



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CAMPUS III**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS-INGLÊS**

**VINICIUS DE ALMEIDA LOPES**

**AS CORALINES DE NEIL GAIMAN (2002) E DE HENRY SELICK (2009): UMA  
ABORDAGEM ADAPTATIVA**

**GUARABIRA – PB**

**2024**

VINICIUS DE ALMEIDA LOPES

**AS CORALINES DE NEIL GAIMAN (2002) E DE HENRY SELICK (2009): UMA  
ABORDAGEM ADAPTATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)  
apresentado à Universidade Estadual da Paraíba –  
UEPB, Campus III, Guarabira, em cumprimento aos  
requisitos para obtenção do grau de Licenciatura  
Plena em Letras – Habilitação em Língua Inglesa.

**Área de concentração:** Literatura e Cinema

**Orientador:** Prof. Dr. José Vilian Mangueira

**GUARABIRA**

**2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L864c Lopes, Vinicius de Almeida.  
As Coralines de Neil Gaiman (2002) e de Henry Selick (2009) [manuscrito] : uma abordagem adaptativa / Vinicius de Almeida Lopes. - 2024.  
28 p. : il. colorido.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.  
"Orientação : Prof. Dr. José Viliam Manguieira ,  
Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC. "

1. Coraline. 2. Releituras Filmicas. 3. Adaptação  
Audiovisual. I. Título

21. ed. CDD 810

VINICIUS DE ALMEIDA LOPES

**AS CORALINES DE NEIL GAIMAN (2002) E DE HENRY SELICK (2009):  
UMA ABORDAGEM ADAPTATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)  
apresentado à Universidade Estadual da  
Paraíba – UEPB, Campus III, Guarabira, em  
cumprimento aos requisitos para obtenção do  
grau de Licenciatura Plena em Letras –  
Habilitação em Língua Inglesa.

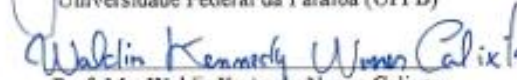
**Área de concentração:** Literatura e Cinema

Aprovada em: 13/06/2024.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof. Dr. José Viliam Manguera (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Me Jenison Alisson dos Santos  
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

  
Prof. Me. Waldir Kennedy Nunes Calixto  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa da obra <i>Coraline</i> (2002) em sua primeira versão, adaptação em <i>stop motion</i> e relançamento.....	15
Figura 2: Imagem da série <i>Stranger Things</i> , do filme <i>It</i> , da série <i>Dark</i> e do filme <i>A vila</i> .....	16
Figura 3: <i>Coraline</i> e os pais no livro e no filme.....	17
Figura 4: Mãe e pai de <i>Coraline</i> trabalhando.....	18
Figura 5: Outra mãe e suas versões.....	19
Figura 6: Senhoritas Spink e Forcible idosas e jovens.....	20
Figura 7: Senhor Bobinsky na adaptação.....	21
Figura 8: Camundongos de circo na adaptação.....	21
Figura 9: Gato preto.....	23
Figura 10: <i>Coraline</i> e os túneis.....	24
Figura 11: Chave de botão.....	24
Figura 12: Boneca espiã.....	25
Figura 13: Wybourne Lovat.....	25

## SUMÁRIO

1.CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	6
2.ANÁLISE SOBRE A LINGUAGEM DO CINEMA: A MISE-EN-SCÈNE.....	8
3.CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A TRANSPOSIÇÃO DA OBRA LITERÁRIA PARA A AUDIOVISUAL.....	12
4.REFLEXÕES SOBRE A ADAPTAÇÃO DE SELICK (2009) .....	22
5.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	27

# AS CORALINES DE NEIL GAIMAN (2002) E DE HENRY SELICK (2009): UMA ABORDAGEM ADAPTATIVA

VINICIUS DE ALMEIDA LOPES

## RESUMO

Os inúmeros debates existentes quanto às criações artísticas mostrando os aspectos relacionados às adaptações audiovisuais se fazem presente nos estudos fílmicos desde a primeira realização de tal feito entre um meio e o outro. No entanto, os debates e pesquisas a respeito do tema abordado evoluíram junto com a sociedade fazendo com que novas visões sobre o entendimento relacionando textos literários e fílmicos com temas ainda não abordados surgissem. Sendo assim, esta pesquisa expõe as características presentes em releituras fílmicas feitas a partir de obras literárias para o contexto audiovisual, de maneira a dialogar com os elementos presentes na *mise-en-scène* através da comparação entre a obra base e obra adaptada. Como nosso objeto de análise foram escolhidos então a obra *Coraline* de Neil Gaiman (2002), as artes de Dave McKean (2002) e Chris Riddell (2012) e a animação feita em *stop motion* de Henry Selick, *Coraline e o Mundo Secreto* (2009). Para tal interpretação, essa pesquisa então utiliza-se de autores como Eva Heller (2013), Marcel Martin (2005), Linda Hutcheon (2013), David Bordwell e Kristin Thompson (2013) considerando suas influências na área do estudo de maneira simples, expositiva e bibliográfica.

**Palavras-chave:** Adaptação; Audiovisual; *Coraline*; Releitura.

## ABSTRACT

The innumerable existing debates about artistic creations showing the aspects related to audiovisual adaptations have been made by the academy since the first realization of such a feat by one medium and the other. However, the debates and research on the topic addressed have evolved with society, causing new views on the understanding relating literary and filmic texts with themes not yet addressed to emerge. Therefore, this research exposes the characteristics present in cinematographic reinterpretations made by literary works for the audiovisual context to dialogue with the elements present in the *mise-en-scène* through the comparison between the base work and the adapted work. As our object of analysis, we had chosen the book by Neil Gaiman (2002), *Caroline*, the arts by Dave McKean (2002) and Chris Riddell (2012), and the stop motion animation by Henry Selick, *Coraline and the Secret World* (2009). To do such interpretation, this research then uses authors such as Eva Heller (2013), Marcel Martin (2005), Linda Hutcheon (2013), David Bordwell and Kristin Thompson (2013) considering their influences in study in a simple, expository, and bibliographical way.

**Keywords:** Audiovisual; Adaptations; *Coraline*; Reinterpretation.

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Através dos estudos realizados com intuito de compreender e analisar as particularidades presentes nas transições de obras literárias para o campo do audiovisual, o trabalho se faz quando analisamos os aspectos entre diferentes abordagens sobre uma mesma narrativa, tendo como objeto de estudo as adaptações presentes nas mais diferentes mídias; literatura, jogos, animes, HQs dentre outras. Neste presente trabalho, tal estudo se faz através do romance para o cinema. Os debates gerados dentro do campo das adaptações literárias são diversos e envolvem grandes tópicos presentes na transição de um campo para o outro: visão, abordagem e estilo do diretor são importantes pontos analisados por Robert Stam (2006) em *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. Segundo o estudioso, quando comparados e atribuídos à “fidelidade”, eles acabam por carregar ideais regados de preconceitos ignorando o que foi recriado pela adaptação, focando no discurso sobre elementos que foram perdidos. O desenvolvimento do presente trabalho se dá através da análise e comparação desses aspectos sobre a prática de adaptar, atribuindo como objeto de pesquisa o romance infantojuvenil *Coraline* de Neil Gaiman (2002) e a adaptação cinematográfica *Coraline* do diretor Henry Selick (2009).

