

Os mundos de Neil Gaiman – Simbolismo, Misticismo e Psicanálise Análise do filme “Coraline e o Mundo Secreto”¹

Yule de Campos WEIMER²

Diego BARALDI³

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

Neste artigo investigamos como a obra do autor britânico Neil Gaiman (1960) aborda fatos relacionados à infância e as relações parentais de modo inter conectado. Gaiman constrói maneiras de mostrar os conceitos de vida e morte, de bem e mal a partir de personagens alegóricos que podem tanto salvar quanto destruir. Os textos, contos e livros do autor ganharam adaptações cinematográficas dirigidas, ao público infantil e infanto-juvenil, valendo-se estratégias incomuns para filmes que apelam para estes públicos. Analisamos em especial o modo como a adaptação para o cinema da obra literária “Coraline” (2002), problematiza questões que envolvem elementos de simbologia e misticismo, em diálogo com a psicanálise.

PALAVRAS-CHAVE: cinema, infância, Neil Gaiman, “Coraline”.

As obras de Neil Gaiman são recheadas de alusões ao subconsciente, aos sonhos e às experiências vividas na infância e que, posteriormente norteiam a fase adulta. Escritor, roteirista, jornalista, poeta e romancista, Gaiman constrói universos paralelos para mostrar ao seu público tanto o lado sombrio da vida quanto as aventuras que somente uma criança é capaz de enfrentar sem todo o medo e paranoia da idade adulta. O autor sempre diz que o mundo é recheado de sonhos e que devemos “escutá-los”, como comenta em seu livro “Oceano no Fim do Caminho” (2013, p. 1):

As pessoas pensam que sonhos não são reais apenas porque não são feitos de matéria, de partículas. Sonhos são reais. Mas eles são feitos de pontos de vista, de imagens, de memórias e trocadilhos, e de esperanças perdidas. (GAIMAN, 2013)

Desde muito cedo, Neil Gaiman dizia que iria se tornar autor de histórias em quadrinhos. Aprendeu a ler com quatro anos de idade e, aos poucos, sua leitura foi passando de contos infantis às sessões adultas nas bibliotecas. Aos quinze anos foi desencorajado pelo orientador vocacional sobre sua capacidade em criar histórias como profissão.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

² Graduada em Comunicação Social, habilitação Publicidade e Propaganda, pela Universidade Federal de Mato Grosso. Graduada em Técnico em Eventos, pelo Instituto Federal de Mato Grosso. cursando Comunicação Social, habilitação em Radialismo pela Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: yucawe@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: diegobaraldii@gmail.com

(BISSETTE at all, 2011 p. 23). Ao contrário do esperado, Gaiman não desistiu e criou uma das séries em quadrinhos mais aclamadas pelo público e pela crítica: Sandman.

Começando em 1989, o Sandman de Neil Gaiman foi série certa chegando no tempo certo para elevar e codificar um novo nível no mundo das *graphic novels*⁴. (...) Esses dez volumes permanecem como best-sellers eternos. (...) Seu trabalho em Sandman, abriu muitas portas para este escritor, que rapidamente se tornava popular, resultando na criação de diversos contos, romances, programas de TV, outras *graphic novels* e filmes, o que acabaram tornando-o um homem renascentista no reino da palavra escrita e da arte de contar histórias. (BISSETTE, at all. 2011, p.62)

Sandman (1988-1996) atribui personificações antropomórficas aos deuses, ou seja, apesar dos poderes sobrenaturais, eles têm a aparência humana. Sonho e seus irmãos Morte, Destino, Delírio, Desejo, Desespero e Destruição formam os Perpétuos. Gaiman trabalha com arquétipos, tornando Sonho um herói clássico movido pelo seu romantismo, ego facilmente ferido, e auto confiança. Nesta obra literária que é o pontapé da carreira do autor, são apresentados ao longo das setenta e cinco edições da série que mesmo deuses enfrentam obstáculos, testes e julgamentos antes de perceber qual seu destino final.

Nas obras de Gaiman percebe-se uma fascínio do autor pelas raízes mitológicas e temas religiosos de diferentes culturas. “Deuses Americanos” (2001) conta a história de Shadow, que recém liberto da cadeia, começa a trabalhar para o Sr. Wednesday. Os personagens viajam pelo lado mais sombrio dos Estados Unidos. Shadow descobre que os diferentes deuses reverenciados nas terras natais dos colonizadores vieram junto com eles para 13 Colônias da América⁵. Porém, com o tempo, acabaram sendo trocados e esquecidos. Antes eram poderosos, mas começam a viver miseravelmente substituídos pelos novos deuses: Televisão, Rádio e Internet. “Filhos de Anansi”(2005) traz a trama dos dois filhos de Anansi. Divindade africana que já aparecera em “Deuses Americanos” (2001). O filho mais novo de Anansi, Charlie irá se casar, e além de saber que o pai morreu, descobre que

⁴ Romance gráfico é uma história produzida em quadrinhos, estilo que por sua vez capta personagens flagrados em atuações e atitudes preservadas por alguns momentos no que habitualmente se define como quadros particulares dispostos sequencialmente. Neles as falas são inseridas em balões de diálogo.

