ao signo e seu interpretante.

Dentro da tricotomia do signo consigo mesmo temos o *qualissigno*, o *insigno* e o *legissigno*, que correspondem aos três níveis de percepção, respectivamente. Na tricotomia do signo com o seu objeto, encontram-se os conceitos de *Ícone*, *Índice* e *Símbolo*. E na tricotomia do signo em relação com o interpretante há o *Rema*, que é o signo de uma possibilidade, o *Dicissigno*, que é o signo de uma existência real, e o *Argumento*, que corresponde ao signo de uma lei (FILHO; THOMAZ, 2005).

Na análise da sintaxe visual de Donis A. Dondis (2003), encontramos conectivos com a teoria semiótica de Peirce, visto que ela é expressa em três níveis que correspondem aos três níveis de percepção: o representacional, o abstrato e o simbólico.

O nível representacional caracteriza tudo aquilo que vemos e identificamos com base no ambiente e na experiência, sendo encontrado na natureza através da experiência



visual direta (ex: fotografia), e tendo como correspondente a Secundidade. Já o abstrato consiste na abstração, que é a redução de uma série de fatores visuais aos traços mais essenciais e característicos do que se pretende representar, podendo-se voltá-la para o simbolismo ou para a abstração pura, correspondendo à Primeiridade. No simbolismo, todos os detalhes visuais são simplificados ao máximo, de forma a torná-los irreduzíveis, tendo como conectivo a Terceiridade (CASTRO, 2009).

O conceito de intertextualidade apresentado por Julia Kristeva, a partir dos estudos linguísticos de Mikhail Bakhtin, principalmente no que diz respeito ao dialogismo, faz menção à utilização de outros textos para a construção de um novo texto, podendo essa utilização ser, segundo classificação de Ingedore Grunfeld Villaça Koch, a intertextualidade em sentido amplo, que diz respeito aos textos construídos a partir de uma interação com outros, ou em sentido restrito, que está relacionada com a identificação no texto de elementos já estruturados em outros textos (LEITE; MASOTTI, 2009).

3 ANÁLISE

O filme *Máscara da Ilusão*, resultado da união entre Dave McKean e Neil Gaiman, lançado em outubro de 2005, retrata a magia das cores e músicas ciganas da vida circense, ao focar a história sobre a vida da jovem Helena Campbell, cujos pais são donos de um circo e que, com apenas quinze anos de idade, sente sua vontade de ter uma “vida real” reprimida diante da necessidade de ajudar os pais no circo e viver se mudando. Assim, o projeto de fuga de Helena são os seus desenhos feitos com carvão ou lápis preto, em que ela cria um novo mundo fantasioso completamente diferente do qual vivemos.

Culpando-se pelo adoecimento de sua mãe, após uma discussão que tiveram, a jovem cai no sono e acorda de madrugada ao som de um violino cigano. Guiada pela música, ela percorre um curto percurso que representa o cenário da “vida real” com tonalidades escuras e opacas, deparando-se com três rapazes mascarados fazendo malabarismos.

De repente, sombras escuras começam a tomar conta do ambiente, engolindo dois destes rapazes. Helena e o outro personagem, Valentine, conseguem passar por uma porta, que simboliza o local de passagem entre dois estados, dois mundos



(CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 734), para fugir das sombras e é, então, que a fantasia tem início. A jovem adentra em um universo que é, na verdade, o mundo de seus desenhos.

Encontrando-se com personagens extremamente inusitados e todos mascarados, mostrando a dominação da máscara sobre o papel social do homem (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 595-598), em um lugar dividido entre a Cidade da Luz e as Terras Negras, a sua missão passa a ser encontrar o talismã, que simboliza uma força mágica e uma relação muito especial entre aquele que o carrega e as forças que representa (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 49), para acordar a Rainha Branca, salvando esse universo das sombras, uma vez que o equilíbrio daquele lugar foi quebrado quando a filha da Rainha Negra utilizou o talismã, a máscara de espelho, para fugir para o mundo real em busca de uma “vida real”.