Desse modo, o presente trabalho tem como objetivo debater as características das obras, mostrando tanto as visões de autoria da obra literária de Neil Gaiman quanto na adaptação cinematográfica feita pelo diretor Henry Selick, trazendo a sua visão a respeito da obra base e como a mesma se transforma durante a passagem do campo literário para o audiovisual. Como fio condutor da presente pesquisa, focaremos nossa análise nos conceitos que orbitam os estudos da *mise-em-scène* e o signo audiovisual, tais como direção artística, ambientação, desenvolvimento do personagem, dentre outros elementos.

A investigação feita tange as áreas de literatura e de cinema, mostrando pontos que visam estabelecer que durante a construção de sentido na área literária o contexto semiótico é responsável pela criação de diversos sentidos dentro da obra, moldando a narrativa e a visão do leitor a respeito da obra literária. Partindo da abordagem de que a simbologia na obra é capaz de criar sentidos que vão além de uma simples análise, o trabalho aqui é construído. Se tratando de literatura, a construção de sentido se configura de diversas maneiras que variam desde a criação do nome de um personagem, o nome de um lugar ambientado na trama ou até composta por simples frases ditas durante a construção da narrativa que são capazes de criar contextos que vão além do que foi dito de maneira explícita. O mesmo acontece em obras cinematográficas, que podem passar mensagens através de uma linguagem visual como figuras, ambientações, caracterizações de personagens dentre outros pontos.



Sendo assim, esses sentidos que transitam os estudos sobre adaptações literárias existentes entre obra base e novo projeto podem ser transferidos durante a passagem de uma obra entre diferentes áreas, fazendo com que tanto obras literárias quanto cinematográficas possam passar diversas mensagens através das escolhas de palavras e imagens concebidas pelos seus criadores. Visando estudos sobre transições de obras adaptativas entre meios diferentes, é pertinente utilizar a teoria da adaptação que busca compreender as especificidades presentes durante o processo de abordagem sofrido por um texto base entre duas áreas.

Quando adentramos no campo da adaptação audiovisual, buscamos compreender os processos pelos quais uma obra sucede ao passar de um meio para o outro. Temas, interpretações e a própria visão que o diretor tem da obra base são pontos presentes durante essas análises que mostram o porquê existirem alterações presentes na versão final da adaptação. Adições, exclusões, alterações e reformulações são alguns dos mais comuns acontecimentos que envolvem o meio e serão alguns dos pontos abordados no trabalho.

Quanto à divisão do nosso trabalho, no segundo capítulo, intitulado, ANÁLISE SOBRE A LINGUAGEM DO CINEMA: A MISE-EN-SCÈNE, abordaremos a linguagem cinematográfica dando foco na *mise-en-scène* tendo como objetivo introduzir e familiarizar o leitor a respeito do tema de forma crítica e configurada aos elementos abordados na *mise-en-scène*, mostrando enredo, personagens e fazendo ligações com obras que possuem aspectos comuns com o objeto base da pesquisa. O capítulo seguinte, CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A TRANSPOSIÇÃO DA OBRA LITERÁRIA PARA A AUDIOVISUAL, é construído mostrando os conceitos que orbitam a passagem que uma obra faz de um meio para outro e como isso se configura de maneira a representar a transformação e evolução que a linguagem cinematográfica passou ao atribuir novas técnicas e elementos em suas composições fílmicas envolvendo adaptações. Já no capítulo seguinte, REFLEXÕES SOBRE A ADAPTAÇÃO DE SELICK (2009), teremos análises sobre alguns acréscimos, retiradas, reinvenções e substituições que envolvem as obras abordadas visando contribuir aos estudos voltados para a teoria da adaptação, utilizando as teorias estudadas de maneira simples, expositiva e bibliográfica. Por fim, em nossas Considerações Finais, focamos em resumir os principais pontos apresentados no trabalho, de maneira a destacar a importância dos estudos referentes a adaptações audiovisuais.

## 2. ANÁLISE SOBRE A LINGUAGEM DO CINEMA: A *MISE-EN-SCÈNE*

A linguagem do cinema expõe, de modo geral, as técnicas e os elementos essenciais para produções cinematográficas que buscam a narração de uma história ou comunicar algo ao seu público, e isso engloba a utilização de, por exemplo, planos de filmagem, enquadramentos, luzes, efeitos visuais e sonoros. A combinação de todos esses elementos acaba sendo fundamental para a construção de uma narrativa visualmente atrativa, visto que o cinema é um mercado que movimenta bilhões de dólares anualmente. Citado por Jean Epstein, via obra de Marcel Martin (2009, p. 29), *A Linguagem Cinematográfica*; “Pelo facto do seu realismo instintivo, ela não extrai senão aspectos precisos e determinados, únicos no espaço e no tempo, da realidade. É por ser sempre exata e ricamente concreta”.

É através da linguagem do cinema que os diretores e realizadores de produções cinematográficas fazem com que a arte sirva como condutora de ideias e pensamentos e que eles cheguem até os espectadores, além de mostrarem representações políticas e culturais de partes do mundo as quais não estamos inseridos.

As narrativas audiovisuais se fazem presentes em nossa sociedade há séculos, seja através de pequenos fragmentos de imagens até a invenção do filme reproduzido no cinema como conhecemos hoje. A presença dos cinemas, dos filmes lá reproduzidos e toda a explosão de popularidade dos mesmos se deu em meados de 1903 com a expansão da produção das histórias contadas até então, apresentando ao público uma nova forma de narrar histórias. Essa maneira de contar histórias se iniciou através da criação e popularização do cinetoscópio<sup>1</sup>, mas que teve uma grande expansão tecnológica em 1895 devido a criação dos irmãos Auguste Lumière e Louis Lumière, intitulada de cinematógrafo que aperfeiçoou tal invenção ao ponto de ser o mais próximo do que conhecemos hoje como reproduzidor cinematográfico e que teve como primeira exibição em 1895 em Paris – França. A grande invenção apresentava cenas do cotidiano em que trabalhadores de uma fábrica deixavam o ambiente de trabalho e iam para as suas casas. O cinema começou com o objetivo de contar histórias e era comum pensar na ideia de adaptar histórias já existentes, como a HQ *Arrosage public* de 1885 que, em 1896, foi dirigida pelo francês Georges Méliès e intitulada de *L'Arroseur*, passando a ser a primeira adaptação de uma obra literária para o cinema. Sendo assim, as adaptações cinematográficas

---

<sup>1</sup> “Thomas Ott transporta o leitor à época dos cinetoscópios, dispositivos que precederam a projeção de filmes como conhecemos hoje. Em vez de uma sala de cinema com centenas de pessoas, a experiência de ver as imagens em movimentos era muito mais minimalista e intimista.”

