



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I**

CENTRO DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA

ANA KAROLINA SANTOS DINIZ

**UM ESTUDO DO ESPAÇO FANTÁSTICO NA CONSTRUÇÃO DO MEDO EM CORALINE
E CORALINE E O MUNDO SECRETO**

CAMPINA GRANDE - PB

2021

ANA KAROLINA SANTOS DINIZ

**UM ESTUDO DO ESPAÇO FANTÁSTICO NA CONSTRUÇÃO DO MEDO EM CORALINE
E CORALINE E O MUNDO SECRETO**

Trabalho de Conclusão de Curso (monografia) apresentada ao Programa de Graduação em Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciatura plena em Língua Portuguesa.

Área de concentração: Literatura.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia Maria de Souza Neves.

CAMPINA GRANDE - PB

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.

D585u Diniz, Ana Karolina Santos.
Um estudo do espaço fantástico na construção do medo em Coraline e Coraline e o mundo secreto [manuscrito] / Ana Karolina Santos Diniz. - 2021.
43 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2021.
"Orientação : Profa. Dra. Ana Lúcia Maria de Souza Neves , Coordenação do Curso de Letras Português - CEDUC."

1. Análise literária. 2. Espaço fantástico. 3. Medo. I. Título
21. ed. CDD 801.95

ANA KAROLINA SANTOS DINIZ

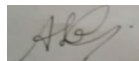
**UM ESTUDO DO ESPAÇO FANTÁSTICO NA CONSTRUÇÃO DO MEDO EM CORALINE
E CORALINE E O MUNDO SECRETO**

Trabalho de Conclusão de Curso (monografia) apresentada ao Programa de Graduação em Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciatura plena em Língua Portuguesa.

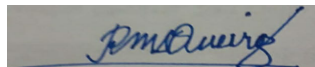
Área de concentração: Literatura.

Aprovada em: 18/10/2021.

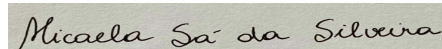
BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Ana Lúcia Maria de Souza Neves.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Micaela Sá da Silveira.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Ao minha mãe, pela dedicação,
companheirismo e amizade, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer e dedicar esta monografia as seguintes pessoas:

Primeiramente a minha mãe, Luciana, e ao meu pai, Antônio, que sempre se esforçaram para me dar os melhores estudos, por me apoiarem na decisão do meu curso e durante toda minha trajetória até aqui, amo vocês.

As minhas duas amigas, Emanuele Oliveira e Emilly Rodrigues, que me acompanharam desde o início deste percurso da minha vida, por tornar o fardo mais leve, as aulas mais divertidas, os dias difíceis em dias fáceis. Esse diploma, não é só meu, mas de vocês duas também, nunca fomos 'UMA', sempre as 'TRÊS'.

A minha amiga, Luana, por ter se feito tão presente nessa fase da minha vida, pelo apoio, pelo encorajamento, e por sempre acreditar que posso ser melhor. Nós podemos.

Agradeço a minha orientadora, Ana Lúcia, por sua instrução e colaboração neste trabalho.

Dedico esse trabalho a minha tia avó, Dr^a. Maria da Guia Diniz (In Memoriam) que não pôde presenciar esse momento tão importante da minha vida e nos deixou (a mim e a minha família) no momento de produção desta monografia, o que a tornou ainda mais difícil. Infelizmente a senhora faleceu antes de me ver formada, mas à dedico a senhora, pelo encorajamento que sempre deu aos meus estudos, por querer me ver crescer profissionalmente sempre, e pelo simples fato de ser uma das pessoas que meu pai mais amava.

“Porque coragem é quando você sente medo de fazer algo, mas faz mesmo assim é quando você enfrenta o medo.”
Neil Gaiman, 2002, p. 90.

RESUMO

O presente trabalho tem como objeto de estudo o espaço na obra *Coraline* (2002), de Neil Gaiman e na versão adaptada para o cinema *Coraline e o mundo Secreto* (2009). O objetivo geral da pesquisa é analisar o espaço fantástico na construção do medo nas duas produções. Os objetivos específicos são: identificar os elementos fantásticos presentes no texto literário e na versão cinematográfica, relacionados diretamente ao espaço; discutir a concepção de adaptação efetivada na proposta cinematográfica; mostrar a função do espaço fantástico como irradiador do medo nas duas obras. Para a realização da pesquisa, utilizou-se uma metodologia de cunho bibliográfico voltada para a análise interpretativa das obras. Como aporte teórico, recorreu-se a materiais publicados em livros, revistas, artigos e fundamentada nas contribuições teóricas de: Hutcheon (2011), Camarani (2014), Todorov(1975), dentre outros. A partir da análise constatou-se, dentre outros aspectos, que é por meio de ambientes escuros, uma casa tenebrosa, úmida e velha, e que transmitem sentimento de morte e ameaça, que o espaço fantástico se torna intensificador e irradiador do medo na personagem principal, e, em nós, leitores.

Palavras-Chave: Análise literária. Espaço Fantástico. Medo.

ABSTRACT

The object of this paper is to study the rooms in *Coraline* (2002) by Neil Gaiman and in the adapted version for movie theaters, *Coraline e o Mundo Secreto* (2009). The general objective of the research is to analyze the fantastic rooms in the construction of the fear in both productions. The specific objectives are identifying the fantastic elements related to the sites existing in the literary text and in the cinematographic version; discussing the conception of adaptation executed in the cinematographic proposition; presenting the function of the fantastic rooms as radiators of fear in both works. In order to conduct the research, it was used a bibliographic methodology focused on the interpretative analysis of the works. Materials were used as theoretical background, such as content published in books, magazines, articles and based on the contributions of: Hutcheon (2011), Camarani (2014), Todorov (1975), among others. From the analysis it was found, as well as other aspects, that together the characteristic elements of the rooms and the fantastic genre contribute as fear intensifiers.

Keywords: Literary Analysis. Fantastic Room. Fear.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O palácio cor de rosa.....	34
Figura 2 - O palácio cor de rosa no outro mundo.....	35
Figura 3 - O quartinho atrás do espelho.....	38
Figura 4 - As três crianças fantasmas.....	38
Figura 5 - O corredor para o outro mundo.....	40

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	ASPECTOS HISTÓRICOS E FORMAIS DA LITERATURA FANTÁSTICA....	12
2.1	A construção do medo na literatura fantástica.....	17
2.2	O espaço e as especificidades nas tramas fantásticas.....	19
3.	CORALINE E CORALINE E O MUNDO SECRETO.....	22
3.1	A concepção de adaptação.....	22
3.2	Características da novela fantástica de Gaiman, Coraline (2002) e especificidades da versão cinematográfica Coraline e o mundo Secreto (2009).....	26
4	ANÁLISE DE DADOS.....	32
4.1	Características do gênero fantástico em Coraline (2002) e Coraline e o mundo secreto (2009).....	32
4.2	A função do espaço fantástico na novela Coraline e na adaptação Coraline e o mundo secreto.....	34
4.3	O espaço fantástico como irradiador do medo.....	37
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
	REFERÊNCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo investiga o espaço fantástico na obra *Coraline* (2002), de Neil Gaiman, e na adaptação cinematográfica, *Coraline e o mundo secreto* (2009). O objetivo principal é analisar de que forma o espaço fantástico contribui para a atmosfera de medo nas obras. Para tanto, realizamos um recorte da obra literária e da animação, centrando no espaço da casa real e paralela como corpus da análise.

Coraline é um texto fantástico escrito por Neil Gaiman em 2002. A narrativa conta a história de uma criança que acaba de se mudar com seus pais para uma nova casa. A garota em suas aventuras descobre um mundo paralelo ao seu, aparentemente melhor e mais cativante, até descobrir a verdadeira face desse outro universo e de seus habitantes. A jovem se envolve em muitas aventuras e demonstra coragem ao enfrentar seus medos durante sua jornada.

À medida que o estudo foi desenvolvido respondemos a seguinte problemática: Quais os aspectos estéticos empregados no espaço nas obras *Coraline* e *Coraline e o mundo secreto* que contribuem para a sensação de medo vivenciada pelo leitor/expectador?

A partir da discussão dos conceitos que definem o gênero fantástico, a categoria narrativa espaço, o medo e a adaptação, analisamos a animação e a obra *Coraline*, aprofundando nossos estudos por meio do recorte de espaços específicos da casa da protagonista.

A teoria literária ressalta a importância de considerarmos o espaço como aspecto importante nas narrativas. O espaço é capaz de transmitir sentimentos, impressões e características. Na narrativa fantástica é essencial para mostrar a divergências entre o real e o sobrenatural. Em *Coraline*, é nos espaços/ambientes da história que se escondem os segredos.

Sendo assim, os objetivos deste estudo são: discutir a concepção de adaptação efetivada na proposta cinematográfica; identificar os elementos fantásticos presentes no texto literário e na versão cinematográfica, relacionados diretamente ao espaço; mostrar a função do fantástico e do espaço como irradiadores do medo nas duas obras.

Portanto, a hipótese do presente trabalho de investigação é a de que o espaço e o fantástico são elementos fundamentais na obra para a construção da atmosfera de medo. O fantástico como aquele que procura causar hesitação e incerteza na

protagonista do enredo. O espaço como aspecto importante na narrativa fantástica, capaz de transmitir a oposição entre o mundo real e o sobrenatural e de refletir o monstro e mostrar o terror. Ambos os elementos apresentam aspectos estéticos que defendemos como capazes de irradiar o sentimento do medo. Para a análise recorreremos à pesquisa de caráter bibliográfica de cunho interpretativo. Por meio de imagens tiradas da animação e de passagens do livro, observamos as características de determinados cenários, estudamos o fantástico, o espaço e a atmosfera de medo.

No primeiro tópico, *Os aspectos históricos e formais da Literatura fantástica*, estudamos o conceito de fantástico e da concepção de gênero fantástico com base em teóricos como: Todorov (1965) e Vax (1965). Este tópico foi subdividido em dois subtópicos: *A construção do medo na literatura fantástica*, no qual analisamos, segundo Roas (2011), a importância do medo na narrativa fantástica; e *Especificidades do espaço nas tramas fantásticas*, no qual apresentamos as principais características do espaço fantástico.

