

IMAGENS ARQUETÍPICAS, DISTOPIA E O INSÓLITO FICCIONAL EM CORALINE E O MUNDO SECRETO

ARCHETYPAL IMAGES, DYSTOPIA AND THE FICTIONAL UNUSUAL IN CORALINE AND THE SECRET WORLD

Recebido: 09/02/2026 Aprovado: 30/06/2026 Publicado: 08/08/2026
DOI: 10.18817/rlj.v10i2.4263

Byanca Borges de Araújo Cardoso¹
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-5931-5982>

Beatriz Oliveira²
Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0009-9554-6017>

Josenildo Campos Brussio³
Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-7721-9199>

¹ Mestre em Letras pela PPG - UEMA (Programa de Pós-Graduação) - 2024. Linha de pesquisa voltado para memória e literatura, sob orientação do prof. Dr. Josenildo Brussio. Participante do Grupo de Pesquisa GEPEMADEC e do LEI (Laboratório de Estudos do Imaginário), Liderados pelo prof. Dr. Josenildo Brussio. Pós-graduada em Metodologia da Língua Espanhola, Supervisão e Coordenação Escolar, Psicopedagogia Clínica e Institucional. Graduada em Letras, habilitação em Língua Portuguesa, Língua Espanhola e suas Respectivas Literaturas pela Universidade Estadual do Maranhão (2014). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Letras licenciatura em Língua Portuguesa, Língua Espanhola e Respectivas Literaturas, atuando principalmente nos seguintes temas: Residualidade, Progressividade, Aspecto, Características, Memória, Imaginário, Tempo e Educação. E-mail: byanca.cardoso02@gmail.com

² Mestranda em Teoria Literária pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UEMA sob a linha de pesquisa centrada na Literatura e Subjetividade, em orientação do Prof. Dr. Josenildo Campos Brússio e com incentivo de bolsa CAPES. Pós-graduada (lato sensu) em Docência em Ensino Superior, Neuropsicopedagogia e Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Literatura pela Faculdade Educamais (UNIMAIS). Bacharela em Letras - Língua Portuguesa (UNINTER). Pós-graduada em Direito Imobiliário (Legale). Graduada em Direito -Bacharelado (UEMA). Membro e pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas em Meio Ambiente, Desenvolvimento e Cultura (GEPEMADEC). Advogada, pesquisadora, tradutora e revisora. E-mail: biaoliveirar@outlook.com.br

³ Pós-Doutor em Turismo, pelo PPGTUR (Programa de Pós-graduação em Turismo) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), sob a supervisão da professora Titular Maria Lúcia Bastos Alves. Doutor em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2012), Mestre em Educação pela Universidade Federal do Maranhão (2008), Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Maranhão (2012) e Licenciado em Letras Português/Inglês e respectivas Literaturas pela Universidade Estadual do Maranhão (1998). Professor Associado III do Curso de Licenciatura em Ciências Humanas/Sociologia do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Dinâmicas Sociais, Conexões Artísticas e Saberes Locais, da Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências de São Bernardo (PPGDSC/CCSB/UFMA). Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLEtras-UEMA), da Universidade Estadual do Maranhão. Professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE-UEMA), da Universidade Estadual do Maranhão. Professor colaborador do Curso de Turismo do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Meio Ambiente, Desenvolvimento e Cultura (GEPEMADEC) e coordenador da linha de pesquisa 1: "Imaginário, cultura e meio ambiente". Líder do LEI (Laboratório de Estudos do Imaginário) e coordenador da linha de pesquisa 1: "Imaginário, símbolos, mitos e práticas educativas". Participa da "Rede de pesquisa em turismo religioso no nordeste brasileiro. Membro da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as. E-mail: josenildobrussio@gmail.com

Resumo: *Coraline* (2002), obra do escritor inglês Neil Gaiman foi considerada um *best-seller* e recebeu diversas adaptações. O objeto de análise escolhido para este estudo foi a adaptação cinematográfica, *Coraline e o Mundo Secreto* (EUA, 2009), dirigida por Henry Selick, sob um olhar mais atento, no campo do imaginário, do insólito ficcional e da distopia. O objetivo é apresentar arquétipos e símbolos relacionados aos elementos distópicos presentes na animação, usufruindo do método da pesquisa bibliográfica, exploratória e descritiva, em que é analisada a ideia da literatura insólita ficcional, inspirada em Todorov (1970) e a Teoria do Imaginário proposta por Gilbert Durand (2002). Por fim, apresentamos: 1) o metaverso imaginário de Coraline; 2) A atemporalidade da narrativa, uma vez que habita o mundo dos sonhos; 3) A porta, que se torna a ponte para o mundo paralelo; 4) O processo de introdução dos botões nos olhos; e 5) animais falantes.

Palavras-chave: Arquétipos; Distopia; Insólito; Ficção; Fantástico.

Abstract: *Coraline* (2002), a work by English writer Neil Gaiman, was considered a bestseller and has received several adaptations. The chosen object of analysis for this study was the film adaptation, *Coraline and the Secret World* (USA, 2009), directed by Henry Selick, under a closer look, in the realm of imagination, the fictional uncanny, and dystopia. The objective is to present archetypes and symbols related to the dystopian elements present in the animation, using the method of bibliographic, exploratory, and descriptive research, in which the idea of fictional uncanny literature will be analyzed, inspired by Todorov (1970) and the Theory of the Imaginary proposed by Gilbert Durand (2002). Finally, we present: 1) Coraline's imaginary metaverse; 2) the timelessness of the narrative, as it inhabits the world of dreams; 3) the door, which becomes the bridge to the parallel world; 4) the process of inserting the buttons into the eyes; and 5) talking animals.