Disponível em: <<http://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>> Acesso em 23 de Abr. de 2015

⁵ Para a América do Norte foram não só ingleses, como também franceses, holandeses, escoceses, irlandeses e alemães; esses grupos juntos formaram as Treze Colônias da América do Norte, que podem ser divididas em três grupos: colônias do Norte ou Nova Inglaterra, colônias do centro e colônias do Sul.

Disponível em: http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Treze_Col%C3%B4nias Acesso 26 de Abr. 2015

este é Anansi uma divindade divertida, engraçada e trapaceira da mitologia africana. Ainda mais é pego de surpresa com a aparição de seu irmão Spider, antes desconhecido, sendo o seu oposto: divertido, musculoso, sedutor e carismático, se assemelhando a personalidade divina do pai, bagunçando toda a vida aparentemente tranquila e organizada que tinha.

As obras de Gaiman têm muitos aspectos relevantes a serem explorados pelo grande significado psicológico e o impacto da simbologia nesse processo. Portanto, a análise da adaptação para o cinema “Coraline e o Mundo Secreto” (2009) se torna importante, uma vez que reúne as características principais do autor: a recorrência a elementos do simbolismo, do misticismo, da psicanálise, e do universo lúdico.

Coraline e o Mundo Secreto

“Coraline” (2002) é um conto de fadas às avessas. O livro possui linguagem infantil, porém há ilustrações estranhas e sombrias de Dave McKean, parceiro de longa data de Gaiman. No ano de 2009 chegou aos cinemas à adaptação da obra, em *stop motion*⁶ em um roteiro repleto de imagens de profundidade psicológica trazendo à tona discussões em torno das relações entre pais e filhos.

A personagem Coraline tem nove anos e mora com seus pais em uma casa grande e velha que foi dividida em vários apartamentos tornando-se um estilo de pensão. Em um dos apartamentos moram as velhinhas, Srta. Spink e Srta. Forcible ex-atrizes e dançarinas, com seus cachorros muito velhos. No outro, mora um velho maluco e de grandes bigodes que se diz treinador de camundongos de circo. E no último apartamento não há ninguém, pois não foi alugado. E é neste “vazio” que toda a trama de um universo paralelo é construído.

Ainda que o nome seja “Casa Rosa” o terreno é sombrio. Chove com frequência e, ainda assim, os jardins não têm vida. As flores e folhas são secas, demonstrando descuido e anormalidade. Ironicamente, os pais de Coraline escrevem sobre jardinagem, mas ignoram o fato do jardim à sua frente estar em vida. Demonstam assim o quão absortos ambos estão no trabalho não dando importância a nada além do compromisso laboral. Em um diálogo entre Coraline e a mãe, a garota diz: “Mamãe, quase caí em um poço hoje”. E ouve a resposta: “Aham.” Coraline rebate: “Eu poderia ter morrido”. E a mãe devolve: “Que legal” – enquanto escreve freneticamente em seu notebook.

⁶ Stop Motion é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>> Acesso em: 27 de Abr. de 2015

Os pais de Coraline são ausentes. Estão sempre trabalhando em seus computadores não dando devida atenção aos anseios da filha. A vida da garota se mostra bastante tediosa e solitária, sendo preenchida pela curiosidade e instinto explorador.

Em um de seus passeios pelos arredores da casa, a menina conhece Whybie, neto de uma senhora que mora no terreno vizinho. Conhece também, o gato preto que acompanha os passos da menina, mas é arisco. Whybie foi criado especialmente para a adaptação do filme, para não deixá-la tão solitária quanto no livro. Nessa cena, já é possível perceber os simbolismos. Além do gato preto em cena, melhor trabalhado ao longo do filme, Coraline carrega um tronco de madeira em forma de Y, dizendo ser sua vara de radiestesia para procurar o poço d'água do qual ela deve manter-se permanentemente longe por ser perigoso. No século XVI existiam “bruxos” que procuravam água, metais, minérios e pedras preciosas através deste tipo de “vara”.

