



## UMA PERCEPÇÃO DO MUNDO PELO OLHAR DE CORALINE

Geovani José da Silva

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ma. Concísia Lopes dos Santos

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

[geovani.j@hotmail.com](mailto:geovani.j@hotmail.com)

**RESUMO:** *Coraline* (2003), novela fantástica de terror infanto-juvenil, de autoria do escritor inglês Neil Gaiman, é uma obra que traz uma personagem capaz de quebrar alguns paradigmas. Coraline, mesmo sendo criança e menina, não é marcada apenas pelas mesmas características que muitas personagens femininas são dotadas. Pelo contrário, ela faz uso de sua curiosidade para se divertir e, mediante o que encontra em seu percurso, enfrenta com coragem astúcia o mundo que encontra do outro lado do seu. Em nossa análise faremos um estudo comparativo, no qual a novela *Coraline* e a *graphic novel* de título homônimo serão relacionados, enfocando como modo de olhar da menina Coraline em ambas as obras é responsável por perceber as nuances das situações e daí puder discernir como proceder dentro de suas possibilidades. Partiremos da análise do lugar que os quadrinhos estão ocupando na atualidade, dando destaque ao conceito de *graphic novel*, e como isso se dá com a obra em análise. Procuraremos observar como o olhar da personagem principal colabora para sua tomada de decisão diante das situações que deve enfrentar em sua jornada no novo mundo que encontra, considerando também sua condição de criança e seu modo de olhar. O terceiro momento será a comparação da imagem construída pelo narrador da novela e pela ilustração dos quadrinhos. Trata-se de dados iniciais obtidos a partir de uma pesquisa mais extensa ainda em processo de construção.

**Palavras-chave:** Novela *Coraline* a *Graphic Novel*; estudo comparativo; o olhar.





## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A novela *Coraline* (2003), gênero terror infanto-juvenil, conta a história da menina Coraline e sua família, quando se mudam para um apartamento em um prédio antigo. Pelo fato de a casa ser grande, estava dividida em quatro partes: uma com a família Jone;, uma com o senhor Sr. Bobinsky, que morava sozinho e adestrava ratos para apresentações circenses; e em outra parte moravam a senhorita Spink e a senhorita Forcible, que eram atrizes aposentadas; a quarta parte estava vazia.

A família de *Coraline* era composta por sua mãe, Mel Jones, e seu pai, Charlie Jones. A jovem menina cheia de energia passava os dias procurando atividades para o seu entretenimento. Em certo momento Coraline fica entediada e em uma conversa com seu pai, pois ela o chama para brincarem e, por ele ser muito ocupado com seu trabalho, não tinha tempo para brincar com ela, o que o leva a sugerir à filha que contasse todas as portas e janelas da casa.

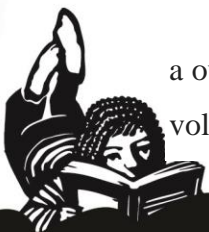
Em sua pesquisa Coraline descobriu que das 14 portas que haviam na casa, apenas 13 abriam e fechavam. A décima quarta estava trancada e isso despertou sua curiosidade, o que a fez pedir à sua mãe que abrisse a porta para que ela pudesse ver o que tinha lá e assim aconteceu.

Sua mãe abriu a porta que dava direto com uma parede de tijolos, o que, provavelmente, como sua mãe a explicou, era para separar as partes da casa. Ainda curiosa, no outro dia, Coraline buscou a chave e sozinha abriu a porta, deparando-se com uma outra visão. Naquele momento não mais ela vê a parede, mas um corredor escuro, onde entra em busca de conhecer como era o apartamento do outro lado.

À medida que andava, começou a sentir familiaridade com espaço e se deparou com uma mulher semelhante à sua mãe e um homem semelhante ao seu pai e também aos seus vizinhos. O que prendeu a atenção da menina foi o fato de que as pessoas daquela realidade não possuíam olhos, mas botões no lugar dos olhos.

