

## Contos da Noite

(Les Contes de la Nuit)



Gênero: Animação  
Duração: 84 minutos  
Lançamento: 2011  
Produção: França  
Classificação indicativa: Livre

### Ficha técnica

Direção: Michel Ocelot  
Produção: Christophe Rossignon e PhilipBoëffard  
Animação: Jean-Claude Charles, Pascal Lemaire, Aude Larmet, Christophe Barnouin, Elodie Lenaerts, Yannick Giaume, Ferdinand Boutard, Damien Gaillardon, Francesco Vecchi, Alice Bouchier, Léo Silly Pelissier, Véronique Poilane, Khaled Labidi, Laurianne Proud'hon  
Roteiro: Michel Ocelot  
Edição: Patrick Ducruet  
Trilha sonora: Christian Maire

### Elenco (vozes originais)

Julien Bérakis  
Marine Griset  
Michel Elias  
Olivier Claverie  
Diawara  
Fabrice Daudet Grazaï  
Sabine Pakora  
Gérard Diby  
Umban Gomez de Kset  
Firmine Richard  
Olivia Brunaux  
Serge Feuillard  
Michel Ocelot

## O filme

Todas as noites, uma menina, um menino e um velho técnico se reúnem em um pequeno cinema. Embora o lugar pareça abandonado, ele é cheio de magia. Os três amigos pesquisam, inventam, desenham e se vestem como diversos personagens e, a cada noite, encenam uma história, uma fantasia. Há bruxas e fadas, reis poderosos, lobisomens, belas e cruéis mulheres, catedrais e cabanas de palha, cidades de ouro e florestas escuras. Eles se sentem vivendo uma noite mágica em que tudo é possível.

## Curiosidades

- *Contos da Noite* é um dos raros filmes contemporâneos realizados com a técnica das sombras chinesas, projetadas em uma superfície. Esta técnica gerou grandes dificuldades à equipe. Segundo o diretor, "Contar uma história com silhuetas escuras é um desafio. Não existe a ajuda da cor, ou a delimitação de tal membro que fica perdido nas sombras. O espaço é muito limitado, mesmo com o relevo do 3D". Mesmo assim, Ocelot defende esta técnica: "Simplificando ao máximo, mantendo apenas a curva pura, os egípcios captaram

uma grande beleza. O torso é mais belo e visível de frente, já as pernas, nádegas e a cabeça ficam melhores de perfil. É por isso que eu gosto das silhuetas escuras. O que quer que você faça, o resultado é muito impressionante aos olhos”.

- Quando os produtores de *Contos da Noite* decidiram converter o filme para o formato 3D, eles chamaram o especialista em estereoscopia Rodolphe Chabrier, que estava terminando de desempenhar esta mesma função no filme *Meu Malvado Favorito* (2010).

## Algumas possibilidades de trabalho com o filme

### *Contos da Noite*

- **Áreas curriculares:** Linguagens e Códigos, Ciências Humanas
- **Sugestão de disciplinas:** Língua Portuguesa, Arte, História, Geografia e Filosofia
- **Temas:** Diversidade cultural, valores éticos, elementos da linguagem cinematográfica, elementos da estrutura narrativa

### Orientações preliminares

A leitura da capa do DVD pode ser uma boa introdução ao filme, podendo mesmo anteceder a exibição dos episódios, servindo como atividade de sensibilização. Na capa, a leitura pode contemplar o título e as imagens.

*Contos da Noite* remete a uma obra famosa – *As Mil e Uma Noites*: histórias contadas por Sherazade ao príncipe para escapar da morte. A diferença aqui é que as histórias são contadas em uma só noite por um trio formado por um ator, uma atriz e um diretor. A passagem da noite no filme é marcada pelas luzes que paulatinamente se apagam entre um episódio e outro e pelos pios de uma coruja, que também aparece entre as histórias.

No plano das imagens, seria interessante observar as edificações, cujas torres remetem a construções típicas de diferentes culturas – o castelo medieval, o castelo oriental – e a desenhos relativos a cada um dos episódios. O professor pode levar outras imagens para que os alunos tenham base de comparação, principalmente em relação aos castelos.

A leitura dessa capa permitiria aos alunos levantarem hipóteses sobre o filme: Que tipo de filme esperam a partir do título e da capa? Que tipo de histórias seria possível encontrar ali?

Depois de assistir ao filme, os alunos podem, antes de passar às atividades propostas a seguir, recuperar oralmente cada episódio e trocar impressões sobre o conjunto: o que mais impactou no filme, de que histórias mais gostaram, etc.