Chegando à sua casa recebe pelas mãos de sua mãe um objeto que Whybie deixou em sua porta e que norteará o sentido do filme: uma boneca de pano idêntica a Coraline. No lugar de olhos, há botões negros costurados. Há claramente uma referência aos bonecos de vodu:

Os bonecos são produzidos por voduístas, um tipo de magia negra muito antiga com intenção de prejudicar alguma pessoa. (...) Eles podem ser espetados por alfinetes ou agulhas sendo uma prática de amaldiçoar um indivíduo.⁷

Entediada, a menina sai com a boneca e pergunta ao pai o que fazer. E, este fala que a casa tem 150 anos e manda Coraline procurar e anotar tudo que fosse azul, contanto que não mexesse em nada e o deixasse trabalhar em paz. Encontra 21 janelas e 14 portas azuis.

A cor azul é considerada uma cor fria e prevalece na maior parte do filme. Dentre seus diversos significados, pode estar associada à monotonia, à depressão, deixando o ambiente formal, porém, sem graça pela ótica da criança. (GALIARDI)⁸

“Incrivelmente chata”, esta é a frase repetida por Coraline enquanto explora o espaço. Quando encontra uma porta pequena na cozinha que se encontra trancada, a menina, aguçada pela curiosidade chama sua mãe repetidamente para que abra a porta, mostrando o que tem e para onde leva. A mãe se mostra irritada e impaciente e diz que se a menina parar de perturbá-la, a porta será aberta. A menina concorda e percebe, frustrada que a porta não leva a lugar nenhum. Há tijolos separando seu apartamento do outro que se

⁷ Disponível: < <http://www.misteriosfantasticos.blogspot.com.br/2010/07/bonecos-de-vodu.html#> > Acesso 26 de Mar. 2015

⁸ Disponível em: < <http://psicoleque.blogspot.com.br/2012/08/coraline-e-o-mundo-secreto.html> > Acesso 26 de Abr. 2015

encontra vazio. Começa a indagar a mãe sobre o porquê e esta diz que o acordo foi feito e queria silêncio.

A relação com os seus pais (seus objetos externos) não está em conformidade com suas fantasias inconscientes dos pais idealizados em seu mundo interno. Coraline tem que lidar com a frustração, a falta de liberdade e a raiva provocadas pela insensibilidade e desafeto desses pais, com a separação de partes da sua vida que ficaram para trás com a mudança de casa, como os amigos, a escola (...). (GILIARDI)⁹

Quando vai se deitar para dormir, podemos observar um quarto nada aconchegante, com paredes cinza, quase sem mobília. Há somente a boneca com olhos de botão preto, um ursinho e nenhum brinquedo a mais. Totalmente impessoal, não parecendo com um quarto de uma criança. Aguçada pelos barulhos debaixo da cama, percebe um camundongo que a induz a ir até a porta antiga, que antes se encontrava fechada. No lugar de tijolos, há um caminho que se abre como um túnel. Para um observador mais atento, o túnel se assemelha ao canal uterino, pelo qual Coraline engatinha conduzindo-a ao outro mundo.

Segundo Klein apud Galiardi¹⁰, a porta e a chave são símbolos que representam a entrada e saída do interior do objeto, assim como a chave, o pênis do pai. Penetrar este túnel significa entrar no corpo da mãe e realizar o desejo de controle, força e poder sobre ela, uma vez que Coraline tem uma relação parental claramente ruim, onde se sente ameaçada e constantemente frustrada.

O túnel a leva para um lugar igual ao seu apartamento. Seus moradores são iguais os seus pais exceto por terem botões negros costurados no lugar de olhos. A outra mãe em oposição à verdadeira, sabe cozinhar; o outro pai sabe tocar piano e ambos estão inteiramente à disposição de Coraline. Fazem um jantar com variedades de comidas, doces e sucos. Na hora de dormir, o quarto da menina é colorido, repleto de brinquedos falantes, a cama é aconchegante e seus outros pais a esperam dormir. Quando acorda, de volta em seu verdadeiro apartamento, seus pais reais não lhes dão atenção, e sua mãe a manda dar uma volta pelo terreno porque, novamente, precisa trabalhar. Podemos inferir que:

(...) se percebe que as crianças têm uma imagem de mãe dotada de uma imensa malvadeza, o que, na maioria das vezes, não corresponde à mãe verdadeira. Daí surge o conceito de fantasia kleiniano, a partir da hipótese de que as crianças estão lidando com uma deformação da mãe real, a qual é criada na mente do infante de modo fantasmático. (KLEIN apud GILIARDI)

⁹ Disponível em: < <http://psicoleque.blogspot.com.br/2012/08/coraline-e-o-mundo-secreto.html> > Acesso 26 de Abr. 2015

¹⁰ Disponível em: < <http://psicoleque.blogspot.com.br/2012/08/coraline-e-o-mundo-secreto.html> > Acesso 26 de Abr. 2015

A relação de Coraline com sua mãe verdadeira é marcada pela presença dominadora, autoritária e ríspida com a filha. O pai verdadeiro trata a esposa como chefe, sendo submisso a ela. Para Galiardi¹¹ essas questões mostram a menina não conseguindo ter a mãe como um objeto total porque esta não corresponde aos seus anseios, assim como o pai que nada corresponde ao pai idealizado.