DARKSIDE. *Nos primórdios do cinema: O que eram os cinetoscópios?*. Disponível em: <https://darksidede.blog.br/nos-primordios-do-cinema-o-que-eram-os-cinetoscopios/>. Acesso em: 20 fev. 2024

além de serem caracterizadas por acompanharem o início do cinema também são conhecidas pela grande popularidade devido ao espaço ocupado pela literatura na narração de histórias:

Os filmes de Hollywood do período clássico apostaram em adaptações de romances populares, a que Ellis (1982, p. 3) chama de “provados e testados”, enquanto a televisão britânica especializou-se na adaptação de romances consagrados dos séculos XVIII e XIX, ou, na nomenclatura de Ellis, provados e garantidos (Hutcheon, 2011, p. 25).

Como mostra Hutcheon (2011), a popularização de obras já difundidas ao público não causaria problemas quando adaptadas, visto que as obras escolhidas para virarem grandes produções de Hollywood já possuíam uma massa que consumiam as suas versões literárias, mas que tal prática futuramente viria a ser condimentada a diversas particularidades. Adições, modificações, nova possibilidade de narração e até a criação de figurinos são alguns dos pontos levantados hoje em dia quando se trata transições presentes entre os dois meios.

Durante esse século de mudanças nas criações de novas histórias e adaptações de antigas, os filmes se tornaram um extenso mercado artístico quando se trata de vender histórias, já as adaptações que sempre estiveram presentes durante essa trajetória evoluíram de forma a hoje atraírem olhos de pesquisadores e críticos para a área.

Como aponta Walter Benjamin, “contar histórias é sempre a arte de repetir histórias” (1992, p. 90 apud Hutcheon, 2011, p. 22). Sendo assim, o interesse do público em consumir cenas presentes no cotidiano das pessoas, as baixas durações dos filmes e o preço para assisti-los serem acessíveis difundiu e popularizou o cinema para a grande massa da sociedade. Mas com a evolução e a criação de um mercado capitalista especializado, a grande popularização do cinema migrou para a classe média da sociedade através das grandes produções presentes na indústria dos filmes de Hollywood o que acabou se tornando um ambiente menos democrático e excluindo parte da sociedade devido aos grandes investimentos em tecnologias para criações cada vez mais elaboradas de filmes.

Como aponta Hutcheon (2011), além das adaptações se fazerem presentes em todos os espaços artísticos de diferentes formas devido à grande popularização de diversos meios para além do cinema, as adaptações também se fazem presentes em diferentes gêneros narrativos como romance, comédia, suspense, terror e dentre outros nas palavras da estudiosa:

As adaptações estão em todos os lugares hoje em dia: nas telas da televisão e do cinema, nos palcos do musical e do teatro dramático, na internet, nos romances e quadrinhos, nos fliperamas e também nos parques temáticos mais próximos de você (Hutcheon, 2011, p. 22).

Assim, variadas obras de diferentes gêneros e tempos na história da literatura e do cinema marcaram presença na lista de adaptações audiovisuais; é o caso de *As aventuras de Alice no país das maravilhas*, Lewis Carroll (1865), cuja primeira adaptação é de 1951, produzida pela Disney e a sua mais recente versão de 2010 dirigida por Tim Burton. A obra de Carroll também transita em diferentes áreas além da audiovisual, sendo jogos, quadrinhos e parques temáticos, tornando-se exemplos que corroboram com a ideia de que a evolução das adaptações entre diferentes meios artísticos acompanhou a evolução tecnológica. Sendo assim, a grande diversidade presente no meio, a facilidade em consumir não necessariamente em salas de cinemas e a presença no nosso cotidiano fazem com que as demandas de produções audiovisuais cresçam cada vez mais.

As ideias expostas por Marcel Martin (2005) em *A linguagem cinematográfica* e Gérard Betton (1987) em *Estética do cinema* trazem para discussão alguns pontos presentes na transição do signo literário para o audiovisual. Martin aponta, por exemplo, algumas particularidades não são propriamente aspectos fílmicos exclusivos do meio quando exemplifica a ideia mostrando que as iluminações, os figurinos, os cenários, a cor, a tela larga e o desempenho dos atores são pontos presentes em outras formas de manifestações artísticas como, por exemplo, o teatro e a pintura. Já Betton destaca que os planos, os ângulos e os movimentos de câmera seriam particularidades exclusivas de produções cinematográficas.

Para destacar o que seria a marca diferencial de uma produção audiovisual foi criado o termo que contempla os elementos necessários para a produção de uma cena ou um conjunto delas: *mise-en-scène*. O nascimento do termo *mise-en-scène* se dá junto às apresentações teatrais de peças francesas no século XIX. O termo dá conta dos elementos que integravam a organização dos cenários. Mas ele acaba recebendo uma nova abordagem quando incorporado às produções cinematográficas, sendo então caracterizado como um fenômeno estético migrado do teatro:

Em francês, originalmente, *mise-en-scène* (pronuncia-se miz-an-cene) significa “pôr em cena”, uma palavra aplicada, a princípio, à prática de direção teatral. Os estudiosos de cinema, estendendo o termo para direção cinematográfica, o utilizam para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico (Bordwell; Thompson, 2013, p. 205).

Visto que o cinema, por muito tempo, foi considerado uma arte sem prestígio por ser como um teatro filmado, o termo aqui vem como forma de dar significado aos elementos que aparecem em cena (logo, tudo que está em cena tem um propósito e nada é por acaso). Desse modo, abordando os conceitos visuais e sonoros que se fazem presentes durante uma produção audiovisual, a *mise-en-scène*, segundo Fernão Pessoa Ramos (2015), em *A Mise-en-scène*

*Realista*: Renoir, Rivette e Michel Mourlet, aborda o tema mostrando que “No cinema significa enquadramento, gesto, entonação da voz, luz, movimento no espaço” (p. 2). O termo, mesmo que incorporado a produções audiovisuais, acaba por herdar características presentes nas suas origens teatrais. Bordwell e Thompson (2013) pontuam algumas particularidades essenciais que estão presentes tanto no teatro quanto no cinema quando destacam que “como seria o esperado, *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 205). Sendo assim, organizar os elementos presentes na obra e abordar os aspectos visuais acompanham essa passagem que o termo faz do teatro ao cinema.