As atividades propostas a seguir podem envolver as disciplinas de História, Geografia, Filosofia, Arte, além, naturalmente, de Língua Portuguesa. Elas pensam o conjunto das histórias, mas, como cada história dura cerca de 13 minutos, sempre será possível passar um episódio em classe para discuti-lo com maior profundidade. Por exemplo, um do qual a classe tenha gostado mais.

## Atividades

**1.** As histórias usam vários elementos dos contos de fada. O estruturalista Vladimir Propp, ao estudar os contos folclóricos russos, estabeleceu os elementos narrativos básicos dessas histórias. Entre as situações dramáticas e elementos desses contos, é frequente um embate entre um herói e um vilão, em que o herói tem de enfrentar provações, desafios; frequentemente conta com um amuleto ou objeto mágico; o antagonista é punido; o herói vence as provas e se casa no final.

Mais tarde, Joseph Campbell, baseado em Propp, estuda, em *As Máscaras de Deus*, o modo como estas imagens universais ganham versões específicas em diversas culturas. Sugere-se discutir com os alunos a relação entre os filmes e os contos de fada e os grandes mitos da humanidade, levantando os pares de protagonista-antagonista, os trunfos do herói, ou seja, elementos que corresponderiam a amuletos ou objetos mágicos (o colar em “O Lobisomem”, a comida em “Joãozinho e a Bela-sem-Saber”, o tam-tam mágico em “O Jovem Tam-Tam”, cavalos que falam ou cantam em “O Rapaz que Nunca Mentiu”, o conhecimento da catedral em “A Filha da Corça e o Filho do Arquiteto”), as provações do herói em cada história, os episódios que sugerem uma união amorosa no final (todos menos “Joãozinho e a Bela-sem-Saber”).

É possível também relacionar essa trajetória do herói e seus elementos comuns a histórias de várias partes do mundo, desde a mitologia grega até os filmes de ação contemporâneos.

**2.** Por meio da ação ou atitude do herói, todas as histórias colocam um valor em evidência: a compaixão e a aceitação do outro em “O Lobisomem”; a coragem e a liberdade em “A Eleita da Cidade de Ouro”; a bondade em “Joãozinho e a Bela-sem-Saber”, o valor da identidade em “O Jovem Tam-Tam”, a honestidade em “O Rapaz que Nunca Mentiu”, a liberdade em “A Filha da Corça e o Filho do Arquiteto”. Em quase todos eles se afirma um claro posicionamento contra a intolerância, o despotismo, o autoritarismo. Seria interessante um trabalho conjunto com o professor de Filosofia, em que os alunos pudessem não só identificar esses valores como discutir como todos eles se relacionam a uma ética, já que as histórias estão relacionadas, a questões que envolvem solidariedade e vida em comunidade.

**3.** O filme usa a técnica do teatro de sombras, uma arte milenar nascida na China e levada para a França no século XVIII, quando missionários que estiveram na China retornaram para a Europa e fizeram pequenas apresentações em Paris e Marselha. Foi então chamado de *ombres chinoises* (sombras chinesas). Se possível, mostrar aos alunos algumas imagens que mostrem como funciona esse tipo de espetáculo.

O teatro de sombras trabalha com figuras recortadas em papel que são manipuladas entre uma luz e uma tela, o que faz com que o espectador, sentado diante da tela, veja apenas a sombra das figuras. No filme, as figuras são recortadas e colocadas diante de planos sobrepostos que compõem os cenários: por exemplo, um plano com o desenho do fundo do cenário, outro plano com algum detalhe do ce-

nário, outro com uma das cenas das personagens. No blogue<sup>1</sup> do responsável pela supervisão técnica do filme é possível ter acesso a imagens que mostram o processo em detalhes.

Com base nesses aspectos, sugerem-se as seguintes atividades.

**A.** Os alunos podem, junto com o professor de Arte, fazer uma pesquisa sobre essa atividade milenar. Em seguida, montar um teatro de sombras a partir de um conto de fada. O conto pode ser adaptado para diminuir o número de personagens. O conto “As Fadas”, por exemplo, na versão de Charles Perrault, conta com apenas quatro personagens.

**B.** Os alunos devem observar o fundo de exuberante colorido contra o qual se colocam as sombras das personagens. Eles não só constroem um contraste que concentra parte do encantamento do filme como exibem elementos que marcam a identidade da cultura de cada país. Assim, a vegetação das Antilhas, os desenhos de pessoas em posição de meditação no episódio ambientado no Tibet, as pirâmides douradas no episódio que se passa entre os astecas não funcionam como meros fundos para contrapor a sombra das personagens, mas participam da construção de sentidos das histórias, exibindo elementos que identificam cada cultura. Os alunos poderiam identificar os elementos e explicar por que foram selecionados para marcar a cultura associada a cada episódio.

