

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GABRIELA CHIVA DE SÁ E SANTOS

MUNDOS FICCIONAIS: DO TEXTO À IMAGEM

CURITIBA

2020

GABRIELA CHIVA DE SÁ E SANTOS

MUNDOS FICCIONAIS: DO TEXTO À IMAGEM

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Letras, Área de Estudos Literários, na Linha de Pesquisa Literatura e outras linguagens da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso

CURITIBA

2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS/UFPR –  
BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS COM OS DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Fernanda Emanoéla Nogueira – CRB 9/1607

Santos, Gabriela Chiva de Sá e  
Mundos ficcionais : do texto à imagem. / Gabriela Chiva de Sá e Santos. –  
Curitiba, 2020.

Dissertação (Mestrado em Letras) – Setor de Ciências Humanas da  
Universidade Federal do Paraná.

Orientadora : Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Patrícia da Silva Cardoso

1. Literatura infantojuvenil – História e crítica. 2. Carroll, Lewis, 1832 - 1898  
– Crítica e interpretação. 3. Gaiman, Neil, 1960 -. – Crítica e interpretação.  
4. Ilustração de livros. I. Cardoso, Patrícia da Silva, 1964 -. II. Título.

CDD – 808.068



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LETRAS -  
40001016016P7

## TERMO DE APROVAÇÃO


Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em LETRAS da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **GABRIELA CHIVA DE SÁ E SANTOS** intitulada: **Mundos ficcionais: do texto à imagem**, sob orientação da Profa. Dra. PATRÍCIA DA SILVA CARDOSO, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa. A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 27 de Fevereiro de 2020.



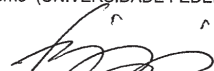
PATRÍCIA DA SILVA CARDOSO

Presidente da Banca Examinadora (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)



MILENA RIBEIRO MARTINS

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)



FABRÍCIO VAZ NUNES

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ - CAMPUS - 1 ESCOLA DE MÚSICA E BELAS ARTES DO PARANÁ)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Patrícia, por sua paciência e generosidade durante todo o processo de escrita desta dissertação e por trilhar comigo essa aventura “cada vez mais estranhíssima”;

Agradeço igualmente à Milena e ao Fabrício por aceitarem gentilmente participar das minhas bancas de qualificação e de defesa e me fornecerem conselhos e amuletos tão valiosos quanto a pedra com o furo no meio;

Agradeço também ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Paraná pelo acolhimento e ao PROEX/CAPES pelo financiamento que foi fundamental durante a pesquisa;

Não somente, agradeço à toda a minha família pelo incrível suporte e carinho recebidos – vocês são o mundo para quem eu sempre quero voltar;

Ainda, agradeço especialmente à Regina, Valter e Leticia pelo companheirismo nessa jornada;

E, por fim, mas não menos importante, agradeço aos escritores que me inspiraram a escrever e prosseguir nesta pesquisa: Lewis Carroll e Neil Gaiman, obrigada por compartilharem seus mundos conosco.

“Afinal, o mundo tem mesmo bilhões de anos, e a vida é produto de mutações nucleotídicas e tudo o mais. Mas o mundo também são as histórias que contamos sobre ele”

– John Green, *Tartarugas até lá embaixo* (2017)

## RESUMO

Com o objetivo de estudar a construção de mundos ficcionais na literatura infantil, investigando a relação entre texto e imagem nesse processo, esta pesquisa é dedicada à análise dos mundos presentes nas obras de Lewis Carroll e Neil Gaiman, *Aventuras de Alice no país das maravilhas* e *Coraline*, respectivamente. Para tal, é assumido o conceito do potencial criador humano com base em Ostrower (2001) e Frye (2017) que reconhece a criatividade como característica inerente ao ser humano, de modo que este é capaz de imaginar ou construir outros mundos a partir de um meio ambiente já concebido. A análise é realizada de maneira crítica e comparativa entre as duas obras de acordo com a estrutura narrativa do “monomito” ou “jornada do herói” proposta por Campbell (1999) que contempla as etapas de separação do mundo inicial (o mundo comum e conhecido), a iniciação da aventura em uma região desconhecida (o mundo extraordinário) e o retorno após o cumprimento das provas ou desafios. Assumindo, então, duas obras de literatura infantil que apresentam um ou mais mundos ficcionais de maneira verbal e não verbal, a pesquisa busca desmistificar a ideia de que a literatura infantil e a ilustração são supérfluas ou menores artisticamente.

Palavras-chave: Mundos ficcionais. *Aventuras de Alice no país das maravilhas*. *Coraline*. Ilustração. Literatura infantil.

## ABSTRACT

In order to study the construction of fictional worlds in children's literature, investigating the relation between text and image in this process, this research is dedicated to the analysis of the worlds presented in the works of Lewis Carroll and Neil Gaiman, *Alice's adventures in wonderland* and *Coraline*, respectively. To this end, it is assumed the concept of the human creative potential based on Ostrower (2001) and Frye (2017) that recognizes creativity as an inherent characteristic of human beings, so that they are able to imagine or build other worlds based on an environment already conceived. The analysis is carried out in a critical and comparative way between the two works according to the narrative structure of the "monomyth" or "hero's journey" proposed by Campbell (1999), which contemplates the stages of separation from the initial world (the common and known world), the initiation of the adventure in an unknown region (the extraordinary world) and the return after all of the trials or challenges are accomplished. Assuming, then, two works of children's literature that present one or more fictional worlds in a verbal and non-verbal manner, the research seeks to demystify the idea that children's literature and illustration are superfluous or artistically inferior.

Keywords: Fictional worlds. *Alice's adventures in wonderland*. *Coraline*. Illustration. Children's literature.



## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – MANUSCRITO DE <i>ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND</i> (1862-4).....	16
FIGURA 2 – O AUTOR E SUA FILHA NA ANTIGA CASA ONDE MORAVA .....	18
FIGURA 3 – UMA DAS FÁBULAS DE ESOPHO SEGUNDO TENNIEL (1848) .....	22
FIGURA 4 – PAI WILLIAM EM <i>ALICE</i> (1865).....	23
FIGURA 5 – PAI WILLIAM NA REVISTA <i>PUNCH</i> (1893).....	23
FIGURA 6 – O ESTILO DE RACKHAM EM <i>PETER PAN</i> (1906) E <i>ALICE</i> (1907).....	25
FIGURA 7 – O GORILA HUMANIZADO DE BROWNE (1983).....	27
FIGURA 8 – O DEDAL COMO PRÊMIO E A ASSOCIAÇÃO COM MAGRITTE .....	28
FIGURA 9 – <i>LA BELLE SOCIÉTÉ</i> (1965-6), DE RENÉ MAGRITTE.....	28
FIGURA 10 – ASPECTOS DE CARROLL INTERPRETADOS POR SARDÀ.....	30
FIGURA 11 – ALICE E A LAGARTA SEGUNDO SARDÀ (2013) .....	31
FIGURA 11 – ALICE E A LAGARTA SEGUNDO SARDÀ (2019).....	31
FIGURA 13 – ASPECTOS DE CARROLL INTERPRETADOS POR OLIVEIRA .....	33
FIGURA 14 – COMPARAÇÃO COM <i>ALICE</i> (1997) .....	33
FIGURA 15 – DIFERENTES CAPAS DE <i>CORALINE</i> .....	34
FIGURA 16 – CAPA E PÁGINAS DE <i>THE WOLVES IN THE WALLS</i> (2003) .....	35
FIGURA 17 – CAPA E ILUSTRAÇÃO INTERNA DE <i>CORALINE</i> (2003).....	36
FIGURA 18 – CAPA E ILUSTRAÇÃO INTERNA DE <i>THE GRAVEYARD BOOK</i> (2008)..	37
FIGURA 19 – A CASA INTERPRETADA POR MCKEAN.....	39
FIGURA 20 – CAPA E CONTRACAPA DE <i>CORALINE</i> (BLOOMSBURY, 2003) .....	39
FIGURA 21 – EXEMPLO DE CARTUM DE RIDDELL.....	41
FIGURA 22 – VERSÃO FINAL DE <i>CORALINE</i> .....	42
FIGURA 23 – ESBOÇO DE <i>CORALINE</i> .....	43
FIGURA 24 – O PLANO DE <i>CORALINE</i> SEGUNDO MCKEAN .....	44
FIGURA 25 – PÁGINA DA <i>GRAPHIC NOVEL CORALINE</i> (2008) .....	45
FIGURA 26 – O COELHO BRANCO COMO O ARAUTO SEGUNDO TENNIEL E SARDÀ.....	54
FIGURA 27 – AS MÃES DE <i>CORALINE</i> SEGUNDO MCKEAN .....	61
FIGURA 28 – OS GATOS EM <i>ALICE</i> E <i>CORALINE</i> .....	63
FIGURA 29 – O DESCONTENTAMENTO DE ALICE SEGUNDO BROWNE.....	66
FIGURA 30 – A CONFUSÃO NA COZINHA SEGUNDO RACKHAM.....	70
FIGURA 31 – O CHÁ MALUCO E A PORTA NA ÁRVORE SEGUNDO OLIVEIRA .....	73

FIGURA 32 – O CORTEJO DE CARTAS SEGUNDO SARDÀ .....	75
FIGURA 33 – A VOZ SEGUNDO RUSSELL .....	78
FIGURA 34 – O “LUGAR RUIM” SEGUNDO RIDDELL.....	80
FIGURA 35 – A ALMA NA BOLA DE GUDE SEGUNDO RUSSELL .....	82
FIGURA 36 – A ALMA NA BOLA DE GUDE SEGUNDO MCKEAN .....	83
FIGURA 37 – A SUCESSÃO DE PROVAS EM <i>ALICE</i> .....	88
FIGURA 38 – A SUCESSÃO DE PROVAS EM <i>CORALINE</i> .....	89
FIGURA 39 – O DESPERTAR DE ALICE SEGUNDO BROWNE .....	95
FIGURA 40 – AS CARTAS DE BARALHO DURANTE A AVENTURA .....	95
FIGURA 41 – O VESTUÁRIO DE ALICE E ALICE LIDDELL.....	108
FIGURA 42 – O VESTUÁRIO DE CORALINE JONES.....	109
FIGURA 43 – A RIBANCEIRA E A CAMPINA SEGUNDO BROWNE .....	111
FIGURA 44 – A RIBANCEIRA E A CAMPINA SEGUNDO OLIVEIRA.....	113
FIGURA 45 – A CAMPINA SEGUNDO SARDÀ.....	114
FIGURA 46 – A PORTA DA SALA DE VISITAS SEGUNDO MCKEAN .....	118
FIGURA 47 – A PORTA DA SALA DE VISITAS SEGUNDO RIDDELL.....	118
FIGURA 48 – A PORTA EM TRÊS MOMENTOS SEGUNDO RUSSELL .....	120
FIGURA 49 – O COELHO BRANCO SEGUNDO TENNIEL E SARDÀ.....	123
FIGURA 50 – A MÃO ARACNÍDEA DA OUTRA MÃE E <i>MAMAN</i> (1999).....	127
FIGURA 51 – A QUEDA NA TOCA DE COELHO SEGUNDO BROWNE.....	131
FIGURA 52 – A QUEDA NA TOCA DE COELHO SEGUNDO SARDÀ.....	132
FIGURA 53 – AS SRTAS. SPINK E FORCIBLE SEGUNDO RIDDELL .....	136
FIGURA 54 – AS CRIANÇAS DO ESPELHO SEGUNDO RIDDELL.....	138
FIGURA 55 – O CHAPÉU DE JEMIMA PUDDLE-DUCK.....	138
FIGURA 56 – OUTROS HABITANTES DA VELHA CASA .....	140
FIGURA 57 – O CORREDOR REPLETO DE PORTAS.....	143
FIGURA 58 – A CHAVE DOURADA SEGUNDO BROWNE.....	145
FIGURA 59 – O VASO DE RUBIN .....	145
FIGURA 60 – AS LÁGRIMAS DE ALICE SEGUNDO OLIVEIRA.....	147
FIGURA 61 – ALICE NA LAGOA DE LÁGRIMAS SEGUNDO TENNIEL E SARDÀ...148	
FIGURA 62 – A INADEQUAÇÃO DE ALICE SEGUNDO SARDÀ .....	150
FIGURA 63 – A “MÁGICA” SE DESFAZ .....	152
FIGURA 64 – AS MÃES DE CORALINE SEGUNDO RIDDELL.....	154
FIGURA 65 – A CHAVE ESCURA SEGUNDO MCKEAN E RIDDELL .....	157

FIGURA 66 – A TRANSFORMAÇÃO DO OUTRO MUNDO SEGUNDO MCKEAN .....	159
FIGURA 67 – A TRANSFORMAÇÃO DO OUTRO MUNDO SEGUNDO RIDDELL .....	160
FIGURA 68 – “COBRA!” SEGUNDO RACKHAM E OLIVEIRA .....	165
FIGURA 69 – OS MUNDOS FICCIONAIS.....	170
FIGURA 70 – DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DO DODÔ.....	172
FIGURA 71 – O DODÔ SEGUNDO TENNIEL (1865).....	173
FIGURA 72 – ANATOMIA DO DODÔ.....	174
FIGURA 73 – O DODÔ DE RACKHAM (1907).....	175

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>A ESTRUTURA NARRATIVA DE <i>ALICE E CORALINE</i>.....</b>	<b>47</b>
2.1	A SEPARAÇÃO OU AFASTAMENTO DO MUNDO ORIGINAL .....	48
2.1.1	O arauto.....	53
2.2	A INICIAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DA AVENTURA.....	56
2.2.1	As provas enfrentadas por Alice no mundo subterrâneo .....	64
2.2.2	As provas enfrentadas por Coraline em busca dos pais.....	77
2.2.3	Comparação entre as aventuras de Alice e Coraline.....	87
2.3	O RETORNO E O CUMPRIMENTO DA ÚLTIMA PROVA.....	93
<b>3</b>	<b>A CONSTRUÇÃO DOS MUNDOS FICCIONAIS .....</b>	<b>101</b>
3.1	O MUNDO REAL OU A REALIDADE CONSTRUÍDA FICCIONALMENTE.....	106
3.1.1	A descoberta do mundo extraordinário através do elemento estranho ou insólito .....	121
3.2	O MUNDO EXTRAORDINÁRIO.....	128
3.2.1	O caminho de provas de Alice.....	142
3.2.2	O caminho de provas de Coraline.....	152
3.2.3	O indivíduo e o seu meio em um processo de construção .....	163
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>170</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>179</b>
	<b>1 FONTES .....</b>	<b>179</b>
	<b>2 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>180</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é destinada ao estudo dos mundos ficcionais e das relações entre texto e imagem nos livros *Aventuras de Alice no país das maravilhas* (1865) e *Coraline* (2002), dos escritores ingleses Lewis Carroll (1832-1898) e Neil Gaiman (1960-), respectivamente. Ela surgiu, a princípio, do interesse em analisar livros infantis ilustrados para desmistificar a ideia de que a literatura infantil e a ilustração literária são supérfluas ou menores artisticamente – contudo, como a temática ainda se mostrava muito ampla, foram necessárias algumas delimitações. A primeira delas teve como base as declarações de Candido em que a construção ficcional ou poética é vista como “[...] a mola da literatura em todos os níveis e modalidades, [e] está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito, como anedota, causo, história em quadrinhos, noticiário policial, canção popular, moda de viola, samba carnavalesco” (2004, p. 174-5); seguindo essa linha de raciocínio, é possível afirmar que a ficção também faz parte da literatura infantil por mais simples ou ingênua que esta possa parecer e, assim, a primeira delimitação da pesquisa estabeleceu a construção ficcional como o conteúdo geral da análise das obras escolhidas. Em seguida, a partir do conceito de arte e literatura como experiências que confrontam e/ou questionam a realidade e suas convenções, a segunda delimitação da pesquisa direcionou a análise para a construção de mundos ficcionais e, mais especificamente, para a construção de mundos extraordinários por meio do texto e da imagem em *Alice*<sup>1</sup> e *Coraline*. Dessa forma, com o intuito de aproximar a linguagem verbal da Literatura à linguagem visual ou não verbal das Artes Visuais, compreendendo as relações entre texto e imagem e a integração entre eles no processo de construção de sentidos, esta pesquisa busca investigar as maneiras pelas quais o texto literário e a ilustração podem ser utilizados no processo de composição de mundos ficcionais.

Partindo da perspectiva humanista de Frye, que defende que o ser humano começa a ser visto como “o arquiteto de sua própria ordem” (2000, p. 180) durante o Romantismo, o primeiro pressuposto assumido nesta pesquisa é o do potencial criador humano (OSTROWER, 2001; FRYE, 2017). Em uma primeira instância, os seres humanos exercem sua capacidade criativa para se adaptarem ao meio em que vivem e transformá-lo de acordo com seus interesses ou necessidades, de maneira muito parecida com outros animais: muitas moradias humanas para proteção e abrigo, por exemplo, são feitas a partir de elementos

---

<sup>1</sup> Para não repetir o nome inteiro do livro constantemente, utiliza-se uma versão reduzida do título em itálico (*Alice*) para diferenciar a obra de sua personagem principal.

naturais como argila, barro, palha, pedra e madeira e, nesse sentido, se assemelham ao ninho das aves, os quais são em sua maioria compostos por materiais recolhidos da natureza como capim, gravetos e penas para abrigar os ovos. Na qualidade de um ser consciente, no entanto, o ser humano ultrapassa sua condição animal primária de sobrevivência porque é capaz de criar, produzir ou dar forma às coisas para solucionar problemas e necessidades básicas como o frio e a fome, mas também para encontrar outras configurações e sentidos para o mundo. Considerando, portanto, que o ser humano vive em um “[...] meio ambiente que chamamos de natureza e também vive numa sociedade ou num lar, um mundo humano que ele está tentando construir a partir da natureza” (FRYE, 2000, p. 167), é possível interpretar o potencial criador humano como um agente transformador à medida em que ele permite a construção de novos mundos a partir de mundos ou meio ambientes já conhecidos.

Assim, tendo em vista que “[...] a literatura pertence ao mundo que o homem constrói, e não ao mundo que ele vê” (FRYE, 2017, p. 23) e que “toda obra literária é antes de mais nada uma espécie de objeto [...] construído” (CANDIDO, 2004, p. 177), um dos objetivos desta pesquisa é estudar como o potencial criador humano é abordado em *Alice e Coraline* para compreender a construção dos mundos ficcionais nesses dois livros, tanto no texto quanto na imagem. Em primeiro lugar, a análise parte da premissa de Ostrower que defende que “a natureza criativa do homem se elabora no [seu] contexto cultural” (2001, p. 5), e busca estudar as obras de Carroll e Gaiman de acordo com o contexto histórico e cultural em que elas estão inseridas. A primeira delas, *Aventuras de Alice no país das maravilhas*, foi escrita entre 1862 e 1864 e formalmente publicada em 1865. Diferentemente do didatismo pretendido para a maioria dos livros infantis de sua época, os quais buscavam moralizar e ensinar as boas maneiras para crianças, *Alice* foi uma das primeiras obras literárias escrita genuinamente para crianças (ou para uma criança em especial) que não apresenta moral no final da história (COHEN, 1998). Além disso, ela é uma obra que engloba diferentes aspectos narrativos em sua produção: o primeiro deles é o da oralidade, pois a história foi contada pela primeira vez de maneira oral, inventada improvisadamente pelo autor a pedido das três irmãs Liddell<sup>2</sup> em 1862; em seguida, há o aspecto da subjetividade porque o autor reconta a história em um manuscrito com ilustrações próprias, lembrando o que já foi contado anteriormente e acrescentando novas cenas e personagens; e, por fim, há o aspecto da interpretação por meio

---

<sup>2</sup> Filhas de Henry George Liddell (1811-1898), reitor da Christ Church entre os anos de 1855 e 1891. São elas Lorina Hanna Liddell (1849-1930), Alice Pleasance Liddell (1852-1934), e Edith Mary Liddell (1854-76).

da edição final do livro em 1865, com as ilustrações de John Tenniel (1820-1914), que interpreta a obra de Carroll e a transforma em imagem.

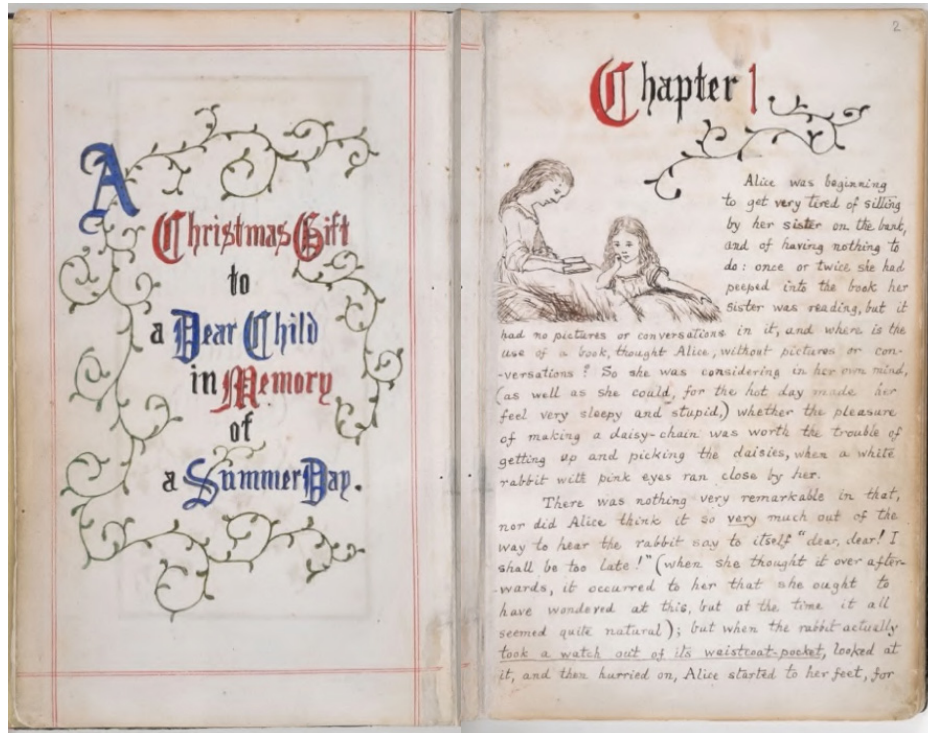
Tanto no manuscrito quanto no texto final, a personagem principal da história, Alice, descobre um mundo repleto de elementos inusitados ao cair em uma toca de coelho, tais como animais falantes, túneis com quedas intermináveis, crescimento corpóreo repentino e diversas outras situações extraordinárias. Mesmo que em muitos aspectos esse mundo não se pareça com o mundo real objetivo, é possível analisá-lo de acordo com o contexto de produção da obra. De acordo com Cohen, todos os elementos de *Alice* foram “transplantados da vida real” (1998, p. 172) e têm origem na vida que o autor levava e no ambiente em que estava inserido. Lewis Carroll, pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898), lecionou matemática por quase trinta anos na Christ Church College, uma das faculdades que constituem a Universidade de Oxford, e lá conheceu os Liddell por meio do então reitor e patriarca da família, Henry Liddell. Dodgson era bastante próximo das três filhas mais novas, Lorina, Alice e Edith, e costumava passear com elas pela reitoria e contar-lhes histórias. Segundo lembranças da própria Alice Liddell,

[As histórias de Dodgson] Nem sempre eram histórias completamente novas. Às vezes eram apenas reedições antigas: começavam como de costume e depois enveredavam por um caminho completamente diferente, por causa das frequentes interrupções, que abriam possibilidades novas e inesperadas. Dessa forma, as histórias narradas lentamente por aquela voz suave [de Dodgson], com sua peculiar gagueira, iam sendo aperfeiçoadas... (citada por COHEN, 1998, p. 116).

Ainda, de acordo com os diários do autor e as lembranças de Alice Liddell (COHEN, 1998), foi em um desses passeios que surgiu a história que posteriormente ficaria famosa – mais especificamente em um pequeno barco a remo no dia quatro de julho de 1862, um dia de verão em que Dodgson, seu amigo Robinson Duckworth e as três irmãs Liddell fizeram uma expedição no rio Tâmsa em direção a Godstow para fazer um piquenique. Como de costume, Dodgson contava histórias improvisadas às meninas, mas nunca as colocava no papel; dessa vez, por insistência de Alice, ele decide escrever e ilustrar manualmente a história como um presente de Natal para a menina. Batizado como *Alice's adventures underground* [Aventuras de Alice sob a terra] (FIGURA 1), o manuscrito levou cerca de dois anos para ficar pronto e chegou ao conhecimento de mais pessoas em Oxford, conquistando não só as crianças, mas também os adultos. Sendo novamente incentivado por terceiros (entre eles, o escritor George MacDonald), Dodgson resolveu publicar oficialmente a história em 1865 sob o pseudônimo de Lewis Carroll e com o título de *Alice's adventures in wonderland* [Aventuras de Alice no

país das maravilhas], incluindo novas cenas e as ilustrações de Tenniel. Posteriormente, ele ainda escreveu a sequência do livro, intitulada *Through the looking-glass and what Alice found there* [Através do espelho e o que Alice encontrou por lá] e publicada em 1871.

FIGURA 1 – MANUSCRITO DE *ALICE'S ADVENTURES UNDERGROUND* (1862-4)



FONTE: British Library<sup>3</sup> (2019, não p.).

LEGENDA: Na dedicatória do manuscrito, o autor escreve: “Um presente de Natal para uma criança querida como lembrança de um dia de verão”.

Como afirma Gardner (2013), a história de *Alice* é repleta de costumes e piadas da época e algumas delas eram restritas aos residentes de Oxford – talvez por essa razão o livro tenha feito tanto sucesso entre eles. Porém, mesmo partindo de um universo tão exclusivo, Carroll utiliza o humor e a irreverência para construir um mundo insólito e aparentemente ilógico que interpreta “[...] os rígidos fundamentos da sociedade vitoriana” (COHEN, 1998, p. 174) na qual foi concebido. Em outras palavras, a história de *Alice* não apresenta somente a visão da criança vitoriana sobre o mundo adulto, mas expõe e interpreta a realidade objetiva de maneira lúdica e simbólica por meio da ficcionalidade.

<sup>3</sup> O manuscrito de *Alice's adventures underground* esteve com Alice Liddell até 1928, quando foi leiloado pela primeira vez. No final dos anos 1940, foi doado para o British Museum e encontra-se atualmente no catálogo da British Library, em Londres. Suas páginas foram digitalizadas e podem ser consultadas integralmente pela internet. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/alices-adventures-under-ground-the-original-manuscript-version-of-alices-adventures-in-wonderland>. Acesso em: 23 maio 2019.



A segunda obra escolhida, *Coraline*, foi escrita por Neil Gaiman (1960-) nos anos 1990 e publicada em 2002. Apesar de ser mais conhecido por seus romances adultos e roteiros para a televisão do que por sua produção destinada às crianças, Gaiman é um autor contemporâneo que também produz literatura infantil e que recebeu diversos prêmios nessa categoria – *Coraline*, inclusive, é ganhadora dos prêmios Bram Stoker de 2002, como melhor trabalho para jovens leitores, Hugo e Nebula de 2003<sup>4</sup>, ambos como melhor novela<sup>5</sup>. Semelhante à história de *Alice*, a personagem principal e homônima de *Coraline* também descobre um mundo extraordinário depois de se mudar com os pais para uma nova casa. Nesse mundo, que se encontra atrás de uma parede de tijolos na sala de visitas do novo apartamento de Coraline, há uma espécie de espelho da casa e das pessoas que lá moram, onde tudo é aparentemente perfeito e realizado de acordo com as vontades da menina: nele, a comida lhe agrada muito mais do que em seu próprio mundo e ela pode usar as roupas extravagantes que sua mãe não compra para ela, por exemplo. O processo de escrita da obra também aconteceu de maneira similar ao de *Alice*, pois Gaiman começou a escrevê-la especialmente para sua filha Holly<sup>6</sup> quando ela tinha cerca de quatro anos de idade. Gaiman comenta que Holly gostava de histórias assustadoras e as contava para ele quando chegava da escola – em sua maioria eram garotinhas enfrentando bruxas malvadas que fingiam ser suas mães e eram aprisionadas por elas – e como notava o interesse da filha por essas narrativas e não encontrava nas livrarias nenhum livro assustador para sua idade, decidiu escrever um para ela. Alguns anos depois, sem que tivesse terminado a história e vendo que Holly já tinha crescido, decidiu finalizá-la para sua filha mais nova, Maddy<sup>7</sup>.

Curiosamente, as semelhanças entre as obras de Gaiman e Carroll não param por aí, pois, do mesmo modo que em *Alice* alguns elementos da obra ficcional se correlacionam com a vida do autor, em *Coraline* acontece o mesmo. De acordo com Gaiman, quando a história começou a ser escrita, ele morava em uma antiga grande casa no sul da Inglaterra que fora dividida em apartamentos (FIGURA 2), tal como a casa para a qual Coraline se muda com os pais no início do livro. Ainda segundo o autor, o apartamento onde vivia com a família “[...]”

---

<sup>4</sup> Os prêmios literários Bram Stoker, Hugo e Nebula são concedidos anual e respectivamente pela Horror Writers Association (1987-), World Science Fiction Society (1953-) e Science Fiction and Fantasy Writers of America (1966-) – o primeiro destina-se aos trabalhos de Horror em destaque, independente do país de origem, enquanto os dois últimos são oferecidos aos melhores trabalhos de Fantasia e Ficção Científica estadunidenses.

<sup>5</sup> Do inglês, *novella*, ou seja, uma história ficcional em prosa maior do que um conto e menor que um romance.

<sup>6</sup> Os comentários de Gaiman foram consultados no vídeo *Neil Gaiman on the origins of Coraline* (HARPERCOLLINS..., 2019), mas essa informação também aparece resumidamente na dedicatória do autor no início de *Coraline*: “Comecei esse livro para Holly / Terminei-o para Maddy” (GAIMAN, 2003, não p.).

<sup>7</sup> *Ibidem*.

era um bom lugar, mas um pouco estranho” (GAIMAN, 2012, p. xiii, tradução nossa)<sup>8</sup>; ele não tinha certeza de quantos apartamentos havia na casa e nem quantos deles estavam ocupados, mas comenta sobre as peculiaridades dos vizinhos mais próximos: uma família grega vivia no apartamento de cima, e uma velhinha morava no apartamento de baixo, meio cega, como uma das senhoritas que vivem no apartamento abaixo ao da família de Coraline. Havia também, segundo Gaiman, um corredor que percorria o apartamento “[...] tão grande como qualquer um dos quartos” (2012, p. xiii, tradução nossa)<sup>9</sup> e em *Coraline*, o corredor é um elemento importante na narrativa, pois é ele que conecta os dois mundos da história. Além dessa casa e da sua divisão em apartamentos, Gaiman utilizou outro espaço como inspiração para o cenário de *Coraline*: a casa onde vivera durante sua infância. Do mesmo modo que na obra ficcional, ela era uma antiga grande casa que fora dividida em duas por meio de uma parede de tijolos, e havia um quarto com uma porta nos fundos que abria exatamente para essa parede. O ilustrador da primeira edição de *Coraline*, Dave McKean (1963-), chegou a tirar fotos dessa casa para fazer a ilustração que se encontra na contracapa do livro.

FIGURA 2 – O AUTOR E SUA FILHA NA ANTIGA CASA ONDE MORAVA



FONTE: HARPERCOLLINS... (2019, imagem capturada de vídeo *online*).

Ainda que as obras de Carroll e Gaiman tenham sido produzidas em períodos e contextos históricos distintos, com quase um século e meio de distância, suas estruturas narrativas são semelhantes e contemplam o que Campbell define como “a aventura do herói”

<sup>8</sup> “*Flat number Four, where we lived, was a good place, if a little odd.*” (GAIMAN, 2012, p. xiii).

<sup>9</sup> “*We had a hallway running the length of the flat, as big as any room.*” (GAIMAN, 2012, p. xiii).

(1999, p. 40). Esse tipo de narrativa consiste em uma jornada na qual a personagem principal, o herói ou a heroína, sofre uma separação ou afastamento do seu mundo cotidiano, é inserida em uma região desconhecida que pode ser representada de muitas formas e, após uma série de provas, retorna para casa com uma carga enriquecedora tanto para si quanto para o restante da humanidade. Desse modo, visto que a aventura é definida como “[...] uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido” (CAMPBELL, 1999, p. 85), o primeiro ponto a ser trabalhado nesta pesquisa é a análise dos mundos ficcionais apresentados em *Alice* e *Coraline* de acordo com essa estrutura, abrangendo tanto os mundos ficcionais reais (o conhecido) quanto os mundos ficcionais extraordinários (o desconhecido) das duas histórias.

A partir das considerações elencadas, a pesquisa foi dividida em dois capítulos. O primeiro deles se destina ao estudo de *Alice* e *Coraline* com o intuito de analisar as suas narrativas a partir da estrutura elaborada por Campbell (1999), a jornada do herói. O objetivo dessa análise consiste em verificar de que forma Carroll e Gaiman se aproximam dessa estrutura, estabelecendo semelhanças e diferenças entre as obras, e também observar de que modo os mundos ficcionais se apresentam em cada uma delas. O segundo capítulo aborda a análise propriamente dita dos mundos ficcionais em *Alice* e *Coraline* partindo do pressuposto do potencial criador humano com base em Ostrower (2001) e Frye (2000; 2017). Da mesma forma que o texto, a imagem é considerada nesta pesquisa como um artefato humano produzido “[...] em um determinado dispositivo, e sempre para transmitir a seu espectador, sob forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real” (AUMONT, 2010, p. 272). Sendo assim, a metodologia utilizada para a análise das imagens tem como base as três etapas propostas por Panofksy (1991): a identificação primária das formas pictóricas, percebendo linhas, cores e matérias; a descrição iconográfica, compreendendo a composição e seus possíveis significados; e a análise iconológica, estudando os valores simbólicos.

Para analisar especificamente o comportamento do texto na construção desses mundos, são utilizadas como objeto de estudo duas edições<sup>10</sup> no idioma original das obras, o inglês, e quatro versões<sup>11</sup> traduzidas para o português. No caso de *Alice*, que possui uma grande variedade de edições pelo mundo e, entre elas, diversas traduções da obra para a língua portuguesa, o critério de escolha foi conduzido primeiramente pela seleção de edições que

---

<sup>10</sup> *Alice in wonderland: a Norton critical edition* (New York: W.W. Norton & Company, 1992) e *Coraline* (New York: Harper Collins, 2012).

<sup>11</sup> *Alice: Aventuras de Alice no país das maravilhas & Através do espelho* (Rio de Janeiro: Zahar, 2013), traduzida por Maria Luiza X. de A. Borges, *Alice no país das maravilhas* (São Paulo: FTD, 2010), traduzida por Lígia Cademartori, *Alice no país das maravilhas* (São Paulo: Ática, 1997), traduzida por Ana Maria Machado, e *Coraline* (Rio de Janeiro: Rocco, 2003), traduzida por Regina de Barros Carvalho.

contemplassem o texto integral da obra e, em seguida, pela relevância e qualidade de suas traduções, notas ou comentários adicionais. Desse modo, foram selecionadas a edição comentada por Martin Gardner, especialista na obra de Carroll, e traduzida por Maria Luiza Borges, que esteve entre os ganhadores do Prêmio Jabuti<sup>12</sup> em 2002 na categoria de tradução por seu trabalho em *Alice* (Zahar: 2013); a edição em inglês organizada por Donald J. Gray, professor emérito da Universidade de Indiana especializado em poesia vitoriana, que traz textos críticos de outros autores sobre *Alice* e o seu contexto de produção (W.W. Norton & Company: 1992); e, por fim, as edições com a tradução de Ana Maria Machado (Ática: 1997) e de Lígia Cademartori (FTD: 2010) porque elas são destinadas ao público infantil, diferentemente da tradução de Borges que se direciona aos adultos: a primeira tradução privilegia uma linguagem voltada às crianças brasileiras, aproximando os poemas de *Alice* às cantigas de roda populares do Brasil, por exemplo; e a segunda tradução traz algumas notas importantes sobre o contexto histórico e cultural da obra, auxiliando o jovem leitor durante a leitura. Já *Coraline* possui apenas uma tradução no Brasil, a de Regina de Barros Carvalho (Rocco: 2003), e conseqüentemente ela foi adotada nesta pesquisa, enquanto a edição em inglês do décimo aniversário de publicação da obra (Harper Collins: 2012) foi escolhida porque apresenta um prefácio e uma entrevista do autor.

No que diz respeito à análise da imagem na construção dos mundos ficcionais em *Alice* e *Coraline*, são utilizados como objetos de estudo diferentes trabalhos de ilustração realizados a partir dos textos de Carroll e Gaiman. Em primeiro lugar, a seleção buscou privilegiar técnicas artísticas variadas de ilustração literária, uma vez que esta se mostra plural em técnicas, suportes e estilos, incorporando desde as mídias mais tradicionais como a gravura e o desenho até as mídias digitais, realizadas por meio de *softwares* e programas de computador. Nos últimos anos, o campo da ilustração tem ganhado mais espaço no mercado editorial, acompanhando o crescimento do mercado de histórias em quadrinhos e *graphic novels*, mas até o final do século XVIII, a xilogravura era a técnica predominante de ilustração literária porque era o único processo de impressão que permitia gravar caracteres e figuras em uma mesma página de maneira ágil e versátil; como esse procedimento não permitia traços precisos por causa do entalhe, feito a partir de sulcos sobre a madeira, novas técnicas de gravura foram sendo utilizadas com o tempo, tais como a calcografia e a litogravura que exigem uma composição isolada de texto e imagem, mas conferem maior definição à

---

<sup>12</sup> Uma das mais tradicionais premiações literárias brasileiras, concedida anualmente pela Câmara Brasileira do Livro desde 1959.

impressão do trabalho (LINDEN, 2011). Assim, em segundo lugar, foram selecionados ilustradores ou edições ilustradas de *Alice* e *Coraline* que compreendessem períodos históricos distintos com o intuito de observar como elas foram interpretadas visualmente em diferentes épocas e quais técnicas foram utilizadas nesse processo.

Além de possuir muitas edições e traduções pelo mundo, *Alice* também foi diversamente ilustrada. Logo, buscando contemplar diferentes técnicas artísticas utilizadas nas ilustrações dessa obra e diferentes períodos históricos em que ela foi publicada, o primeiro trabalho de ilustração escolhido para analisar as imagens de *Alice* é o do cartunista e ilustrador inglês John Tenniel (1820-1914), responsável por ilustrar a primeira edição da obra em 1865. De fato, o próprio Carroll ilustrou o manuscrito que serviu de base para a obra final, mas ele conhecia e admirava o trabalho realizado por Tenniel na edição de 1848 de *Æsop's fables* [Fábulas de Esopo] e acreditava que o estilo do ilustrador seria adequado para ilustrar *Alice*, principalmente os animais da história (MEYER, 1983). Semelhante às fábulas de Esopo, as personagens animais de *Alice* também são antropomorfizadas – a diferença é que na primeira obra as características e os comportamentos humanos dos animais conduzem a uma moral bem definida no final da história, enquanto na segunda isso não acontece, visto que a obra é regida pelo *nonsense* e pelo absurdo e não apresenta uma moralidade ou ensinamento para o leitor. Ainda assim, tanto os animais das fábulas quanto os de *Alice* apresentam características humanas, como o ato de falar, andar sobre duas patas, usar roupas e sapatos, entre outras particularidades dos seres humanos – um exemplo é a ilustração de Tenniel que acompanha a fábula *The country mouse and the town mouse* [O camundongo do campo e o camundongo da cidade] em que um dos camundongos usa um lenço amarrado no pescoço (FIGURA 3).

Embora Tenniel tenha ficado famoso por seu trabalho como ilustrador de *Alice*, ele era conhecido principalmente por sua produção como cartunista na *Punch*, uma revista britânica de humor satírico. Ele, inclusive, chegou a fazer algumas charges e cartuns políticos para a revista aludindo a determinadas cenas ou situações dos textos de Carroll – entre elas,

A charge política de Tenniel na *Punch* (8 mar 1899), intitulada 'Alice in Bumbleland', [que] apresenta o mesmo trio de Alice, o Grifo e a Tartaruga Falsa. Alice é o político conservador Arthur James Balfour, o Grifo é Londres e a Tartaruga Falsa chorosa é a cidade de Westminster. Alice, o Grifo e uma tartaruga comum [também] aparecem na charge anterior de Tenniel 'Alice in Blunderland' (*Punch*, 30 out 1880). Outras aparições de Alice na *Punch* ocorrem na charge de Tenniel de 1º de fevereiro de 1868 (Alice representa os Estados Unidos) e no frontispício de Tenniel para o vol.46 encadernado (1864). (nota de GARDNER em CARROLL, 2013a, p. 296).

FIGURA 3 – UMA DAS FÁBULAS DE ESOPO SEGUNDO TENNIEL (1848)



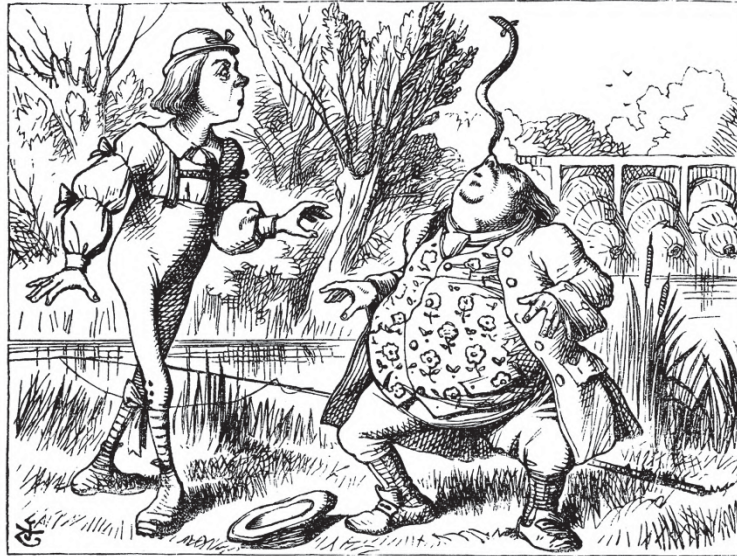
FONTE: British Library<sup>13</sup> (2019, não p.).

Ainda, há a charge de quinze de julho de 1893<sup>14</sup> em que Tenniel parodia uma de suas próprias ilustrações em *Alice* para satirizar questões políticas do final do século XIX. No poema de Carroll, “*You are old, Father William*” [Você está velho, Pai William], um jovem diz a seu pai que ele está velho, mas este demonstra estar bem-disposto, pois ainda consegue fazer cabriolas e cambalhotas, como o próprio filho comenta no poema<sup>15</sup> – nas ilustrações de Tenniel que acompanham o poema em *Alice*, inclusive, o ilustrador desenha o pai de ponta-cabeça e, na última delas (FIGURA 4), o moço e seu pai são representados diante de um riacho enquanto o mais novo observa o mais velho equilibrar uma enguia na ponta do nariz. Já na charge da revista *Punch* (FIGURA 5), que recebe o título de “*Father William*” [Pai William], Tenniel desenha dois homens também em frente a um riacho e na mesma posição das personagens da ilustração: a diferença entre elas é que na segunda imagem há duas enguias, uma delas está na mão esquerda do homem mais alto, e a outra está sendo equilibrada sobre o nariz do homem mais baixo.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/1848-edition-of-aesops-fables-illustrated-by-john-tenniel>. Acesso em: 28 out. 2019.