Keywords: Archetypes; Dystopia; Unusual; Fiction; Fantastic.

Introdução

Coraline e o Mundo Secreto (2002) é uma narrativa componente da literatura infantil, escrita pelo inglês Neil Gaiman, apresenta aventuras que atraem o leitor para um mundo fantástico e cheio de maravilhas. O presente trabalho objetivou analisar a adaptação cinematográfica de *Coraline e o Mundo Secreto* (EUA, 2009), dirigida por Henry Selick, tomando como base as teorias sobre a Literatura Fantástica, de Tzvetan Todorov (2004) e a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand (2002), para analisar os elementos imagéticos e fantásticos na obra.

A história de *Coraline* apresenta muitos aspectos que impulsionam para o insólito, ou seja, elementos ou eventos que desafiam a realidade convencional, gerando um sentimento de estranhamento ou maravilhamento no leitor (Todorov, 2004). Nota-se também a presença de imagens referentes ao regime noturno de imagem (Durand, 2002) e que colaboram para o entendimento das aventuras de *Coraline* em seu mundo secreto.

O presente artigo se estrutura em duas seções, destacando, na primeira, o insólito ficcional, passeando por conceitos nos estudos de Todorov, em *Introdução à Literatura Fantástica* (2004), para refletir sobre o insólito na narrativa fantástica de

Coraline e o mundo Secreto (2009), como a porta presente na parede da sala como abertura para um mundo paralelo, o gato falante e os “Outros Pais” de Coraline.

Na segunda seção, apresentam-se os aspectos distópicos e imagéticos, entre os quais destacam-se as imagens dos símbolos da queda, como o portal para o mundo paralelo e o cair da noite, vistos, de acordo com Durand (2002), como símbolos *catamórficos*, além do regime totalitário e opressor, na imagem da “Outra Mãe” de Coraline que é figura pertencente ao mundo paralelo.

1 O insólito ficcional em *Coraline e o mundo secreto* (2009)

A obra *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) traz um aspecto imagético, fantasioso, aquilo que foge do que é habitual. Os passos que Coraline dá no decorrer do enredo apresenta um oposto do senso comum. Ao falar da obra estamos nos dirigindo ao mundo imaginário da literatura infanto-juvenil. Neste sentido, temos que:

Insólito abarca aquilo que não é habitual, o que é desusado, estranho, novo, incrível, desacostumado, inusitado, pouco frequente, raro, surpreendente, decepcionante, frustrante, o que rompe com as expectativas da naturalidade e da ordem, a partir do senso comum, representante de um discurso oficial hegemônico (Garcia, 2007, p. 1.).

Entendendo-se que o caráter imagético é um dos alicerces da Literatura Infantil e, conseqüentemente ligado ao enredo de *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) (Fig. 1), pressupõe-se que a vida é mais imaginativa do que real e fica evidente que numa obra infantil é primordial figurar-se o insólito, isto é, o incomum, a fantasia, o fantástico, o choque entre o real e o ficcional. Ao adentrar em uma porta (Fig. 2), uma espécie de portal para um novo mundo, que está na parede de sua sala, Coraline se depara com um cenário inusitado, causando-lhe o estranhamento.

Figura 1: Cartaz do Filme



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 2: Coraline entrando no portal



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Assim, associado ao caráter imagético da obra, cabe-nos elencar o conceito de fantástico, introduzido por Tzvetan Todorov:

O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural. O conceito de fantástico se define, pois com relação aos de real e de imaginário: e estes últimos merecem mais do que uma simples menção (Todorov, 2004, p. 16).

Conforme Todorov (2004), o fantástico é justamente o acontecimento de um fato estranho, que faz o leitor ou mesmo os personagens do enredo sentirem certa hesitação, que é marcada pelo insólito, tendo como principal aspecto a imaginação inserida dentro de um espaço interior. O autor ainda complementa a definição de fantástico, mencionando que existem três condições:

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita (Todorov, 2004, p. 20).

Para Todorov, o fantástico dura um período de hesitação sobre um fator estranho, incomum, o qual pode ser compreendido como algo sobrenatural ou com uma explicação racional. Sendo assim, ao admitir-se a explicação do fator estranho, o leitor pode se identificar com o personagem, sentindo as mesmas sensações, estranhezas, maravilhas e viver as mesmas aventuras:

O fantástico, como vimos, dura apenas o tempo de uma hesitação: hesitação comum ao leitor e à personagem, que devem decidir se o que percebem depende ou não da “realidade”, tal qual existe na opinião comum. No fim da

história, o leitor quando não a personagem, toma, contudo, uma decisão, opta por uma ou outra solução, saindo desse modo do fantástico. Se ele decide que as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra se liga a um outro gênero: o estranho. Se, ao contrário, decide que deve admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso (Todorov, 2004, p. 24).

