



A BRUXA

UMA REVISTA DE BIOLOGIA CULTURAL

www.revistaabruxa.com

ISSN 2594-8245

Volume 6

janeiro 2022

Número 1



Assis, R.E.M.T.P.; Da-Silva, E.R. & Coelho, L.B.N. Zoologia Cultural dos artrópodes do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO 1-27

Da-Silva, E.R.; Coelho, L.B.N. & Silva, T.B.N.R. Comunicação: Pulando até a cabeça da lula: reflexões zoológicas sobre a série Round 6 28-35



Zoologia Cultural dos artrópodes do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO

Regina Esther Maciel Teixeira Prazeres de Assis^{1*}; Elidiomar Ribeiro Da-Silva¹ &
Luci Boa Nova Coelho²

1- Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural, Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências,
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

2- Instituto de Biologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

*regnamaciel3@gmail.com

Resumo

Produzida pela Laika Entertainment, a animação CORALINE E O MUNDO SECRETO foi um sucesso de bilheteria da Universal Pictures, com a narrativa se desenvolvendo entre um mundo real e um mundo secreto. A personagem principal, Coraline, insatisfeita com a mudança de residência e separação dos seus amigos, busca novidades e emoções que a levam ao outro mundo. Esse mundo secreto é formado por uma grande teia, cuidadosamente tecida por uma aranha, reproduzindo o mundo real de Coraline. A partir da análise detalhada do filme, foram encontradas 30 representações inspiradas no filo Arthropoda. Dessas, Mantodea, Odonata, Coleoptera e Lepidoptera estão presentes como inspiração em maior número de representações. A maioria das representações de artrópodes é passível de avistamentos em cenas do nosso cotidiano. Através das observações colhidas e seus possíveis desdobramentos temáticos e simbólicos, este trabalho ressalta o quão interessante pode ser a associação entre Ciência e Cultura.

Palavras-chave: Cultura; entretenimento; mediação; Zoologia.

Abstract

Analysis of arthropod representations of CORALINE based on zoological-cultural characteristics

Produced by Laika Entertainment, the animation CORALINE was a Universal Pictures box office success, with a narrative developing between a real world and a secret world. The main character, Coraline, dissatisfied with her moving and separation from her friends, seeks something new that can take her to another world. This secret world is formed by a large web, created by a spider, mirroring Coraline's real world. From the detailed analysis of the film, 30 representations inspired by the phylum Arthropoda were found, in which Mantodea, Odonata, Coleoptera and Lepidoptera are present as inspiration in a greater number of representations, for the most part, subject to sightings in scenes from our daily life. Through the observations and their possible thematic developments and symbols, this work highlights how interesting an association between Science and Culture can be.

Keywords: Culture; entertainment; mediation; Zoology.

Introdução

Desde o começo da associação entre literatura e cinema, a transformação do texto em vídeo foi questionada acerca de sua autenticidade, já que a adaptação é um trabalho autoral que



carrega as marcas de quem a construiu (DEVIDES, 2018). A maior questão era como uma adaptação de texto em vídeo poderia retratar fielmente uma obra literária, se a própria leitura antes da criação do filme já abrigava subjetividade. Uma vez que o leitor interpreta o texto, seria impossível estar totalmente alinhado com as questões do autor, surgindo, então, apoiadores da adaptação não como sinônimo de reprodução e sim reinterpretação (AMORIN, 2010).

As tiras em quadrinhos foram as primeiras a levar a animação para os cinemas e depois surgiram outras tecnologias associadas à implantação de movimento. O resultado da transformação do livro *CORALINE*, de Neil Gaiman (2002), em animação é uma adaptação cinematográfica de 2009, *CORALINE E O MUNDO SECRETO*, dirigida por Henry Selick. A obra pode ser entendida como uma livre adaptação cinematográfica artesanal, feita através da técnica do quadro-a-quadro (*stop motion*). É interessante destacar a alteração na decoração dos cenários, pois são acrescentados elementos ausentes no texto original para que eles contribuam com o envolvimento do telespectador na narrativa, características comuns em adaptações (PIMENTEL, 2013).

A animação e o livro

O livro que serviu de base para a realização da animação foi *CORALINE*, lançado em 2002, sendo traduzido em 2003 para o português. Já o filme *CORALINE E O MUNDO SECRETO* (*CORALINE*, no original), foi lançado no Brasil em 13 de fevereiro de 2009 e, em nível mundial, com apenas duas semanas em cartaz o filme já tinha superado seus custos de produção (MILANI, 2012). A narrativa se desenvolve entre um mundo real e um mundo secreto. Além de Coraline, os personagens de destaque que habitam seu mundo real são: Mãe; Pai; Wybie (seu amigo - inexistente no livro); Gato; Sr. Bobinsky e seus camundongos-saltadores; Srta. Spink; Srta. Forcible. Nesse mundo, além das qualidades e defeitos de cada personagem, Coraline convive com suas próprias insatisfações. Sua busca por novidades e emoções a leva ao mundo secreto, formado por uma grande teia, cuidadosamente tecida por uma aranha, reproduzindo o mundo real. Nesse outro mundo, a aranha se disfarça de mãe e elabora cópias de cada um dos personagens reais, que se comportam de acordo com as expectativas de Coraline. A aranha consegue, através de uma boneca feita por ela, observar os desejos das vítimas, podendo assim criar o mundo com o qual elas sonham, atraí-las e devorar suas almas.

Entre a produção de vídeo e a obra escrita encontramos diversos novos elementos inseridos para compor os cenários na tela, alguns deles abordados no presente artigo. Os únicos elementos e menções animais encontrados no livro são: ilustração de ratos; ilustração com dois cães e outra com um cão; terriers escoceses; circo de ratos (nunca visto); folhas roídas por insetos; ouriço; pele de cobra; pedra igual à rã \ rã igual à pedra; gato preto; citação sobre camuflagem em pássaros, insetos e animais em geral; aranha; semelhança da senhora com um grande ovo macio; caveiras de dinossauros batendo os dentes.

Também podemos observar no livro a presença de cães no teatro, fantasias com abertura semelhante a uma concha vazia, retirada da mão da outra mãe do ombro da menina comparada a uma aranha assustada, ilustração de um rato segurando uma chave, gato batendo com as patas frias no rosto da menina, comparação do comportamento do pai ao de um rinoceronte, picadas causadas por um vespeiro durante a exploração, vespas, fios como teias de aranha no corredor, dúvida na mente como uma larva na maçã, ilustração de besouro saindo da boca da outra mãe e uma grande borboleta de papel. Além de outros aspectos, como o fato da teia só precisar ser grande o bastante para aprisionar moscas, há presença de um saco de besouros reluzentes, dos quais a outra mãe se alimenta; uma aranha no armário de vassouras; comparação do movimento



dos dedos a mariposas; caracterização do cabelo da outra mãe como serpentes ao vento; transformação da menina em uma concha vazia após o ataque; ovos quebrados; unhas em forma de garras; animais como talismãs (raposa, coelho e urso); ninhos de cachorro-morcego; casulo e bolsa com ovos de aranha. Há também referências a bichos de estimação, uma aranha do tamanho de um gato pequeno, inchaço semelhante a uma larva, um rato, um coelho e um gato ilustrados, galochas em formato de sapo, ursinho de pelúcia, uma mesa com patas de leão, comparação da cor da outra mãe com a barriga de uma aranha, um vestido do fantasma feito de teia e asas de borboleta, ovos de carriça (pequena ave), uma doninha e comparação da aderência do casulo onde as senhoras se encontram na parede à capacidade de uma lesma.

Embora a animação mostre explicitamente a outra mãe como uma aranha antropomorfizada, no livro há somente algumas dicas dessa caracterização, como a ingestão de insetos. Dessa forma, o leitor pode associar a vilã a uma bruxa com comportamentos peculiares, não necessariamente uma aranha. Já o filme, se estrutura visualmente na construção do outro mundo como uma teia e na caracterização do personagem como uma aranha.

Zoologia Cultural, uso de filmes na sala de aula e popularização da Ciência

Recentemente houve uma explosão de trabalhos abordando a presença de animais em temáticas culturais e seu potencial de impacto nunca foi tão reconhecido. Dentro desse contexto está a Zoologia Cultural, que pode ser definida como o ramo dedicado ao estudo de elementos zoológicos que compõem as produções culturais (DA-SILVA & COELHO, 2016). O emprego dos trabalhos pode ser voltado para as práticas pedagógicas, dentro de uma sala de aula, ou para popularização científica em eventos abertos ao público (SCHWANTES & RIBEIRO, 2017).

DA-SILVA *et al.* (2015) realizaram um estudo para avaliar a preferência por personagens com influência zoológica em uma turma da disciplina Zoologia de Artrópodos, do curso de graduação em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), através da comparação entre suas listas de personagens favoritos com a de leitores leigos. Por sua vez, SANTOS *et al.* (2020) relataram o uso do filme ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM (2016) para uma turma do 2º ano do ensino médio. Ambas as iniciativas resultaram em um grande engajamento por parte dos alunos das respectivas turmas, sendo que os autores relataram que experimentaram melhor entendimento discente do conteúdo associado à dinâmica.

AVELINO-CAPRISTANO & SILVA (2017) fizeram uma investigação sobre os animais invertebrados presentes nos desenhos animados do cenário infanto-juvenil, lançados entre 1945 e 2015. Como resultado, encontraram 4.383 animais em apenas 905 obras, um número expressivo, mostrando que esses personagens atingem significativamente o público. SAMPAIO (2018) pesquisou o uso da Zoologia Cultural em uma prática pedagógica com uma turma do ensino fundamental, onde os alunos deveriam listar e classificar personagens com inspiração em animais não humanos, observando respostas positivas do seu objeto de estudo, através da ampliação do engajamento. No livro ECOS TERRESTRES, o capítulo ARTEFATOS DA CIÊNCIA trata as produções culturais como ferramentas didático-pedagógicas, elencando filmes, blogs, sites e livros identificados como potencialmente proveitosos. Sempre enfatizando a necessidade de renovação do ambiente escolar e do potencial de influência desses meios citados acima (SCHWANTES & RIBEIRO, 2017).

CABRAL & NOGUEIRA (2019) tiveram como objeto de estudo justamente o uso de animações como ferramentas para enriquecer as práticas pedagógicas de educação ambiental. A partir de sua pesquisa exploratória, concluíram que filmes do gênero animação despertam empatia e ampliam as percepções acerca do tema.

Visando a popularização da Ciência, o projeto CIÊNCIA ÀS SETE E MEIA foi baseado em



espetáculos apresentados toda última quarta-feira de cada mês, de 2012 até 2013 (MELO, 2013). O espaço utilizado foi o Teatro Direcional do Manauara Shopping, em Manaus, Amazonas, e o público teve acesso gratuito às exposições (RENDEIRO & GONÇALVES, 2017). Outro exemplo é o projeto NOVOS OLHARES PARA O MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL DE LAVRAS, em Lavras, Minas Gerais, que consistiu em oferecer alternativas às visitas guiadas, inclusão das visitas ao planetário com atividades e processos novos de mediação (MELO *et al.*, 2012). A primeira edição brasileira de PINT OF SCIENCE foi uma roda de conversa em um bar, onde cientistas e consumidores protagonizaram um grande bate-papo. A ideia foi esclarecer dúvidas e proporcionar a interação espontânea entre os clientes e pesquisadores (MARQUES *et al.*, 2018). Todos os exemplos citados acima têm em comum a proposta da construção de possibilidades para aproximar, instigar e cativar o público, utilizando como ferramenta o entretenimento.

O lúdico contextualizando o presente trabalho

O estudo realizado para a elaboração deste trabalho representa um esforço voltado para explorar o simbolismo e a importância das representações animais presentes na animação. Culturalmente, construímos visões estereotipadas e modos protocolares de ações, perpetuadas ao longo das gerações e que podem ser prejudiciais a outros seres vivos (LINSINGEN & LEYSER, 2005).

Dentro desse contexto está a ludicidade, uma denominação que trabalha a brincadeira, o jogo e até o próprio divertimento como forma de gerar interesse genuíno (ROLOFF, 2010). A aproximação através dos elementos zoológicos pode despertar o interesse do público, que, por sua vez, estimula questionamentos e necessidade de buscar informações. Assim, é interessante que justamente as vivências pessoais e o dia a dia sejam a ponte de estímulo. Sem uma prévia estimulação, provavelmente não haverá nem mesmo a percepção de que fenômenos observados podem ter outra explicação. Vale realçar que os animais que serviram como fontes de inspiração são passíveis de avistamento cotidiano, ou seja, nos são familiares.

A fase infantil é aquela onde o real ainda está sendo apreendido, momento no qual o ser humano está mais inclinado a incorporar novas visões de mundo, o que pode facilitar a desmistificação de preconceitos com determinados animais. Tendo em vista que a empatia e admiração são a primeira fase para transformar animais que despertam desgosto em seres valorizados (LINSINGEN & LEYSER, 2005), a visualização das criaturas em um cenário místico e criativo, como é o caso de CORALINE E O MUNDO SECRETO, pode chamar a atenção do observador e proporcionar esse contato amigável. Embora à primeira vista possa parecer estranho se considerar para uso educacional uma obra com estética e narrativa algo bizarras, deve-se lembrar que parte considerável do público é atraída por produções excêntricas e inusitadas, como, por exemplo, os filmes dirigidos por Tim Burton (PINTO & ANDRADE, 2016). Aproveitar tal ferramenta para se conectar com o público e trocar informações é uma estratégia valiosa.

Objetivos e procedimentos metodológicos

O presente trabalho foi realizado através da análise fílmica de CORALINE E O MUNDO SECRETO, com o inventário das representações animais inspiradas no filo Arthropoda presentes na animação. Dessa forma, teve como objetivo expor alguns dos aspectos simbólicos dos elementos incorporados à narrativa do filme, haja vista a infinidade de pontos que podem receber destaque. Além disso, discorre-se sobre a identificação taxonômica dos animais e sua importância ambiental, através das semelhanças encontradas entre as criaturas do filme e as existentes no mundo natural. O filme foi minuciosamente assistido, diversas vezes, para melhor avaliação das aparições



e seus contextos, sendo realizadas também posteriores consultas aos trechos em que cada animal se apresenta, a fim da verificação de detalhes. As visualizações foram no YOUTUBE, através do link www.youtube.com/watch?v=a3T7gcWnb5M&ab_channel=AlexBatistaCamargo. Os elementos avistados foram dispostos em uma tabela, que foi revista todas as vezes em que a animação era vista, para o melhor agrupamento possível até que nenhuma nova inspiração em artrópodes fosse detectada (procedimento adaptado de LACHOWSKI *et al.*, 2021).