Por outro lado, quando se trata de adaptações cinematográficas, o que se compreende é que tal ato se configura de maneira decisiva fazer a transição de uma obra literária para o signo audiovisual sem alterações na obra, ou seja, “a passagem do modo ‘contar’ para o ‘mostrar’ pode significar uma mudança não só de gênero, mas também de mídia” (Hutcheon, 2011, p. 76), isso não necessariamente será algo que virá a prejudicar a obra em sua nova versão. Por exemplo, entendemos que as descrições psicológicas dos personagens nas adaptações devem ser construídas e apresentadas através das ações que exprimem as suas personalidades, ou seja, se antes essas características eram apenas descritas nas obras literárias, agora no cinema deve ser expresso através das atuações e trejeitos dos atores, como aponta Hutcheon (2011, p. 69): “Na passagem do contar para o mostrar, a adaptação performativa deve dramatizar a descrição e a narração; além disso, os pensamentos representados devem ser transcodificados para fala, ações, sons e imagens visuais.”

Oliveira Jr. (2013) atribui a ideia de que o termo *mise-en-scène* foi desenvolvido ao ponto de ser compreendido como uma forma de regular as especificidades cênicas em todas as suas formas e ângulos quando fala que:

No início, a expressão *mise en scène* tem um sentido restrito e parece designar exclusivamente o trabalho de regulagem da ação a filmar. E seguida, ela se referirá também à direção do conjunto do plateau, assim como à disposição dos cenários. Uma vez expandida, a noção de *mise en scène* implicará não somente “a arte de regular a ação cênica em todas as suas faces e em todos os seus aspectos” (Giraud, apud Gaudreault 2008, p. 129), mas também a direção das tomadas de vistas ou dos quadros. (2013, p. 25 - 26).

Ou seja, Oliveira Jr. mostra que a ação cênica é um grande conjunto que envolve todos os participantes no projeto englobando de forma geral as pessoas presentes na obra. Sendo assim, como abordamos ao longo dessa discussão, entendemos que *mise-en-scène* corresponde e tem a função de expor os elementos postos durante a construção de uma cena, sejam eles elementos visuais como cenários, figurinos, iluminação, o posicionamento e atuação dos atores em cena,

sendo então responsável pela criação visual da cena teatral ou cinematográfica apresentada. O termo então é responsável por descrever tudo aquilo que é apresentado durante uma cena de maneira a construir uma ponte entre a obra e o espectador.

### 3. CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A TRANSPOSIÇÃO DA OBRA LITERÁRIA PARA A AUDIOVISUAL

A obra *Coraline* é um romance escrito pelo britânico Neil Gaiman (2002), que começou a ser construída com um simples intuito de virar uma história de superação de medos para a sua primeira filha; porém o texto acabou se tornando um marco para carreira do autor, lhe rendendo os prêmios *Hugo* e *Nebula Award* de melhor romance em 2002 e o *Bram Stoker Award* de melhor trabalho de novos escritores também em 2002. Vindo a influenciar o gênero fantástico e futuramente se tornar filme em *stop motion*<sup>2</sup>, a obra, que inicialmente iria se chamar *Caroline*, mas devido a um erro de digitação acabou se tornando *Coraline* teve como início de escrita o ano de 1987. O projeto sofreu com uma pausa durante seis anos e teve continuidade em 1992, terminado por ser publicado pela primeira vez em 2002. O livro veio a ser ilustrado primeiramente por Dave McKean em 2002 e, posteriormente, reimaginado por Chris Riddell devido ao relançamento comemorativo de 10 anos em 2012.

A obra retrata a história de Coraline Jones, uma criança de 11 anos que, durante a mudança para uma nova casa, decide brincar de explorar o imóvel e o ambiente ao redor dele, descobrindo então algumas coisas intrigantes envolvendo a casa e os moradores que a acompanham. A princípio, a menina com espírito aventureiro, busca apenas se divertir explorando o novo ambiente no qual está inserida como moradora. Entediada, ela vai até o seu pai pedindo para brincar com ela, mas por estar ocupado trabalhando, pede para que a menina explore a nova casa e depois os novos vizinhos que moram no prédio. Coraline então começa dentro da casa contando janelas, portas e maçanetas, chegando até a uma pequena e intrigante porta situada no meio da sala. Vendo então aquela curiosa porta, a garota decide pedir ajuda à sua mãe para abrir e ver o que tem do outro lado. Com chaves em mão ela vai ansiosamente abrir a porta e descobre que não existe nada além de uma parede de tijolos separando o seu apartamento com o do lado.

Coraline conhece então o seu vizinho que mora no apartamento acima do seu. De início a garota acredita que ele é apenas um idoso solitário que possui um bigodão e conta histórias sobre ensinar uma trupe de camundongos de circo a dançar. Nesse espaço, a menina conhece

---

<sup>2</sup> *Stop motion*: Técnica que trabalha com o chamado quadro a quadro através de pequenos movimentos presentes em diversas fotografias.

também um gato preto que é descrito como insolente devido sua recusa à se aproximar da garota.

Desapontada com a descoberta, a menina decide então explorar a ambientação ao redor da sua casa, chegando então as suas vizinhas Srta Forcible e a Srta Spink, duas simpáticas idosas que dividem seu apartamento com cachorros. Durante o encontro da garotinha com as vizinhas ela recebe uma leitura do futuro através das folhas de seu chá, revelando que a menina está em perigo e, devido ao aviso, ambas as senhoras acham melhor entregar a Coraline um amuleto dourado em formato redondo com um buraco no meio que lhe trará sorte durante a sua jornada. A energia desbravadora da menina a deixou animada com a ideia de estar correndo perigo: “Perigo? Pensou com os seus botões. Parecia emocionante. Não parecia nada ruim. Não mesmo” (Neil Gaiman, 2002, p. 40).

Certa noite, a menina escuta barulhos vindos daquela porta cuja passagem estava bloqueada por uma parede de tijolos. A curiosidade e o senso de aventura da garota a fazem entrar pela porta que, dessa vez, está aberta revelando um túnel escuro, frio e bolorento que fazia caminho para outro mundo exatamente como era o seu, só que bem mais extravagante, animador e interessante para os seus olhos. Dessa forma, a menina chegou a sua casa e viu os seus pais, ou era isso que ela pensava. Os pais da garota eram bem diferentes dos que ela havia abandonado quando passou pela porta e entrou no túnel, principalmente por usarem botões no lugar dos olhos. Ao analisar esse novo mundo, Coraline percebe que toda a carência que sentia em sua casa havia sido suprida ao encontrar divertidos e melhores pais e vizinhos, de forma a ficar cada vez mais encantada e, conseqüentemente, presa a esse novo mundo. Ao perceber que seus pais verdadeiros foram raptados por essa figura materna presente nessa nova ambientação, a menina trava então uma batalha com a antagonista da história através de um jogo sádico e doentio de caça ao tesouro.