O conceito de Símbolo foi introduzido por Charles Sanders Peirce quando analisava a tricotomia do signo com relação ao objeto, estando nela também inserida os conceitos de Ícone e Índice. Além dessa tricotomia, há outras duas, entre dez, que são as mais relevantes, sendo elas: a tricotomia do signo consigo mesmo, em que temos o *qualissigno*, o *sinsigno* e o *legissigno* (correspondentes aos três níveis de percepção); e a tricotomia do signo em relação com o interpretante, apresentando o *Rema*, o *Dicissigno* e o *Argumento*.

O Ícone é tudo o que se qualifica em relação a um objeto ao representá-lo pela similaridade, enquanto o Índice se refere ao objeto, uma vez que é afetado por ele. Para a análise das cenas do filme, entretanto, utilizaremos-nos, principalmente, da tricotomia que envolve o signo com relação ao objeto, mais especificamente o próprio Símbolo, que é tudo o que se refere a algum objeto em virtude de uma convenção (FILHO; THOMAZ, 2005), visto que podemos, até mesmo, utilizar-nos de um dicionário de símbolos para o desenvolvimento da análise.

Já em relação à teoria da intertextualidade de Julia Kristeva, que tem como base os estudos acerca do dialogismo de Mikhail Bakhtin, também desenvolvida por Ingedore Grunfeld Villaça Koch, Beaugrande e Dressler a apontam como um dos padrões ou critérios de textualidade que “[...] diz respeito aos modos como a produção ou recepção de um texto dependem do conhecimento que se tenha de outros textos com os quais ele, de alguma forma, se relaciona” (LEITE; MASOTTI, 2009, p. 71).



Em uma concepção bakhtiniana, toda enunciação, inclusive na escrita, só existe como forma responsiva de um diálogo, e que, por isso, adquire seus sentidos, em relação à enunciação antecedente, que ela prolonga, assim como em relação à enunciação sucessiva, que é antecipada por ela, travando-se uma dinâmica polêmica intertextual (ALMEIDA *apud* LEITE; MASOTTI, 2009, p. 72).

Dessa forma, podemos concluir que para a compreensão acerca de um texto que apresente intertextualidades é necessário não só o cuidado no processo de transcrição, mas também no momento da recepção, visto que o receptor deve conter bagagem cultural o suficiente para que a interpretação seja satisfatória.

Koch classifica a intertextualidade segundo dois sentidos: a intertextualidade em sentido amplo e a intertextualidade em sentido restrito, sendo que a segunda é subdividida em grupos menores de acordo com as suas características.

A intertextualidade em sentido amplo faz referência a todos os textos construídos a partir de uma interação, visto que nenhum texto pode ser considerado original. Entretanto, três dimensões do princípio da intertextualidade devem ser consideradas, no que diz respeito ao estudo semiológico, segundo Verón: I) As operações produtoras de sentidos são sempre intertextuais no interior de certo universo discursivo; II) Este princípio da intertextualidade é também válido quando os universos discursivos são diferentes; e III) A terceira dimensão diz respeito ao processo de produção de um discurso no qual há um relação intelectual com outros discursos, sem, contudo, serem evidenciados na superfície do texto. Embora tenha participação no processo de produção do discurso, os textos não aparecem no plano final do texto concluído. Por isso, essa dimensão é denominada de intertextualidade profunda (LEITE; MASOTTI, 2009, p. 75).

A intertextualidade de sentido restrito está relacionada com a identificação no texto de elementos anteriormente estruturados, fazendo relação do texto com outros já existentes. Dentro dessa categoria, desdobram-se quatro tipos principais de intertextualidade: Intertextualidade de conteúdo X intertextualidade de forma e conteúdo; Intertextualidade implícita ou explícita; Intertextualidade das semelhanças X Intertextualidade das diferenças; e a Intertextualidade com intertexto alheio, próprio ou atribuído a um enunciado genérico.



No caso da intertextualidade do conteúdo, como já aponta o nome, a intertextualidade é determinada pelo conteúdo do texto ou discurso. Enquanto no caso da intertextualidade de forma e conteúdo, o conteúdo é emoldurado pela forma.