<sup>14</sup> A charge e o texto que a acompanha na revista *Punch* podem ser consultados integralmente em: <https://archive.org/details/punchvol104a105lemouoft/page/18>. Acesso em: 22 out. 2019.

<sup>15</sup> Nos seguintes versos em que o jovem diz ao pai: ““Como é que ainda faz / Cabriola em seu estado?” (CARROLL, 2013a, p. 39) e “Mas o vi numa cambalhota... / Não teme dar nó na tripa?” (2013a, p. 40).

FIGURA 4 – PAI WILLIAM EM *ALICE* (1865)

FONTE: CARROLL (1992, p. 40).

FIGURA 5 – PAI WILLIAM NA REVISTA *PUNCH* (1893)

FONTE: Project Gutenberg<sup>16</sup> (2019, p. 112).

<sup>16</sup> Disponível em: [http://www.gutenberg.org/files/59801/59801-h/59801-h-htm-i\\_112](http://www.gutenberg.org/files/59801/59801-h/59801-h-htm-i_112). Acesso em: 07 out. 2019.

Além da referência ao poema presente no próprio título da charge, Tenniel representa dois “Williams” nela: o imperador alemão Wilhelm II<sup>17</sup> e o primeiro-ministro britânico William Ewart Gladstone. A interpretação é possível a partir dos elementos presentes na charge: a coroa que o homem da esquerda utiliza, por exemplo, remete à coroa heráldica utilizada pelo Império Alemão durante o reinado de Wilhelm II – parte do período conhecido como wilhelmino, entre os anos de 1888 e 1918; e a enguia que o homem da direita equilibra no nariz também indica um período histórico porque traz as palavras “*home rules*” escritas sobre ela, referindo-se ao sistema de *home rule* (sistema de governo autônomo de colônias) que Gladstone tentou implementar em meados de 1893 durante seu quarto mandato como primeiro-ministro, mas o qual não foi aprovado. De fato, o próprio poema de Carroll que serve como base para a ilustração e para a charge de Tenniel também é uma paródia, feita a partir do poema “*The old man’s comforts and how he gained them*” [Os confortos do velho homem e como ele os ganhou], de Robert Southey. Assim, somente a partir desses primeiros exemplos já é possível construir uma rede de associações verbais e visuais que cercam a obra e contribuem para o argumento a favor da atuação do potencial criador humano na Literatura e nas Artes Visuais, ou seja, a possibilidade de construir algo novo a partir do que já existe.

Considerando, portanto, que “[...] as associações compõem a essência de nosso mundo imaginativo” (OSTROWER, 2001, p. 20), o segundo trabalho de ilustração realizado para *Alice* e escolhido para ser analisado nesta pesquisa é o do ilustrador inglês Arthur Rackham (1867-1939). Antes de se dedicar exclusivamente à ilustração literária no final dos anos 1890, Rackham desenhava personalidades londrinas para o jornal britânico *The Westminster Budget*, o que lhe rendeu um período de aprendizado e prática com o desenho. Seus primeiros trabalhos de destaque na área de ilustração foram a edição inglesa dos contos dos irmãos Grimm em 1900 e a edição limitada de *Rip van Winkle* em 1905, mas Rackham ilustrou vários tipos de livros ao longo de sua carreira, desde livros de viagens, passando por contos de fadas clássicos como *Cinderela* e *A bela adormecida*, até peças teatrais como *Sonhos de uma noite de verão*. Do mesmo modo que as ilustrações de Tenniel para as fábulas de Esopo conquistaram Carroll, o trabalho de Rackham chegou ao conhecimento de muitos escritores, entre eles J. M. Barrie, e a pedido do próprio escritor, Rackham ilustrou a primeira história de Peter Pan, publicada em 1906 como *Peter Pan in Kensington Gardens* [Peter Pan em Kensington Gardens] (FIGURA 6a). Nesse mesmo ano, os direitos de ilustração de *Alice*

---

<sup>17</sup> Considerando que o nome próprio William é cognato de Wilhelm.



foram renovados no Reino Unido<sup>18</sup> e Rackham iniciou o processo para ilustrar uma nova edição inglesa da obra, sofrendo grande pressão dos críticos na época por considerarem que “[...] qualquer tentativa de recontar a história de Carroll com novas imagens representava pura soberba da parte do ilustrador” (MEYER, 1983, p. 164, tradução nossa)<sup>19</sup>. Embora as ilustrações de Rackham para *Alice* tenham gerado tanta controvérsia entre críticos e leitores a ponto de fazê-lo desistir de ilustrar a sequência do livro, a edição foi publicada pela primeira vez em 1907 e obteve grande sucesso de vendas, sendo reeditada até hoje.

FIGURA 6 – O ESTILO DE RACKHAM EM *PETER PAN* (1906) E *ALICE* (1907)



FONTES: BARRIE (2019, não p.); CARROLL (2019a, p. 74).

<sup>18</sup> A legislação de direitos autorais (*copyright*) que vigorava na época da primeira publicação de *Alice* no Reino Unido era regida pelo Fine Art Copyright Act de 1862 em que os direitos da obra eram mantidos pelo período de vida do(a) autor(a) mais um prazo de sete anos. Carroll faleceu em 1898 e, por essa razão, os direitos da obra foram mantidos até 1905 e expiraram em 1906 – somente no ano de 1907, doze edições com ilustradores e projetos gráficos diferentes foram publicadas, entre elas a edição com as ilustrações de Rackham para a William Heinemann Ltd. (MEYER, 1983; CARRUTHERS, 2015). Atualmente, a legislação para obras registradas e publicadas no Reino Unido segue o Copyright, Design and Patents Act de 1988 e a duração dos direitos é mantida por vinte e cinco anos após a data da primeira publicação da obra (para a publicação de novas edições) e expiram após setenta anos depois da morte do(a) autor(a), entrando em domínio público.

<sup>19</sup> “[The critics felt] [...] that any attempt at retelling the Carroll story with new images represented sheer hubris on the part of the illustrator” (MEYER, 1983, p. 164).

O estilo de Rackham envolve uma mistura de linhas bem definidas com tons suaves de aquarela, como pode ser observado nas ilustrações da FIGURA 6. A reprodução de imagens teve um considerável progresso técnico entre os períodos em que Tenniel e Rackham ilustraram suas versões de *Alice*, principalmente no que diz respeito à preparação e à transferência das ilustrações para a impressão. Os dois ilustradores iniciavam o processo de forma similar, desenhando com grafite sobre papel, mas na sequência Tenniel transferia o desenho para um bloco de madeira, que depois era entalhado por gravadores<sup>20</sup> e impresso, enquanto Rackham finalizava o desenho com tinta nanquim e, se este fosse colorido, acrescentava algumas camadas de aquarela para, em seguida, fotografá-lo e imprimi-lo<sup>21</sup> (MEYER, 1983). Consequentemente, o resultado visual das ilustrações é diferente: com exceção das linhas de contorno, as linhas de Tenniel são compostas por traços majoritariamente curtos, para facilitar o entalhe, enquanto as linhas de Rackham são mais fluidas, desimpedidas pelas limitações de impressão e com o auxílio da fotografia.

Tal como Rackham, que aperfeiçoou sua técnica antes de trabalhar exclusivamente com a ilustração de livros, o terceiro ilustrador de *Alice* escolhido para esta pesquisa, o inglês Anthony Browne (1946-), atuou por três anos como ilustrador médico na Enfermaria Real de Manchester antes de se dedicar à ilustração literária. Lá, Browne desenhava as operações realizadas e, segundo ele, essa experiência o ensinou muito sobre desenho e a “[...] como contar histórias em imagens” (2019, não p., tradução nossa)<sup>22</sup>. Diferentemente dos ilustradores de *Alice* já apresentados nesta pesquisa, Browne ilustra tanto textos de outros autores quanto textos próprios e uma característica frequente em suas histórias é a humanização de animais. Em seu premiado livro *Gorila* (1983), por exemplo, a personagem principal da história, Hannah, é uma menina solitária que gosta de gorilas e seu pai é muito ocupado para levá-la ao zoológico, mas na véspera de seu aniversário o pai lhe dá um gorila

---

<sup>20</sup> Antes do advento da fotografia, a reprodução de imagens em livros era feita principalmente por meio da gravura em madeira ou metal e, de acordo com Meyer (1983), muitos artistas aprendiam a entalhar esses materiais para conferir maior fidelidade entre o desenho original e a reprodução impressa; Tenniel, no entanto, apenas transferia seu desenho para a madeira, com o auxílio de um lápis e papel vegetal, deixando o trabalho de entalhe para gravadores como os irmãos George e Edward Dalziel e Joseph Swain (nas ilustrações de *Alice*, inclusive, é possível observar tanto a assinatura do ilustrador quanto a dos gravadores).

<sup>21</sup> De acordo com Meyer (1983), a crescente qualidade na impressão das ilustrações do início do século XX se deve ao processo de separação fotográfica em que as figuras eram divididas em filtros durante a impressão: o primeiro deles era impresso na cor preta e, caso fosse uma ilustração colorida, era sobreposto por filtros nas cores amarela, vermelha e azul. Esse processo fotográfico, além de não danificar a ilustração original, também permitia que o trabalho impresso fosse praticamente idêntico a ela. Por outro lado, as cores utilizadas pelo artista eram restritas: Rackham, por exemplo, limitava a sua paleta a tons suaves de azul, verde e vermelho (acrescentados de água) sobre um fundo amarelado (geralmente cartolina ou papel similar).

<sup>22</sup> Trecho consultado no site do ilustrador: “[...] I [Browne] believe it [the job] taught me how to tell stories in pictures”. Disponível em: <http://anthonybrownebooks.com/about>. Acesso em: 29 nov. 2019.

de brinquedo que se transforma em um gorila de verdade durante a noite. Quando Hannah e o gorila decidem ir ao zoológico naquela mesma noite, o animal veste um casaco amarelo e um chapéu xadrez do pai da menina – os quais o leitor/espectador vê o pai usando anteriormente na história – enquanto há um chapéu cinza e um casaco preto pendurados na parede oposta do corredor (FIGURA 7), fazendo com que a figura do pai de Hannah esteja ao mesmo tempo na roupa vazia e no gorila, duplicando as personagens como uma espécie de espelho. Nesse sentido, é igualmente possível interpretar que a humanização do animal parte de Hannah porque ela vê no gorila a figura do pai, criando nele “[...] a imagem de um pai perfeito quando o seu se mostra insuficiente” (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p. 256).

FIGURA 7 – O GORILA HUMANIZADO DE BROWNE (1983)



FONTE: BROWNE (2014, não p.).

Outras características das ilustrações de Browne são os trocadilhos visuais e as referências a obras de arte que, no caso da edição de *Alice* publicada em 1988, aludem especialmente às pinturas de René Magritte (1898-1967). Em uma de suas ilustrações para a obra, por exemplo, Browne interpreta de forma lúdica o dedal que Alice fornece ao Dodô após a corrida em comitê e o qual ela recebe de volta como prêmio: nela (FIGURA 8), a sombra projetada pelo dedal tem o formato de um troféu. Segundo Gardner, “o dedal, tomado de Alice e depois devolvido a ela, pode simbolizar o modo como os governos tomam dinheiro

do bolso dos cidadãos e depois o devolvem na forma de projetos políticos” (nota em CARROLL, 2013, p. 268), mas Browne decide enfatizar a dualidade que esse objeto apresenta na história. Dessa forma, o ilustrador desdobra o dedal em diferentes formas (o dedal e o troféu, o céu e as folhagens), cores (o cinza do metal, o cinza da sombra, o azul do céu e o branco das nuvens) e materiais (o metal e a nuvem).

FIGURA 8 – O DEDAL COMO PRÊMIO E A ASSOCIAÇÃO COM MAGRITTE



FONTE: CARROLL (1988, p. 23).

FIGURA 9 – *LA BELLE SOCIÉTÉ* (1965-6), DE RENÉ MAGRITTE



FONTE: Museo de Bellas Artes de Bilbao<sup>23</sup> (2019, não p.).

<sup>23</sup> A obra pertence à coleção da Fundación Telefónica (Espanha), mas esteve em exposição no Museu de Belas Artes de Bilbao entre julho e setembro de 2011. Disponível em: <https://museobilbao.com/in/exposiciones/la-belle-societe-173>. Acesso em: 05 dez. 2019.

Em relação ao trabalho de Magritte, a ilustração do dedal pode ser comparada com o quadro “*La belle société*” [A bela sociedade] (FIGURA 9), produzido entre 1965 e 1966, no qual há duas silhuetas de uma mesma pessoa: a silhueta da frente apresenta uma praia com o céu azul e nuvens brancas, lembrando a parte superior do dedal, e a do fundo é coberta por folhagens, lembrando os ornamentos presentes nele. Nas obras de Magritte, os objetos comuns costumam ser representados de maneira realista, mas fora de seu contexto usual, criando uma série de tensões entre o real e o ficcional, e o significante e o significado; de forma parecida, Browne tem o estilo realista de representação – como pode ser observado nas ilustrações do gorila e do dedal – e coloca as personagens e mesmo os objetos em situações inusitadas, tal como o gorila usando roupas, dançando ou tomando o café da manhã como um ser humano quanto o dedal projetando uma sombra excepcional.

Por fim, o último trabalho de ilustração realizado para a obra de Carroll e escolhido para ser analisado nesta pesquisa é o da ilustradora espanhola Júlia Sardà (1987-). No início de sua carreira, ela trabalhou como colorista e artista conceitual<sup>24</sup> para jogos até chegar à ilustração de livros infantis, com o que trabalha atualmente. Na última década, Sardà ilustrou algumas edições de livros infantis clássicos como *O jardim secreto* em 2013, *A fantástica fábrica de chocolate* em 2014 e *O mágico de Oz* em 2016, além, é claro, de *Alice*. Em 2018, Sardà também ilustrou o livro de Kathleen Krull sobre a vida e a obra de Lewis Carroll, intitulado *One day in wonderland* [Um dia no país das maravilhas]: na FIGURA 10, é possível observar que alguns aspectos biográficos do relacionamento do autor com seus irmãos são interpretados pela ilustradora com base nos jogos e brincadeiras que ele criava para entretê-los. Segundo Cohen, biógrafo de Carroll, os irmãos mais novos do escritor ficavam muito contentes quando ele estava em casa, pois era uma “[...] fonte inesgotável de novidades, brincadeiras e diversões” (1998, p. 56) e muitas de suas obras juvenis, inclusive, foram escritas ou dedicadas para seus irmãos. Sendo o irmão mais velho, no entanto, Carroll (ou, ainda, Dodgson) “[...] tinha responsabilidades que assumiu e cumpriu sem titubear. Não só inventava jogos, como uma ferrovia completa no jardim, peças de teatro, charadas e revistas de família para edificar e divertir os irmãos, mas também monitorava seu comportamento, seus modos, [...]” (COHEN, 1998, p. 137).

---

<sup>24</sup> O termo em português pode se referir aos *conceptual artists*, participantes da arte conceitual [*conceptual art*], movimento de vanguarda artística iniciado entre os anos 1960 e 1970 que privilegia o conceito ou ideia de uma obra ao invés de sua aparência, e aos *concept artists*, artistas que produzem ilustrações ou desenhos para filmes, jogos, entre outras áreas da indústria do entretenimento, servindo como as primeiras ideias visuais de uma história ou projeto – Sardà pertence, portanto, ao segundo grupo.

FIGURA 10 – ASPECTOS DE CARROLL INTERPRETADOS POR SARDÀ



LEWIS CARROLL was an expert at fun. A day with Lewis was always fabulous and joyous - as he would say, *frabjous*.

Young Lewis could make anyone grin from ear to ear, like a *Cheshire Cat*. His ten brothers and sisters adored him. He coaxed them into games of cards, chess, and croquet. He led adventures, *galumphing* across the leafy wonderland of the English countryside. They found rabbit holes to peer down, toads and caterpillars to befriend, flowers to talk to, trees to climb. Their *burbles* of delight would brighten the *tulgey* wood around them.

FONTE: KRULL (2018, não p.).

No que diz respeito a *Alice*, Sardà realizou dois projetos de ilustração para a obra<sup>25</sup>, mas ainda que tratem da mesma história e tenham sido produzidas pela mesma pessoa e com a mesma técnica de ilustração digital, as ilustrações de Sardà divergem nesses projetos, principalmente na caracterização das personagens e na composição do espaço. Quando Alice encontra e conversa com a Lagarta no bosque, por exemplo, a ilustradora posiciona cada uma das duas personagens sobre um cogumelo enquanto a Lagarta fuma um narguilé e Alice observa-a, mas na primeira ilustração a Lagarta é azul (tal como no texto de Carroll)<sup>26</sup> com espécies de bolhas sobre as costas e pequenos sapatos vermelhos (FIGURA 11), e na segunda ela tem uma coloração mais escura, com apenas alguns detalhes em azul, pelos ou espinhos espalhados pelas costas, e pequenos sapatos marrons (FIGURA 12). Apesar de Alice não receber muitas características que a definam visualmente no texto, ela também é caracterizada de forma diferente nas duas ilustrações de Sardà, pois possui cabelos compridos e loiros na primeira, usando um vestido azul, e curtos e castanhos na segunda, usando um vestido branco.

<sup>25</sup> O primeiro projeto faz parte de uma edição francesa da obra, publicada pela Fleurus Editions em 2013, e o segundo está presente em duas tiragens, publicadas em países e editoras diferentes, mas que apresentam as mesmas ilustrações no interior do livro: a primeira foi publicada na Espanha pelo Grupo Planeta em 2015 e a segunda no Reino Unido pela Two Hoots em 2019.

<sup>26</sup> Isto é, quando o narrador comenta que o olhar de Alice encontra o de “[...] uma grande lagarta azul” (CARROLL, 2013a, p. 37) no bosque.

FIGURA 11 – ALICE E A LAGARTA SEGUNDO SARDÀ (2013)



FONTE: CARROLL (2013b, p. irreg.).

FIGURA 12 – ALICE E A LAGARTA SEGUNDO SARDÀ (2019)



FONTE: CARROLL (2019b, p. 55).

Além das características das personagens, Sardà altera a composição das ilustrações para destacar diferentes aspectos da mesma cena. Na primeira ilustração, é possível interpretar que a ênfase seja o encontro das duas personagens em que tanto Alice descobre a Lagarta quanto a Lagarta descobre Alice, pois elas são representadas frente a frente e de perfil, o que faz com que o leitor possa ver igualmente a expressão de espanto das duas. Além disso, a posição corporal das personagens fortalece a ideia do encontro porque o corpo da Lagarta desce do cogumelo na direção de Alice que, por sua vez, estica-se na ponta dos pés na direção da Lagarta. Já na segunda ilustração, as personagens também estão frente a frente, mas o leitor pode observar apenas a expressão da Lagarta porque Alice é representada de costas. Enquanto Alice ocupa uma pequena parte da imagem, o corpo da Lagarta ocupa cerca de dois terços dela; além disso, a quantidade de fumaça do narguilé que ela sopra em Alice é maior do que na primeira imagem e, dessa forma, pode-se interpretar que a ênfase da segunda ilustração é a influência da Lagarta sobre Alice.

Em alguns momentos da análise também são utilizadas as ilustrações de Jô de Oliveira (1944-), presentes na edição brasileira de 1997 acompanhando a tradução de Ana Maria Machado, para comparação e aproximação com o contexto brasileiro. O estilo de desenho do artista pernambucano se aproxima das xilogravuras da literatura de cordel, apresentando linhas de contorno grossas e cores vibrantes. Ele já ilustrou quadrinhos, livros de literatura e até mesmo selos postais, e entre sua produção para livros infantis estão adaptações de contos clássicos europeus como *O gato de botas*, de contos e lendas brasileiros como *Bumba meu boi*, cordéis que aproximam esses dois universos como *A peleja de Chapeuzinho Vermelho com o Lobo*, e livros autorais como *Os donos da bola*.

Do mesmo modo que Sardà ilustrou um livro sobre Carroll, Oliveira ilustrou o livro de Lucília Garcez intitulado *O sorriso do gato* (1998), onde são apresentados alguns aspectos sobre a vida e a obra do autor, entre eles sua relação com Alice Liddell: na FIGURA 13b, por exemplo, o ilustrador interpreta o momento que Dodgson – que, segundo o texto, “passou a se chamar Lewis Carroll” – presenteia a menina com o que pode ser interpretado como o manuscrito ou como a versão final de *Alice*. No canto inferior direito da imagem também há a presença da gata Dinah que aparece como personagem em *Alice*, mas que, de acordo com as notas de Gardner (2013), era um dos gatos da família Liddell. É interessante notar que o ilustrador, mantendo o estilo de ilustração do cordel em *O sorriso do gato* e em *Alice*, representa as personagens felinas de diferentes maneiras: o gato sorridente (FIGURA 13a), por exemplo, é uma mistura de realismo com cartum; Dinah (FIGURA 13b), uma versão mais naturalista; e o Gato de Cheshire (FIGURA 14), uma versão mais estilizada e cartunesca.



FIGURA 13 – ASPECTOS DE CARROLL INTERPRETADOS POR OLIVEIRA



FONTE: GARCEZ (2007, não p.).

FIGURA 14 – COMPARAÇÃO COM ALICE (1997)



FONTE: CARROLL (1997, p. 67).

A diversidade de estilos e técnicas presente nas ilustrações de *Alice*, sejam elas feitas por um mesmo ilustrador ou por ilustradores diferentes, demonstra enfim que há muitas formas e possibilidades de interpretar um mesmo texto e de representá-lo por meio de imagens. Embora *Coraline* possua um número bem menor de edições e de ilustradores do que

*Alice*, o mesmo acontece com suas ilustrações, visto que nelas também são apresentadas diferentes versões ou interpretações da obra. Ela foi traduzida e publicada em mais de vinte países, além de ter sido adaptada para os quadrinhos em 2008, mas nem todas as suas edições seguem o mesmo projeto gráfico: no Brasil, por exemplo, a única edição traduzida para a língua portuguesa contém a ilustração da capa e as ilustrações internas de Dave McKean, tal como a edição britânica, mas em países como China, Rússia e Japão, as edições possuem capas diferentes (FIGURA 15).

FIGURA 15 – DIFERENTES CAPAS DE *CORALINE*



FONTE: Neil Gaiman<sup>27</sup> (2020, não p.).

LEGENDA: Algumas edições de *Coraline* que não utilizam a ilustração de Dave McKean como capa, publicadas respectivamente pelas editoras Juvenile & Children's Publishing House (China), AST (Rússia) e Kadokawa Shoten (Japão).

Como não foi possível consultar as ilustrações internas de todas as edições internacionais de *Coraline*, foram selecionados para esta pesquisa os trabalhos dos britânicos Dave McKean (1963-) e Chris Riddell (1962-) que são os ilustradores mais conhecidos da obra. Ambos ilustraram as versões inglesas da obra, mas enquanto McKean ilustrou a primeira edição em 2002, Riddell ficou responsável pela edição de décimo aniversário da obra, publicada em 2012<sup>28</sup>. Além de *Coraline*, McKean e Riddell trabalharam como ilustradores de outros livros de Gaiman, alguns deles destinados ao público adulto e outros ao

<sup>27</sup> Imagens consultadas no *site* do autor na seção de capas internacionais [*international covers*]. Disponível em: [https://www.neilgaiman.com/Neil%27s\\_Work/International\\_Covers](https://www.neilgaiman.com/Neil%27s_Work/International_Covers). Acesso em: 02 jan. 2020.

<sup>28</sup> Nesta pesquisa, utiliza-se esta mesma edição, mas em formato *e-book*, publicado em 2013.

público infantil ou infantojuvenil. No caso de McKean, a parceria entre autor e ilustrador começou com a publicação de *Violent cases* em 1987 e obteve seu auge com a premiada série de quadrinhos *Sandman*, publicada desde 1988. Entre os livros infantis de Gaiman, McKean ilustrou *The day I swapped my dad for two goldfish* [O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados] em 1997, o primeiro livro de Gaiman nesse gênero, e *The wolves in the walls* [Os lobos dentro das paredes] (FIGURA 16) em 2003.

FIGURA 16 – CAPA E PÁGINAS DE *THE WOLVES IN THE WALLS* (2003)



FONTE: GAIMAN (2005, não p.).

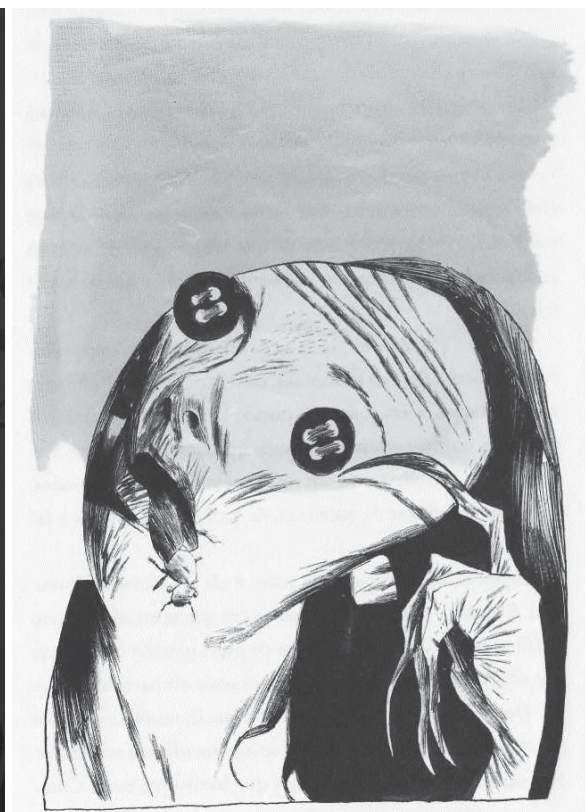
É interessante comparar o estilo de ilustração de McKean em *Os lobos dentro das paredes* e em *Coraline*, principalmente se forem analisadas as capas dos dois livros. A

semelhança se encontra tanto na técnica utilizada, que lembra uma pintura a óleo, quanto na representação das personagens, pois tanto Lucy, no primeiro livro, quanto Coraline, no segundo, têm cabelos castanhos, rostos arredondados e pequenos olhos negros. Os olhos são elementos importantes nas duas histórias porque diferenciam as personagens: enquanto Lucy e os integrantes de sua família têm olhos no formato de pequenos círculos escuros, os lobos que a menina escuta nas paredes e eventualmente saem delas em determinado momento da história possuem olhos mais realistas, apresentando pupila e íris; do mesmo modo, Coraline, seus pais e vizinhos também possuem pequenos olhos escuros como a família de Lucy, ao passo que as pessoas e seres do outro mundo têm olhos de botão (FIGURA 17). Com essa diferenciação, é possível interpretar que os “monstros” são construídos nas duas histórias de maneira mais palpável do que as próprias heroínas como uma forma de demonstrar que eles são reais ou, ainda, que não são invenções das crianças, visto que os pais de Lucy não acreditam na menina quando ela diz que há lobos dentro das paredes até o momento em que esses animais decidem sair e expulsá-los da casa, da mesma forma que os adultos e até mesmo as autoridades não acreditam ou dão muita importância para Coraline quando ela lhes conta sobre o rapto dos pais, mesmo depois de eles terem sumido por alguns dias.

FIGURA 17 – CAPA E ILUSTRAÇÃO INTERNA DE *CORALINE* (2003)



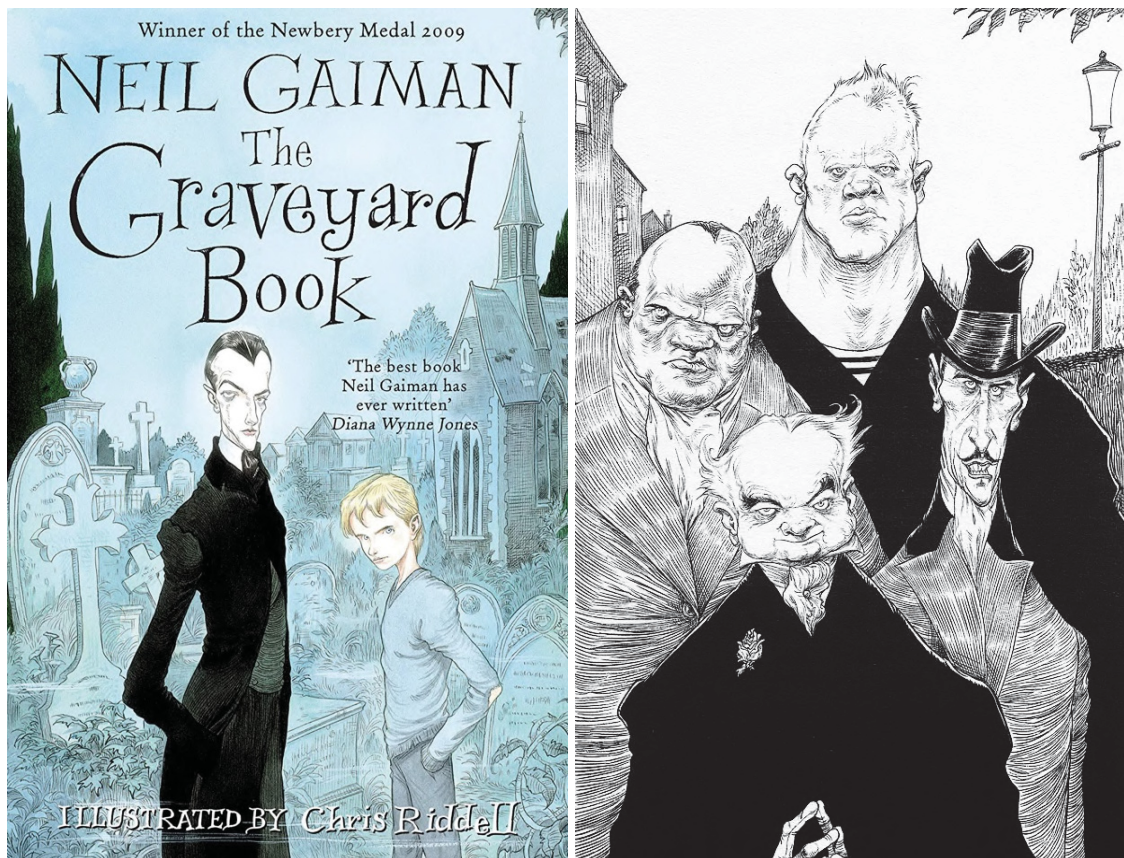
FONTE: GAIMAN (2003, imagem de capa).



FONTE: GAIMAN (2003, p. 68).

Já no caso de Riddell, a sua parceria com Gaiman está presente principalmente nos livros de literatura infantojuvenil, entre eles *The graveyard book* [O livro do cemitério] (FIGURA 18) e *Neverwhere* [Lugar nenhum], publicados respectivamente em 2008 e 2016, mas também em quadrinhos como *The sleeper and the spindle* [A bela e a adormecida], publicado em 2013 e vencedor da Medalha Kate Greenaway<sup>29</sup> em 2016 – Riddell, inclusive, é o primeiro ilustrador a ganhar esse prêmio três vezes (DRABBLE, 2020): a primeira em 2001, pela ilustração da obra de Richard Platt, *Pirate diary* [Diário de pirata], e a segunda em 2004, pela adaptação de *Gulliver's travels* [As viagens de Gulliver], de Jonathan Swift. De sua produção em conjunto com Gaiman, ainda, Riddell também concorreu à Medalha Kate Greenaway com suas ilustrações para *The graveyard book* em 2010.

FIGURA 18 – CAPA E ILUSTRAÇÃO INTERNA DE *THE GRAVEYARD BOOK* (2008)



FONTE: GAIMAN (2009, imagem de capa).

FONTE: GAIMAN (2009, p. irreg.).

<sup>29</sup> A Medalha Kate Greenaway é uma premiação destinada às obras literárias infantis ou infantojuvenis de maior destaque anual no campo da ilustração. Ela é concedida pelo Chartered Institute of Library and Information Professionals desde 1955 e, além de uma medalha de ouro, o vencedor ou vencedora recebe uma quantia de quinhentas libras esterlinas (£500) em livros a serem doados para uma biblioteca de sua escolha.

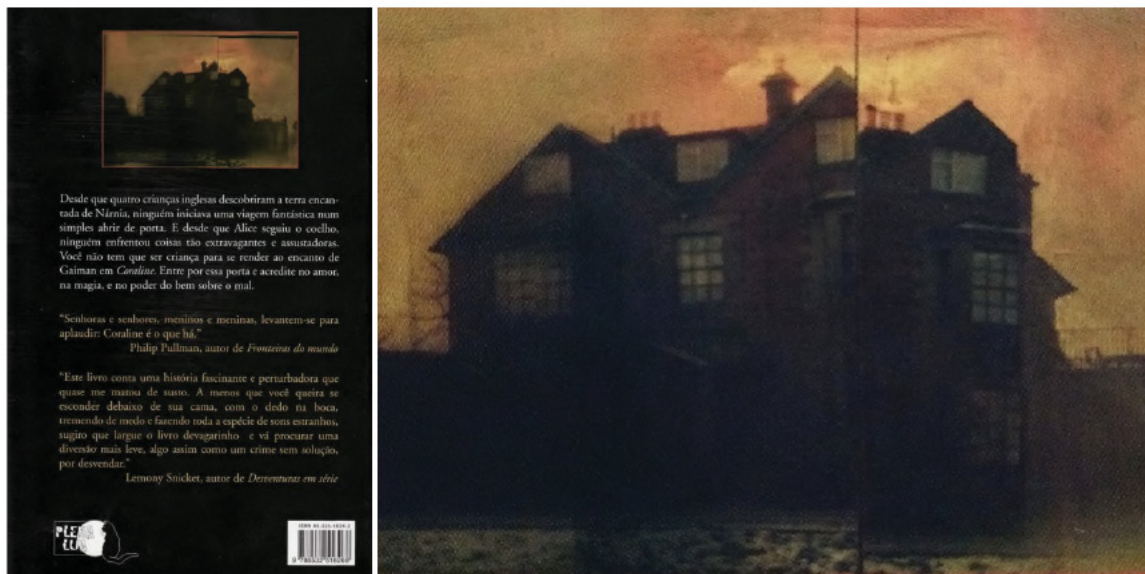
O trabalho de McKean está presente em livros de literatura, *graphic novels*, revistas e imagens promocionais para filmes e jogos, e seu estilo é igualmente diversificado, pois mistura desenho, pintura, fotografia, colagem e ilustração digital. É interessante notar que, da mesma forma que Sardà ilustrou diferentes projetos gráficos para a mesma obra, McKean ilustrou três capas para três edições de *Coraline*<sup>30</sup>: nas duas primeiras edições, inclusive, ele representa a casa onde Coraline passa a morar com os pais por meio da mesma técnica de pintura, mas com resultados diferentes. A primeira ilustração da casa, presente na contracapa da primeira edição da obra (FIGURA 19), é pequena e escura, sendo que alguns detalhes só conseguem ser vistos quando a imagem é ampliada – no entanto, a escolha pelo tamanho e pela luminosidade baixa possivelmente seja estratégica. Em primeiro lugar, a luz e a escuridão são temas muito utilizados na literatura e na arte: de acordo com Ferber (1999), o primeiro é comumente associado ao bem e o segundo, ao mal, e nesse sentido, a escuridão da casa em oposição à claridade do céu pode indicar uma batalha ou disputa entre o bem e o mal – ainda, a casa mal iluminada, onde a outra mãe se esconde, pode ser uma forma de representar o mal, e o espaço externo, de onde Coraline vem após se mudar com os pais, de representar o bem. O uso da escuridão na ilustração não é somente simbólico ou metafórico, pois, aliado ao tamanho reduzido da imagem, faz com que o leitor/espectador não consiga ver o ambiente representado com clareza – tal como acontece com névoa que paira sobre a casa na história.

Ainda assim, apesar da escuridão, é possível observar que a casa apresenta uma estrutura homogênea, reforçada principalmente pela cor uniforme das janelas e paredes externas, mas há uma fina linha vertical preta que divide a imagem e rompe com a continuidade da casa. Em outras palavras, a casa fica ligeiramente mais baixa após a linha, desde o topo até a base. Além da sensação de fragmentação e descontinuidade na casa provocada pela linha preta, percebe-se uma irregularidade entre os dois lados da casa porque eles não apresentam uma conexão coerente entre si, com exceção da cor – o telhado do lado esquerdo, por exemplo, é interrompido a partir da linha, como se faltasse um pedaço da casa que foi suprimido. A linha preta, portanto, pode ser entendida como uma forma de representar a cisão entre o apartamento da família de Coraline e o outro apartamento, funcionando de certa forma como a parede de tijolos que os separa fisicamente na história.

---

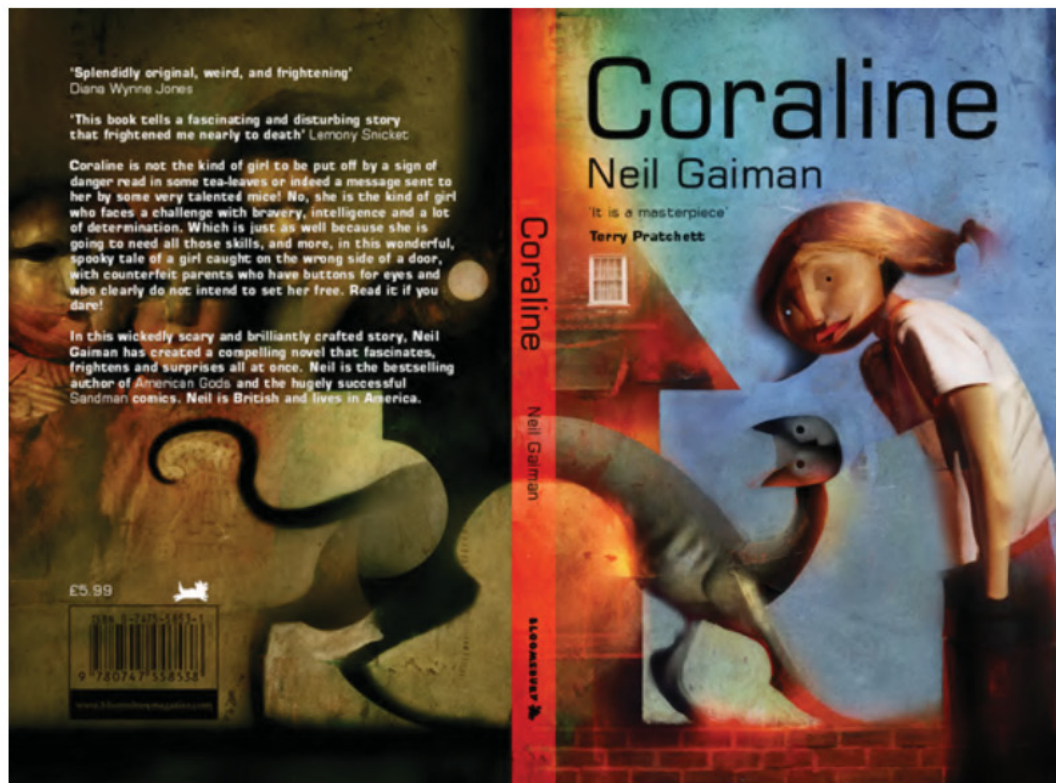
<sup>30</sup> A primeira delas para a edição da Harper Collins, publicada em 2002; a segunda para a Bloomsbury em 2003; e a terceira para a Subterranean Press em 2007.

FIGURA 19 – A CASA INTERPRETADA POR MCKEAN



FONTE: GAIMAN (2003, não p.).

LEGENDA: A edição brasileira de *Coraline* (Rocco: 2003) segue o mesmo projeto gráfico da primeira edição inglesa da obra (Harper Collins: 2002) em que a ilustração da casa aparece em tamanho pequeno e de forma isolada na contracapa do livro.

FIGURA 20 – CAPA E CONTRACAPA DE *CORALINE* (BLOOMSBURY, 2003)

FONTE: Dave McKean<sup>31</sup> (2019, não p.).

<sup>31</sup> Imagem consultada no *site* do ilustrador. Disponível em: <https://davemckean.com/portfolio/childrens/>. Acesso em: 04 out. 2019.

Na segunda ilustração da casa (FIGURA 20), presente na capa produzida para a Bloomsbury em 2003, McKean aproveita a lombada do livro para representar a parede de tijolos que divide a casa: quando o livro está fechado, é possível observar separadamente os dois lados da casa e entendê-los como casas distintas ou ainda como lados de uma mesma casa em diferentes períodos do dia, por causa do formato divergente das janelas e da mudança das cores; quando o livro está aberto, no entanto, a imagem mostra outra perspectiva da casa para o leitor porque há um espelhamento entre os seus dois lados, isto é, eles possuem exatamente o mesmo tamanho. A posição do gato em frente à casa também ajuda a visualizar os dois lados como partes distintas da mesma unidade, pois como seu corpo é contínuo de um lado para o outro do livro, a casa também pode ser vista do mesmo modo. Nesse sentido, é possível afirmar que a ilustração de McKean destaca a materialidade do próprio livro, pois ao mesmo tempo em que a lombada divide os diferentes mundos que são representados na capa e na contracapa do mesmo, ela abriga o miolo do livro, isto é, o conjunto de páginas onde esses mundos também se encontram na forma de texto e imagem. Mais ainda, o projeto gráfico de um livro e a escolha das cores também pode auxiliar nesse processo de materialização: a cor avermelhada da lombada da edição da Bloomsbury, por exemplo, sugere a cor dos tijolos<sup>32</sup> que constituem a parede que separa os apartamentos e os mundos em *Coraline*; já na edição brasileira (Rocco), a lombada não cumpre esse papel, mas as cores das guardas da capa e da contracapa também são avermelhadas, sugerindo a parede de tijolos escondida atrás da porta. A leitura de um livro ilustrado, portanto, compreende não só o seu interior, mas “[...] o uso de um formato, de enquadramentos, da relação entre capa e guardas com seu conteúdo; [...] [e] depende certamente da formação do leitor” (LINDEN, 2011, p. 8-9).