O segundo tópico define a *Concepção de adaptação* de acordo com Hutcheon (2011) e outros autores. No subtópico *Características da novela fantástica de Gaiman, Coraline (2002) e especificidades da versão cinematográfica Coraline e o mundo Secreto (2009)*, realizamos a apresentação sucinta do enredo das duas obras e chamamos a atenção para as aproximações e divergências características de cada produção.

No terceiro tópico do trabalho fizemos a *Análise dos dados*, abordando a obra e a adaptação enquanto narrativas do gênero fantástico. Em seguida, estudamos por meio de imagens recortadas da animação e trechos da obra a função da casa de Coraline, como espaço, centro do fantástico, da realidade e do 'outro mundo'.

Por último, no subtópico *O espaço e o fantástico como elementos irradiadores do medo*, analisamos dois ambientes da casa de Coraline presentes na animação e no texto de Gaiman (2002), no qual captamos no espaço elementos fantásticos capazes de irradiar o medo na personagem e no leitor/expectador.

2 ASPECTOS HISTÓRICOS E FORMAIS DA LITERATURA FANTÁSTICA

Durante anos um grande número de obras teóricas e críticos marcaram a história da Literatura Fantástica. Por meio de incontáveis teorias e exemplos é demonstrado que a narrativa fantástica é a aliança e a oposição entre o real e o sobrenatural. O que determina essa modalidade é o desequilíbrio das leis conhecidas, e apesar de estar conectada a fenômenos estranhos, mágicos e sobrenaturais, “o real é imprescindível para a compreensão do fantástico” (CAMARANI, 2014, p.16).

Na opinião de Louis Vax, em *La séduction de l'étrange* (1965), a narrativa fantástica apresenta personagens no mundo real sendo postas na presença do inexplicável, “O Fantástico nutre-se dos conflitos do real e do possível” (VAX, 1972 p.8). É na tentativa de conceituar essa modalidade ficcional que o autor propõe “o sentimento de estranheza” que as obras fantásticas despertam, indicando que esse sentimento torna o homem estranho a si mesmo.

Para Vax (1965), o estranho é uma tentação. Dessa forma, para que o leitor ou espectador leve o monstro a sério é necessário que o bizarro nos seduza, que faça adormecer nosso espírito crítico e que o afunde em uma atmosfera mágica a ponto de o inexplicável ser plausível.

O sentimento de estranheza só pode ser assimilado no íntimo da obra, pois ela precisa da cumplicidade do leitor, vive das emoções que desperta, não quer apenas ser compreendida, quer ser vivida. O leitor é um pouco espectador e autor e, por isso, vive na angústia e conhece o sentimento de estranheza.

Assim como Vax (1965), Jacques Finné (1980) em seu estudo sobre a narrativa fantástica também leva em consideração o sentimento de estranheza, sua teoria procura mostrar o valor sociológico do fantástico, levando em conta a perspectiva do leitor, pela sedução do estranho e pela tentação que exerce.

Vax (1965) continua seu estudo apontando a existência de ambiguidades na narrativa fantástica relacionadas à dúvida instaurada no texto entre o real e o sobrenatural. O autor expõe possibilidades para os dois tipos de ambiguidades, a primeira mostra interesse pelo “monstro” que ocupa uma porção do espaço e a segunda trata-se do universo estético da narrativa, o leitor e sua dúvida: “O fantástico duvidoso, ambíguo, aparece ligado ao enfraquecimento da credulidade.”

(CAMARANI, 2014, p. 48).

A pessoa que se interessa pelo fantástico não procura respostas lógicas e não tem interesse nas conclusões da psicologia. O fantástico como ficção combina o imaginário e o verdadeiro, além de valorizar os aspectos do sentimento, fé e conhecimento.

O fantástico surge a partir da ruptura do “mundo perceptivo ou físico (gigantes, mortos vivos), do mundo moral (perversidade) ou do mundo estético (monstros).” (CAMARANI, 2014, p. 50). Propaga-se quando um incidente progressivamente ganha o mundo, causando rupturas que atraem umas às outras. Os descatos dos valores estipulados atingem todos os outros até o ponto que em que a exceção se torna regra e o mundo cotidiano se transforma no fantástico, se enraizando na trivialidade do dia a dia.

Esse enraizamento é denominado por Vax (1965) como dinamismo da expressividade. O autor aponta que pessoas e coisas possuem uma fisionomia particular, uma expressão original. Usa como exemplo a figura do gato, no mundo real é caracterizado por ser um animal doméstico inofensivo, porém se explorada sua expressividade, em face de acontecimentos aparentemente sobrenaturais, estaremos no fantástico. O que não é habitual, insólito, passa de ameaça para sedução. O universo fantástico a partir de traços mágicos, irracionais começa a insinuar-se maliciosamente no mundo cotidiano, transformando-o completamente.

Duas margens ou polos são considerados no que se refere ao sobrenatural e insólito: a versão mística, quando a história apresenta uma moral otimista, à medida que a moral pessimista levaria a sentimentos negativos. Vax (1965) completa sua observação mencionando lendas de feiticeiras metamorfoseadas em gatos. Como referência podemos lembrar de Minerva McGonagall, personagem da saga de livros Harry Potter, escrito por J.K Rowling. A professora que no mundo fantástico da saga é uma bruxa com capacidade de se metamorfosear em um gato.

Em 1970, o linguista Tzvetan Todorov com *Introduction à la littérature fantastique* se torna o primeiro teórico do fantástico a estudar essa modalidade pelo ângulo de gênero. O autor retoma a discussão de Louis Vax (1965) sobre literatura fantástica e a situa como um gênero literário.

Todorov (1975) aponta que a literatura fantástica é uma variedade da literatura e como tal deve ser avaliada a partir do ângulo de gênero e de entendimento peculiar. O objetivo é descobrir uma estrutura que se aplique a

muitos textos e quando empregada nos permita chamar tais textos de obras fantásticas.

O autor distingue três aspectos para análise do gênero, o aspecto verbal, sintático e semântico. O primeiro aspecto reside nas frases constituintes do texto, ligadas às propriedades do enunciado e da enunciação, leitor e autor subentendidos. No que se refere ao aspecto verbal, salienta: “[...] o primeiro traço assinalado é um certo emprego do discurso figurado. O sobrenatural nasce frequentemente do fato de se tomar o sentido figurado ao pé da letra” (TODOROV, 1975, p.85).

Dependente da enunciação, o aspecto sintático refere-se às relações que as partes da obra mantém entre si, lógicas, espaciais e temporárias. Considerado como aspecto importante, é responsável por marcar o processo da enunciação e enfatizar o tempo da leitura. Para Todorov (1975), a segunda leitura de uma obra fantástica, se torna uma metaleitura, em que é ressaltado os procedimentos do fantástico.

O aspecto semântico remete-se ao tema. Dessa forma, são apontados dois temas: o primeiro denominado “Temas do eu”: tema da metamorfose e seres sobrenaturais, no qual os limites entre físico e mental, matéria e espírito deixam de ser estanque. A ruptura do físico e espírito está conectada a metamorfose e suas violações alterariam o tempo e o espaço, se apresentando de modo variado do espaço e tempo cotidianos. Está relacionada entre o mundo e o homem.

O segundo tema é designado “Temas do tu” que mostram a relação do homem e seu desejo, logo com seu inconsciente. Sobre os “Temas do tu”:

O ponto de partida desta segunda rede permanece o desejo sexual. A literatura fantástica dedica-se a descrever particularmente suas formas excessivas bem como suas diferentes transformações ou, se quisermos, perversões. Um lugar à parte deve ser dado à crueldade e à violência [...]. Do mesmo modo, as preocupações concernentes à morte, à vida depois da morte, aos cadáveres e ao vampirismo, estão ligadas ao tema do amor. (TODOROV, 1975, p.147).

Além desses três aspectos que constituiriam a estrutura do fantástico em literatura, de acordo com Todorov, há três condições para que a narrativa seja julgada como fantástica:

Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra [...]. Enfim, é importante que o

leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenchem as três condições. (TODOROV, 1975, p.38-39).

O interesse de Todorov (1975) é a percepção de hesitação entre o natural, sobrenatural, real e ilusório que são imprescindíveis no fantástico literário. A hesitação pode estar presente no discurso ou no ato de leitura, é um requisito essencial para o personagem do fantástico já que o protagonista sempre reage fortemente em presença do sobrenatural, e o leitor constrói sua interpretação e leitura a partir do discurso desse personagem e da narração dos fenômenos estranhos. É determinado que o fantástico ocorre na incerteza: “O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 1975, p.31).

Todorov (1975) passa a estudar várias interpretações para o que seria “Fantástico”. Ele preza pelo sentimento de incerteza, originado da experiência que leitor e personagem vivenciam diante dos fatos insólitos que oscilam entre o real e o sobrenatural. Para ele é a hesitação e não o medo o mais notável efeito causado pela narrativa fantástica.

O autor aponta duas alternativas para ideia de incerteza, a primeira considera a possibilidade de os eventos insólitos serem uma farsa ou erro de interpretação do personagem; a segunda reflete sobre os eventos sobrenaturais serem reais ou fruto da imaginação. Ambos os tipos de hesitação causam ambiguidade na narrativa.

A ambiguidade continua em procedimentos como o imperfeito e a modalização. O imperfeito diz respeito ao tempo, já que este pode se referir a um passado distante ou um passado próximo do presente, conseqüentemente incitando a incerteza. Logo, a incerteza é produto da modalização.

O autor Felipe Furtado (1980) concorda com a teoria de Todorov (1975), comentando que para conduzir o leitor da narrativa ao sentimento de incerteza é necessário causar nele o reconhecimento com o personagem que melhor pondere sua percepção da ambiguidade do evento sobrenatural e sua hesitação perante a coexistência de dois fenômenos contraditórios.

Para Todorov (1975) o fantástico se localiza entre dois gêneros, o maravilhoso e o estranho. O autor assinala:

No fim da história, o leitor, quando não a personagem, toma contudo uma decisão, opta por uma ou outra solução, saindo desse modo do fantástico. Se ele decide que as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra se liga a um outro gênero: o estranho. Se, ao contrário, decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso. (TODOROV, 1975, p.47).

O Fantástico estranho aborda textos que contem acontecimentos sobrenaturais que no fim receberiam uma explicação racional como loucura, influência de drogas ou ilusão de sentidos. O estranho é retratado por ocorrências que podem ser explicadas pelas leis da razão, porém ainda assim se mostram extraordinárias provocando no personagem e no leitor uma reação como o medo. Já o fantástico maravilhoso é a aceitação do sobrenatural.