A intertextualidade explícita ocorre quando há menção da fonte do intertexto usado pelo autor para a construção de sentido em seu próprio discurso. Já a intertextualidade implícita ocorre quando outro texto é utilizado, mas sem que se faça menção a sua fonte, cabendo ao leitor identificar essa fonte para construir o sentido do texto.

Na intertextualidade das semelhanças, um texto é incorporado para servir de embasamento, reafirmação, argumento por autoridade. A intertextualidade das diferenças, por sua vez, é utilizada para expressar o contrário ao que se defende, sendo um texto com ideologia antagônica ao do que se produz.

E a intertextualidade com intertexto alheio, próprio ou atribuído a um enunciado genérico refere-se à utilização de um texto de origem “indeterminada” (por exemplo, ditos e provérbios que expressam a voz de uma coletividade).

Segundo Eduardo Pires Christofoli (2010), George Meliès foi o primeiro a perceber o potencial da projeção de imagens iniciada pelos irmãos Lumière ao ver que poderia usar aquela tecnologia para contar histórias e tocar o imaginário dos espectadores. Desse modo, o surgimento dos efeitos especiais, capazes de tornar real o impossível, aliados ao imaginário dos próprios produtores dos filmes é capaz de criar um universo em que o imaginário do espectador entra em estado de latência, transcendência, de experiência diante da projeção.

O filme, portanto, pode ser considerado mais um resultado dessa combinação entre efeitos especiais e imaginário, tomando-se a utilização infinita de símbolos que, então, permitem aos próprios produtores a apropriação destes a partir de outras histórias, fazendo-se uso da intertextualidade.



Cena de *Máscara da Ilusão* 1: Pantufas de coelho branco da protagonista (00:22:25).

Helena, protagonista cujo nome é de origem grega e significa tocha, luz, além de indicar uma pessoa que parece sempre estar olhando para dentro de si em busca de sua verdadeira personalidade (PANDU, 1977, p. 188), encontra-se utilizando pantufas brancas de coelho na “Cena 1”. O coelho, de acordo com Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2005), simboliza o herói-civilizador, o demiurgo, o ancestral mítico, e a cor branca é a cor da passagem, do renascimento, da revelação. Encontramos esse personagem também presente na história de “Alice Através do Espelho” de Lewis Carroll, em que o Coelho Branco pode ser considerado o personagem mais sensato da história, tendo em vista as loucuras dos demais personagens, tais como o Chapeleiro Maluco, o Gato Risonho, Tweedle-Dee, Tweedle-Dum e outros.

Partindo dessa análise, podemos considerar que, assim como na história de Lewis Carroll, em *Máscara da Ilusão* a protagonista tem seus passos guiados pelo coelho da pantufa que, nesta história, é no seu sentido literal, mantendo-a com os pés no chão, mas ainda assim levando-a até o outro mundo. Enquanto Alice é guiada pelo Coelho Branco ao ser intrigada pelo personagem e sua pressa, caindo, assim, no País das Maravilhas.



Cena de *Máscara da Ilusão 2*: Rainha branca adormecida (00:32:32).

Ao adentrar nesse novo mundo, dividido entre a Cidade da Luz, que simboliza a vida, a salvação e a felicidade (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 567-571), e as Terras Negras, que representam o grau final da evolução regressiva (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 633), a protagonista é confundida com a filha da Rainha Negra, que roubou o talismã e fugiu, causando desequilíbrio nesse outro mundo e fazendo com que adormecesse a Rainha Branca, cuja principal representação é o sol, símbolo muito enfatizado na Cidade da Luz e na narrativa em geral, que significa a manifestação da divindade, símbolo universal do Rei e coração do império (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 836-841).