Já o trabalho de Riddell envolve a produção de cartuns políticos para o jornal britânico *Observer* e ilustrações para livros infantis e infantojuvenis, autorais e não autorais. Ainda que se destinem a públicos diversos, os trabalhos de Riddell mantêm o humor como principal semelhança: o seu estilo cartunesco de desenho pode ser observado tanto nos cartuns e caricaturas para o jornal quanto nas ilustrações literárias, a exemplo da ilustração presente na FIGURA 18. O que difere visualmente as duas produções é o uso das cores, pois Riddell costuma usar cores primárias nos cartuns, especialmente o azul e o amarelo, mas também algumas cores secundárias como o verde, formando o contraste e chamando a atenção do leitor/espectador – um exemplo é o cartum de vinte de outubro de 2018 (FIGURA 21) em que

---

<sup>32</sup> Como o próprio narrador comenta: “Não havia nada lá – apenas uma parede feita de tijolos vermelhos” (GAIMAN, 2003, p. 18). No original, “[...] *just a wall, built of red bricks*” (2012, p. 9).



o ilustrador utiliza tons de azul e verde para as roupas das pessoas marchando à direita e também para o fundo da imagem, e a cor vermelha para o casaco da menina no centro. O ponto focal do cartum, portanto, é construído pela posição das personagens, mas também pela interação entre as cores, e se direciona para a menina que é a única pessoa que tem voz ativa na imagem e pode representar, enfim, a voz a ser ouvida pelos demais.

FIGURA 21 – EXEMPLO DE CARTUM DE RIDDELL



FONTE: The Guardian<sup>33</sup> (2020, não p.).

LEGENDA: No cartaz, a frase “*The people’s vote*” [O voto do povo] faz referência ao grupo de campanha que pediu por uma segunda votação referente à saída do Reino Unido da União Europeia (Brexit).

Nas ilustrações literárias, por outro lado, Riddell prioriza a linha e o desenho. Em algumas ocasiões, ele utiliza cores praticamente lisas e com pouco sombreamento – na ilustração da capa da edição de décimo aniversário de *Coraline* (FIGURA 22), por exemplo, ele combina tons suaves de azul e violeta na casa, nos arbustos e na escadaria, com cores mais saturadas<sup>34</sup> nas roupas de Coraline para destacar a personagem. Nessa ilustração, ainda, Riddell utiliza o amarelo para indicar pontos importantes da história e chamar a atenção do leitor: eles estão presentes nos olhos do gato preto (a única personagem que consegue transitar

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/picture/2018/oct/20/the-peoples-vote-cartoon>. Acesso em: 07 jan. 2020.

<sup>34</sup> A saturação das cores está relacionada com o matiz ou propriedade da cor: quanto mais a cor pura é misturada ao preto ou branco, menos saturada ela é. Assim, no caso da ilustração de Riddell, percebe-se que o violeta do casaco e das botas de Coraline é mais saturado do que o violeta presente na casa.

entre os dois mundos e quem guia Coraline pelo outro mundo), na pedra furada na mão de Coraline (o amuleto que a menina recebe das vizinhas e auxilia-a em sua jornada) e em uma das janelas – como se fosse uma luz acesa – para marcar a presença da figura que ali se encontra (possivelmente a outra mãe, a maior oponente de Coraline). Dessa forma, mesmo utilizando uma paleta de cores restrita, com basicamente quatro cores além do preto e branco, o ilustrador consegue criar uma harmonia visual na imagem.

FIGURA 22 – VERSÃO FINAL DE *CORALINE*

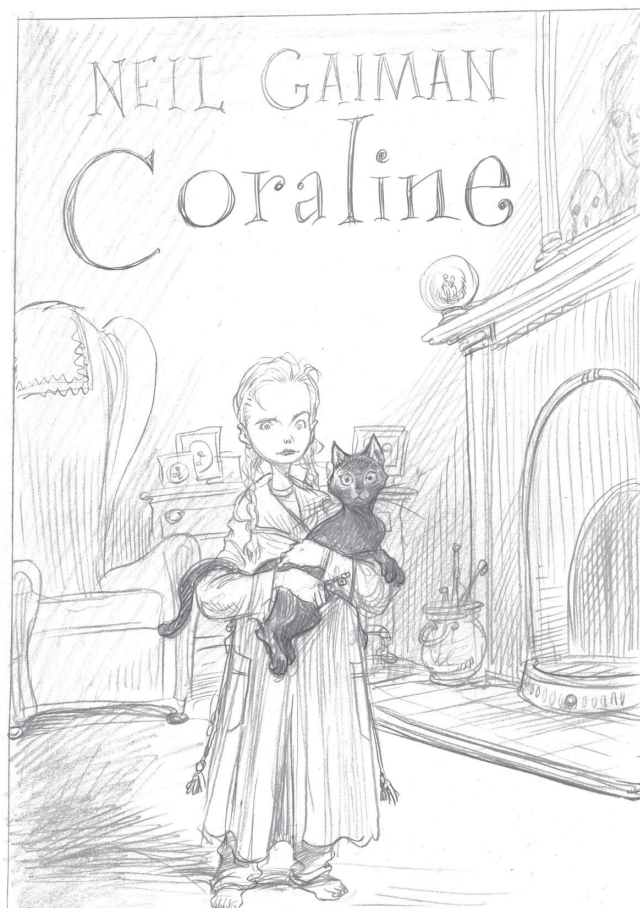


FONTE: GAIMAN (2013, imagem de capa).

Ainda que Riddell tenha ilustrado apenas uma edição de *Coraline*, é interessante comparar os seus esboços com a versão final das ilustrações. Em um de seus esboços para a obra (FIGURA 23), o ilustrador desenha Coraline dentro de casa e, mais especificamente, na sala de visitas do outro apartamento – indicado pela presença de alguns elementos que

aparecem no texto e caracterizam esse ambiente na história, como a poltrona, os retratos e a lareira, mas principalmente o globo de neve, que é um objeto específico do outro apartamento; já na ilustração final (FIGURA 22), a personagem está fora da casa, mas também há elementos presentes na imagem que são trazidos do texto e identificam essa área externa, entre eles o muro onde o gato está sentado. Tal como o narrador de *Alice*, o narrador de *Coraline* não fornece muitas informações sobre a aparência ou fisionomia das personagens e faz com que tanto o leitor quanto o ilustrador tenham liberdade para imaginá-las. A expressão facial de Coraline é a mesma nas duas imagens, mas suas roupas e cabelos mudam: no esboço, o ilustrador concebe a personagem como uma menina de cabelos claros, longos e trançados, usando um roupão sobre os pijamas; já na versão final, ela é representada com os cabelos lisos e escuros, usando um casaco comprido, luvas e botas.

FIGURA 23 – ESBOÇO DE *CORALINE*



FONTE: Chris Riddell<sup>35</sup> (2019, não p.).

<sup>35</sup> Imagem consultada no *blog* do ilustrador, publicadas em seis de dezembro de 2013. Disponível em: <https://chrisriddellblog.tumblr.com/post/69169368467/preliminary-sketch-for-neil-gaimans-coraline>. Acesso em 04 out. 2019.

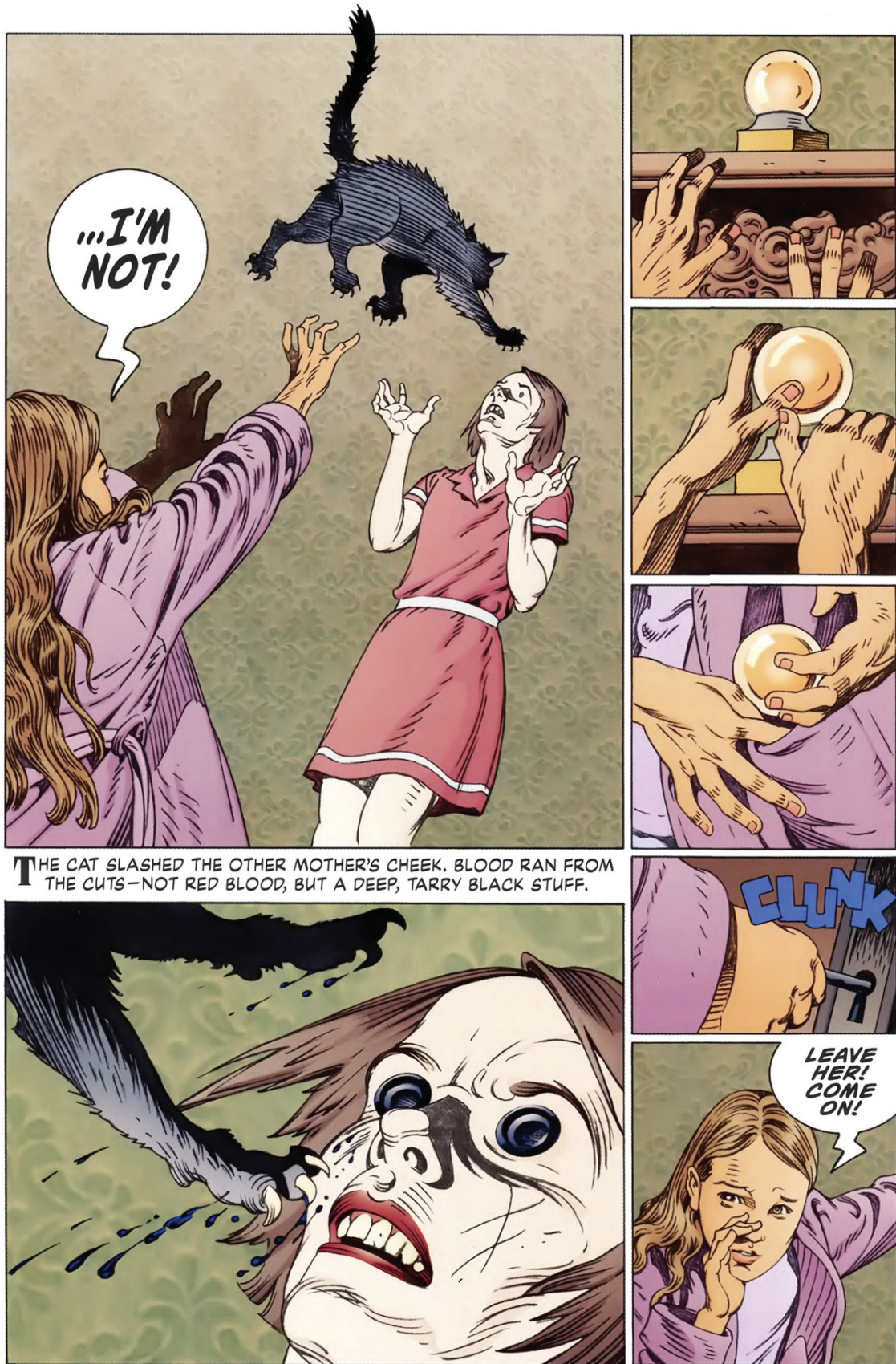
Para comparação, também são utilizados nesta pesquisa trechos da *graphic novel* *Coraline*, adaptada e ilustrada pelo escritor e ilustrador de quadrinhos norte-americano P. Craig Russell (1951-) em 2008. Por ser uma adaptação, a análise da obra em questão é voltada apenas para a imagem, utilizando como base o texto original de Gaiman para compreender como determinadas situações da história podem ser abordadas visualmente em diferentes formatos, isto é, na ilustração literária e nos quadrinhos. Um exemplo é a cena em que Coraline, planejando fugir do outro mundo com um ataque surpresa, arremessa o gato preto sobre a outra mãe. Na ilustração de McKean (FIGURA 24), o foco está no espanto da outra mãe com o acontecimento inesperado, pois ela estava certa de que ganharia o desafio proposto por Coraline. Já na *graphic novel*, é possível observar quase simultaneamente os diferentes ângulos da cena (FIGURA 25): no primeiro quadro à esquerda, Coraline arremessa o gato sobre a outra mãe e o leitor/espectador também pode ver o espanto desta, como na ilustração de McKean; no quadro abaixo, o felino ataca a mulher, distraíndo-a enquanto Coraline pega o globo de neve e guarda-o no bolso nos quatro primeiros quadros à direita, finalizando a cena quando a menina chama pelo gato no último quadro à direita. O tamanho dos quadros pode indicar a quantidade do tempo, visto que os pequenos quadros podem ser entendidos como instantes e os grandes, como ações mais prolongadas, fortalecendo a ideia de simultaneidade.

FIGURA 24 – O PLANO DE CORALINE SEGUNDO MCKEAN



FONTE: GAIMAN (2003, p. 128).

FIGURA 25 – PÁGINA DA GRAPHIC NOVEL CORALINE (2008)



« 146 »

FONTE: GAIMAN; RUSSELL (2008, p. 146).

Do mesmo modo que os outros dois ilustradores, Russell trabalhou mais de uma vez em conjunto com Gaiman: além de adaptar e ilustrar *Coraline* para os quadrinhos, por exemplo, Russell fez o mesmo com a obra *O livro do cemitério*, a qual foi dividida em dois volumes lançados em 2014. Pelos trabalhos em parceria com Gaiman, Russell recebeu o Prêmio Eisner<sup>36</sup> em diferentes categorias: o primeiro deles em 1994 como melhor quadrinista, pela edição número 50 de *The Sandman*; o segundo em 2004 como ilustrador, pelo capítulo “Death and Venice” [Morte e Veneza], também pertencente ao universo de *Sandman*; e o terceiro em 2009 como melhor publicação para jovens leitores, pela adaptação de *Coraline*.

Ao analisar e relacionar *Alice* e *Coraline* pelo viés do potencial criador humano, portanto, esta pesquisa compreende o texto e a imagem como produtos humanos que configuram linguagens diferentes, mas que estão dentro de um mesmo espectro criativo no qual “[...] todos os processos de criação representam, na origem, tentativas de estruturação, de experimentação e controle, processos produtivos onde o homem se descobre, onde ele próprio se articula à medida que passa a identificar-se com a matéria” (OSTROWER, 2001, p. 53). Por outro lado, ao considerar que o ser humano constrói ou transforma o seu meio a partir de um mundo preestabelecido, alguns limites da ficcionalidade são confrontados durante a análise das obras, ou seja, existe a possibilidade de criar um mundo ficcional que seja completamente independente da realidade e diferente do mundo real objetivo, sem lhe apresentar nenhuma referência ou correspondência? Consequentemente, o texto e a imagem em uma obra literária podem extrapolar a realidade de alguma forma, criando algo inteiramente novo e desconhecido? Ou ainda, se a arte e a literatura podem ser entendidas como uma forma de leitura crítica do mundo, “por que diferentes idades e diferentes países representaram o mundo visível de maneiras tão diferentes?” (GOMBRICH, 1995, p. 3).

---

<sup>36</sup> Abreviação de Will Eisner Comic Industry Award, o Prêmio Eisner é dedicado aos quadrinhos americanos. As suas diferentes categorias são apresentadas anualmente desde 1988 e passaram a ser sediadas na convenção San Diego Comic-Con a partir de 1991.

## 2 A ESTRUTURA NARRATIVA DE *ALICE E CORALINE*

Apesar de terem sido escritas em períodos históricos diferentes, com quase um século e meio de distância, as obras de Lewis Carroll e Neil Gaiman possuem uma série de semelhanças. A primeira delas, sobre a qual se debruça esta pesquisa, é o fato de que as duas histórias apresentam a criança descobrindo um mundo extraordinário ao mesmo tempo estranho e maravilhoso. Antes de chegarem a ele, no entanto, as personagens estão situadas em seu ambiente de origem, o qual pode ser entendido pelo leitor como o mundo real ou aquele que faz referência à realidade concreta. Dessa forma, as narrativas de *Alice e Coraline* começam com a passagem de suas personagens principais de um mundo já conhecido por elas para outro desconhecido e, no final, ambas retornam ao seu mundo inicial. De acordo com o conceito de monomito elaborado por Campbell (1999), a maioria dos mitos em diferentes épocas e culturas segue esse mesmo padrão narrativo, o qual é definido pelo autor como “a aventura do herói” (p. 40). A primeira etapa dessa jornada mitológica é caracterizada pelo “chamado da aventura” (1999, p. 60), isto é, quando o herói ou heroína parte de seu mundo familiar para o desconhecido – geralmente esse chamado acontece com o aparecimento de um “arauto” (1999, p. 62) que pode ser um animal ou uma figura misteriosa. Em seguida, o herói ou heroína passa por uma sucessão de provas e, por fim, retorna para casa por meio de ajuda sobrenatural ou, ainda, é resgatado através de forças externas. Ele pode voltar de sua jornada como um mensageiro, ou seja, trazer consigo uma grande carga de conhecimento ou aprendizado que deve ser transmitida aos demais, ou como redentor do mundo ou da humanidade como um todo (CAMPBELL, 1999).

De fato, a jornada do herói está presente em muitas histórias, desde a mitologia clássica (as histórias de Teseu, Perseu, Hércules, entre outros heróis), passando por diferentes textos religiosos (a trajetória de Jesus Cristo no cristianismo e de Sidarta Gautama no budismo, por exemplo) e até mesmo nas narrativas cinematográficas contemporâneas (a trilogia *Matrix*, a saga de *Guerra nas estrelas*, *O rei leão* e inúmeros outros filmes). Para Campbell, “o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação – iniciação – retorno* – que podem ser consideradas a unidade nuclear do monomito” (1999, p. 36, grifo do autor). De certa forma, esse modelo também se identifica nas narrativas de *Alice e Coraline*, principalmente porque suas personagens partem de um mundo conhecido para o desconhecido (configurando a etapa da separação), depois percorrem esse novo mundo motivadas pela curiosidade e, nele, enfrentam desafios (portanto, a fase da iniciação) e, por fim, retornam para casa (o retorno

propriamente dito). Assim, antes de analisar os mundos ficcionais construídos em *Alice* e *Coraline* (tanto os mundos ficcionais reais quanto os mundos ficcionais extraordinários), é importante verificar de que maneira eles são inseridos na história, como são descritos e, enfim, investigar a estrutura narrativa dessas obras e os elementos que a constituem. Para tal, a análise será feita a partir das três etapas elencadas por Campbell – separação, iniciação e retorno.

## 2.1 A SEPARAÇÃO OU AFASTAMENTO DO MUNDO ORIGINAL

Narradas em terceira pessoa, as histórias de *Alice* e *Coraline* se iniciam com a breve apresentação das personagens principais e dos espaços em que estão situadas. No texto, são fornecidas poucas características físicas dessas personagens: o leitor sabe apenas que elas são duas meninas por causa dos nomes femininos que recebem (*Alice* e *Coraline*) e dos pronomes de tratamento femininos que são dirigidos a elas. Essa informação é reafirmada em alguns momentos da narrativa – por exemplo, quando *Alice* está chorando por ter crescido demais e se repreende dizendo a si mesma que “devia ter vergonha [...], uma **menina** grande como você [...] chorando dessa maneira” (CARROLL, 2013a, p. 17, grifo nosso), e no momento em que *Coraline* olha o espelho no final do corredor e o narrador diz que não havia nada nele, “[...] exceto uma **menina**, pequena para a sua idade” (GAIMAN, 2003, p. 93, grifo nosso). Dessa forma, tanto o leitor quanto o ilustrador podem imaginar essas personagens de acordo com seus próprios contextos, resultando em diferentes interpretações visuais.

Curiosamente, elas são descritas pelo tamanho e pela idade, mas quem estabelece esses parâmetros varia nas duas histórias: embora não se saiba exatamente quantos anos *Coraline* tenha, ela é tida pelo narrador como pequena para sua idade, considerando seu tamanho e altura física; *Alice*, por sua vez, é quem faz essa avaliação de si mesma quando diz que sentia-se crescida demais para chorar, tanto porque julgava ser suficientemente adulta para tal atitude quanto porque ela de fato crescera demais (fisicamente) até o ponto de chegar ao teto do salão onde se encontrava. Entretanto, mesmo que a avaliação seja feita pela própria personagem no caso de *Alice*, percebe-se em sua fala uma repetição do que geralmente é imposto pelos adultos de que as crianças não devem chorar, sobretudo quando elas estão em fase de crescimento e passam a ser consideradas “grandes demais” para isso. Nesse sentido, o contraste construído pelas duas obras em que a criança ora é pequena ora é grande demais reflete certas imposições dos adultos sobre as crianças.



Sobre os nomes que as personagens principais recebem na narrativa, Alice é identificada apenas por seu primeiro nome enquanto Coraline possui também um sobrenome, Jones. Mesmo que mencionado em poucos momentos da história, ele distingue a personagem e ao mesmo tempo estabelece uma conexão com sua família, ou seja, seus pais. Contudo, por mais que Coraline tenha nome e sobrenome, seus vizinhos sempre a chamam pelo nome errado, mesmo que a menina continue fazendo a correção – em determinado momento da narrativa, inclusive, o vizinho de cima diz a Coraline que os ratos é que entenderam o nome dela errado, pois insistiam “[...] em chamá-la Coraline, e não Caroline. De modo algum Caroline” (GAIMAN, 2003, p. 23). Em *Alice*, a troca de nomes também acontece de certa forma, mas parte da própria Alice quando esta começa a crescer e a diminuir e sente que já não é mais a mesma pessoa – por um momento, a menina chega a se questionar se não teria sido trocada por outra criança, chamada Mabel. Direta ou indiretamente os nomes e a troca de identidades nas duas histórias estão relacionados com a construção da própria identidade e da individualidade, principalmente durante a infância, e esse é um tema que permeia as obras – ele será abordado com maior profundidade no capítulo seguinte desta pesquisa.

Quanto ao espaço inicial apresentado nas duas obras, em *Alice* ele é descrito como uma “ribanceira” (CARROLL, 2013a, p. 9)<sup>37</sup> e em *Coraline*, “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, 2003, p. 11). No caso de *Coraline*, esse ambiente é inédito tanto para o leitor que lê o livro pela primeira vez quanto para a própria Coraline, pois ela acaba de se mudar para uma nova casa com os pais. Ele torna-se conhecido à medida que a menina começa a explorá-lo e descobrir os vizinhos (duas senhoras e seus cachorros no andar de baixo e um velho maluco e seus ratos no andar de cima), o jardim dos fundos (que continha uma quadra de tênis antiga, uma cerca apodrecida, uma velha roseira e um poço) e o interior do próprio apartamento onde passou a morar. Em *Alice*, o leitor recebe apenas a informação de que Alice está sentada junto da irmã em uma ribanceira (interpreta-se, portanto, que há um rio por perto) e, pouco depois, que ela corre por uma campina [*field*]<sup>38</sup> atrás de um coelho.

---

<sup>37</sup> Nas traduções de Machado (1997) e Cademartori (2010), esse lugar é descrito ainda como a “margem do riacho” (CARROLL, 1997, p. 13) e a “beira do rio” (2010, p. 14); no idioma original da obra, o autor utiliza a palavra “*bank*”, isto é, “*Alice was [...] sitting by her sister on the bank*” (1992, p. 7). De acordo com as definições do Cambridge Dictionary (2019), *bank* pode ser um agrupamento de terra ou uma espécie de ladeira ou inclinação próxima a um rio. Dessa forma, mesmo que o rio não seja citado explicitamente na narrativa original, é possível interpretá-lo como parte desse ambiente.

<sup>38</sup> De modo a contemplar igualmente a tradução e o texto original das obras durante a análise, os termos em inglês serão incluídos entre colchetes nesta pesquisa.

Alice e Coraline apresentam estados de espírito muito parecidos no início da história, pois ambas estão entediadas – o narrador de *Alice* não utiliza exatamente a palavra “tédio” no texto, mas informa que Alice estava “cansada [...] de não ter nada que fazer” (CARROLL, 2013a, p. 9); Coraline, por outro lado, é descrita exatamente como entediada [*bored*]<sup>39</sup>. Por coincidência ou não, ambas observam ou folheiam um livro que outra pessoa estava lendo e que não lhes interessa: Alice “[...] **espiara uma ou duas vezes o livro que [sua irmã] estava lendo**, mas não tinha figuras nem diálogos, ‘e de que serve um livro’, pensou Alice, ‘sem figuras nem diálogos?’” (CARROLL, 2013a, p. 9, grifo nosso), enquanto Coraline

**Folheou um livro que sua mãe estava lendo** sobre povos nativos de um país distante e como eles, todos os dias, pegavam retalhos de seda branca e desenhavam sobre os mesmos com cera. Em seguida, mergulhavam os retalhos em tintas, desenhavam novamente com cera e tingiam ainda mais um pouco. Depois removiam a cera, fervendo a seda em água quente, e finalmente jogavam os retalhos, agora lindos, no fogo para queimá-los até virarem cinzas. Parecia-lhe algo particularmente inútil, mas torcia para que eles achassem divertido. Continuava entediada [...] (GAIMAN, 2003, p. 31, grifo nosso).

Dessa maneira, as personagens são apresentadas ao leitor como duas crianças em um ambiente inicial que lhes é desinteressante. Em *Alice*, o despertar para a aventura (e, conseqüentemente, o afastamento do seu mundo original para o mundo desconhecido), acontece logo em seguida a esse primeiro momento de tédio na ribanceira quando a menina vê um coelho branco de olhos cor-de-rosa passar correndo por ela. A princípio, “não havia nada de tão extraordinário nisso” (CARROLL, 2013a, p. 9), porém Alice nota que o coelho não só falava como também usava um colete com um relógio no bolso, duas coisas que ela nunca tinha visto um coelho comum fazer. Além dessas características, o narrador utiliza iniciais maiúsculas quando se refere a esse animal para marcá-lo como um coelho específico, estabelecendo-lhe um nome próprio: Coelho Branco [*White Rabbit*]. Dessa forma, ele torna-se ao mesmo tempo um coelho especial e uma personagem da história. De acordo com Campbell, “a aventura pode começar como um mero erro, [...]; igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do homem” (1999, p. 66); é exatamente isso o que acontece com Alice, ou seja, ela vê um coelho diferente do que estava acostumada a ver passar correndo por ela e fica curiosa, correndo atrás dele logo em seguida. Dizendo que

---

<sup>39</sup> O tédio é mencionado pela primeira vez pela própria Coraline quando ela fala, em voz ativa, “estou entediada” (GAIMAN, 2003, p. 24) e depois pelo narrador, “Coraline estava entediada” (2003, p. 31). No original, “*I’m bored*” (GAIMAN, 2012, p. 16) e “*Coraline was bored*” (2012, p. 23), respectivamente.

estava atrasado, o Coelho entra em uma toca debaixo da cerca – que é mencionada apenas nesse momento – e Alice, sem pensar duas vezes, entra na toca atrás dele.

Não se sabe exatamente onde o mundo cotidiano de Alice termina e o mundo extraordinário começa – se é a partir do momento em que a criança entra na toca do coelho ou se a toca é em si um espaço de transição entre os mundos – mas o uso figurativo da cerca na narrativa traz uma ideia de delimitação, de fronteira, e pode ser interpretado como o ponto que divide esses mundos. No caso de *Coraline*, a divisão é marcada de maneira mais concreta, pois o que separa os dois mundos da história é (literalmente) uma parede de tijolos que fica atrás de uma das portas do apartamento de Coraline. Logo na primeira frase do livro, essa porta é mencionada pelo narrador quando ele diz que “Coraline descobriu **a porta** pouco depois de terem se mudado para a casa” (GAIMAN, 2003, p. 11, grifo nosso). Nesse momento ainda não há uma explicação de que porta se trata ou onde ela se encontra, visto que é descrita simplesmente como “a porta” [*the door*] e o narrador se limita a descrever a casa para demonstrar que ela, uma casa grande e antiga, fora dividida em apartamentos – assim, o suspense é construído de forma a estimular a curiosidade do leitor. Coraline passa a explorar o jardim e os arredores da casa até o dia em que começa a chover e ela não pode sair para explorar; entediada, ela é incentivada pelo pai a explorar o interior do próprio apartamento. Durante a atividade, a menina encontra quatorze portas e apenas uma delas está trancada, “a porta grande e de madeira escura esculpida, no canto mais afastado da sala de visitas” (GAIMAN, 2003, p. 16), ou seja, a porta citada pelo narrador no início da história. Curiosa para saber o que poderia encontrar atrás da porta misteriosa, Coraline descobre que ali havia apenas uma parede de tijolos, ao que sua mãe lhe explica:

— Quando esse lugar ainda era uma única e mesma casa [...], essa porta abria para algum lugar. Quando dividiram a casa em apartamentos, eles simplesmente a bloquearam com tijolos. Do lado de lá, fica o apartamento vago da outra parte da casa, o que ainda está à venda. (GAIMAN, 2003, p. 16).

O chamado para a aventura em *Coraline* acontece gradualmente na narrativa por meio do que podem ser consideradas etapas de atração. A primeira delas ocorre durante a noite desse mesmo dia chuvoso em que Coraline explora o apartamento e descobre a porta e a parede de tijolos na sala de visitas. Quando estava quase adormecendo, Coraline escuta um barulho em que “algo fez *t-t-t-t-t-t*” (GAIMAN, 2003, p. 17, grifo do autor). Sem conseguir identificar o que era aquele som e de onde ele vinha, a menina levanta da cama e não vê “nada de estranho” (2003, p. 17) no corredor, chegando a se perguntar se o tinha imaginado – nesse

sentido, a estratégia do narrador em utilizar pronomes indefinidos como “algo” [*something*] e “nada” [*nothing*] para descrever a origem do barulho e o que Coraline encontra ao se levantar da cama auxilia na manutenção do suspense da cena, ou seja, faz com que o leitor sinta a mesma dificuldade e curiosidade que a personagem sente. Algo volta a chamar a atenção de Coraline no corredor escuro – e o narrador utiliza novamente o pronome indefinido – e corre até a sala de visitas. Por um momento Coraline imagina que o que é descrito na narrativa como “pouco mais do que uma sombra” e uma “forma negra” (GAIMAN, 2003, p. 18)<sup>40</sup> seja uma aranha e, como sentia-se desconfortável com esse inseto, segue até a sala com cautela – ela chega mesmo a acender a luz e verifica que, no canto da sala para onde a coisa desconhecida havia se dirigido, não havia nada, isto é,

Nada a não ser a velha porta que abria para a parede de tijolos.  
Coraline tinha certeza de que sua mãe havia fechado a porta, no entanto, esta achava-se ligeiramente aberta agora. Apenas uma fresta. Coraline aproximou-se e olhou para dentro. Não havia nada lá — apenas uma parede feita de tijolos vermelhos. (GAIMAN, 2003, p. 18).

Sem que mais nada de surpreendente acontecesse, Coraline volta para a cama e a primeira etapa de atração se encerra. No dia seguinte, por sua vez, a menina visita os vizinhos em meio à “névoa densa e branca [que] descera sobre a casa” (GAIMAN, 2003, p. 21) e ambos lhe prescrevem cuidado: enquanto o velho maluco do andar de cima diz a Coraline que os ratos têm uma mensagem para ela – “*não passe pela porta*” (2003, p. 23, grifo do autor) –, as duas velhinhas do andar de baixo afirmam que a menina corre perigo após lerem seu futuro nas folhas de chá. A marcação em itálico tanto no conselho dos ratos quanto na constatação da senhorita Forcible<sup>41</sup> sinaliza a importância e a gravidade do que essas personagens estão dizendo a Coraline, as quais serão comprovadas mais tarde pelo leitor e pela própria menina. Além disso, a presença da névoa [*mist*] é um elemento constante na história, mas seu uso figurativo aparece aqui pela primeira vez na narrativa e, nesse momento, ela é associada à cegueira [*blindness*] quando o narrador diz que “a névoa envolvia a casa como uma cegueira” (GAIMAN, 2003, p. 27). Assim, tanto a escuridão da noite anterior e a indefinição do que motivou Coraline até a porta da sala de visitas quanto a névoa que mal permitia que se pudesse enxergar através dela servem como um prenúncio simbólico do desconhecido que

<sup>40</sup> No original, “*It was little more than a shadow, [...]. The black shape went into the drawing room, [...]*” (GAIMAN, 2012, p. 8).

<sup>41</sup> Quanto esta diz: “*Você tem razão, April. Ela [Coraline] está correndo perigo*” (GAIMAN, 2003, p. 26, grifo do autor). No original, “*She is in danger*” (2012, p. 18, grifo do autor).

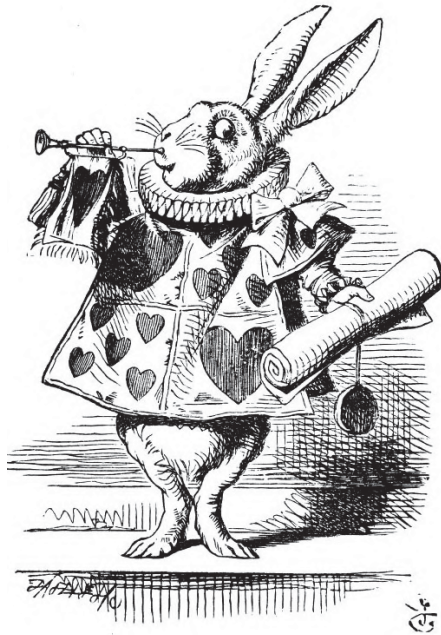
começa a tomar conta do ambiente ou, ainda, como uma forma poética de introduzir ao leitor aquilo que (ainda) não se pode ver.

Antes que a segunda etapa de atração se realize, portanto, acontece o que Campbell define como “o auxílio sobrenatural” (1999, p. 74), ou seja, quando o herói ou heroína se encontra com uma figura benévola e protetora (geralmente um ancião ou anciã, segundo o autor) que “[...] fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se” (1999, p. 74). No caso de *Coraline*, seus vizinhos representam essa figura benevolente, em especial as senhoritas Spink e Forcible, pois além dos conselhos, elas oferecem a Coraline um amuleto propriamente dito, uma pedra com um furo no meio [*a stone with a hole in it*], a qual terá papel importante posteriormente na história. Enfim, toda a ambientação criada pelo narrador conduz ao afastamento do mundo de origem de Coraline para o mundo extraordinário. O momento de separação acontece quando a menina está sozinha em casa, entediada e ainda curiosa para saber o que poderia existir atrás da parede de tijolos, e ela decide abrir mais uma vez a porta da sala de visitas. Diferentemente das outras vezes em que abria a porta, desta vez não havia uma parede bloqueando a passagem, mas um corredor escuro, visto que “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, 2003, p. 32). Sem questionar essa mudança drástica, Coraline entra no corredor e, em seguida, no outro apartamento.

### 2.1.1 O arauto

Um elemento essencial na jornada do herói que aparece na história de *Alice* e de *Coraline* é o que Campbell define como o arauto, isto é, o mensageiro ou o “[...] agente que anuncia a aventura” (1999, p. 62). Sua importância na narrativa se deve ao fato de que ele é o primeiro indício da aventura que está por vir e porque assinala a proximidade de um limiar a ser ultrapassado pelo herói ou heroína na história. Como foi comentado anteriormente, o arauto costuma ser representado por um animal ou uma figura misteriosa, e as duas possibilidades são utilizadas nas obras aqui analisadas. Em *Alice*, o que desperta a atenção da personagem e se configura como o arauto da história é abertamente mencionado pelo narrador como um animal, pois o leitor sabe desde o início que se trata de um coelho branco – durante o tribunal sobre o roubo das tortas, inclusive, o Coelho é qualificado como o “arauto” [*herald*] (CARROLL, 2013a, p. 89; 1992, p. 87) (FIGURA 26).

FIGURA 26 – O COELHO BRANCO COMO O ARAUTO SEGUNDO TENNIEL E SARDÀ



FONTE: CARROLL (2013a, p. 89).



FONTE: CARROLL (2019, p. 155).

LEGENDA: Na era medieval, o arauto era o mensageiro e proclamador dos monarcas e nobres. Eles utilizavam uma espécie de túnica sem mangas com o brasão da casa que representavam, conhecida como tabardo – na ilustração de Tenniel, o Coelho usa uma peça semelhante com corações simbolizando o brasão de Copas, enquanto o Coelho de Sardà traz os corações apenas na faixa atrelada ao seu instrumento de sopro, além da figura de uma pequena coroa na caixa que segura, indicando a realeza.

Já em *Coraline*, o que atrai a criança é descrito pelo narrador apenas como uma forma negra [*black shape*] que corre no escuro, ou seja, o arauto aparece sob a forma de figura misteriosa de que fala Campbell. O curioso no que diz respeito ao arauto de *Coraline* é que mesmo que ele não seja exatamente definido como um animal, há alguns indícios no texto de que a forma negra que Coraline vira durante a noite seja efetivamente um rato<sup>42</sup>. O primeiro indicativo acontece quando Coraline volta para a cama logo depois de ter visto a forma negra pela primeira vez e sonha com “pequeninas formas negras, com pequeninos olhos vermelhos e dentes amarelos afiados” (GAIMAN, 2003, p. 19) que cantavam uma canção assustadora:

[As pequeninas formas negras] **Começaram a cantar:**  
*Somos pequenos, porém muitos*  
*Muitos somos, bem pequenos*  
*Ao topo já vimos te ergueres*  
*Ao tombo nós assistiremos.*

<sup>42</sup> A interpretação é reforçada pela ilustração de McKean que acompanha o primeiro capítulo da obra. Ela será analisada com maior profundidade no próximo capítulo desta pesquisa.

**Suas vozes eram agudas, sussurrantes** e ligeiramente gemidas. Faziam Coraline sentir-se inquieta (GAIMAN, 2003, p. 19, grifos nossos).

A princípio, não fica claro o que são de fato a forma negra que Coraline vê no meio da noite e essas pequenas formas negras do sonho, nem se elas são a mesma coisa – embora, no sonho, elas recebam mais traços que as caracterizem, ou seja, os olhos vermelhos e os dentes amarelos e afiados. Porém, mais adiante na narrativa e já tendo alcançado o outro apartamento, Coraline encontra em seu outro quarto “uma coisa preta [que] passou correndo pelo chão e desapareceu embaixo da cama” (GAIMAN, 2003, p. 35)<sup>43</sup>. A maneira que essa figura é apresentada lembra muito a aparência e o comportamento da forma negra, mas além disso, quando Coraline olha sob a cama, encontra “cinquenta [*sic*] olhinhos vermelhos [que] fitaram-na de volta” (GAIMAN, 2003, p. 35), ou seja, também muito parecidos com os olhos das pequenas formas negras de seu sonho. Coraline assume que eles sejam os ratos sobre os quais a outra mãe havia comentado com ela anteriormente e o narrador também os descreve como sendo ratos [*rats*], reafirmando a dedução de Coraline. Logo em seguida,

[Os ratos] **Começaram a cantar** com vozes **agudas e sussurrantes**:

*Temos dentes e temos rabo  
Rabo temos e olhos também  
Ao teu tombo já assistimos  
Nossa vitória, sabes que vem*

Não era uma canção bonita. **Coraline estava certa de já tê-la escutado antes** ou algo parecido, mas não se lembrava exatamente onde. (GAIMAN, 2003, p. 36, grifos nossos).

Ainda que essa canção não seja exatamente igual à do sonho, a ideia de tombo [*fall*] se repete nas duas, pois enquanto na primeira canção ele será assistido (indicando futuro), na segunda ele já aconteceu (portanto, uma ação no passado), apontando uma possível continuação da primeira canção – no idioma original, inclusive, a construção das frases é praticamente a mesma, mudando apenas o tempo verbal: “*We will be here when you fall*” (GAIMAN, 2012, p. 10, grifos nossos) e “*We were here before you fell*” (2012, p. 29, grifos nossos). As vozes das criaturas também são descritas de forma idêntica, ou seja, “agudas e sussurrantes” [*high and whisper*]<sup>44</sup>. Por fim, como o próprio narrador aponta, Coraline estava certa de já ter escutado a canção antes, mesmo que não se lembrasse onde.

<sup>43</sup> No original, “*Something black scurried across the floor and vanished under the bed*” (GAIMAN, 2012, p. 28).

<sup>44</sup> No original, “*The rats begin to sing, in high, whispery voices, [...]*” (GAIMAN, 2012, p. 29, grifo nosso).

Ao interpretar a forma negra como um rato, é possível considerar os arautos de *Alice* e *Coraline* como sendo dois animais mamíferos<sup>45</sup>, terrestres e que apresentam semelhanças físicas peculiares, tais como os dentes incisivos bem definidos e as quatro patas. Apesar de sua proximidade biológica, o coelho e o rato podem representar ou simbolizar coisas dissonantes: o primeiro costuma ser associado à boa sorte e à fertilidade em diferentes culturas, enquanto as características furtivas do segundo frequentemente lhe rendem associações depreciativas como a covardia e a corrupção. No entanto, ao mesmo tempo em que o rato pode ser visto como uma figura negativa em determinadas culturas, ele também pode ser considerado um símbolo de riqueza e de sorte em alguns países ao passo em que representa os deuses da fortuna e da prosperidade Daikoku (no Japão) e Ganesh (na Índia). Outro aspecto que identifica e aproxima esses dois animais é a inteligência – o que é bastante explorado na literatura, principalmente nas fábulas, em que esses animais empregam sua astúcia e agilidade para conseguir driblar ou vencer algum obstáculo. Sendo assim, o uso desses animais na narrativa de *Alice* e *Coraline* contribui para a construção da tarefa do arauto que é anunciar a aventura e demarcar a proximidade do primeiro limiar, configurando “uma atmosfera de irresistível fascínio em torno da figura que aparece subitamente como guia, marcando um novo período, um novo estágio” (CAMPBELL, 1999, p. 64).

## 2.2 A INICIAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DA AVENTURA

De acordo com Campbell, quando o herói ou heroína cruza o primeiro limiar, caminha “[...] por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (1999, p. 102). No caso de *Alice* e *Coraline*, as duas crianças percorrem o mundo desconhecido motivadas, a princípio, pela curiosidade e pela fascinação que esse novo espaço oferece, e a aventura se estabelece por meio da tentativa de reconhecer esse ambiente estranho e os elementos e seres que o constituem. Em seguida, um objetivo é estabelecido: Alice deseja chegar ao jardim que vê pela pequena porta do salão comprido, e Coraline, ao voltar para casa e perceber que seus pais não estão lá, decide retornar ao mundo extraordinário para buscá-los, certa de que eles foram

---

<sup>45</sup> Embora sejam comumente entendidos como roedores por causa de seus dentes, os coelhos pertencem à ordem dos lagomorfos (proveniente do nome científico *Lagomorpha*), isto é, um grupo de animais mamíferos majoritariamente herbívoros – além dos coelhos, esta ordem também compreende as lebres e os octonídeos. Já os ratos pertencem à ordem dos roedores (*Rodentia*) que, embora seja a mais diversa e numerosa ordem de mamíferos, se caracteriza pela presença de dois dentes incisivos superiores; os lagomorfos, por sua vez, apresentam quatro dentes incisivos: um par na mandíbula superior e um par na inferior.



aprisionados nesse mundo pela outra mãe. Para atingir seus objetivos, as duas meninas passam por uma sucessão de provas, como descreve Campbell, mas enquanto Alice praticamente vagueia pelo mundo e a aventura se desenvolve por meio de encontros fortuitos com os seres do mundo subterrâneo (MORTON, 1960), os quais são em sua maioria inofensivos embora um tanto quanto impertinentes, Coraline enfrenta perigos mais concretos em sua aventura porque sofre o risco de perder os pais e a própria alma; além disso, o que acontece em um dos mundos tem consequências no outro (HOSSEINPOUR; MOGHADAM, 2016), desde pequenos eventos como quando a menina machuca o joelho no outro mundo e o joelho continua machucado quando ela retorna para casa, até os grandiosos, como quando a mão da outra mãe se desvencilha do corpo e segue Coraline e do gato preto para o mundo onde a menina vive originalmente, ataca os cachorros das srtas. Spink e Forcible e assusta os ratos do sr. Bobo, representando uma ameaça para todos na casa.