Como a animação se passa em dois mundos diferentes, foi adotado o critério de utilizar “mundo real” para o local onde ficam a verdadeira casa e a família de Coraline, e “mundo secreto” ou “outro mundo” para o cenário irreal, construído para atrair a menina. À cada aparição animal, foi feita a captura da imagem e todas foram armazenadas para posterior classificação. Para a tabulação dos dados, foi considerada apenas a primeira aparição de cada representação animal. Quando um objeto de estudo foi identificado como representando a fusão de animais reais distintos, esses foram computados separadamente. Através do tabelamento feito com as aparições e as características físicas e/ou comportamentais, as criaturas foram associadas a artrópodes reais e identificadas até o menor nível taxonômico possível. Posteriormente, foram feitas pesquisas no buscador do GOOGLE e no GOOGLE ACADÊMICO para o levantamento da bibliografia sobre aspectos biológicos e culturais interessantes sobre os animais inspiradores associados.

As espécies listadas no trabalho podem não refletir a verdadeira espécie dos animais que serviram de inspiração, referindo-se apenas à identificação que mais se aproximou, em termos estimativos. Este artigo é parte componente do trabalho de conclusão de curso (monografia) defendido pela primeira autora (ASSIS, 2021) junto ao Bacharelado em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

Resultados e discussão

A animação é muito rica, dando atenção aos pequenos detalhes para criar um cenário envolvente e dinâmico. Ao todo, foram encontradas 30 aparições de artrópodes, com base em 14 diferentes grupos (nomes comuns), a saber: mosca, mosquito, borboleta, mariposa, vespa, bicho-lixeiro, besouro, cigarra ou cigarrinha, louva-a-deus, libélula, peixinho-de-prata, aranha, escorpião-vinagre e lacraia. Estão representadas as ordens taxonômicas Diptera, Lepidoptera, Hymenoptera, Neuroptera, Coleoptera, Hemiptera, Mantodea, Odonata, Zygentoma (Insecta), Araneae, Thelyphonida (Arachnida) e Scolopendromorpha (Chilopoda) (Tabela 1).

As representações zoológicas

Insecta

Ordem Diptera – mosca e mosquito (ausentes no livro)

Ao voltar para casa no mundo real, Coraline encontra um pacote com comida estragada do qual, ao ser virado, saem moscas do seu interior (Figura 1).

A luminária da “sala de insetos da outra mãe”(denominação utilizada pelo estúdio Laika para a sala da casa do mundo secreto - www.linkedin.com/company/laika/) é, aparentemente, inspirada em uma mistura de Diptera e Hymenoptera (Figura 5A). A parte de mosquito (Diptera: Culicidae) é evidenciada pela projeção na cabeça, similar ao aparelho bucal picador encontrado nesses insetos (GALLO *et al.*, 1988). Isso acontece também com alguns insetos que aparecem no jardim do mundo secreto, que são uma mistura de mosquito e vespa (Figura 5B).



Os animais dessa ordem englobam mais de 160.000 espécies descritas, possuindo grande importância médica, ecológica, veterinária e agrônômica, já que a alimentação vai desde fluidos em decomposição até vegetais (GULLAN & CRANSTON, 2017). Eles possuem participação no processo de decomposição, polinização e transmissão de doenças (TRIPLEHORN & JOHNSON, 2011).

As moscas representam, em geral, o mal, a peste, a sujeira e, em termos de pensamento cristão, elas são até mesmo demonizadas. Eram associadas aos demônios como os organismos responsáveis por vigiar os humanos e levar suas informações para o mal. Entretanto, no Egito Antigo chegaram a ser associadas à bondade e a bons valores morais (PASTORE, 2009). Aparecem retratadas em forma de amuletos e associadas ao deus conhecido como o senhor das moscas - Baal Zebub (PUJOL-LUZ *et al.*, 2008).



Figura 1. A- Sacola de alimentos com moscas. B- Representação artística de *Musca domestica* Linnaeus, 1758 (Diptera: Muscidae). Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- commons.wikimedia.org/wiki/File:Musca_domestica_femal.jpg.

Ordem Lepidoptera – borboleta e mariposa (ausentes no livro)

A cozinha do mundo real possui, em sua geladeira, um imã (Figura 2A) que é inspirado em um integrante da ordem Lepidoptera. Outro animal pertencente à mesma ordem pode ser notado na lareira da sala de insetos da outra mãe (Figura 3A). Contudo, o livro marca a presença desses animais apenas como a dúvida na mente, comparando o movimento dos dedos às mariposas, presença das vizinhas idosas em um casulo, inchaço semelhante a uma larva, asas de borboleta e uma grande borboleta.

O imã parece ser inspirado em *Danaus plexippus* (Linnaeus, 1758) (Nymphalidae) (Figura 2B), por conta da disposição de cores nas asas. Esse animal é conhecido como borboleta-monarca, uma espécie americana mas que, por sua capacidade migratória, vem sendo avistada em outras regiões do planeta (BUTTERFLY CONSERVATION, 2021). A grade de proteção da lareira, em forma de mariposa, pode ser associada à *Ascalapha odorata* (Linnaeus, 1758) (Erebidae) (Figura 3B); ainda que as linhas sejam simples, existem quatro marcações bem definidas, uma em cada asa, e todo um misticismo em torno da presença desses animais no ambiente.

Dentro da ordem Lepidoptera encontramos as borboletas e mariposas, diretamente envolvidas nos processos de polinização, dispersão e interações ecológicas por conta de seus hábitos alimentares e propensão à infestação por parasitoides. Existem ainda indivíduos adultos que se alimentam de sangue, o que pode ter originado lendas acerca do ataque a recém-nascidos (CAMARGO *et al.*, 2015). Por conta da degradação das áreas naturais, esses insetos sofrem, assim como muitos outros. Devido à sua importância ecológica, existem iniciativas voltadas para a



preservação dos Lepidoptera, como o PLANO DE AÇÃO NACIONAL PARA CONSERVAÇÃO DOS LEPIDÓPTEROS AMEAÇADOS DE EXTINÇÃO. Em 2009 eram 627 espécies em situação preocupante (FREITAS & MARINI-FILHO, 2011).



Figura 2. A- Imã na geladeira. B- *Danaus plexippus*. Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- commons.wikimedia.org/wiki/File:Danaus_plexippus_01.jpg.



Figura 3. A- Grade da lareira. B- *Ascalapha odorata*. Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO. B- commons.wikimedia.org/wiki/File:Starr_001215_0060_ascalapha_odorata.jpg.

Conforme esperado, as simbologias associadas à ordem Lepidoptera são as mais diversas possíveis, como a noção de transformação\superação causada pelo processo larva-pupa-adulto, trabalhada na obra CASTELO INTERIOR (RUSTON, 2011); a perspectiva de mau agouro relacionada ao voo da borboleta escura, trabalhada em um soneto sem título (1889) escrito em Coimbra (AZEVEDO, 1982); e o contexto representando velocidade e efemeridade. Em algumas populações turcas da Ásia Central e na Antiguidade Greco-Romana existia a crença de que as borboletas eram, na verdade, as almas dos mortos (CAMELO, 2000).

A mariposa em questão é apelidada de bruxa (DA-SILVA & COELHO, 2017). Em algumas localidades da Bahia existe a crença de que mariposas chupam o umbigo de crianças (COSTA-NETO, 2004). Na cidade de Liberdade, em Minas Gerais, acredita-se que bruxas metamorfoseadas em



mariposas invadem as casas para chupar o sangue de recém-nascidos não batizados (SOUZA, 2016). Durante a Idade Média, o sentimento despertado por borboletas e mariposas era a desconfiança, sendo a esses insetos atribuída a capacidade de estragar o leite e a manteiga, por serem espíritos malignos, daí o nome em inglês *butterfly* (COSTA-NETO, 2004).

A sala de insetos da outra mãe abriga ainda uma larva que faz o papel de sofá (Figura 4A) e outras duas que caminham ao fundo (Figura 4B). O estágio de larva faz parte do desenvolvimento de insetos de diferentes ordens, incluindo os lepidópteros (Figura 4D).

Essas larvas, infelizmente, não possuem características suficientes para a identificação precisa sequer no nível de ordem, mas é possível que sejam de Lepidoptera, pois não foi observada a presença de ocelos (*cf.* CONSTANTINO *et al.*, 2002). Ainda nesse cômodo, a luminária de teto tem seu corpo principal em forma de uma crisálida (pupa) de borboleta (Figura 4C), bem semelhante à que ocorre em alguns grupos da família Nymphalidae (Figura 4E).

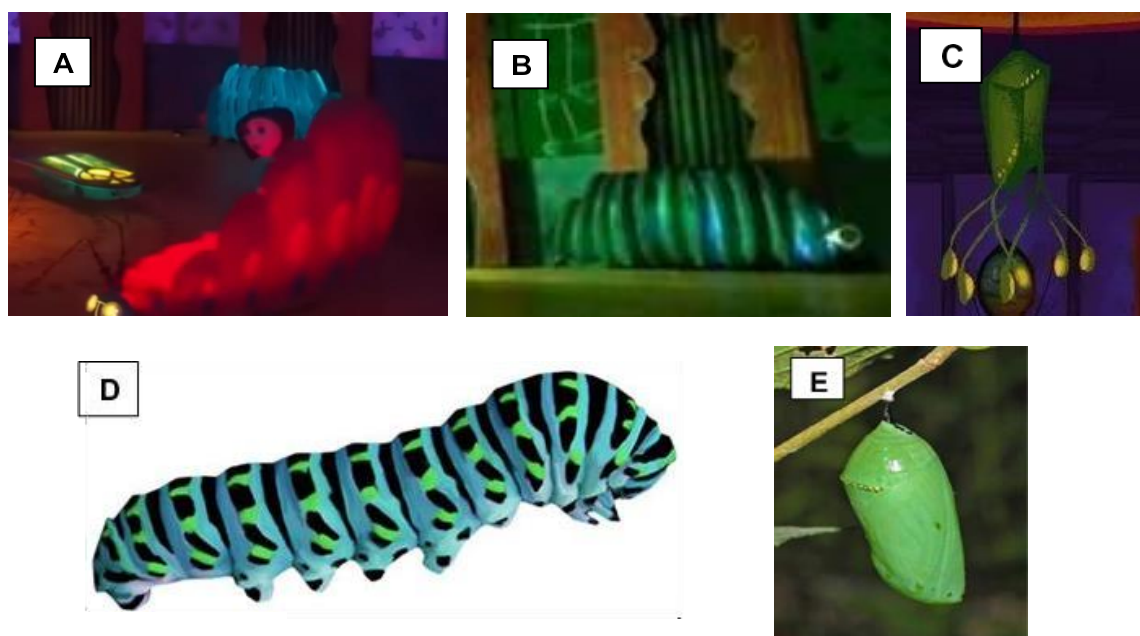


Figura 4. A- Representação de larvas ou lagartas: uma, em vermelho, como sofá e outra, azul, comprimida, parecendo ser um aquecedor. B- Uma das lagartas azuis se movimentando pela sala de insetos da outra mãe. C- Luminária de teto, com base em forma de crisálida. D- Lagarta de Lepidoptera. E- Crisálida de uma espécie de Nymphalidae. Fontes: A, B, C- Capturas de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO. D- kids-flashcards.com/en/free-printable/insects-flashcards-in-portuguese#lg=1&slide=14. E- commons.wikimedia.org/wiki/File:Nymphalidae_-_Danaus_plexippus_Chrysalis.JPG.

Ordem Hymenoptera - vespa

A luminária de chão, também da sala de insetos (Figura 5A), é aparentemente inspirada em uma fusão de duas ordens de insetos: Hymenoptera e Diptera. A presença de dois pares de asas membranosas e o estreitamento abdominal aproximam a representação das vespas pertencentes à subordem Apocrita (Figura 5C). Tal ocorrência também acontece com alguns insetos que voam no jardim do mundo secreto (Figura 5B), que aparentam ser em parte vespa e em parte mosquito (Diptera). Entretanto, no livro esses animais aparecem apenas como protagonistas de um ataque ao pai e à Coraline durante a exploração de um terreno baldio.





Figura 5. A- Luminária vespa-mosquito, na sala de insetos da outra mãe. B- Criaturas (vespa-mosquito) caídas no jardim. C- Hymenoptera com destaque para constrição abdominal que caracteriza uma vespa. Fontes: A, B - Captura de tela do filme *CORALINE E O MUNDO SECRETO*; C- kids-flashcards.com/en/free-printable/insects-flashcards-in-portuguese#lg=1&slide=7.

Além das vespas, pertencentes à ordem Hymenoptera as famosas formigas e abelhas. Possuem grande importância econômica por conta da participação na polinização, produção de mel, cera e capacidade de causar danos às produções agrícolas (LIMA, 1960).

Um fato curioso é que as vespas representavam os paraguaios em um importante jornal circulante durante a Guerra do Paraguai, isso na capa de todos os seus 95 números (OLIVEIRA-FILHO, 2018). Em função da fama por seu comportamento agressivo, as vespas adornavam os escudos de soldados gregos na Antiguidade; eram uma arma para lançamento direto no inimigo; e são retratadas na bíblia como integrantes de um exército divino, enviado diversas vezes para castigar os pecadores. Seus representantes parasitoides foram os protagonistas na descrição dos processos de morte e renascimento para as civilizações pré-hispânicas do Peru (CARVALHO & MOLEIRO, 2019).

Ordem Odonata – libélula (ausentes no livro)

A presilha que enfeita o cabelo de Coraline e o adorno da cama da menina, que possuem aspecto de libélulas, podem ser observados tanto no mundo real quanto no secreto. O enfeite do cabelo (Figura 6A) se aproxima da aparência de uma libélula da subordem Zygoptera, grupo que tem como nomes populares donzelinha e libelinha (Figura 6B), cujas asas anteriores e posteriores são semelhantes na forma e largura (GALLO *et al.*, 1988), em que pese a robustez do objeto. Pode-se encontrar espécies com coloração semelhante à do enfeite de cabelo.

Enquanto no mundo real encontramos libélulas enfeitando a cama de Coraline (Figura 6C), no mundo secreto os pequenos animais são livres e voam pelo quarto, fazendo parte da decoração. Essas são mais próximas à subordem Anisoptera (Figura 6D), pois suas asas estão posicionadas perpendicularmente quando em repouso. Incongruências morfológicas com relação aos insetos reais são o posicionamento de um par de asas no abdômen, as dimensões iguais das asas anterior e posterior, e a ausência de pernas (*cf.* GALLO *et al.*, 1988).

As libélulas são mais conhecidas no Brasil como lavadeira, lava-bunda, jacinta e bate-bunda, sendo encontradas em todo o território, embora pouco conhecidas. Ainda que possam ser utilizadas como fator de equilíbrio para zonas ripárias e, paralelamente, como ferramenta de gestão ambiental (BRASIL & VILELA, 2019), não protagonizam grandes campanhas preservacionistas.

A respeito das libélulas, existem visões positivas e negativas. Na Idade Média eram consideradas pelos europeus criações demoníacas, por conta de seus movimentos (BBC, 2015). Na



Europa Ocidental, entre os séculos XV e XVII, as libélulas eram agrupadas junto com as moscas, recebendo o estigma do mal. Entretanto, também já foram encontradas representações desses animais fazendo referência à libertação da alma e vida eterna (CARVALHO, 2013b). Libélulas podem até mesmo significar o presságio de recebimento de uma carta, para os Andinos, ou entretenimento durante a caça nas Ilhas Banda, na Indonésia (COSTA-NETO, 2003).