A antagonista, nomeada Bela Dama ou Beldam, é a grande criadora do mundo e as cópias das pessoas reais. Ela sabe utilizar isso ao seu favor, controlando diretamente as ações de seus fantoches, deixando mais desafiador o jogo para Coraline: “Fuja, menina. Vá embora. Ela quer que eu machuque você, para que fique presa aqui e nunca consiga terminar o jogo. Ela está me forçando a machucar você. Eu não consigo lutar contra ela”. (GAIMAN, 2002, P. 40).

A versão adaptada da obra apresenta a mesma trama: Coraline Jones e os seus pais se mudam para uma nova casa onde a garota encontra uma porta secreta. Após explorar a casa e através dela, a menina tem acesso a um mundo que é uma versão mais colorida e divertida que a sua, mas ela se vê em perigo quando os outros habitantes fazem de tudo para prendê-la naquele lugar e roubar a sua alma. O filme revolucionou a forma *stop motion* em formato 3D, sendo considerado o mais longo até hoje utilizando essa técnica, rendendo 4 anos de produção e 18

meses de trabalho de fotografia. O longa-metragem traz para o universo do livro algumas alterações e adições de personagens, como os personagens Wyborn Lovat, que é um garoto explorador da região e a sua avó, que é proprietária do palácio cor de rosa e irmã de uma das vítimas da Bela Dama.

A adaptação audiovisual traz adições para a construção estética da narrativa durante a criação do cenário quando retrata de forma minimalista a real casa na qual Neil Gaiman se inspirou ao escrever o livro, como ele aponta em uma entrevista presente na edição comemorativa do livro:

Quando Henry Selick dirigiu a animação stop-motion baseada no livro, ele me convidou para ir ao estúdio. Havia muitos cenários, cada um escondido atrás de uma cortina preta. Henry me mostrou, cheio de orgulho, a casa onde Coraline morava no filme. Ela havia se mudado de algum lugar da Inglaterra para o Oregon, e sua nova casa se chamava Pink Palace. Essa é a minha casa — falei para Henry. E era mesmo. O Pink Palace era igual à casa onde eu morava na época, com torreão, alpendre etc. (Gaiman, 2012, p. 12)

Como já destacamos, a primeira versão do livro, lançado em 2002, foi ilustrada por Dave McKean e apresenta figuras feitas com traços simples, sem muitos detalhes adicionais às breves descrições e sem cores. Logo em seguida, nós fomos apresentados à versão cinematográfica de 2009 que retrata a história com algumas adições, tendo direção e roteiro de Henry Selick e, por fim, surgiu a mais recente versão do texto: trata-se do relançamento comemorativo de 10 anos lançado em 2012 com novas e detalhadas ilustrações de Chris Riddell.



Figura 1<sup>3</sup> - Capa da obra *Coraline* (2002) em sua primeira versão, adaptação em *stop motion* e relançamento.



Coraline Jones, que é a personagem principal da trama é apresentada fisicamente como uma menina pequena e magra para possuir 11 anos de idade, mas que mentalmente é sempre descrita como curiosa, desafiadora e de coragem, se vê em grande perigo durante a descoberta de um novo mundo que está diretamente ligado a uma porta em sua nova casa, como mostra a passagem do texto: “Foi assim que ela passou suas primeiras duas semanas na casa: explorando o jardim e o terreno ao redor.” (Gaiman, 2002, p. 22).

Coraline é apresentada e construída como o oposto da visão associada à imagem feminina e infantil, que em grande parte das vezes é mostrada como indefesa e desprovida de coragem, mas dotada de vulnerabilidade. A personagem mostra aqui o contrário do que é associado ao medo e a fragilidade, ressignificando a vulnerabilidade e atribuindo a mesma ao pensamento de bravura ao tomar decisões mesmo estando com medo. Ela mostra o seu lado frágil durante alguns momentos de pressão e perigo, mas mostra coragem ao demonstrar ser possuidora de características envolvendo bravura e grandeza. A menina é capaz de entrar no jogo sádico da sua outra mãe com determinação de conseguir o que busca:

Ela lambeu os lábios com sua língua escarlate.  
— E eu ganharia o quê, exatamente?  
— A mim — disse Coraline  
A outra mãe a olhava atenta.  
— Parece uma proposta interessante. E se eu perder?  
— Aí você me deixa ir embora. (Gaiman , 2002, p. 135)

---

<sup>3</sup>Fonte: Capa da obra *Coraline* (2002) em sua primeira versão, em sua adaptação (2009) e no seu relançamento (2012).

Como destaca o seu criador, Coraline é a representação de que: “Coragem é quando você sente medo de fazer algo, mas faz mesmo assim, é quando você enfrenta o medo.” (Gaiman, 2002, p. 13).

No filme a personagem possui as mesmas características apresentadas na obra base do projeto, entretanto a sua caracterização é alterada em algumas partes da narrativa fílmica, fazendo com que a adaptação atribua significado ao seu estilo. A versão audiovisual é a responsável pela aquisição visual do seu traje de chuva fazendo com que Coraline entre no panteão (no seu sentido figurado) dos personagens que utilizam trajes amarelos em filmes de terror e aventura. Eva Heller (2013) em *Psicologia das cores* aponta que o amarelo representa a tonalidade ambígua pois a cor é atribuída a diferentes simbologias. O amarelo escuro remete ao ofensivo e já o mais claro é associado a indecisão, mas de forma geral também pode ser a representação do alegre, da euforia e da fortuna quando ligado ao dinheiro. O amarelo também pode representar o estado de alerta e perigo como é colocado pelas Srtas. Forcible e Spink durante o encontro delas com Coraline. A simbologia por trás do traje amarelo representando um perigo próximo está presente também em outras obras do terror e suspense como as séries *Stranger Things*, Matt e Ross Duffer (2016) e *Dark*, Baran Bo Odar e Jantije Friese (2017), os filmes, *It: A coisa*, Andy Muschietti (2017) e *A vila*, M. Night Sgaymalan (2004) e até mesmo no mundo dos jogos em *Little Nightmares* (2017) que representam a capa de chuva amarela como sinal de alerta e perigo próximo. Vejamos os exemplos abaixo:

Figura 2<sup>4</sup>: Imagem da série *Stranger Things*, do filme *It*, da série *Dark* e do filme *A vila*.



Durante a narração da história no livro, não é possível saber o nome dos verdadeiros pais de Coraline devido à falta de interação deles com outras pessoas fora as do núcleo familiar.

---

<sup>4</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen* de *frames* série *Stranger Things*, Capa da série *Dark*, Capa do filme *It* e *print screen* do filme *A vila*.

A garotinha chama os pais de Mãe e Pai e os pais respectivamente respondem pelo mesmo. A ausência emocional dos seus pais é potencializada devido a figura de ambos estarem sempre em casa, mas nunca presente na vida da filha. A vida no outro mundo imita a vida real durante as dinâmicas familiares. Por exemplo, a posição de passividade diante da esposa por parte do pai é notável, sendo assim, o mesmo acaba por ser representado como calmo e passivo enquanto a mãe como figura portadora de autoridade e domínio na família tendo então influência sobre as ações do marido e filha.