O primeiro limiar que demarca a aventura pode ser interpretado nas obras como a toca de coelho em *Alice* e a porta da sala de visitas em *Coraline*, pois a partir do momento em que as personagens o ultrapassam, dão o “[...] primeiro passo na direção do inexplorado” (CAMPBELL, 1999, p. 82), isto é, o mundo extraordinário propriamente dito. Alice entra na toca atrás do Coelho Branco, a qual seguia reta por um trecho, “como um túnel” (CARROLL, 2013a, p. 9), e em seguida cai no que parecia ser um poço muito fundo [*a very deep well*]<sup>46</sup>. A tentativa de reconhecer esse ambiente estranho é feita tanto pelo narrador quanto pela própria Alice por meio de associações, ou seja, o interior da toca de coelho é comparado a um túnel e a queda aparentemente interminável, a um poço profundo. De maneira parecida, Coraline segue pelo corredor escuro e sente que há algo de familiar nele porque o tapete, o papel de parede e o quadro pendurado na parede do corredor eram os mesmos de seu apartamento. Por um momento, ela julga estar em sua própria casa, mas percebe que não é o mesmo lugar ao olhá-lo com mais atenção. Sintomaticamente, os dois ambientes são descritos como escuros, tanto o corredor escuro [*dark hallway*] entre os apartamentos de *Coraline* quanto o aparente poço interminável em que Alice cai, onde “estava escuro demais para se ver alguma coisa” (CARROLL, 2013a, p. 10). A figura da escuridão utilizada nas duas histórias é, enfim, uma forma de representar o desconhecido, o mistério do que está por vir.

---

<sup>46</sup> Na tradução de Borges, o narrador afirma que Alice se vê “despencando num poço muito fundo” (CARROLL, 2013a, p. 9). Já no idioma original, o narrador utiliza o artifício de aproximação quando diz que Alice se viu caindo no que parecia ser um poço muito fundo, ou seja, “[...] *she [Alice] found herself falling down what seemed to be a very deep well*” (CARROLL, 1992, p. 8, grifo nosso). O que de fato é um poço e o que parece ser um poço têm implicações diferentes e, por essa razão, optou-se por considerar a versão original durante a análise da narrativa.

Quando a queda na toca de coelho termina, Alice se depara com um corredor comprido [*long passage*] onde vê novamente o Coelho Branco. Seguindo-o mais uma vez, a menina chega a um “salão comprido e baixo, iluminado por uma fileira de lâmpadas penduradas do teto” (CARROLL, 2013a, p. 11) e repleto de portas, todas trancadas. O contraste que é construído entre esses dois espaços (o poço e o salão) é curioso por si só, pois em um momento o interior da toca de coelho é escuro, sem identificação, e de repente ilumina-se – literalmente – e é possível reconhecer as coisas nele; assim, o uso figurativo das lâmpadas pode remeter aqui à ideia de descoberta, de revelação daquilo que não era conhecido. Tal como acontece em *Coraline*, as portas trancadas que Alice encontra também são uma espécie de barreira, um elemento na narrativa que indica mais um limiar a ser ultrapassado – a diferença entre as duas obras é que, enquanto Coraline abre a porta e se depara com uma parede de tijolos nas duas primeiras tentativas, Alice encontra uma pequena chave de ouro sob uma mesa de vidro e descobre que ela abre uma pequena porta escondida atrás de uma cortina que “não havia notado antes” (CARROLL, 2013, p. 12). O que Alice descobre atrás da porta atrai sua atenção, visto que

[...] [a porta] dava para uma pequena passagem, não muito maior que um buraco de rato: [Alice] ajoelhou-se e avistou, do outro lado do buraco, o jardim mais encantador que já se viu. Como desejava sair daquele salão escuro e passear entre aqueles canteiros de flores radiantes e aquelas fontes de água fresca! (CARROLL, 2013, p. 12).

Sendo assim, a partir desse momento a aventura e as provas que Alice enfrenta são realizadas com o objetivo de chegar a esse jardim. Já em *Coraline*, o que chama a atenção da menina ao chegar no outro apartamento é o fato desse novo ambiente ser muito parecido com sua própria casa (interior e exteriormente) e, além disso, os seres que lá vivem também se assemelham com as pessoas com quem Coraline convive, isto é, seus pais e vizinhos. A primeira pessoa que Coraline encontra ao chegar é a outra mãe – e ela é referida exatamente dessa forma no texto, com as iniciais minúsculas e sem um nome próprio que a identifique, se aproximando em certo ponto da descrição da própria mãe de Coraline, descrita como “a mãe de Coraline” e, em alguns momentos, como “a sra. Jones”. Antes de vê-la, Coraline ouve primeiro a voz da outra mãe, chamando por seu nome: tal como a voz, a aparência da mulher lembrava a verdadeira mãe de Coraline, “**apenas** sua pele era branca como papel. / **Apenas** ela era mais alta e mais magra. / **Apenas** seus dedos eram demasiado longos e não paravam nunca de mexer, e suas unhas vermelho-escuras eram curvadas e afiadas” (GAIMAN, 2003, p. 33, grifos nossos). É interessante notar que a repetição das palavras “apenas” e “e” na

descrição fornecida pelo narrador causa certa contradição, pois ao mesmo tempo em que ele afirma que a outra mãe se parece com a verdadeira mãe de Coraline, ele vai acrescentando detalhes que as distinguem. Logo, por meio do recurso textual utilizado, o leitor pode concluir que as duas personagens não são tão parecidas assim, antes mesmo de Coraline se dar conta disso quando vê que a outra mãe, assim como todos os habitantes da outra casa, possuía grandes olhos de botão negro.

Inicialmente, o mundo desconhecido acaba atraindo Coraline porque ele é de alguma forma mais interessante do que seu mundo original, seja pela comida, pela combinação de cores do seu outro quarto, ou mesmo porque ela recebe a atenção de todos e até seus menores desejos são realizados – o que nem sempre lhe acontece em seu mundo cotidiano. Conseqüentemente, o leitor também pode entender esse novo mundo como um espaço mais agradável do que o primeiro porque a narrativa permite que ele construa um paralelo entre esses mundos: um exemplo é a comida servida em cada um deles. Antes de Coraline descobrir a porta misteriosa, por exemplo, seu pai prepara um jantar que a desagrada:

— É um ensopado de alho-poró e batata, salpicado com estragão e queijo Gruyère derretido — admitiu o pai.  
Coraline suspirou. Então foi até o freezer e pegou batatas fritas e uma minipizza de microondas. (GAIMAN, 2003, p. 17).

Apenas nesse trecho do texto já é feita uma oposição entre ingredientes pouco atraentes para o paladar infantil, tais como o alho-poró e o estragão utilizados pelo pai, e comidas que costumam agradar as crianças, como as batatas fritas e a minipizza que Coraline decide comer ao invés de experimentar o ensopado. Já no caso da refeição preparada pela outra mãe e oferecida a Coraline assim que ela chega ao outro mundo, tratava-se de

Um frango assado **enorme e dourado** com batatas fritas e pequenas ervilhas verdes. Coraline despejava a comida pela boca. Tinha um sabor maravilhoso.  
[...].  
**Era o melhor frango que Coraline já havia comido.** Às vezes, sua mãe fazia frango, mas era sempre congelado ou industrializado. Ficava muito ressecado e nunca tinha gosto. Quando o pai de Coraline preparava frango, comprava frango de verdade, mas fazia coisas estranhas com ele, como cozinhá-lo ao vinho ou estufá-lo com ameixas ou assá-lo em uma crosta e Coraline, por princípio, recusava-se sempre a tocá-lo. (GAIMAN, 2003, p. 34, grifos nossos).

Coraline se recusa a experimentar o prato feito pelo pai, mesmo que ele a incentive a fazê-lo, mas no caso do frango preparado pela outra mãe, por parecer mais apetitoso a Coraline do que as receitas de seus pais, a menina não só o experimenta como gosta do sabor.

Ainda que o leitor não tenha como saber se o gosto do ensopado ou do frango eram efetivamente bons ou ruins sem prová-los, o uso dos adjetivos no segundo caso acaba por seduzi-lo mais: não é apenas um simples frango assado, mas um frango assado **enorme e dourado**<sup>47</sup>. A comparação feita entre as situações e os elementos do mundo cotidiano de Coraline com o que ela se depara ao alcançar o outro mundo é, enfim, importante para construir a diferença entre esses dois lugares, além de estabelecer o segundo como um universo extraordinário e mais atraente do que o primeiro.

Nas ilustrações de McKean para a obra, a relação entre os mundos e principalmente entre as mães de Coraline também envolve a comida ou o momento em que a família se reúne para fazer uma refeição. No texto, a primeira personagem apresentada ao leitor é a mãe de Coraline, a sra. Jones, mas nas ilustrações quem aparece primeiro é a outra mãe. Nesse sentido, é possível relacionar a ausência da mãe (e até mesmo do pai) de Coraline nas ilustrações com a sua própria ausência ou distanciamento na história, pois em muitos momentos ela mal conversa com a filha ou lhe dá atenção. Ainda, por mais que o narrador forneça no texto poucas características físicas da mãe de Coraline, o leitor sabe que a outra mãe é muito parecida com a sra. Jones; por essa razão, McKean representa as duas personagens com a mesma roupa, o mesmo cabelo e praticamente a mesma fisionomia – a exceção são os olhos de botão da outra mãe.

Ao compor a mesa na primeira ilustração (FIGURA 27a), McKean coloca sobre ela algumas tigelas, copos e, em destaque, o frango assado que tanto agrada Coraline na história; a mesa propriamente dita, no entanto, é uma mancha de tinta cinza, sem contornos, tal como a cozinha ao fundo da imagem, acompanhada de linhas suaves que indicam a presença de um possível armário. Quando comparada à segunda ilustração (FIGURA 27b), onde não só os objetos sobre a mesa, a própria mesa e o seu entorno são bem definidos por linhas de contorno e hachuras, é possível estabelecer uma diferença visual entre os dois mundos: ao utilizar manchas e linhas suaves na primeira ilustração, correspondente ao mundo escondido atrás da parede de tijolos, McKean sugere “[...] uma qualidade etérea ao Outro Mundo” (WIGARD, 2019, não p., tradução nossa)<sup>48</sup>, enquanto o mundo já conhecido por Coraline é representado com linhas e contornos firmes, indicando a solidez do mundo que pode ser compreendido como o mundo real. Dessa forma, a imagem pode contar uma história por meio da composição, mas também por meio dos materiais utilizados nela.

<sup>47</sup> No original, “*A huge, golden-brown roasted chicken, [...]*” (GAIMAN, 2012, p. 26).

<sup>48</sup> “*These light sketches suggest an ethereal quality to the Other World, [...]*” (WIGARD, 2019, não p.).

FIGURA 27 – AS MÃES DE CORALINE SEGUNDO MCKEAN



a



b

FONTE: GAIMAN (2003, p. 28 e 134).

Ainda que Alice e Coraline circulem sozinhas pelo mundo desconhecido, elas contam com a assistência de um gato como conselheiro<sup>49</sup> que as guia por esse espaço estranho. No caso de *Coraline*, o gato preto é mencionado ligeiramente no início da história quando Coraline está explorando o jardim da outra casa em busca de animais e encontra “[...] um gato preto altivo que se sentava sobre os muros e os tocos de árvore a observá-la, mas que escapulia quando ela se aproximava para tentar brincar” (GAIMAN, 2003, p. 13). Em *Alice*, o gato também aparece rapidamente antes de conversar diretamente com a menina, no momento que ela entra na casa da Duquesa e se dá conta de “[...] um gato grande que estava deitado junto ao forno, sorrindo de orelha a orelha” (CARROLL, 2013, p. 47). Do mesmo modo que o Coelho Branco recebe uma identificação específica do narrador e, assim, é diferenciado de um coelho branco comum, o gato de *Alice* também possui características que o distinguem dos gatos normais – ele pode falar, sorrir, sumir e aparecer de repente – e, além disso, o animal também é referido na narrativa com letras maiúsculas: Gato de Cheshire [*Cheshire Cat*]. Já o gato preto de *Coraline* é mencionado sempre com letras minúsculas [*black cat*], mas não deixa de ser uma personagem importante na narrativa. Enquanto explora o outro apartamento e o lado de fora da outra casa, inclusive, Coraline se depara com um gato “[...] idêntico ao gato grande e preto” (GAIMAN, 2003, p. 39) e a menina supõe que ele seja o outro gato porque, diferentemente do gato preto do mundo comum, ele fala; contudo, logo ela descobre que o gato é o mesmo nos dois mundos e pode transitar entre eles. Assim, embora não receba um nome próprio<sup>50</sup> ou marcação textual que o singularize na narrativa, o gato preto também apresenta características especiais que o distinguem dos demais gatos.

Nas ilustrações de Tenniel e McKean (FIGURA 28), é interessante observar como os gatos são posicionados acima das crianças – o Gato de Cheshire sobre um galho e o gato preto sobre um muro –, sugerindo a superioridade desses animais sobre elas (em relação ao conhecimento que têm sobre o mundo, por exemplo). Ainda, o olhar de Alice encontra o do gato, mas o de Coraline não, pois o gato preto olha diretamente para o leitor/espectador como uma forma de “chamar” ou “convidar” o leitor para dentro do texto. Há também um “X” no muro onde ele está sentado, marcando a parede de tijolos como um mapa do tesouro, aludindo ao ponto de acesso ao outro mundo.

---

<sup>49</sup> O gato de *Coraline* pode, inclusive, ser uma referência intertextual ao gato de *Alice*.

<sup>50</sup> O fato de o gato preto não ter nome é um dos assuntos tratados por ele e Coraline quando os dois conversam pela primeira vez. A questão da identidade e dos nomes está presente tanto em *Alice* quanto em *Coraline*, e será abordada no capítulo *A construção dos mundos ficcionais*.

FIGURA 28 – OS GATOS EM *ALICE E CORALINE*

FONTE: CARROLL (2013a, p. 52).



FONTE: GAIMAN (2002, não p.).

Ao contrário de Alice que permanece no mundo extraordinário até o final da história e enfrenta todas as suas provas nele, Coraline cumpre sua primeira prova no outro mundo (a qual consiste em explorar o outro apartamento) e retorna para casa. Quando chega ao seu apartamento, percebe que os pais ainda não estão em casa, mas não se preocupa com esse fato em um primeiro momento – ela assiste televisão, esquenta comida congelada e vai para cama. No dia seguinte ainda não há sinal de seus pais e ela tenta se virar sozinha como uma possível adulta faria – indo ao mercado e conversando com as vizinhas –, mas sentindo-se completamente sozinha no meio da noite, Coraline chora. Quando a menina se depara com o reflexo do pai e da mãe no espelho do final do corredor pedindo socorro, sua primeira atitude é ligar para a polícia para notificar o sumiço e o sequestro dos pais, mas ela não é levada a sério – quando Coraline está ao telefone com o policial, inclusive, o narrador utiliza essa mesma expressão quando diz que ela “fez um esforço dobrado para soar adulta e ser **levada a sério**” (GAIMAN, 2003, p. 56, grifo nosso). Então, certa de que seus pais deveriam estar no outro apartamento e, sabendo que não teria outra ajuda a não ser a do gato preto que continuava mudo ao seu lado, sua segunda prova começa: buscar os pais no outro mundo.

Dessa forma, ainda que Alice e Coraline passem por aventuras similares, ou seja, saiam de seu mundo comum para um mundo extraordinário instigadas pela curiosidade, as duas meninas enfrentam tarefas com objetivos a princípio parecidos, mas que se mostram bastante distintos com o desenrolar da aventura. Enquanto Alice é motivada na maior parte do tempo por sua própria vontade de chegar ao jardim, sem nenhum perigo aparente, Coraline também o é em um primeiro momento da narrativa (quando deseja conhecer o que há além da porta da sala de visitas e explorar o outro mundo), mas depois ela se obriga a voltar para o outro mundo para salvar os pais, mesmo sabendo do perigo que correria ao enfrentar a outra mãe. Logo, como os desafios enfrentados pelo herói ou heroína constituem grande parte da aventura, as provas enfrentadas por Alice e Coraline serão analisadas a seguir de modo a compreender como a aventura é construída nas duas narrativas.

### 2.2.1 As provas enfrentadas por Alice no mundo subterrâneo

Quando Alice chega ao salão comprido e aparentemente cumpre a primeira tarefa de abrir a portinha que dá acesso ao jardim, a menina se dá conta que não pode passar por ela porque esta é muito pequena. No entanto, do mesmo modo que encontrara repentinamente a chave dourada, ela se depara com uma garrafinha “em cujo gargalo estava enrolado um rótulo de papel com as palavras ‘BEBA-ME’ graciosamente impressas em letras graúdas” (CARROLL, 2013a, p. 13). O uso da palavra no imperativo indica uma ordem e pode ser entendido como parte do auxílio sobrenatural proposto por Campbell, isto é, aquele que indica o caminho a ser tomado e/ou fornece ao herói algum tipo de poder. Por outro lado, é interessante que essa ajuda venha justamente sob a forma de um líquido desconhecido, sobretudo porque logo em seguida Alice se questiona sobre o conteúdo da garrafa e se este poderia ser veneno – sua preocupação fica evidente quando o narrador diz que “[...] ela nunca esquecera que, se você bebe muito de uma garrafa em que está escrito ‘veneno’, é quase certo que vai se sentir mal, mais cedo ou mais tarde” (CARROLL, 2013a, p. 13). Dessa forma, mesmo que Alice seja motivada por sua curiosidade e tenha diversas atitudes impulsivas durante a narrativa, nesse momento ela é descrita pelo narrador como ajuizada [*wise*] e sua atitude colabora com a descrição porque a menina decide não seguir o conselho da garrafa “*assim às pressas*” (CARROLL, 2013a, p. 13, grifo do autor), certificando-se de que não havia a palavra “veneno” escrito nela antes de provar o seu conteúdo.

Alice sofre, então, a sua primeira transformação de tamanho na história após beber todo o líquido da garrafa e encolher “como um telescópio” (CARROLL, 2013a, p. 14), como



ela mesma diz. O fato é que Alice diminui de tamanho a ponto de passar pela pequena porta e cumprir a primeira tarefa, porém ela esquece a chave dourada sobre a mesa de vidro e já não pode mais alcançá-la para abrir a porta. Mais uma vez ela encontra um objeto que aparece de repente como auxílio, desta vez é um bolo com a palavra “COMA-ME” escrita com passas sobre ele (novamente apresentando dizeres imperativos). Como vira que ao beber da garrafa havia diminuído de tamanho, Alice decide comer o bolo para ver o que poderia acontecer e se poderia voltar a crescer para pegar a chave de novo – ela de fato cresce, porém cresce demais, chegando ao teto do salão. Frustrada, a menina começa a chorar. Embora a situação possa parecer exagerada, ela é uma forma de representar a angústia que a personagem sente e transmitir aos leitores o sentimento pelo qual as crianças passam ao crescer, isto é, a confusão em ver o próprio corpo mudar tão de repente (ainda que não tão de repente quanto Alice), a sensação de inadequação por ser grande ou pequeno demais para determinadas coisas, além de trabalhar com o modo como as crianças lidam com a frustração de seus desejos.

Enfim, sem que conseguisse passar pela portinha e chegar ao jardim, Alice parte para a segunda tarefa quando percebe que está imersa em uma lagoa criada por suas próprias lágrimas. Em um primeiro momento ela imaginara que tivesse caído no mar e, por essa razão, poderia pegar um trem para casa, tentando associar esse novo ambiente com algo que já conhecesse. O narrador explica que

Alice tinha estado à beira-mar uma vez na vida, e chegara à conclusão geral de que, onde quer que se vá no litoral da Inglaterra, encontram-se uma porção de máquinas de banho no mar, algumas crianças escavando a areia com pás de madeira, uma fileira de hospedarias e, atrás delas, uma estação ferroviária. (CARROLL, 2013a, p. 20).

Ainda que as conclusões da personagem sejam um tanto ingênuas, elas geralmente possuem lógica e uma certa coerência, pois a confusão que Alice faz entre a lagoa de lágrimas e o mar se deve ao fato de que tanto a água do mar quanto as lágrimas humanas são líquidas e salgadas. De qualquer maneira, Alice vê um camundongo nadando nas proximidades da lagoa e, sem querer se afogar em suas próprias lágrimas (literal e metaforicamente), decide segui-lo até à margem [*shore*] da lagoa junto de outros animais que aparecem de repente. Após o deslize que Alice comete ao falar sobre as habilidades de caça de sua gata Dinah, fazendo com que os animais fugissem de medo, no entanto, a menina volta a chorar “sentindo-se muito sozinha e acabrunhada” (CARROLL, 2013a, p. 29), como pode ser observado na FIGURA 29, mas logo vê o Coelho Branco voltando preocupado e, como descreve o narrador, “olhando ansioso para todos os lados” (2013a, p. 30).

FIGURA 29 – O DESCONTENTAMENTO DE ALICE SEGUNDO BROWNE



FONTE: CARROLL (1988, p. 26).

LEGENDA: O ilustrador faz com que a sombra projetada por Alice tenha o formato de um gato para trazer à tona a figura de Dinah, a gata de Alice que aterroriza os animais do mundo subterrâneo mesmo não estando presente fisicamente. Dessa forma, o ilustrador demonstra ao mesmo tempo a tristeza de Alice – estampada no rosto da menina – e a possível ameaça que ela apresenta aos animais do mundo extraordinário.

Quando Alice vê o Coelho pela primeira vez na ribanceira, ele também se mostra ansioso porque está atrasado, mas nesse momento a ansiedade do Coelho está voltada para o pavor que ele sente da Duquesa e da possibilidade de ser decapitado – o interessante é que ao ver Alice tentando ajudá-lo a procurar seus pertences, o Coelho a confunde com sua criada Mary Ann<sup>51</sup> e manda a menina buscar seu leque e luvas dentro de casa; segundo o narrador, “Alice ficou tão **amedrontada** que correu imediatamente na direção que ele apontou, sem nem tentar lhe explicar o engano” (CARROLL, 2013a, p. 30, grifo nosso). O medo que está presente nessas situações serve para começar a ilustrar outra faceta do mundo desconhecido, o qual já não parece mais tão maravilhoso para Alice como no princípio, mas também para construir o sentimento de inadequação que a menina vivencia nele, mesmo tentando consertar seus erros – um exemplo é quando o Camundongo diz à Alice que ela o “insulta falando tanto disparate” e ela lhe responde que “foi sem querer” (CARROLL, 2013a, p. 28), ou quando

<sup>51</sup> Na tradução de Borges, o nome próprio é mantido exatamente como no idioma original, enquanto Machado e Cademartori o traduzem para sua versão aportuguesada, Mariana. Ainda que o leitor não tenha essa informação no texto, o uso específico do nome “Mary Ann era na época um eufemismo britânico para ‘criada’” (nota de Gardner em CARROLL, 2013a, p. 272).

Alice “muito amavelmente” (2013a, p. 30) ajuda o Coelho a procurar o que tinha perdido e ele lhe retribui “com voz irritada” (2013a, p. 30). Assim, como define Reichertz, forma-se em Alice “[...] uma tensão entre o prazer e a preocupação ante o ‘cada vez mais estranhíssimo’ mundo do País das Maravilhas, e no fim da fantasia, essa oposição se solidifica em uma aversão que faz com que ela rejeite o País das Maravilhas” (1997, p. 51, tradução nossa)<sup>52</sup>.

Apesar de achar “esquisito” (CARROLL, 2013a, p. 30) obedecer um coelho, como Alice mesmo afirma, ela acaba entrando na casa do Coelho Branco em busca do leque e das luvas que ele manda que ela busque. Assim que os encontra, a menina vê uma garrafinha perto do espelho e decide bebê-la, mesmo que não houvesse nenhum bilhete pendurado nela como na primeira garrafa. Alice chegara à conclusão de que “[...] *alguma coisa* interessante sempre acontece” (CARROLL, 2013a, p. 31, grifo do autor) quando ela bebe ou come alguma coisa desse mundo e por isso decide experimentar o que aquela garrafa em particular faria. Nesse sentido, é possível interpretar que a aventura de Alice é motivada não só pelo seu desejo de chegar ao jardim, mas por sua própria curiosidade. Além disso, a menina não prevê as consequências de seus atos até o momento em que não é mais possível voltar atrás – quando ela percebe que crescera mais do que o necessário ao beber da garrafa misteriosa, por exemplo, Alice diz a si mesma que “não devia ter bebido tanto” e o narrador complementa “que pena! Era tarde para se lamentar” (CARROLL, 2013a, p. 31). É nesse instante também que a menina associa o mundo extraordinário com seu próprio mundo e chega a se lamentar por suas escolhas:

**‘Era muito mais agradável lá em casa’**, pensou a pobre Alice, ‘lá não se ficava sempre crescendo e diminuindo, e recebendo ordens aqui e acolá de camundongos e coelhos. **Chego quase a desejar não ter descido por aquela toca de coelho...** no entanto... no entanto... é bastante interessante este tipo de vida! Realmente me pergunto o que pode ter acontecido comigo! Quando lia contos de fadas, eu imaginava que aquelas coisas nunca aconteciam, e agora cá estou no meio de uma! Deveria haver um livro escrito sobre mim, ah isso deveria! E quando eu for grande, vou escrever um... mas sou grande agora’, acrescentou num tom pesaroso. (CARROLL, 2013a, p. 31-2, grifos nossos).

Como se não bastasse crescer descontroladamente a ponto de ficar do tamanho da casa do Coelho e não ter como sair de lá, o dono da casa junto de outros animais começa a jogar pedrinhas nela. A sua próxima tarefa, então, se configura em encontrar uma forma de sair da casa e fugir dos animais que a ameaçavam – para a surpresa de Alice, as pedrinhas

---

<sup>52</sup> “[...] *Alice experiences an opposition in feeling, a tension between delight and concern in face of the ‘curioser and curioser’ world of Wonderland, and by the end of the framed fantasy, this opposition hardens to an aversion that makes her [Alice] reject Wonderland.*” (REICHERTZ, 1997, p. 51).

arremessadas viraram bolinhos no chão e, novamente a menina associa a comida com uma possível mudança de tamanho, e decide tentar a sorte ao comer um dos bolinhos. Dessa forma, ela não só diminui de tamanho como também consegue escapar da casa, cumprindo a tarefa e indo em direção a um bosque denso [*a thick wood*].

Apesar de as primeiras provas enfrentadas por Alice terem sido realizadas conforme ela avançava pelo mundo desconhecido, sem um rumo certo, a menina ainda tem a intenção de chegar ao jardim. Depois de se livrar de um enorme cachorrinho no bosque, Alice chega à conclusão de que já que mudara de tamanho ao beber ou comer alguma coisa do mundo extraordinário, para voltar a crescer deveria fazer o mesmo. Ao olhar ao seu redor, no entanto, “não viu nada que parecesse a coisa certa para se comer ou beber naquelas circunstâncias” (CARROLL, 2013a, p. 37), mas encontra uma lagarta sentada sobre um cogumelo e decide conversar com ela.

A Lagarta é descrita como “uma **grande** lagarta azul” (2013a, p. 37, grifo nosso) que fuma um narguilé, mas a referência de tamanho só parece estranha ao leitor porque mais tarde o narrador afirma que a Lagarta “tinha exatamente oito centímetros de altura” (CARROLL, 2013a, p. 41), ou seja, se for comparado à altura média de um ser humano adulto ou mesmo de uma criança, é um tamanho pequeno, mas se comparada ao tamanho de Alice naquele momento, a Lagarta era tão grande quanto a menina. Nesse sentido, as mudanças e as comparações de tamanho feitas ao longo da narrativa fazem com que Alice tenha perspectivas distintas do mundo extraordinário e, por essa razão, ele parece ser tão diferente e estranho para ela. Grande ou pequena, o fato é que a Lagarta oferece conselhos valiosos a Alice e, do mesmo modo que as vizinhas de Coraline lhe oferecem um amuleto, a Lagarta também o faz, indicando o que Alice deveria comer para controlar seu tamanho: o cogumelo. Dessa forma, a Lagarta pode ser interpretada como a figura benévola que representa o auxílio sobrenatural proposto por Campbell, pois “não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina”<sup>53</sup>. Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum

---

<sup>53</sup> No idioma original, o narrador utiliza o artigo definido “*the*” e o pronome impessoal “*it*” para se referir a Lagarta [*Caterpillar*]. Tanto o artigo quanto o pronome podem ser femininos ou masculinos e, por essa razão, não definem o gênero da personagem. Apesar disso, em alguns momentos da narrativa, Alice trata a Lagarta por “*Sir*” (CARROLL, 1992, p. 35), um título que é destinado aos homens e, dessa forma, é possível assumir que ela é uma personagem masculina. Na tradução para o português, devido à concordância de gênero da palavra “lagarta”, a personagem é representada por meio do artigo feminino “a”, isto é, a Lagarta. No entanto, na tradução de Borges também é possível interpretá-la como um ser do sexo masculino, pois Alice se refere a ela como “*Sir*” (2013a, p. 38). Já nas traduções de Machado e Cademartori, a Lagarta assume integralmente o gênero feminino, pois Alice a trata por “Dona Lagarta” (1997, p. 51) na tradução de Machado e “minha senhora” (2010, p. 42) na de Cademartori. Sendo assim, apoiando-se no texto original e assumindo a tradução de Borges, toma-se nessa pesquisa a interpretação de que a Lagarta é um ser do sexo masculino.

mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará” (CAMPBELL, 1999, p. 77).

Munida das duas partes opostas do cogumelo que lhe fariam mudar de tamanho, Alice volta a mencionar seu desejo de chegar ao jardim. No caminho, a menina se depara com uma pequena casa e testa um dos pedaços do cogumelo até chegar a cerca de vinte centímetros de altura. Lá, ela encontra a Duquesa com um bebê no colo, a cozinheira “[...] mexendo um caldeirão enorme que parecia cheio de sopa” (CARROLL, 2013a, p. 47), e um gato sorridente. Com exceção do bebê e do gato, essas personagens não recebem descrições ou características físicas no texto, pois são referidas pelo narrador apenas por seus nomes ou títulos (Duquesa), substantivos que os denominem (cozinheira) ou ainda pelo termo geral “criaturas” [*things*]<sup>54</sup>; contudo, elas podem ser consideradas as primeiras pessoas ou o mais próximo de seres humanos que Alice encontra nesse mundo extraordinário. Ainda que sejam mais parecidas com Alice do que os animais que ela encontrara até então, a menina também considera o comportamento dessas criaturas muito estranho, primeiro por causa da quantidade de pimenta que a cozinheira colocava na sopa, impregnando o ar da cozinha e fazendo com que a Duquesa e principalmente o bebê espirassem sem parar, mas também pela maneira agressiva e até mesmo violenta como as duas mulheres tratavam o bebê.

A tensão construída entre as personagens se intensifica quando, em meio a uma chuva de caçarolas e pratos que voavam pela cozinha e eram arremessados pela cozinheira, Alice vê a Duquesa ninar o bebê “[...] enquanto cantava uma espécie de cantiga de ninar, dando-lhe fortes sacudidas ao fim de cada verso” (CARROLL, 2013a, p. 48) – no final da canção, inclusive, a “pobre criaturinha berrava tanto que Alice mal conseguiu ouvir as palavras” (2013a, p. 49) que a Duquesa e a cozinheira cantavam. Na interpretação de Rackham para a cena (FIGURA 30), além dos pratos quebrados, das panelas e dos talheres espalhados, a fumaça é tão intensa que mal é possível ver o fogão onde a cozinheira fazia a sopa. De forma parecida, a cena é tão caótica que, por mais que o bebê esteja chorando no colo da mãe, ele quase some no meio da confusão, “escondido” atrás do cabo de uma das panelas que são arremessadas pela cozinha. O Gato de Cheshire também está na cena e no meio da confusão, sorrindo próximo ao fogão e à cozinheira.

---

<sup>54</sup> Isto é, quando o narrador diz que “as duas únicas **criaturas** que não espirravam na cozinha eram a cozinheira e um gato grande [...]” (CARROLL, 2013a, p. 47, grifo nosso) e, no original, “*the only things in the kitchen that did not sneeze, were the cook, and a large cat [...]*” (1992, p. 47, grifo nosso).

FIGURA 30 – A CONFUSÃO NA COZINHA SEGUNDO RACKHAM



FONTE: CARROLL (2019a, p. 70).

De volta ao texto, a Duquesa declara ao terminar a canção que vai jogar croqué com a Rainha e literalmente joga o bebê para Alice. Assim, a prova seguinte começa quando Alice se vê responsável por ninar o bebê da Duquesa. De início, a menina mal consegue segurá-lo no colo, pois “o pobrezinho bufava como uma locomotiva quando ela o pegou, dobrando-se e se esticando sem parar” (CARROLL, 2013a, p. 49). Novamente utilizando associações, o narrador descreve o bebê como uma pequena criatura que “tinha forma estranha, com braços e pernas esticados em todas as direções” (CARROLL, 2013a, p. 49) e a qual é comparada por Alice a uma estrela-do-mar. Embora apresente uma “forma estranha” e bastante indefinida tanto para a personagem quanto para o leitor, o bebê ainda possui características concretas que são reconhecíveis (seus braços e pernas, por exemplo) e que fazem com que Alice consiga associar essa criatura a um animal conhecido. Dessa forma, mesmo que o bebê não fosse de

fato um animal marinho, mas uma criança [*child*], como a própria Alice reconhece posteriormente<sup>55</sup>, a comparação é uma forma de a menina tentar entender o que lhe é desconhecido associando-o a fatos que já são conhecidos ou pré-estabelecidos por ela, facilitando também ao leitor a identificação desse bebê. A partir disso, é possível interpretar que, mais uma vez, as situações aparentemente estranhas ou fora da normalidade com as quais Alice se depara no mundo extraordinário são, na verdade, uma forma de a criança interpretar esse mundo desconhecido.

Alice, enfim, encontra uma forma de segurar e acalmar o bebê “que era torcê-lo numa espécie de nó, depois agarrar firme sua orelha direita e o pé esquerdo, evitando assim que se desatasse” (CARROLL, 2013a, p. 49). Ela começa a conversar consigo mesma, ao que o bebê grunhe em resposta, e Alice o repreende dizendo que aquela não era uma “maneira apropriada de se expressar” (CARROLL, 2013a, p. 50) – quando Alice vê algo no comportamento do bebê que acha estranho ou inadequado, ela tenta ensinar a ele o “correto” a se fazer, do mesmo modo que alguém lhe ensinara a ela. O fato é que o bebê continua a grunhir e, quando Alice menos percebe, ele se transforma em um porco – por coincidência, quando a Duquesa estava ninando o bebê, ela também o chama de “porco” [*pig*]. De qualquer forma, sem ver mais o porquê de continuar segurando e ninando o então porco, Alice o deixa no chão e o vê caminhar para o bosque, cumprindo de certa maneira a prova. É nesse momento que o Gato de Cheshire fornece a Alice as primeiras orientações ou explicações sobre o mundo em que se encontram. Essas informações são um tanto vagas, mas ainda assim possuem lógica, como pode ser percebido no momento em que Alice pergunta ao Gato o caminho para ir embora dali e ele lhe responde:

‘Depende bastante de para onde quer ir’, respondeu o Gato.

‘Não me importa muito para onde’, disse Alice.

‘Então não importa que caminho tome’, disse o Gato.

‘Contanto que eu chegue a algum lugar’, Alice acrescentou à guisa de explicação.

‘Oh, isso você certamente vai conseguir’, afirmou o Gato, ‘desde que ande o bastante’ (CARROLL, 2013a, p. 51).

Durante essa conversa, o modo de funcionamento desse mundo extraordinário e aparentemente ilógico fica mais evidente, pois mostra que ainda que os seres e as situações que o constituem muitas vezes fujam da normalidade ou do que é estabelecido como normal

---

<sup>55</sup> Quando ela pensa consigo mesma: “Se eu não levar esta **criança** comigo [...], com certeza vão matá-la qualquer dia desses” (CARROLL, 2013a, p. 49, grifo nosso). No original, “*If I don't take this **child** away with me [...], they're sure to kill it in a day or two*” (1992, p. 49, grifo nosso).

por Alice e até mesmo pelo leitor, possuem uma lógica e uma coerência internas. Por outro lado, a tensão entre o mundo de Alice e o mundo extraordinário aumenta quando surge a temática da loucura: o Gato apresenta a Lebre de Março e o Chapeleiro a Alice como “loucos” [*mad*] (CARROLL, 2013a, p. 51; 1992, p. 51) e a menina não parece muito satisfeita em conhecê-los. Ainda assim, ela vai até a casa da Lebre e ali é confrontada de diversas maneiras, seja pelo comportamento das personagens ou pelas situações que ela vê ou presencia e não consegue entender, enfrentando sua última prova antes de chegar ao jardim.

Em primeiro lugar, a casa da Lebre possui características bem particulares, ou seja, “as chaminés tinham forma de orelhas e o telhado era de pelo” (CARROLL, 2013a, p. 53), bem diferente da descrição da casa do Coelho Branco, a qual era uma “casa pequenina e jeitosa; na porta, uma placa de bronze trazia o nome ‘COELHO B.’ gravado” (2013a, p. 30). É como se Alice, conforme vaga pelo mundo extraordinário, fosse se afastando cada vez mais do que é conhecido e próximo de sua realidade, pois quanto mais longe ela avança nesse mundo subterrâneo, mais estranhas as coisas vão ficando. Quando a menina chega à casa da Lebre, ela a vê tomando chá junto do Chapeleiro e de um Caxinguelê adormecido: “[...] os três estavam espremidos numa ponta” (CARROLL, 2013a, p. 54) da grande mesa em que estava posto o chá, mas no momento em que veem Alice se aproximar, eles alegam que não há lugar para ela se sentar, sendo que havia “lugar *de sobra*” (2013a, p. 54, grifo do autor), como responde Alice irritadamente. A menina acaba se sentando e o desentendimento entre as personagens vai se intensificando cada vez mais: a Lebre oferece vinho a Alice, mas ali só havia chá para ser servido; Alice aponta a falta de polidez da Lebre em oferecer-lhe algo que não tinha, e a Lebre responde que Alice também fora impolida ao sentar-se sem ser convidada. A conversa se estende em meio a charadas e relógios quebrados até o momento em que Alice comenta que o relógio do Chapeleiro era engraçado porque ao invés de marcar as horas, como ela estava acostumada a ver, marcava os meses; em resposta, o Chapeleiro lhe pergunta se o relógio de Alice marcava o ano e ela diz que não, pois um ano era o mesmo por bastante tempo, e ele replica dizendo que esse era exatamente o caso de seu relógio. A cisão entre as personagens é afirmada pelo narrador quando este diz que “Alice ficou terrivelmente espantada. A observação do Chapeleiro lhe parecia não fazer nenhum tipo de sentido, embora, sem dúvida, os dois estivessem falando a mesma língua” (CARROLL, 2013a, p. 56). Nas situações anteriores, mesmo que Alice não conseguisse entender completamente a lógica ou o sentido do mundo extraordinário, ela se esforçava para encontrar uma forma de lidar com ele; durante o chá com a Lebre e o Chapeleiro, no entanto, ela não obtém sucesso.



FIGURA 31 – O CHÁ MALUCO E A PORTA NA ÁRVORE SEGUNDO OLIVEIRA



FONTE: CARROLL (1997, p. 77).

LEGENDA: Dos ilustradores de *Alice* escolhidos para esta pesquisa, somente Browne e Oliveira ilustram a árvore com uma porta em seu interior. Ao contrário do ilustrador inglês, que ilustra a árvore isoladamente, Oliveira coloca o Chapeleiro e a Lebre em destaque no primeiro plano da imagem, enquanto Alice está no fundo, prestes a abrir a porta na árvore, criando uma noção de espacialidade para a cena.

Sentindo-se confrontada, Alice vai embora. No caminho, ela encontra uma árvore que tinha uma porta em seu interior, acha a situação bastante curiosa e decide entrar para ver onde a porta iria dar – sendo movida, mais uma vez, por sua curiosidade. Sendo assim,

[Alice] Viu-se novamente no salão comprido, perto da mesinha de vidro. ‘Desta vez vou me sair melhor’, disse para si mesma, e começou por pegar a chavezinha de ouro e destrancar a porta que dava para o jardim. Em seguida tratou de mordiscar o cogumelo (tinha guardado um pedaço no bolso) até ficar com uns trinta centímetros; depois seguiu pela pequena passagem; e então... encontrou-se finalmente no jardim encantador, entre as fontes de água fresca. (CARROLL, 2013a, p. 62).

Alice cumpre a primeira sucessão de provas e chega, enfim, ao jardim que tanto desejara conhecer, voltando exatamente ao ponto de onde partira: o salão comprido repleto de portas trancadas. Embora o espaço e a situação sejam os mesmos do início, Alice está mudada

após ter passado pelas provas e constantes mudanças de tamanho ao longo da jornada; ela, inclusive, tem consciência disso quando diz para si mesma, “desta vez vou me sair melhor”.

Ainda que Alice cumpra seu objetivo de chegar ao jardim, a aventura não termina nesse instante porque a menina continua explorando o mundo extraordinário e conhecendo os outros seres que se encontram nesse novo ambiente. Quando chega ao jardim, Alice vê “uma grande roseira [que] crescia junto à entrada do jardim; suas flores eram brancas, mas três jardineiros estavam à sua volta, pintando-as de vermelho” (CARROLL, 2013a, p. 63). A menina acha a situação bastante curiosa e pergunta aos jardineiros por que estavam pintando as rosas. Eles lhe respondem que a roseira de rosas brancas havia sido plantada por engano e, para remediar o erro e evitar que a Rainha descobrisse e os mandasse decapitar, eles estavam pintando as rosas de vermelho. Assim, a Rainha é mencionada mais uma vez na narrativa e Alice a conhece logo em seguida, quando sua comitiva chega ao jardim.

Diferente dos seres que Alice encontrara anteriormente, os jardineiros e todo o cortejo real são cartas de baralho<sup>56</sup>. Em um primeiro momento, eles são descritos pelo narrador apenas como seres planos ou achatados com pés e mãos nos cantos, mas conforme a narrativa segue, o leitor descobre outros elementos que os constituem e os quais permitem visualizá-los efetivamente como cartas: os “dez soldados carregando paus” (2013a, p. 64) representam as dez cartas do naipe de paus [*clubs*], os “dez cortesãos [...] enfeitados com losangos vermelhos” (2013a, p. 64) são, por sua vez, as dez cartas do naipe de ouros [*diamonds*], e os dez infantes reais “[...] estavam todos enfeitados com corações” (2013a, p. 64), indicando as dez cartas de copas [*hearts*]. Além disso, alguns deles possuem nomes próprios que fazem referência a cartas específicas, como o Valete de Copas [*Knave of Hearts*], o Rei de Copas [*King of Hearts*] e a Rainha de Copas [*Queen of Hearts*], além de algumas cartas que indicam números do baralho, como o Cinco [*Five*] e o Sete [*Seven*], por exemplo, e que podem pertencer ao naipe faltante, ou seja, o naipe de espadas [*spades*], completando ao mesmo tempo o baralho e a comitiva da Rainha.