Na “Cena 2” é possível verificar a Rainha Branca adormecida com as mãos entrelaçadas sobre o tórax, segurando uma rosa branca. A rosa, símbolo da vida, da alma, do coração e do amor (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 788-790), juntamente com o sol e o branco, que simboliza pureza, alma, divindade (FARINA, 1990, p. 112), unificam e enfatizam a mensagem de ordem superior, de pureza, de divindade. Essa cena apresenta um forte laço com o conto “A Bela Adormecida”, de Charles Perrault.

No conto de Perrault, a princesa adormece após completar a maioridade e espetar o seu dedo em um fuso, devido ao feitiço de uma fada malvada que não foi convidada para o seu batizado, e acorda apenas após cem anos decorridos com o beijo



de amor verdadeiro, simbolizado pela rosa vermelha, de um cavaleiro que enfrenta a floresta de espinhos para salvá-la. Enquanto no filme de Dave McKean, a Rainha Branca, interpretada nesse universo paralelo pela mãe da protagonista, adormece após a máscara de espelho ter sido roubada, restando a ela acordar apenas quando sua filha, Helena, com quem ela mantém esse vínculo de amor sincero, representado pela rosa branca, propõe-se a encontrar o talismã. Entretanto, no filme, o talismã não apenas reestabelece a ordem nesse mundo, como também serve para despertar a protagonista para o mundo real.



Cena de *Máscara da Ilusão 3*: Helena é hipnotizada por “pó” durante o seu processo de transformação (01:15:02).

A missão de recuperar a máscara de espelho, entretanto, é dificultada pela Rainha Negra, que confunde Helena com a sua filha que fugiu e faz de tudo para tê-la de volta. Na “Cena 3” está ambientada uma sala com as paredes repletas de relógios, que apontam para mudanças, ou para o tempo, que indica a eternidade (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 876-877), em que espécies de manequins enigmáticos, símbolos de identificação e do efêmero (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 587), transformam a protagonista na filha da Rainha Negra.

Nessa cena, observa-se o processo de hipnotização de Helena ao aspirar o pó jogado pelas manequins, reforçado pelo enegrecimento total da sua órbita ocular,



tornando-se submissa à Rainha Negra. O pó, símbolo da força criadora e da cinza, signo da morte (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 727), ao hipnotizá-la e enegrecer seus olhos, símbolo da percepção intelectual, também representado pelo Sol (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 653-656), aponta para o bloqueio, a morte, o rompimento da personagem transformada com o que ela foi.

Assim sendo, verificamos uma forte relação entre a capacidade hipnótica do pó do filme com o das próprias histórias em quadrinho do roteirista Neil Gaiman, mais especificamente a história de “*Sandman*”. Enquanto na história em quadrinho, Sandman, também conhecido como Morpheus e outra infinidade de nomes, é o governante do sonhar, tendo a capacidade de fazer alguém sonhar, bem como controlar seus sonhos, com um punhado de pó, no filme o pó é responsável pela manutenção da personagem nesse mundo irreal, nesse mundo dos sonhos no qual ela se encontra.



Cena de *Máscara da Ilusão* 4: Helena e Valentine após ela ter encontrado a máscara de espelho escondido dentro do espelho (01:26:46).

O pó hipnotizante, entretanto, não funciona por muito tempo, já que Valentine consegue fazê-la despertar novamente após passar um tempo fazendo malabarismos com ela, o que a fazia lembrar aos poucos o seu passado. Já na “Cena 4”, os dois se encontram nos aposentos da filha da Rainha Negra e Helena já segura a máscara de



espelho que havia encontrado escondido dentro do espelho com dois furos nos olhos, pelos quais a Rainha Negra a observava.

Segundo Chevalier e Gheerbrant (2005), o espelho reflete a verdade, a sinceridade, o conteúdo do coração e da consciência. É o símbolo da sabedoria e do conhecimento, refletindo a inteligência criativa e, dessa forma, identificando-se com o Sol. Também cria a configuração entre o sujeito contemplado e o espelho que contempla, a reciprocidade das consciências. Então, a união entre a máscara e o espelho, resultando no talismã que é a máscara de espelho, leva a um amuleto que, ao ser a máscara que toma conta do indivíduo como ser social e o espelho que reflete o conteúdo do seu coração e consciência, se define naquilo que torna possível, ou que pelo menos simboliza, tudo o que deseja aquele cujo rosto se esconde sob a máscara.