No Fantástico maravilhoso é estabelecido as funções sociais e literárias da narrativa fantástica. Social, pois aborda temas considerados tabus e literários porque a aparição do sobrenatural rompe o equilíbrio do que é considerado realista. Tais rupturas foram apontadas acima quando Vax (1965) fala a respeito da moral, do estético e do físico.

Diferentemente de Todorov, que considerava a hesitação como principal efeito causado pela narrativa fantástica, autores como Penzolt, Vax e Lovecraft tratam o medo como consequência do fantástico. Callois (1966) afirma que antes de tudo, o fantástico é um jogo com o medo. Roas (2011) em seus estudos enfatiza o medo como elemento imprescindível do fantástico.

Felipe Furtado, em a *construção do fantástico na narrativa* (1980), aponta como primeira característica do gênero fantástico a manifestação do sobrenatural em um ambiente familiar e cotidiano e sugere o medo como efeito importante e consequência do polo negativo no conjunto das atitudes do personagem. Prossegue com as definições de Vax (1965) afirmando que o maléfico é um elemento temático dominante da narrativa fantástica.

Furtado (1980) comenta sobre as duas margens citadas por Vax (1965), relacionadas ao sobrenatural e ao insólito. O autor acredita que o polo negativo, de moral pessimista, manifestou maior desenvolvimento na narrativa fantástica, principalmente considerando a influência do romance gótico, aproveitando componentes como: castelos antigos, passagens secretas, bosques sombrios, ruínas, aparições diabólicas e assombrações. O emprego desses componentes góticos nas obras fantásticas é bem intenso, assim como a hesitação, causando

uma subdivisão dentro da narrativa fantástica tradicional, em que alguns textos mostram sutilmente sua relação com o sobrenatural enquanto outros a enfatizam por meio dos componentes góticos, direcionando a obra para a narrativa do terror.

É importante salientar que em sua investigação, o autor Todorov (1975) também destaca o fato de autores como H. P. Lovecraft indicarem a união da narrativa fantástica ao horror que ela suscita, isto significa que o medo seria um fator indispensável na história, o autor focaliza suas questões no medo da mesma forma que Vax (1965) considera o sentimento de estranheza. A relação entre narrativas fantásticas e a escola gótica são reforçadas através de autores como Edgar Allan Poe e Hawthorne.

2.1 A construção do medo na literatura fantástica

Em *Tras los limites de lo real: una definición de lo fantástico*, 2011, o autor David Roas busca definir o fantástico a partir de quatro conceitos centrais: a realidade, o impossível, o medo e a linguagem. A *realidade* focaliza a expressão do cotidiano sem que o sobrenatural desapareça. Coincide com o sublime e toma o horror como fonte de deleite e beleza, retomando o onírico, o visionário, o sentimental, o macabro, o aterrador e o noturno, assim revelando o lado obscuro da realidade que a razão não pode explicar. É esse lado obscuro que irá nutrir a narrativa fantástica em sua primeira manifestação, o romance gótico.

Para Roas (2011), a *linguagem* da narrativa fantástica emprega a necessidade de expressão do universo real, de forma que exista uma identidade entre o mundo insólito e o mundo real. A literatura fantástica é então guiada por uma motivação realista, que em sua mais absoluta cotidianidade é vítima da transgressão desse código.

O fantástico literário desenvolve-se na transgressão as regras de um universo estável e com leis fixas. O homem não se encontra mais no universo constante, pois o real amplia-se em diversas realidades paralelas que coexistem simultaneamente. O fantástico é caracterizado por propor a ideia do conflito entre o real e o impossível. Segundo Roas (2011) o essencial para que tal conflito crie um efeito fantástico não é a incerteza de Vax (1965) ou a hesitação de Todorov (1975), mas sim a impossibilidade de explicação do fenômeno.

Desse modo, o fantástico está relacionado à experiência coletiva da realidade.

Percebe-se a presença do *impossível* como uma transgressão das expectativas que o leitor tem do que é real, não apenas em relação ao científico, filosófico e tecnológico, como as certezas que compõem o cotidiano. O objetivo do fantástico, de acordo com Roas (2011), é desestabilizar os limites de segurança, contestar as convicções e percepções da realidade coletivas.

Roas (2011) detêm-se ao fantástico tradicional, deixando claro que o gênero é construído a partir da convivência conflitante entre o real e o impossível e a condição da impossibilidade do fenômeno.

Para designar o sobrenatural na ficção fantástica, o autor divide os textos em três grupos: o primeiro grupo refere-se ao “fantástico explicado, narrativas que racionalizam o sobrenatural, o segundo grupo aborda obras que utilizam o fantástico para transmitir um caráter moral, e o terceiro grupo refere-se aos textos grotescos com elementos sobrenaturais, combinando riso e horror. Sobre o grotesco, trata-se de deformar os limites do real, não para provocar inquietude no leitor, mas o riso, ao mesmo tempo em que o impressiona negativamente com seu caráter monstruoso e sinistro.

O *medo* está relacionado à reação do leitor, é a desestabilização dos códigos que permitem a compreensão do que é real. Em seu estudo sobre o medo, Roas (2011) apresenta diversos sinônimos como: terror, angústia, inquietação, apreensão e horror para defender no sentido restrito e individual o medo como uma emoção e quando acompanhada da surpresa acaba causando o sentimento de perigo e agonia que ameaçam a integridade do indivíduo, conseqüentemente englobando uma gama de emoções que vão do temor e da apreensão a terrores mais fortes.

O medo é reação adotada pelo ser humano quando teme uma ameaça real ou imaginária. Acredita-se que o medo é a mais intensa e antiga emoção e para Roas (2011) o gênero fantástico mostra-se como a melhor forma de expressão a ameaça que precede a perda de familiaridade com o real, a partir do emprego de formas sobrenaturais como; monstros assustadores ou fenômenos impossíveis, causando “estranheza”, ou seja, o medo. O autor, assim como Todorov, crê que o fantástico resulta na perplexidade tanto dos personagens, quanto dos leitores, obrigando ambos a buscarem uma explicação que justifique o ocorrido, operação que ao fracassar provoca o medo no receptor.

Roas (2011) aponta que para deixar clara a relação entre medo e fantástico é necessário distinguir o medo metafísico e o medo físico. O autor esclarece que sua

intenção não é conceituar o fantástico em função do medo, mas mostrar que essa emoção é um requisito para criação do fantástico e também um produto da violação da ideia que se tem do que é real.

2.20 espaço e as especificidades nas tramas fantásticas

Para Felipe Furtado (1980) a descrição do espaço é um aspecto importante para narrativa fantástica. É capaz de reproduzir a contradição do real/irreal representado na narrativa, combinando dois diferentes, porém complementares cenários. Um que contenha os elementos reais e verdadeiros do cotidiano e outro com elementos imaginários e insólitos, que contribua para introduzir dados incomuns no cenário anterior.

No que diz respeito ao espaço da casa, local importante na obra *Caroline* de Neil Gaiman, recorreremos às reflexões de Gaston Bachelard. Em seu estudo dos valores da intimidade do espaço interior, Gaston Bachelard em *A Poética do Espaço* (1993), destaca a casa como um ser privilegiado, único e complexo com valor fundamental. A casa fornecerá paralelamente imagens dispersas e um corpo de imagens que provarão a imaginação como amplificador dos valores da realidade.

Através das memórias de todas as casas onde encontramos abrigo, além de todas as casas em que desejamos morar, podemos isolar uma essência íntima e concreta que justifique o valor atribuído a todas essas imagens. Não basta considerar a casa apenas como um objeto no qual podemos fazer julgamentos e devaneios, a casa deve ser analisada como fenômeno psicológico de primeira ordem.

É necessário dizer como habitamos nosso espaço vital com todas as dialéticas da vida, como nos estabelecemos, dia após dia em um lugar no mundo, pois a casa é nosso canto no mundo, nosso primeiro universo, é um verdadeiro cosmos. Bachelard (1993) aponta que todo espaço genuinamente habitado traz a noção de casa. A imaginação construirá paredes, reconforta-se com ilusões de proteção. A casa será vivida em sua realidade e virtualidade através dos pensamentos e dos sonhos, por consequência todos os refúgios, abrigos, têm valores oníricos. A casa é a memória e imaginação que não se deixam dissociar.

A casa não se subsiste apenas do dia a dia, as diversas moradas da nossa vida se interpretam e guardam os bens dos dias antigos, na qual viajamos até o país da infância, revivendo lembranças de proteção e deixando-lhes os valores da

imagem. Abordando a imagem da casa espera-se fazer sentir toda a elasticidade psicológica.

O benefício mais precioso da casa é abrigar o devaneio, proteger o sonhador e nos permitir fantasiar em paz. Apenas os pensamentos e experiências sustentam os valores humanos e a casa é uma das maiores instancias de integração para os sonhos, lembranças e pensamentos do homem.

Passado, presente e futuro dão a casa dinamismos divergentes. Na vida do homem afasta contingências, mantem o homem através das tempestades da vida e do céu, é corpo e alma, é um grande berço. "A vida começa bem; começa fechada, protegida, agasalhada no seio da casa." (BACHERLARD, 1993, p. 201) É graças a casa que nossas lembranças estão guardadas, e se a casa se complica, se tem porão, cantos e corredores, nossas memórias têm abrigos cada vez mais bem caracterizados.

Furtado (1980) aponta que a narrativa fantástica deve manter-se em constante mudança entre o espaço real e sobrenatural, destacando componentes de ambos os universos/cenários que a narrativa focaliza. As duas modalidades "[...] deverão ser combinadas de forma a instaurarem na narrativa uma nunca resolvida antinomia entre o aparente real e o meta-empírico, a qual, pela sua permanente indefinição, propicie a ambiguidade exigida pelo gênero." (FURTADO, 1980, p.126).

Vax (1965) aponta o espaço fantástico como refúgio do homem. Presa do medo, a floresta constitui um mundo que é o próprio mundo; O entendimento do espaço objetivo não é completamente apagado, mas o mundo fora do fantástico deixa de ter uma existência integral. Deste modo o espaço fantástico passa a ter um centro, uma casa assombrada, um castelo ou floresta maldita de onde o maléfico é propagado.