---

<sup>56</sup> É somente na tradução de Cademartori que o narrador revela logo no início da descrição que o cortejo real é composto por cartas de baralho, isto é, ele os apresenta como tendo “[...] a mesma forma dos três jardineiros: a de **cartas de baralho** com mãos e pés nos cantos” (CARROLL, 2010, p. 68, grifo nosso). Na tradução de Machado, o narrador também menciona que os soldados “tinham a mesma forma dos jardineiros” (1997, p. 82), mas não revela nesse momento que se trata de cartas. No idioma original e nas traduções de Borges e de Machado, os seres são apresentados primeiro como “[...] *oblong and flat, with their hands and feet at the corners*” (1992, p. 63), ou seja, “[...] alongados e chatos, com as mãos e os pés nos cantos” (2013a, p. 64) ou, ainda, “[...] retangulares e achatados, com pés e mãos nos cantinhos” (1997, p. 82), e é somente depois dessa apresentação que o leitor confirma a hipótese quando Alice diz que esses seres “não passam de um **baralho**” (2013a, p. 65, grifo nosso) ou “[...] não passam de **cartas de um baralho**...” (1997, p. 84, grifo nosso).

É interessante analisar a ilustração de Sardà para o cortejo real (FIGURA 32), pois a disposição que ela cria na imagem se assemelha a um castelo de cartas empilhadas. Além disso, ela posiciona as cartas de maneira hierárquica, seguindo a ordem apresentada na narrativa e também a ordem das cartas no baralho, começando por quatro cartas que representam os soldados na base, seguidos por três prováveis arautos (sem indicações de brasões em suas roupas, mas representados pelas cornetas de anúncio), pelo Valete de Copas que é ao mesmo tempo o carrasco (vestindo o capuz característico e portando um machado) e, ao seu lado, o Rei de Ouros (indicado por uma pequena coroa e pelos losangos em sua túnica). Em seguida, há a Dama de Copas (igualmente indicada pela pequena coroa e pelos corações em sua vestimenta) e ao seu lado, provavelmente uma versão masculina da Dama de Copas, o Coelho Branco representando o arauto da casa/naipe de Copas, e, por fim, a Rainha e o Rei de Copas no topo.

FIGURA 32 – O CORTEJO DE CARTAS SEGUNDO SARDÀ



FONTE: CARROLL (2019, p. 107).

Desta vez, Alice não possui um objetivo específico que guie sua aventura, mas ela ainda é motivada por sua própria curiosidade: primeiro sobre as rosas pintadas de vermelho pelos jardineiros e depois pelo jogo de croqué com a Rainha. Ainda que o croqué seja um esporte que exista na realidade concreta desde meados do século XIX, ele possui regras e equipamentos específicos no mundo extraordinário que são diferentes do usual: em primeiro lugar, são utilizados animais vivos (flamingos e ouriços) em vez do malho e da bola, dificultando as jogadas; e em segundo, os arcos por onde a bola deveria passar são feitos pelo corpo dos próprios soldados da Rainha, que se dobravam no campo. Como se não bastasse, todos os jogadores jogam simultaneamente, deixando o esporte ainda mais confuso – o narrador, inclusive, comenta que Alice “[...] nunca vira um campo de croqué tão curioso na sua vida” e “logo chegou à conclusão de que aquele era realmente um jogo muito difícil” (CARROLL, 2013a, p. 67) já que, além da própria dificuldade em jogá-lo, a Rainha mandava cortar a cabeça de alguém a cada instante, deixando todos apreensivos. Alice acaba se afastando do jogo por um instante e reencontra a Duquesa, que estava com um melhor humor do que quando a menina a vira pela primeira vez, e conhece o Grifo e a Tartaruga Falsa ao longo da praia [*sea-shore*]. Após algumas canções e histórias, Alice e o Grifo escutam que um julgamento está prestes a começar e eles vão até lá.

O Rei e a Rainha de Copas presidiam o que é definido pelo narrador como um tribunal [*court of justice*] e nele estavam presentes todas as cartas do baralho, algumas aves, animais e o Coelho Branco, todos ao redor de uma mesa posicionada no centro e sobre a qual se encontrava uma travessa de tortas. O motivo para estarem ali era justamente as tortas, como pode ser percebido nos versos da acusação proferidos pelo Coelho Branco:

*A Rainha de Copas fez várias tortas  
Todas numa só fornada.  
O Valete de Copas furtou as tortas  
E não deixou sobrar nada!* (CARROLL, 2013a, p. 89, grifo do autor)<sup>57</sup>.

Em outras palavras, o Valete de Copas fora acusado de roubar as tortas da Rainha e por essa razão se encontrava preso. Em meio aos depoimentos prestados pelo Chapeleiro e pela cozinheira, Alice sente que está crescendo espontaneamente (sem ter bebido ou comido nada), até que ela é chamada para depor no tribunal. Assim, ela começa a enfrentar a última prova no mundo extraordinário antes de retornar ao seu mundo de origem.

---

<sup>57</sup> Os versos de acusação que aparecem na narrativa de *Alice* são os mesmos versos que iniciam o poema inglês *The Queen of Hearts*, como apontam Gardner (2013) e Reichertz (1997).

Ainda que Alice tenha sido confrontada durante a aventura e em muitos momentos ela tenha ficado apreensiva por causa disso, suas reações ao mundo extraordinário deixam de ser defensivas e assumem um tom mais ofensivo nesse momento. Essa mudança de conduta é desenvolvida ao longo da narrativa, mas é durante o tribunal que ela se consolida, pois Alice não só é confrontada pela acusação do júri como ela também o confronta. Um dos motivos para tal comportamento é que Alice crescera e estava maior do que todos no tribunal e, por essa razão, sentia-se segura com seu tamanho e não tinha medo de nenhuma das criaturas ali presentes, nem mesmo do Rei ou da Rainha – quando o Rei está falando sobre os versos escritos na carta, inclusive, a menina chega a interrompê-lo dizendo: “‘Se alguém conseguir explicar esses versos’, disse Alice (crescera tanto nos últimos minutos que **não sentia nem um pouquinho de medo de interrompê-lo**), ‘dou-lhe seis pence<sup>58</sup>’” (CARROLL, 2013a, p. 99, grifo nosso). Alice vai ainda mais longe, pois logo em seguida enfrenta também a Rainha que, além de possuir um péssimo temperamento, representava o grau de autoridade máximo no tribunal. O confronto acontece quando Alice questiona o fato de a Rainha exigir a sentença antes do veredito, ao que a Rainha manda a menina calar a boca e Alice se recusa, dizendo que não iria se calar. O clímax da história é atingido nesse instante, quando a Rainha manda decapitar Alice e a menina diminui de tamanho da mesma forma espontânea como crescera antes; em seguida, o baralho de cartas salta sobre ela e Alice retorna, enfim, à ribanceira do início da história.

### 2.2.2 As provas enfrentadas por Coraline em busca dos pais

No caso das provas de Coraline, antes de a menina voltar ao outro apartamento para recuperar seus pais, ela se prepara coletando itens de necessidade: primeiro ela veste um roupão sobre o pijama e calça seus chinelos; em seguida procura por uma lanterna e, como a que encontra está com uma luz fraca, decide pegar uma vela que era usada para emergências; ainda, coloca duas maçãs em cada bolso do roupão e, por fim, pega a chave que abre a porta da sala de visitas e a pedra com um furo no meio. A cautela de Coraline e o ato de preparar-se para voltar ao outro apartamento demonstram que a menina tem consciência do perigo que corre porque sabe o que vai encontrar quando chegar, afinal, ela já estivera lá antes. Além

---

<sup>58</sup> Do inglês, *sixpence*, se refere a uma das moedas utilizadas no Reino Unido até 1971. Logo depois da corrida em comitê, o leitor descobre que Alice possuía apenas alguns confeitos e um dedal em seus bolsos; conseqüentemente, o leitor sabe que, na cena do tribunal em questão, devido à crescente autoconfiança da personagem, ela está blefando, pois não tinha nenhuma moeda para oferecer.

disso, uma comparação é estabelecida entre as duas vezes que Coraline vai ao outro apartamento – isto é, na primeira vez, a menina não imagina o que vai encontrar no apartamento que julgava estar vazio e é guiada por sua curiosidade, enquanto na segunda vez, ela é movida pela necessidade de voltar, mesmo contra sua própria vontade, para recuperar seus pais. Enfim, Coraline atravessa o corredor e chega mais uma vez ao outro apartamento, acompanhada pelo gato preto.

Exatamente como na primeira vez em que esteve no outro apartamento, Coraline é recebida por uma voz feminina que chama por ela; a menina fica aliviada ao ouvi-la, pensando que havia encontrado sua mãe, mas logo descobre que era a mãe do outro mundo quem lhe chamava. A dificuldade de Coraline em identificar a dona da voz se deve primeiramente ao fato de que a voz da outra mãe era “[...] tão semelhante à da sua verdadeira mãe que Coraline mal conseguia distingui-las” (GAIMAN, 2003, p. 60), mas também porque a confusão entre as duas mães é sustentada pela própria narrativa quando o narrador utiliza substantivos vagos ou ambíguos para descrever a origem dessa voz. Em outras palavras, tanto na primeira quanto na segunda vez em que Coraline escuta a voz ao chegar no outro apartamento, ela é definida inicialmente como pertencente a “uma mulher” [*a woman*] – podendo ser, portanto, qualquer mulher; em seguida, ela é comparada com a voz da mãe de Coraline e o número de possibilidades é reduzido para dois, ou seja, quem falava naquele momento poderia ser de fato a mãe de Coraline ou a outra mãe. Além do suspense criado pelo narrador, a outra mãe aproveita a semelhança entre as vozes e a utiliza para enganar Coraline e, assim, atraí-la para o seu mundo – ainda que sejam parecidas fisicamente, a outra mãe possui características que a distinguem da mãe verdadeira de Coraline (a pele branca como papel, as unhas vermelhas e compridas, os olhos de botão, entre outras) e, por essa razão, ela mostra primeiro sua voz para conseguir atrair a curiosidade da menina sem suspeitas.

FIGURA 33 – A VOZ SEGUNDO RUSSELL



FONTE: GAIMAN; RUSSELL (2008, p. 30).

LEGENDA: Russell capta a sensação de familiaridade que Coraline sente ao ouvir a voz e resume o suspense da cena em apenas um quadro por meio dos balões de fala, ou seja, para a menina a voz misteriosa se parece com a voz de sua mãe, mas o leitor ainda não sabe de quem se trata.

Apesar de estar se sentindo muito assustada, Coraline procura manter a coragem e pergunta abertamente à outra mãe onde estão seus verdadeiros pais. Querendo manter a menina consigo, a outra mãe lhe diz que seus pais a abandonaram porque se cansaram dela – ela, inclusive, os mostra no espelho voltando para casa contentes após terem passado férias sem Coraline. Sem querer acreditar no que a outra mãe lhe contava, Coraline “esperava que o que acabara de ver não fosse real, mas não estava tão segura disso quanto parecia” (GAIMAN, 2003, p. 63), e a dúvida é sustentada principalmente por causa do objeto escolhido pela outra mãe, isto é, o espelho – o mesmo objeto em que Coraline vira os pais pedindo socorro em seu apartamento. É somente quando a menina vê “um lampejo de raiva autêntica” (GAIMAN, 2003, p. 63) passar rapidamente pelo rosto da outra mãe que ela se convence de que estava sendo enganada. Dessa forma, sem saber onde seus pais poderiam estar e sem poder voltar para casa porque a outra mãe trancara a porta da sala de visitas, Coraline pede ajuda para o gato preto que a aconselha a desafiar a outra mãe. Ainda que não soubesse a que tipo de desafio [*challenge*] o gato se referia, Coraline decide adotar o plano.

No dia seguinte, Coraline troca seu pijama por uma roupa do guarda-roupa de seu outro quarto e é interessante notar que a menina, em vez de escolher uma das diversas fantasias que eram “[...] o tipo de roupa que adoraria ter pendurada em seu armário em casa” (GAIMAN, 2003, p. 69), ela prefere usar uma roupa mais comum: um suéter e um par de jeans escuros. Mesmo que de maneira sutil, essa escolha indica que Coraline já não se interessa mais pelas coisas extraordinárias do outro mundo do mesmo modo que se interessara por elas da primeira vez, como se uma espécie de encantamento estivesse se desfazendo. De qualquer forma, com seu amuleto no bolso da nova roupa, Coraline volta a explorar a casa e descobre que o seu exterior é um espaço ainda mais estranho do que o interior, pois em certo ponto do bosque [*wood*] que rodeava a casa, a menina nota que

O mundo que ela estava percorrendo era um nada descolorido, como uma folha de papel em branco ou um enorme quarto branco vazio. Não tinha nenhuma temperatura, nenhum cheiro, nenhuma textura e nenhum sabor.

*Certamente não é névoa*, concluiu Coraline, embora não soubesse do que se tratava. Por alguns instantes, imaginou que tinha ficado cega. Mas não, conseguia enxergar a si mesma claramente como o dia. Não havia chão sob seus pés, apenas uma brancura nevoenta e leitosa. (GAIMAN, 2003, p. 72, grifo do autor).

O outro mundo, então, deixa de ser um espaço reconhecível porque não apresenta nada que possa ser comparado à realidade de Coraline e nem compreendido por seus sentidos. Na ilustração de Riddell para esse ambiente (FIGURA 34), o ilustrador se utiliza da “brancura” [*whiteness*] que descreve esse lugar no texto para representar o “nada descolorido”

[*pale nothingless*]: Coraline e o gato não possuem sombras ou qualquer tipo de marcação sob seus pés para definir o chão, e no canto superior direito da imagem, ocupando menos de um terço do quadro, há algumas hachuras escuras que vão ficando cada vez mais claras e finas, enquanto o restante da imagem é dominado pela cor branca, reforçando a ideia de que as duas personagens estão no nada. No texto, quando o gato preto encontra Coraline nesse espaço estranho e a menina diz a ele que o está explorando, o animal a alerta de que é um “lugar ruim” [*bad place*] (GAIMAN, 2003, p. 73; 2012, p. 71).

FIGURA 34 – O “LUGAR RUIM” SEGUNDO RIDDELL



FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

O gato diz ainda que não há nada para ser visto ou descoberto ali porque era “[...] simplesmente o exterior, a parte do lugar que ela [a outra mãe] não se deu o trabalho de **criar**” (2003, p. 73, grifo nosso). O outro pai também atribui a criação do outro mundo e dos seres que o habitam à outra mãe quando ele conta para Coraline que naquele mundo não havia outro lugar a não ser a casa e o jardim, pois “foi tudo o que ela [a outra mãe] fez: a casa, o terreno e as pessoas da casa. **Ela fez e esperou**” (GAIMAN, 2003, p. 70, grifo nosso). Dessa forma, é possível interpretar a construção desse mundo como mais uma forma de a outra mãe



atrair Coraline para perto, principalmente quanto ele é comparado pelo gato a uma teia de aranha [*spider's web*], conferindo-lhe um aspecto extraordinário, mas ao mesmo tempo predatório. Em outras palavras, a outra mãe cria esse mundo a partir dos gostos de Coraline para seduzi-la e, em seguida, prendê-la nele – como em uma teia de aranha.

Com a ajuda do gato preto, Coraline volta para a outra casa e reencontra a outra mãe. Esta tenta agradar a menina de todas as formas, propondo jogos, guloseimas e atividades, mas Coraline não só nega tudo que lhe é oferecido como demonstra claramente a aversão que sente pela outra mãe, utilizando adjetivos pejorativos como “nojenta, estranha e má” (GAIMAN, 2003, p. 77)<sup>59</sup>. Ao confrontar de maneira tão explícita a outra mãe, Coraline acaba sendo trancada por ela no espelho como forma de castigo e, assim, a menina conhece as três crianças que também foram aprisionadas e abandonadas ali pela outra mãe – ou o que sobrou delas, pois em meio à escuridão, “Coraline estava vendo, ou imaginava ver, três formas, cada qual tão lânguida e pálida como a lua durante o dia” (GAIMAN, 2003, p. 82). Ainda presa no espelho, Coraline descobre que a outra mãe roubou e escondeu as almas das crianças depois que se alimentara delas e, portanto, esta personagem é vista mais uma vez como uma figura predatória. Além disso, quando Coraline menciona às crianças que está em busca de seus pais, que também estão aprisionados em algum lugar do outro mundo, uma delas pede para que Coraline procure por suas almas e, dessa forma, ajude a libertá-las; para tal, elas sugerem algo muito importante para a menina: “olhe através da pedra” (GAIMAN, 2003, p. 86), ou seja, a pedra com um furo no meio que Coraline recebera de suas vizinhas no início da história. Em vista disso, a menina recebe mais uma tarefa e começa a enfrentar sua sucessão de provas para recuperar seus pais e as almas das três crianças do espelho.

Após ser libertada do espelho, a primeira prova que Coraline tem de cumprir é desafiar a outra mãe, como o gato preto a aconselhara a fazer. A menina decide propor a ela um jogo de exploração no qual, se ganhasse, a outra mãe deveria deixá-la ir embora junto de seus pais e das crianças no espelho, e se perdesse, Coraline se ofereceria como prêmio, ou seja, ela ficaria no outro mundo e deixaria que lhe pregassem os botões nos olhos. Coraline pede uma garantia para a outra mãe de que ela cumpriria com sua palavra e esta jura primeiro pelo túmulo de sua própria mãe, o tipo de juramento que a menina não aceita, e então ela jura por sua mão direita e, assim, as duas fecham negócio – esta mão, inclusive, tem papel importante mais para frente da história. Enfim, como Coraline já havia explorado a casa e o terreno anteriormente, ela tinha consciência dos lugares que poderia investigar ou não e sabe,

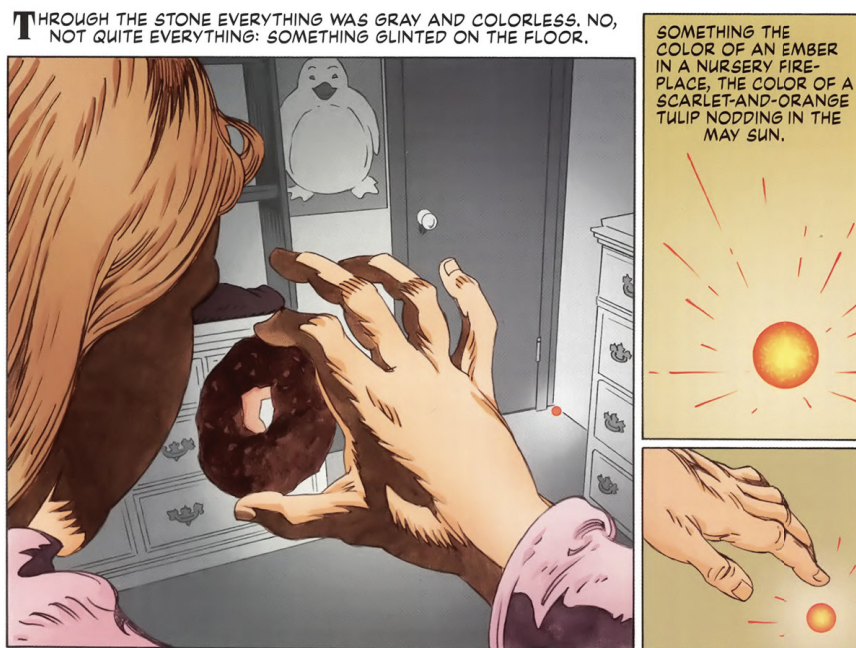
---

<sup>59</sup> No original, “*Sick and evil and weird*” (GAIMAN, 2012, p. 76).

por exemplo, que “explorar o jardim e o terreno da casa estava fora de questão, [...]. Eles não existiam, não eram reais. Não havia quadra de tênis abandonada no mundo da outra mãe, nem poço sem fundo. Tudo o que havia era a casa em si” (GAIMAN, 2003, p. 92); sendo assim, ela decide procurar por seus pais e pelas almas das três crianças dentro da outra casa.

Ainda que Coraline não soubesse exatamente como eram as almas das crianças, que tamanho elas tinham e por onde deveria começar a procurar por elas, ao se olhar no espelho do corredor ela vê que a pedra com um furo no meio “[...] brilhava suavemente como um carvão verde” (GAIMAN, 2003, p. 94) em sua mão e lhe indicava o caminho a ser seguido por meio de “um rastro de fogo verde” (2003, p. 94) que, naquele momento, se direcionava para o outro quarto de Coraline. Lá, ela procura pelas almas nos armários, gavetas e caixa de brinquedos, até que se lembra do conselho que as crianças lhe deram de olhar pelo furo da pedra. Ao fazê-lo, Coraline vê o mundo sob uma cor acinzentada, exceto por um objeto no chão que brilhava como “[...] uma brasa na lareira de um quarto de criança, da cor de uma tulipa escarlata e alaranjada” (2003, p. 95) e descobre depois que se tratava de uma bola de gude cinza que rolara da caixa de brinquedos quando a menina despejara seu conteúdo sob o tapete do quarto (FIGURA 35).

FIGURA 35 – A ALMA NA BOLA DE GUDE SEGUNDO RUSSELL



FONTE: GAIMAN; RUSSELL (2008, p. 108).

Na adaptação de *Coraline* para os quadrinhos, Russell aproveita o recurso visual utilizado no texto de Gaiman: quando Coraline olha através do buraco da pedra, o mundo

assume uma cor acinzentada. No quadro à esquerda, por exemplo, Coraline é representada em primeiro plano e de costas para o leitor/espectador – tanto a menina quanto a pedra são coloridos, mas o fundo da imagem está em preto e branco, permitindo que o leitor/espectador possa ver o mesmo que a personagem vê através da pedra, e formando o contraste com a pequena bola de gude brilhando no canto, representando a primeira alma encontrada.

Do mesmo modo que a pedra com um furo no meio brilhara em uma cor diferente de sua cor original, visto que ela é descrita pelo narrador como “um cristal desconhecido **marrom**” (GAIMAN, 2003, p. 94, grifo nosso) e brilha sob uma luz verde no reflexo do espelho, a bola de gude também aparece com uma cor diferente através do furo da pedra. Essa diferenciação entre as cores serve como uma estratégia narrativa para marcar a importância dos objetos em questão, pois a pedra é um amuleto especial e a bola de gude representa a alma de uma das crianças. Embora as ilustrações de McKean para a obra sejam monocromáticas, o ilustrador consegue destacar a pequena bola de gude em meio aos brinquedos espalhados pelo quarto por meio de uma aura luminosa (FIGURA 36): ao passo que diversos objetos e brinquedos estão espalhados pela imagem, sob um fundo cinza, a bola de gude está exatamente no centro, rodeada por um retângulo branco que a destaca.

FIGURA 36 – A ALMA NA BOLA DE GUDE SEGUNDO MCKEAN



FONTE: GAIMAN (2003, p. 88).

Ao solucionar uma maneira de encontrar as almas, Coraline continua sua exploração e descobre que a segunda alma está no outro apartamento das outras senhoritas Spink e Forcible. Quando a menina visita esse espaço pela primeira vez, se depara com um teatro repleto de poltronas e cachorros sentados sobre elas; durante a segunda visita, no entanto, o teatro está abandonado e malcuidado. Da mesma forma que o espaço se altera entre as duas vezes que Coraline esteve nele, o mesmo acontece com as outras senhoritas Spink e Forcible: quando a menina as vê pela primeira vez, elas se apresentavam no palco como duas jovens “[...] magras, pálidas e muito bonitas” (GAIMAN, 2003, p. 44) e, na segunda vez, as duas são transformadas em uma criatura horrenda, dentro de um casulo [sac] grudado na parede. Coraline não deseja se aproximar do casulo, porém, ao olhar pelo furo da pedra, vê que a segunda alma está presa em uma das mãos da criatura. Segundo o narrador, “[Coraline] nunca se sentira tão apavorada, mas, mesmo assim, seguiu em frente até chegar ao casulo” (GAIMAN, 2003, p. 99) e alcançar a bola de gude, fugindo logo em seguida em meio aos cachorros-morcegos que voavam a sua volta e aos gritos da criatura.

Antes de encontrar a última das três almas, Coraline é enganada pela outra mãe quando esta lhe entrega a chave que dá acesso ao outro apartamento vazio, indicando que ali poderia haver algo que lhe ajudasse em sua jornada. Coraline não havia visitado ou explorado esse espaço durante sua primeira visita ao outro mundo, então realmente não sabia o que poderia encontrar lá e decide tentar a sorte, mas ao entrar no apartamento não vê nada nele a não ser poeira, silêncio e vazio. Quando chega ao último cômodo que antigamente deveria ter sido um quarto por causa das marcas de poeira no chão, Coraline vê uma grande argola de metal presa no assoalho e, ao puxá-la, “um quadrado de chão terrivelmente duro, lento e pesado, preso por dobradiças, se abriu: era um alçapão” (GAIMAN, 2003, p. 106). Nele, Coraline só podia ver o escuro e nada mais além disso, nem mesmo pelo furo da pedra – e a escuridão aqui é mais uma vez uma forma de representar o desconhecido. Mesmo assim, a menina decide descer pelo buraco do alçapão e lá embaixo encontra o outro pai, totalmente desfigurado e diferente do verdadeiro pai de Coraline, tanto que ela demora para reconhecê-lo e o vê inicialmente como uma coisa “[...] pálida e inchada como uma larva, as pernas e os braços finos como varas. Quase não havia traços em seu rosto, que se inchava e inflava como massa de pão fermentada” (GAIMAN, 2003, p. 107). Apesar de sua aparência assustadora, ele não ataca Coraline e incentiva a menina a fugir dali porque a outra mãe queria que ele a machucasse, visto que estava muito zangada com ela e queria vencer o desafio a qualquer custo; no entanto, ao mesmo tempo em que o que sobrara do outro pai estava sendo sincero com ela, “parecia estar crescendo e ficando mais desperto” (GAIMAN, 2003, p. 109) e

começa a avançar na direção de Coraline em seguida. O que é bastante curioso na composição desse espaço é o uso do alçapão [*trapdoor*], pois no idioma original a palavra *trap* pode significar “armadilha” e, dessa forma, o alçapão ou “porta-armadilha” pode ser entendido na narrativa como um indício da emboscada tramada pela outra mãe.

Após conseguir fugir do outro pai e trancar a porta atrás de si, Coraline está cansada e desejando ir para casa, mas rumo ao apartamento restante, ou seja, o apartamento do outro velho maluco. De alguma forma, Coraline sabia que esse espaço seria o mais terrível de explorar antes mesmo de explorá-lo, pois se o apartamento do verdadeiro velho maluco já não lhe agradava, ela tinha certeza de que este seria ainda pior, começando pelo cheiro forte de comida apodrecida. Logo que entra no apartamento do outro velho maluco, Coraline escuta uma canção muito similar àquela que ouvira em seu sonho e quando visitara o outro mundo pela primeira vez, vinda de “[...] uma dúzia ou mais de minúsculas vozes no apartamento escuro” (GAIMAN, 2003, p. 114). As formas escuras de olhos vermelhos que cantavam, como descreve o narrador, se escondem quando a menina se aproxima e o leitor pode interpretá-las como sendo os mesmos ratos que apareceram anteriormente para Coraline no outro quarto.

Além das vozes sussurrantes, Coraline escuta outra voz que sussurra por ela em uma sala distante. Ainda que essa seja a mesma tática utilizada pela outra mãe para atrair Coraline para perto, há algumas diferenças nessa nova situação: a primeira delas é que, a princípio, a voz não tem gênero, isto é, ela é descrita pelo narrador apenas como “[...] **uma voz** sussurrante, arranhada e seca” (GAIMAN, 2003, p. 115, grifo nosso)<sup>60</sup> e poderia ser tanto uma voz masculina como feminina – porém tudo indica que se trate do outro velho maluco; e a segunda diferença é que essa voz não chama Coraline exatamente por seu nome, mas por “menininha” [*little girl*]. De qualquer maneira, a menina encontra o outro velho maluco sentado em um quarto “na penumbra, embrulhado em seu casaco e com seu chapéu” (GAIMAN, 2003, p. 115) e, assim que ele a vê, começa a conversar com ela e tenta convencê-la a ficar no outro mundo, assegurando que, se ficasse, teria tudo que quisesse. Ao olhar pelo furo da pedra, Coraline vê que a última alma brilhava no peito do homem, debaixo do casaco, e mesmo sem sentir a mínima vontade de se aproximar do velho, a menina segue até ele. Para sua surpresa, porém, vários ratos pretos começaram a sair do casaco do outro velho maluco assim que ela se aproxima, guinchando e fugindo para longe, e não sobrou nada além do

---

<sup>60</sup> No original, “*It was a rustling voice, scratchy and dry*” (GAIMAN, 2012, p. 116).

casaco no chão – dessa forma, justifica-se a indefinição de gênero trabalhada pelo narrador, pois ele não era homem nem mulher, nem mesmo humano.

Coraline se dá conta nesse momento de que a terceira alma não estava mais ali, mas nas patas dianteiras do rato preto maior, o qual se dirigia para fora do outro apartamento. Sem tirar os olhos dele, a menina corre em seu encaço, mas torce o pé e cai. Com isso, ela perde o rato de vista e sente que havia fracassado não só com sua tarefa, mas consigo mesma e com os pais e as crianças que prometera ajudar – de repente, escuta uma tosse e vê que o gato preto havia matado o rato e recuperado a bola de gude. Dessa forma, com a ajuda do gato, Coraline cumpre com a primeira parte da segunda tarefa, pois

Tinha todas as três bolas de gude, agora.  
Tudo o que precisava fazer era achar os seus pais.  
E Coraline percebeu com surpresa que essa parte era fácil. Sabia exatamente onde os seus pais estavam. Se houvesse parado para pensar, teria sabido o tempo todo. A outra mãe não podia criar. **Podia apenas transformar, alterar e modificar.**  
(GAIMAN, 2003, p. 120, grifo nosso).

Pouco depois de ter entrado no apartamento do outro velho maluco, Coraline se dá conta de que o outro mundo era uma versão distorcida de sua casa e, embora fossem muito parecidas, havia um objeto que existia apenas na outra casa: um globo de neve [*snow globe*] sobre o console da lareira na outra sala. Esse globo é descrito pelo narrador como “uma bola de vidro [...] com duas pessoas pequenas dentro dele” (GAIMAN, 2003, p. 71) e, considerando que Coraline vê os pais pedindo socorro no espelho de seu apartamento, é possível interpretar que naquele momento eles não estavam aprisionados no espelho em si, mas no próprio globo de neve. Assim, Coraline descobre onde eles estavam e parte para sua última prova: recuperar os pais e escapar do outro mundo.

Quando Coraline volta para o interior da outra casa, percebe que a outra mãe – como os demais seres do outro mundo – também estava diferente e já não “[...] se parecia absolutamente em nada com a sua própria mãe. [Coraline] Perguntou-se como pôde ter sido enganada e imaginado alguma semelhança” (GAIMAN, 2003, p. 124). Ainda que a outra mãe continuasse afirmando que a amava, Coraline tinha consciência de que ela estava furiosa e não a deixaria ir embora tão facilmente; por essa razão, ela mantém o gato preto em seu colo e finge não saber que seus pais estavam aprisionados no globo de neve, afirmando à outra mãe que eles estavam presos na passagem entre as duas casas. Como o narrador afirma, Coraline sabia que aquele “era o seu único caminho para casa, [...]. Mas tudo dependia de a outra mãe ter necessidade de se gabar da vitória, não apenas de vencer, mas mostrar que tinha vencido”

(GAIMAN, 2003, p. 126). Muito satisfeita por ver que Coraline estava errada e que perderia a aposta, a outra mãe destranca a porta para mostrar a ela que seus pais não estavam lá e, assim, Coraline age o mais rápido possível: ela primeiro joga o gato preto sobre a outra mãe, corre até a lareira, pega o globo de neve e o coloca em seu bolso e, enfim, vai até a porta chamando o gato para vir com ela. Mesmo com dificuldade, a menina fecha a porta atrás de si e caminha pelo corredor junto do gato preto, cumprindo a última prova e retornando para casa.

### 2.2.3 Comparação entre as aventuras de Alice e Coraline

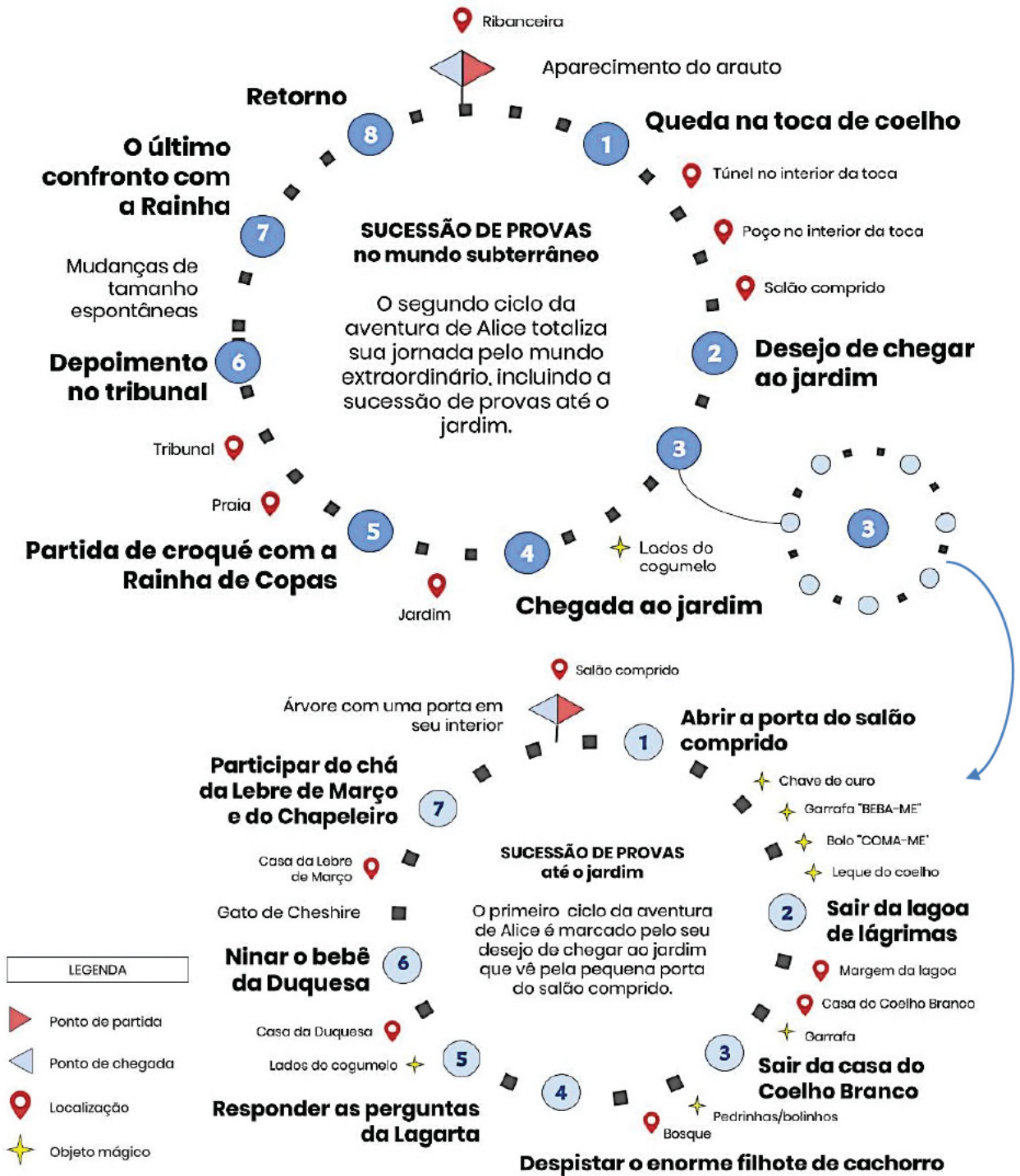
A sequência de provas que constitui a aventura de Alice pode ser classificada como cíclica porque, conforme a menina avança em sua jornada, ela volta ao estágio inicial de onde partira em pelo menos dois momentos da narrativa, isto é, quando retorna ao salão comprido após ter passado pela primeira sucessão de provas para chegar ao jardim, e depois quando enfrenta a Rainha de Copas e retorna à ribanceira onde começara toda a aventura. Dessa forma, a aventura é representada por meio de dois ciclos: o primeiro deles envolve a sucessão de provas ou desafios que Alice enfrenta para chegar ao jardim, partindo do salão comprido e depois voltando a ele, e faz parte do segundo ciclo, o qual configura toda a aventura da personagem no mundo extraordinário, desde a queda na toca de coelho até o tribunal acerca do roubo das tortas (FIGURA 37).

Como foi comentado anteriormente, além das provas propriamente ditas, Alice passa por algumas mudanças de tamanho que ora a favorecem ora a prejudicam durante a aventura – quando ela fica presa na casa do Coelho Branco porque crescera demais, por exemplo, a mudança de tamanho é prejudicial para a menina, mas quando ela pode crescer para alcançar a chave de ouro sobre a mesa do salão comprido e logo em seguida diminuir para passar pela pequena porta, a mudança é benéfica. Segundo Morton, a aventura de Alice é uma “[...] representação dramática da vida de uma criança no mundo adulto” (1960, p. 509, tradução nossa)<sup>61</sup> e, assim, as mudanças de tamanho na aventura podem ser interpretadas como metáforas para o crescimento infantil, isto é, uma forma ao mesmo tempo lúdica e angustiante de como a criança entende ou vê as mudanças pelas quais passa enquanto cresce, e as provas que ela enfrenta são tentativas não só de compreender esse mundo estranho, mas também de se adequar a ele.

---

<sup>61</sup> “*Alice’s fairytale adventures are dramatic representation of a child’s life in the adult world*” (MORTON, 1960, p. 509).

FIGURA 37 – A SUCESSÃO DE PROVAS EM ALICE



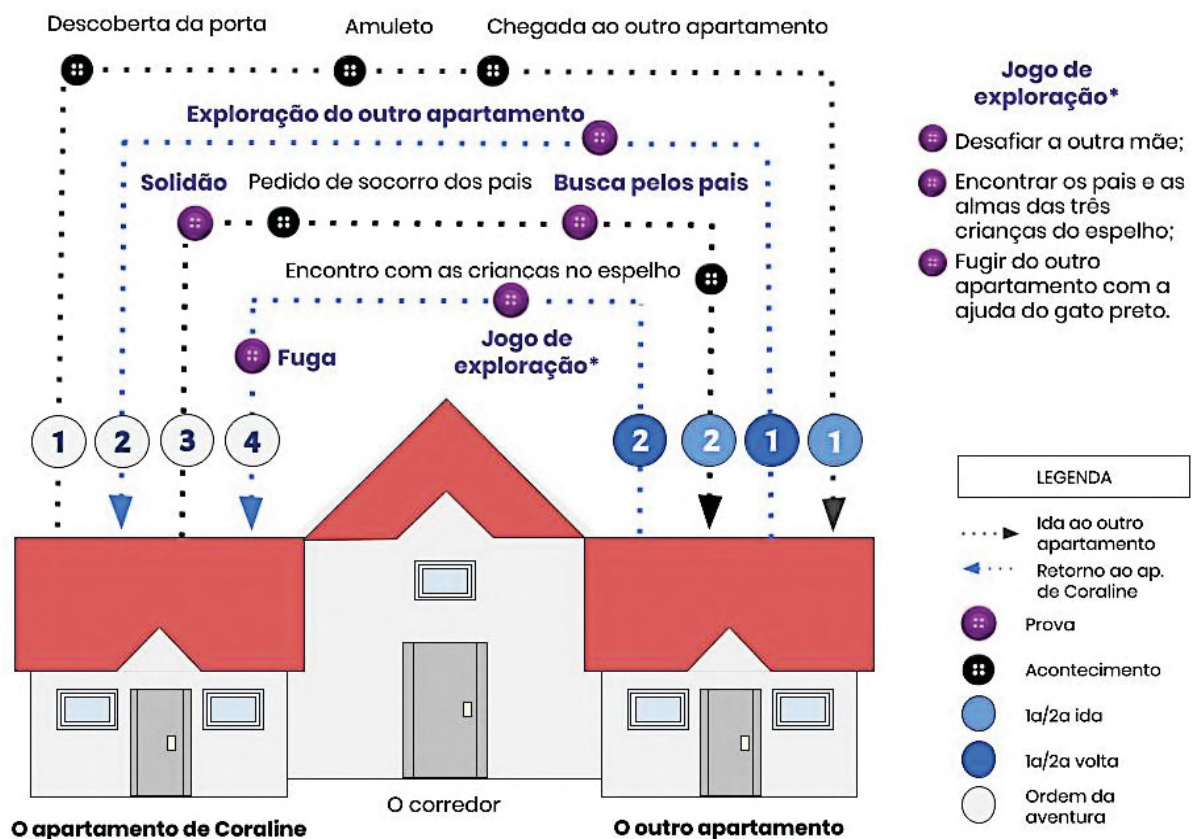
FONTE: A autora (2020).

As provas enfrentadas por Coraline também podem ser entendidas como cíclicas, visto que são configuradas pelo trânsito entre o seu mundo cotidiano e o mundo extraordinário criado pela outra mãe em um movimento de vai e volta (FIGURA 38). A diferença entre as jornadas de Alice e de Coraline, como foi comentado anteriormente, é que a



primeira é guiada pela vontade e pela curiosidade da criança, enquanto a motivação da segunda se altera conforme o desenrolar da aventura. Ainda, as provas que Coraline enfrenta têm um caráter de maior urgência do que as provas de Alice, pois a menina precisa deter a outra mãe. O que é interessante notar durante as provas em *Coraline* é que o outro mundo vai se desfazendo conforme a menina as cumpre e a outra mãe fica cada vez mais zangada: as cores mudam e se desvanecem, os seres se deterioram, e mesmo a aparência do mundo vai perdendo a sua forma. Mais do que o descontentamento e a raiva da outra mãe, no entanto, a transformação do espaço e dos seres do outro mundo acontece porque Coraline começa a vê-los com outros olhos. Em outras palavras, a diferença de perspectiva da criança frente ao mundo extraordinário é algo que vai se modificando à medida que a aventura se desenvolve, tanto em *Alice* quanto em *Coraline* – a diferença é que em *Coraline* o mundo extraordinário sofre mudanças físicas conforme o desenrolar da aventura e em *Alice*, ele se mantém inalterado.

FIGURA 38 – A SUCESSÃO DE PROVAS EM *CORALINE*



FONTE: A autora (2020).