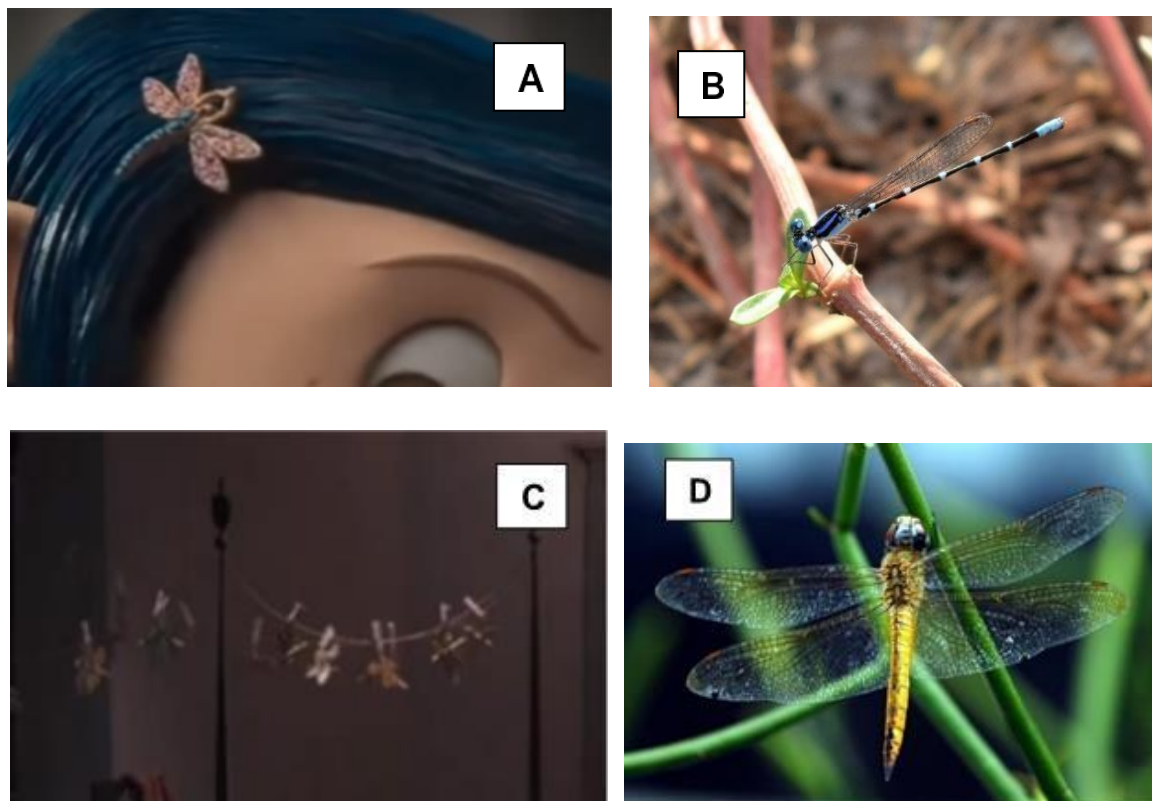


Figura 6. A- Enfeite de libélula no cabelo de Coraline. B- Exemplar de Zygoptera. C- Libélulas da cama de Coraline. D- Exemplar de Anisoptera. Fontes: A e C - Capturas de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- pixabay.com/pt/photos/donzela-bluet-familiar-bluet-inseto-1509065/; D- pixabay.com/pt/photos/lib%c3%a9lula-inseto-macro-asas-6479549/.

CARVALHO (2013a) analisou 100 músicas que continham o nome *dragonfly* (ou *dragonflies*), produzidas nos últimos 50 anos, na língua inglesa, com as libélulas fazendo parte de diversos contextos simbólicos, representando liberdade (o simbolismo mais encontrado), renovação e renascimento. Traziam essas simbologias positivamente quando ligadas ao dia, verão, juventude, e negativamente quando associadas à noite, despedida e morte. Entre as produções estavam as canções intituladas DRAGONFLY (Strawbs, 1970) e DO THE DRAGONFLY (Billy B, 2012).

Ordem Zygentoma – peixinho-de-prata (ausentes no livro)

Os pequenos animais presentes na parede do chuveiro no mundo real (Figura 7A) foram identificados como representantes da ordem Zygentoma. A animação os incluiu no local ideal, o chuveiro abandonado da casa, úmido e provavelmente rico em matéria orgânica, o que seria importante para esses insetos (cf. GALLO *et al.*, 1988).



A ordem, cujos exemplares são conhecidos popularmente como peixinho-de-prata ou traça (no português europeu) (Figura 7B), contém cerca de 340 espécies documentadas, algumas das quais consideradas pragas domiciliares por causarem grandes prejuízos a papéis, roupas, estofados e outros materiais armazenados. *Lepisma saccharina* (Linnaeus, 1758) (Lepismatidae) é uma das mais famosas destruidoras de documentos estocados (Figura 7B) (ZORZENON, 2002).

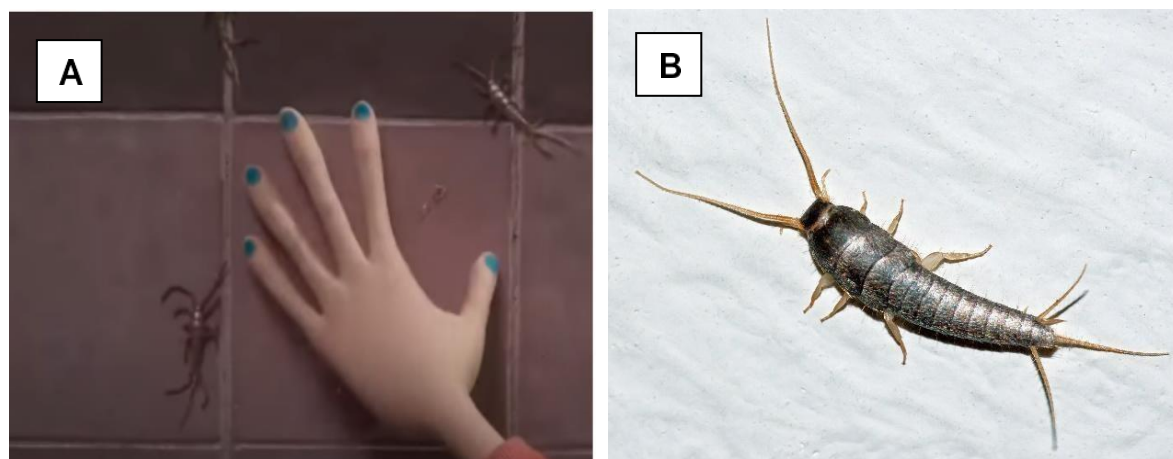


Figura 7. A- Animais no banheiro. B- *Lepisma saccharina*. Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO. B- commons.wikimedia.org/wiki/File:LepismaSaccharina.jpg.

A representatividade social desses seres pequenos e cosmopolitas é, em geral, negativa, por conta da degradação que causam a bens humanos. São geralmente confundidos com a traça-de-parede, que se desloca dentro de um pequeno casulo e, na verdade, é integrante da ordem Lepidoptera.

Ordem Mantodea - louva-a-deus (ausentes no livro)

O porta-retrato (Figura 8A) é uma representação de louva-a-deus (Figura 8D) presente em ambos os mundos, com cabeça triangular, olhos bem desenvolvidos e pernas anteriores raptorais (cf. GALLO *et al.*, 1988), assim como o carro utilizado pelo outro pai de Coraline para jardinagem (Figura 8C) e uma cadeira em forma de louva-a-deus azul no mundo secreto (Figura 8B). Existem cerca de 270 espécies documentadas no território brasileiro, de um total de aproximadamente 2.500 a nível mundial (SANTOS, 2017).

Esses pequenos animais, de acordo com as crenças no município de Cariré, no Ceará, são sinal de boa sorte quando avistados (MELO *et al.*, 2015). Também dão nome a um estilo dentro das artes marciais, que envolve golpes voltados para torção e impacto sobre as articulações. No Japão feudal, samurais usavam esse inseto como símbolo. No Brasil, as etnias Tupi se referem a eles como *Emboici*, significando mãe-de-cobra, provavelmente considerando que parasitas do filo Nematomorpha fossem seus filhotes, pois após a conclusão de seu ciclo de vida no hospedeiro, esses vermes deixam o corpo do inseto, o que pode aparentar um “parto” (GREEN ME, 2017).



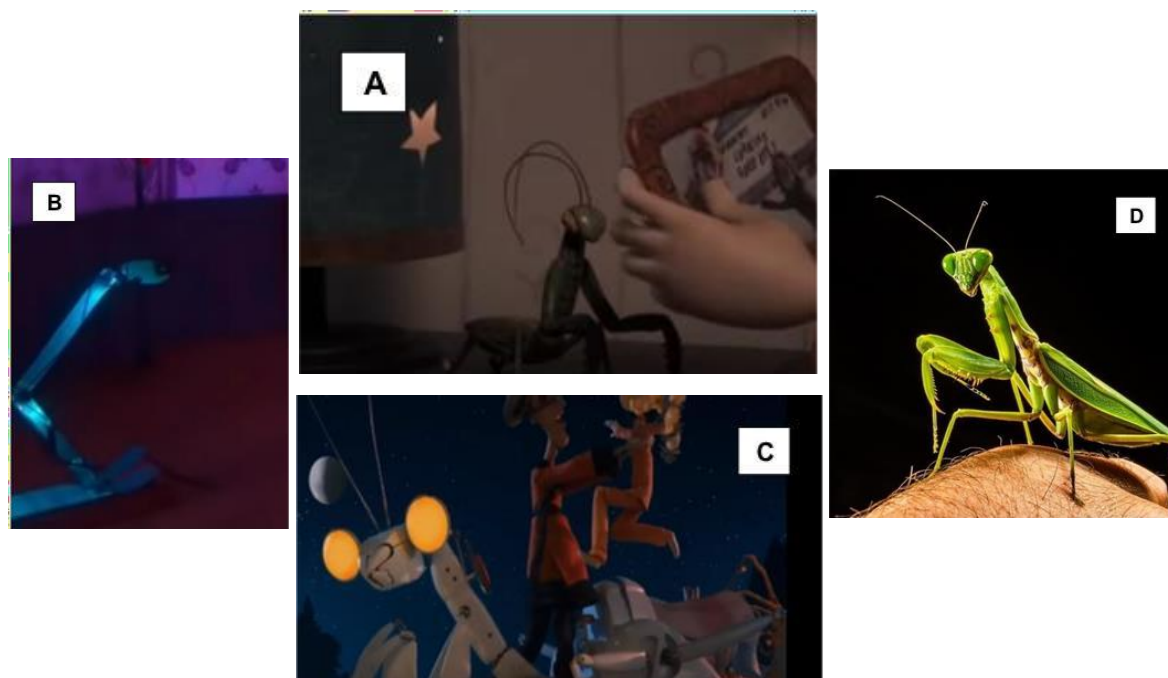


Figura 8. Representações de louva-a-deus. **A-** Porta-retratos no quarto de Coraline. **B-** Cadeira da sala de insetos da outra mãe. **C-** Carro de jardinagem do outro pai. **D-** Exemplar de louva-a-deus. Fontes: **A, B, C-** Capturas de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; **D-** www.pxfuel.com/pt/free-photo-jashb.

Ordem Coleoptera - besouros

As representações de besouros são bem características e facilmente observadas no mundo secreto, como a cadeira do escritório (Figura 9A), que, por sua forma e colorido, aproxima do padrão da família Cantharidae (Figura 9B). A família Scarabaeidae (Figura 9E) pode ter sido a inspiração para o armário (Figura 9D) e os bombons, apresentados pela outra mãe de Coraline, aos quais ela chama de besouros-de-cacau-do-zanzibar (Figura 9C). Nas molduras das cortinas da sala de insetos da outra mãe (Figura 9F), recortes formam desenhos que podem ser associados aos Lucanidae. Os integrantes dessa família possuem a cabeça muito bem desenvolvida, incluindo as mandíbulas (Figura 9G), principalmente nos machos (LIMA, 1950).

No papel de parede que decora a sala de insetos estão estampadas silhuetas, onde a forma predominante é de um aracnídeo (Figura 14A), o que será discutido mais adiante. Apesar dessa forma geral, podemos observar que na região posterior dos indivíduos existe uma divisão longitudinal, que pode ser associada à representação de élitros, que são uma característica particular dos coleópteros (GALLO *et al.*, 1988). Já no livro, encontramos como referência a esse grupo apenas um saco de besouros reluzentes, dos quais a outra mãe se alimenta, com ilustração de besouros saindo da boca da vilã.

Os animais dessa ordem estão inseridos em questões relacionadas à polinização, decomposição, saúde dos ecossistemas e destruição de lavouras (MORAES & KÖHLER, 2011). Os besouros estavam entre os animais cultuados no Egito Antigo, sendo os do gênero *Scarabaeus* Linnaeus, 1758 (Scarabaeidae) considerados encarnações do deus Khepera. A crença do poder de geração e imortalidade atribuído a esse inseto vem da observação da saída de descendentes das bolas de fezes; o hábito de rolar os excrementos, por sua vez, foi associado à movimentação solar. Além disso, eles simbolizam reencarnação, juventude e felicidade (SOUSA-LOPES & SILVA, 2020). Já



na Ilha de Marajó, no Pará, a presença de um besouro-sol no telhado pode anunciar febre para alguém da casa, ao passo que um vagalume indica sorte na caça (JACINTO & BARROS, 2019).