Entediada, a menina vai visitar seus estranhos vizinhos. Primeiro o Sr. Bobinski, o velho bigodudo que cria camundongos. Ele diz que os seus bichos tem um recado para Coraline: ela não deve passar novamente pela porta. As Srta. Spink e Srta. Forcible a levam para ler a borra do chá¹² que traz a mensagem de um grande perigo chegando à vida da menina. Pelos personagens serem tipos diferentes e esquisitos, além de errarem seu nome e constantemente a chamarem de “Caroline”, acaba por ignorar os alarmes e vai novamente à porta que está aberta ao outro mundo.

Bettelhein (2002) pondera que tais histórias advertem que os muito temerosos e de mente medíocre, que não se arriscam a se encontrar como pessoas, devem se estabelecer em uma existência monótona. Por ter a curiosidade aguçada, Coraline sai da monotonia em que buscando de algum sentido para sua vida.

O outro mundo agora parece ainda mais divertido. Tem o outro Whybie, o Sr. Bobinsk mais novo, e as Srta. Spink e Srta. Forcible mais jovens e bonitas também estão lá, porém todos possuem os olhos costurados com botões. O circo de camundongos existe, e eles cantam, dançam e apresentam espetáculo em um universo colorido. As ex atrizes e dançarinas voltam aos palcos e apresentam incansavelmente à uma plateia de cachorros. O gato preto é o único que possui os olhos naturais. Ele tem o poder de passar pelos dois mundos. A outra mãe odeia gatos e por isso ele entra e sai quando acha conveniente.

Segundo o Dicionário de Símbolos¹³ na antiga Pérsia, o gato preto era considerado um espírito amigo, antigo e sábio que tinha a missão de acompanhar outro espírito em sua passagem pela Terra. Nesta obra de Gaiman, o gato sempre observa e segue Coraline, além de possuir o dom de falar quando está no outro mundo e ajudar a menina no momento que precisar, sendo fundamental ao desenrolar da história.

¹¹ Disponível em <<http://psicoleque.blogspot.com.br/2012/08/coraline-e-o-mundo-secreto.html>> Acesso em: 26 de Abr. 2015

¹² Um adivinho interpreta uma série de imagens que aparecem nas borras do chá. Supostamente quanto mais perto da borda estiver a imagem, mais perto ela está de acontecer. O chá (de preferência preto) é preparado com as folhas soltas, e servido em uma xícara de cor clara sem usar um coador. A pessoa que terá a sorte lida, bebe todo o chá, deixando apenas um pouco de líquido e as folhas no fundo, depois de mexer o resíduo três vezes para a maioria das folhas caírem. O adivinho então pega a xícara e examina os desenhos que ficaram no fundo e nos lados. Disponível em:< <http://pt.wikipedia.org/wiki/Teimancia>> Acesso em: 26 de Abr. de 2015

¹³ Disponível em:< <http://www.dicionariodesimbolos.com.br/gato-preto/>> Acesso em: 26 de Abr. de 2015

A cisão fundamental se dá quando a outra mãe permite a Coraline permanecer no outro mundo para sempre, contanto que ela aceite tirar seus olhos e deixar costurar botões negros no lugar. A outra mãe sempre sorridente e dócil tenta convencê-la de que este é o melhor caminho, onde terá tudo que quer: comida boa, brinquedos falantes, e um jardim florido e colorido com o formato do rosto dela, além de muito amor e atenção. Diante da recusa da menina, começa a ser percebido o lado malévolo e cruel da outra mãe. Nesta cena, há um chifre de alce pendurado na parede na altura da cabeça da outra mãe. A composição da cena mostra ao espectador que apesar da aparência bondosa, é com uma criatura malvada que estamos lidando.