O fantástico encontra-se, então, na linha tênue de dois subgêneros: o estranho (explicação do sobrenatural) e o maravilhoso (aceitação do sobrenatural). Entre esses gêneros encontramos ainda dois subgêneros transitórios, o fantástico-estranho e fantástico-maravilhoso (Todorov, 2004, p. 24). Os elementos do fantástico-estranho “parecem sobrenaturais ao longo de toda a história, no final recebem uma explicação racional” (Todorov, 2004, p. 25). E o fantástico-maravilhoso está na “classe das narrativas que apresentam como fantásticas e que terminam por uma aceitação do sobrenatural” (Todorov, 2004, p. 25).

Por fim, Todorov (2004, p. 29) nos apresenta o conceito de fantástico-puro, que é caracterizado pela constante hesitação do leitor e da personagem entre a linha tênue do natural e do sobrenatural que acontecem nas narrativas. Tanto o leitor quanto o personagem possuem o estado de incerteza diante das explicações dos fatos naturais ou sobrenaturais e mantendo-se em constante suspense.

Todorov (2004) defende que o fantástico puro é a forma mais “pura” do maravilhoso, pois se concentra na experiência da hesitação em si, “pelo fato mesmo de ficar inexplicado, não racionalizado, sugere-nos, em efeito, a existência do sobrenatural” (Todorov, 2024, p. 29). Essa hesitação deve ser vivida tanto pelo leitor quanto pelo personagem, tornando a experiência mais profunda.

O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural (Todorov, 2004, p. 31).

Assim, o fantástico puro é aquele que permanece na incerteza, quando não se sabe explicar ou dar sentido aos fenômenos fora do natural (sobrenaturais). Assim, quando o sobrenatural é explicado, temos o estranho; quando o sobrenatural é entendido como parte normal do mundo, temos o maravilhoso, e quando há uma incerteza, temos o puro.

Partindo para a análise de *Coraline e o Mundo Secreto* (2009), observamos em seu próprio título indícios do insólito e do imagético. Apesar de não termos a intenção de classificar a narrativa em uma tipologia específica referente ao fantástico, conforme Todorov apresenta em seu livro *Introdução à literatura fantástica* (2004), é importante percebermos como o conceito de Fantástico introduzido por este autor, se apresenta na obra, despertando o interesse de crianças, que desejam, a priori, viver um mundo parecido com o da *Coraline*, um lugar de felicidade, alegria e diversão, mesmo que o enredo tome um rumo distinto no final.

Dessa forma, observamos, por meio de alguns trechos, como esses aspectos ficam evidentes na obra. Logo nos primeiros acontecimentos, após o desapontamento da menina com o ambiente físico e com o comportamento de seus pais durante o dia inteiro e quando vai dormir, Coraline acaba entrando pela primeira vez no “mundo paralelo”⁴.

Isso pode ser observado na cena em que a Coraline durante o sono começa a ver uma pequena porta se abrindo, atrás dessa porta há uma parede de tijolos com camundongos entrelaçados saindo de seu meio, em seguida, a menina escuta barulhos de camundongos e começa a procurá-los, encontra um e segue-o até a pequena porta que agora tem um túnel e não mais tijolos, ela passa pelo túnel que a levando para o “mundo paralelo”, saindo em uma sala semelhante à da sua casa do mundo real.

Mas, a protagonista vai notando as diferenças nesta nova espacialidade, no quadro desta casa o menino não tem mais seu sorvete caído no chão, esse está intacto em suas mãos, os móveis são impecáveis, é tudo limpo, novo e organizado, a menina sente um cheiro muito bom vindo da cozinha, e vai até lá e encontra uma mulher igual a sua mãe cozinhando, só que com botões no lugar dos olhos, essa trata a garota de forma adorável e gentil ao notar sua presença na cozinha. Logo após conhece um homem igual ao seu pai, mas também com olhos de botão, ele toca piano e canta uma música que fez para ela, deixando-a animada.

No mundo real, os pais de Coraline são apáticos e vivem trabalhando, não dão atenção à menina (Fig. 3). No “mundo paralelo”, os seus pais são atenciosos (Fig. 4), gostam de lama e brincar na chuva, tem um jardim maravilhoso, há variedade de

⁴ Entendemos que a porta que se abre, nos sonhos da Coraline, funciona como um portal que a leva para outro plano espacial, um metaverso, que denominaremos de “mundo paralelo” neste artigo.

comida, a menina ganha presentes, tem vizinhos incríveis e sempre há atividades divertidas para fazer, os desejos da jovem sempre são contemplados.

Figura 3: Coraline e o seu pai



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 4: Coraline com os seus “Outros Pais”



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Coraline acessa esse mundo inconsciente por meio dos sonhos, quando ela vai dormir e no decorrer da narrativa, o ambiente se torna cada vez mais patente, influenciando a constituição da personagem. Como forma de fuga da realidade, Coraline, encantada com o mundo descoberto, se refugia cada vez mais nesse ambiente prazeroso.

Entrar na porta que está na parede possui uma representação simbólica de uma transição para um mundo mágico. Durante toda a sua trajetória, desde a queda no sono e a visualização do mundo paralelo, existe um sentido antropológico para o desenvolvimento da personagem. Tais ações representam rituais de iniciação e rituais de passagem como ocorrem em diversas narrativas míticas do engolimento, representando uma morte seguida de renascimento (Durand, 2002, p. 331).