Para Vax (1965) a aventura fantástica é quase sempre uma aventura solitária, não se refere apenas ao isolamento do objeto, mas também a negação ao humano. O cenário reflete a vítima, a solidão de um reflete a solidão do outro. O espaço fantástico é a manifestação da solidão em que loucura e terror prendem suas vítimas.

O "sujeito" de uma aventura fantástica é sempre o herói-vítima; seu "objeto" é sempre o monstro. Mas esse objeto que ameaça o sujeito é uma parte revoltada dele mesmo: se o espectador (sujeito) está com medo, o monstro (objeto) é ameaçador. É "aqui" que a vítima experimenta o "alhores" inquietante; é "agora" que ela é ameaçada pelo "futuro"; é por meio dela que

o monstro existe. A transcendência fantástica habita no âmago de uma imanência. (CAMARANI, 2014, p. 52).

O mundo fantástico é habitado por criaturas vivas e fluidas, que por sua estranheza, proporcionam o medo no leitor. Esse novo mundo é o universo do inexplicável, que incita a reflexão sobre o próprio mundo, seus sentimentos e sua percepção da realidade. O espaço ficcional é constituído como base e inspiração para que o leitor releia o seu espaço real a partir da visão do espaço irreal e insólito.

Espaços escuros, sombrios, com pouca luz, desbotados e fechados, de modo geral, remetem ao mundo noturno e é nele que o ser humano produz os inibidores de imaginação, ou seja, por interseção da baixa produção desses inibidores, o homem começa a ver elementos estranhos e imaginários que podem causar-lhe o medo.

3 CORALINE E CORALINE E O MUNDO SECRETO

3.1 A concepção de adaptação

Existem diversos significados para o que chamamos de adaptação, para a biologia é uma série de modificações pelas quais um ser se ajusta as condições do meio ambiente, para a literatura é a adequação de uma obra estrangeira que além de tradução, implica em mudanças do texto original, para arte, é a transposição de uma obra literária para o teatro, televisão, cinema etc.

Para Linda Hutcheon, em *Uma teoria da adaptação (2006)* assim como a tradução a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro. Essa transcodificação está relacionada à mudança de mídia, exemplo: de um poema para um filme, ou mudança de gênero, exemplo: de um texto épico para um romance, portanto o objetivo é recontar a narrativa de um ponto de vista diferente e criar uma interpretação distinta.

De acordo com a autora, em primeiro lugar à adaptação é então uma transposição assumida de uma ou mais obras em particular; em segundo lugar, como processo de criação, a adaptação implica tanto uma reinterpretação quanto uma recriação, isso pode ser denominado como apropriação; em terceiro lugar, a partir do ponto de vista do processo de recepção, a adaptação é uma forma de intertextualidade, considerando que independentemente da mídia as obras são feitas e recebidas por pessoas, esse contexto humano permite a política da intertextualidade.

A adaptação é uma derivação, uma segunda obra que não é secundária, é toda alteração feita em obras do passado para um sistema de recriação mais abrangente. Hutcheon (2006) diz que a adaptação pode ser retratada da seguinte maneira: “Uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; Um ato criativo e interpretativo de apropriação/ recuperação; Um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada”. (HUTCHEON, 2006, p. 11).

Para Hutcheon (2006), os adaptadores contam a história do seu próprio modo, utilizam as mesmas ferramentas dos contadores, transformam ideias concretas, selecionam e não apenas simplificam, ampliam, fazem analogias e demonstram respeito.

Presume-se que a história é o denominador comum, o ponto principal do que

é transposto por meio dos modos de engajamento como: contar, mostrar ou interagir. Segundo Hutcheon (2006), a adaptação busca equivalências através de divergentes sistemas de signos que compensem os elementos da história: temas, personagens, imagens contextos e motivações. Contar uma história é descrever, explicar, expandir e resumir, permitindo viajar pelo espaço e tempo.

As adaptações são traduções em forma de transposições de um sistema de signos, palavras para imagens. Isso é tradução, transcodificação, recodificação num novo agrupamento de signos e convenções.

Na obra, *A narrativa na Encruzilhada*, a autora Marta Noronha e Sousa aponta que “A adaptação pode também ser encarada no sentido de ‘adequar’, ou de ‘apropriar’, ou seja, literalmente, tomar algo para si e torná-lo próprio.” (2012, p. 15). Adaptar é o ato de tornar-se apto, ajustar uma coisa à outra ou a si próprio.

Na área dos estudos fílmicos, a adaptação está mais para o conceito da arte, como apontado acima, é a modificação de um texto literário para a televisão ou cinema, ou seja, “podemos chamar ‘adaptação’ à utilização de uma narrativa previamente formalizada como fonte de inspiração para a produção de um novo artefacto narrativo.” (SOUSA, 2012, p. 15).

A autora declara que uma adaptação fílmica pode expressar a narrativa original de forma fiel, ou de forma mais ou menos livre, com modificações, acréscimo e supressões de elementos do texto-fonte. As obras literárias são as fontes mais frequentes de inspiração para o cinema, porém contos, peças musicais e até jogos podem se tornar uma motivação.

É ainda argumentado que os cineastas em suas adaptações podem prestar homenagem a um autor e obra que admiram, promovendo sua leitura, ou inspirar-se em algum jogo ou história que os comoveram. As narrativas povoam o imaginário do público e do diretor, portanto, alguns produtores buscam adaptar obras consagradas, como os “best-sellers”, alguns exemplos são a saga da autora J.K Rowling, Harry Potter, Hunger Games de Suzanne Collins e Game of Thrones, do autor George R.R. Martin.

Sousa (2012, p. 31) diz:

Claramente, ‘mostrar’ uma história não é o mesmo que ‘contá-la’. Enquanto, na literatura, a história nos é contada por palavras, o cinema mostra, como um ‘olho mágico’, esses acontecimentos (pelo menos aparentemente) materializados.

Na leitura os símbolos linguísticos são decodificados pelo sentido da visão do leitor, para em seguida serem completados pela imaginação. No cinema o aspecto é essencialmente visual. Como observa Sousa (2012) o modo narrativo é imersivo através da imaginação e o modo mostrativo nos imerge através da percepção do audiovisual. No cinema o processo é o oposto ao que acontece com a literatura e parte-se da apresentação de um 'mundo' para a sua interpretação.

No artigo *Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária*, lançado em 2012, a autora Silva diz que o cinema é uma arte que se aproxima da literatura pelo texto, no entanto, o filme e o livro são obras diferentes e não são manifestadas pelo mesmo meio ou para o mesmo fim.

O que supostamente atrairia o público em uma adaptação, seria sua mistura de repetição e novidade, o prazer de se descobrir a intertextualidade entre as obras e as relações que elas mantêm. O termo adaptação também se refere ao processo criativo, não apenas ao produto final.

Outra diferença entre os dois sistemas é o volume de informação, por um lado, o livro é mais descritivo em relação aos eventos, cenários, personagens e seus sentimentos, já os filmes, pela sua linguagem visual, podem ser considerados mais objetivos. Segundo Sousa (2012), o cinema não é melhor que a literatura, assim como é claro que o ponto de vista que o acha mais pobre é infundado.

A autora ainda alega que a produção de um filme acaba se tornando mais complexa que a de um livro, pois para realizar a história envolve uma série de decisões difíceis como cenários, som, efeitos e casting. E diz "o cinema tem "determinações muito diferentes" da literatura. Uma delas tem a ver com a autoria: ao contrário do que acontece num livro (obra de um só autor ou de um número reduzido de autores), um filme é produzido por um conjunto alargado de pessoas". (SOUSA, 2012, p. 34).

O adaptador fílmico se vê na necessidade de decodificar elementos materiais (sons e imagens), a narração, as descrições e introspecções. "Todos os elementos abstractos têm de ser tornados visíveis e audíveis". (SOUSA, 2012, p. 34) Como processo criativo, a adaptação envolve interpretação, criação, reinterpretação e recriação.

O contexto também é um fator importante para adaptação, ele pertence a um tempo histórico e a um espaço geográfico, que incluem cultura, língua, modos de agir e pensar. Sousa (2012, p. 36) diz que elementos como religião, sexualidade ou

ideologias ao serem mais explícitos no cinema podem se tornar provocativos, causando críticas e censura. Por esse motivo alterações são feitas na hora de adaptar. “Não só os produtores do filme adaptativo deixam, consciente ou inconscientemente, voluntariamente ou não, transparecer nele as marcas da era em que se inscrevem como também o público recepciona o novo artefacto de forma diferente”.

Nas análises fílmicas os efeitos sonoros e as músicas são importantes para ajudarem a interpretação e construção do sentido. Segundo a autora Hutcheon (2006) a música “oferece equivalentes” auditivos para as emoções dos personagens que provocam respostas na audiência:

Por isso mesmo, Stephen Sondheim, autor de Sweeney Todd, afirma que a música, quase constante neste musical, “é a forma de manter o público sob tensão, porque, se saírem da fantasia, tudo o que vêem é uma história ridícula com muito sangue. (HUTCHEON, 2006, p. 23).

A autora Silva (2012) argumenta que a música pode manifestar interioridade ou ambiguidade na cena. “Um filme pode expressar os pensamentos da personagem recorrendo à *voz-over* ou a imagens emblemáticas, traduzindo em imagem o que se passa em sua mente”. E conclui, “através do uso da música, o cinema é capaz de recuperar parte da introspecção que se perde quando se passa de um romance para um filme”.

Quanto ao tempo da narrativa, ele pode ser alterado, principalmente porque enquanto um livro pode demorar meses para ser lido, em um processo que não é contínuo, um filme deve poder ver-se num espaço de tempo médio de uma hora e meia a duas horas. Sousa (2012, p. 40) fala que apesar da natureza sintética do cinema, não é possível narrar todas as ações do livro, porém existem outros tipos de alterações, não só relacionadas ao tempo, mas relacionadas a mensagem que se pretende passar ao espectador.

Os personagens podem ganhar ou perder relevância no decorrer da história, apresentar características divergentes, emprestadas ou assumir diferentes ações no enredo.