É necessário um vínculo amoroso estreito entre a criança e o abusador inicial para que uma divisão nítida seja criada quando o trauma inicial de divisão da mente for realizado. A divisão nítida ocorre quando a criança é confrontada com dois pontos de vista opostos e inconciliáveis de alguém que é importante para elas. A criança não pode conciliar as duas visões extremamente opostas de uma mesma pessoa, sendo um cuidador amável, e o outro o pior tipo de agressor. A pessoa que a criança mais confiava é a pessoa que mais teme. (SPRINGMEIR apud RAMOS)¹⁴

Perturbada com o pedido da outra mãe, Coraline deseja desesperadamente voltar a sua antiga casa, mas o dia amanhece e ela se vê presa ao outro mundo. O gato acompanha os passos da menina mostrando pra ela que o terreno se restringe apenas ao tamanho da casa. A outra mãe desenhou só aquilo que seria necessário para impressionar e manipular Coraline a aceitar ser sua bonequinha (como a apelidou). A ilusão do outro mundo é quebrada no momento em que a outra mãe se descontrola com a negativa da menina e mostra sua verdadeira face: uma mulher esguia e cadavérica com enormes mãos e dedos finos e compridos.

O mal não é isento de atrações (...) e com frequência se encontra temporariamente vitorioso. Em vários contos de fadas um usurpador consegue por algum tempo tomar o lugar que corretamente pertence ao herói. (BETTELHEIM, 2002, p.5)

Jogada através de uma parede, Coraline se vê fechada em um lugar escuro para “aprender a ser uma boa filha”. Contudo, encontra três fantasmas de crianças de diferentes idades que contam a história de como foram parar no outro mundo. Todas foram atraídas pelos olhos dos bonecos que ganharam. As crianças chamam a outra mãe de Bela Dama, uma vez que ela toma a aparência da mãe de cada um. Sendo a mãe considerada bela dama construída no imaginário das crianças, tornou-se fácil para a bruxa descobrir o que

¹⁴ Disponível em: <http://apocalink.com.br/agenda-satanica-de-hollywood-o-significado-oculto-do-filme-coraline/> Acesso em: 29 de Abril de 2015

gostavam e com o que estavam chateados para então, manipulá-los. Como as crianças estavam chateadas com os limites impostos pelos pais verdadeiros, se viram deslumbradas com tantas brincadeiras e comidas gostosas, até que a Bela Dama se cansou das crianças e comeu suas vidas, trancando suas almas atrás da parede.

Podemos inferir que nessa passagem, Gaiman mostra como um adulto pode facilmente manipular uma mente ainda em desenvolvimento. Por causa de uma pontual falta de atenção dos pais perante os anseios dos filhos, eles se tornam vulneráveis e mais suscetíveis a caírem em armadilhas. Segundo Bettelheim (2002, p. 9) a ansiedade da separação, o medo de ser desamparado, e o medo de morrer de fome não estão restritos a um período particular de desenvolvimento, e se aplicam a diferentes.

Tais medos ocorrem em todas as idades no inconsciente, e assim este conto também tem significado e provê encorajamentos para as crianças muito mais velhas. De fato, a pessoa mais velha pode achar bem mais difícil admitir conscientemente seu modo de ser desamparada pelos pais. (BETTELHEIM, 2002, p. 9)

As crianças pedem a Coraline que encontre seus olhos, só assim suas almas serão libertas e ela terá chance de sair do outro mundo e sobreviver. Assim, temos uma transmissão de força espiritual, o divino se apresenta e faz solicitações a menina para que ela se empenhe e se torne heroína e vitoriosa.

Impulsionada pelo desejo de voltar para casa e para os seus verdadeiros pais, a menina encontra forças e ajuda do seu outro amigo Whybie para enfrentar a Bela Dama, agora transformada em sua fúria e aparência real, a própria personificação do mal.

As figuras e situações dos contos de fadas também personificam e ilustram conflitos internos, mas sempre sugerem sutilmente como estes conflitos podem ser solucionados e quais os próximos passos a serem dados na direção de uma humanidade mais elevada. (BETTELHEIM, 2002, p. 19)

Coraline antes chateada com os genitores entende que somente eles podem oferecer o amor verdadeiro e a segurança que ela procura apesar dos defeitos de ambos. Voltando para sua verdadeira casa, percebe que seus pais sumiram, e sente-se sozinha e insegura. Vai até a casa das senhoras e conta a situação. A Srta Spink entrega à menina um triângulo com um buraco no meio para que ela olhe e encontre o que está procurando. Simbolicamente, o triângulo com o olho no centro chama-se Olho da Providência, símbolo maçom que costuma ser interpretado como a representação do olho de Deus observando a humanidade.¹⁵ No contexto do filme, é atribuído a Coraline o papel de enxergar aquilo que

¹⁵ Disponível em: <<http://www.eduexplica.com/2010/09/o-olho-da-providencia.html>> Acesso em: 27 de Abr. de 2015

ninguém mais pode ver, tornando-a especial e quase divina, pois cabe a ela a responsabilidade de salvar seu verdadeiro mundo.