Elencando a questão do fantástico, sabemos que este resulta da hesitação do ser que experimenta a sensação de viver num mundo composto de fantasia. Sendo assim, entendemos que o leitor, por geralmente identificar-se com a protagonista – *Coraline* – pode observar o desejo ardente de poder viver em um mundo paralelo e que apresenta todas as resoluções dos seus problemas, desejos e vontades.

Coraline, passeando por este mundo paralelo, observa que tudo está diferente do outro mundo. Não é somente a sua mãe e o seu pai que apresentam olhos de botão, mas todos os seus vizinhos do mundo real estavam ali, e com olhos de botão.

Isso, inicialmente, causou estranheza para a protagonista, mas ela prosseguiu com a vivência naquele lugar tão inusitado e com tudo que ela sempre quis.

A fuga da *Coraline* do mundo real, em que seus pais não são atenciosos e divertidos, se apresenta todas as noites, ao cair no sono profundo. A “Outra mãe” de Coraline, percebe a sua fuga constante e tenta, de um jeito sutil, prendê-la no mundo paralelo. Ela busca retirar seus olhos, retirando sua consciência, e prendendo a menina dentro do inconsciente.

Essa proposta vem durante um jantar no mundo paralelo, em que sua mãe do ambiente paralelo (Bela Dama), a presenteia com uma caixa com botões para serem costurados em seus olhos. A partir desse momento, Coraline busca fugir da situação, primeiro negando os botões, afastando a caixa de seu corpo e depois falando que vai dormir, como forma de despistar os pais do mundo paralelo e sair da situação aversiva em que se encontrava.

Em uma cena posterior do filme, Coraline é jogada para dentro de um espelho pela Bela Dama. Coraline consegue dentro desse ambiente entrar em contato com três crianças as quais conversam com ela. Nas falas das crianças é possível perceber que ao permitirem que seus olhos fossem retirados, perderam suas identidades, sua liberdade; elas não se lembravam dos próprios nomes.

Portanto, o aspecto fantasioso presente na obra cinematográfica, que serve como explicação natural para todas as aventuras vivenciadas por Coraline parte do fantástico-maravilhoso: “classe das narrativas que apresentam como fantásticas e que terminam por uma aceitação do sobrenatural” (Todorov, 2004, p. 51).

No outro mundo, cada elemento apresentado anteriormente tem um respectivo que é ao mesmo tempo igual e diferente. Essa diferença consiste na eufemização (Durand, 2002, p. 200) das características que antes eram negativas, ou seja, o que era escuro, monocromático, velho, podre ou fedido, agora é iluminado, colorido e saturado, novo, fresco e cheiroso. Por exemplo, a verdadeira mãe de Coraline não cozinha e não dá muita atenção a ela, ao contrário, no mundo paralelo, em uma das cenas, a “Outra Mãe” acompanha Coraline até a cozinha. Sentam-se à mesa, e a outra mãe de Coraline serve o almoço. Um frango assado enorme e dourado com batatas fritas e pequenas ervilhas verdes. Coraline despeja a comida pela boca achando tudo aquilo maravilhoso.

O quarto, no mundo paralelo, era diferente do seu quarto em casa. Para começar, estava pintado em um tom de verde-neon e em um tom extravagante de

rosa. Coraline concluiu que não gostaria de ter de dormir lá, mas que a combinação de cores era incrivelmente mais atraente do que a de seu quarto. Havia objetos extraordinários, os mais variados lá dentro, que ela nunca havia visto antes: anjos de dar corda que esvoaçavam pelo quarto como pardais assustados; livros com figuras que se contorciam, engatinhavam e reluziam; pequenas caveiras de dinossauros que batiam os dentes quando Coraline passava. Toda uma caixa repleta de brinquedos maravilhosos.

Na animação, percebemos que os personagens saem de uma posição passiva, e assumem as funções que eles sugeriam. A “outra mãe”, por exemplo, cuida de Coraline, a alimenta e faz todas as suas vontades (Fig. 5). O “outro pai” é um jardineiro de verdade (Fig. 6). O “outro Bobinski” (Fig. 7) é um verdadeiro dono de um circo de ratos e apresenta um número incrível em que os ratos formam o nome de Coraline. As “outras spink e forcible” (Fig. 8) desempenham de fato a função de atrizes, num verdadeiro teatro incrível.

Figura 5: A “Outra Mãe”



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 6: O “Outro Pai”



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 7: O “Outro Bobinski”



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 8: “Outras Spink e Forcible”



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Podemos citar também os elementos que causam hesitação e ambiguidade, característicos do gênero para Todorov (2004, p. 20). A configuração espacial dupla e simétrica produz o efeito de ambiguidade. A desconstrução da verossimilhança contribui para que se acredite que tudo seja um sonho, mas as marcas físicas em Coraline tornam a relação entre os “mundos” ambígua, já que os arranhões ganhos nas idas ao outro-mundo permanecem na sua volta ao mundo. A todo o momento temos a interação dos dois “mundos” sem explicação.

Esses elementos imagéticos nos permitem compreender que *Coraline* e o *mundo secreto* possui o caráter maravilhoso como fator principal do fantástico, à medida que este contribui para a hesitação construindo um mundo imaginário. É o fator imagético que contribui para a personagem e ao leitor fugirem do “mundo racional/real”, fazendo com que ambos adentrem em um mundo paralelo.