Para Sousa (2012) os filmes comportam uma “releitura”, pois podem escapar de um único visionamento e observa que a narrativa tem uma dupla interpretação:

A narrativa no filme assenta sobre a nossa capacidade de criar um mundo tridimensional a partir de um banho bidimensional de luz e escuridão (...). Cada relação espacial e temporal básica (...) tem portanto uma dupla

interpretação". Os filmes comportam uma "releitura", pois podem escapar de um único visionamento. (SOUSA, 2012, p. 51).

Silva (2012) comenta que a maioria dos espectadores que leu obra literária que está sendo adaptada acaba passando por certa decepção ou frustração já que o leitor tem, de um lado, uma imagem criada por si próprio e do outro a imagem criada pelo cineasta. A autora ainda aponta que o filme comparado à literatura tem menos flexibilidade quanto a seu tempo de projeção, como já citado acima.

A adaptação de um texto literário será vista de divergentes maneiras por aqueles que leram a obra escrita e por aqueles que a ignoram e apenas assistiram ao filme. A autora Sousa (2012) observa que quando uma obra é extremamente conhecida, os realizadores tendem a sentir uma maior responsabilidade para com o texto original e uma maior necessidade de fidelidade, pois as audiências são mais exigentes quando se trata de clássicos. Para a autora o questionamento está em compreender a interpretação equivalente da obra original e o objetivo da adaptação, e aponta dois tipos de relações intertextuais. Imitação ou transformação. O adaptador pode aspirar:

[...] a fidelidade (possível) ao original, numa transposição muito próxima da história; ou b) fazer uma interpretação livre, recontextualização ou crítica do original, que pode extravasar os limites da história inicial ou até originar uma história quase totalmente nova. (SOUSA, 2012, p. 66).

A autora expõe que outros autores como Bazin (1948, p. 21), Sohat (2004, p. 23), Hutcheon (2006, p. 20) e Bowie (2008, p. 154/5) acreditam que a adaptação é independente, fruto de apropriação criativa que altera inevitavelmente a história original. Isto se deve a limites e potencialidade formais e materiais do meio, ao talento do autor, seus objetivos e interpretação do original.

3.2 Características da novela fantástica de Gaiman, *Coraline* (2002) e especificidades da versão cinematográfica *Coraline e o mundo Secreto* (2009)

O início do livro se dá com a mudança de Coraline para sua nova casa, a personagem explora a vizinhança e conhece Miss Spinke e Miss Forcible, momento em que recebe uma pedra arredonda com um buraco no meio. A protagonista também conhece o vizinho de cima que fala sobre o circo de ratos e o gato que passeia pela vizinhança.

No princípio da obra vemos que os pais de Coraline dão pouca atenção às

vontades exploratórias da jovem. O momento que se entedia com a casa e com seus pais é aquele que a faz atravessar durante a noite a abertura para o outro mundo.

Quando chega do outro lado, Coraline se depara com uma casa igual a sua, conhece seus outros pais e sua outra vizinhança, as versões paralelas a do mundo real. Ao saber que precisa trocar seus olhos por botões a jovem rejeita o novo universo, porém percebe que não vai se livrar facilmente do outro mundo, principalmente quando percebe que seus pais verdadeiros estão desaparecidos.

De castigo e dentro de um espelho, conhece as almas de três crianças que no passado sofreram o mesmo infortúnio. A protagonista aposta com sua outra mãe que conseguiria encontrar as almas dos três fantasmas e seus verdadeiros pais e então retornaria ao mundo real.

Coraline encontra seus pais e as almas perdidas com a ajuda da pedra recebida por Miss Spink e Miss Forcible. O mundo da outra mãe desmorona a cada alma recuperada e conquista da personagem. No desfecho, a protagonista retorna ao seu lar de origem, mas uma peça, a mão, da sua outra mãe a segue. Os fantasmas são libertados e alertam a jovem sobre ainda estar correndo perigo. Em um falso piquenique, Coraline engana a mão e a faz cair em um poço que logo em seguida é tampado pela garota, os fantasmas são libertados e pôr fim a jovem reconhece os acontecimentos e reflete sobre o processo.

Baseado na novela fantástica de Neil Gaiman, *Coraline*, 2002, o filme *Coraline e o mundo secreto* foi produzido em 2009, pelo cinegrafista Henry Sellick. A animação em Stop motion (ou movimento parado, é uma técnica que utiliza divergentes sequencias fotográficas de um objeto inanimado para simular seu movimento) mescla elementos dos gêneros fantástico, aventura e terror, capaz de causar horror nas crianças e entusiasmo nos adultos. Tanto o enredo misterioso quanto a estética fazem do filme uma história obscura e complexa para determinadas idades.

A introdução do filme começa com a mudança de Coraline para sua nova casa, o palácio cor de Rosa. A menina começa a explorar o terreno e logo conhece Wybie, o neto da dona da casa e tem seu primeiro contato com o gato vira-lata da vizinhança. Coraline recebe de presente a boneca que é uma cópia de si mesma, entediada e ignorada por seus pais a garota decide explorar a casa, momento que descobre uma pequena porta pela qual atravessa durante a noite.

Ao chegar do outro lado se depara com um o mundo paralelo ao seu, em

seguida conhece seus outros pais com olhos de botões e toda fantasia desse novo universo, com brinquedos animados e retratos que se movem. Coraline dorme e ao acordar percebe que está de volta a seu mundo real, novamente é evitada por seus pais e decide explorar. Conhece o Sr. Bobinsky e seu circo de ratos, conversa com a Srta. Spinke e Forcible.

Tanto no filme, quanto no texto produzido por Gaiman (2002), existem duas cenas com dois diálogos relevantes durante a exploração de Coraline: no primeiro diálogo, os ratos do Sr. B o mandam avisar a jovem para não atravessar a pequena porta:

“Os ratos têm uma mensagem para você” sussurrou. Coraline não sabia o que dizer. “A mensagem é a seguinte: *Não passe pela porta*”. Fez uma pausa. “Isso faz algum sentido para você?” “Não” respondeu Coraline. O velho encolheu os ombros. “São esquisitos, os ratos. Entendem as coisas errado. Entenderam seu nome errado, sabe? Insistem em chamá-la Coraline, e não Caroline. De modo algum Caroline”. (GAIMAN, 2002, p.14).

O diálogo acima refere-se à uma conversa de Coraline com o velho maluco, e também está presente na adaptação. É o primeiro alerta que a jovem recebe sobre os perigos aos quais está se expondo. O aviso está no trecho, “Não passe pela porta” (GAIMAN, 2002, p. 14), e como sabemos a porta é única forma de Coraline acessar outro mundo. O segundo diálogo é com as duas atrizes aposentadas que leem o futuro da garota nas borras de chá e à alertam sobre estar correndo um grande perigo.

Coraline atravessa novamente a porta e seu pai mostra um jardim feito especialmente para a jovem. A menina conhece o outro Wybie e com ele visita o circo de ratos do outro Sr. Bobinsky. Coraline volta para o mundo real no qual mais uma vez sua mãe não realiza suas vontades e decide retornar ao outro mundo.

Ao retornar a jovem visita suas outras vizinhas, Srta. Spinke e Srta. Forcible. Após o espetáculo Coraline descobre as reais intenções de sua outra mãe: costurar os botões em seus olhos. A menina decide fugir desse universo, mas não consegue. É colocada de castigo dentro de um espelho onde encontra três fantasmas de crianças que perderam seus olhos e suas almas para outra mãe.

Wybie resgata Coraline e ela volta para o mundo real, onde percebe que seus pais verdadeiros estão sumidos. Reencontra com as vizinhas que lhe entregam uma pedra com um buraco no meio.

Coraline descobre que sua outra mãe está com seus pais verdadeiros e decide retornar ao outro mundo. A menina desafia sua outra mãe: se ela encontrar

seus pais e olhos das crianças fantasmas, todos estarão livres. A garota encontra as almas perdidas com a ajuda da pedra com o buraco no meio.

O outro mundo se desfaz e Coraline consegue fugir com seus pais e as almas das crianças. Ela retorna ao mundo real, mas uma parte da sua outra mãe a segue. Coraline e Wybie enterram a peça em um poço. Sua aventura é encerrada no jardim com seus vizinhos, seus pais, Wybie e sua avó.

Assim como o filme, o livro conta a história de Coraline Jones, uma garota com 11 anos de idade, curiosa, aventureira, inquieta e repleta de imaginação que acaba de se mudar para um casarão. Entediada e solitária em sua nova casa a jovem decide explorar seu novo lar, enquanto sonda os cômodos da casa, a pequena Coraline percebe uma determinada porta fechada por tijolos, mas durante à noite a jovem é levada por camundongos até a abertura e descobre um portal para um mundo parecido com o seu, mas com aspectos insólitos.

Através da porta, Coraline tem acesso a uma outra versão de sua própria vida, a diferença é que todos possuem botões no lugar dos olhos, seus pais são carinhosos e os sonhos da garota se tornam realidade no outro mundo. Coraline ou Caroline, como seus vizinhos a chamam, se empolga com a descoberta, porém logo percebe que há algo de errado e segredos estranhos estão em ação quando seus pais alternativos tentam aprisioná-la eternamente nesse universo paralelo.

O casarão não é nomeado no livro, apenas sabemos que é uma grande e antiga casa vitoriana. Certa vez foi habitação para apenas uma família, mas agora é dividida em três apartamentos. Entre os vizinhos de Coraline estão, o velho maluco, um acrobata russo que adentra camundongos, as senhoras Spink e Forcible, duas atrizes estranhas aposentadas e obcecadas por cães. Além desses personagens, há um gato preto que se torna amigo e guia espiritual de Coraline durante sua aventura no outro mundo.

Como em toda e qualquer adaptação, existem diferenças consideráveis entre a narrativa literária e a adaptação fílmica. Na animação existem algumas diferenças, não em ordem de eventos, mas no próprio elenco da história. No filme, existem dois personagens que não estão presentes no livro: o vizinho Wyborn Lovat, neto da dona da casa. Wybie é o responsável por entregar a pequena Coraline uma boneca feita à imagem da própria personagem.

A “Coralinezinha” como o pai chama a bonequinha de Coraline, foi da irmã da avó de Wybie, a outra mãe a transforma em uma réplica da jovem. No filme, a

bonequinha se entrelaça a história e serve como vigia e elo para os acontecimentos entre Wybie, Coraline e a outra mãe. Como apontado, a boneca e Wybie Lovat não existem no livro, mas a presença de ambos os personagens é significativa na animação, o menino está na trama para que a personagem principal não fique falando e deduzindo as coisas por si só, além de acrescentar curiosas e novas estratégias à narrativa.