Figura 3<sup>5</sup>: Coraline e os pais no livro e no filme.



No filme ambos possuem nome. O pai se chama Charlie Jones e a mãe Mel Jones. De modo geral a caracterização de ambos é similar ao livro, mas com algumas alterações que complementam genuinamente as descrições de Neil Gaiman sobre os personagens. Enquanto a obra literária apenas narra dizendo que ambos trabalham em casa durante todo o tempo, fazendo coisas no computador em seus próprios escritórios, a versão longa-metragem apresenta os personagens com roupas casuais, chegando até a ser adicionado um par de chinelos na composição das roupas do seu pai. O filme vai além na caracterização seguindo a descrição apresentada no livro sobre ele trabalhar o dia inteiro sentado em frente a um computador quando o coloca com um pescoço alongado e curvado devido as longas horas em frente a tela. Além de adicionar ao personagem a aparência de doente e cansado por estar cheio de olheiras, o diretor brinca sobre ele estar com calos devido ao grande tempo sentado escrevendo em frente a um computador. Já a sua mãe é apresentada com uma aparência mais saudável visto que ela transita entre cenários (graças ao porte de um notebook no lugar de um computador) e tem uma maior liberdade de ações (ir comprar roupas com a filha e ir ao mercado são algumas delas) enquanto

---

<sup>5</sup> Fonte: Ilustração do relançamento do livro (2012) e imagem retirada da internet.

o seu pai trabalha em um escritório saindo apenas para comer. O diretor Henry Selick parece brincar novamente com a figura de ambos quando os mostram como pessoas que não suportam terra, lama e jardinagem, mas trabalham escrevendo sobre plantas e jardins.

Figura 4<sup>6</sup>: Mãe e pai de Coraline trabalhando.



A antagonista presente em ambas as realizações artísticas é apresentada pelos nomes de outra mãe, Bela Dama e Beldam sendo a representação do lado sombrio existente nos pequenos cantos escondidos na casa de Coraline. O nome escolhido para a personagem mistura literatura vitoriana e folclore medieval, sendo uma atribuição feita a mulher ou bruxa idosa.

Como aponta Mariana Faria (2021) em “Mães medonhas: Um paralelo entre "The New Mother" e "Coraline", a personagem criada por Neil Gaiman tem como inspiração a junção de uma história presente no folclore europeu e em um conto vitoriano escrito por Luccy Clifford intitulado de “The new mother”. Enquanto a lenda folclórica mostra essa figura feminina como um espírito protetor das florestas, sendo capaz de criar ilusões na mente de suas presas como forma de caça, o conto narra a história de duas irmãs que têm a vida mudada quando entram em contato com uma figura que se passa por sua mãe.

A antagonista criada por Neil Gaiman é descrita como um ser quase que inumano, sendo vez ou outra, comparada com uma aranha, mas nunca caracterizada como de fato uma. Farias (2021) traz como análise tais descrições de ambas as personagens atribuindo-as o papel da mulher na sociedade problematizando as metáforas presentes por trás das figuras femininas antagônicas. Alta, magra e em primeira vista idêntica à sua mãe aos olhos de Coraline, a mulher e o mundo criado por ela representam tudo de animalesco e monstruoso.

Tanto na obra literária quanto na cinematográfica, a personagem é atribuída ao instinto caçador de uma aranha de capturar as suas vítimas com uma teia. Mas a diferença mais significativa entre ambos é que enquanto o livro a compara com uma aranha, o filme personifica

---

<sup>6</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen* de *frames* do filme *Coraline e o mundo secreto*.

a personagem criando-a como de fato uma aranha e descrevendo o mundo criado por ela como uma grande teia.

Assim, a personagem representa a ideia simbólica sobre a toxidade presente em relações familiares cujos pais sempre veem o melhor para os seus filhos seguindo as suas concepções, obrigando-os a seguir os seus ideais. Sendo assim, a Bela Dama é a personificação da relação tóxica presente em alguns ideais familiares.

Figura 5<sup>7</sup>: Variações na caracterização da mãe de Coraline nas obras.



Como visto acima, as diferentes representações da mesma personagem atribuem mudanças a sua descrição física, o corte de cabelo, as marcas na pele e o seu estilo são algumas delas. Quanto a personalidade, a personagem é igualmente esperta e sádica em todas as suas aparições e representações.

Sendo assim, a dinâmica presente entre Coraline e os seus pais, sejam eles os verdadeiros ou não, é voltada para a relação de carência emocional que a mesma sente em relação à presença deles. Tal tema é o principal fio condutor para os futuros acontecimentos existentes na narração, vindo a servir como motivação utilizada pela menina ao inicialmente demonstrar empolgação para ficar no segundo mundo com o seu novo núcleo familiar. A garota, quando dentro da nova realidade, nem sequer busca fazer uma averiguação sobre as coisas ditas por aquela mulher que se diz ser a sua outra mãe, e que à primeira vista remete vagamente à mesma. A ânsia que a menina sente ao ver um lugar aparentemente melhor e mais divertido é mais que necessário para criar uma sensação de despreocupação diante da nova figura materna.

Os personagens secundários também recebem grande destaque na obra pois também são apresentados de maneira duplicada. As vizinhas de Coraline, as senhoritas Spink e Forcible são

---

<sup>7</sup> Fonte: Ilustração de *Coraline* (2002), *print screens de frames* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009) e ilustrações do relançamento (2012).

representadas de forma ligada à luxúria existente dentro delas. Ao lembrar de quando eram mais novas e trabalhavam fazendo peças em teatros, as personagens demonstram para a garota sentirem uma extrema saudade de quando eram jovens e bonitas de maneira que quando retratadas no outro mundo. Nesse sentido, ambas materializam o sentimento ao saltar para a morte se desvestindo de suas peles velhas e apresentando seus antigos corpos durante uma apresentação teatral.

Figura 6<sup>8</sup>: Senhoritas Spink e Forcible idosas e jovens.



Há também o Sr. Bobo, personagem cujo nome não é apresentado até quase o final da obra, fazendo com que a menina não saiba qual é o nome do sujeito que estranhamente cuida de uma trupe de camundongos de circo. O Sr. Bobo (ou Sr. Bobinsky, nome apresentado para o personagem na adaptação) é um senhor alto e solitário que tem ligação direta com os principais responsáveis pela passagem da menina para o outro mundo, os camundongos. Os ratos de circo são os principais responsáveis por atrair a atenção da menina quando o portal se abre durante uma das primeiras noites em que ela passa na casa.

Figura 7: Sr. Bobinsky na adaptação.



---

<sup>8</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screens* de *frames* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).