Outro ponto em comum entre as aventuras de *Alice* e *Coraline* é a necessidade de as duas crianças lidarem com seus próprios desejos e frustrações. Na primeira obra, o episódio da lagoa de lágrimas exemplifica a insatisfação que Alice sente por não conseguir passar pela pequena porta do salão e chegar ao jardim a ponto de fazê-la chorar muito e ficar imersa nas próprias lágrimas. Essa é uma das cenas que demonstram a dificuldade que Alice sente em adaptar-se ao mundo extraordinário e às situações que ele lhe apresenta, além do desapontamento da menina diante das próprias expectativas. Além desse episódio, há momentos na narrativa em que a frustração de Alice se deve somente a fatores internos, mas também externos, relacionados principalmente ao fato de que a menina é frequentemente ignorada pelas criaturas desse mundo subterrâneo e que ela, por ser uma criança, não possui qualquer influência sobre ele (COVENEY, 1992; MORTON, 1960) – durante o chá na casa da Lebre de Março, por exemplo, mesmo que Alice tente se adaptar à situação, ela não consegue, e quando decide ir embora, a menina espera que as criaturas a chamem de volta, mas elas não o fazem, ignorando-a por completo. Em alguns momentos da narrativa de *Coraline*, a menina também se sente frustrada e ignorada, principalmente porque seus pais não realizam seus gostos ou desejos, como por exemplo quando a mãe de Coraline se recusa a comprar o par de luvas verdes-fosforescentes que a menina queria ou quando o pai não conversa ou brinca com ela, nem mesmo vira-se na cadeira do computador para falar com ela. Quando encontra o outro mundo e lá pode ter o que deseja com muita facilidade, no entanto, a menina percebe que aquele era um mundo de ilusão da outra mãe e que sentia falta de seus verdadeiros pais do jeito que eram. Como observa Coats, “Coraline está em busca dos próprios desejos”, mas ao se dar conta de que o outro mundo é uma construção da outra mãe, ela se vê “confinada nos desejos da outra mãe” (2008, p. 87, tradução nossa)<sup>62</sup>.

Por fim, o grande confronto enfrentado nas duas aventuras é construído diante das figuras de autoridade máxima que estão presentes no mundo fantástico, isto é, a Rainha de Copas em *Alice* e a outra mãe em *Coraline*. De acordo com Campbell, a última tarefa na aventura do herói é definida pelo “encontro com a deusa” e costuma resultar em um casamento a nível simbólico (1999, p. 111). No caso de *Alice* e *Coraline*, essa união não acontece, mas a representação feminina da deusa ainda está presente nas duas personagens mencionadas anteriormente, visto que a deusa é representada por uma mulher e pode se apresentar como uma divindade propriamente dita ou mesmo sob a figura da mãe. Embora a

---

<sup>62</sup> “[...] *Coraline is searching for her own desires. [...] As Coraline explores the grounds around the house, she realizes that everything has actually been constructed, or rather copied, by the other mother, [...]. She is confined to her other mother’s desire.*” (COATS, 2008, p. 87).

Rainha de Copas seja uma carta de baralho e não se saiba exatamente qual é a natureza da outra mãe, as duas personagens são consideradas nas obras como seres do sexo feminino e, nesse sentido, se encaixam na descrição de Campbell. No que diz respeito à outra mãe, suas características também se enquadram em outra categoria mencionada pelo autor quando este afirma que a figura materna nos mitos pode ser benéfica e protetora, mas igualmente maléfica e cruel (1999, p. 112). Em *Coraline*, a outra mãe se apresenta primeiramente como uma figura benigna e, em seguida, é desmascarada, revelando o seu aspecto maligno: em outras palavras, ela utiliza uma aparente bondade maternal como artifício para enganar Coraline com o intuito de devorá-la. Já no caso da Rainha, o temperamento imperioso e violento da personagem é afirmado logo em sua primeira aparição na história – segundo as notas de Gardner, inclusive, Carroll a imaginava “[...] como uma espécie de encarnação da paixão ingovernável – uma Fúria<sup>63</sup> cega e desnordeada” (CARROLL, 2013, p. 291).

Outro ponto que difere a Rainha de Copas da outra mãe é a presença dessas personagens durante a história, pois ainda que a Rainha seja a maior ameaça para Alice em sua aventura (ao menos fisicamente<sup>64</sup>), ela não aparece em tantos momentos da narrativa quanto a outra mãe em *Coraline*. De fato, a aventura de Alice se estabelece por meio de encontros inesperados com diferentes seres do mundo subterrâneo, os quais aparecem na história poucas vezes ou apenas uma vez, e o encontro de Alice com a Rainha acontece de maneira tão fortuita quanto os demais. Ao longo da aventura, a criança é confrontada de diversas maneiras e todos os seus esforços para se adequar ao mundo “cada vez mais estranhíssimo” (CARROLL, 2013a, p. 16) em que se encontra não possuem qualquer efeito; com isso, ela vai se tornando mais insatisfeita, culminando em sua revolta durante o julgamento no tribunal. O conflito em *Alice*, portanto, é construído por meio de vários desafios que a criança tem de enfrentar e resolver ao longo da aventura e que não necessariamente estão relacionados à Rainha de Copas, mas culminam no confronto final entre elas no tribunal. Ele acontece de forma gradativa na história conforme os encontros e as personagens se tornam mais incongruentes e intransigentes, e a Rainha representa o ápice

---

<sup>63</sup> Do mesmo modo que a Rainha é comparada à Fúria, a outra mãe também possui traços de outra criatura mitológica, a Górgona. Esse tópico será discutido no capítulo *A construção de mundos ficcionais*.

<sup>64</sup> Outras personagens enfrentam e de certa forma ameaçam Alice ao longo da narrativa, mas a Rainha manda decapitá-la em pelo menos dois momentos da história: logo após conhecê-la e durante o julgamento de Alice no tribunal. No início, Alice parece não ter tanto medo da Rainha, porém conforme o jogo de croqué acontece, o narrador afirma que “Alice começou a se sentir muito apreensiva. Era verdade que até agora não tivera nenhum conflito com a Rainha, mas sabia que isso podia acontecer a qualquer instante; ‘e nesse caso’, pensou, ‘que seria de mim? Eles são horrivelmente chegados a decapitar as pessoas aqui; o que me admira é que ainda sobre alguém vivo!’” (CARROLL, 2013a, p. 68).

dessa gradação porque, além de amedrontar a todos com as decapitações, ela tem poder soberano sobre as cartas de baralho e também sobre os demais seres do mundo extraordinário. Por outro lado, o estopim que gera o grande confronto também se deve em parte pela revolta de Alice quando ela diz “não” à Rainha. Em suma, como uma criança que se vê frequentemente ignorada e menosprezada pelos mais velhos, há na revolta de Alice uma tentativa de afirmar-se e de finalmente ser ouvida no mundo adulto, e o seu impacto causa nos leitores, especialmente os mais jovens, um “[...] súbito momento de glória, não preparado e inesperado, uma revolta bem-sucedida nas cidadelas da vida adulta, [...]” (MORTON, 1960, p. 513, tradução nossa)<sup>65</sup>.

A aventura de Coraline também apresenta em sua estrutura um conflito crescente que se desenvolve em torno das insatisfações da criança, mas os desafios que a menina enfrenta estão relacionados direta ou indiretamente com a outra mãe, ou seja, o grau de antagonismo entre as duas personagens é evidente na narrativa. Ainda que no início a outra mãe se mostre muito bondosa com Coraline e afirme continuamente seu amor pela menina, do mesmo modo que os outros seres também se mostram atenciosos com ela, alguns indícios são fornecidos na narrativa que criam uma sensação incômoda e de desconfiança pelo outro mundo. Em primeiro lugar, o narrador comenta que “**havia algo faminto** nos olhos de botões do [outro] velho [do andar de cima], que fazia Coraline sentir-se inquieta” (GAIMAN, 2003, p. 37, grifo nosso). Em segundo, o gato preto diz para a menina que fora “[...] sensato da sua parte trazer proteção” (2003, p. 41), mesmo sem mencionar o que poderia ameaçá-la naquele lugar. E por fim, quando os outros pais propõem a Coraline que ela fique com eles para sempre, com a condição de pregar os botões nos olhos, a menina desconfia de suas atitudes porque o outro pai diz a ela que não vai doer e, seguindo a lógica infantil, “Coraline sabia que quando os adultos falavam que alguma coisa não ia doer, quase sempre doía” (2003, p. 48). A ameaça, enfim, se concretiza quando Coraline percebe que seus pais verdadeiros foram raptados pela outra mãe e que ela terá de enfrentá-la para recuperá-los.

Como acontece com Alice, Coraline se revolta contra a outra mãe e lhe diz não várias vezes, mas acaba sendo castigada por seu mau comportamento. Pouco antes de prender a menina no espelho do final do corredor, a outra mãe “[...] foi se levantando, levantando, levantando, ficando cada vez mais alta. Parecia mais alta do que Coraline se lembrava” (GAIMAN, 2003, p. 78) e, a partir desse momento, o conflito entre as personagens começa a

---

<sup>65</sup> “[...] *there is a sudden moment of glory, unprepared for and unexpected, a successful revolt in the very citadels of adult life, [...]*” (MORTON, 1960, p. 513).

se definir, pois antes Coraline sentia apenas uma inquietação perto da outra mãe, mas ao conhecer as três crianças no espelho, ela se dá conta da verdadeira ameaça que esta apresenta – e o crescimento repentino da outra mãe é uma forma de simbolizar isso. Logo após Coraline voltar ao outro apartamento, ela pergunta ao gato preto:

— Por que ela [a outra mãe] me quer? [...]. Por que quer que eu fique aqui com ela?  
 — Quer algo para amar, acho — respondeu o gato. — Algo que não seja ela. Pode ser que queira **algo para comer** também. É difícil dizer com criaturas daquelas. (GAIMAN, 2003, p. 65, grifo nosso).

Quando está presa no espelho, por sua vez, Coraline pergunta o que acontecera com as crianças e elas lhe dizem que a outra mãe as deixou ali depois de roubar seus corações e almas – uma delas, inclusive, diz que a outra mãe os prendeu e “se alimentou” deles “até que nada sobrou” (GAIMAN, 2003, p. 84). Dessa forma, o “[...] extremo medo de ser devorado, dominante em muitas outras histórias infantis como ‘Chapeuzinho Vermelho’ e ‘João e Maria’ [...]” (HOSSEINPOUR; MOGHADAM, 2016, p. 98, tradução nossa)<sup>66</sup> também se torna parte do conflito – mais ainda, o ato de devorar é tratado na obra não só de maneira física, mas simbólica, pois Coraline teme a perda de sua própria identidade nesse processo. Sendo assim, ainda que de maneiras particulares, as aventuras de Alice e Coraline também se configuram pelo conflito interior das crianças, uma jornada que expõe seus medos e anseios, mas também onde aprendem a superar suas limitações.

### 2.3 O RETORNO E O CUMPRIMENTO DA ÚLTIMA PROVA

Após o afastamento do mundo inicial e as provas que se seguem, a última parte da aventura do herói consiste em seu retorno para casa. Assim como a separação e a iniciação podem aparecer sob formas muito variadas na aventura, o retorno também é representado de diferentes maneiras; entre elas, há o que Campbell define como “a fuga mágica” (1999, p. 198). Esse tipo de retorno geralmente acontece em razão de uma força sobrenatural que pode ser benéfica ou maléfica para o herói ou heroína, ou seja, ela pode tanto auxiliar o seu retorno para casa quanto dificultá-lo ao inserir obstáculos no caminho de volta, ou mesmo iniciar uma perseguição ao herói ou heroína. No caso de *Alice* e *Coraline*, o retorno das personagens também se dá por meio da fuga, mas a transição do mundo extraordinário para o mundo

---

<sup>66</sup> “The motif of the extreme fear of being devoured, dominant in many other children’s stories like ‘Little Red Riding Hood’ and ‘Hansel and Gretel’, [...]” (HOSSEINPOUR; MOGHADAM, 2016, p. 98).

cotidiano acontece de maneira distinta nas duas obras: na primeira, o retorno é praticamente imediato, enquanto na segunda ele é mais gradual. Logo após o conflito no tribunal, quando as cartas de baralho pulam sobre Alice, atingindo o ponto máximo do clímax da história,

Alice deu um gritinho, um pouco de medo e um pouco de raiva, tentou repeli-los [o baralho] e **se viu deitada na ribanceira**, a cabeça no colo da irmã, que afastava delicadamente algumas folhas secas que haviam voejado das árvores até seu rosto. ‘Acorde, Alice querida!’ disse sua irmã. ‘Mas que **sono comprido** você **dormiu!**’ (CARROLL, 2013a, p. 101, grifos nossos).

Uma vez que Alice está no mundo subterrâneo (mais especificamente no tribunal) e volta para seu mundo familiar e cotidiano (a ribanceira do início da história) em um curto espaço de tempo, a rápida mudança de ambiente é justificada no texto pelo despertar de Alice – isto é, a sua aventura no mundo extraordinário é tida como um sonho. Desse modo, a fuga mágica de Alice acontece quando sua irmã a acorda e permite que ela escape do tribunal e do sonho, e pode ser classificada como a “assistência externa” de que fala Campbell (1999, p. 206), quando o herói ou heroína é resgatado de alguma forma pelo mundo exterior.

Na ilustração de Browne para a cena (FIGURA 39), Alice é representada praticamente de forma espelhada em duas imagens: na primeira, cartas de baralho caem sobre ela, enquanto na segunda elas são substituídas por folhas secas de árvores. Mesmo que as cartas e as folhas cubram os olhos de Alice, é possível identificar que eles estão abertos na primeira imagem e fechados na segunda, indicando o fato dela estar dormindo – na primeira imagem, inclusive, a carta que cai sobre o rosto de Alice e cobre seus olhos é o valete de copas, remetendo ao carrasco do tribunal. Ainda, as cores utilizadas no fundo das imagens podem ser interpretadas como uma continuação, começando do preto na parte superior da primeira imagem, partindo para o azul escuro e depois o azul claro na parte inferior; ele continua, por sua vez, na parte superior da segunda imagem, indo para tons de azul ainda mais claros até chegar ao branco. Dessa forma, é possível interpretar que a tensão do sonho – ou pesadelo – vai se dissipando conforme as cores vão ficando mais iluminadas e, conseqüentemente, conforme Alice vai despertando. Ainda, considerando que as cartas de baralho são representadas no seu tamanho e formato convencionais, é possível fazer uma comparação com a forma que elas são representadas na aventura: na FIGURA 40, por exemplo, Browne constrói uma gradação hierárquica colocando as cartas mais baixas ao fundo, as quais possuem formato retangular e o esboço de um rosto; em seguida há o Rei, cujo corpo tem formato mais humanoide, mas o rosto ainda não apresenta cor; e em primeiro plano a Rainha, representada tal qual um ser humano.

FIGURA 39 – O DESPERTAR DE ALICE SEGUNDO BROWNE



FONTE: CARROLL (1985, p. 117).

FIGURA 40 – AS CARTAS DE BARALHO DURANTE A AVENTURA



FONTE: CARROLL (1985, p. 73).

Já no caso de *Coraline*, a fuga é constituída por etapas e é marcada ao mesmo tempo pela perseguição e pelo auxílio sobrenatural. Em primeiro lugar, ao desafiar a outra mãe no jogo de exploração, o trato firmado entre elas era que se Coraline conseguisse encontrar os pais e as almas das três crianças, a outra mãe os deixaria ir embora; porém, a menina está ciente de que não se libertaria tão facilmente do outro mundo, principalmente após o alerta do gato preto e das crianças do espelho – ou seja, quando o gato diz que “não há nenhuma garantia de que ela [a outra mãe] vai jogar limpo, [...]” (GAIMAN, 2003, p. 65), e uma das crianças afirma que a outra mãe mentiu para Coraline quando fez a promessa. De fato, a outra mãe acaba trapaceando e não só engana a menina ao lhe dar pistas falsas como tenta manipulá-la em diversos momentos da narrativa, mas Coraline cumpre seu desafio e consegue alcançar o corredor que conecta os dois mundos para voltar para casa com a ajuda do gato preto. Nele, Coraline tenta fechar a porta com toda sua força, mas ela “era mais pesada do que imaginava que uma porta pudesse ser, e fechá-la era como tentar puxar uma porta contra uma ventania” (GAIMAN, 2003, p. 127) – configurando, portanto, um dos obstáculos instaurados pela força sobrenatural que descreve Campbell. Apesar da dificuldade, Coraline sente que há outras pessoas com ela no corredor, além do gato, que representam a força sobrenatural e benéfica que auxilia o herói ou heroína em seu retorno. Assim, Coraline consegue enfim fechar a porta e voltar para casa, trancando a porta da sala de visitas.

Um elemento que curiosamente se repete no retorno de Alice e Coraline é o ato de acordar. A diferença entre elas é que o narrador de *Coraline* deixa explícito para o leitor que a menina dorme após ter fugido do outro mundo, pois afirma que ela “[...] mergulhou em um sono profundo e sem sonhos” (GAIMAN, 2003, p. 132) e posteriormente a própria Coraline confirma essa informação quando diz para sua mãe que havia adormecido, enquanto o narrador de *Alice* não menciona em nenhum momento que a menina havia dormido ou quando exatamente ela começara a dormir, mas “o leitor pode ter uma certa medida de certeza de que toda a aventura de Alice foi um sonho – [porque] é o que lhe diz a irmã mais velha, que, por ter mais idade, é a voz do bom senso” (SCHWANTES citada por SANTOS, 2019, não p.). A diferença retórica utilizada por cada narrador demonstra a diferença que existe entre os mundos nas duas obras, principalmente no que diz respeito ao conceito de realidade tratado em cada uma delas: em *Alice*, quando a criança acorda do sonho, o mundo extraordinário se fecha e a experiência vivida nele é isolada da realidade concreta, afinal, fora tudo um sonho; já em *Coraline*, não há exatamente uma dissociação entre os mundos, pois a aventura no mundo extraordinário ainda se mantém no domínio da realidade após o retorno da criança, mas uma realidade que não é comum ou convencional.



Apesar da diferença retórica, o uso simbólico do sonho e do despertar é semelhante nas duas obras, pois representa a mudança de perspectiva das personagens e o modo como elas passam a enxergar seu próprio mundo: antes, elas o consideravam um mundo entediante e sem graça, mas passam a vê-lo como um mundo maravilhoso e belo à sua maneira. Em *Coraline*, essa mudança fica bastante evidente quando o narrador descreve a visão da menina ao observar a luz do sol entrar pela janela da sala de visitas logo após voltar para casa,

O céu nunca parecera tão *céu*, o mundo nunca parecera tão *mundo*.

Coraline olhou atentamente para as folhas nas árvores e para os padrões de luz e sombra sobre a casca rachada do tronco de faia, do lado de fora da janela. Então, olhou para baixo, em seu colo, a maneira como a pródiga luz do sol escovava cada um dos pêlos [*sic*] da cabeça do gato, fazendo com que cada um dos bigodes brancos ficasse dourado.

Nada, pensou ela, jamais fora *tão interessante*. (GAIMAN, 2003, p. 132, grifos do autor).

O uso do adjetivo “interessante” [*interesting*] e sua marcação em itálico reforçam o novo olhar de Coraline sobre seu próprio mundo, principalmente após a comparação do céu que “nunca parecera tão *céu*” e do mundo que “nunca parecera tão *mundo*”. Em outras palavras, somente depois que Coraline se depara com um espaço completamente estranho e diferente do que estava acostumada – como o lugar que encontra no exterior da outra casa que não possuía cheiro, cor, ou qualquer outra coisa que o definisse – é que ela consegue enxergar seu próprio mundo com outros olhos e até mesmo ver uma espécie de beleza nele que não via antes. Já no caso de *Alice*, após a menina contar para a irmã as aventuras que vivera em seu sonho, a mudança de perspectiva é observada pelo leitor não mais pelos olhos da criança, mas por sua irmã, pois esta “[...] continuou sentada quando ela [Alice] partiu, a cabeça pousada na mão, contemplando o pôr do sol e pensando na pequena Alice e em todas aquelas suas aventuras maravilhosas, até que também ela começou de certo modo a sonhar, [...]” (CARROLL, 2013a, p. 102). Dessa forma, o ciclo é iniciado mais uma vez.

Ainda que o retorno compreenda a volta do herói ou heroína para seu mundo inicial, Campbell também define essa etapa como “um retorno que enriquece a vida” (1999, p. 40) visto que o aventureiro ou aventureira trazem consigo uma espécie de recompensa concedida pela realização da aventura, a qual pode ser representada por um objeto concreto, um elixir, ou mesmo um conceito abstrato, tal como a sabedoria e o conhecimento. Além disso, o retorno também impõe uma tarefa final ao herói ou heroína que encerra a aventura e pode estar direta ou indiretamente ligada à recompensa recebida; em outras palavras, essa última prova resulta ora na transmissão de uma mensagem – ou seja, o conhecimento e/ou

aprendizado adquiridos na aventura são transmitidos a outrem – ora na salvação da humanidade ou do mundo como um todo. No caso de Alice e Coraline, as meninas trazem do mundo extraordinário uma forma de riqueza particular: a própria experiência como conhecimento. Enquanto Alice detalha a aventura para sua irmã e compartilha com ela sua vivência no mundo subterrâneo (configurando a primeira forma de prova final mencionada anteriormente), Coraline utiliza sua experiência de exploração com as duas casas e enfrenta a outra mãe uma última vez, sendo vista pelos ratos do vizinho de cima como a salvadora de todos (caracterizando, por sua vez, a segunda forma de prova final). Existe, portanto, uma diferença entre as conquistas de Alice e Coraline de acordo com o que define Campbell: “[...] o herói do conto de fadas obtém um triunfo microcômico, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocômico, histórico-universais” (1999, p. 41). Enquanto Alice se enquadra na primeira categoria, Coraline pode ser encaixada na segunda, como será analisado a seguir.

Após seu retorno, Alice cumpre imediatamente sua última prova ao contar para a irmã mais velha “[...] todas aquelas estranhas aventuras que tivera e que **você [o leitor]** acabou de ler” (CARROLL, 2013a, p. 102, grifo nosso). Dessa forma, a irmã é beneficiada com a recompensa de Alice e passa a sonhar com o mundo descrito por ela, renovando o ciclo da aventura; porém, a partir do momento em que o narrador inclui o leitor na conversa, é possível interpretá-lo igualmente como alguém que também é beneficiado, mas de maneira indireta, pois ele só recebe o que o narrador lhe fornece. Já Coraline, mesmo tendo cumprido as provas no mundo extraordinário, recuperado seus pais e fugido com sucesso da outra mãe, percebe que ainda havia algo do outro mundo rondando sua casa. Como acontece na noite em que Coraline vê a forma negra correndo até a sala de visitas no início da história, a menina acorda ao escutar algo fazendo barulho fora de seu quarto. Por mais estranha que a criatura possa parecer em um primeiro momento, ao segui-la, Coraline descobre com muito espanto que já a tinha visto antes, pois reconhece que a coisa “com cinco pés, de unhas vermelho-carmesim, da cor dos ossos” (GAIMAN, 2003, p. 142) era a mão direita da outra mãe.

Apesar de Coraline identificá-la somente nesse momento da narrativa, a mão como uma criatura desprendida da outra mãe já havia aparecido rapidamente durante a fuga da menina pelo corredor, mas de maneira implícita, pois o narrador afirma apenas que “havia **algo** mais [no corredor]” (GAIMAN, 2003, p. 131, grifo nosso) – pouco antes de Coraline conseguir fechar a porta da outra sala de visitas que dava acesso ao corredor, a menina sente que “alguma coisa a agarrou” (2003, p. 129) e, como a única criatura que estava do outro lado da porta nesse momento era a outra mãe, assume-se que a “coisa” [*something*] que agarrara a mão de Coraline era a mão direita da outra mãe, principalmente porque logo em seguida “**algo**

caiu da altura da cabeça de Coraline sobre o chão. [E] Aterrisou com uma espécie de barulho surdo de passos fugindo” (2003, p. 130, grifo nosso). Além disso, quando a outra mãe oferece uma garantia a Coraline de que não trapacearia no jogo, ela jura precisamente por sua própria mão direita; como não cumpre com o combinado, a mão direita é separada de seu corpo de uma forma ou de outra. Sendo assim, após Coraline perceber a presença da outra mãe em seu próprio mundo e ter consciência de que ela estava em busca da chave negra (a qual, por segurança, Coraline levava consigo para onde fosse), a menina começa a enfrentar sua última prova: encontrar uma forma de se livrar da mão direita da outra mãe e da chave.

Ao visitar seus vizinhos, Coraline fica sabendo que alguma coisa está atacando os cães das senhoritas do apartamento de baixo e assustando os ratos do velho maluco do apartamento de cima. Mais uma vez o pronome indefinido é utilizado na narrativa para definir esse elemento desconhecido, porém quem faz uso dele nesse momento é o velho maluco quando diz para Coraline que algo [*something*] estava aterrorizando os ratos. Assim, ainda que os vizinhos não saibam o que está acontecendo na casa, o vizinho de cima suspeita que a criatura seja uma doninha e comenta com Coraline que para capturá-la seria preciso montar uma arapuca. Por mais que a menina saiba que o que estava causando problemas na casa não era uma doninha e sim a mão direita da outra mãe, a conversa lhe dá a ideia de montar uma arapuca para livrar-se dela, só que ao invés de atraí-la com um pedaço de carne, como sugerira o vizinho, ela decide utilizar exatamente o que a mão estava buscando: a chave negra. No dia seguinte, Coraline finge que está fazendo um piquenique perto do poço em seu jardim para atrair a mão da outra mãe para perto: ela providencia um lençol velho com sua mãe para utilizar como toalha, algumas bonecas e xícaras de plástico que serviriam como disfarce, e retira as tábuas que estavam sobre o poço – com bastante dificuldade porque estas “eram incrivelmente pesadas” (GAIMAN, 2003, p. 148) – e estende o velho lençol sobre ele, “[...] fazendo com que tudo se parecesse ao máximo com um chá de bonecas” (2003, p. 149). Com tudo pronto, Coraline posiciona a chave negra sobre a toalha, espera pela chegada da mão e, mesmo quando a menina sente que a mão está a observando de longe, continua brincando o mais naturalmente possível para que ela se aproximasse. Enfim, a mão pula sobre a toalha para agarrar a chave, sem suspeitar de que debaixo dela havia um poço, e cai junto dela na escuridão. Após se certificar de que a mão caíra no fundo do poço e, de modo que esta não pudesse mais sair e que nada ou ninguém caísse ali, Coraline volta a colocar as pesadas tábuas sobre o poço e cumpre finalmente sua última prova.

Ao retornar para casa, Coraline encontra o vizinho esperando por ela na entrada e este a cumprimenta dizendo que os ratos haviam lhe dito que ela era a “salvadora” [*savior*]

(GAIMAN, 2003, p. 153; 2012, p. 158) de todos. É nesse ponto que as aventuras de Alice e Coraline divergem, pois ainda que a recompensa de Alice seja de certa forma compartilhada, sua conquista se encontra em uma esfera particular porque envolve apenas a própria criança e a aventura que ela viveu; Coraline, por sua vez, salva as pessoas e os animais que vivem em sua casa e eram igualmente ameaçados pela outra mãe, mas também evita que futuras vítimas sejam atraídas para o outro mundo, do mesmo modo que ela fora. As três crianças no espelho são uma prova de que Coraline não fora a primeira criança a ser atraída para o outro mundo, e poderia não ser a última caso a outra mãe tivesse sucesso em recuperar a chave.

Por fim, outro aspecto flagrante no retorno que diferencia as personagens é que Coraline volta transformada de sua aventura, mas Alice aparentemente não. Após finalmente se livrar da outra mãe, Coraline devolve a pedra com um furo no meio para as senhoritas Spink e Forcible, agradecendo-lhes pela ajuda e, a partir das interações com os vizinhos e os pais após seu retorno do mundo extraordinário, é possível notar que toda a aventura vivida faz com que ela não só veja o seu mundo como um lugar especial, mas as pessoas que estão nele também. Nota-se igualmente o amadurecimento da personagem no final da história quando Coraline está prestes a começar mais uma aventura (o início do ano letivo), pois “normalmente, na noite anterior ao primeiro dia de aula, Coraline ficava apreensiva e nervosa. Mas ela entendeu que não havia mais nada na escola que a pudesse amedrontar” (GAIMAN, 2003, p. 155) depois de toda sua jornada no outro mundo. Alice, em contrapartida, apesar de ter se transformado ao longo da aventura, não apresenta mais sinal da insatisfação e da revolta que sentira pouco antes de partir do mundo extraordinário ao contar seu sonho para a irmã mais velha – para a menina, inclusive, o sonho tinha sido “maravilhoso” [*wonderful*] (CARROLL, 2013a, p. 102; 1992, p. 98). Nesse sentido, o encanto pelo mundo extraordinário se reestabelece porque o perigo vivido no sonho acaba assim que a menina acorda, e a história termina exatamente onde começara com uma certa “restauração da normalidade” (HUNT, 2010, p. 187). Sem que uma moral ou ensinamento sejam apresentados no final da história, a sensação de maravilhamento pelo mundo pode ser entendida como se tudo que Alice vivera fosse uma brincadeira de fazer de conta, um jogo imaginário. Carroll, como define Soriano, “[...] oferece ao jovem leitor um mundo de brincadeira [...] [e] faz com que a criança perceba verdadeiramente essa história como uma brincadeira sobre a escola e sobre a maneira pela qual os textos são explicados” (citado por Held, 1980, p. 170).

### 3 A CONSTRUÇÃO DOS MUNDOS FICCIONAIS

Derivada do latim, a palavra “mundo” compreende o conjunto de tudo o que existe (CARVALHO, 1956; ABBAGNANO, 2007) e pode fazer referência ao universo como um todo, abrangendo uma infinidade de astros, galáxias, planetas e sistemas; pode igualmente se referir ao planeta Terra e à sua ordem particular, contemplando a organização dos seres e formas de vida que o constituem, além das relações existentes entre eles; e pode, ainda, estar relacionada com o conceito filosófico de totalidade absoluta, incluindo aspectos materiais e imateriais da existência. Por extensão, ela também pode ser entendida no sentido figurado e dizer respeito ao modo que as pessoas vivem ou ao conjunto de sujeitos envolvidos em uma mesma área ou atividade. A ampla definição do termo, portanto, abrange desde os mundos mais colossais e complexos até os menores e mais simples, mas não necessariamente responde à principal pergunta desta pesquisa: como os mundos ficcionais são construídos?

Ao escrever sobre a construção de mundos [*worldmaking*], Goodman (1988) defende a ideia de que o mundo e as matérias que o constituem são, na verdade, feitos a partir de outros mundos já existentes ou preestabelecidos. A ideia de construção por meio da reconstrução está presente em muitas teorias acerca do surgimento do mundo objetivo: em diversas religiões, explica-se que o mundo foi criado a partir de outros mundos ou seres, como Orum (o mundo sagrado dos orixás) e Aiyê (o mundo caótico dos seres humanos) na mitologia iorubá; Pangu no princípio do Yin (escuridão) e Yang (luz) chinês; os deuses Brahma, Vishnu e Shiva no hinduísmo; Tupã (o deus Sol) e Araci (a deusa Lua) na mitologia guarani; e a criação do homem à semelhança de Deus, um ser já existente e perfeito, no cristianismo. Até mesmo na ciência, uma das teorias cosmológicas mais aceitas é a teoria do *Big Bang*, que considera a criação do universo a partir da explosão de uma partícula primordial e, portanto, anterior a tudo que é conhecido. Na literatura isso não é diferente, pois muitas obras literárias de ficção, inclusive destinadas às crianças, também abordam a temática da criação do mundo por meio de um ou mais seres preexistentes, como a série de livros do escritor inglês C. S. Lewis, *As crônicas de Nárnia* (1950-6), em que um dos principais mundos ou países da história é criado por meio do canto e do sopro de Aslam, um leão falante que, por sua vez, é filho do misterioso Imperador de Além-Mar; e *A história sem fim* (1979), do escritor alemão Michael Ende, em que o mundo de Fantasia pode ser criado e recriado continuamente, mas depende sempre de um leitor para existir. Dessa forma, é possível afirmar que os mundos, em sua amplitude de significados, são sempre criados ou construídos por

alguém e a partir de algo ou outro alguém, e não do mais absoluto nada; conseqüentemente, ao analisar um mundo, haverá sempre uma referência anterior a ser levada em consideração.

Nesse sentido, considerando que a criação de mundos é efetivamente uma construção ou reconstrução do mundo conhecido e que ela se configura, ainda, como “[...] um reflexo da cultura e do momento histórico de quem a inventa” (ARAÚJO, 2008, não p.), a criatividade e o potencial criador humano são essenciais para começar a entender a criação dos mundos ficcionais propriamente ditos. Como foi discutido brevemente na introdução desta pesquisa, a criatividade não é exclusiva aos seres humanos, visto que muitos animais também são capazes de criar ou dar forma a determinados objetos ou construções – entre os exemplos encontrados na natureza, podem ser mencionados os diques produzidos pelos castores, que funcionam como represas naturais, os recifes de corais, formados por um aglomerado de algas e animais marinhos, e os diferentes tipos de ninhos construídos por insetos, pássaros, mamíferos e répteis. A criatividade humana, no entanto, se distingue da criatividade animal geral porque é dotada de consciência ou do que Ostrower define como “percepção consciente” (2001, p. 10). Em outras palavras, ao criar ou dar forma às coisas, o ser humano é capaz de compreendê-las e atribuir significados a elas; e assim, ao construir e transformar o seu meio, ele “[...] não somente percebe as transformações como sobretudo nelas *se* percebe” (OSTROWER, 2001, p. 10, grifo da autora). A linguagem tem papel fundamental nesse processo, pois

O homem usa palavras para representar as coisas. Nessa representação, ele destitui os objetos das matérias e do caráter sensorial que os distingue, e os converte em pensamentos e sonhos, matéria-prima da consciência. Representa ainda as representações. Simboliza não só objetos, mas também ideias e correlações. Forma do mundo de símbolos uma realidade nova tão real e tão natural quanto o do mundo físico. (OSTROWER, 2001, p. 22).

De forma parecida, Frye (2017) demonstra que as relações entre os seres humanos e o seu meio podem ser compreendidas por meio de três níveis mentais e de linguagem. No primeiro nível, da consciência ou perceptividade, o ser humano observa o mundo objetivo e percebe tudo aquilo que é externo a ele. Nele, a linguagem é contemplativa e consiste em atribuir nomes, características e qualidades às coisas existentes. No segundo nível, da identificação, o ser humano começa a desenvolver noções de subjetividade e intencionalidade, separando o mundo que vê do “[...] mundo que quer construir com o que vê” (FRYE, 2017, p. 16), isto é, ele é capaz de reconhecer a ordem do mundo objetivo que é imposta a ele de alguma forma, mas pode elaborar outras ordens de acordo com seus desejos ou necessidades – na condição mais elementar de construção de moradias humanas, por exemplo, é possível

dizer que o ser humano, frente a um ambiente hostil, recolhe elementos da natureza e os reorganiza para construir um abrigo. Ainda, ao desenvolver a noção de subjetividade, cada ser humano pode perceber o mundo de um jeito, resultando em formas diferentes de compreendê-lo ou significá-lo. Nesse nível, a linguagem é de ordem prática e funcional, com o intuito de comunicação entre os seres. Por fim, o terceiro e último nível envolve o campo da imaginação e das possibilidades quando o ser humano é capaz de “[...] construir modelos possíveis da experiência humana” (FRYE, 2017, p. 18) por meio da arte e da literatura – e é justamente onde ocorre a criação dos mundos ficcionais. A linguagem neste nível visa a comunicação, tal como no nível anterior, mas aqui o enfoque está na forma e no conteúdo da mensagem ou informação veiculada: em outras palavras, o emissor ou remetente explora as características verbais e não-verbais da linguagem para “[...] dar melhor configuração à mensagem” (JAKOBSON, 2008, p. 128). Nesse sentido, é possível dizer que a linguagem no terceiro nível aproxima-se da função poética proposta por Jakobson (2008) em que há uma preocupação com a mensagem e a maneira que ela é transmitida ao destinatário; para tal, podem ser utilizadas figuras de linguagem e combinações de palavras para evocar determinados efeitos (sonoros, visuais, semânticos) durante a recepção da mensagem.

Embora as produções artística e literária sejam desenvolvidas efetivamente no terceiro nível mental proposto por Frye, compostas pela imaginação e pela linguagem expressiva, a criação de mundos ficcionais nas Artes Visuais e na Literatura envolve todos os níveis porque é a partir da percepção consciente do mundo objetivo que o ser humano tem a possibilidade de reconhecê-lo, reordená-lo, estabelecer relações entre o que vê e o que deseja ver, entre o que existe e o que poderia existir e, enfim, criar outros mundos. Apoiado nos conceitos de John Ruskin sobre a percepção, Gombrich admite que

[...] o mundo, tal como o vemos, é uma construção, erigida lentamente por todos nós, em ano após ano de experimentação. Nossos olhos só recebem estímulos na retina que resultam nas chamadas ‘sensações de cor’. É a nossa mente que elabora essas sensações em percepções, que são os elementos da nossa visão consciente do mundo - fundada na experiência, no conhecimento. (1995, p. 315).

Nesse sentido, a criação ficcional também pode ser entendida como uma construção ou reconstrução propriamente dita do mundo, elaborada de maneira intencional e consciente, e não como algo espontâneo, feito do nada, como muitos leitores costumam supor que a ficção seja operada. Como define Candido,

[...] quando elaboram uma estrutura, o poeta ou o narrador nos propõem um modelo de coerência, gerado pela força da palavra organizada. Se fosse possível abstrair o sentido e pensar nas palavras como tijolos de uma construção, eu diria que esses tijolos representam um modo de organizar a matéria, e que enquanto organização eles exercem papel ordenador sobre a nossa mente. Quer percebamos claramente ou não, o caráter de coisa organizada da obra literária torna-se um fator que nos deixa mais capazes de ordenar a nossa própria mente e sentimentos; e, em consequência [*sic*], mais capazes de organizar a visão que temos do mundo. (2004, p. 177).

Enquanto o escritor utiliza as palavras como os “tijolos de sua construção”, emprestando os termos de Candido, o artista visual envolve outras formas e materialidades durante a produção de uma obra de arte (seja ela uma pintura, uma escultura, um desenho, etc.). No entanto, o processo de construção ainda está presente, pois

A imaginação do pintor consiste em ordenar, ou preordenar – mentalmente – certas possibilidades visuais, de concordâncias ou de dissonâncias entre cores, de seqüências [*sic*] ou contrastes entre linhas, formas, cores, volumes, de espaços visuais com ritmos e proporções. Serão essas as propostas da materialidade específica com que o pintor lida. (OSTROWER, 2001, p. 35).

Dessa forma, os mundos ficcionais são assumidos nesta pesquisa como mundos construídos pela experiência humana, tanto pelo texto – composto pela linguagem verbal – quanto pela imagem – composta pela linguagem visual. Cabe a esta pesquisa, portanto, a análise de que maneiras os mundos ficcionais são constituídos por essas duas linguagens em *Alice e Coraline*, investigando os elementos do texto e da imagem utilizados e de que formas eles diferem ou se assemelham entre si. Ao mesmo tempo, considerando a noção de subjetividade em que cada ser humano constitui um indivíduo e percebe o mundo de acordo com sua perspectiva e contexto cultural, a construção dos mundos ficcionais também é compreendida nesta pesquisa como os modos pelos quais diferentes indivíduos percebem e constroem um mesmo mundo: no caso de obras literárias ilustradas, por exemplo, há pelo menos três indivíduos criadores nesse processo e que se encontram em posições específicas, sendo eles o autor ou autora (o criador primário, responsável pela ordem ou organização do mundo ficcional a partir de seu mundo objetivo), o ilustrador ou ilustradora (o criador secundário, que interpreta o mundo imposto textualmente pelo autor e o traduz em imagem) e o leitor (o criador terciário, que interpreta o mundo por meio da combinação entre as duas linguagens e de acordo com seu próprio contexto). Como definem Nikolajeva e Scott,



Tanto as palavras como as imagens deixam espaço para os leitores/espectadores preencherem com seu conhecimento, experiência e expectativa anteriores, e assim podemos descobrir infinitas possibilidades de interação palavra-imagem. O texto verbal tem suas lacunas e o mesmo acontece com o visual. Palavras e imagens podem preencher as lacunas umas das outras, total ou parcialmente. Mas podem também deixá-las para o leitor/espectador completar: tanto as palavras como imagens podem ser evocativas a seu modo e independentes entre si. (2001, p. 15).

Em vista disso, para estudar a construção ficcional dos mundos nas obras de Carroll e Gaiman por meio do texto e da imagem, é realizada uma análise crítico-comparativa entre elas que compreende tanto a intertextualidade quanto a interlinguagem e investiga desde conteúdos internos da obra – entre eles, o modo que as personagens percebem o mundo extraordinário em comparação com seus mundos ou ambientes originais e como a noção de identidade é construída por elas frente a esse novo mundo – até conteúdos externos a ela – entre eles, a influência do contexto de produção das obras e as possíveis interpretações geradas pelo texto narrativo e pelas ilustrações que o acompanham. Dessa forma, o contexto dessas obras também é levado em conta durante a análise, especialmente o espaço geográfico em que os autores estavam situados durante a produção das mesmas, a Inglaterra: enquanto Carroll vivia no ambiente de Christ Church e da reitoria da Universidade de Oxford, no sudeste do país, Gaiman transitou por algumas casas no sul da Inglaterra e posteriormente se mudou para os Estados Unidos. Essas informações podem parecer supérfluas em uma primeira vista, pois são caracterizadas como elementos externos à obra, mas trazem informações importantes para compreender o contexto social e cultural em que os autores estavam inseridos. Tratando de mundos ficcionais extraordinários, esses dados tornam-se ainda mais relevantes porque servem como possíveis referências para a análise do ambiente, dos seres e das situações criadas ficcionalmente. No caso das ilustrações de *Alice* e *Coraline*, em que há mais de uma versão para cada obra, o contexto dos ilustradores também é importante para compreender as escolhas feitas por eles durante a representação dos mundos.