Ainda no contexto da “Cena 4”, a personagem mergulha no espelho buscando encontrar a máscara e, ao encontrá-la, desgruda o seu rosto do espelho com dificuldade e prende no espelho a imagem da verdadeira filha da Rainha Negra. Assim, podemos encontrar uma certa relação com a história de Narciso, oriundo da mitologia greco-romana. Entretanto, diferentemente de Narciso que mergulha em busca de sua própria imagem no espelho d’água, a protagonista mergulhou no espelho em busca de uma máscara que incorpora aquilo que ela mais deseja e que, por ser o símbolo da consciência, liberta-a do espelho para a máscara, bem como aprisiona o que inverídico.

4 CONCLUSÃO

É o símbolo, portanto, que nos oferece a possibilidade de interpretação do contexto em que está inserida a história para que, então, possamos constatar a existência da intertextualidade presente nessas cenas.

A intertextualidade é fator essencial para a compreensão em dois sentidos: 1º - porque o texto funciona dentro de certas regularidades comuns num gênero cujo reconhecimento regula as expectativas do leitor inscritas em uma trajetória previsível; 2º - porque o texto traz em si fragmentos e reescritas de outras fontes cujos sentidos precisam ser reescritos no ato da leitura (VIGNER *apud* ALMEIDA *apud* LEITE; MASOTTI, 2009, p. 73).



A presença da intertextualidade em *Máscara da Ilusão*, portanto, serve para reforçar a incorporação de uma história que relembre os conhecidos contos de fada, ao serem identificadas algumas cenas que apresentam símbolos que se correlacionam com essas outras histórias, dentre vários outros símbolos que se mostram ao longo do filme e que despenderiam de muito tempo para que se analisasse detalhadamente cada um deles e se identificasse o intertexto ali presente.

Essa reapropriação de símbolos feita pelo filme pretende, então, ao mesmo tempo que reforçar a identidade do gênero, fazer uma releitura a partir da adequação desses símbolos, visto que os símbolos são mantidos para que se tenha uma referência, mas com pequenas alterações que transformam todo o contexto da narrativa.

A otimização dos efeitos especiais torna essa experiência sensorial muito mais profunda ao aproximar o telespectador de construções oriundas de outro imaginário, o do diretor, oferecendo-lhe, possivelmente, mais do que os meios utilizados pelas referências intertextuais do filme utilizaram em séculos passados. Ao contrário do meio impresso, que permite ao leitor, através da narrativa e das ilustrações, criar um mundo imaginário de acordo com a sua bagagem cultural, o cinema digital oferece a possibilidade de surpreender o espectador com o inimaginável tornado real e escancarado diante de seus olhos.

5 REFERÊNCIAS

CASTRO, Victor Godoi. **Tudo o que importa: análise semiótica da sintaxe visual na capa da revista Rolling Stone Beasil.** Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2009/victorgodoi.pdf>>.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANDT, Alain. **Dicionário de símbolos.** 21ª edição, Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

CHRISTOFOLI, Eduardo Pires. **O cinema digital como construtor de novos imaginários.** Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/rumores/article/viewFile/7195/6467>>.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 4ª edição, São Paulo: Edgard Blücher, 1990.



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Londrina – PR - 26 a 28 de maio de 2011

FILHO, Francisco Machado; THOMAZ, Patricia. **As dez classes principais de signos segundo Charles Sanders Peirce**. Disponível em: <<http://www.unimar.br/pos/semiotica/artigos.htm>>.

LEITE, Paulo Alberto Barros; MASOTTI, Felipe Alves. **A teoria da intertextualidade e as escrituras: definições e possibilidades**. Disponível em: <<http://www.kerygma.unasp-ec.edu.br/artigo10.03.asp>>.

PANDU, Ana. **Que nome darei ao meu filho**. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1977.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. Disponível em: <<http://www.portaldetonando.com.br>>.