Na animação, o outro pai de Coraline ganha mais destaque visual à medida que é o responsável pelo jardim, o que conseqüentemente afeta o desenvolvimento do enredo: na adaptação e na história a personagem principal procura as almas das crianças perdidas, no primeiro ela procura uma das almas com seu outro pai, a cena se passa no jardim, no segundo, Coraline entra um porão e tem uma conversa esclarecedora com seu pai do outro mundo.

Nesse outro Mundo, ao contrário do mundo acinzentado e apagado da sua realidade, os tons são mais coloridos e vibrantes, com um lindo jardim e com dois pais totalmente dedicados à sua filha. Apesar de aproveitado no filme, com cenas marcantes e efusivas, o jardim praticamente não é explorado no livro.

No espaço paralelo, todos os personagens têm seu alterego, uma cópia quase exata, se não fosse por uma característica intrigante e bizarra, todos, em vez de olhos, possuem botões pretos, exceto Coraline e o gato. No entanto ao cruzar a porta, o gato, que permanece o mesmo no 'outro mundo' mostra para Coraline sua capacidade de falar.

O alterego do personagem Wybie é modificado, tornando-se o companheiro perfeito para Coraline. Wybie não pode falar, porém é o personagem mais revelador, visto que é o único a manifestar medo da outra mãe.

Tudo parece perfeito até que a outra mãe tenta colocar botões nos olhos de Coraline. A jovem então percebe que a sua outra mãe é na verdade uma criatura assustadora, conhecida como a bela dama, e descobre que nesse universo habitam almas presas de outras crianças que viveram há muito tempo. Mesmo assim, a personagem principal não se intimida e enfrenta todos os desafios, inclusive a bela dama, com muita coragem.

Durante sua jornada no livro, Coraline diz: "porque coragem é quando você sente medo de fazer algo, mas faz mesmo assim, é quando você enfrenta o medo [...]" (GAIMAN, 2002, p. 90). Tanto novela fantástica, quanto filme, mostram uma jovem corajosa, aprendendo que mesmo que nossa vida cotidiana não seja repleta de cores

e flores, não quer dizer que não possa ser cativante.

Constatamos na análise dos enredos que há divergências nos acontecimentos, na apresentação dos personagens, na estética de cada linguagem e na ordem que os eventos ocorrem. Essas mudanças relacionam-se com os procedimentos que melhor se adaptam à mídia.

A execução proposta pela animação fornece mais ação e visualidade, enquanto a novela investe no aspecto psicológico das personagens. As transformações sugestionam diferentes interpretações a respeito da estética e do uso dos componentes do fantástico.

4 ANÁLISE DOS DADOS

4.1 Características do gênero fantástico em *Coraline* (2002) e *Coraline e o mundo secreto* (2009)

Durante o desenvolvimento da história da protagonista Coraline, tanto a novela fantástica, quanto a animação, em diversos momentos exprimem objetos e situações fantasiosas que não condizem com o universo real. Sabemos que, conforme o Fantástico, umas das principais propriedades do gênero é o desequilíbrio das leis conhecidas, à conexão com eventos incomuns, mágicos e sobrenaturais.

Para David Roas, em *A ameaça do Fantástico*, 2014, o sobrenatural infringe as leis do universo real, é aquilo que não existe, é o inexplicável, de acordo com essas mesmas leis. Para que a narrativa seja considerada fantástica, é preciso gerar um espaço parecido com o que o leitor está habituado, esse espaço será transformado por um fenômeno que afetara sua estabilidade. O sobrenatural irá supor uma ameaça a nossa realidade, que até então acreditávamos ser governada por leis imutáveis. “A narrativa fantástica põe o leitor diante do sobrenatural, mas não como evasão, e sim, muito pelo contrário, para interrogá-lo e fazê-lo perder a segurança diante do mundo real.” (ROAS, 2014, p. 31)

Podemos compreender o fantástico em *Coraline* quando o real e o sobrenatural mostram-se como elementos indispensáveis durante as narrativas da novela escrita por Gaiman (2002) e na adaptação. A personagem principal transita entre os dois mundos, sua realidade entediada e cotidiana com seus pais que não lhe dão atenção, e seu outro mundo, insólito e aparentemente perfeito, com ratos dançantes, brinquedos e cachorros falantes.

A obra e a animação se dão, basicamente, na incerteza entre as fronteiras do mundo real e sobrenatural e na mediação dos componentes desses dois mundos um no outro. Como apontado, o autor Todorov (1975), em seus estudos sobre as várias definições para o que seria “Fantástico”, ressalta o sentimento da incerteza que o personagem e o leitor sentem diante dos acontecimentos insólitos que oscilam entre sobrenatural e o real.

Coraline sabia que quando os adultos falavam que alguma coisa não ia doer, quase sempre doía. Balançou a cabeça. Sua outra mãe abriu um grande sorriso. Os cabelos em sua cabeça flutuavam como plantas no fundo do mar. “Queremos apenas o melhor para você”. Pôs a mão sobre o ombro de Coraline. Coraline recuou. **Coraline hesitou.** Voltou-se para trás. Seu outro

pai e sua outra mãe dirigiam-se para ela de mãos dadas. Olhavam-na com seus olhos de botões negros. Ou, pelo menos, Coraline pensou que olhavam. **Não tinha certeza.** (GAIMAN, 2002, p. 44).

O trecho da obra de Gaiman (2002), corresponde ao momento em que os outros pais de Coraline intimam a protagonista a costurar os botões em seus olhos para que possa ficar no 'outro mundo' eternamente. Esse diálogo é o responsável por revelar as verdadeiras intenções da Bela dama. Podemos perceber que, no enredo, as frases como "Coraline hesitou" (GAIMAN, 2002, p.44) e "Não tinha certeza" (GAIMAN, 2002, p.44), correspondem aos sentimentos característicos causados pela narrativa do gênero fantástico.

Todorov (1975) interessasse pela percepção de hesitação entre o natural e o ilusório, dois componentes fundamentais na literatura fantástica. O sentimento de hesitação é imprescindível para a protagonista já que esta reage fortemente em presença do sobrenatural. "O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais face a um acontecimento aparentemente sobrenatural." (TODOROV, 1975, p.31)

Coraline pode ser considerada como uma narrativa fantástica, com elementos de terror e aventura. A obra não é necessariamente um conto de fadas, na qual objetos e animais falam, porém é antes uma narrativa que apresenta uma criança cuja relação está entre o pensamento insólito e a realidade.

O embate entre o real e o sobrenatural se dá especialmente pelo desenvolvimento da personagem, que se vê na dúvida entre ficar em seu mundo realista, cheio de defeitos, e o mundo fantástico, onde tudo seria como ela idealizará.

Roas (2014) argumenta que quando o contexto sobrenatural não entra em conflito com os acontecimentos da realidade, não se produz o fantástico. Pois o fantástico é produzido na ruptura dos esquemas da realidade. Segundo o autor, o ilusório deve ser mostrado como natural, em um espaço divergente do lugar em que reside o leitor.

No decorrer da narrativa, compreendemos que a personagem Coraline Jones oscila entre os dois mundos. Na animação, essa variação está evidenciada principalmente nos espaços do casarão. Sellick (2009), faz questão de constantemente alternar entre os cenários, mostrando as divergências dos dois mundos que a protagonista frequenta. O diretor utiliza o cenário como forma de enfatizar essas diferenças entre os universos real e ilusório, dando destaque nos

espaços da sala, cozinha e no quarto de Coraline em ambos os mundos.

O fantástico, o sobrenatural e o real se afirmam no enredo no momento próximo ao final da narrativa, quando a mão direita da outra mãe persegue Coraline até o universo realista da protagonista.

Como obra de gênero fantástico, *Coraline* está relacionada a termos como mistério e inexplicável. Analisada a partir do aspecto misterioso, considera-se todo o outro mundo, os outros pais, os outros vizinhos, os botões no lugar dos olhos, os ratos dançantes, os brinquedos falantes, as almas das crianças, entre outros elementos. A partir da perspectiva do inexplicável, ficamos com a seguinte pergunta 'como é possível a existência desse universo?' tal questionamento, consequentemente causa sentimentos de incerteza, hesitação e especialmente medo, na personagem e em nós, leitores.

4.2 A função do espaço fantástico na novela *Coraline* e na adaptação *Coraline e o mundo secreto*

Em *Coraline*, 2002, o Autor Neil Gaiman explora a duplicação do espaço como recurso para desenvolver sua narrativa fantástica. O primeiro espaço corresponde ao universo real em que Coraline vive e o segundo cenário corresponde ao outro mundo, o espaço sobrenatural. Os dois espaços do enredo, real e irreal, tem como centro, o casarão, ou Palácio cor de Rosa.

Figura 1 - O palácio cor de Rosa



FONTE: captura de tela, 2 min. 33 seg. da animação (*CORALINE*, 2009).

Na obra de Neil Gaiman, a casa em que Coraline vive não é nomeada, mas na animação, *Coraline e o mundo secreto* (2009), o casarão é denominado como palácio cor de rosa. A Figura 1 é o primeiro momento em que a casa é apresentada. Local no qual, de acordo com Vax (1965), é o espaço onde o maléfico vai ser propagado.

A casa é o eixo de todos os acontecimentos da narrativa, no texto e na adaptação. Como podemos ver, o nome, Palácio cor de Rosa da-se devido a própria cor da casa, rosa. O casarão no passado foi habitação para uma única pessoa, mas agora está dividido em três apartamentos, um do Sr. Bobinsky, um das Srta`s. Spinke e Forcible, e o outro onde Coraline irá morar com seus pais. É importante salientar que na obra literária existe a referência a um outro apartamento vazio que é constantemente mencionado pela protagonista no livro, mas que não aparece na animação.

O pai de Coraline comenta que o casarão onde passam a viver tem 150 anos. Captamos na cena recortada da animação, a floresta por trás do casarão, com clima nublado e muita névoa. O personagem em cima da casa é o Sr. B, que mora no andar de cima. A primeira impressão que temos da casa é a de um lugar sem vida e cor, isso é claramente representado no clima ao redor, chuvoso e enevoado. O casarão, à primeira vista não é atrativo. A imagem é a representação do espaço real de Coraline, entediante e desinteressante. “Tratava-se de uma casa muito antiga – com um sótão sob o telhado, um porão sob o chão e um jardim coberto de vegetação e de árvores grandes e velhas” (GAIMAN, 2002, p.19).