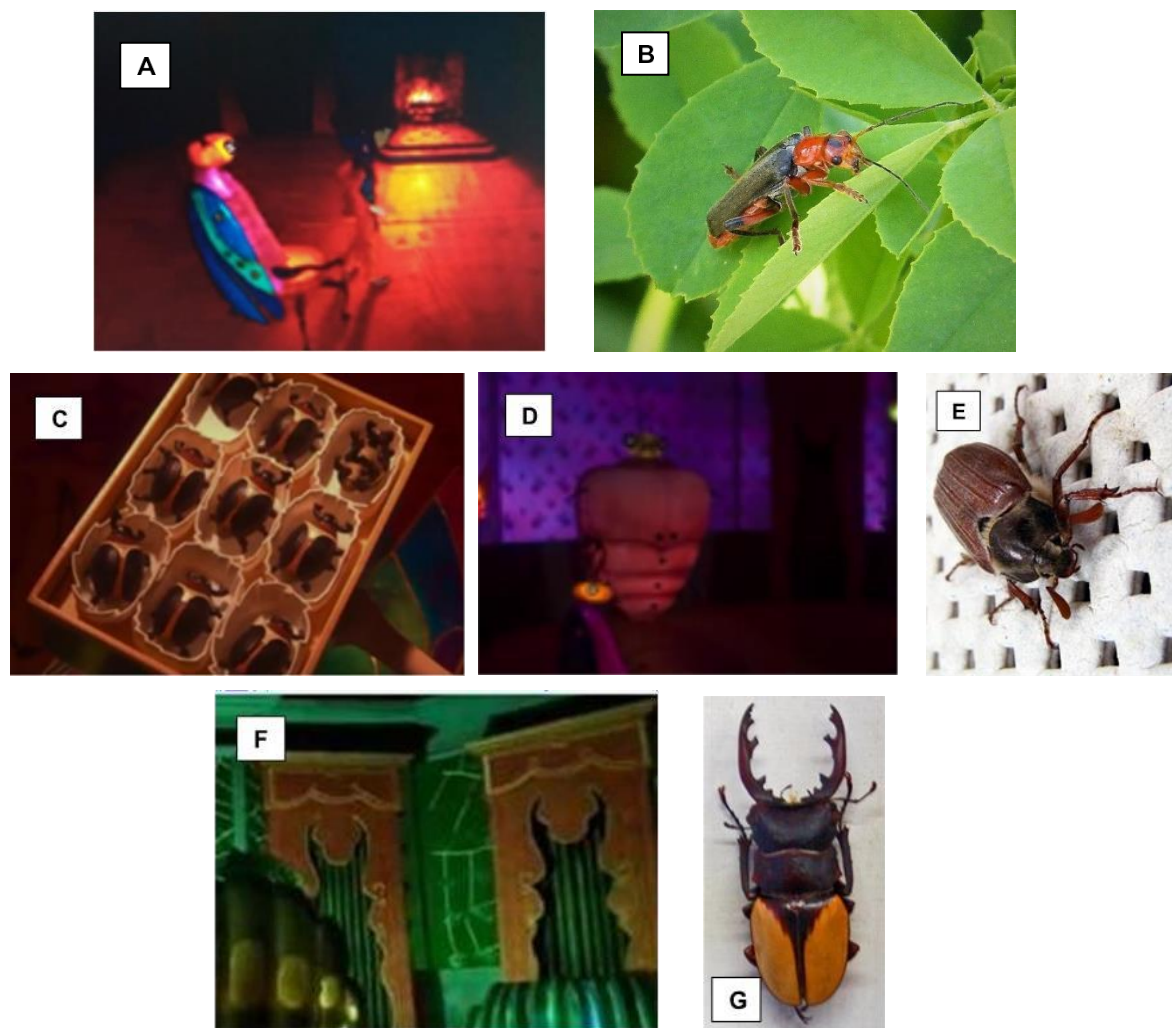


Figura 9. A- Cadeira do escritório do mundo secreto. B- Exemplar da família Cantharidae. C- Caixa com bombons em forma de besouros. D- Armário em forma de besouro na sala de insetos da outra mãe. E- Exemplar da família Scarabaeidae. F- Detalhe da porta do mundo secreto. G- Exemplar de Lucanidae. Fontes: A, C, D, F- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Cantharidae,_Variable_Soldier_Beetle_-_Cantharis_livida_(44860112951).jpg.; E- pixabay.com/pt/photos/melolontha-besouro-animais-214974/. G- commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucanidae_-_Odontolabis_delesserti.JPG.

Ordem Hemiptera – cigarra, cigarrinha (ausentes no livro)

A mesinha de centro presente na sala de insetos da outra mãe (Figura 10A) possivelmente representa um inseto da subordem Auchenorrhyncha, talvez uma cigarra (Cicadidae) (Figura 10B) ou uma cigarrinha (Cicadellidae) (Figura 10C).

Os integrantes da subordem Auchenorrhyncha são fitófagos, sugando a seiva da parte aérea e raízes. A importância na prática agrícola é notável pois, além do dano causado pelas lesões, o inseto pode contaminar a planta com patógenos (GALLO *et al.*, 1988).

As cigarras são consideradas símbolos do amor, paciência, transformação, mudança e



trabalho em equipe. As virtudes da paciência e da transformação estão associadas, respectivamente, ao tempo de permanência do animal no solo e à sua saída dele. Já a demonstração de amor e o trabalho em equipe ficam por conta da capacidade dos machos de emitirem som em grupo, visando a atração da fêmea (DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS, 2021).

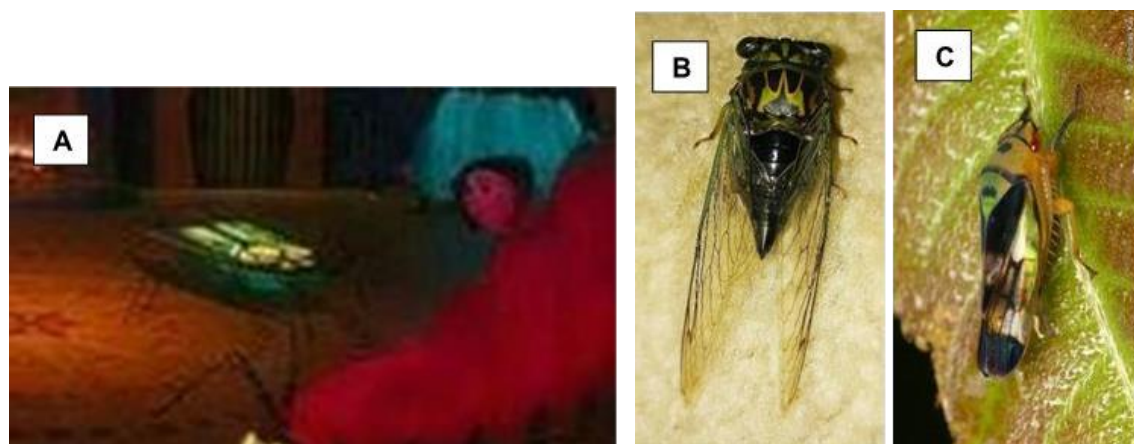


Figura 10. A- Mesinha de centro da sala de insetos da outra mãe, possivelmente, representando um Hemiptera. B- Exemplar de cigarra (família Cicadidae). C- Exemplar de cigarrinha (família Cicadellidae). Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO. B- www.pxfuel.com/pt/free-photo-jiaor. C- live.staticflickr.com/4520/38740436901_7562c1d08c_b.jpg.

Ordem Neuroptera - bicho-lixo (ausente no livro)

A luminária pendente do teto, vista na sala de insetos da outra mãe, aparenta ser inspirada em ovos de insetos da ordem Neuroptera (Figura 11A), família Chrysopidae, conhecidos como bichos-lixo. Para ovipositar, a fêmea coloca uma gota de secreção abdominal em contato com a folha desejada e a eleva, fixando o ovo no ápice (LIMA, 1950) (Figura 11B).

Os insetos dessa ordem são predadores, vivendo em grande diversidade de habitats, mas são sensíveis às alterações ambientais, sendo alguns encontrados em determinados vegetais. Portanto, eles podem ser considerados bons indicadores ambientais (ANDERSEN *et al.*, 2002). Os budistas confundem esses ovos com flores (a famosa Flor de Udumbara), que, segundo o budismo, florescem a cada 3.000 anos, anunciando o próximo Buda (SANTIAGO *et al.*, 2020).

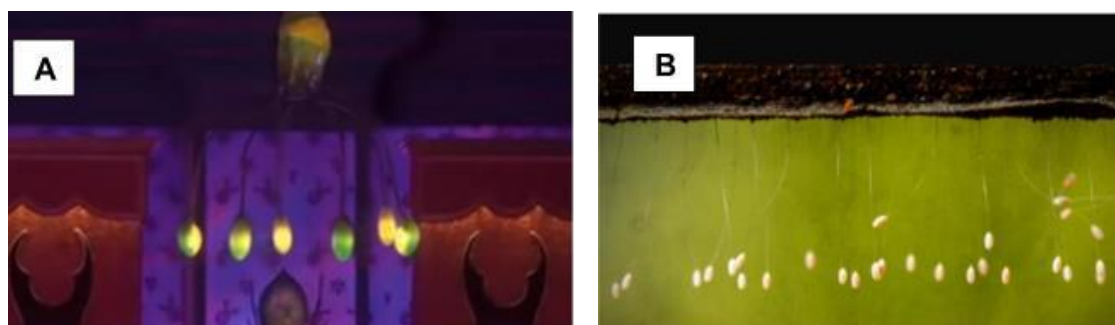


Figura 11. A- Luminária na sala de insetos da outra mãe. B- Postura de integrante da família Chrysopidae. Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- history.uol.com.br/noticias/flor-enigmatica-que-cresce-cada-3-mil-anos-esta-brotando-novamente.



Arachnida

Ordem Araneae – aranha

A representação da ordem Araneae no mundo secreto é bem evidente. Além da própria outra mãe, uma aranha antropomorfizada (Figura 12A), um quadro com a imagem de uma aranha pode ser visto acima da lareira (Figura 12B) e, mais para o final do filme, a mão da vilã se desprende e se locomove tal como uma aranha (Figura 12C). Entre os elementos presentes no livro relacionados a esse grupo, temos o próprio animal (aranha); a retirada da mão da outra mãe do ombro da menina, comparada à uma aranha assustada; fios como teias de aranha no corredor; bolsa com ovos de aranha; comparação da cor da outra mãe com a barriga de uma aranha; e um vestido do fantasma feito de teia.

Durante a tentativa de prender Coraline no mundo secreto, a vilã deixa sua aparência de outra mãe e se transforma em aranha. Essa mudança de visual resulta em uma mistura de insetos com aranhas, porque ela passa a apresentar três pares de pernas, como os representantes de Insecta, e não quatro, como os Arachnida. É possível que a outra mãe de Coraline tenha como fonte de inspiração o gênero *Latrodectus* Walckenaer, 1805 (Theridiidae), a viúva-negra, pois ela vive sozinha, é atraente e devora todos os que estão por perto, comportamentos atribuídos à tal aranha pelo imaginário popular (Figura 12D). Dentro da construção de personagens, a categoria viúva-negra é explorada como aquela que mistura a sedução e a morte (KARAMBECK, 2012). Até mesmo a escolha de cores para o figurino da personagem, preto com detalhes vermelhos na parte correspondente ao abdômen, é congruente.



Figura 12. A- Outra mãe em sua forma de aranha. B- Quadro na sala de insetos da outra mãe. C- Mão da outra mãe caminhando com comportamento de aranha. D - Exemplar de *Latrodectus* sp. (Theridiidae). Fontes: A, B, C- Capturas de tela do filme *CORALINE E O MUNDO SECRETO*; D- www.publicdomainpictures.net/pt/view-image.php?image=222999&picture=black-spider&cf_chl_jschl_tk=pmd_E329ca6bd8bec7d3fd0f1720dbd674d3c3916264-1630455092-0-gqNtZGzNAk2jcnBszQcO.



A imagem no quadro se assemelha à representação morfológica geral de um animal da ordem, conforme pode facilmente ser encontrada em livros didáticos. Durante o desfecho da narrativa, a mão da outra mãe perambula em busca de uma chave. O caminhar e autonomia do membro fazem com que ele seja associado a uma aranha; entretanto, ele ainda preserva a funcionalidade de uma mão, promovendo diversos arranhões no cenário, com garras poderosas (RODRIGUES & ACKER, 2019).

Próximo ao final da animação, com Coraline prestes a completar sua jornada, por uma artimanha da menina com seu amigo, a vilã perde seus olhos. A partir desse momento, a sala se transforma em uma teia, com os móveis passando a integrar seu conteúdo como presas. A impressão que o espectador tem é que a conversão do espaço foi necessária para que a aranha pudesse continuar perseguindo a menina (Figura 13). A menina então fica presa e a aranha se guia através das ondulações provocadas pelos movimentos dos fios onde Coraline se apoia. A cena dá ênfase ao que seria o momento de captura e possível ingestão, sendo que a menina, na verdade, é o alimento desejado.

As teias das aranhas são formadas por proteínas fibrosas complexas, produzidas na forma líquida hidrossolúvel, passando a ser insolúvel fora do indivíduo produtor. Podem ser fabricados diversos tipos de seda, com propriedades físico-químicas específicas. As teias orbiculares, tão admiradas por seu formato, são construídas possivelmente com base em informações genéticas, passando por três fases estereotipadas, intermediadas por suportes providos pelo ambiente. A arquitetura das teias é geralmente constante dentro da mesma espécie, ainda que o processo guarde certa variabilidade (BRUSCA & BRUSCA, 2018). Podem ser encontradas tanto construções mais simples, apenas alguns fios espalhados em uma superfície, quanto mais complexas e vistosas. As que mais chamam atenção são as das aranhas orbitelas, com suas teias vistosas comentadas acima. As aranhas do gênero *Latrodectus*, associadas à personagem principal, constroem teias irregulares dispostas nas superfícies elevadas, abrigadas da luz, eventualmente encontradas nos domicílios e suas imediações (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2001).



Figura 13. Sala de insetos da outra mãe se transformando em teia. Fonte: captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO.



A aversão de pessoas por aranhas é tão intensa que, para isso, existe a denominação aracnofobia. Esses animais possuem uma fama injusta, já que as chances reais de ocorrer um incidente grave são pequenas (LENCASTRE, 2013). Até mesmo nas histórias em quadrinhos as aranhas são estigmatizadas negativamente. Por exemplo, em estudo realizado sobre os personagens da Marvel e da DC inspirados em aranhas, foram encontrados 84 da Marvel e 40 da DC, sendo que os vilões foram representados por 60,91% do total analisado (DA-SILVA *et al.*, 2014). O cinema também faz uso de aranhas explorando essa fobia, como em ARACNOFOBIA, de 1990 (ALMEIDA, 2003; DA-SILVA *et al.*, 2014). Dessa forma, a vilã ser uma aranha pode demonstrar mais uma associação negativa.

As espécies de aranhas são reconhecidas por sua alta capacidade de adaptação a diferentes ambientes, o que permite sua propagação por áreas modificadas. Apresentam importância médica e como elos nas cadeias alimentares. Também participam da economia por conta do uso de suas teias para fabricação de ferramentas ópticas e hemostáticas (BRAZIL, 2009). Duas das instituições que fazem pesquisas para o desenvolvimento de tecnologia são a Embrapa (Recursos Genéticos e Biotecnologia, em Brasília) (VERDÉLIO, 2014) e o Butantan (INSTITUTO BUTANTAN, 2021).

Ordem Thelyphonida – escorpião-vinagre (ausente no livro)

No papel de parede que decora a sala de insetos da outra mãe estão estampadas silhuetas, possivelmente inspiradas em um aracnídeo conhecido como escorpião-vinagre (Figura 14A). Esses animais possuem o corpo robusto, com pedipalpos raptorais muito desenvolvidos e pós pigídio com flagelo sensitivo (Figura 14B). Existe registro de 129 espécies para a única família Thelyphonidae (HARVEY, 2013). Escorpiões-vinagres podem ser encontrados na Índia, Austrália e, com mais frequência, nas Américas (HARVEY, 2002).