O gato preto mostra onde os pais estão presos, atrás de um espelho, congelando de frio. Mais tarde descobrimos ser um enfeite de lareira em formato de globo de neve o local real onde foram aprisionados. A menina fica desesperada e enfurecida. Agora cabe a ela corrigir o erro de ter confiado na outra mãe, para tentar salva-los. A inversão de papéis demonstra que agora a menina deverá entender sua posição no mundo. A criança deve enfrentar seus medos a fim de ser recompensada com a volta da sua segurança. Segundo Betellheim (2002) são nossos sentimentos positivos que dão forças para desenvolver nossa racionalidade. Somente a esperança no futuro pode sustentar-nos nas adversidades que encontramos inevitavelmente.

A manipuladora, Bela Dama, atrai Coraline novamente para o outro mundo. Contudo, a menina toma o controle. Ela já conhece os pontos fracos da outra mãe que, por exemplo, adora jogos e obviamente se julga capaz de vencer todos. A menina sugere então que comecem brincar com um de exploração. Propõe que caso encontre os olhos das crianças mortas a outra mãe devolve seus pais ao seu verdadeiro mundo. Julgando-se já vencedora, a Bela Dama sorri maliciosamente e diz que já preparou situações para o desafio lançado. Engole a chave da porta, única cópia, não deixando outras chances para qualquer possível fuga de Coraline.

O mundo outrora tão bem construído, colorido e vivaz, torna-se cruel e cheio de armadilhas contra a menina. A outra mãe, não disposta a perder, controla todos os personagens que modelou: o outro pai e os outros vizinhos tornam-se monstruosos pela mão da bruxa. Ainda que o outro pai tenha se apegado à menina, a Bela Dama induz suas ações contrariando sua vontade de não fazer nenhum mal. “Desculpe, eu sinto muito, sua mãe está me obrigando. Eu não quero fazer mal nenhum a você” diz o personagem.

Nos contos de fadas o mal é tão presente quanto à virtude. Em praticamente todo o conto de fadas o bem e o mal recebem corpo na forma de algumas figuras e de suas ações, já que bem e mal são onipresentes na vida e as propensões para ambos estão presentes em todo homem. É esta dualidade que coloca o problema moral e requisita a luta para resolvê-lo. (BETTELHEIM, 2002, p.5)

Quanto mais a outra mãe se irrita, as verdadeiras formas vão aparecendo. Os outros cães das outras Srta. Pink e Srta. Forcible são na verdade cães-morcegos de olhos vermelhos. As mulheres são terríveis monstros deformados. Os camundongos do outro Sr. Bobinsk são gigantescas ratazanas. E este é apenas uma forma macilenta e cinza.

(...) Os pais nos contos de fadas ficam divididos em duas figuras, representativas dos sentimentos opostos de amor e rejeição, também a criança externaliza num “alguém” todas as coisas ruins que são muito ameaçadoras para que sejam reconhecidas como parte dela mesma. (...) Ao seu próprio modo nos adverte das consequências de nos deixarmos arrebatar pelos sentimentos de raiva. (BETTELHEIM, 2002, p. 74)

Confrontada pelo outro Sr. Bobinks sobre o porquê dela não permanecer no outro mundo, já que no verdadeiro ninguém dá atenção a ela, Coraline responde rispidamente que ele não sabe do que esta falando, uma vez que sequer é real. Pensando ter perdido o último objeto que fazia parte do jogo, ela começa a chorar, lamentando que por sua causa seus verdadeiros pais nunca mais voltariam.

Uma criança cede facilmente a sua tristeza em relação a uma pessoa que lhe é querida, ou à impaciência quando tem que esperar. Tende a abrigar sentimentos raivosos ou a embarcar em desejos furiosos, pensando pouco nas consequências caso eles se tornassem fatos. Muitos contos de fadas retratam os resultados trágicos destes desejos imprudentes que ocorrem quando a pessoa deseja algo excessivamente ou é incapaz de esperar até as coisas ocorram no tempo devido. (BETTELHEIM, 2002, p.74)

O gato, como seu fiel escudeiro, devolve o objeto que Coraline julgava perdido. O outro mundo começa a se desfazer enquanto a menina vai vencendo o jogo. Quando os objetos que são os “olhos” das crianças fantasmas e que contém sua alma são reunidos, o outro mundo torna-se cinzento e desmantelado. Correndo para dentro da outra casa, a outra mãe espera a menina em sua forma mais fantasmagórica e cadavérica. Julgando ter vencido o jogo, prepara o botão e a agulha para transformar Coraline em seu fantoche eterno. Porém, não conta com a astúcia e bravura infantil.