2 Um portal distópico e imagético para o mundo secreto

Nesta seção, estão sendo examinados os elementos distópicos e imagéticos presentes em espaços visitados por *Coraline*. Dada a extensão do enredo e a variedade de ambientes que fogem da realidade palpável, recorta-se a análise a partir da ênfase em duas espacialidades essenciais ao desenrolar da narrativa, a saber, a “porta” que dá acesso ao mundo paralelo e a “casa” do mundo paralelo.

Esses dois espaços simbólicos marcam a transição inicial de Coraline para o “universo paralelo” e ressaltam a ruptura com a realidade convencional, destacando que Coraline está em um ambiente onde as leis naturais e lógicas são subvertidas.

Nesse sentido, é possível sublinhar a relação intrínseca entre elementos da submersão de Coraline na porta alojada à parede da sala, o cair da noite para ter acesso ao mundo paralelo e os símbolos catamórficos, que funcionam como metáforas e representações para as inquietações humanas em face do desconhecido, da temporalidade e da própria existência. Para Durand (2002, p. 111), os símbolos

catamórficos são a “terceira grande epifania da angústia humana, relacionam-se às imagens da queda, o medo da dor, a vertigem, o castigo”.

O símbolo da queda para Durand (2002) está atrelado às experiências dolorosas que ocorrem no decorrer da vida e estas estão relacionadas à descida, à angústia, à fragilidade, à fuga e à própria morte. Dessa forma, tanto o portal que dá acesso ao mundo paralelo, quanto o cair da noite para adentrar no sono e poder se aventurar na “outra casa”, indicam uma fuga do espaço que contém a tristeza e a opacidade que deixa Coraline tão reprimida, ou seja, a fuga da sua casa real, portanto, a porta e o cair da noite revelam a morte convencional de Coraline no mundo real e o nascimento da Coraline do mundo estranho.

A casa no mundo paralelo apresenta inúmeros elementos do insólito e da distopia, além de apresentar características do fantástico que devem ser explorados mediante os preceitos da literatura infanto-juvenil, em que se constrói uma realidade ilógica que é tão concreta e palpável quanto a realidade conhecida. Neste local, Coraline se permite adentrar neste mundo tão diferente, mas tão desejado, mesmo com situações que causam estranheza para ela.

2.1 O cair da noite e a submersão à porta e o simbolismo da queda

Para adentrar ao mundo paralelo, existem exigências que ficam claras desde os primeiros momentos do enredo. Coraline para ter acesso ao mundo secreto, não consegue fazê-lo durante o dia, mas somente no cair da noite, comparando a um sonho. Nota-se que quando as primeiras estrelas surgiram, Coraline finalmente deixa-se fluir para o sono, sabendo que era o momento de encontrar a sua “Outra Família”.

Na animação *Coraline e o mundo secreto*, a narrativa segue seu curso linearmente. Não há flashback (cena que indica um acontecimento passado), nem flashforward (cena que indica um acontecimento futuro). Há, porém, transições que representam as passagens de tempo: temos um tipo de transição específico para representar a passagem de noite para dia, uma configuração que marca a passagem de tempo de algumas horas e há marcas verbais que indicam a passagem de dias.

O tempo não é especificamente marcado, mas os objetos e o cair da noite representam a transferência do dia para noite e posteriormente a transferência para o mundo paralelo, por meio do cair da noite e do sono, pois somente durante à noite que Coraline consegue visitar o mundo secreto por meio da porta na parede da sala.

A porta na parede pela qual Coraline adentra no início da narrativa, desvinculando-a do mundo real, representa a verticalização de uma queda física e existencial que parece sem fim, um movimento contínuo de afastamento da realidade para um mundo paralelo conhecido por Coraline (Fig. 09). Este espaço inaugura o que será uma série de desconstruções da realidade conhecida, abrindo caminho para o impossível e o fantástico.

Figura 9: O poço



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Coraline, ao projetar-se por este túnel através da parede, experimenta uma realidade onde o verossímil cede lugar ao insólito, configurando um espaço que desafia as leis da física e a percepção comum. Neste momento, logo após a mudança, Coraline descobre a porta, e, a partir de então, começa a exploração deste novo ambiente.

A porta é um elemento central e temático, funcionando como um portal para um universo paralelo e onírico. Essa porta, inicialmente uma porta comum na casa da família, transforma-se em um círculo brilhante e atrativo que revela um mundo diferente e, ao mesmo tempo, assustador. A porta representa a transição entre o mundo real e o mundo imaginário, a escolha entre a realidade e a ilusão.

O simbolismo da queda está intimamente ligado à catábese, o movimento de descida que, no imaginário coletivo, é frequentemente associado à morte, ao abismo, ao inferno e às profundezas. Veja-se:

Os símbolos catamórficos são unidos pela dinâmica da queda e pelo movimento de descida. Logo, os símbolos relacionados à vertigem (abismo, poço, profundezas, precipício etc.), tem o seu lugar no imaginário que preserva os aspectos negativos da morte (Carvalho, 2021, p. 13).