A partir da análise das aventuras de Alice e de Coraline no capítulo anterior, verificou-se uma semelhança na estrutura geral das obras, principalmente quanto ao fato de que as duas crianças partem de um ambiente conhecido para uma “região desconhecida”, como define Campbell (1999, p. 66). Antes de alcançarem e explorarem esse mundo desconhecido, no entanto, as personagens estão inseridas em um ambiente que lhes é familiar no início da história. Dessa maneira, a primeira parte deste capítulo é destinada ao estudo desses mundos iniciais, atrelados ao mundo real na narrativa, e de que forma eles são construídos no texto e na imagem. Em seguida, a análise é voltada para os mundos ficcionais extraordinários. Segundo Campbell, a região desconhecida com que o herói ou heroína se

depara na aventura pode se apresentar sob muitos aspectos e formas, “[...] como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico” (1999, p. 66) – e como pode ser percebido em *Alice e Coraline*, ainda que as duas obras tenham uma estrutura parecida, os mundos encontrados pelas personagens não necessariamente possuem a mesma constituição. Considerando que o mundo extraordinário é o palco da aventura do herói ou heroína, a análise desses mundos é feita nesta pesquisa a partir das provas enfrentadas e tem o intuito de fazer uma comparação entre esses dois mundos de modo a compreender-se como eles se relacionam entre si. Por fim, considerando que o herói ou heroína transforma-se ou volta transformado da aventura, o último ponto discutido neste capítulo é a construção da identidade por meio do conceito de socialização proposto por Dubar (2005) e Mead (apud DUBAR, 2005), isto é, a partir das interações de Alice e Coraline com o mundo extraordinário e das provas ou desafios que enfrentam nele.

### 3.1 O MUNDO REAL OU A REALIDADE CONSTRUÍDA FICCIONALMENTE

Dois elementos narrativos que podem caracterizar um mundo ficcional e ao mesmo tempo acrescentar uma sensação de realidade à história são o tempo e o espaço. No caso de *Alice e Coraline*, o leitor recebe poucas informações sobre a época e o local em que as histórias se passam, mas sabe que no primeiro livro ela acontece no dia quatro de maio<sup>67</sup> (de ano desconhecido) por conta de declarações da própria Alice quando ela pensa consigo mesma que, “[...] talvez, como estamos em **maio**, [a Lebre de Março] não esteja freneticamente louca [...]” (CARROLL, 2013a, p. 53, grifo nosso); e quando o Chapeleiro pergunta a Alice que dia do mês era e ela lhe responde, “dia quatro” (2013a, p. 56); e que no segundo livro, embora não seja apresentada uma data específica, a história compreende o fim do verão e das férias escolares (de um ano também desconhecido) quando o narrador afirma que “o tempo estava magnífico naquela última semana de férias, como se o próprio verão tentasse compensar o clima horroroso que fizera, oferecendo-lhes alguns dias fulgurantes e gloriosos antes de acabar” (GAIMAN, 2003, p. 146). Já o espaço se altera nas duas histórias conforme a aventura acontece, mas em *Coraline* é possível assumir que ele contemple algum lugar da Inglaterra porque o narrador diz em determinado momento da narrativa que os Jones

---

<sup>67</sup> Quatro de maio é o dia do aniversário de Alice Liddell e provavelmente foi utilizado pelo autor como uma homenagem a ela, visto que a história foi escrita originalmente como um presente para a menina.

vão até “a cidade grande mais próxima” (GAIMAN, 2003, p. 26) para comprar os uniformes de Coraline e logo em seguida afirma que, no caminho, a mãe e a menina deixaram o pai na estação de trem porque ele “ia passar o dia em Londres para encontrar algumas pessoas” (2003, p. 26), citando a capital inglesa. Em *Alice*, embora seja possível supor que a história também se passe na Inglaterra por causa do contexto de produção da obra, a localização geográfica do espaço não é mencionada no texto. Dessa forma, esta primeira parte da análise dos mundos ficcionais se dedica a estudar como o espaço desses mundos iniciais, atrelados ao mundo real, é apresentado e construído na narrativa por meio do texto e da imagem e de que formas ele eventualmente se altera durante a aventura.

Um elemento visual que pode auxiliar o leitor a identificar o tempo e/ou o espaço em que se passa a história é a roupa que as personagens usam. No caso de Alice, suas roupas não são mencionadas no texto – a única coisa que o leitor sabe efetivamente é que ela possui bolsos, pois o narrador comenta que Alice, “[...] no seu desespero, enfiou a mão no bolso, [e] tirou uma caixinha de doces” (CARROLL, 2013a, p. 25). Nas ilustrações feitas para a obra, por outro lado, o vestuário de Alice costuma seguir um mesmo padrão constituído por vestido, avental, meias e sapatilhas, o qual se equipara à vestimenta das crianças do período vitoriano (1837-1901), época em que a obra de Carroll foi escrita e ilustrada. Segundo Chrisp,

A vestimenta padrão para uma menina [vitoriana] era uma saia curta com uma blusa, jaqueta e chapéu. Entre os quatro e dezesseis anos de idade, a bainha das saias das meninas baixava gradativamente até chegar aos tornozelos. Uma menina de dezesseis anos era considerada uma jovem mulher e mostrava esse status ao prender os cabelos no alto da cabeça.

Em 1935, a escritora Eleanor Acland relembra que, tal como uma menina nos anos 1880, ela tinha de usar seis itens de roupas de baixo: um colete de lã, calção, uma camisa de calicô<sup>68</sup>, meias, corselete, e anáguas. (2005, p. 31, tradução nossa).<sup>69</sup>

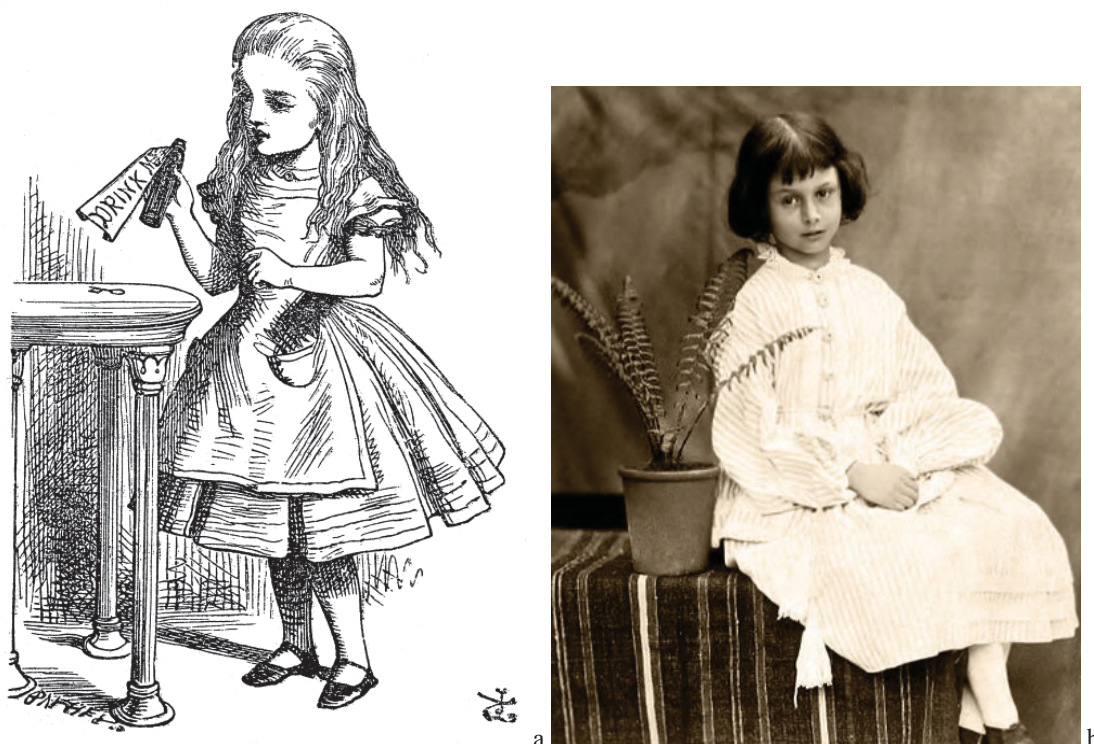
Ainda que o autor não mencione o avental, ele também era uma peça comum no cotidiano das crianças vitorianas, pois evitava que as roupas se sujasse. As crianças mais pobres usavam roupas de segunda mão ou recebidas de parentes ou irmãos mais velhos, porém mesmo crianças que pertencessem a famílias mais abastadas tinham poucas roupas, das quais uma era melhor do que as outras, reservada para os domingos; por essa razão, o avental também ajudava a preservá-las. Dessa forma, mesmo que o leitor não receba muitas

<sup>68</sup> Tecido grosseiro de algodão.

<sup>69</sup> "The standard dress for a [Victorian] girl was a short skirt, with a blouse, jacket, and hat. Between the ages of four and sixteen, the hemline of a girl's skirt gradually lowered, until it reached the ankles. A sixteen-year-old girl was considered to be a young woman and showed her new status by pinning her hair up. / In 1935 the writer Eleanor Acland recalled that, as a girl in the 1880s, she had to wear six items of underwear: a woolen vest, drawers, a calico chemise, stockings, stays, and a petticoat." (CHRISP, 2005, p. 31).

informações de Alice no texto, pelas ilustrações de Tenniel (FIGURA 41a) e pela comparação destas com fotografias da própria Alice Liddell durante a época de produção da obra (FIGURA 41b) é possível supor que a personagem pertença a uma classe média e tenha cerca de oito a dez anos de idade por causa do comprimento de seu vestido e de seus cabelos soltos, ao invés de presos.

FIGURA 41 – O VESTUÁRIO DE ALICE E ALICE LIDDELL



FONTE: CARROLL (2013a, p. 13).

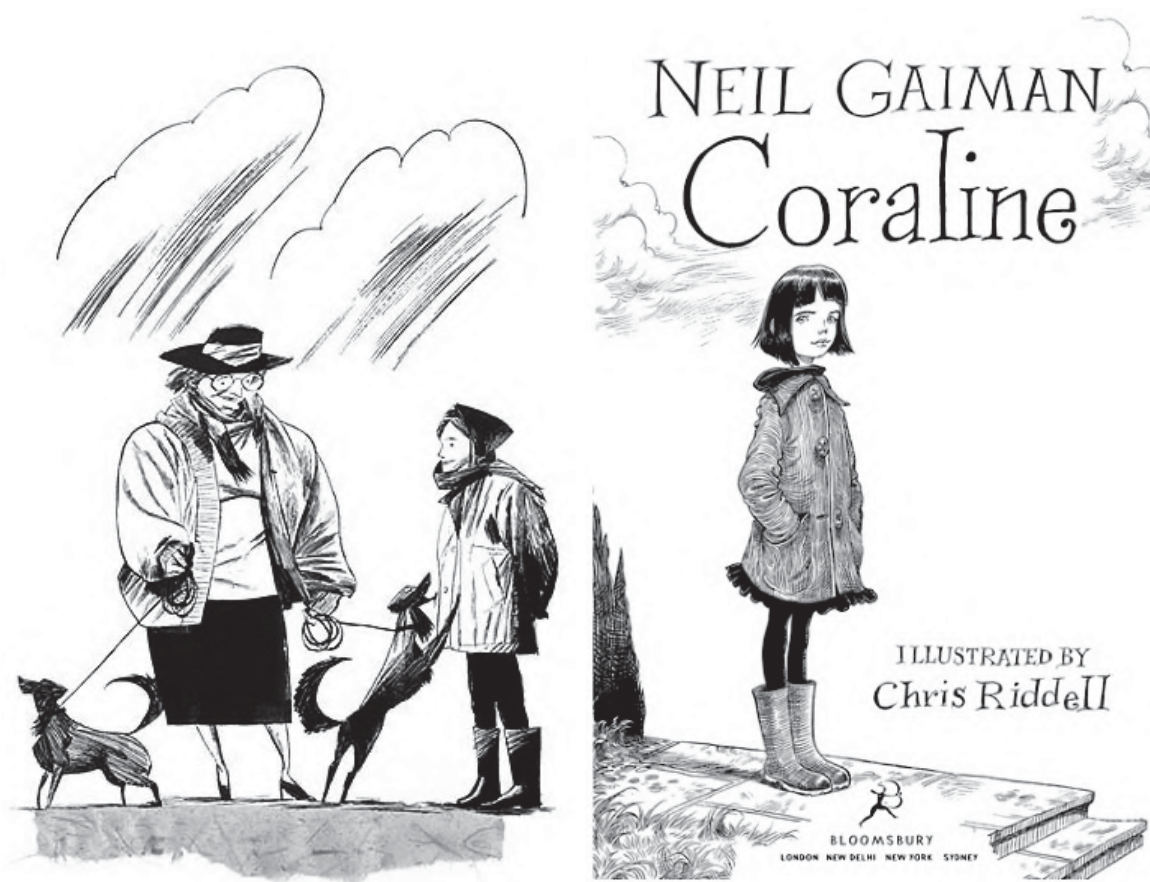
FONTE: Wikimedia Commons<sup>70</sup> (2020, não p.).

Diferentemente de Alice, as roupas de Coraline podem ser visualizadas pelo leitor com maior frequência no texto do que nas ilustrações, pois tanto McKean quanto Riddell ilustram a personagem principal poucas vezes ao longo do livro; no texto, pelo menos três roupas que ela usa são descritas pelo narrador e, em determinados momentos da história, são mencionadas algumas peças que ela não veste efetivamente, mas que servem para analisar outros parâmetros (o uniforme escolar, por exemplo, que indica que Coraline é estudante). Em um primeiro momento, “Coraline vestiu seu casaco azul de capuz, seu cachecol vermelho e as galochas amarelas” (GAIMAN, 2003, p. 21) para explorar os entornos da casa em meio à neblina: a partir dessa descrição da roupa e do conselho que a mãe da menina lhe dá antes de

<sup>70</sup> Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice\\_Liddell.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_Liddell.jpg). Acesso em: 11 abr. 2020.

sair – “[...] agasalhe-se bem” (2003, p. 21) – o leitor supõe que o lugar onde Coraline vive seja frio, principalmente porque descobre no decorrer da aventura que era verão, como foi comentado anteriormente. Além de frio, o espaço também pode ser configurado como úmido por causa do uso das galochas e do tempo nublado, enfatizado pela neblina que cerca a casa e pela chuva que a antecede na história, fazendo com que Coraline tenha de ficar dentro de casa: nas ilustrações de McKean e Riddell (FIGURA 42), essa característica é reforçada pelas nuvens densas na parte superior da imagem e pelos casacos, por exemplo.

FIGURA 42 – O VESTUÁRIO DE CORALINE JONES



FONTE: GAIMAN (2003, p. 20).

FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

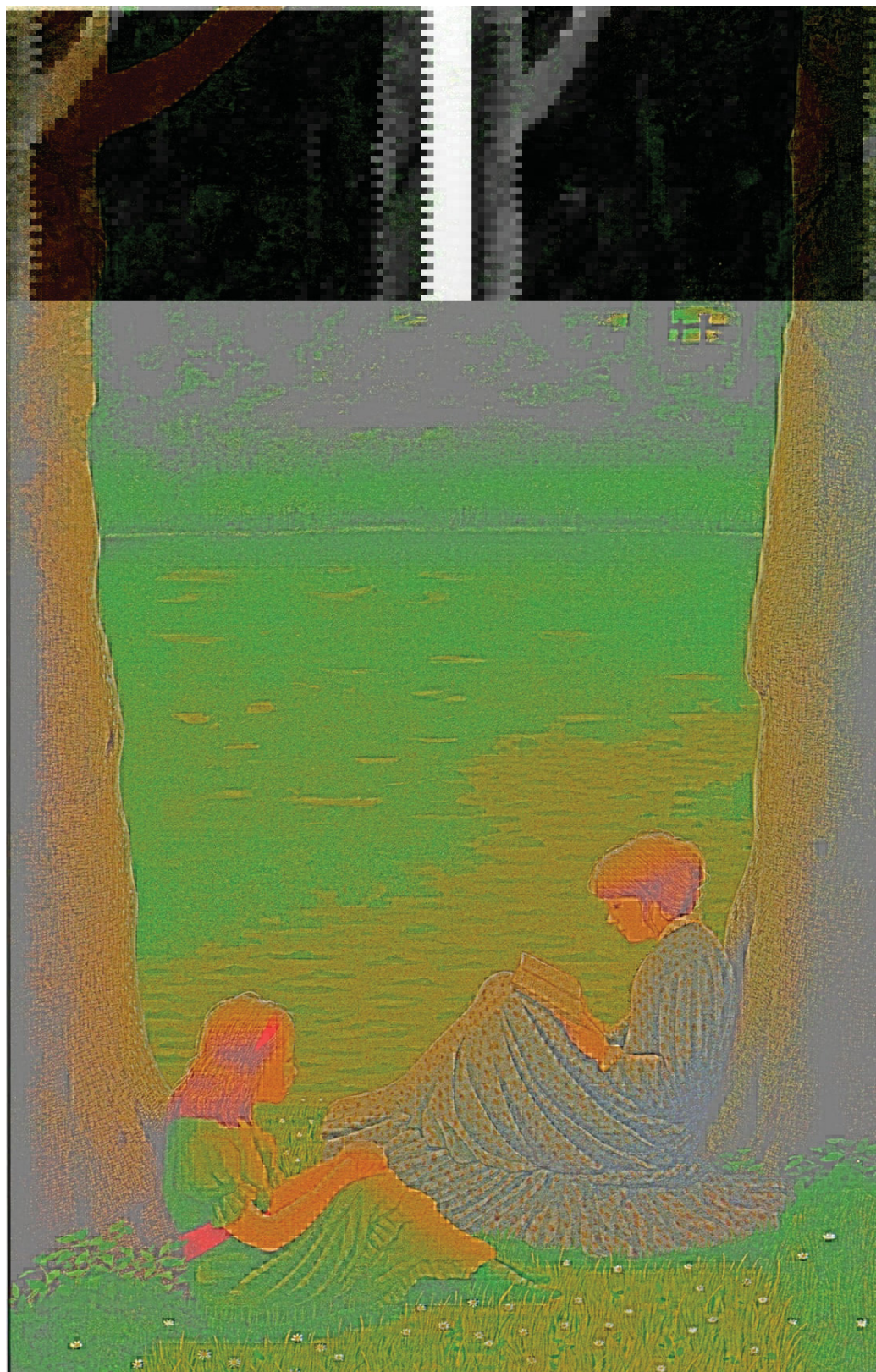
Por mais que o vestuário apresentado em *Coraline* não indique precisamente o período histórico em que a aventura acontece, ele está mais próximo da atualidade do que o de *Alice*. Entre as roupas mencionadas na narrativa de *Coraline* estão as calças jeans que, embora tenham sido criadas como uma vestimenta mais resistente para os trabalhadores em 1873, pouco depois da primeira publicação de *Alice*, só se tornaram populares no uso cotidiano por volta dos anos 1950. Os jeans que Coraline usa no outro mundo é descrito como especial

porque eles “[...] pareciam ser feitos com o veludo da noite” (GAIMAN, 2003, p. 69) da mesma forma que o suéter, “[...] cinzento da cor da fumaça espessa, com pequenas estrelinhas no tecido cintilante” (2003, p. 69). Mesmo que não sejam um par de calças e suéter comuns, o jovem leitor pode se identificar mais facilmente com Coraline por causa de suas roupas do que Alice, visto que o uso do avental, por exemplo, pode parecer estranho para uma criança do século XXI, mas os jeans de Coraline podem ter aceitação imediata para ela.

No que diz respeito ao espaço propriamente dito nas obras de Carroll e Gaiman, ele é descrito inicial e rapidamente pelo narrador de *Alice* como uma ribanceira quando este afirma que “Alice estava começando a ficar muito cansada de estar sentada ao lado da irmã na ribanceira, e de não ter nada que fazer” (CARROLL, 2013a, p. 9). A descrição é concisa, mas a partir dela o leitor pode interpretar esse espaço primeiramente como um espaço exterior e natural, que compreende uma inclinação de terra às margens de um rio e, mais ainda, como um espaço que não desperta o interesse da criança. Dos ilustradores de *Alice* escolhidos para esta pesquisa, somente três decidiram ilustrar esse espaço inicial – o primeiro deles é Anthony Browne, que capta os elementos fornecidos pelo narrador nos primeiros parágrafos da história e os condensa na ilustração que abre a edição de *Alice’s adventures in wonderland* (Julia MacRae Books, 1988) (FIGURA 43).

Na ilustração de Browne, as duas irmãs são representadas próximas a um rio ou riacho, sentadas em um gramado repleto de pequenas flores brancas e cada uma delas recostada em uma árvore (as quais formam uma espécie de moldura na imagem). Enquanto o texto se concentra nas personagens e mais especificamente nas sensações de Alice, as irmãs também são posicionadas no primeiro plano da imagem, mas ocupam apenas um terço desta, visto que os outros dois terços contemplam o rio e uma mata fechada na extremidade oposta ao gramado. Ainda, embora Alice e sua irmã estejam praticamente sentadas frente a frente, o que poderia sugerir uma conexão ou comunicação entre elas, seus olhares não se cruzam porque a irmã mais velha tem um livro nas mãos e olha diretamente para ele enquanto Alice dirige seu olhar para lugar nenhum e parece estar absorta em seus pensamentos. A diferença ou distância entre elas também é reforçada pela cor de seus vestidos, pois a irmã mais velha usa um vestido cinza de mangas compridas que a distingue do ambiente e ao mesmo tempo a isola, enquanto Alice usa não só um vestido verde, mas a meia-calça nessa mesma cor, o que praticamente a integra ao ambiente que também é predominante verde (seus sapatos são vermelhos, mas eles não aparecem nessa ilustração).

FIGURA 43 – A RIBANCEIRA E A CAMPINA SEGUNDO BROWNE



FONTES: CARROLL (1988, não p.); *The Guardian*<sup>71</sup> (2019).

<sup>71</sup> Disponível em: <https://theguardian.com/childrens-books-site/gallery/2015/mar/29/anthony-browne-alice-in-wonderland-lewis-carroll - img-10>. Acesso em: 04 out. 2019.

No texto, o narrador comenta que Alice espiara algumas vezes o livro que a irmã estava lendo, mas ela não se interessa por ele porque não contém figuras ou diálogos em seu interior, e a menina chega a se questionar se “[...] o prazer de fazer uma guirlanda de margaridas valeria o esforço de se levantar e colher as flores” (CARROLL, 2013a, p. 9). Dessa maneira, ainda que Alice não seja exatamente privada da atividade da irmã, ela não se interessa por ela, e mesmo a atividade de fazer uma guirlanda de flores, que parece ser prazerosa para ela, também não lhe agrada o bastante. A sensação de distanciamento entre as irmãs e a monotonia apresentada no texto, portanto, são reverberadas pela imagem.

Logo em seguida na narrativa, Alice vê um coelho branco passar correndo por ela e isso atrai sua atenção, rompendo com o marasmo da cena. Ao seguir o animal, a menina atravessa uma campina [*field*] e chega a uma toca de coelho [*rabbit hole*] debaixo de uma cerca [*hedge*]. Esses elementos estão, em certa medida, presentes na ilustração de Browne e cada um deles traz uma carga simbólica. Em primeiro lugar há o rio, o elemento que ocupa o maior espaço na imagem e o qual divide as duas margens, ou seja, a margem em que as irmãs estão sentadas (o gramado) e a margem oposta (a mata). Segundo Ferber, que faz uma análise de diversos símbolos literários, os rios “marcam fronteiras territoriais, [e] cruzá-los costuma ser simbolicamente importante” (1999, p. 170, tradução nossa)<sup>72</sup>. No texto de *Alice*, o rio está implícito na narrativa, mas na ilustração de Browne é justamente ele quem separa os dois mundos, representados na imagem por suas duas margens. No reflexo da água, inclusive, é possível identificar mais um elemento da narrativa porque a água do rio possui uma cor predominantemente esverdeada, exceto por uma grande mancha amarelada no lado inferior direito do rio que lembra o perfil de um coelho. Assim, além de marcar a fronteira entre os mundos, o rio apresenta na imagem o que está por vir, ou seja, o que atrairá a criança para o outro mundo. Por fim, a margem oposta possui um tom de verde mais escuro do que os tons de verde presentes no rio e no gramado, tornando conseqüentemente essa área mais escura que o restante da imagem e até mais difícil de identificar, sugerindo o desconhecido; no entanto, há um pequeno espaço luminoso em meio à mata escura que pode ser entendido como a cerca mencionada na narrativa, principalmente por causa da linha horizontal e das duas verticais que se cruzam. Dessa forma, interpreta-se que esse é o ponto para o qual o Coelho Branco correra e para o qual Alice se direciona, representando, enfim, o ponto de acesso para o mundo extraordinário.

---

<sup>72</sup> “As rivers mark territorial boundaries, crossing them is often symbolically important” (FERBER, 1999, p. 170).



FIGURA 44 – A RIBANCEIRA E A CAMPINA SEGUNDO OLIVEIRA



FONTE: CARROLL (1997, p. 15).

Jô de Oliveira, o segundo ilustrador que representou o espaço inicial da história, decidiu destacar o momento em que Alice é atraída pelo Coelho Branco. Na ilustração (FIGURA 44), a irmã mais velha também está recostada em uma árvore enquanto lê um livro, mas Alice já não lhe faz mais companhia porque é representada em primeiro plano correndo atrás do Coelho. Diferentemente da ilustração de Browne em que os mundos são divididos visualmente pelo rio, na ilustração de Oliveira o rio não está presente e o que os divide é uma faixa intermediária de vegetação. Como utiliza apenas a cor preta na imagem, o ilustrador dividiu-a em três partes que correspondem a três tipos de gramado: o primeiro é onde estão a irmã mais velha de Alice e a árvore, constituído por linhas pretas simples e de contorno; o segundo é a faixa intermediária, composto por folhas pretas idênticas e que apresentam mais detalhes do que as folhas do primeiro gramado (a nervura central, por exemplo), realizados

por meio do espaço negativo<sup>73</sup>; e por fim, o terceiro gramado é onde Alice se encontra e o qual apresenta folhas ou gramíneas mais detalhadas e flores também – fazendo referência às margaridas que estão implícitas no texto. Dessa forma, o estilo e a disposição que Oliveira utiliza em cada gramado não só os diferencia, aludindo a três espaços diferentes, mas também serve para conduzir a leitura como uma espécie de história em quadinhos.

FIGURA 45 – A CAMPINA SEGUNDO SARDÀ



FONTE: CARROLL (2019b, p. 174).

No final da história, quando Alice retorna de sua aventura e se encontra novamente na ribanceira, é interessante analisar a ilustração (FIGURA 45) de Júlia Sardà presente no último capítulo de *Alice's adventures in wonderland* (Two Hoots, 2019). Ainda que o espaço seja o mesmo do início da história, a ilustradora escolheu retratar apenas a campina: as duas irmãs se encontram no centro da imagem sobre um gramado com margaridas ao seu redor,

---

<sup>73</sup> Como a ilustração de Oliveira é uma xilogravura, o espaço negativo da imagem correspondente ao “espaço em branco”, isto é, aquele em que foi feito o entalhe: ao passar a tinta no bloco já entalhado, somente as partes mais altas ou que não foram entalhadas serão impressas no papel (o espaço positivo), enquanto as que foram entalhadas e, conseqüentemente, estão mais baixas no bloco, não são impressas no papel (configurando o espaço negativo, sem tinta).

enquanto a irmã mais velha tem um livro aberto nas mãos e o lê, olhando diretamente para ele – do mesmo modo que nas ilustrações de Browne e Oliveira. A diferença entre as duas primeiras ilustrações e esta que é retratada por Sardà é que Alice está de olhos fechados, dormindo. Além disso, a ilustradora utiliza a mesma cor para o vestido das duas irmãs e, como os vestidos de cores diferentes em Browne distinguem as irmãs, na ilustração de Sardà é possível supor que a repetição da cor sugira a aproximação entre elas ou que indique a continuação do sonho, pois logo após Alice acordar, sua irmã é quem começa a sonhar. O enquadramento utilizado também pode ser interpretado como o encerramento da aventura, pois é o momento em que Alice retorna para o seu próprio mundo e, dessa forma, não há mais elementos extraordinários na cena como o coelho utilizando roupas e relógio, por exemplo. Em certa medida, ao comparar as ilustrações de Browne, Oliveira e Sardà é possível interpretar que na primeira o sonho está por vir (tanto que a ilustração está posicionada no frontispício do livro), na segunda ele está acontecendo, e na terceira ele está terminando.

No caso de *Coraline*, o espaço inicial é descrito como uma antiga grande casa que fora dividida em apartamentos, além de possuir um sótão, um porão e um jardim nos fundos. Como foi comentado no capítulo anterior, esse espaço não é completamente familiar à personagem no início da história, pois ela acabara de se mudar com os pais para um dos apartamentos da casa, mas ele torna-se conhecido tanto para Coraline quanto para o leitor conforme ela interage com o ambiente, isto é, conforme ela conhece e conversa com os vizinhos, explora o terreno exterior da casa e, enfim, o interior do seu próprio apartamento. No primeiro dia após a mudança, Coraline

Explorou o jardim. Era um grande jardim: bem nos fundos ficava uma velha quadra de tênis; mas ninguém na casa jogava tênis, a cerca em volta da quadra tinha furos e a rede já estava quase toda apodrecida. Havia um velho canteiro de rosas, repleto de roseiras atrofiadas e com as folhas roídas por insetos. Havia ainda um recanto cheio de pedras e um anel de fadas formado por cogumelos marrons venenosos e moles que exalavam um cheiro horrível quando pisados. (GAIMAN, 2003, p. 12-3).

Como pode ser percebido pelos adjetivos e elementos citados pelo narrador, o jardim está bastante deteriorado, pois tanto a quadra de tênis quanto o canteiro de rosas são velhos, a cerca está furada, a rede apodrecida, as roseiras atrofiadas e mesmo os cogumelos, que aparentemente são a única coisa com vida por ali, possuem um cheiro desagradável. De fato, nada nesse ambiente apresenta qualquer característica atrativa, mas ao mesmo tempo ele é uma novidade e parece agradar Coraline de alguma forma porque ela continua sua exploração por duas semanas. Outro ponto que contribui para o interesse da criança por esse espaço

inóspito é o fator do perigo e do proibido, pois quando as senhoritas Spink e Forcible mencionam o poço para Coraline e como poderia ser perigoso chegar perto dele, “[...] prevenindo-a para que se mantivesse decididamente longe dele, [...] Coraline fez questão de explorá-lo, para saber onde ele se encontrava e, dessa forma, poder evitá-lo apropriadamente” (GAIMAN, 2003, p. 13). Nesse sentido, pode-se interpretar que Coraline representa tanto a curiosidade infantil por aquilo que é proibido quanto a relação da própria criança com o espaço, a qual pode ser diferente do adulto. Como define Tuan,

O lugar pode adquirir profundo significado para o adulto através do contínuo acréscimo de sentimento ao longo dos anos. [...]. A imaginação da criança é de um tipo especial. Está presa à atividade. Uma criança cavalga um pau como se estivesse sobre um cavalo de verdade, e defende uma cadeira virada como se fosse um verdadeiro castelo. Ao ler um livro ou ao ver suas figuras, ela entra rapidamente na fantasia de um mundo de aventuras. Porém, um espelho quebrado ou um triciclo abandonado não lhe transmitem nenhuma mensagem de tristeza. (1983, p. 37).

Coraline, então, tem praticamente um novo mundo a ser explorado nos terrenos da nova casa, por mais desgastados que eles estejam. Quando começa a chover e ela não pode continuar sua exploração fora de casa, o pai de Coraline a incentiva a explorar o próprio apartamento e, assim, a curiosidade infantil pelo que é proibido aparece mais uma vez, pois a menina pergunta ao pai se ela poderia ir até a sala de visitas; em seguida, o narrador complementa: “a sala de visitas era o lugar onde os Jones mantinham a mobília cara (e desconfortável) que a avó de Coraline lhes deixara quando morreu. Coraline não tinha permissão de entrar lá. Ninguém ia lá. Era reservada para ocasiões especiais” (GAIMAN, 2003, p. 15). O fato é que, ao retomar a exploração, Coraline encontra a porta trancada e misteriosa na sala de visitas, instigando mais uma vez sua curiosidade.

A porta da sala de visitas e a parede de tijolos em *Coraline*, do mesmo modo que a cerca e a toca de coelho em *Alice*, são elementos importantes na história porque indicam materialmente a divisão entre o mundo cotidiano e o mundo extraordinário. Além disso, elas apresentam uma carga simbólica: a porta pode ser considerada um símbolo de passagem entre dois ambientes – ou, ainda, uma passagem do conhecido ao desconhecido – e a parede de tijolos pode ser vista como uma barreira física e concreta que sugere ao mesmo tempo a proibição. Quando Coraline encontra a porta misteriosa, descobre que ela está trancada, impossibilitando a passagem para o outro lado; ao destrancá-la, encontra outro impedimento, a parede de tijolos – dessa forma, o limiar apresenta entraves cada vez mais difíceis de serem ultrapassados. Segundo Hall (1994), a porta também é um símbolo de entrada em certos reinos, como o céu, o inferno e o mundo dos mortos, por exemplo: na simbologia egípcia,

inclusive, os mortos passavam por uma série de portas até chegarem ao outro mundo. Outro elemento importante que ajuda a construir a história é a localização da porta “no canto mais afastado da sala de visitas” (GAIMAN, 2003, p. 16). Para Bachelard, “[...] todo canto em uma casa, todo ângulo em um aposento, todo pequeno espaço em que gostamos de nos esconder [...] é o germe de um aposento ou de uma casa” (1964, p. 136, tradução nossa)<sup>74</sup>. Nesse sentido, o canto da sala de visitas sugere ao mesmo tempo um esconderijo ou um lugar em que algo está escondido, pois quando Coraline consegue atravessar a porta, ela encontra o outro apartamento, o qual faz parte da outra casa e, enfim, do outro mundo.

Os ilustradores de *Coraline*, Dave McKean e Chris Riddell, ilustram a sala de visitas no primeiro capítulo do livro. Ainda que as ilustrações não contemplem exatamente a porta misteriosa, elas se referem a uma das situações que levam Coraline até ela, isto é, quando a menina escuta um barulho à noite e, ao tentar descobrir o que era, vê algo que não consegue identificar indo para a sala de visitas e, mais especificamente, na direção do canto mais afastado da sala, onde a porta se encontra. Segundo o narrador,

A forma negra entrou na sala de visitas e Coraline seguiu-a um tanto nervosamente. A sala estava escura. A única luz vinha do corredor e Coraline, que estava em pé no vão da porta, projetava uma sombra enorme e distorcida sobre o tapete da sala – parecia uma mulher magra e gigantesca. (GAIMAN, 2003, p. 18).

Na ilustração de Riddell (FIGURA 47), Coraline está no batente da porta com uma das mãos prestes a acender o interruptor e a luz que vem de trás da menina faz com que uma sombra comprida seja projetada na sala escura, tal como na descrição do texto. Coraline parece pequena e assustada na imagem, encolhida perto da porta, enquanto há apenas um espaço em branco atrás da menina. Já na ilustração de McKean (FIGURA 46), Coraline também é posicionada no batente da porta, mas sua posição corporal demonstra mais firmeza, pois seus pés estão bem posicionados no chão e uma das mãos segura a porta para abri-la. Ainda que a sala para qual a menina se dirija não esteja escura, uma sombra é projetada a partir de seu pé e mão esquerdos, formando ao mesmo tempo um rato e o que parece ser uma mulher. Diferente do espaço em branco proposto por Riddell, McKean traz alguns elementos para a cena, como quadros ou porta-retratos nas paredes.

---

<sup>74</sup> “[...] every corner in a house, every angle in a room, every inch of secluded space in which we like to hide [...] it is the germ of a room, or of a house” (BACHELARD, 1964, p. 136).

FIGURA 46 – A PORTA DA SALA DE VISITAS SEGUNDO MCKEAN



FONTE: GAIMAN (2003, p. 10).

FIGURA 47 – A PORTA DA SALA DE VISITAS SEGUNDO RIDDELL



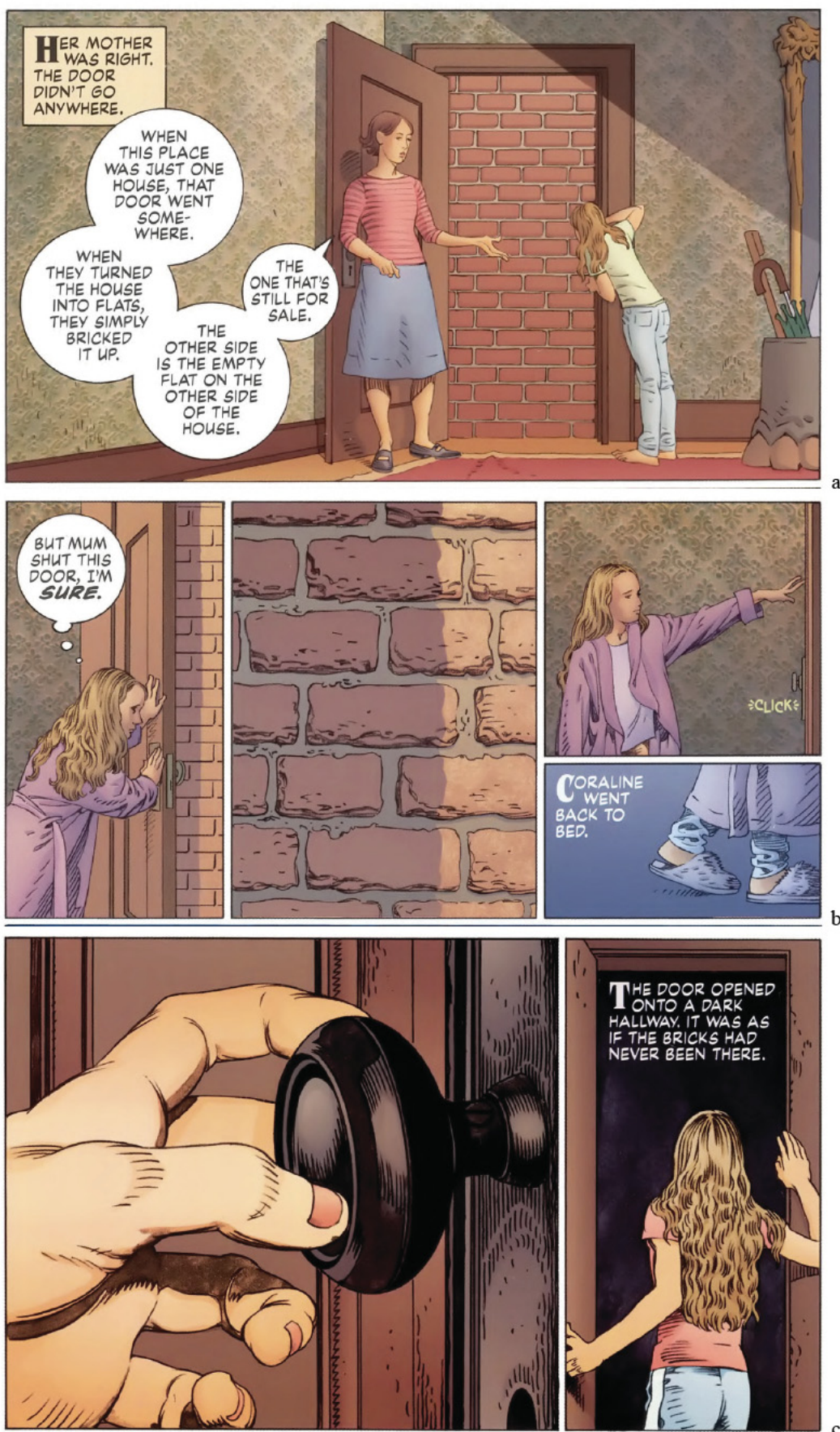
b

FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

Apesar das duas ilustrações retratarem o mesmo momento, cada ilustrador narra-o de maneira particular. No caso da ilustração de Riddell, o sentimento frente ao desconhecido é enfatizado, pois não há qualquer pista do que Coraline vai encontrar na sala – nem para o espectador, que observa a imagem de um ângulo diferente da menina, e nem para Coraline, que vê apenas a escuridão da sala. O uso do preto e branco para a sombra e a luz também pode ser entendido como uma forma de marcar a divisão entre o desconhecido e o conhecido, respectivamente, enquanto Coraline está exatamente sobre o ponto em que separa esses dois lados, isto é, a parede feita com hachuras (apresentando um tom intermediário e simbolizando o ponto de cisão entre eles). McKean, por sua vez, inclui na imagem elementos que aparecem posteriormente na história e sugere o que a menina irá encontrar em seguida. Como foi comentado no capítulo anterior, não se sabe exatamente o que atraiu Coraline para a sala de visitas nesse episódio, mas é possível interpretá-lo como sendo um rato – na ilustração de McKean, essa perspectiva é sugerida porque a sombra projetada por Coraline assume a forma de um grande rato. No texto, a sombra possui a aparência de “uma mulher magra e gigantesca”, mas na ilustração a mulher ainda está presente de alguma forma no espaço negativo da sombra (entre a cabeça do rato e seu braço esquerdo). Considerando que a mulher seja um indício da outra mãe e que esta tem influência sobre os ratos no outro mundo, é interessante notar como as mãos estão sincronizadas na imagem: a mão do rato (de cor preta) possui o mesmo formato e a mesma posição que a mão da mulher (de cor cinza), como se de alguma forma essas duas figuras fossem parte uma da outra ou que exista uma espécie de influência entre elas, como se as ações de uma reverberassem na outra. Além disso, há o fato de ser Coraline quem projeta essa sombra, como se a menina também tivesse influência sobre essas figuras e, mais ainda, sobre o outro mundo – afinal, ao que tudo indica, ele foi construído pela outra mãe com o intuito de agradar a menina e atraí-la para si. As sombras, ainda, sugerem a ideia de um “mundo dentro de outro” que permeia a obra.

Já na *graphic novel*, embora Russell também ilustre a sombra de Coraline na sala escura, ele constrói uma narrativa em torno da porta misteriosa (FIGURA 48): quando Coraline a descobre, a menina e a porta são representadas integralmente em um só quadro, sendo possível observar a cena de forma ampla (a); quando Coraline vai até ela durante a noite, a menina é representada da cintura para cima e o enfoque está no quadro central, no qual a parede de tijolos é vista de perto, aproximando o leitor/espectador da cena (b); e por fim, apenas a mão de Coraline e a maçaneta da porta aparecem, além da escuridão atrás da porta (c). Dessa forma, por meio de diferentes enquadramentos, o ilustrador cria uma aproximação gradual da cena, instigando a curiosidade do leitor.

FIGURA 48 – A PORTA EM TRÊS MOMENTOS SEGUNDO RUSSELL



FONTE: GAIMAN; RUSSELL (2008, p. 11, 14 e 28).



Os mundos iniciais de Alice e de Coraline, portanto, são os primeiros mundos ficcionais construídos nas narrativas. O leitor sabe que esses mundos não são efetivamente reais porque são construções ficcionais, mas ao mesmo tempo correspondem ao mundo real ou ao que é estabelecido como o mundo real na narrativa por causa dos elementos e situações que são apresentadas nela e que provocam no leitor um “efeito de real”, como define Barthes (citado por COMPAGNON, 2010, p. 107). A sensação de realidade desses espaços iniciais é construída, em grande parte, pela descrição narrativa e, mesmo os elementos que podem parecer insignificantes em um primeiro momento conferem plasticidade à história. Tudo começa a mudar quando Alice repara em um coelho branco correndo, uma cena aparentemente normal e possível de acontecer na realidade concreta, mas que se mostra extraordinária quando a menina percebe que o animal fala e veste roupas como um ser humano. Essa diferença entre o Coelho Branco e os demais coelhos rompe com a ideia de normalidade do mesmo modo que a parede de tijolos em *Coraline*, pois a criança se depara duas vezes com a parede atrás da porta da sala de visitas (primeiro quando descobre a porta e depois quando vai até ela durante a noite, seguindo a forma negra), indicando a normalidade; na terceira vez em que ela destranca a porta, no entanto, a parede de tijolos não está mais lá.