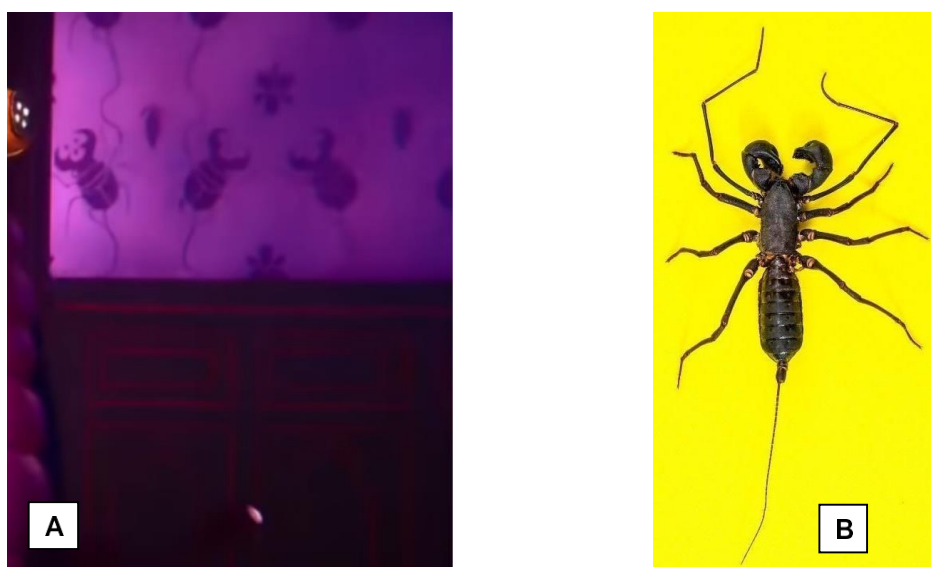


Figura 14. A- Papel de parede com imagens de escorpião-vinagre. B- Representante da ordem Thelyphonida (escorpião-vinagre). Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- <https://pixabay.com/pt/photos/escorpi%C3%A3o-escorpi%escorpi%C3%B5es-flagelados-347897/>.



A importância ecológica desses aracnídeos está associada à posição como predador nas cadeias, contribuindo para a regulação de outras populações (SOUZA, 2011). A denominação popular vem, provavelmente, de sua semelhança com os escorpiões e pelo cheiro, pois eles, quando molestados, exalam de suas glândulas uma solução com odor de ácido acético, que possui o cheiro do vinagre. Vale realçar que nas imagens do papel de parede existe também referência à ordem Coleoptera (Insecta), conforme já discutido.

Chilopoda

Scolopendromorpha - lacraia (ausente no livro)

Até mesmo a planta que ataca Coraline no jardim do mundo secreto (Figura 15A) aparenta ter inspiração em um comportamento animal, uma vez que foge para dentro de um poço após ser cortada. Com várias estruturas semelhantes a pernas e movimentos serpentiformes, lembra a movimentação das lacraias (Figura 15B), tão comuns nos jardins e no boxe dos banheiros em centros urbanos.

Os representantes do subfilo Myriapoda possuem mais de 12.000 espécies conhecidas, ordenadas em quatro classes, sendo uma das mais famosas a dos Chilopoda, apelidados de centopeias ou lacraias. Apresentam o corpo achatado dorsoventralmente, tronco multissegmentado e com um par de pernas a cada segmento. Têm preferência por ambientes úmidos e escuros, sendo avistados caçando durante a noite, o que contribui para o equilíbrio de outras populações (GODÉ *et al.*, 2015). Logo, a escolha do poço do jardim também pode servir de indício para associação do movimento da planta com esses animais.



Figura 15. A- Planta do jardim do mundo secreto, fugindo. B- Exemplar de Scolopendromorpha (lacraia). Fontes: A- Captura de tela do filme CORALINE E O MUNDO SECRETO; B- commons.wikimedia.org/wiki/File:LacraiaBr1.jpg.



Tabela 1- Grupos de Arthropoda inspiradores de personagens e número de aparições no filme CORALINE E O MUNDO SECRETO.

Classe	Ordem	Aparição	Animal representado	Identificação associada/estimada
Insecta	Diptera	sacola de compras	mosca	<i>Musca domestica</i> Linnaeus, 1758
		luminária de chão (parte)	mosquito (cabeça)	Culicidae
		animal do jardim (parte)	mosquito (cabeça)	Culicidae
	Lepidoptera	ímã de geladeira	borboleta	<i>Danaus plexippus</i> (Linnaeus, 1758)
		luminária de teto (base)	borboleta (crisálida)	Nymphalidae
		grade da lareira	mariposa	<i>Ascalapha odorata</i> (Linnaeus, 1758)
		lagarta sofá (vermelho)	-	-
		lagarta aquecedor (azul)	-	-
	Hymenoptera	luminária de chão (parte)	vespa (abdome)	Apocrita
		animal do jardim (parte)	vespa (abdome)	Apocrita
	Neuroptera	luminária de teto	bicho-lixeiro (ovos)	Chrysopidae
	Coleoptera	cadeira da sala	besouro	Cantharidae
		armário		Scarabaeidae
		bombom		Lucanidae
		cortinas		-
		papel de parede	besouro (élitros)	-
	Hemiptera	mesa de centro	cigarra ou cigarrinha	Cicadidae ou Cicadellidae
	Mantodea	porta retrato	louva-a-deus	-
		carro de jardim		-
		cadeira da sala		-
Odonata	prendedor de cabelo	libélula	Zygoptera	
	enfeite da cama		Anisoptera	
	enfeite animado		Anisoptera	
Zygentoma	parede do banheiro	peixinho-de-prata	<i>Lepisma saccharina</i> (Linnaeus, 1758)	
Arachnida	Araneae	outra mãe	aranha	<i>Latrodectus</i> Walckenaer, 1805
		mão		-
		quadro		-
		teia		-
	Thelyphonida	papel de parede	escorpião-vinagre	Thelyphonidae
Chilopoda	Scolopendromorpha	planta do jardim	lacraria	Scolopendridae



Considerações finais

De forma resumida, o filme *CORALINE E O MUNDO SECRETO* tem como base uma armadilha, uma teia construída para captura de presas, o que demonstra a inclusão de comportamentos e do próprio animal, a aranha. Ainda que na posição de vilã, o destaque dado à aranha e seus comportamentos é inegável. Essa apropriação pode servir de exemplo para expor a importância e presença cotidianas da Zoologia e estimular a simpatia do telespectador. As últimas cenas, onde a menina tenta fugir da armadilha são decisivas para a associação direta do mundo secreto com a teia de uma aranha (Figura 13).

A adaptação cinematográfica possui diversos animais incluídos em seu cenário, ausentes no livro publicado por Neil Gaiman, e até mesmo alguns novos personagens. Os novos elementos presentes na versão cinematográfica auxiliaram significativamente no desenrolar da narrativa nas telas, apoiando as cenas e proporcionando uma melhor visualização da trama, fenômeno denominado adição (SILVA, 2012). Basear toda a animação em um comportamento animal, a teia da aranha, foi revelador, pois mostra que um fenômeno facilmente observável, uma aranha aguardando a presa, toma corpo e invade o imaginário do observador.

Ainda que, em sua maioria, as representações animais sejam livres, é notável a semelhança e/ou inspiração em animais reais, o que facilita a criação de uma ponte entre mediador e ouvinte. As informações aqui reunidas podem ser utilizadas como base para o desenvolvimento de atividades lúdicas voltadas para popularização e conservação. A observação mais atenta dos elementos que constroem o cenário e a reflexão sobre sua escolha para cada momento da narrativa podem estimular a curiosidade nos mais distintos ambientes.

É notável, como explorado por PIMENTEL (2013), a mudança das cores e elementos dos cenários ao longo da narrativa, o que contribui para a formação de uma atmosfera de suspense. Quando Coraline chega até a Mansão Rosa (prédio para onde a família da menina se muda no início da trama), no mundo real, a atmosfera é cinza e a casa tem aspecto de abandono; entretanto, quando atravessa por uma porta para o mundo secreto, encontra um lugar repleto de cores quentes, incluindo o próprio caminho colorido. Depois que a menina se recusa a permanecer no mundo secreto, a tela escurece e são acrescentados móveis em formato de animais pouco atraentes e papéis de parede como teias de aranha, dentro de uma atmosfera esverdeada, tornando tudo sombrio. Também com relação aos animais é visível o apoio do cenário, sendo que nas cenas de alegria os elementos são coloridos e associados a animais aos quais temos uma certa simpatia. Já no momento de deterioração da teia, começam a se destacar aqueles que recebem associação com situações negativas. De um modo geral, o filme faz uso de um cenário com representações zoológicas carregadas de simbolismos. Uma delas é justamente uma teia com função de atrair e aprisionar Coraline. Uma metade da animação transcorre na teia de uma aranha (o mundo secreto), que está em busca do alimento, representado pela Coraline, mas a narrativa é tão fluida que esse aspecto se internaliza e o observador viaja na imaginação.

O apoio do cenário em representações animais, para criar atmosferas baseadas nas associações intrínsecas genéricas, por si só justifica a preferência do direcionamento do estudo voltado para a Zoologia Cultural. A expectativa é que a associação dos aspectos culturais com a Zoologia estimule o direcionamento do olhar para a fauna existente. Assim como o impacto positivo relacionado aos filmes *RIO* (2011) (FUNDAÇÃO TOYOTA BRASIL, 2012) e *BEE MOVIE – A HISTÓRIA DE UMA ABELHA* (2007) (TURKEY *et al.*, 2015), é possível que o público também se sensibilize com as questões relacionadas aos elementos que compõem o filme, após o esclarecimento dos aspectos fantasiosos e, principalmente, com relação às aranhas, uma vez que seus comportamentos são a base da narrativa.



Outros componentes de destaque nos cenários de terror são os insetos, que popularmente não têm sua importância reconhecida. Embora pesquisas atuais apontem para um declínio menos drástico, o problema com a sobrevivência das populações existe e os insetos podem ser mais vulneráveis do que se imagina. Uma estimativa feita pela BIOLOGICAL CONSERVATION, em 2019, considera que 40% de todas as espécies existentes estão com as populações em declínio e podem não mais existir nas próximas décadas. Caso esse colapso não seja evitado, sendo os grupos mais ameaçados as borboletas, mariposas, abelhas e besouros coprófagos, os ecossistemas inteiros morrerão de fome (MAIN, 2019).

A falta de apelo para conservação dos insetos pode ser atribuída, em parte, ao imaginário em torno dos mesmos, sendo atribuídos a eles os rótulos de pragas nojentas e perigosas (COSTA-NETO & CARVALHO, 2000; COSTA-NETO, 2003; TRINDADE *et al.*, 2012). Os registros de acidentes e doenças associados ao contato com esses animais, por conta da ocupação do meio urbano, fazem com que eles sejam vistos como possíveis vetores de helmintos no ambiente familiar e peridomiciliar (THYSSEN *et al.*, 2004), vetores de doenças como dengue (PICINATO *et al.*, 2015), chikungunya, zica, entre outras (MANIERO *et al.*, 2016), e não agentes ligados positivamente ao nosso cotidiano. Portanto, esse grupo já possui um apelo negativo no imaginário, o que os torna boas escolhas para compor um cenário de horror e para interpretar o papel de vilão. Por outro lado, é ainda mais difícil despertar a empatia por esse grupo de seres vivos (MOISSEFF, 2005; ANDRADE, 2013; FAUSTO, 2016).

Entre os artrópodes representados no filme, todos sofrem grande impacto da urbanização, seja por conta de um favorecimento, como é o caso das lacraias e moscas-domésticas, ou de um desfavorecimento, como no caso das borboletas. Isso demonstra a importância de ações voltadas para preservação e conservação do patrimônio biológico remanescente.

LINSINGEN & LEYSER (2005) apontam para a potencialidade de abordagens lúdicas tendo como base literatura infantil ficcional, como é o caso do filme objeto deste estudo. As autoras trabalharam a percepção adquirida culturalmente e seu papel na formação do indivíduo, destacando o impacto não só na racionalidade, mas também na irracionalidade, já que o ser humano a todo momento dialoga com os estímulos apresentados a ele, reconstruindo e internalizando o que considera significativo. Essa internalização das práticas socioculturais, responsáveis pela formação da consciência, é dinâmica e organizada por símbolos. Sendo os símbolos os fornecedores dos conceitos e da forma de organização do real, o valor simbólico é inegável para as decisões comportamentais (BORTOLI, 2000).

Assim, a importância da Zoologia Cultural se faz presente, sendo as impressões, necessidades, percepções e respostas dadas pelos humanos que definem a maior parte das características ambientais nos centros habitados. Portanto, as iniciativas de popularização e preservação da vida precisam estar atentas às visões do público, podendo a animação CORALINE E O MUNDO SECRETO atuar como um meio para que a presença e a diversidade dos animais sejam notadas e valorizadas, fato já demonstrado por outros trabalhos citados anteriormente.

Agradecimentos

Às pesquisadoras Anunciata Sawada, Virgínia Codá (Fiocruz), pelas sugestões enquanto componentes da banca examinadora da monografia que originou este trabalho, e Tainá Silva (UFRJ), pela revisão do resumo em inglês.



Referências

- ALMEIDA, G.A. 2003. **As duas faces do medo: análise dos mecanismos de produção do medo nos livros de Stephen King e nos filmes adaptados destes**. Monografia (graduação em Comunicação Social). Universidade Federal da Bahia.
- AMORIN, M.A. 2010. “Ver um livro, ler um filme”: sobre a tradução\adaptação de obras literárias para o cinema como prática de leitura. **Só Letras** 32(2): 45-66.
- ANDERSEN, A.N.; HOFFMANN, D.B.; MULLER, J.W. & GRIFFITHS A.D. 2002. Using ants as bioindicators in land management: simplifying assessment of ant community response. **Journal of Applied Ecology** 39(1): 8-17.
- ANDRADE, L.A. 2013. **Entre fantasmas e zumbis** [on-line]. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33953850/textoadolfo.CLAE.2013.pdf?1402846381=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DENTRE_FANTASMAS_E_ZUMBIS_A_INFLUENCIA_DA.pdf&Expires=1626290469&Signature=N92UvkaGW5QPVWhkKW8RAQ3O7AayS6~0Y5~rhztGHFqIZGftI9rHKYWeJMzkRh~RWcF0-4FqHZVDd-oJZZsykrxP4Nrwdq23OGRLPOK3hs7-CTQ3E8eqBklqKf N30UBFCoaMVvXeT4xbpQveg7RURCwdaZYgnWfsX98SObo7nlbndr3cvm3tuqllQ d34DmV8B2gjt7mAdkdkliy3Xfczfq4jpdVDD18QdTgOkx2W63o5x39CE8gs4ZIJhBjYhJJPcmEUN2HrT7lc6Jb9ry0Kw67rlGD0VkjlnaBOTUyq~Aon9PW88CILclld3AB8LUJAs4X14Y2pPrGRSPwwgBiQ&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 14 de julho de 2021.
- ASSIS, R.E.M.T.P. 2021. **Análise da representação dos protostômios no filme “Coraline e o mundo secreto” com base em características zoológico-culturais**. Monografia (Bacharelado em Ciências Biológicas). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.
- AVELINO-CAPRISTANO, F. & SILVA, L.A. 2017. Animais dos desenhos animados no cenário infanto-juvenil nos últimos 40 anos, com ênfase nos invertebrados. **A Bruxa** 1(1): 11-18.
- AZEVEDO, S. 1982. Antônio Nobre e o simbolismo. **Revista de Letras** 4/5(2/1): 97-120.
- BBC. 2015. **Dez incríveis dragões de verdade** [on-line]. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/05/150506_vert_earth_dragoes_ml. Acesso em: 05 de abril de 2021.
- BORTOLI, H.M.I. 2000. A formação do sujeito: tecendo uma compreensão. **Revista Linhas** 1(1): 1-11.
- BRASIL, L.S. & VILELA, D.S. 2019. Peculiaridades regionais na percepção de brasileiros sobre libélulas: nomenclatura popular e conservação. **Hetaerina** 1(1): 15-20.
- BRAZIL, T.K. 2009. **Araneae** [on-line]. Disponível em: http://www.mzufba.ufba.br/WEB/MZV_arquivos/artropodes_aranhas.html. Acesso em: 14 de julho de 2021.
- BRUSCA, R.C. & BRUSCA, G.J. 2018. **Invertebrados**. Editora Guanabara Koogan.
- BUTTERFLY CONSERVATION. 2021. **Monarch** [on-line]. Disponível em: <https://butterfly-conservation.org/butterflies/monarch>. Acesso em: 14 de agosto de 2021.
- CABRAL, M.I.A. & NOGUEIRA, E.M.S. 2019. Diálogo entre cinema e Educação Ambiental. **Revista Brasileira de Educação Ambiental** 14(4): 106-119.