Este espaço, que aparentemente não obedece às regras de gravidade, da física ou da lógica, é o primeiro de muitos que *Coraline* encontra no mundo estranho, em que a realidade se deforma e o impossível se manifesta como normativa. Menciona-se uma submersão que acontece cujas laterais são brilhantes e atraentes.

Assim, ao entrar através da porta simboliza, de certo modo, a morte da Coraline convencional e o nascimento da Coraline do mundo estranho. Percebe-se na entrada de Coraline que o símbolo catamórfico, que configura a angústia diante do tempo e da morte (Brussio, 2014, p. 49), transforma-se em uma entrada suave, um símbolo de inversão, o arquétipo do engolimento.

Esse é um ritual iniciático muito recorrente em obras da Literatura Infanto-Juvenil. Vimos ocorrer nas aventuras de Pinóquio, quando seu pai Gepeto é engolido por uma baleia e Pinóquio se permite engolir para salvar o seu pai. É na saída de ambos do ventre da baleia que Pinóquio se vê transformado aos seus olhos e aos olhos de seu pai.

O regresso de Pinóquio com o seu pai Gepeto é um ritual do tipo iniciático, tal como “nos mitos que colocam em evidência a devoração de um herói por um monstro marinho e a sua saída vitoriosa depois de ter forçado o ventre do devorador” (Eliade, 2004, p. 117). O pequeno boneco de madeira não é mais o mesmo, a cada regresso triunfante de suas aventuras, torna-se cada vez mais homem, mais humano, mais menino.

Segundo Araújo e Araújo (2010, p. 72), a iniciação “exprime-se aqui por um segundo nascimento, visto que a ideia de morte é substituída pela ideia de uma nova gestação seguida de um novo nascimento”, assim, para Mircea Eliade (2001) “os mitos e nas sagas iniciáticas, a passagem de um herói através do ventre de uma Gigante e a sua saída pela sua goela equivalem a um novo nascimento. Mas a passagem revela-se muito perigosa” (p. 136).

É possível observar elementos na entrada de Coraline no mundo paralelo que retratam as experiências e sentimentos humanos (medo, angústia, desconhecimento) diante do tempo, da memória e da mortalidade. Tais elementos estão representados através de símbolos como o menino Wilbie, está com Coraline tanto no mundo real quando no mundo secreto, pois traz a ideia de amizade e porto seguro e a boneca (Fig. 10), que abre o caminho para que Coraline perceba a existência da porta na parede da casa.

Em contrapartida, a feminização da queda carrega uma conotação de eufemização, transformando o terror intransigente do abismo em um medo que é suavizado também pelo próprio caráter infantil e maravilhoso da obra em questão:

For example, the scheme of the fall would unchangeably correspond to the archetypes of the abyss, hell, and the lower, as Durand himself states: “The feminization of the fall would at the same time be its euphemization. The intractable terror of the abyss would be minimized in the venial fear of coitus and vagina” (Brussio, 2018, grifo nosso).

Em complemento, García-Valero coloca que “fall is, therefore, one of the first bodily experiences felt by the new-born baby” (García-Valero, 2019, p. 225), evidenciando a experiência da queda como uma das primeiras sensações corporais do recém-nascido, o que conecta o movimento de Coraline a um retorno ao estado primal, ao útero, um espaço de fim, ou seja, sua “outra casa”.

Neste aspecto, importa mencionar que a “outra casa” remete à imagem do abrigo, ventre, útero, um espaço que apresenta as suas soluções, pois que a escutam, comidas deliciosas, animais que falam, o quarto dos seus sonhos e todas as regalias sendo realizadas. Desse modo, o espaço em questão representa uma série de dualidades: o fim e o começo; a morte e o nascimento; o real e o irreal.

Assim, a passagem pela porta, que culmina em um sentimento de estranheza quando *Coraline* se depara com os olhos de botão em sua “outra mãe”, reforça a desconexão com o mundo real e ressalta o aspecto maravilhoso da narrativa.

O mundo fantástico-maravilhoso que se apresenta a Coraline rompe com a lógica convencional permitindo uma reconfiguração do espaço, de suas leis e de seus elementos, criando espaços fantásticos necessários aos rituais de iniciação e passagem da personagem.

2.2 O gato falante

O gato (Fig. 11), figura mais instigante da trama, é o único personagem além de Coraline que tem acesso aos dois mundos. Diferentemente do que acontece na trama com os outros personagens, humanos ou animais, o gato não possui, quando de sua permanência no mundo de criação da menina, botões no lugar dos olhos, o que nos faz crer tratar-se da mesma personagem a atingir os dois mundos, e não o “Outro Gato”.

Figura 10: O gato



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

A peculiaridade ou característica essencialmente fantástica do gato, ao figurar no imaginário elaborado pela protagonista, é o ato da fala, fato que converge com a interpretação de Chevalier e Gheerbrant (2003), em seu *Dicionário de Símbolos*, de que o gato é reconhecido como sábio, sagaz, observador, clarividente, e, sendo preto, detém em si características mágicas (Chevalier e Gheerbrant, 2003, p. 462 - 463). Por dialogar sempre e apenas com a menina, quando em seu mundo de devaneio, e por propor situações e reflexões à mesma, por vezes, a figura do gato parece transfigurar-se na própria mente não consciente de Coraline, mente mais madura e que aponta o caminho para o qual a menina, ainda ignorante do fim dos fatos, se dirige em busca do autoconhecimento, da maturidade.