Como apontado anteriormente, a presença de camundongos e ratos no prédio onde Coraline e os seus vizinhos moram é algo diretamente ligado ao encontro da garota ao portal que conecta os dois mundos na obra. Como aponta *O dicionário de Símbolos* (1982) de Jean Chevalier, a figura do rato é associada a ambiguidade devido a representação do animal tanto ser voltada para o esfomeado, noturno, propagador de doenças e até mesmo infernal, quanto ao espiritual, simbolizando também o contato do humano com o divino sendo um animal que transita entre o físico e o espiritual dos mundos como acontece na obra.

Figura 8<sup>9</sup>: Camundongos de circo na adaptação.



Por último, mas não menos importante, o gato preto. Além de ser o único personagem (além de Coraline) não duplicado e capaz de transitar entre os dois mundos, o mesmo vem a aparecer inicialmente apenas quando o convém, mas acaba por desenvolver um sentimento de cuidado pela menina, arriscando até a própria vida durante alguns momentos da história por ela. O personagem serve de guia para a garota durante as suas primeiras descobertas a respeito do novo ambiente a qual está inserida e futuramente, mesmo que involuntariamente, vem a ajudá-la durante a batalha final que a protagonista tem contra a antagonista da história. Como aponta *O dicionário de Símbolos* (1982) de Jean Chevalier, a figura do gato representa a astúcia, agilidade felina de sair do perigo e ajudar a protagonista quando associa o animal com Bastet, uma divindade egípcia protetora do homem.

O Egito antigo venerava, na figura do gato divino, a deusa Bastet, benfeitora e protetora do homem. Numerosas obras de arte o representam com uma faca numa das patas, decepando a cabeça da serpente Apófis, o Dragão das Trevas, que personifica os inimigos do Sol e que se esforça por fazer soçobrar a barca sagrada, durante sua travessia pelo mundo subterrâneo. (CHEVALIER, 1982, p. 442)

---

<sup>9</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen de frames* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).

Figura 9<sup>10</sup>: Gato preto.



#### 4. REFLEXÕES SOBRE A ADAPTAÇÃO DE SELICK (2009)

Iremos discutir durante esse momento do trabalho a respeito das mudanças existentes na obra audiovisual, sejam elas adições, exclusões ou alterações na narrativa e na caracterização dos personagens, com o objetivo de observar o processo de adaptação que a obra base sofreu. A abordagem narrativa presente em adaptações audiovisuais deve ser vista de maneira a contemplar a adaptação como algo novo, mas criado através de algo já existente. Vindo então a ser apresentado e analisado de maneira que a criação artística presente na nova obra seja vista através do canal “interpretação e recriação”, como mostra Hutcheon:

O texto adaptado, portanto, não é algo a ser reproduzido, mas sim um objeto a ser interpretado e recriado, frequentemente numa nova mídia. É o que um teórico chama de reservatório de instruções – diegéticas, narrativas e axiológicas –, que podem ser utilizadas ou ignoradas (Gardies, 1998, p.68-71), pois o adaptador é um intérprete antes de tornar-se um criador. (Hutcheon, 2013, p. 123).

Começaremos, então, analisando o cenário no qual os personagens estão inseridos. O prédio principal onde a história se passa é uma grande casa, dividida em 3 partes e agregando 3 vizinhos. O destaque da casa é o seu salão principal onde fica localizada a passagem para o outro mundo. No livro, ela não recebe um nome próprio, mas durante a construção dos cenários, Henry Selick (2009) a nomeia como “Palácio cor de rosa”.

---

<sup>10</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen* de *frames* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).



A curiosidade que Coraline sente ao entrar na casa e ver em sua sala de estar uma única, pequena e diferente porta das demais faz com que a menina busque entender o que existe atrás daquilo. O portal existente através da passagem liga os dois mundos, servindo como um meio de transição entre ambos. A representação do portal é diferente em ambas as obras: enquanto a literária o descreve dando indícios do perigo existente, a audiovisual apresenta a passagem através do lúdico, do atrativo, do colorido e do encantador, mascarando, assim, a real motivação da existência do outro mundo:

Abriu a porta que ficava no canto do cômodo não havia mais parede de tijolos apenas escuridão uma escuridão subterrânea profunda como negro da noite onde as coisas poderiam se mover. (Gaiman, 2002, p. 74).

Henry Selick (2009) vai além da descrição feita por Neil Gaiman, que demonstra existir algo de errado com aquele túnel quando adiciona duas versões daquele portal. Enquanto a primeira aparição é mais atrativa e colorida, a segunda, apresentada após a descoberta da garota sobre o real motivo da existência daquele outro mundo, é semelhante à exposição feita na obra literária. Eva Heller (2013) em *Psicologia das cores* associa o azul ao tom frio, passivo, tranquilo e confiável enquanto o roxo ao mágico, a feitiçaria e as cores presentes em túnicas utilizadas por vilãs em filmes sobre bruxas. Os tons apresentados pós a descoberta de Coraline quanto aos reais motivos da existência do segundo mundo fazem com que o portal se transforme em uma tonalidade de verde bolorenta fazendo referência a representação feita por Gaiman:

Então colocou a mão na maçaneta, girou e, por fim, abriu a porta. O que encontrou foi um corredor escuro. Os tijolos haviam desaparecido, como se nunca tivessem existido. Um cheiro frio, bolorento, de algo muito velho e moroso, passava pela entrada. Coraline entrou. (GAIMAN, 2002, p. 50).

Figura 10<sup>11</sup>: Coraline entrando nos túneis.

---

<sup>11</sup>Fonte: Composição feita a partir de *print screens* de *frames* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).



Outro elemento que foi esteticamente adaptado é a chave que destranca a porta para o outro mundo. Enquanto o livro a descreve como escura e fria como a noite, o diretor do filme adiciona significado em forma de recurso estético e intuitivo através da criação de uma chave com formato de botão tendo como o objetivo de diferenciar ela das demais chaves presentes na casa e apontando que algo envolvendo botões iria acontecer futuramente.

Figura 11<sup>12</sup>: Chave de botão.



A boneca e o personagem Wybourne Lovat são personagens adicionados na adaptação para criarem uma atmosfera mais atrativa para a audiência. Assim, enquanto na obra literária Coraline descobre tudo sozinha através de suas explorações pela ambientação da narrativa, no filme temos um personagem que a ajuda contando histórias sobre a casa e a presenteando com uma boneca idêntica a ela. Visto que durante o livro a menina descobre tudo sozinha e de forma mais rápida e crescente, além de não mostrar como os pais da garota são raptados ou a outra mãe sabe das coisas que a garota gosta para recriá-las no outro mundo, o diretor da adaptação adiciona os personagens com o intuito de trazer mais fluidez na narrativa da história. Agora

---

<sup>12</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen de frame* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).