CAMARGO, A.J.A.; OLIVEIRA, C.M.; FRIZZAS, M.R.; SONODA, K.C. & CORREA, D.C.V. 2015. **Coleções entomológicas: legislação brasileira, coleta, curadoria e taxonomia para as principais ordens**. Editora Embrapa.

CARAMELO, F. 2000. A metáfora e o símile na linguagem profética neo-assírica. **Revista da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas** 13: 124-134.

CARVALHO, A.L. 2013a. Rock and roll dragonfly: as libélulas (Odonata) nas letras de 100 canções do universo pop & rock. *In*: COSTA-NETO, E.M. (ed.). **Anais do Primeiro Simpósio Brasileiro de Entomologia Cultural**. Universidade Estadual de Feira de Santana, p. 56-64.

CARVALHO, A.L. 2013b. Insetos entre o céu e o inferno: o simbolismo ambíguo das libélulas (Odonata) e borboletas (Lepidoptera) na pintura europeia entre os séculos XV e XVII. *In*: COSTA-NETO, E.M. (ed.). **Anais do Primeiro Simpósio Brasileiro de Entomologia Cultural**. Universidade Estadual de Feira de Santana, p. 115-124.

CARVALHO, A.L. & MOLEIRO, H.R. 2019. Representações de vespas nas naturezas-mortas dos Países Baixos entre 1600 e 1715: registro, biologia e simbolismo. **Figura 7(1)**: 77-125.

COSTA-NETO, E.M. 2003. **Etnoentomologia no povoado de Pedra Branca, município de Santa Terezinha, Bahia. Um estudo de caso das interações seres humanos/insetos**. Dissertação (Mestrado em Ecologia e Recursos Naturais). Universidade Federal de São Carlos.

COSTA-NETO, E.M. 2004. Os insetos que ofendem: artropodoses da Serra da Jibóia, Bahia, Brasil. **Sientibus** 4(1\2): 59-68.

COSTA-NETO E.M. & CARVALHO, P.D. 2000. Percepção dos insetos pelos graduandos da Universidade Estadual de Feira de Santana, Bahia, Brasil. **Biological Sciences** 22: 423-428.

CONSTANTINO, R.; DINIZ, I.R. & MOTTA, P.C. 2002. **Textos de Entomologia. Parte I: Biologia**. Universidade de Brasília.

DEVIDES, D.C. 2018. Adaptação e roteiro. **Letras Escreve** 8(1): 437-464.

DA-SILVA, E.R.; CAMPOS, T.R.M.; FONSECA, L.N. & COELHO, L.B.N. 2015. Qual é a importância dos animais na composição dos personagens da cultura pop? Reflexões a partir da preferência dos alunos da disciplina Zoologia de Artrópodos. *In*: **Anais do Encontro Regional de Ensino de Biologia-Regional 4**. Universidade Federal de Juiz de Fora, 9 p.

DA-SILVA, E.R. & COELHO, L.B.N. 2016. Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. *In*: DA-SILVA, E.R.; PASSOS, M.I.S.; AGUIAR, V.M.; LESSA, C.S.S. & COELHO, L.B.N (ed.). **Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro**. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, p. 24-34.

DA-SILVA, E.R. & COELHO, L.B.N. 2017. "A bruxa tá solta": animais e plantas com nome comum alusivo ao termo "bruxa" e derivados. **A Bruxa** 1(1): 1-10.

DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N.; RODAS, T.; CARELLI, A.; MIRANDA, G.S.; SANTOS, E.L.S.; SILVA, T.B.N.R. & PASSOS, M.I.S. 2014. Marvel and DC characters inspired by arachnids. **The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship** 4(1): 1-14.



DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. 2021. **Significado e simbologia da cigarra** [on-line]. Disponível em: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/cigarra-simbologias-canto/>. Acesso em: 14 de julho de 2021.

FAUSTO, J. 2016. Terra e terror em Phase IV, de Saul Bass. **Viso: Cadernos de Estética Aplicada** 10: 124-141.

FREITAS, A.V. & MARINI-FILHO, O.J. 2011. **Plano de ação nacional para a conservação dos lepidópteros**. ICMBio.

FUNDAÇÃO TOYOTA BRASIL. 2012. **Projeto Arara Azul homenageia o filme Rio** [on-line]. Disponível em: <https://fundacaotoyotado brasil.org.br/projeto-arara-azul-homenageia-filme-rio>. Acesso em: 14 de julho de 2021.

GALLO, D.; NAKANO, O.; SILVEIRA NETO, S.; CARVALHO, R.P.L.; BAPTISTA G.C.; BERTE FILHO, E.; PARRA J.R.P.; ZUCCHI, R.A.; ALVES, S.B. & VENDRAMIN, J.D. 1988. **Manual de Entomologia agrícola**. Editora Agronômica Ceres.

GODÉ, L.; MAGAÑA, F.G.C. & CHAGAS JR, A. 2015. Centopéias e milípedes (Myriapoda) da Reserva Biológica de Pedra Talhada. *In*: STUDER, A.; NUSBAUMER, L. & SPICHTER, R. (ed.). Biodiversidade da Reserva Biológica de Pedra Talhada (Alagoas, Pernambuco - Brasil). **Boissiera** 68: 193-197.

GREEN ME. 2017. **Louva-a-deus, símbolo de fé para humanos, na natureza é um guerreiro** [on-line]. Disponível em: <https://www.greenmebrasil.com/informarse/animais/5945-louva-a-deus-simbolo-significado/#:~:text=LOUVA%2DA%2DDEUS%20NA%20CULTURA,comprido%20>. Acesso em: 08 de abril de 2021.

GULLAN, P.J. & CRANSTON, P.S. 2017. **Insetos: fundamentos da Entomologia**. 5 ed. Editora Guanabara Koogan.

HARVEY, M.S. 2002. The neglected cousin: what do we know about the smaller arachnid orders. **The Journal of Arachnology** 30: 357-372.

HARVEY, M.S. 2013. Whip scorpions of the World. **Western Australia Museum field guide & catalogues** [on-line]. Disponível em: <http://www.museum.wa.gov.au/catalogues/whip-scorpions>. Acesso em: 10 de julho de 2021.

INSTITUTO BUTANTAN. 2021. **Recepção de animais** [on-line]. Disponível em: <https://butantan.gov.br/atendimento-medico/recepcao-de-animais>. Acesso em: 19 de outubro de 2021.

JACINTO, F.O. & BARROS, F.B. 2019. Sorte, dinheiro, amor...: o que os 'animais' da Amazônia podem fazer por nós, 'humanos'?. **Ciências Humanas** 14(3): 943-962.

KARAMBECK, R.S. 2012. Jogos de luta. *In*: **V GAMEPAD - Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia**. Universidade Feevale, p. 119.

LACHOWSKI, V.F.; BUZINHANI-FILHO, O.S. & MATSUMURA, L. 2021. O pior exemplo: uma análise fílmica de Drácula 3000. **Revista Estudantil CINEstesia** 1(2): 145-173.



LENCASTRE, M.P.A. 2013. De onde vimos, quem somos, para onde vamos. Como pode a psicologia ajudar a responder a estas questões?. *In: Actas dos Cursos Internacionais de Verão de Cascais*. Centro Cultural de Cascais, p. 1-18.

LIMA, A.M.C. 1950. **Insetos do Brasil. 4º tomo. Panorpatos - suctórios – neurópteros – tricópteros**. Escola Nacional de Agronomia.

LIMA, A.M.C. 1960. **Insetos do Brasil. 11º tomo. Hymenópteros. 1ª parte**. Escola Nacional de Agronomia.

LINSINGEN, L. & LEYSER, V. 2005. Feios, nojentos e perigosos: os animais e o ensino de Biologia através da literatura infantil ficcional. *In: V Encontro Nacional em Pesquisa Educação e Ciência 5 - Ata do V ENPE*. Universidade Estadual Paulista, p. 1-10.

MAIN, D. 2019. Populações de insetos estão despencando - Saiba os motivos e a importância disso. **National Geographic** [on-line]. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2019/05/populacoes-de-inseto-despencando-motivo-importancia-abelha-gafanhoto-agricultura-besouro-polinizacao-planta-solo-ameacado-extincao>. Acesso em: 14 de julho de 2021.

MANIERO, V.C.; SANTOS, M.O.; RIBEIRO, R.L.; OLIVEIRA, P.A.C.; SILVA, T.B.; MOLERI, A.B.; MARTINS, I.R.; LAMAS, C.C. & CADOZO, S.V. 2016. Dengue, chikungunya e zika vírus no Brasil: situação epidemiológica, aspectos clínicos e medidas preventivas. **Almanaque Multidisciplinar de Pesquisa** 1(1): 118-145.

MARQUES, A.P.; ROCHA, S.R.; BRENER, J.F.; CORRÊA, T.R.; MAZZI, C.; CORREA JR, D.; VENTURINE, J. & MARQUES, A.P.C. 2018. Divulgação da ciência em bares: relato de experiência da primeira edição do “Pint of Science” em um bar de Campo Grande, MS. *In: Anais do IX Seminário Regional de Extensão Universitária da Região Centro-Oeste*. Universidade de Rio Verde, 6 p.

MELO, J.S.A.; NASCIMENTO JR, A.F. & PINTO, L.M.A. 2012. Um relato do projeto “Novos olhares para o Museu de História Natural da Universidade Federal de Lavras” e suas práticas culturais de ensino e divulgação em Ciências. **Revista do EDICC** 1(1): 267- 276.

MELO, G.L. 2013. **Marilene Correa é a convidada do próximo Ciência às 7 e meia** [on-line]. Disponível em: <http://www.fapeam.am.gov.br/marilene-correa-e-a-convidada-do-proximo-ciencia-as-7-e-meia/>. Acesso em: 14 de julho de 2021.

MELO, A.C.B.; LIMA-ARAÚJO F.; FREIRE, J.E. & BRAGA, P.E.T. 2015. O conhecimento popular acerca dos insetos no município de Cariré, Ceará, Brasil. **Ciência e Natura** 37(2): 253-260.

MILANI, R. 2012. **Coraline e o mundo secreto** [on-line]. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/coraline-e-o-mundo-secreto/>. Acesso em: 14 de maio de 2021.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. 2001. **Manual de diagnóstico e tratamento de acidentes por animais peçonhentos**. 2ª edição. Editora Fundação Nacional de Saúde.

MOISSEFF, M. 2005. O que se encobre na violência das imagens de procriação dos filmes de ficção científica. **Mana** 11(1): 235-265.

MORAES, J. & KÖHLER, A. 2011. Análise faunística de besouros (Coleoptera) em três diferentes fitofisionomias em Santa Cruz do Sul, RS, Brasil. **Caderno de Pesquisa** 23(1): 34-50.



-
- OLIVEIRA-FILHO, S.W.C. 2018. A vespa de Humaitá. **Navigator** 14(27): 73-86.
- PASTORE, P.C.F. 2009. **A simbologia dos animais em expressões idiomáticas inglês-português: uma proposta lexicográfica**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Universidade Estadual Paulista.
- PICINATO, M.A.C.; GRISOLIO, A.P.R.; CASELANI, K.; NUNES, J.O.R.; CARVALHO, A.A.B. & FERRAUTO, A.S. 2015. Dengue: uma visão sobre o vetor urbano *Aedes aegypti* e a difícil interface do seu controle. **Veterinária em Foco** 13(1): 9-25.
- PIMENTEL, D.S. 2013. O cinema de animação em *Coraline* e o mundo secreto. In: **XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul - Livro de resumos**. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 13 p.
- PINTO, T.C.A. & ANDRADE, A.L.M. 2016. O uso da cor no cinema de animação de Tim Burton. **Revista Anagrama** 10(1): 1-15.
- PUJOL-LUZ, J.R.; ARANTES, R. & CONSTANTINO, L.C. 2008. Cem anos da Entomologia forense no Brasil. **Revista Brasileira de Entomologia** 52(4): 485-492.
- RENDEIRO, M. & GONÇALVES, C. 2017. Divulgação e popularização da ciência: relato de experiência do projeto “Ciência às 7 e meia”. **Areté - Revista Amazônica de Ensino de Ciências** 7(13): 222-231.
- RODRIGUES, A.L. & ACKER, A.M. 2019. As experiências de horror na infância no filme *Coraline*. In: **INTERCOM - XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**. UniRitter, p. 1-15.
- ROLOFF, E.M. 2010. **A importância do lúdico em sala de aula** [on-line]. Disponível em: <https://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 20 de julho de 2021.
- RUSTON, Y.R. 2011. **O simbolismo da individuação no “Castelo Interior”**. Tese (Doutorado em Psicologia). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- SAMPAIO, B.H.L. 2018. Zoologia Cultural em sala de aula. **A Bruxa** 2(1): 1-12.
- SANTIAGO, V.M.E.; MACIEL, R. & DA-SILVA, E.R. 2020. Desmistificando Udumbara – Análise dos erros cometidos a respeito da família Chrysopidae. In: **III Simpósio de Biodiversidade - Livro de resumos**. Universidade de Brasília, p. 75.
- SANTOS, P.H.P. 2017. **Checklist dos louva-a-deus (Insecta-Mantodea) do Estado da Paraíba**. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Ciências Biológicas). Universidade Federal da Paraíba.
- SANTOS, T.S.; CRISTINA, N. & CARVALHO, H.S. 2020. Animais fantásticos e onde habitam: utilizando a cultura-pop no ensino de Zoologia. **Arquivos do Mudi** 24(2): 78-83.
- SCHWANTES, L. & RIBEIRO, P.R.C. 2017. **Ecossistemas do Sul: articulando os ecossistemas ao ensino de Ciências**. Repositório Internacional da Universidade Federal do Rio Grande.
- SILVA, T.M.G. 2012. Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária. **Anuário de literatura** 17(2): 181-201.