Figura 2 - O Palácio cor de Rosa no outro mundo



FONTE: captura de tela, 36 min. 58 seg. da animação (CORALINE, 2009).

A figura 2 representa o Palácio cor de Rosa no mundo sobrenatural. Corresponde ao momento em que Coraline e Wybie saem para aventurar-se no show dos camundongos saltadores. Nota-se que a aparência da casa está mais atrativa, repleta de luz e cores e a manutenção do jardim está em dia. Há estrelas no céu e a floresta, agora, não possui o caráter assombrando da primeira imagem, a pintura está mais viva, os corrimões e as escadas da casa não estão desbotados como antes. A modificação desses elementos tem intenção de passar a ideia de que esse mundo fantástico, irreal, é melhor que o verdadeiro.

Um aspecto importante a ser considerado, é o fato de o ambiente fantástico em Coraline, em ambas as narrativas, texto e adaptação, ser geralmente acessado ao anoitecer. Para Vax (1965) o tempo é inspirado pelo espaço, a noite cai e a hora do terror se aproxima. Existe uma coexistência entre o espaço e tempo relacionado ao ambiente assombrado e a espera da meia noite. Tanto tempo quanto espaço podem se distender, encolher e desenvolver, portanto ambos estão conectados ao sentimento de estranheza.

A noite é a hora em que o horror e amedrontamento se aproximam. Tanto na animação, quanto na obra literária, a protagonista acessa a entrada para o mundo fantástico apenas a noite, quando seus pais verdadeiros estão dormindo.

Assim como apontou Vax (1965), o lugar maldito, ou seja, o casarão representa o monstro. Coraline é presa pelo universo e tempo fantásticos, no qual conhecerá o terror completo e a morte.

A casa, na obra de Gaiman (2002) também pode ser representada como um reflexo da outra mãe de Coraline. A cada desafio que a jovem consegue superar e recuperar os olhos das três crianças fantasmas, um por um, o casarão é modificado, o que valida a afirmação de Vax (1965), na qual o autor diz que o espaço é variável e o lugar maldito também representa o monstro.

O trecho a seguir corresponde ao momento em que Coraline consegue recuperar o primeiro olho de uma das três crianças fantasmas. A personagem está à procura do segundo olho no apartamento das Srta. Spink e Srta. Forcible, quando observa:

DO LADO DE FORA, o mundo havia se transformado em uma névoa informe que se movia em espiral, sem contornos nem sombras, enquanto a casa, propriamente dita, parecia ter se torcido e esticado. Coraline tinha a impressão de que a casa estava se curvando e que a olhava nos olhos, como se não fosse realmente uma casa mas apenas a idéia de uma casa —

e que a pessoa que tivera a idéia, Coraline tinha certeza, não era uma pessoa boa. (GAIMAN, 2002, p. 153).

A casa se multa novamente em outro momento da narrativa, quando Coraline está em busca do terceiro e último olho:

Coraline teve tempo de notar que a casa continuava se transformando, ficando menos nítida e mais achatada, mesmo enquanto ela disparava escada abaixo. Lembra-lhe, agora, a fotografia de uma casa, não a coisa em si. (GAIMAN, 2002, p. 171).

Como centro dos elementos maléficos da narrativa, a casa recebe grande destaque no texto e na adaptação. De acordo com a interpretação de Vax (1965), o cenário fantástico é um refúgio, a casa constitui um mundo que é o próprio mundo. O universo fora do fantástico deixa de ter uma existência integral.

Toda capacidade que o espaço tem de transmitir e evidenciar, os cenários real e imaginário, são aproveitadas na obra de Gaiman e na adaptação de Henry Sellick. A casa, como centro da narrativa e representação de todo o ambiente fantástico, constantemente faz alusão ao universo realista fora dessa existência, diferenciando ambos os mundos. Nos permite então, refletir o quão importante é esse cenário em que os personagens desenvolvem suas histórias, e perceber o espaço como aquele capaz de mostrar o real, o sobrenatural, irradiar e transmitir sentimentos e acontecimentos.

4.3 O espaço fantástico como irradiador do medo

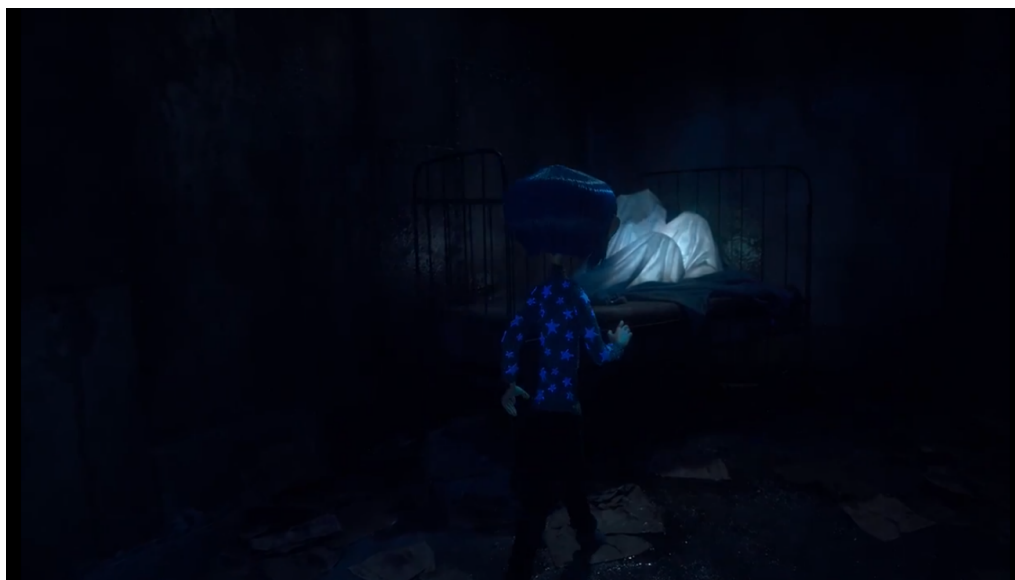
Como visto nos capítulos anteriores, o espaço é um recurso importante para a narrativa fantástica. É um aspecto útil, capaz de transmitir a contradição entre o real e o sobrenatural, capaz de enfatizar os elementos do cotidiano do personagem e os elementos do mundo imaginário. O espaço, como apontado anteriormente por Furtado (1980), possibilita a hibridizade entre os universos, o sentimento de incerteza e a hesitação na história.

Para Furtado (1980) muitos espaços retratados nos textos fantásticos são oriundos do romance gótico. Grande parte das obras fantásticas opta por cenários restritos e fechados, como casas grandes, construções obscuras ou castelos góticos em áreas remotas. O espaço fantástico privilegia a escuridão e sombras, se distanciando da cor e da luz e favorece a natureza selvagem.

O espaço representa o eixo da história de Coraline, a casa onde a personagem mora é onde todas as tramas da narrativa se desenvolvem, no mundo real e

sobrenatural. Há cenários na narrativa em que a presença dos elementos fantásticos estará mais evidente. Esses ambientes são os responsáveis por ter a morte e o medo como contexto.

Figura 3 - O quartinho atrás do espelho



FONTE: captura de tela, 58 min. 52 seg. da animação (CORALINE, 2009)

Figura 4 - As Três crianças fantasmas



FONTE: captura de tela, 58 min. 57 seg. da animação (CORALINE, 2009)

A figura 3 corresponde a cena da adaptação *Coraline e o mundo secreto*, é referente ao instante no qual Coraline é colocada de castigo por sua outra mãe e empurrada para dentro de um espelho da casa. A garota é direcionada a um quartinho, que no livro é descrito como do tamanho de um armário de vassouras. Nesse cenário, Coraline encontra os fantasmas de três crianças.

Podemos captar um espaço escuro e sombrio. No chão há papéis velhos, o piso está molhado, as paredes passam a sensação de frieza e umidade. Há uma cama velha e enferrujada, com um colchão e cobertor desgastados. As três almas das crianças passam a ideia de terror e morte.

Já encontramos indícios de uma narrativa com elementos fantásticos. Percebe-se isso principalmente no que diz respeito aos temas, como observados por Ceserani “há, por exemplo, a aparição do estranho e do monstruoso, a noite, a escuridão e o mundo obscuro.” (2006, p. 77-88).

O espelho abriu-se como uma porta, revelando um espaço escuro atrás dele [...] Era do tamanho de um armário de vassouras: alto o bastante para ficar em pé ou se sentar, mas não suficientemente largo ou profundo para se deitar. Uma das paredes era de vidro e era fria ao toque. (GAIMAN, 2002, p.114 e 121)

O trecho do livro refere-se à mesma cena representada nas figuras 3 e 4 da animação. Coraline destaca a pequenez, a escuridão e frieza do ambiente. A figura 4 apresenta com mais clareza a essência do cenário em que Coraline se encontra. As paredes aparentam ser de metal, devido os parafusos localizados na cabeceira e lateral da cama. Há umidade e frieza, a cama é claramente velha, o colchão possui um furo no meio, no qual as crianças fantasmas se localizam. “Seus olhos estavam começando a se acostumar à escuridão. Agora, Coraline estava vendo, ou imaginava ver, três formas, cada qual tão lânguida e pálida como a lua durante o dia”. (GAIMAN, 2002, p.123).

A relação de Coraline com a morte é uma das principais temáticas da novela fantástica. Essa relação com a morte é evidenciada em diversos momentos, um deles é aquele em que a protagonista encontra as crianças fantasmas. O espaço fantástico se torna o intensificador do horror e da sensação de morbidez. O cenário, descrito por Coraline, na obra de Gaiman (2002) e adaptado para a animação, passa a ideia de algo sombrio, úmido e mofado. Um ambiente pequeno e fechado, que se devidamente analisado, o seu contexto, sua ambientação, assemelha-se a uma tumba.

O medo é o sentimento ressaltado por diversos estudiosos da literatura fantástica como requisito para criação do fantástico. Para Roas (2011), o medo significa terror, angústia e inquietação. É o sentimento causado em consequência do perigo e da ameaça.