Naquela realidade nova, algumas coisas eram diferentes. Sua outra mãe e seu outro pai eram bem mais atenciosos e disponíveis para estar com ela, embora, o clima de estranheza ainda pairasse na situação que vivenciava naquele momento. Mesmo ela gostando daquele espaço, para que pudesse continuar habitando ali, Coraline teria de optar pelos botões no lugar dos olhos, o quê, de imediato, rejeita e deseja voltar para sua casa real. Após sua volta ocorre a ela uma surpresa: seus pais reais não estavam em sua casa e ela os esperou por muito tempo.

No dia seguinte, ela revestida de ousadia e coragem vai em frente e decide voltar para a outra realidade, a das pessoas de olhos de botões, com o objetivo de encontrar seus pais. Ao voltar, a menina se depara com sua mãe de olhos de botões cheia de amor para dar. Contudo, m.br





# VII ENLIJE

Coraline estava obstinada a encontrar seus pais reais. Por sua esperteza, ela sabia que havia algo errado naquele ambiente e as pessoas que compunham aquele lugar. A mãe de olhos de botões ficou brava com a reação de sua filha e, para puni-la, a prende num espaço escuro por atrás do espelho. Lá, a esperta Coraline descobre que havia três almas de crianças de diferentes épocas que tinham sido comidas e suas almas estavam aprisionadas por aquela mãe.

Após conseguir sair desse espaço, ela desafia a mãe de olhos de botões em um jogo em busca de salvar as almas dos seus amigos e de seus pais. Consegue encontrar as almas que buscava e, com o auxílio do seu amigo gato, consegue fugir daquela realidade.

A novela fantástica de terror infanto-juvenil *Coraline*, do autor britânico Neil Gaiman, foi publicada em 2002 no Reino Unido e nos Estados Unidos. Chegou a ganhar os prêmios Hugo e Nebula Award, de melhor novela de 2002, e o Bram Stoker Award, de melhor trabalho de novos escritores do mesmo ano. *Coraline* chegou a ser comparada com Alice no País das Maravilhas, do também britânico, Lewis Carroll, por causa de seu surrealismo e de sua trama baseada numa realidade alternativa.

A personagem protagonista da trama, a menina Coraline Jones, se revela como uma figura diferente das meninas das histórias tradicionais, pois o seu gênero não a faz sensível, no sentido de torná-la vulnerável às situações que acontecem no desenrolar da história. Embora Coraline tenha medo, um sentimento normal à sua idade, isso não é motivo para impedi-la de agir, pelo contrário, ela redireciona suas energias e enfrenta com coragem os desafios que a tomam e, pelo desfecho, pode-se notar como a jovem consegue vencer a situação. Coraline não é apenas uma mocinha em perigo, mas uma mocinha capaz de enfrentar, com muita determinação, esse perigo.

É graças à rápida percepção de Coraline que ela descobre como a outra realidade, após a passagem da porta, não era boa, mesmo que a existência parecesse afável. Ambas as realidades – o lado real e o lado fantástico - vivenciadas são discernidas com destreza.

Procuraremos observar nesta tentativa de análise como o olhar da personagem principal colabora para sua tomada de decisão diante das situações que deve enfrentar em sua jornada no novo mundo que encontra, considerando também sua condição de criança e seu modo de olhar.

Em nossa análise faremos um estudo comparativo, no qual a novela *Coraline* e a *graphic novel* de título homônimo serão relacionados, enfocando como modo de olhar da menina Coraline em ambas as obras é responsável por perceber as nuances das situações e daí puder discernir como proceder dentro de suas possibilidades.

Partiremos da análise do lugar que os quadrinhos estão ocupando na atualidade, dando destaque ao conceito de *graphic novel*, e como isso se dá com a obra em análise. Procuraremos





# VII ENLIJE

observar como o olhar da personagem principal colabora para sua tomada de decisão diante das situações que deve enfrentar em sua jornada no novo mundo que encontra, considerando também sua condição de criança e seu modo de olhar. O terceiro momento será a comparação da imagem construída pelo narrador da novela e pela ilustração dos quadrinhos. Trata-se de dados iniciais obtidos a partir de uma pesquisa mais extensa ainda em processo de construção.