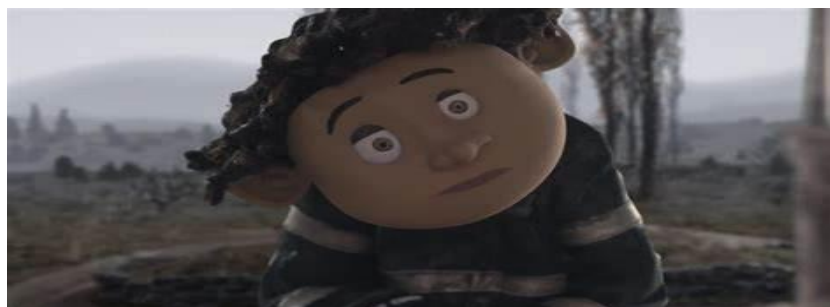
com o Whyb ajudando Coraline a desvendar a história da antiga casa e a boneca que serve como espiã da outra mãe, o desenvolvimento da história fica bem mais atrativo para quem a assiste.

Figura 12<sup>13</sup>: Boneca espiã.



Henry Selick (2009) não só adiciona o personagem à sua trama, como também brinca com o nome escolhido para o mesmo. Wybourne Loavt, ou como é apelidado pelos outros personagens “*Why Born*”, é uma referência à existência do personagem na história e o que ele agrega à adaptação. *Why Born*, ou “Nascido para quê?”, em tradução livre, é justamente o personagem secundário que ajuda o protagonista da história durante momentos desafiadores.

Figura 13<sup>14</sup>: Wybourne Lovat.



Por último, Wybourne é uma personificação na adaptação cinematográfica do que a literatura intitula de personagem *foil*. O termo literário surge com a emergência de descrever um personagem que serve de apoio a outro, mostrando então que comumente o protagonista da história possuiu um grande amigo cuja características e qualidades entre os dois são diferentes. O personagem serve então para ajudar a destacar as personalidades, habilidades físicas ou

---

<sup>13</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen de frame* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).

<sup>14</sup> Fonte: Composição feita a partir de *print screen de frame* do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009).

mentais e crenças sociais entre o protagonista e o seu ajudante. Mya Jewison aponta que “Wybie é o que chamam de personagem foil. Na literatura, o personagem foil serve como o oposto do protagonista e tem como objetivo iluminar certas qualidades do personagem principal”<sup>15</sup> (The Collegian, 2023). Sendo assim, Gaiman utiliza Wyb com o objetivo de trazer aprofundamento, complexidade e contraste entre os valores e virtudes atribuídos a Coraline.

Sendo assim, trazendo como última análise que as alterações e adições feitas tiveram como objetivo construir uma nova obra, reforçando a ideia de que o projeto fílmico cabe a ser analisado como uma criação à parte.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se, através das análises na pesquisa realizada, que os conceitos popularmente difundidos envolvendo o que é atribuído à ideia de fidelidade são apenas recursos utilizados para descredibilizar as adaptações e que as mesmas adicionam de forma particular construções no universo da obra base. Sendo assim, as inspirações presentes nas mentes por trás de obra base e adaptação são as principais responsáveis pelas realizações artísticas entregues ao público. Concluimos a ideia de que as mudanças realizadas durante a passagem que uma obra faz de um meio para outro são construídas utilizando elementos atributos pelos realizadores nas adaptações tendo como intuito criar ou ressignificar sentidos na nova obra.

A Coraline de Neil Gaiman completa 22 anos de lançamento e a de Henry Selick 15 anos; as duas arrastam uma legião de fãs e estudiosos que buscam trabalhar com as obras de ambos. Para estes, temos a certeza de que o texto literário e o audiovisual utilizam diferentes ferramentas para retratar uma mesma história, partindo de pontos semelhantes. Dessa forma, seguindo estilos distintos eles abordam o mesmo assunto. Higgins (2012, p.51) descreve o processo mostrando que a intermídia consente que uma obra faça a passagem de um meio para outro de maneira a ser presente no resultado da nova obra.

Sendo assim, a realização do trabalho contribui com os estudos envolvendo adaptações audiovisuais de obras literárias trazendo observações e debates através de análises feitas utilizando a obra base e sua versão adaptada. A *mise-en-scène* e as relações entre o audiovisual e o literário mostram que as adaptações não são obras presas aos seus textos base. Isso é possível porque tal pesquisa demonstrou, então, que a produção realizada durante o processo adaptativo tem o poder de adicionar, retirar ou modificar recursos presentes e que as releituras são as responsáveis pelas aquisições de novas experiências com a obra já produzida. Temos então

---

<sup>15</sup> Este texto foi traduzido para português por Lopes. V.

como considerações finais sobre o trabalho apresentado aqui que as linguagens da obra base e da adaptação são produções distintas e que ambas constroem o universo lúdico ao qual estão inseridas de maneira a caber como análise que uma não é inferior ou superior a outra.

## REFERÊNCIAS

- BORDWELL, David.; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.
- CARROLL, L. **Alice no país das maravilhas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora ZAHAR, 2010.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 18 Rio de Janeiro: José Olympio, 2003, 995 p. ISBN: 85-03-00257-4
- FARIA, Mariana de Cássia. **Mães medonhas**: Um paralelo entre “The New Mother” e “Coraline” UNIFAL-MG: Conference: XVII Congresso Internacional ABRALIC, agosto, 2007. P. 08.
- GAIMAN, Neil. **Coraline**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2020.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Trad. Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. tradução de André Cechinel. 2º ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- JEWISON, Mya. “**Coraline**” movie vs. book: The ceriness of perfection and simplicity. The Collegian, 2023. Disponível em: <https://www.willamettecollegian.com/post/coraline-movie-vs-book-the-ceriness-of-perfection-and-simplicity>. Acesso em: 14 abr. 2024.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad. Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro. 2005.
- OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. **A mise en scène no cinema**: Do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus Editora. 2013.

REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS:

**A Vila.** Direção: M. Night Shyamalan. Distribuidora: Touchstone Pictures, 2004.

**Alice no País das Maravilhas.** Direção: Tim Burton. Distribuidora: Walt Disney Pictures, 2010.

**Alice no País das Maravilhas.** Produzido por Walt Disney. Distribuidora: Walt Disney Productions, 1951.

**Coraline e o Mundo Secreto.** Direção: Henry Selick. Distribuidora: Laika Entertainment, Pandemonium. (2009). Estados Unidos: Focus Features. Baseado na novela “Coraline” de Neil Gaiman.

**Dark.** Direção: Odar, B., & Friese, J. Distribuidora: Netflix, 2017-2020.

**It: A Coisa.** Direção: Andy Muschietti. Distribuidora: Warner Bros. Pictures, 2017. Baseado na obra “It” de Stephen King.

**Little Nightmares.** Desenvolvido por Tarsier Studios, Bandai Namco Entertainment, 2017.

**Stranger Things.** Direção: Matt Duffer e Ross Duffer. Distribuidora: Netflix, 2016-presente.