SOUZA, A.M. 2011. Estudo etnoecológico: importância médica dos aracnídeos (Arachnida: Araneae, Scorpiones) e sua relação com a comunidade de Caetité-BA. *In: X Congresso de Ecologia do Brasil - Livro de resumos*. Sociedade de Ecologia do Brasil, p. 1-3.

SOUZA, J.W. 2016. Porcos, humanos e lobisomens no imaginário rural: o uso estrutural do animal como símbolo que define a humanidade. *Iluminuras* 17(42): 191- 213.

SOUSA-LOPES, B. & SILVA, N.A. 2020. Entomologia na escola: o que os estudantes pensam sobre os insetos e como utilizá-los como recurso didático?. *Revista Eletrônica de Educação* 14: 1-20.

THYSSEN, P.J.; MORRETI, T.C.; UETA, M.T. & RIBEIRO, O.B. 2004. O papel de insetos (Blattodea, Diptera e Hymenoptera) como possíveis vetores mecânicos de helmintos em ambiente domiciliar e peridomiciliar. *Cadernos de Saúde Pública* 20: 1096-1102.

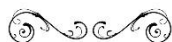
TRIPLEHORN, C.A. & JOHNSON, N.F. 2011. **Estudo dos insetos**. Cengage Learning.

TRINDADE, O.S.N.; SILVA-JUNIOR, J.C. & TEIXEIRA, P.M. 2012. Um estudo das representações sociais de estudantes do ensino médio sobre os insetos. *Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências* 14(1): 37-50.

TURKEY, N.H.; MAISTRO, V.I.A. & MACIEIRA, O.J.D. 2015. Estudos de abelhas sem ferrão em aulas de educação ambiental. *In: Segundo Congresso Nacional de Educação - Livro de resumos*. Instituto Federal do Sul de Minas, p.1-4.

VERDÉLIO, A. 2014. **Pesquisadores brasileiros desenvolvem teia sintética** [on-line]. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2014-07/pesquisadores-brasileiros-desenvolvem-teia-de-aranha-sintetica>. Acesso em: 19 outubro de 2021.

ZORZENON, F.J. 2002. Noções sobre as principais pragas urbanas. *Biológico* 64(2): 231-234.



Publicado em 13-01-2022



Diga NÃO ao abandono de animais



Foto: Cesar Francischetti - @cnfrancischetti



COMUNICAÇÃO

Pulando até a cabeça da lula: reflexões zoológicas sobre a série ROUND 6

Elidiomar Ribeiro Da-Silva^{1*}; Luci Boa Nova Coelho² & Tainá Boa Nova Ribeiro Silva³

1- Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural, Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

2- Instituto de Biologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

3- Consórcio CEDERJ/UFRJ, Polo Nova Iguaçu, RJ, Brasil

*elidiomar@gmail.com

Resumo

Como ocorre com muitas obras da cultura pop, a série sul-coreana ROUND 6 (ou *SQUID GAME*, em inglês) pode ser usada como ponto de partida para se falar de Zoologia. A começar pelas lulas, que emprestam o nome ao jogo, apresentado no título original da série, semelhante aos nossos pega-pega e amarelinha, em que vence aquele que chegar, pulando em uma perna só, à cabeça de uma lula estilizada desenhada no chão. Outro jogo mostrado na série, a colmeia de açúcar, é evidentemente associado às abelhas (Hymenoptera: Apidae), embora essas não façam parte da atividade. No jogo da ponte, há menção ao efeito manada, algo comum em animais que vivem em bandos; há ainda uma interessante colaboração involuntária para se alcançar o objetivo, algo que, por meio de instinto e aprendizado, pode ser observado na natureza, tanto em mamíferos predadores quanto em insetos coloniais. Intuitivamente, os participantes dos jogos fazem alianças e se agrupam, podendo esses grupos ser democráticos ou ditatoriais, ambos os tipos com tensões afetivas e até sexuais, à semelhança do que ocorre com muitos primatas não-humanos (Primates). A seleta plateia dos jogos usa máscaras de animais, de certa forma lembrando as festividades pagãs da Europa. Estereótipos animais comuns também estão presentes na série: uma pessoa foi xingada de toupeira (Soricomorpha: Talpidae) e um gangster ostenta uma tatuagem de cobra (Squamata: Serpentes).

Palavras-chave: jogo da lula; Netflix; representações animais; *Squid game*.

Abstract

Jumping up to the squid's head: Zoological reflections on the SQUID GAME series

As it occurs with many works of pop culture, the South Korean series SQUID GAME can be used as a starting point for talking about zoology. Starting with the squids, which lent its name to the game that is quite similar to our tag and hopscotch that gives the series its original title, in which wins the player who reaches, whilst jumping on one leg, the head of a stylized squid drawn on the ground. Another game shown in the series, the honeycomb, is evidently associated with bees (Hymenoptera: Apidae), although these animals are not part of the activity. In the bridge game, there is mention of the herd effect, something common in animals that live in herds; in the game there is also an interesting involuntary collaboration to reach the goal, something that, through instinct and learning, can be observed in nature, both in predatory mammals and in colonial



insects. Intuitively, game participants form alliances and group together, and these groups can be democratic or dictatorial, both types with affective and even sexual tension, similarly to what occurs with many non-human primates (Primates). The select audience of the games wear animal masks, somewhat reminiscent of pagan parades in Europe. Common animal stereotypes are also present in the series: one person has been called a mole (Soricomorpha: Talpidae) and a gangster sports a snake tattoo (Squamata: Serpentes).

Keywords: animal representations; Netflix; *squid game*.

ROUND 6 (no original em hangul: 오징어 게임; na romanização revisada da língua coreana: *Ojing-eo Geim*) é uma série sul-coreana de suspense, criada e dirigida pelo cineasta Hwang Dong-hyuk, lançada em 2021 pela Netflix. De acordo com a sinopse, “Centenas de jogadores falidos aceitam um estranho convite para um jogo de sobrevivência. Um prêmio milionário aguarda, mas as apostas são altas e mortais” (NETFLIX, 2021). Na verdade, são 456 jogadores que começam a disputa pelo prêmio total de cerca de 38 milhões de dólares (YOON, 2021), número que vai sendo violentamente reduzido ao longo dos nove episódios, até que reste apenas um vencedor.

A produção superou as expectativas e se tornou o programa mais assistido de todos os tempos na Netflix, atingindo mais de 111 milhões de telespectadores e arrecadando quase 1 bilhão de dólares para a empresa (RAGAVAN, 2021; BANGKOK POST GROUP, 2021). O sucesso de ROUND 6 espelha a influência cultural cada vez maior da Coreia do Sul para o mundo, algo potencializado pela banda de K-pop BTS e pelo filme vencedor do Oscar PARASITA. Também representa o coroamento da estratégia recente da Netflix de produzir cada vez mais conteúdos que não têm o inglês como língua original (BANGKOK POST GROUP, 2021).

Além do grande sucesso obtido, a série é também envolta em polêmicas diversas, possivelmente a primeira delas relacionada ao nome que recebeu no Brasil, completamente diferenciado em relação aos demais países. Em inglês, o título é *SQUID GAME*, que em português seria algo como “jogo da lula”. Espanha e França, por exemplo, optaram por traduzir o título da série de forma fidedigna, como *EL JUEGO DEL CALAMAR* e *LE JEU DU CALMAR*, respectivamente. Nas redes sociais, levantou-se a hipótese de o nome diferente em português ter sido motivado para se evitar a associação política com o ex-presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva, algo não confirmado pela Netflix (O TEMPO, 2021).

O nome original da série é alusivo a uma brincadeira infantil, explicada logo no início do primeiro episódio da série. Por sinal, os jogos são parte importante da premissa de ROUND 6, com alguns dos principais personagens participando de atividades que remetem à infância, mas com consequências fatais (O TEMPO, 2021). Possivelmente como uma das explicações para o sucesso, está o fato dos episódios reproduzirem um modo de comunicação que tende a ser dominante entre várias gerações, baseado na gamificação das representações (LOUÇÃ, 2021).

A série tem mostrado influência em áreas como moda, eventos, mídias sociais e artes (RAGAVAN, 2021), como costuma ocorrer com outros sucessos da cultura pop. Possivelmente por essa grande popularidade e ressonância com o público em geral, ROUND 6 vem sendo analisada em diversas mídias (SANTIAGO, 2021) e até mesmo em trabalhos acadêmicos (HENLE *et al.*, 2021). A verdadeira (e rentável) indústria de venda de objetos derivados de ROUND 6 inclui roupas e máscaras, e para essas últimas já há até tutoriais ensinando a confeccioná-las em casa (RAGAVAN, 2021). Na série, por exemplo, os misteriosos VIPs, espectadores ricos e poderosos da competição, usam máscaras de animais (FERREIRA, 2021).

Assim como muitas obras da cultura pop, a série pode ser usada como ponto de partida para se falar de Zoologia. Os resultados preliminares (DA-SILVA *et al.*, 2021) deste estudo foram



apresentados no VI COLÓQUIO DE ZOOLOGIA CULTURAL, organizado pelo Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural da UNIRIO e pela revista A BRUXA.

A menção a animais começa logo pelo título, *SQUID GAME*. As lulas (*squid*, em inglês), são moluscos da ordem Teuthida (Cephalopoda) e emprestam o nome a um jogo popular na Coreia, o jogo da lula (YOON, 2021), bastante semelhante ao nosso pega-pega. Vence o jogo aquele que chega, pulando em uma perna só, à cabeça de uma lula estilizada desenhada no chão, lembrando também o jogo de amarelinha (Figura 1A). Lulas gigantes, como as do gênero *Architeuthis* Pfeffer, 1900 (Architeuthidae) (Figura 1B), povoam o imaginário em mitos e lendas, com destaque para o famoso Kraken (SALVADOR & TOMOTANI, 2014).

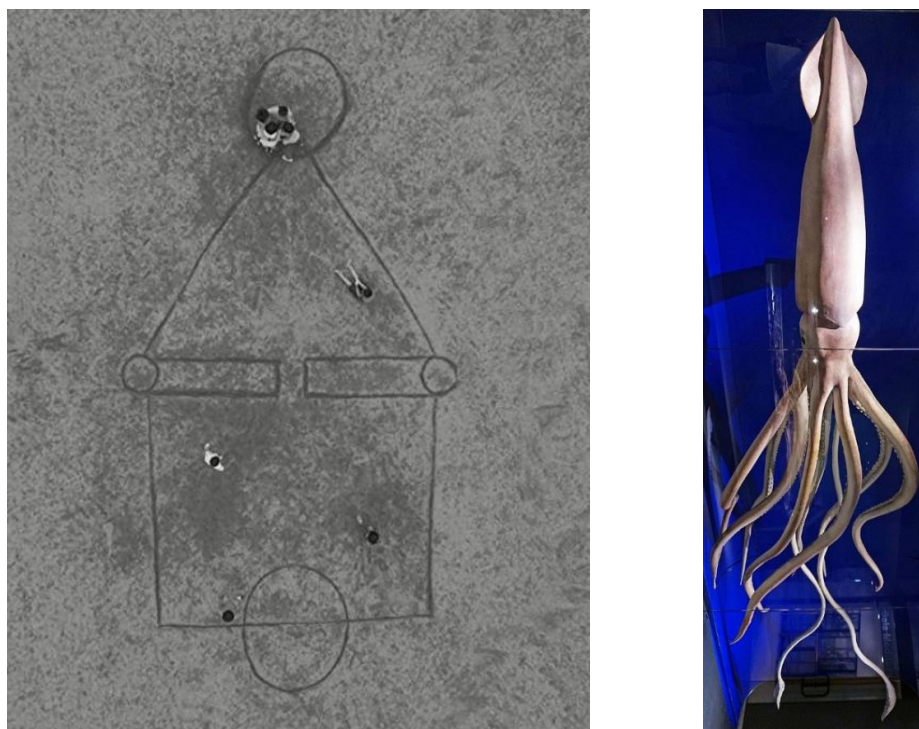


Figura 1. **A** - Parte de uma cena de ROUND 6, mostrando o jogo da lula. Modificado de: www.imdb.com/title/tt10919420/mediaviewer/rm206827777. **B** - Representação de *Architeuthis* no Museo Nacional de Ciencias Naturales en Madrid. Foto: Tiia Monto - WIKIMEDIA COMMONS.

Outro jogo do desafio é a colmeia de açúcar e, embora abelhas (Hymenoptera: Apidae) não façam parte da atividade, o nome evidentemente gera uma associação intuitiva a elas. As abelhas, das quais a mais famosa é a abelha-europeia, *Apis mellifera* Linnaeus, 1758, são dos poucos grupos de insetos com representatividade social positiva. Além da produção de mel, um dos produtos de origem animal mais relevantes para a humanidade, a organização coletiva das abelhas é muito simbólica, com estruturação social baseada em funções e classes diferenciadas, e ordenadas hierarquicamente (HIBOU, 2016).

No jogo da ponte de vidro, na fase em que os jogadores escolhem coletes numerados, sem saber que eles seriam relativos ao posicionamento que terão, há menção ao efeito manada. Efeito manada ou comportamento de manada é quando as pessoas são influenciadas em sua tomada de decisão por aquilo que os outros ao seu redor estão fazendo, o que acontece muito em



situações sociais e econômicas (ARAUJO NETO & FREIRE, 2013). Isso é bastante comum em animais que vivem em bandos, sendo que aqueles que se posicionam em postos mais centrais, e onde há mais indivíduos, tendem a ter maior proteção. Nesse jogo há também uma interessante colaboração involuntária para se alcançar o objetivo, algo que, por meio de instinto e aprendizado, pode ser observado na natureza, tanto em mamíferos predadores quanto em insetos coloniais.

Ainda sobre grupamentos, de modo natural e intuitivo, os personagens de ROUND 6 participantes dos jogos acabam fazendo alianças e se agrupando, sendo esses grupos democráticos, calcados no diálogo, ou ditatoriais, baseados na força e na imposição, ambos os tipos com tensões afetivas e até sexuais. Exemplos desses dois tipos de agrupamento podem ser observados entre os primatas (Primates) não humanos (SEWARD, 1946; WILSON, 2013), além, é claro, no próprio *Homo sapiens* Linnaeus, 1758 (Hominidae).

Estereótipos animais comuns também estão presentes na série. Um personagem foi xingado de toupeira (Soricomorpha: Talpidae), algo bastante corriqueiro, posto que frequentemente nomes comuns de animais são usados como xingamentos. Movimentos nas redes sociais tentam combater tal costume (IPÊ, 2015). Ainda dentro dessa percepção estereotipada, um personagem vilanesco de ROUND 6 ostenta uma indiscreta tatuagem de cobra (Squamata: Serpentes), grupo de representatividade social ameaçadora (ARAUJO & LUNA, 2017).