Na conversa de Coraline com o gato falante, nota-se que ela obtém um momento de estranheza, pois indaga ao gato sobre o ato de ele falar, já que gatos não falam. E ela se dirige ao gato como o “Outro gato”, mas logo após percebe que ele se trata do mesmo gato do mundo real, pois não há os botões no lugar dos olhos.

Ante o ilimitado, o infinito do real, o ficcional é deveras determinado. Tal percepção é explicitada no filme quando, em devaneio, ao se afastar do Palácio cor de rosa, casa na qual ela mora, a menina chega a um lugar sem lugar, que muito se assemelha a uma folha de papel em branco.

Assim que Coraline pergunta ao gato onde estavam, ouve como resposta que aquela área, desconfigurada e vazia, era a parte que a “Outra Mãe” não arquitetara. Na mesma cena, em consequente, a menina indaga: “Como é possível você se afastar de uma algo e acabar chegando a ela?”, ao que o gato responde: “Dando a volta ao mundo.” Sabiamente, Coraline conclui: “Que mundo pequeno...”. Portanto, acreditamos que o pequeno mundo imaginário repleto de fantasia é essencial para conferir à criança organicidade de ideias, além de lógica temporal e espacial.

Verifica-se, pois, que este espaço demonstra o insólito a partir da desfiguração imagética dos elementos que o compõem, como exemplificado pela descrição do quadro do menino tomando sorvete (Fig. 11), em que na casa real, o menino apresenta-se mórbido, cinza e com a bola de sorvete caída no chão, já no mundo secreto, o quadro do mesmo menino já se apresenta vivo, vibrante e com o sorvete intacto (Fig. 12).

Figura 11: O quadro do menino com o sorvete caído



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 12: O quadro do menino tomando o sorvete



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Aqui, o fantástico e o distópico se manifestam não apenas na aparência física dos objetos, mas também no comportamento autoritário da mãe após o pedido para substituir os seus olhos por olhos de botão, e é neste momento que se apresenta o segundo requisito para ficar no mundo secreto.

A intenção da “Outra mãe” é consumir Coraline, isto é, alimentar-se dela. Ela tenta manipular Coraline primeiramente pela tentação, usando as comidas gostosas, o quarto perfeito e fazendo todas as suas vontades, posteriormente pela intimidação, mas acaba por entrar no jogo que Coraline propõe e é vencida por ela.

Coraline percebe que o outro mundo é uma armadilha da Outra-mãe, que se revela uma predadora (Fig. 13). Os estímulos são amplificados num sentido negativo e o outro mundo apresenta suas reais características disfóricas. Essas características são principalmente: a não cor representada pelo branco, o preto e o cinza, o escuro, o mau cheiro, objetos e alimentos podres, sons e formas irreconhecíveis e principalmente insetos vivos ou mortos (Fig. 14). Ao tentar sair, agora o mundo que ela estava percorrendo era um nada descolorido, como uma folha de papel em branco ou um enorme quarto branco e vazio. Não tinha nenhuma temperatura, nenhum cheiro, nenhuma textura, nenhum sabor, somente uma aranha que correu por cima das costas da sua mão e Coraline abafou um grito.

Figura 13: A “Outra Mãe”



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Figura 14: Coraline fugindo do mundo paralelo



Fonte: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 de mai. 2025.

Após essa descoberta, situações estranhas começam a surgir no ambiente e causam medo, angústia e terror. Uma dessas cenas é a dos insetos que estão em busca de Coraline para levar à “Outra mãe”.

Em uma determinada cena, já no findar da animação, Coraline, em busca dos objetos que servem para libertar as crianças aprisionadas pela “outra mãe” e consequentemente vencê-la, se depara com um circo de ratos que inicialmente era um lindo espetáculo realizado pelo Sr. Bobinsky, porém, na finalização da animação, os ratos aparecem como um motim contra Coraline para arrancar os objetos que ela tinha conseguido. Esse fervilhamento ou *grouillement* (Durand, 2002, p. 73) de ratos causa em Coraline e no espectador uma sensação de medo e angústia.

Em psicologia e análise simbólica, especialmente na obra de Gilbert Durand, em *As Estruturas Antropológicas do Imaginário* (2002), o “fervilhamento” refere-se a um estado ou processo de intensa atividade imaginária, caracterizado por um fluxo contínuo e complexo de imagens, sensações e ideias. Este termo é utilizado para descrever a forma como o imaginário se manifesta, não como uma entidade estática, mas como uma dinâmica em constante movimento, influenciada por diversos fatores, incluindo a experiência, o contexto cultural e a psique individual.

Os símbolos que expressam os aspectos terríveis da dinâmica da passagem do tempo se dividem em três grandes temas, a saber: os símbolos teriomórficos, relativos à animalidade; os nictomórficos relativos à noite e há os catamórficos referentes à queda; que se expressa por um castigo que vem como consequência de uma falha moral (Pitta, 2005, p. 18).