Considerando o medo como requisito do gênero fantástico, a obra de Gaiman

aborda o tema e o intensifica através do espaço/universo sobrenatural que Coraline frequenta. O espaço é um recurso bem aproveitado nestas narrativas, obra literária e adaptação, é o meio utilizado para representar significativamente o contexto em que a protagonista se encontra, assim como suas emoções.

Roas (2011) discute sobre dois tipos de medo, o medo metafísico e o medo físico. O medo metafísico é aquele que se manifesta no personagem e atinge o receptor, visto que é produzido quando as crenças sobre o real deixam de funcionar e o familiar se torna algo inquietante. O medo físico, ou seja, emocional, está relacionado à ameaça física, à morte e aquilo que desperta esse sentimento. Na história de Coraline, a morte, é um aspecto que se faz presente no decorrer de todo o enredo. Em determinados momentos da narrativa, o ambiente se torna literalmente um representativo do terror e da mortificação, intensificando o sentimento de medo na protagonista.

Como apontado, segundo o autor Furtado (1980), o espaço fantástico privilegia, escuridão, sombras e o distanciamento da cor e da luz. As figuras 3 e 4 de Coraline e o mundo secreto e a descrição da personagem sobre o ambiente em que se encontra em Coraline, evidenciam visualmente e textualmente, o fantástico, o horror e a escuridão que esse cenário representa.

O espaço fantástico, da animação e na novela, é um elemento influenciador para a construção do medo. A escuridão, a humidade, o espaço diminuto e frio, o contexto da morte, são tanto, elementos característicos do espaço e da narrativa fantástica, quanto irradiadores do medo.

Figura 5 - O corredor para o outro mundo



FONTE: captura de tela, 1 hora. 58 seg. da animação (CORALINE, 2009)

A figura 5 refere-se ao instante em que Coraline consegue fugir do seu castigo. A menina, com a ajuda de Wybie, é libertada do quartinho escuro e sombrio por trás do espelho. Assim que chega à entrada que a leva para o mundo real, Coraline se depara com um novo cenário.

Este espaço representa um momento de revelação para a protagonista. O corredor está repleto de poeira e teias, o que aparenta velhice e antiguidade. Nos chama atenção o que provavelmente seriam os pertences das crianças que perderam seus olhos, almas e vidas para a Bela dama.

Na parte inferior direita há um sapato velho, preto e branco, empoeirado, supostamente de um menino. O barquinho branco, no canto superior esquerdo, apresenta sinais de deterioração, presumidamente o brinquedo também era o pertence de um garoto.

No fundo direito nota-se uma luva suspensa, presa as teias e a sujeira do corredor, a luva é verde com listras brancas. No meio do espaço, há um sapato vermelho, possivelmente feminino. O sapato, assim como os outros objetos no corredor, está velho e coberto de poeira.

A figura 5 ilustra por meio da escuridão e da alusão à morte, o contexto de medo característico do fantástico. Os objetos presos representam a falência das três crianças com quem Coraline teve contato. Tirado o imaginário de que aquele universo era algo bom e maravilhoso, o cenário passa a representar o quão perigoso o 'outro mundo' se tornou, o quão perigosa sua outra mãe é, querendo tirar seus olhos e consumir sua vida.

Esse é o momento do terror, a fuga da vítima do monstro que a persegue. O medo é propagado, o ambiente é escuro, fechado e antigo. Na obra de Gaiman, a descrição do corredor é apontada por Coraline:

Ela dava para um corredor escuro. Os tijolos haviam desaparecido como se nunca tivessem estado lá. Um odor frio e bolorento passava pelo vão aberto: cheirava a alguma coisa muito velha e muito lenta. (GAIMAN, 2002, p. 50)

O texto acima diz respeito ao primeiro contato de Coraline com o corredor para o outro mundo. Conclui-se este local de acesso é um lugar tenebroso e com mau cheiro, o que corresponde caracteristicamente a idade da casa, por ser bastante antiga e cheirar a velhice. Na animação, a primeira visão da protagonista é um ambiente colorido e atrativo, após sua descoberta, esse cenário é deformado:

Coraline recuou. Virou-se, correu para a sala de visitas e empurrou a porta que ficava no canto. Não havia parede de tijolos – somente a escuridão, uma escuridão subterrânea, negra como a noite, em cujo interior coisas poderiam estar se movendo. **Coraline hesitou.** Voltou-se para trás. Seu outro pai e sua outra mãe dirigiam-se para ela [...] Coraline respirou fundo e pisou na escuridão onde vozes estranhas sussurravam e ventos longínquos sibilavam. Tinha certeza de que havia algo atrás dela no escuro: algo muito velho e muito lento. **Seu coração batia com tanta força e tão alto, que teve**

medo dele estourar em seu peito. Fechou os olhos contra a escuridão. (GAIMAN, 2002, p. 74- 75)

Quando Coraline descobre as verdadeiras intenções da outra mãe, as características, já tenebrosas do corredor, são intensificadas. A jovem, que antes analisou apenas o aspecto físico do corredor, percebe que agora o ambiente é algo bem mais horroroso e sombrio. Sentimentos como: incerteza, hesitação e medo são ativados em presença da ameaça.

Frases como: “Seu coração batia com tanta força e tão alto, que teve **medo** dele estourar em seu peito.” (GAIMAN, 2002, p.75) e “Coraline **hesitou**” (GAIMAN, 2002, p. 74) validam o fato de que esse ambiente, seus elementos, como: cheiro, luz e contexto, entre vários outros explorados na narrativa são irradiadores do medo na protagonista. O espaço e o fantástico são os motivadores dos sentimentos de hesitação, morte, ameaça e medo em Coraline.

Com base no que foi estudado sobre o fantástico, o espaço fantástico e o medo, elementos essenciais da narrativa, concluímos que Coraline e Coraline e o mundo secreto são obras ricas em todos os aspectos que compõem o gênero fantástico. O espaço é devidamente aproveitado, transmitindo a ambiguidade entre o natural e sobrenatural, real e imaginário. Os cenários são enriquecidos com a hibridez dos universos e principalmente com a sensação de morbidez e terror, que atingem personagem, leitor e expectador.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos ao final deste trabalho, consideramos que ele apresenta uma compreensão do espaço fantástico e como ele interfere na construção do medo. Tendo como objetos de estudo, a obra *Coraline*, de Neil Gaiman, e sua adaptação, *Coraline e o mundo secreto*, de Henry Selick, ponderamos primeiramente o que seria o fantástico, a visão do fantástico como gênero, para em seguida, analisarmos o espaço, o medo e o fantástico, além do estudo sobre adaptação. Buscamos em espaços específicos, das duas narrativas, texto e animação, comprovar a existência do fantástico por meio da análise da casa, considerada como cenário que perpetua o sobrenatural e real característico da narrativa fantástica. Em seguida, estudamos mais dois espaços que tinham o horroroso e o maléfico, tanto em contexto quanto em objetos e descrição. Esses cenários, no livro e filme, foram inspiração para a teoria do espaço fantástico como elemento intensificador do medo.

Pode-se chegar, assim, a algumas conclusões: o espaço é um elemento importante para todas as narrativas, algumas vezes é valorizado por seus autores, outras não. Quando valorizado, principalmente em uma narrativa fantástica, torna-se a própria representação do que seria real e ilusório, além de ter a capacidade de caracterizar humores e personalidades dos personagens. O fantástico como aquele que procura irradiar sentimentos como hesitação, incerteza e medo, utiliza o espaço como intensificador, por meio de elementos como: escuridão, umidade, velhice, objetos conectados a pessoas mortas e ambientes com contexto de horror e ameaça, que passam sentimentos de medo a personagem, e a nós, leitores. Também podemos concluir que texto e adaptação não precisam ser fiéis para serem fantásticas.

Para o setor acadêmico, é importante o estudo do espaço já que é quase sempre renegado. O espaço tem seu valor e há obras, que exploram suas capacidades. O cenário não é apenas um elemento qualquer, mas um recurso com significado, que representa o próprio gênero e os personagens.

Os objetivos do trabalho foram: discutir a concepção de adaptação efetivada na proposta cinematográfica. Com base em Hutcheon, estudamos que uma adaptação é um intertexto, e diferentemente da obra literária, possui outros meios de comunicação, um é por palavras e outro por imagens, manifestações de linguagem onde nenhuma é superior a outra. Outro objetivo era identificar os elementos

fantásticos presentes no texto literário e na versão cinematográfica, relacionados diretamente ao espaço da casa. Fomos capazes de identificar tais elementos após o estudo do gênero e espaço fantástico. Por fim, o principal objetivo era mostrar a função do fantástico e do espaço como irradiadores do medo nas duas obras. Esse objetivo foi cumprido com a análise do espaço da casa no livro e no filme.

Coraline é um texto extremamente rico em detalhes e encantador, sua adaptação, apesar de divergir em alguns aspectos da narrativa, é igualmente fantástica e detalhista. Analisar seus espaços nos fez perceber, que como narrativa fantástica, a obra é rica de muitas formas.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. **A poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- CAMARANI, Luiza. **A literatura Fantástica: caminhos teóricos**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.
- CESERANI, Remo. **O Fantástico**. (Trad.) de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.
- FURTADO, Filipe. **A construção do fantástico na narrativa**. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.
- FREUD, Sigmund. **O inquietante**. In: **Obras completas**. (Trad.) de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- GAIMAN, Neil. **Coraline**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2002.
- HUTHCEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. Florianópolis: UFSC, 2013.
- ROAS, David. **Tras los limites de lo real: una definición de lo fantástico**. Madrid: Páginas de Espuma, 2011.
- ROAS, David. **A ameaça do Fantástico: aproximações teóricas**. (Trad.) de Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- SELLICK, Henry. **Coraline e o mundo secreto**. Graphic novel, 2009.
- SOUSA, Marta. **A Narrativa na encruzilhada: A questão da fidelidade na adaptação de obras literárias ao cinema**. Braga: UMinho, 2012.
- SILVA, Thais. **Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária**. Florianópolis, 2012.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. (Trad.) de M. Clara C. Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. (Trad.) de L. Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- VAX, Louis. **A arte e a literatura fantásticas**. (Trad.) de João Costa. Lisboa: Arcádia, 1972.
- VAX, Louis. **La séduction de l'étrange**. Paris: PUF, 1965.