**4.** Os contos se passam em diferentes lugares e épocas e recuperam elementos de várias culturas construídas em diversos momentos da história.

**A.** Junto com o professor de Geografia, os alunos poderiam construir um infográfico com os elementos que, no filme, identificam as Antilhas, o Tibet, a África, nos elementos próprios de sua cultura que aparecem no filme. Uma pesquisa que levantasse outras informações sobre esses elementos pode ajudar a ampliar os dados e enriquecer o infográfico. Para a construção do infográfico, sugere-se o seguinte roteiro.

I. Em um mapa-múndi, a classe deve identificar os países referidos nas histórias.

II. Em seguida deve, em cada um, desenhar os elementos que, no filme, identificam cada país. A classe também pode escrever o nome desses elementos ou articular imagem e texto.

III. O uso de cores para identificar os diferentes países e os desenhos pode compor um conjunto a ser exposto na sala de aula ou em algum outro ambiente da escola.

**B.** Dois dos episódios se passam na Idade Média: “O Lobisomem”, que tem como referência figuras que mostram as cortes europeias e as imagens do *Livro das Horas*, de Duc du Bérry, produzido no século XV, com iluminuras que representam situações do cotidiano medieval; e “A Filha da Corça e o Filho do Arquiteto”, que tem o século XIII como referência precisa. Em ambos os casos, merece destaque o vestuário

---

1 Disponível em: <<http://www.fevrierdorian.com/blog/post/2011/07/20/Les-Contes-de-la-Nuit-resume-d-une-supervision-technique>>. Acesso em: 4 jan. 2014.

do período medieval, referência importante aos atores do filme para a composição das personagens. Os chapéus, por exemplo, triangulares e altos, representam bem a estrutura da sociedade da época. Os alunos poderiam pesquisar tais elementos, trazer imagens, informações artísticas e históricas, montar e expor um painel e criar um painel coletivo com os resultados obtidos.

“A Eleita da Cidade de Ouro” se refere ao império asteca, mas parte de uma lenda africana que os atores resolveram adaptar. Os alunos podem discutir a relação entre a lenda e a história criada no filme. A história ambientada no império asteca se refere a rituais daquela cultura. Essa sociedade cultuava muitos deuses e a eles construíam monumentos que até hoje surpreendem pelo gigantismo e complexidade de realização da obra.

Podem também, com o auxílio do professor de História, conhecer um pouco mais da cultura asteca: a organização social, origem dos templos, o papel do rei, dos sacerdotes, da nobreza, as ocupações do povo, as realizações arquitetônicas e as práticas agrícolas, até hoje consideradas avançadas. Em seguida, compare com o episódio para discutir os elementos comuns.

**5.** Ao acompanhar o processo de criação de cada episódio, o filme faz uma referência ao próprio fazer cinematográfico, em um processo metalinguístico. Seria interessante que os alunos percebessem esse aspecto e discutissem: Como o filme entende a arte de fazer cinema?

**6.** O processo de criação dos atores do filme é marcado por determinados passos.

I. Os atores têm uma ideia que nasce, entre outras possibilidades, da vontade de viver uma personagem (o menino queria viver um lobisomem, por exemplo), da lembrança de uma lenda, de um conflito (uma princesa sequestrada por um feiticeiro). Essa ideia corresponderia ao argumento da história.

II. Os atores fazem pesquisa de imagens em livros: roupas, elementos de uma dada paisagem ou cenário, lendas, costumes.

III. O filme não mostra, mas a filmagem em geral é precedida pela escrita de um roteiro que registra as falas das personagens, o modo como as imagens serão filmadas e, eventualmente, os sons que as acompanham.

IV. A filmagem propriamente dita.

**A.** Os alunos poderiam identificar essa sequência observando as diferentes linguagens que servem de fonte aos atores e registrando o que observarem: a fotografia, as fontes literárias. E observar como o cinema articula diferentes linguagens para se construir um filme: a literatura ou o texto escrito, a fotografia, a música.

**B.** Os alunos poderiam também aprofundar a pesquisa sobre como fazer um roteiro de cinema<sup>2</sup>. Para garantir uma melhor realização da atividade, o professor poderia selecionar uma parte do manual e tentar reconstruir com os alunos, oral e coletivamente, uma parte de uma história do filme.

---

2 Há informações disponíveis em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais.htm>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

**C.** Os alunos, seguindo os passos identificados no filme, poderiam criar um vídeo curto. Organizados em grupos de cinco alunos, aproximadamente, poderiam pensar um argumento, fazer as pesquisas que julgarem necessárias, desenvolver um roteiro e filmar. O argumento pode vir de algum conto do folclore brasileiro ou de outra cultura pela qual o grupo se interesse.