Por fim, o anfitrião e os personagens que assistem os jogos, os VIPs, usam máscaras de animais, algo assemelhadas às das festas pagãs da Europa. O anfitrião usa uma máscara de coruja (Strigiformes: Strigidae) (Figura 2), talvez pela associação de tal ave à sabedoria (SANTOS *et al.*, 2015), o que pode refletir em liderança. Os animais representados nas máscaras dos VIPs são leão, *Panthera leo* (Linnaeus, 1758) (Figura 3); tigre, *P. tigris* (Linnaeus, 1758) (Figura 4) (Carnivora: Felidae); urso, provavelmente o urso-pardo, *Ursus arctos* Linnaeus, 1758 (Figura 5) (Carnivora: Ursidae); veado (Figura 6) (Artiodactyla: Cervidae); búfalo, provavelmente o búfalo-cafre, *Syncerus caffer* Sparrman, 1779 (Figura 7) (Artiodactyla: Bovidae); e águia (Accipitriformes: Accipitridae) (Figura 8). Todos esses mencionados são mamíferos ou aves, as classes mais populares entre os vertebrados e até mesmo entre os animais em geral (CODÁ *et al.*, 2018). Sobre as máscaras, alguns grupos de internet consideram que, ao invés de búfalo-cafre, o animal seria um touro (*Bos taurus* Linnaeus, 1758), porém, consideramos que a configuração dos chifres deixa claro se tratar do bovídeo selvagem africano. De modo semelhante, para alguns, ao invés de tigre, uma das máscaras representa uma pantera ou leopardo, *P. pardus* (Linnaeus, 1758). Uma vez mais, consideramos tal associação inadequada, posto que a máscara retrata uma cabeça larga bem típica dos tigres e, além disso, os detalhes dão um reflexo bem semelhante a listras. O leopardo está sim representado, mas na pintura corporal dos funcionários que servem aos VIPs e na decoração, assim como as cobras e o pavão-real (*Pavo cristatus* Linnaeus, 1758 - Galliformes: Phasianidae).

Em entrevista recente (YOON, 2021), Lim Yong-Su, presidente do YEONGI FOLK MUSEUM, instituição dedicada à preservação cultural coreana, se emocionou ao falar dos jogos infantis mostrados em ROUND 6, embora afirmando que muitos deles não são tradicionalmente coreanos, e sim resquícios da invasão japonesa à Península da Coreia. Se até uma série distópica e extremamente violenta pode, através de um pano de fundo lúdico (no caso, os jogos e brincadeiras infantis), evocar boas lembranças nos espectadores, o que dirá algo que já naturalmente nos atrai, como os animais (DA-SILVA & COELHO, 2015). Realçar a presença simbólica dos animais em tudo que nos cerca é um bom ponto de partida para se popularizar a Zoologia e a própria Ciência de maneira geral.





Figura 2. Coruja mocho-real, *Bubo bubo* (Linnaeus, 1758). Fonte: https://pxhere.com/en/photo/1159644?utm_content=shareClip&utm_medium=referral&utm_source=pxhere. Detalhe: concepção artística da máscara do anfitrião de ROUND 6.



Figura 3. Leão, *Panthera leo* (Linnaeus, 1758). Fonte: Clément Bardot - WIKIMEDIA COMMONS. Detalhe: concepção artística da máscara de um dos VIPs de ROUND 6.



Figura 4. Tigre, *Panthera tigris* (Linnaeus, 1758). Fonte: S. Taheri, editado por Fir0002 - WIKIMEDIA COMMONS. Detalhe: concepção artística da máscara de um dos VIPs de ROUND 6.



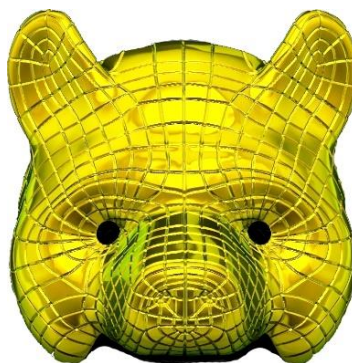
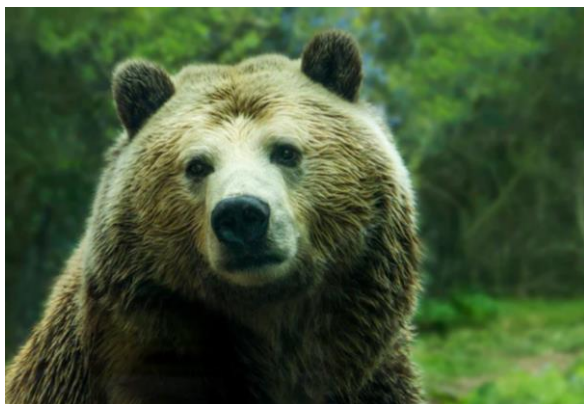


Figura 5. Urso-pardo, *Ursus arctos* Linnaeus, 1758. Fonte: WIKIMEDIA COMMONS. Detalhe: concepção artística da máscara de um dos VIPs de ROUND 6.

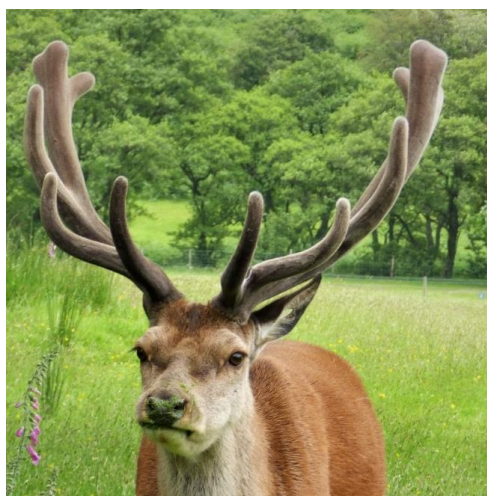


Figura 6. Veado, *Cervus elaphus* Linnaeus, 1758. Fonte: gailhampshire - WIKIMEDIA COMMONS. Detalhe: concepção artística da máscara de um dos VIPs de ROUND 6.



Figura 7. Búfalo-cafre, *Syncerus caffer* Sparrman, 1779. Fonte: Nevit Dilmen - WIKIMEDIA COMMONS. Detalhe: concepção artística da máscara de um dos VIPs de ROUND 6.



Figura 8. Águia-dourada, *Aquila chrysaetos* Linnaeus, 1758. Fonte: <https://torange.biz>. Detalhe: concepção artística da máscara de um dos VIPs de ROUND 6.

Referências

ARAÚJO, D.F.S. & LUNA, K.P.O. 2017. Os répteis e sua representação social: uma abordagem etnozoológica. **Ethnoscientia** 2(1): 1-15.

ARAÚJO NETO, L.M. & FREIRE, F.S. 2013. Comportamento manada: estudo aplicado em estudantes do curso de Ciências Contábeis. **RIC - Revista de Informação Contábil** 7(1): 23-34.

BANGKOK POST GROUP. 2021. 'Squid Game' becomes Netflix's biggest ever launch hit. **Bangkok Post** [on-line]. Disponível em: <https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2197063/squid-game-becomes-netflixs-biggest-ever-launch-hit>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

CODÁ, V.; TRINDADE, D.P.; DA-SILVA, E.R. & COELHO, L.B.N. 2018. A Fauna brasileira presente em adesivos de grupos de motociclistas no município de Piraí, RJ. *In: Anais do VII Simpósio Sobre a Biodiversidade da Mata Atlântica*. Instituto Nacional da Mata Atlântica, p. 483-488.

DA-SILVA, E.R. & COELHO, L.B.N. 2015. Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. *In: DA-SILVA, E.R.; PASSOS, M.I.S.; AGUIAR, V.M.; LESSA, C.S.S. & COELHO, L.B.N. (ed.). Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro*. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, p. 24-34.

DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N. & SILVA, T.B.N.R. 2021. Pulando até a cabeça da lula: reflexões zoológicas sobre 'Round 6'. **VI Colóquio de Zoologia Cultural** [on-line]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YRLAUiaE8hc&list=PLVvk9Yf7CmhR0jY46lNuYK7WOKRjc5SHdE&index=16>. Acesso em: 12 de dezembro de 2021.

FERREIRA, W. 2021. Gameificação da luta de classes na série 'Round 6'. **DMT em Debate** [on-line]. Disponível em: <https://www.dmtemdebate.com.br/gameficacao-da-luta-de-classes-na-serie-round-6>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

HENLE, E.A.; GANTZLER, N.; COUDERT, F.X. & SIMON, C.M. 2021. **The bridge survival game in Squid Game** [on-line]. Disponível em: https://simonensemble.github.io/The_Bridge_Survival_Problem_in_Squid_Game.pdf. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.



HIBOU, F. 2016. A colmeia e o ser humano. **Arte Médica Ampliada** 36(2): 45-56.

IPÊ. 2015. **Movimento nas redes sociais visa reverter a imagem negativa de animais** [on-line]. Disponível em: <https://www.ipe.org.br/ultimas-noticias/539-movimento-nas-redes-sociais-visa-reverter-a-imagem-negativa-de-animais>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

LOUÇÃ, F. 2021. O capitalismo infernal em forma de lula. **Expresso** [on-line]. Disponível em: <https://expresso.pt/opinioao/2021-11-13-O-capitalismo-infernal-em-forma-de-lula-5fb64e30>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

NETFLIX. 2021. Round 5. **N Série** [on-line]. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81040344>. Acesso em: 08 de dezembro de 2021.

O TEMPO. 2021. **Saiba a verdade e entenda por que 'Round 6' não recebeu o nome 'jogo da lula' no Brasil** [on-line]. Disponível em: <https://agorarn.com.br/ultimas/saiba-a-verdade-e-entenda-por-que-round-6-nao-recebeu-o-nome-jogo-dalula-no-brasil>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

RAGAVAN, S. 2021. Squid Game inspires fashion, art and culture to die for. **Campaign US** [on-line]. Disponível em: <https://www.campaignlive.com/article/squid-game-inspires-fashion-art-culture-die/1731125>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

SALVADOR, R.B. & TOMOTANI, B.M. 2014. The Kraken: when myth encounters science. **História, Ciências, Saúde - Manguinhos** 21(3): 971-994.

SANTIAGO, A. 2021. Round 6 é uma série sobre nós: inclusive brasileiros. **TraduAgindo** [on-line]. Disponível em: <https://traduagindo.com/2021/10/12/round-6-e-uma-serie-sobre-nos-inclusive-brasileiros>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.

SANTOS, C.A.B.; FLORÊNCIO, R.R.; SILVA, F.S. & SANTOS, M.A.B. 2015. Do mau agouro à arte: a coruja no imaginário popular. **Revista de Educação do IDEAU** 10(22): 1-13.

SEWARD, G.H. 1946. The family in prehuman primate society. In: SEWARD, G.H. (ed.). **Sex and the social order**. McGraw-Hill Book Company, p. 80-93.

WILSON, M.L. 2013. Chimpanzees, warfare, and the invention of peace. In: FRY, D.P. (ed.). **War, peace, and human nature**. Oxford University Press, p. 361-388.

YOON, H. 2021. How to play every game from squid game (and not die). **Wired** [on-line]. Disponível em: <https://www.wired.com/story/how-to-play-every-game-from-squid-game>. Acesso em: 20 de dezembro de 2021.



Publicado em 13-1-2022



Mire apenas com a máquina fotográfica

Diga NÃO à caça

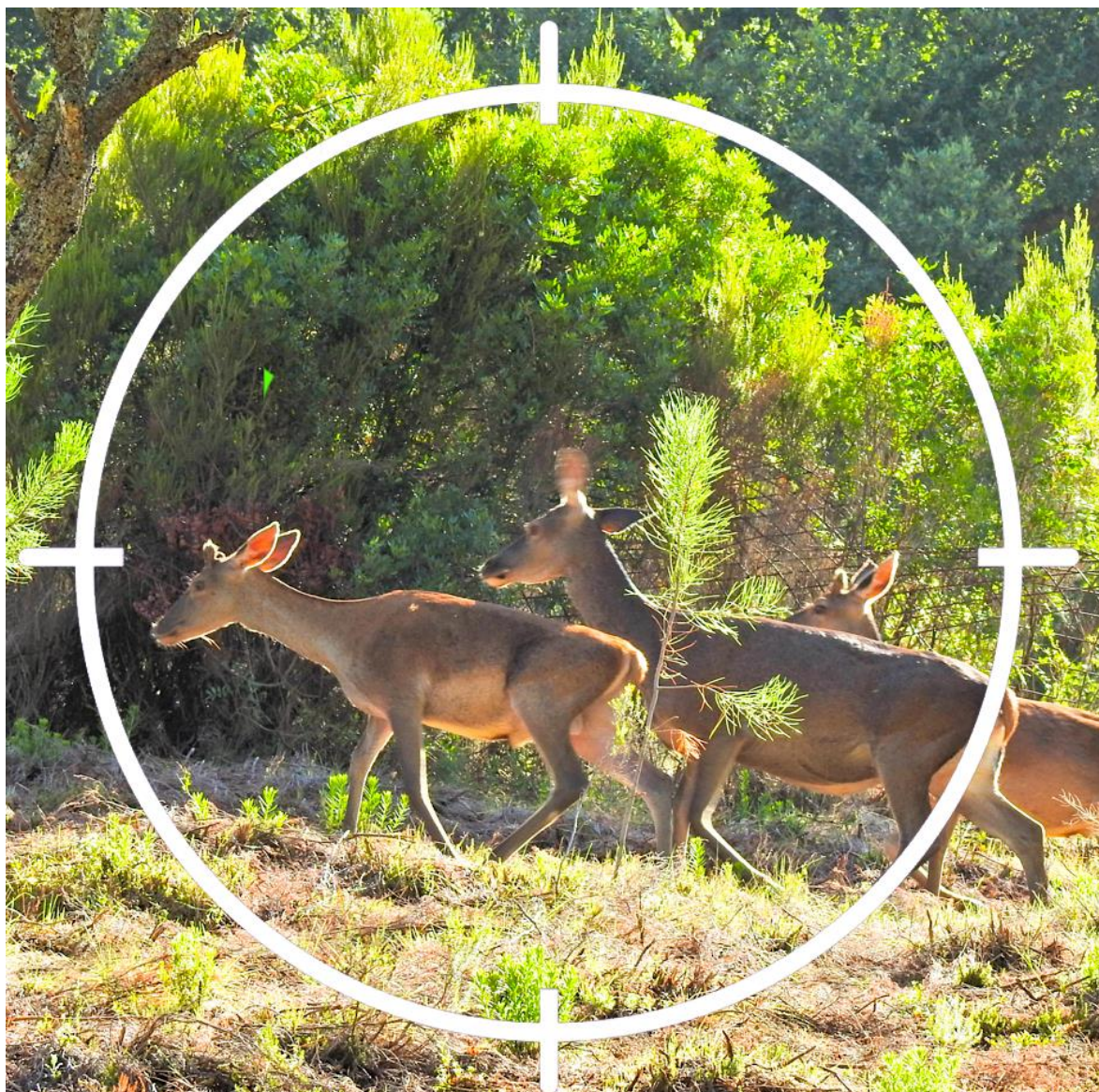


Foto: Cristina Rappa - @crirappa