A menina, ajudada pelas almas das crianças encontra o globo de neve em que seus verdadeiros pais estão presos e pensa rapidamente em um plano. Induz a outra mãe a abrir a porta com a única chave que é possível dizendo que tem certeza que seus pais estão escondidos lá. A Bela Dama agora terrivelmente macabra sorri com escárnio dizendo que Coraline perdeu e terá que ficar com ela para sempre, já com a agulha e os botões em mãos. Contudo, a menina joga seu protetor, o gato preto, em cima da bruxa para que possa sair correndo e entrar no túnel de volta.

Nesse momento descobrimos que a Bela Dama não é apenas uma bruxa; sua forma verdadeira é de uma imensa aranha negra, que tece o mundo conforme seus desejos. Coraline com a força potencializada pela ajuda das almas consegue trancar a outra mãe no outro mundo. O túnel já não tinha mais a forma convidativa de um útero materno significando segurança e aconchego. Agora alternada entre cores enegrecidas e esverdeadas

demonstrando perigo. Voltando ao seu mundo, seus outros pais estão vivos e não parecem se lembrar de nada, contudo o globo de neve aparece quebrado. Tudo volta à normalidade, mas, seus pais verdadeiros, agora finalizado o catálogo de jardinagem no qual estavam trabalhando incessantemente, começam a dar mais atenção à menina.

Estas estórias contam que, apesar das más consequências dos maus desejos, com boa vontade e esforço podemos corrigir as coisas novamente. (...) Apesar das consequências momentâneas, nada muda permanentemente; depois de todo o desejo ser efetuado, as coisas voltam a ser exatamente como eram antes do encanto começar. (...) Advertem a criança das possíveis consequências indesejáveis de um desejo precipitado, e lhes asseguram ao mesmo tempo em que o desejo é de pouca consequência, particularmente se a pessoa é sincera nos esforços para desmanchar os resultados ruins. (BETTELHEIM, 2002, p. 76-77)

As almas são libertas, mas fazem um alerta: Coraline ainda corre perigo. A única chave continua com a menina. Para que tudo acabe, ela precisa se livrar do último objeto que liga a outra mãe ao seu mundo. A chave pode ser traduzida como o meio de chegar novamente à psique da menina.

A outra mãe se reduz agora a uma mão que anda exatamente como uma aranha tateando a procura do objeto tão precioso. Coraline dirige-se ao poço extremamente fundo. Ajudada por Whybie joga a mão-aranha da outra mãe dentro das profundezas para que jamais possa emergir novamente. A coragem, valentia e laços de amizade de Coraline trouxeram o seu desfecho de final feliz.

Pequenos eventos cotidianos levam a grandes coisas. O conto de fadas encoraja a criança a confiar na importância de suas pequenas aquisições reais, embora ela não o perceba no momento. (...) Fornece o reassuramento de que a criança receberá ajuda nos seus empenhos no mundo exterior, e que um sucesso eventual recompensará seus esforços contínuos. (BETTELHEIM, 2002, p. 78)

Segundo Bettelheim (2002, p. 78), ao mesmo tempo em que os contos de fadas invariavelmente apontam para um futuro melhor, concentram-se no processo de mudança mais do que na descrição dos detalhes da felicidade a ser conquistada no final. Coraline precisou passar por muitos obstáculos para valorizar seus pais verdadeiros e entender que apesar de sempre estarem ocupados, o amor pela menina era seguro. É transmitido o ensinamento de que não se pode deixar enganar pelas coisas oferecidas por estranhos e principalmente, por facilidades, afinal tudo tem seu preço. Ela precisou aprender a lidar com um mundo totalmente diferente da real proteção do lar como consequência da desobediência e curiosidade excessiva.

O filme mostra aos espectadores, tanto crianças - quanto adultos- que “necessita-se uma educação moral que conduza às vantagens do comportamento moral, não através de conceitos éticos e abstratos, mas daquilo que parece tangivelmente correto e portanto significativo” (BETTELHEIM, 2002, p.3). Ainda que a outra mãe fornecesse tudo que a menina queria, não demonstrava valores, somente a manipulação para que obtivesse o controle sobre todos afim de que unicamente seus desejos fossem satisfeitos. Se a menina aceitasse ter seus olhos substituídos por botões em troca de ter o mundo perfeito, seria punida com a submissão eterna a outra mãe.

Não é o fato do mau feitor ser punido no final da estória que torna essa imersão nos contos de fadas uma experiência em educação moral, embora isto também se dê. Nos contos de fadas como na vida, há a punição ou o temor dela. (BETTELHEIM, 2002, p. 5)

O filme traz discussões sobre o comportamento dos pais perante a criança e reflexões sobre como o mal pode estar escondido sob coisas e pessoas aparentemente dóceis e gentis. Se não há acompanhamento e atenção, as consequências podem ser devastadoras, uma vez que o poder de um adulto convencer uma criança é intenso e perigoso. Com um enredo simples e de fácil entendimento, esses temas podem ser trazidos para discussão no núcleo familiar.