## 2 O LUGAR DOS QUADRINHOS NA ATUALIDADE

Waldomiro Vergueiro, professor e pesquisador brasileiro especializado em quadrinhos, em seu livro *Metodologia para o estudo de histórias em quadrinhos* (2017), afirma que em uma análise mais geral, os quadrinhos por muito tempo tiveram espaço limitado, pois era visto como obra destinada ao público infanto-juvenil e de qualidade inferior. Com o passar dos anos, isso foi se modificando, o que resultou em um gênero literário cada vez mais estudado nos dias de hoje no Brasil.

Na mesma linha, a *graphic novel* tornou-se é uma versão das HQs que, apresentando-se de certa forma mais requintada, costuma ser organizada em livro. A definição de *Graphic novel* foi popularizada por Will Eisner, depois de aparecer na capa de sua obra *Um Contrato com Deus*, publicada em 1978, no formato de um trabalho maduro e complexo. O termo *Graphic novel* foi colocado na intenção de distingui-lo do formato de HQs tradicional. Este gênero costuma ser mais apreciada pelo público adulto, segundo Vergueiro (2017).

Ao refletir acerca dos estudos de HQs, nos deparamos com algo razoavelmente novo no meio acadêmico, uma vez que o estudo desse gênero não possui ainda uma variedade de teóricos que dissertem acerca da temática, muitas vezes pelo fato de os quadrinhos possuírem crianças e adolescentes como seu público de consumo e essa literatura ainda estar caminhando para um verdadeiro reconhecimento entre os professores das universidades brasileiras de um modo geral.

## 3 O OLHAR DE CORALINE

Se observamos a novela de Gaiman pela perspectiva psicológica (VERGUEIRO, 2017), Coraline em meio aos momentos da rotina de sua casa nova, ela sempre se demonstra muito curiosa e sua curiosidade é responsável pela complicação em que a história se desenrola. Mesmo em alguns momentos a protagonista sentindo medo, isso não é um fato que a prenda





# VII ENLIJE

mediante as situações mais adversas, pelo contrário, é o medo o motivo precursor que a leva a superar tudo com destreza.

Segundo Vergueiro, assim podemos compreender a leitura psicológica nos quadrinhos: “[...] verifica como os quadrinhos retratam ou afetam os indivíduos quando eles interagem com o meio ambiente.” (VERGUEIRO, 2017, p. 90)

*Coraline* é uma obra em que sua personagem principal apresenta uma nova imagem da figura feminina, em especial a infantil, modificando-se do protótipo que se convencionou sobre personagens femininas, em que há uma sensibilidade enaltecida, por inúmeras obras ao longo do tempo. Desde o começo da narrativa encontra-se uma jovem ativa e que sempre está procurando atividades para entreter o seu dia a dia.

O modo de olhar que a personagem principal faz uso é de primordial relevância, visto que em sua essência o olhar é filosófico, pois é pelos olhos que percebe-se o mundo ao seu redor e na outra realidade seus pais e vizinhos não possuem olhos, mas botões no lugar destes e o olhar, por ele mesmo, já é uma forma de comunicação, apenas pelo olhar é possível já se realizar uma leitura. Segundo Vergueiro, assim podemos compreender a leitura filosófica nos quadrinhos se dá pela reflexão do compreendido como ético, assim também, envolvendo as concepções pelas quais as personagens percebem o mundo observando seus valores e analisar o meio.

“Essa perspectiva vai analisar os pensamentos, sentimentos e comportamentos dos personagens.” (VERGUEIRO, 2017, p. 90). Também, é pelo olhar que a jovem menina consegue confirmar que a outra realidade é apenas aparentemente boa, mostrando-se uma realidade adversa e contraditória com o real e com os aspectos físicos que ela tinha visto ao longo sua vivência naquele ambiente. É ainda por meio de um modo diferente de observar o seu redor que Coraline enxerga aquela nova realidade. A figura 1 um confirma essa ideia:



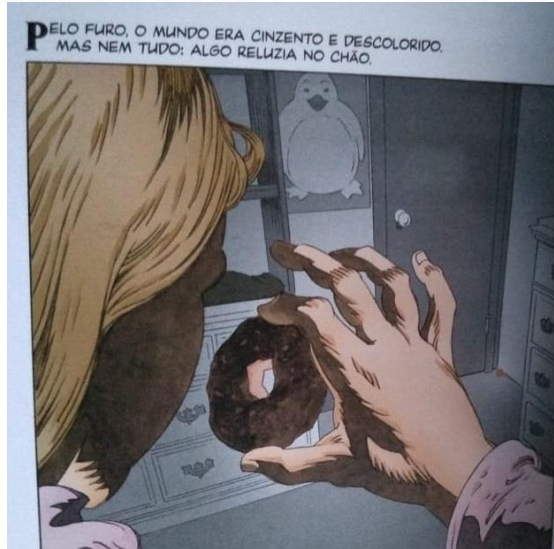


Figura 1 GAIMAN, 2010, p. 108.