Os alunos não precisariam usar necessariamente a técnica do teatro de sombra, mas também desenhos filmados em sequência ou serem eles mesmos os atores<sup>3</sup>.

**7.** Seria interessante os alunos observarem as marcas da passagem do tempo no filme.

Entre um episódio e outro, o cinema é focalizado entre edifícios cujas janelas aos poucos se apagam mais e mais, indicando o avanço da noite. O pio da coruja, ave noturna, também marca essa passagem de uma história a outra. Trata-se de um recurso próprio da linguagem do filme.

Nos episódios, a passagem do tempo apresenta muitas elipses. Por exemplo, entre o momento em que o menino preso recebe a visita de um dos animais que o ajudam a cumprir o desafio que o rei lhe impõe e aquele em que mostra sua vitória ao rei, “Joãozinho e a Bela-sem-Saber”, muitas horas se passam, mas isso é mostrado em poucos minutos. As elipses são próprias da linguagem do cinema.

Com relação a isso, os alunos poderiam discutir.

**A.** Por que entre um episódio e outro aparecem janelas cujas luzes vão progressivamente se apagando?

**B.** Elipses são comuns na linguagem do cinema. O que são elipses? Exemplificar com elementos dos episódios.

## Outros filmes

Michel Ocelot dirigiu dois outros filmes de animação que usam técnica semelhante e que também nos fazem viajar por culturas diferentes da nossa.

*Kiriku e a Feiticeira*, de 1998, conta a história de um bebê que aprende a falar, andar e correr muito rapidamente. Muito pequeno ainda, ele enfrentará uma feiticeira terrível que engoliu todos os guerreiros que lutaram contra ela, secou a fonte de água da aldeia e roubou todo o ouro que havia ali. Baseado em uma lenda africana, Kiriku lança um olhar para a infância que ressalta a inteligência e capacidade das crianças. Kiriku é desprezado pelos mais velhos quando tenta ajudá-los, mas comemorado quando realiza atos heroicos, para em seguida voltar a ser desprezado. Apenas sua mãe o trata de acordo com sua inteligência. O filme traz muitas referências da cultura africana.

*Azur e Asmar*, de 2006, conta a história de duas crianças criadas juntas mas muito diferentes: Azur é loiro e de olhos azuis, filho de nobre, e tem Jenane como sua ama de leite; Asmar tem olhos e cabelos pretos, é filho de Jenane. Azur vai estudar em outra cidade e Jenane parte com o filho após ser mandada embora da casa do

---

3 Na falta de filmadoras, ao alunos podem fazer filmes com celulares. Valem as dicas dos seguintes sites: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudoJornal.html?idConteudo=387>> e <[http://www.institutocriar.org/arquivos/guia\\_ilustrado\\_videocriar.pdf](http://www.institutocriar.org/arquivos/guia_ilustrado_videocriar.pdf)>.

nobre. Depois de crescidos, ambos, instigados pela lenda que era contada por Jenane quando pequenos, vão em busca da fada dos *djins*. É quando Azur e Asmar se reencontram, agora como rivais na busca da fada. Ao migrar para Magreb (África Ocidental), terra natal de Asmar e o lugar onde se passa a aventura, Azur se depara com as reais dificuldades de um imigrante em terras estrangeiras, com as diferenças de costumes e valores. É a favor da convivência com as diferenças que o filme se posiciona.

O diretor japonês Hayao Miyazaki compõe com Michel Ocelot, diretor de *Contos da Noite*, uma dupla rara. Mesmo usando as possibilidades disponibilizadas pela tecnologia, ambos se dedicam a um trabalho mais artesanal. *A Viagem de Chihiro*, de 2001, de Miyazaki, é uma obra-prima da animação. Conta a história da menina mimada que se enfurece ao saber que vai se mudar de cidade. Mas durante a viagem seu pai se perde e vai dar em uma cidade estranha, onde ele e a mãe de Chihiro são transformados em porcos. Ela ficará sozinha em um mundo fantasmagórico, estranho para enfrentar os muitos perigos. A incursão pelo fantástico rende imagens de vertiginosa beleza.

Seria interessante que os alunos assistissem a esses filmes e observassem as possibilidades de diálogo entre eles. É possível também assistir a trechos disponibilizados no Youtube e discuti-los, perseguindo semelhanças e diferenças. Os alunos podem também sugerir outros filmes de que tenham conhecimento para comparar com as histórias de *Contos da Noite*.