Tais temas são vivenciados como maravilhas porque a criança se sente entendida e apreciada bem no fundo de seus sentimentos, esperanças e ansiedades, sem que tudo isso tenha que ser puxado e investigado sob a luz austera de uma racionalidade que esta aquém dela (BETTELHEIM, 2002, p. 13).

Podemos concluir que em *Coraline*, Neil Gaiman mostra através de simbolismo, misticismo e psicanálise que não devemos nos enganar pelas aparências e pelas coisas fáceis. Devemos enfrentar nossos medos com coragem e bravura de uma criança e procurar enxergar a realidade, uma vez que a manipulação tece ideias como teias armadas por “monstros” (maus pensamentos) procurando nos tornar fantoches, escravos mentais, das nossas próprias vontades, sendo levados a caminhos, “a outros mundos” não tão ideais quanto imaginamos.

Segundo Bettelheim (2002 p.2) para encontrarmos um significado mais profundo, devemos ser capazes de transcender os limites estreitos de uma existência autocentrada e acreditar que daremos uma contribuição significativa para a vida. O filme “*Coraline e o Mundo Secreto*” (2009) insinua que ao permitirmos que a fantasia invada um pouco nosso cotidiano- desde



que não permanecemos presos a ela - despertaremos renovados e aptos a enfrentar, encarar a realidade que nos cerca.

REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise do Conto de Fadas**. 16ª ed. Paz e Terra, 2002.

BISSETTE at all. **Os Vários Mundos de Neil Gaiman**. 1º ed. Geração Editorial, 2011

BLOG, Edu Explica. **O Olho da Providência**. Disponível em: <<http://www.eduexplica.com/2010/09/o-olho-da-providencia.html>> Acesso em: 27 de Abr. de 2015

CORALINE e o Mundo Secreto. Direção: Henry Selick Intérprete: Dakota Fanning. Roteiro: Neil Gaiman, Universal, 2009. 100 min, som, color.

CIRIACO, Douglas. **O que é Stop Motion?**. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>> Acesso em: 27 de Abr. de 2015

DICIONÁRIO, Símbolos. **Gato Preto**.

Disponível em: <<http://www.dicionariodesimbolos.com.br/gato-preto/>> Acesso em: 26 de Abr. de 2015

FARIA, Erik. **Bonecos de Vodou**. Disponível: <<http://www.http://misteriosfantasticos.blogspot.com.br/2010/07/bonecos-de-vodu.html#>> Acesso 26 de Mar. 2015

GAIMAN, Neil. **Coraline**. 1º ed. Rocco, 2002

GAIMAN, Neil. **Deuses Americanos**. 3º ed. Conrad, 2006

GAIMAN, Neil. **Os Filhos de Anansi**. Ed. Conrad, 2011

GAIMAN, Neil. **O Oceano no Fim do Caminho**. Ed. Intrínseca, 2011

GALIARDI, VISETTI. **Coraline e o Mundo Secreto**. Disponível em: <<http://psicoleque.blogspot.com.br/2012/08/coraline-e-o-mundo-secreto.html>> Acesso 26 de Abr. 2015

KLEIN, Melanie. **A Importância da Formação dos Símbolos no Desenvolvimento do Ego**. In: Amor, Culpa, Reparação e Outros Trabalhos. Rio de Janeiro: Imago. 1930

OLIVEIRA, Hilza. **Personagens que deveriam ter se conhecido**. Disponível em: <http://www.espelhodasm maravilhas.com/2013_10_01_archive.html> Acesso 26 de Abr. de 2015

RAMOS, Fernando. **Agenda Satânica de Hollywood (Episódio 18): O significado oculto do filme “Coraline”**. Disponível em: <<http://apocalink.com.br/agenda-satanica-de-hollywood-o-significado-oculto-do-filme-coraline/>>

SANTANA, Ana Lúcia. **Grafic Novel**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>> Acesso em 23 de Abr. de 2015



WIKIPEDIA. **As 13 Colônias da América.** s.d. Disponível em: http://www.http://pt.wikipedia.org/wiki/Treze_Col%C3%B4nias Acesso 26 de Abr. 2015
Coraline e o Mundo Secreto. Direção: Henry Selick Intérprete: Dakota Fanning.
Roteiro: Neil Gaiman, Universal, 2009. 100 min, som, color.

WIKIPEDIA. **Teimancia** s.d. Disponível em:< <http://pt.wikipedia.org/wiki/Teimancia>> Acesso em: 26 de Abr. de 2015