Nesse pensamento, há a presença dos símbolos catamórficos, que são representados pela queda no portal, o cair no sono para acessar o mundo paralelo; dos símbolos nictomórficos que estão relacionados à escuridão do mundo real, e após a escuridão extrema do mundo paralelo; tem-se, também, os símbolos teriomórficos, que estão associados ao fervilhamento dos ratos e as ações realizadas por insetos, como aranhas e gafanhotos que tentam aprisionar Coraline no mundo secreto,

“ajudando à outra mãe”. Ainda sobre esta relação simbólica entre os animais e a psique humana, afirma Gilbert Durand (2002, p. 69) que:

O simbolismo animal parece ser bastante vago porque demasiado comum. Parece que pode agregar valorizações negativas, com os répteis, ratos, pássaros noturnos, como positivos, com a pomba, o cordeiro e, em geral, os animais domésticos. Todavia, apesar dessa dificuldade, qualquer arquetipologia deve abrir com um Bestiário e começar por uma reflexão sobre sua universalidade e banalidade.

O fantástico-maravilhoso se faz presente, sobretudo, na capacidade de Coraline acreditar que toda aquela realidade *nonsense* era real e aproveitar, inicialmente, com hesitação todas as maravilhas deste novo mundo. Isso é notório a partir da entrada pela porta na parede da sala até a aceitação da modificação física de sua “outra mãe” e de seu “outro pai”, a inserção dos botões nos olhos e a aparência monstruosa dos personagens no final da animação.

Considerações finais

A animação cinematográfica intitulada *Coraline e o Mundo Secreto* (EUA, 2009), dirigida por Henry Selick, abarca um público diverso, pois não atrai somente as crianças, mas também jovens e adultos. Trata de aspectos importantes que fazem com que o leitor fuja do mundo real, desejando um mundo paralelo igual ao de Coraline. Estes aspectos fazem referência ao que seria o fantástico, embasado pelo teórico de Tzvetan Todorov (2004).

O fantástico, para Todorov (2004) faz jus a um momento de hesitação, provocado pelo incomum e este incomum que apresenta o insólito, o fantasioso, o maravilhoso, que é extremamente atrativo para o leitor, é o ponto nuclear da Literatura Infanto-juvenil.

As descobertas de Coraline no Mundo Secreto chamam atenção não só pelo aspecto imagético, carregado de pontos insólitos e distópicos, mas também, pelo fato desta obra abarcar meios e personagens – incluindo animais, plantas – de modo insólito, estranhos ao senso comum. Assim, os eventos ocorridos ao longo da narrativa, colocados de forma não-linear e “confusa”, pelo fato de tratar-se possivelmente de um sonho – como dito anteriormente –, provocam a hesitação tanto no leitor quanto na personagem.

Desta maneira, o caráter imaginário, fantástico e maravilhoso da narrativa faz com que o leitor aceite aquele mundo secreto de Coraline – e seus sonhos como seu, de forma a identificar-se com a personagem (seu modo de pensar, suas inquietações) e, prontamente, é inserido no portal da parede imagética para adentrar neste mundo secreto criado por Coraline.

Por fim, as considerações aqui inseridas salientam os aspectos imagéticos e insólitos que colaboram para a compreensão da literatura ficcional e que contribuem para a imersão do leitor neste mundo fantástico, cheio de sonhos e realizações que Coraline, personagem principal, cria, mas que o leitor abraça como se fosse seu.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A. F.; ARAÚJO, J. M. **Ritual iniciático e imaginário educacional n'as aventuras de Pinóquio**. In: Azevedo, Fernando. **Infância, Memória e Imaginário. Ensaios sobre literatura infantil e juvenil**. Minho: Universidade do Minho, 2010.

ASSMANN, A. **Espaços da recordação: formas e transformações da memória cultural**. Tradução: Paulo Soethe. SP: Editora da Unicamp, 2011.

BRUSSIO, J. C. **Imagens arquetípicas a relação professor-aluno na escola: em busca de um encantamento no processo ensino-aprendizagem**. São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2014.

BRUSSIO, J. C. **Contribuições da psicologia analítica de Carl Gustav Jung para a teoria antropológica do imaginário de Gilbert Durand**. *OAJ Behavioral Sci Psych*, v. 1, pág. 18, 2018.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores e números**. 18. ed. Trad. Vera da Costa e Silva. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

CARVALHO, R. G. Mitohermenêutica de filmes hollywoodianos de acordo com o imaginário de Gilbert Durand. *GIS-Gesto, Imagem e Som-Revista De Antropologia*, v. 1, 2021.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Tradução de Helder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ELIADE, M. **Imagens e símbolos. Ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ELIADE, M. **Ritos de iniciação e sociedades secretas**. Lisboa: Editora Ésquilo, 2004.

GAIMAN, N. **Coraline**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.

GARCÍA, F.; BATALLA, M. **Vertentes teóricas e ficcionais do insólito**. Rio de Janeiro: Caetés, 2012.

GARCÍA-VALERO, B. Unindo visões heterodoxas sobre linguagem e símbolos: Gilbert Durand e Mark Johnson. **Teoria da Gestalt**, v. 2, 2019, pág. 217-230.

PITTA, D. P. R. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005. (Coleção filosofia).

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Selick. Produção: Henry Selick. Estados Unidos: Focus Features, 2009. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-109125/>. Acesso em: 25 maio 2025.

Imagens de Coraline. Wallpaper. 2023. Disponível: <https://pt.wallpapers.com/imagens-de-coraline>. Acesso em: 25 maio 2025

.