Durante a história verifica-se como a menina Coraline é inteligente e astuciosa, em meio ao desenrolar da narrativa sempre realiza uma leitura da situação. É pela leitura do ambiente e seus respectivos aspectos que Coraline desenvolve sua compreensão de como proceder. Para isso, utiliza-se de uma importante ferramenta, uma pedra, cujo furo no centro a mostra um novo real, um outro real além do fantástico que experimenta. A pedra permite à Coraline um olhar além do seu, além do olhar convencional, que os olhos humanos ou de botões não permitiria, um olhar talvez mais “verdadeiro”.

#### 4 O TEXTO VERBAL E NÃO VERBAL PARA UM MESMO OLHAR

É com “A análise literária de histórias em quadrinhos envolve a investigação de temas predominantes, argumentos e caracterizações.” (VERGUEIRO, 2017, p. 98). Além de também proporcionar uma liberdade na análise das obras ofertando a possibilidade de recortes e reorganização dos fatos com o fim de obedecer ao objetivo ao qual se almeja.

No texto imagético há uma materialização da narrativa verbal. Um ponto que pode ser destacado é o fato de como no *Graphic novel* as imagens confirmam o narrador, e otimizam o efeito de verossimilhança dentro da obra. Ao se fazer uma leitura de *Coraline*, enquanto narrativa, e a *graphic novel* da mesma história, um leque de novas percepções pode ser verificadas. Tomemos a imagem a seguir:





Figura 2 GAIMAN, 2010, p.50.

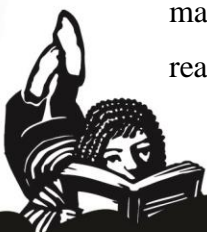
Na figura 2, o olhar da personagem Coraline demonstra estranheza, mesmo estando vivendo aquela situação fantástica, observa-se que ela não fica pacífica, mas lê toda a situação e não se deixa conduzir tão fácil por seus outros pais. Essa reação da personagem acontece também em outros momentos, na quais ela faz uso de sua esperteza embora, também saboreasse o medo, porém mesmo assim ela segue tentando vencer as adversidades encontradas ao longo da narrativa.

Como se sabe, a cada leitura que é realizada os indivíduos também dialogam com as imagens acústicas que remontam e completam ou até mesmo ressignificam mediante ao sentido que se é construído durante a leitura. Logo, na leitura da *Graphic novel* as imagens cumprem com o seu papel no sentido de conferirem a toda a obra a ênfase necessária para a construção dos efeitos de sentido.

Para se falar na relevância das imagens na obra, além de descrever e argumentar, se faz necessário também utilizar as imagens propriamente ditas, as ilustrações, para dissertar a respeito do tema a ser desenvolvido.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este pretense artigo apresenta dados iniciais obtidos a partir de um início de pesquisa mais extensa ainda em processo de construção. Os resultados aqui apresentados poderão ser reafirmados ou questionados, mas certamente melhorados com o desenvolver das leituras.





# VII ENLIJE

Por hora, concluimos as ideias até aqui construídas, mas ainda não finalizadas. No entanto, temos a certeza de que ainda há muito por descobrir e por dizer.

## REFERÊNCIAS

GAIMAN, Neil. **Coraline**. Tradução Regina de Barros Carvalho. Rocco: Jovens leitores, 2003.

\_\_\_\_\_. **Coraline**/Neil Gaiman; adaptado e ilustrado por P. Craig Russell; tradução de Regina de Barros Carvalho. Rio de Janeiro: Rocco Jovens leitores, 2010.

VERGUEIRO, Valdomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