### 3.1.1 A descoberta do mundo extraordinário através do elemento estranho ou insólito

Como foi discutido no capítulo anterior, a maneira pela qual Alice e Coraline encontram ou descobrem o mundo extraordinário difere em alguns aspectos, mas o processo narrativo é muito parecido nas duas obras, visto que

Tudo começa como numa história ‘realista’. Estamos na vida banal, cotidiana. O desenvolvimento da história parece normal, linear... até o momento em que, seja de maneira nítida – pela introdução de nova personagem, de objeto estranho, de elemento imprevisto da paisagem –, seja por passagem insensível de atmosfera, o desconhecido e o estranho irrompem, [...]. (HELD, 1980, p. 65).

Em meio a um mundo ordinário e familiar, portanto, são incluídos elementos extraordinários na história que rompem com a narrativa de alguma forma, ou seja, o coelho de colete e relógio no bolso em *Alice* e a parede de tijolos que desaparece de repente em *Coraline*. Held, apoiada nos três processos fundamentais do cinema fantástico de René Prédal, defende que o processo de intrusão de um elemento extraordinário em um mundo ordinário é bastante comum na literatura infantil porque é aceito com facilidade pelas crianças, “[...] para quem real e imaginário se tocam muito de perto, se interpenetram” (1980, p. 67). No que diz

respeito a *Alice*, essa constatação fica evidente na própria narrativa por meio do animismo infantil, isto é, quando a criança confere características humanas a seres inanimados ou, ainda, aos animais. Quando Alice vê o coelho branco de olhos cor-de-rosa passar correndo por ela, por exemplo, o narrador afirma:

Não havia nada de tão extraordinário nisso; **nem Alice achou assim tão esquisito ouvir o Coelho dizer consigo mesmo: ‘Ai, ai! Ai, ai! Vou chegar atrasado demais!’ (quando pensou sobre isso mais tarde, ocorreu-lhe que deveria ter ficado espantada, mas na hora tudo pareceu muito natural)**; mas quando viu o Coelho tirar um relógio do bolso do colete e olhar as horas, e depois sair em disparada, Alice se levantou num pulo, porque constatou subitamente que nunca tinha visto antes um coelho com bolso de colete, nem com relógio para tirar de lá, e, ardendo de curiosidade, correu pela campina atrás dele, ainda a tempo de vê-lo se meter a toda pressa numa grande toca de coelho debaixo da cerca. (CARROLL, 2013a, p. 9, grifo nosso).

Pela impressão fornecida pelo narrador, Alice não se surpreende ao ver o animal falando, nem mesmo acha a situação “assim tão esquisita” em um primeiro momento, mas fica curiosa quando percebe que ele tira um relógio do bolso do colete que estava usando porque nunca vira nada parecido antes. Tomando a reação de Alice como um exemplo do comportamento infantil frente aos elementos fantásticos na narrativa, interpreta-se que mesmo que as crianças tenham uma certa maleabilidade imaginária e costumem misturar a realidade com a fantasia, naturalizando os elementos estranhos, elas ao mesmo tempo reconhecem a estranheza da situação. Em outras palavras, por mais que Alice aceite facilmente que o Coelho fale, ela percebe “quando pensou sobre isso mais tarde [...] que deveria ter ficado espantada<sup>75</sup>” e, mesmo que não tenha ficado, reconhece o fator estranho apresentado, tanto que fica curiosa ao ver o coelho agindo de maneira diferente do habitual e segue-o até a toca.

Além da marcação textual em letras iniciais maiúsculas e a habilidade de falar que caracterizam o Coelho Branco como um coelho especial, as roupas que ele usa também são um elemento que o diferencia – afinal, são elas que despertam o interesse e a curiosidade de Alice quando ela o vê pela primeira vez. Consequentemente, a roupa também é usada como um elemento de diferenciação nas ilustrações dessa personagem nos livros de *Alice*. Na ilustração de John Tenniel (FIGURA 49a) que acompanha a edição de *Alice* (Zahar, 2013), o

---

<sup>75</sup> No idioma original, o autor utiliza a palavra *wonder* – “when she [Alice] thought it over afterwards, it occurred to her that she thought to have **wondered** at this [...]” (CARROLL, 1992, p. 7, grifo nosso) – que, segundo o Cambridge Dictionary (2019), pode expressar surpresa ou admiração frente a um acontecimento estranho ou, ainda, questionamento ou curiosidade sobre algo. De fato, a sensação de maravilhamento causa tanto o espanto quanto a admiração e essas duas situações acontecem de alguma forma ou de outra durante a aventura de Alice no mundo subterrâneo, isto é, a terra maravilhosa [*wonderland*] que ela encontra.

Coelho usa um casaco xadrez sobre um colete, de onde o animal tira um relógio de bolso, além de um lenço ou gravata no pescoço e um guarda-chuva debaixo do braço. Além das roupas, a primeira característica visual que distingue a personagem de um coelho comum é a sua posição na imagem, pois mesmo que um coelho consiga se equilibrar sobre as duas patas traseiras, ele geralmente as apoia totalmente no chão, enquanto o Coelho de Tenniel apoia somente a ponta das patas. Ainda, há a questão anatômica das patas dianteiras, pois coelhos não possuem polegares e, portanto, não conseguiriam – de maneira realista – segurar um relógio como o Coelho o faz na imagem. O mesmo acontece na ilustração de Sardà (FIGURA 49b) porque, além da personagem estar correndo sobre as patas traseiras, tanto as suas patas dianteiras quanto as traseiras apresentam um formato humanizado: as primeiras seguram um guarda-chuva e um relógio de bolso, e as segundas se encontram sob um par de sapatos.

FIGURA 49 – O COELHO BRANCO SEGUNDO TENNIEL E SARDÀ



a

FONTE: CARROLL (2013a, p. 9).



b

FONTE: CARROLL (2019b, p. 2).

De forma muito parecida ao Coelho de Tenniel, o Coelho de Sardà também veste um casaco xadrez sobre um colete e uma gravata, além de portar um relógio de bolso e um guarda-chuva, mas este possui ainda um chapéu, calças, meias e sapatos. Dessa maneira, enquanto no texto é mencionado apenas o colete [*waistcoat*] e o relógio [*watch*], outras peças são acrescentadas nas ilustrações dessa personagem de modo que é possível associá-las com o vestuário do período vitoriano, tal como acontece com as ilustrações de Alice. De acordo com

Chrisp (2005), no começo do século XIX os homens vestiam colete, um casaco tal como o fraque e calças justas ou calções até os joelhos, como uma herança dos trajes de montaria do século XVIII. No início, os dândis – cavalheiros que vestiam-se com grande refinamento estético – usavam ainda gravatas [*cravats*] tão elaboradas e “tão cheias e altas que tornavam impossível para quem as estivesse usando abaixar a cabeça, dando a impressão de que essas pessoas sentiam-se superiores às demais” (CHRISP, 2005, p. 7, tradução nossa)<sup>76</sup>. Com o tempo, essas gravatas foram substituídas por outras mais simples, assim como as cores dos trajes masculinos tornaram-se menos sóbrias e apresentavam outros padrões, como as listras. Outra herança da vestimenta do século XVIII que foi sendo modificada, segundo Chrisp (2005), era o direito dos cavalheiros portarem uma espada; com o tempo, o acessório passou a vez para os bastões ou bengalas de madeira polida e para longos guarda-chuvas que eram usados como bastões. Nesse sentido, interpreta-se que o Coelho Branco é um cavalheiro pelas roupas e acessórios que usa, caracterizando-o socialmente e, portanto, diferenciando-o mais uma vez. Assim, além de auxiliar na construção da estranheza, a vestimenta nas ilustrações de *Alice* também pode ser considerada como um reflexo visual do período histórico em que a história foi escrita e ao mesmo tempo um indicativo temporal da época em que ela acontece na narrativa (ainda que essas informações não sejam explícitas no texto).

Outra característica curiosa do Coelho é o seu atraso. Ainda que o leitor não saiba exatamente porquê ou para quê ele está atrasado, esse fator pode estar relacionado com a mudança no sistema de medição do tempo que aconteceu por volta de 1848 e a qual não foi adotada em Christ Church, onde Carroll lecionava. Atualmente, a Grã-Bretanha segue o fuso horário relativo ao Tempo Médio de Greenwich (GMT), adotado formalmente em 1852; contudo, como a Universidade de Oxford é mais antiga, fundada em 1096, o horário das atividades foi mantido e está permanentemente “atrasado” em cinco minutos quando comparado ao GMT: além do jantar, que era servido às sete horas e quinze minutos e passou a ser servido às sete horas e vinte minutos, o sino de uma das torres da Universidade de Oxford, a Tom Tower, agora bate às nove horas e cinco minutos todos os dias como toque de recolher dos estudantes<sup>77</sup>. Carroll vivenciou a mudança no fuso horário e possivelmente o incluiu em *Alice* por meio do constante atraso do Coelho.

---

<sup>76</sup> “These [*cravats*] were so full and high that they made it impossible for wearers to lower their heads, giving the impression that they felt superior to everybody else” (CHRISP, 2005, p. 7).

<sup>77</sup> Informações consultadas no *site* da Christ Church. Disponível em: <https://www.chch.ox.ac.uk/visiting-christ-church/tom-quad>. Acesso em: 11 abr. 2020.

No caso de *Coraline*, a inserção do elemento estranho – como foi comentado no capítulo anterior – acontece de maneira gradual. Primeiro há a descoberta da parede de tijolos atrás da porta da sala de visitas, a qual rompe com a continuidade da casa, mas ainda se enquadra no aspecto da normalidade convencional. Em seguida, Coraline desperta durante a noite com um barulho estranho no corredor e é atraída por algo que corre na escuridão até a sala de visitas. Quando percebe que esse mesmo “algo” vai até a porta no canto mais afastado da sala, Coraline acende a luz, mas não vê nada ali a não ser a própria porta; ainda que a menina tivesse “[...] certeza de que sua mãe havia fechado a porta, no entanto, esta achava-se ligeiramente aberta agora. Apenas uma fresta” (2003, p. 18). Assim, a sensação de estranhamento se intensifica, por mais que a parede de tijolos ainda esteja atrás da porta e Coraline volte a dormir sem que mais nada de extraordinário acontecesse. É somente quando está sozinha em casa e decide abrir a porta mais uma vez que Coraline vê um corredor escuro à sua frente, pois a parede de tijolos havia desaparecido. Essa mudança drástica parece não causar espanto na criança, da mesma maneira que acontece com Alice, mas ela percebe certas características desse novo espaço que a deixam apreensiva: o cheiro que vinha do vão aberto, por exemplo, é descrito como “frio e bolorento” [*cold and musty*] e “cheirava a alguma coisa muito velha e muito lenta” [*something very old and very slow*] (GAIMAN, 2003, p. 32; 2013, p. 24). Nesse caso, o estranhamento também é obtido por meio da linguagem: a mistura de sensações causada pelos adjetivos serve para caracterizar a complexidade desse novo espaço que possui, por exemplo, um cheiro com temperatura (frio) e textura (bolorento). A partir dessa caracterização sinestésica e em certa medida imprecisa, o leitor não tem como saber de que cheiro se trata, mas pode imaginar ou associá-lo a partir de experiências que já vivenciou.

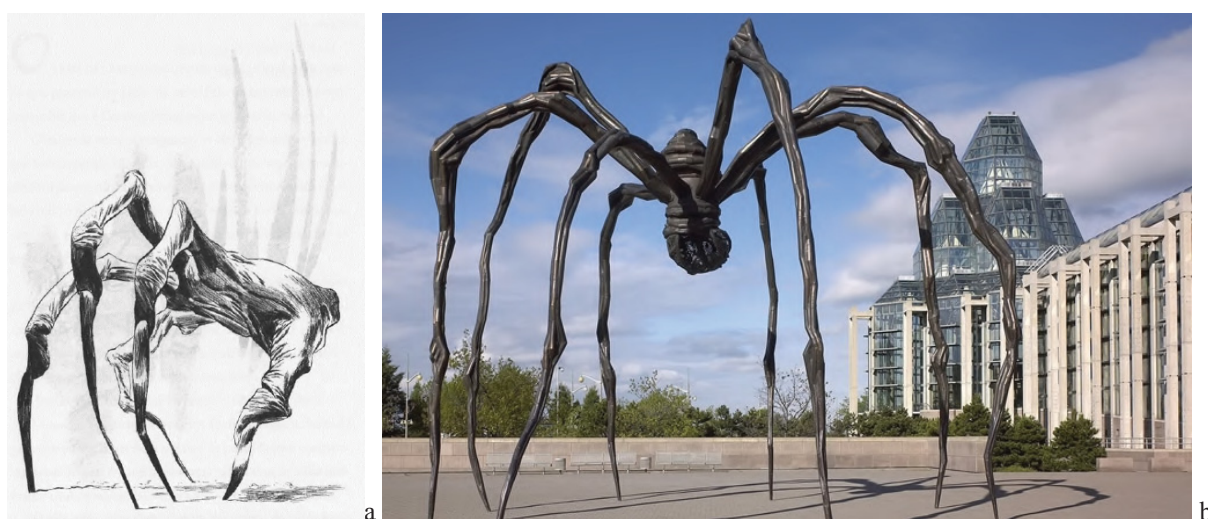
Como acontece em *Alice*, a intrusão do elemento estranho em *Coraline* também se dá pelo animismo, mas de forma menos explícita. Além da possibilidade de a forma negra ser um rato, como foi analisado no capítulo anterior, há a presença da aranha em diversos momentos da narrativa. Ela é mencionada pela primeira vez justamente quando Coraline vê a forma negra correndo no escuro e a menina a segue, esperando que não fosse uma aranha, já que “as aranhas causavam-lhe intenso desconforto” (GAIMAN, 2003, p. 18). Durante sua aventura no outro mundo, Coraline associa certos elementos estranhos a teias ou casulos de aranha, trazendo mais uma referência ao inseto: enquanto caminhava pelo corredor que conecta as casas, por exemplo, Coraline “sentiu fios tênues como teias de aranha roçarem suas mãos e seu rosto” (GAIMAN, 2003, p. 60) e quando viu o casulo na parede do apartamento das outras srtas. Spink e Forcible, percebeu que ele parecia uma “bolsa de ovos de aranha” (2003, p. 98). Além disso, a outra mãe é associada a esse animal em determinados momentos da

narrativa, como quando o gato preto compara o mundo da outra mãe a uma teia de aranha e quando Coraline a enfrenta e repara que ela era “[...] muito pálida, da cor da barriga de uma aranha” (2003, p. 124). Além das marcações textuais, o comportamento da outra mãe também se assemelha a alguns hábitos das aranhas. O primeiro deles é a confecção da teia como armadilha para capturar alimento: a posição ou decoração das teias varia de acordo a presa pretendida (as linhas verticais servem para capturar insetos voadores, por exemplo) e estudos indicam que a seda presente nesses fios também pode servir como atrativo (FOELIX, 2011). Dessa forma, o mundo construído pela outra mãe pode ser entendido como uma teia de aranha feita para capturar Coraline, e o formato das “linhas” utilizadas para tal simula a própria casa da menina. Outra semelhança é a estratégia de captura: algumas espécies de aranha, após a confecção da teia, se escondem e esperam até que a presa esteja imobilizada para atacar – semelhante ao que o outro pai diz a Coraline, que a outra mãe “fez [o outro mundo] e esperou” (GAIMAN, 2003, p. 70). Já as aranhas do gênero *Cyclosa* utilizam a camuflagem como forma de capturar as presas: elas colocam restos de outros insetos bem como peles ou cascas vazias sobre a teia e posicionam-se entre eles com as pernas pressionadas ao corpo para dar a impressão de que também fazem parte desses resíduos para, assim, terem alguma vantagem na hora de atacar (FOELIX, 2011). De forma parecida, a outra mãe se posiciona no centro do outro mundo e coloca seres “vazios” ao seu redor para servirem como camuflagem.

A nível simbólico, a aranha frequentemente é representada como uma figura maternal (COATS, 2008) e também está vinculada a certas divindades e figuras mitológicas, entre elas Aracne (uma talentosa tecelã lídia que, ao desafiar a deusa grega Atena, é transformada por ela em uma aranha), a deusa egípcia Neith (conhecida como a temida deusa criadora que teceu o universo) e Tsuchigumo (ou “aranha da terra”, espécie de aranha maligna do folclore japonês) (HALL, 1994). De certa forma, todas essas características estão presentes na outra mãe, tanto no texto quanto na imagem. A semelhança física entre a outra mãe e a aranha aparece especialmente na ilustração da mão direita feita por McKean (FIGURA 50a). Quando Coraline vê a outra mãe pela primeira vez, sua pele é descrita como “branca como papel”, os dedos das mãos “demasiadamente longos” e as unhas “longas e afiadas” (GAIMAN, 2003, p. 33). Na imagem de McKean, a estrutura da criatura segue essa descrição e, do mesmo modo que as pernas das aranhas são iguais anatomicamente, mas possuem tamanhos diferentes, os nós dos dedos da mão na ilustração se assemelham às articulações das pernas das aranhas e, conseqüentemente, as unhas extremamente longas recordam as

terminações das pernas aracnídeas. Esteticamente, a mão direita também se assemelha à escultura da artista franco-americana Louise Bourgeois, *Maman*<sup>78</sup> (FIGURA 50b). Com mais de nove metros de altura, a obra é uma homenagem para a mãe da artista que era tecelã e, segundo Bourgeois<sup>79</sup>, também era muito esperta, prestativa e útil como as aranhas. Apesar do tamanho da obra e de sua aparência assustadora, a aranha de Bourgeois também remete à força e à proteção materna – no centro da escultura, por exemplo, há uma bolsa de ferro acoplada ao corpo da aranha com ovos de mármore em seu interior.

FIGURA 50 – A MÃO ARACNÍDEA DA OUTRA MÃE E *MAMAN* (1999)



FONTES: GAIMAN (2012, p. 146); National Gallery of Canada (2019)<sup>80</sup>.

Dessa forma, é interessante perceber que a tática de camuflagem utilizada pela outra mãe para atrair e enganar Coraline seja justamente se disfarçar como a sua verdadeira mãe. Como símbolo, a aranha possui uma certa dualidade, pois oferece ao mesmo tempo a ideia de criação, gênese, proteção e carinho maternal, mas também se configura como um ser temido e controlador, uma predadora maligna – de forma parecida, a outra mãe também representa essas duas facetas, pois, como a mãe de Coraline é ausente, ela se mostra presente e preocupada com a menina para conquistá-la; ao mesmo tempo, a dedicação e os cuidados excessivos da outra mãe sufocam e afastam Coraline, fazendo com que a menina descubra a natureza e a verdadeira intenção da outra mãe. De acordo com Held, “o inseto – qualquer

<sup>78</sup> Do francês, “mamãe”.

<sup>79</sup> Disponível em: <https://www.tate.org.uk/press/press-releases/tate-acquires-louise-bourgeois-giant-spider-maman>. Acesso em: 30 ago. 2019.

<sup>80</sup> Disponível em: <https://www.gallery.ca/whats-on/calendar/spotlight-talks-maman-by-louise-bourgeois>. Acesso em: 29 ago. 2019.

inseto – leva talvez a seu máximo a dialética atração-repulsão que está no centro de nosso fascínio pela vida animal” (1980, p. 119), e a aranha é um exemplo disso: ao mesmo tempo em que Coraline é atraída de alguma forma pelas características aracnídeas da outra mãe, ela também é repelida por ela por essas mesmas características. No caso de Alice, a sensação de dualidade é igualmente construída pelo fascínio e pela repulsão por meio da superioridade dos animais sobre os seres humanos no mundo subterrâneo que, ao mesmo tempo em que atraem a criança por conta da peculiaridade da situação, também a fazem se sentir deslocada e inferior em meio a esse mundo estranho (REICHERTZ, 2000).

Por fim, tanto a inserção do elemento estranho em meio ao mundo ordinário quanto essas primeiras relações entre as crianças e os animais são um prenúncio do mundo extraordinário e do rompimento da barreira que existe entre eles. Segundo Held, os animais representam a aventura, “a atração pelo mundo desconhecido, misterioso, porém próximo” (1980, p. 106) e o mundo animal para a criança é, enfim, “[...] o universo do prazer sem restrições, da preguiça e mesmo da sujeira” (1980, p. 108) em que ela encontra refúgio das regras do mundo adulto.

### 3.2 O MUNDO EXTRAORDINÁRIO

Como foi comentado anteriormente, a aparência do mundo ou região desconhecida alcançada pelo herói ou heroína durante a sua jornada pode ser representada de muitas maneiras. Em *Alice* e *Coraline*, por exemplo, os mundos extraordinários encontrados pelas duas crianças são compostos por diferentes seres, elementos e ambientes, e se apresentam como extensões do mundo real e conhecido, visto que estão “escondidos” em algum ponto do mundo apresentado anteriormente na narrativa – a toca de coelho na campina, em *Alice*, e a porta misteriosa na antiga grande casa, em *Coraline*. Ainda que estejam atrelados ao mundo real de uma forma ou de outra, eles possuem uma configuração e ordem próprias: em *Alice*, por exemplo, há uma hierarquia social marcada pelas cartas de baralho, e em *Coraline*, mesmo que a aparência inicial do mundo seja a de uma cópia do mundo real, percebe-se com o decorrer da aventura que ele foi criado pela outra mãe especificamente para atrair Coraline e as outras crianças do espelho antes dela<sup>81</sup>. Nesse sentido, um ponto que diferencia os mundos

---

<sup>81</sup> Antes de *Coraline* encontrar as almas das três crianças no espelho, o leitor presume que ela não foi a primeira pessoa ou criança a estar no outro mundo porque, durante sua primeira visita ao apartamento das outras srts. Spink e Forcible, o cachorro na recepção do teatro lhe diz que ela era “mais um[a]” [*another one*] (GAIMAN, 2003, p. 43; 2012, p. 37) que chegava ao teatro sem possuir bilhete para o espetáculo.



extraordinários nas duas obras é a sua autonomia porque, enquanto o mundo subterrâneo encontrado por Alice é independente dela e do mundo real, o outro mundo descoberto por Coraline depende não só da criança, das circunstâncias e do espaço em que ela vive para ser criado, como também é dependente da outra mãe e de seus desejos. Dessa forma, Alice pode ser vista como uma “[...] intrusa em uma sociedade bem organizada e costurada com regras rígidas – claramente um mundo adulto” (MORTON, 1960, p. 511, tradução nossa)<sup>82</sup>, enquanto Coraline tem influência direta no outro mundo, como provavelmente as três crianças do espelho também tiveram.

Como define Campbell (1999, p. 66), “essa fatídica região dos tesouros e dos perigos” é onde o herói ou heroína enfrentam os desafios de sua aventura. O primeiro deles é a ultrapassagem do primeiro limiar, quando Alice atravessa a cerca e entra na toca do coelho e Coraline passa pela porta misteriosa da sala de visitas depois de a parede de tijolos ter sumido. É importante destacar que o acesso entre o mundo conhecido e o desconhecido é construído de forma parecida nessas duas obras e implica direta ou indiretamente na sua interpretação. No início, eles possuem a mesma constituição: enquanto Alice segue pela toca em linha reta, “como um túnel” (CARROLL, 2013a, p. 9), Coraline faz o mesmo, mas caminhando por um corredor escuro. Coraline, no entanto, continua assim até chegar ao outro apartamento, e Alice sofre uma queda considerável até chegar a um corredor cheio de portas. A ideia de linha reta sugere equidade e coloca os dois mundos no mesmo nível, de maneira literal e figurada, e isso fica evidente principalmente na comparação dos mundos de *Coraline* porque não só o outro mundo se encontra no mesmo andar do apartamento dos Jones, onde supostamente o apartamento vazio está, mas também porque eles são em um primeiro momento idênticos – com o decorrer da aventura, Coraline vai percebendo e identificando as diferenças entre eles. Já a queda pode implicar diferentes significados, entre eles a ideia de declínio e decadência, mas também a noção de interiorização – muitas interpretações de *Alice* são voltadas para o estudo do inconsciente, por exemplo. Dessa forma, apenas pela posição ou disposição desses espaços já é possível atribuir diferentes significados a eles e possíveis hipóteses sobre a aparência do mundo desconhecido.

O túnel na toca do coelho e o corredor entre os apartamentos, portanto, são os ambientes intermediários que conectam o mundo cotidiano e familiar das personagens ao mundo extraordinário, formando uma ponte entre eles. Como foi comentado no capítulo

---

<sup>82</sup> “*Alice is an intruder into a well-organized, closely knit society with rigid rules – clearly an adult world.*” (MORTON, 1960, p. 511).

anterior, ambos são descritos como lugares escuros para representar ou indicar o mistério do desconhecido, mas durante a queda de Alice no que parecia ser um poço muito fundo, a menina consegue ver e reconhecer uma série de objetos nas paredes:

Primeiro, [Alice] tentou olhar para baixo e ter uma ideia do que a esperava, mas estava escuro demais para se ver alguma coisa; depois olhou para as paredes do poço, e reparou que estavam forradas de guarda-louças e estantes de livros; aqui e ali, viu mapas e figuras pendurados em pregos. Ao passar, tirou um pote de uma das prateleiras; o rótulo dizia ‘GELEIA DE LARANJA’, mas para seu grande desapontamento estava vazio: como não queria soltar o pote por medo de matar alguém, deu um jeito de metê-lo num dos guarda-louças por que passou na queda. (CARROLL, 2013a, p. 9-10).

É interessante notar que Alice tenta reconhecer alguma coisa no fundo do poço, abaixo de si, e vê somente a escuridão, mas ao olhar para os lados não só encontra como consegue identificar o que está ao seu redor – dessa forma, demonstra-se que a perspectiva é um conceito importante na construção dos mundos ficcionais, pois um mesmo mundo pode ser visto, compreendido e estruturado a partir de diferentes pontos de vista. Contudo, ao mesmo tempo em que Alice começa a identificar esse novo espaço em meio a escuridão por meio do reconhecimento dos objetos que nele se encontram, o ambiente ainda é estranho em si porque foge das convenções ou do que é esperado para o interior de uma toca de coelho comum. Em primeiro lugar, Alice não encontra um simples buraco ou túnel cavado na terra quando entra na toca, mas uma passagem subterrânea grande o suficiente para abrigar uma criança e móveis grandes como guarda-louças e estantes. Outro elemento que confere estranheza ao ambiente são as paredes do poço, principalmente se forem analisadas as interpretações de Browne e Sardà para essa cena<sup>83</sup>.

No texto, a materialidade ou constituição física das paredes ou lados do poço<sup>84</sup> não é mencionada, mas na ilustração de Browne (FIGURA 51) elas são cobertas por uma gigantesca estante repleta de compartimentos e objetos e, embora o leitor/espectador veja apenas um lado dela, pode compreender que a estante cobre toda a extensão do poço por causa do seu formato circular, lembrando, inclusive, as paredes internas de um poço.

<sup>83</sup> Dos ilustradores de *Alice* escolhidos para esta pesquisa, somente Browne, Sardà e Oliveira ilustraram o poço: enquanto os dois primeiros optaram por representar a queda de Alice no espaço reconhecível, o terceiro decidiu enfatizar a queda de Alice na escuridão, fazendo um contraste em preto e branco. Possivelmente, as ilustrações tenham sido influenciadas pela animação dos estúdios Disney, *Alice in wonderland* [Alice no país das maravilhas, 1956].

<sup>84</sup> No idioma original, o autor não utiliza a palavra “parede” [*wall*], mas “lados do poço” [*sides of the well*] (CARROLL, 1992, p. 8).

FIGURA 51 – A QUEDA NA TOCA DE COELHO SEGUNDO BROWNE



FONTES: CARROLL (1988, p. 4); *The Guardian*<sup>85</sup> (2019).

<sup>85</sup> Disponível em: <https://theguardian.com/childrens-books-site/gallery/2015/mar/29/anthony-browne-alice-in-wonderland-lewis-carroll-img-9>. Acesso em: 04 out. 2019.

Já na ilustração de Sardà (FIGURA 52), é a moldura vertical da imagem que funciona como as paredes do poço, primeiro porque as prateleiras são posicionadas de perfil e em lados opostos da imagem, formando uma espécie de corredor vertical por onde Alice cai, e fixadas em pontos invisíveis próximos das margens da imagem. Dessa forma, a comparação entre texto e imagem também demonstra como um mesmo mundo pode ser compreendido e organizado de diferentes maneiras e por diferentes perspectivas.

FIGURA 52 – A QUEDA NA TOCA DE COELHO SEGUNDO SARDÀ



FONTE: CARROLL (2019b, p. 5).

Os elementos escolhidos pelos dois ilustradores também ajudam a construir esse ambiente a partir do que é fornecido pela narrativa. Eles podem fazer referência aos objetos que estão explicitamente presentes no texto (a estante, o mapa e as figuras penduradas na parede, e o pote de geleia vazio), repetindo-os na imagem; aos que estão implícitos nele (as louças dos guarda-louças e os livros das estantes de livros), por meio da interpretação; e aos que estão presentes no texto, mas em outros momentos da narrativa (entre eles, a cartola do Chapeleiro e a carta de baralho na ilustração de Browne, e o relógio na ilustração de Sardà). Ainda, os objetos ou elementos escolhidos podem ser externos ao texto e à narrativa de forma geral, mas ajudam a conferir visualmente a estranheza da cena: o pedaço de céu e de mar em dois compartimentos da estante na ilustração de Browne, por exemplo.

Ainda sobre os elementos escolhidos, é interessante notar que Sardà insere folhas secas voando na grande maioria de suas ilustrações em *Alice*: quando o Coelho está atrasado no início da história (FIGURA 49b), por exemplo, algumas folhas são posicionadas ao seu redor, e quando Alice está caindo no túnel também há a presença delas, caindo junto com ela. Além de sugerir uma sensação de movimento na imagem e unificar as ilustrações ao longo do livro, essas folhas secas ajudam a construir visualmente a noção de “mundo invertido” que caracteriza o mundo encontrado por Alice debaixo da terra e a qual está sutilmente presente no texto por meio da diferença entre as estações nos dois mundos. Durante a queda no túnel, Alice se questiona se cairia “[...] direto *através* da Terra” (CARROLL, 2013a, p. 10, grifo do autor) e pondera, em uma conversa imaginária com uma habitante desse novo mundo, se este poderia ser a Nova Zelândia ou a Austrália. Como foi observado anteriormente, a história acontece no dia quatro de maio, data correspondente ao outono no hemisfério sul do planeta, onde os dois países sugeridos por Alice estão localizados; em contraponto, a mesma data corresponde à primavera na Inglaterra, onde supostamente a criança vive. Reichertz (1997) observa ainda que, no fim da queda, Alice cai sobre um monte de “gravetos e folhas secas” (CARROLL, 2013a, p. 11) que sugerem a estação outonal e, mais ainda, são enfatizados pelo jogo de palavras que aparece logo em seguida no texto: “[...] *the fall was over*” (CARROLL, 1992, p. 9), isto é, “a queda terminou” ou mesmo “o outono<sup>86</sup> acabou”. Dessa forma, ainda que os dois mundos apresentados em *Alice* não sejam necessariamente os países mencionados, mas lugares hipotéticos e ficcionais, o uso desses elementos ajuda a construir visualmente a ideia de um mundo invertido, “de ponta cabeça”, não somente na aparência e no clima, mas diferente nos costumes e na cultura, como Alice descobre na sequência dos acontecimentos.

---

<sup>86</sup> No inglês britânico, a palavra *fall* pode se referir tanto ao verbo cair (*to fall*) quanto à estação (*fall*).

De acordo com a geologia moderna, a estrutura interna da Terra é constituída por três camadas, a crosta terrestre, o manto e o núcleo (externo e interno). Muitas teorias sobre o interior da Terra surgiram antes disso e, desde a Antiguidade, especulava-se que ele poderia ser oco ou ainda vazio e habitável; essas especulações estiveram presentes não somente na ciência, mas na literatura e na arte em geral em obras como *A divina comédia* (c. 1308-1320), de Dante Alighieri, na qual o Inferno é representado como uma caverna que atravessa o interior do mundo, *Viagem ao centro da terra* (1864), de Júlio Verne, em que as personagens acessam o interior terrestre por meio de uma cratera vulcânica na Islândia e lá encontram um mundo paralelo, e *Alice* – em uma das notas explicativas da obra, Cademartori observa que “*Alice no País das Maravilhas* foi publicado em 1865, um ano após a publicação de *Viagem ao centro da Terra*, de Júlio Verne” (nota em CARROLL, 2010, p. 15), auxiliando o jovem leitor a situar o livro historicamente. Gardner também comenta que

A queda mundo subterrâneo adentro como artifício para ingressar numa terra de maravilhas foi usada por muitos outros autores de histórias fantásticas para crianças, em especial por L. Frank Baum em *Dorothy e o Mágico de Oz* e Ruth Plumly Thompson em *The Royal Book of Oz*. Baum usou também o tubo através da Terra como um truque de muito efeito na trama de *Tik-Tok of Oz*. (notas de GARDNER em CARROLL, 2013a, p. 260).

Em *Coraline*, o mundo extraordinário não é alcançado por meio de queda ou descida ao interior terrestre, mas os objetos também têm papel importante na construção desse espaço desconhecido porque é a partir deles que Coraline consegue associar e diferenciar o mundo em que vive do mundo que encontra atrás de uma das portas de sua nova casa. De forma parecida com Alice, Coraline caminha por um corredor escuro e aos poucos vai reconhecendo os elementos desse novo ambiente: acreditando que estava indo ao apartamento vazio, ela percebe que o tapete e o papel de parede do corredor eram os mesmos de seu próprio apartamento, criando uma certa extensão do ambiente conhecido, e até mesmo um quadro que estava pendurado na parede desse corredor era igual ao quadro da sua casa – ou melhor, pareceu igual a ela em um primeiro momento, pois Coraline

Olhou atentamente para o quadro pendurado na parede: não, não era exatamente o mesmo. O quadro que tinham no corredor era de um menino em roupas antigas, observando algumas bolhas. Mas agora, a expressão no rosto do menino era diferente – olhava as bolhas como se planejasse fazer alguma maldade com elas. E havia algo peculiar em seus olhos.

Coraline observou atentamente os olhos do menino, tentando entender qual era exatamente a diferença. (GAIMAN, 2003, p. 32-3).

A mudança na aparência do quadro não é gratuita, pois serve como uma forma visual de indicar ao leitor que os mundos são diferentes e, mais ainda, de implicar a natureza maléfica desse outro mundo. O leitor, no entanto, só verifica ou confirma esse pressentimento frente ao novo mundo conforme a aventura se desenvolve, pois, nesse momento, ele e Coraline ainda estão tentando reconhecer esse novo ambiente, isto é, “tentando entender qual era exatamente a diferença” entre eles, como o próprio narrador argumenta. De acordo com Hosseinpour e Moghadam (2010), Gaiman coloca elementos extraordinários entre objetos comuns para representar o sobrenatural em um contexto realista – eles citam como exemplo o momento em que Coraline visita o apartamento das senhoritas Spink e Forcible e encontra a pedra com um furo no meio em um pequeno pote sobre a lareira, no meio de outros objetos e bugigangas, como um pato de porcelana, um dedal e cliques de papel, mas outros exemplos podem ser mencionados, como a bola de gude que representa a alma de uma das crianças do espelho e está no meio da caixa de brinquedos do outro quarto de Coraline. Seguindo essa lógica, ainda é possível concluir que o próprio mundo extraordinário também está escondido no mundo real, em um espaço que só Coraline e o gato preto podem alcançar.

Nenhum dos ilustradores de *Coraline* interpreta o corredor ou os quadros mencionados, mas Riddell faz um paralelo interessante entre a aparência de algumas personagens da história no mundo real e suas versões no mundo extraordinário, o que também permite ao leitor/espectador compreender a diferença entre os dois mundos por meio da comparação. No texto, o narrador apresenta as senhoritas Spink e Forcible logo no início do livro como as vizinhas de Coraline que moram no andar térreo, abaixo do apartamento dos Jones. Ainda, ele as caracteriza como “velhas e rechonchudas” [*old and round*] (GAIMAN, 2003, p. 11; 2012, p. 1) e informa que viviam acompanhadas de seus cachorros e que, no passado, foram atrizes. Quando Coraline conhece as outras senhoritas Spink e Forcible no outro mundo, elas estão apresentando um espetáculo e aparentemente não há distinção entre elas e as verdadeiras vizinhas de Coraline, mas

Em seguida, a senhorita Spink e a senhorita Forcible desabotoaram e abriram seus **casacos macios e rechonchudos**, porém, não foram só os casacos que se abriram: também seus rostos se abriram como conchas vazias, e, de dentro dos velhos corpos redondos, rechonchudos e vazios, saíram duas jovens. Eram magras, pálidas e muito bonitas; e tinham olhos de botões negros. (GAIMAN, 2003, p. 44, grifo nosso).

A construção dessas personagens, portanto, também envolve a ideia de duas versões do que parecem ser as mesmas pessoas, mas que, em seguida, revelam ser pessoas diferentes. Nesse caso, o revelar-se é ainda um despir-se, pois as outras senhoritas Spink e Forcible

literalmente se despem da “roupagem” antiga, como se fossem verdadeiras peças de roupa, e assumem uma forma mais jovem com os olhos de botão negro característicos dos seres do outro mundo. Nas ilustrações de Riddell para essas personagens (FIGURA 53), o ilustrador apresenta primeiro as vizinhas de Coraline em seu apartamento, identificável pelos retratos dos cachorros pendurados na parede e refletidos no espelho atrás delas, no momento em que oferecem a pedra com o furo no meio para Coraline, que também aparece no reflexo do espelho (FIGURA 53a); e as versões do outro mundo são apresentadas depois, ambas sobre um palco, subentendido pela presença dos cães na parte inferior da imagem, formando a plateia, e pelo fundo circular branco, aludindo aos holofotes do teatro (FIGURA 53b).

FIGURA 53 – AS SRTAS. SPINK E FORCIBLE SEGUNDO RIDDELL



FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

A aparência das senhoritas Spink e Forcible é antagônica nos dois mundos, tanto no texto quanto na imagem, sendo reforçada no texto pelo uso de adjetivos opostos como velha/nova, e na imagem, por traços de idade como as rugas e pela diferença nas roupas. No texto, elas são inicialmente idênticas e se transformam quando tiram os literais casacos de pele que as igualava, mas na imagem, a transformação é sugerida pelo ilustrador por meio dos



casacos já abertos e caídos no chão, aos pés das outras senhoritas. Esses casacos, tal como os olhos de botão, têm uma função simbólica importante porque identificam as duas versões das senhoritas Spink e Forcible, mas também porque reforçam visualmente a ideia de que o mundo extraordinário está escondido sob o mundo comum.

Um elemento importante para compreender o mundo extraordinário em *Coraline* é a própria casa e o seu entorno, onde praticamente toda a história acontece. Como foi comentado anteriormente, ela é apresentada logo no início do livro e descrita ao longo da aventura: essa descrição, no entanto, não envolve apenas características físicas e objetivas que permitem ao leitor visualizá-la mentalmente, mas também é sugestiva. Em primeiro lugar, ela é caracterizada como “muito antiga” [*very old*] (GAIMAN, 2003, p. 11; 2012, p. 1), o que implica que a casa existe há um tempo considerável, da mesma forma que o outro mundo, visto que ele também faz parte da casa. Em alguns momentos do texto essa informação é reafirmada, entre eles o encontro de Coraline com as almas das três crianças no espelho, pois quando a menina pergunta há quanto tempo estão ali, elas lhe respondem que há “[...] mais tempo do que se pode imaginar” (GAIMAN, 2003, p. 83). A linguagem utilizada por essas crianças também sugere um tempo passado ou mesmo uma época anterior ao presente porque usam palavras antiquadas como *governess* (GAIMAN, 2012, p. 81) e *beldam* (2012, p. 79)<sup>87</sup>, além de verbos conjugados no inglês arcaico como *doth*<sup>88</sup>. O mesmo acontece com as ilustrações de Riddell para a obra em função das roupas e dos acessórios que ele escolhe para retratar as personagens: uma das três crianças do espelho, por exemplo, usa um chapéu de aba larga amarrado debaixo do queixo, conhecido como *poke bonnet* (FIGURA 54); segundo a Encyclopaedia Britannica (2020), esse acessório se popularizou no início do século XIX e era utilizado tanto por mulheres quanto por crianças de diferentes idades, o que permite ao leitor assumir que a personagem pertence a esse século e que a casa, conseqüentemente, também já existia nessa época. Como comparação histórica, uma das personagens de Beatrix Potter, escritora e ilustradora de livros infantis do final do século XIX e início do século XX, usa um chapéu semelhante no livro *The tale of Jemima Puddle-duck* [A história de Jemima Puddle-

---

<sup>87</sup> De acordo com o Collins Dictionary (2020), *governess* era uma mulher empregada para trabalhar em casas de família, educando e cuidando das crianças – em outras palavras, uma governanta ou “preceptora”, como é traduzido na edição brasileira de *Coraline* (2003). *Beldam*, por sua vez, vem do francês antigo *belgrand* e pode ser uma forma obsoleta da palavra *grandmother* (avó); ela também pode se referir a uma bruxa ou mulher velha, feia e má, como é o caso do texto de Gaiman – na tradução brasileira da obra, utiliza-se uma forma aproximada da palavra original, “bela dama”.

<sup>88</sup> Isto é, “it **doth** not hurt” (GAIMAN, 2012, p. 84, grifo nosso), “não dói”. *Doth* é a antiga forma conjugada da terceira pessoa do singular do verbo *to do* no presente: a conjugação do inglês arcaico *he/she/it doth* equivale ao *he/she/it does* do inglês atual.

duck], publicado em 1908: nele, ao sair da fazenda para procurar um lugar seguro para botar seus ovos, Jemima veste um xale e um chapéu – em inglês, “[...] *a shawl and a poke bonnet*” (POTTER, 2020, não p.), como pode ser visto nas ilustrações da obra (FIGURA 55).

FIGURA 54 – AS CRIANÇAS DO ESPELHO SEGUNDO RIDDELL



FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

FIGURA 55 – O CHAPÉU DE JEMIMA PUDDLE-DUCK



FONTE: Project Gutenberg<sup>89</sup> (2020, não p.).

<sup>89</sup> Disponível em: <http://www.gutenberg.org/files/14814/14814-h/14814-h.htm>. Acesso em 14 abr. 2020.

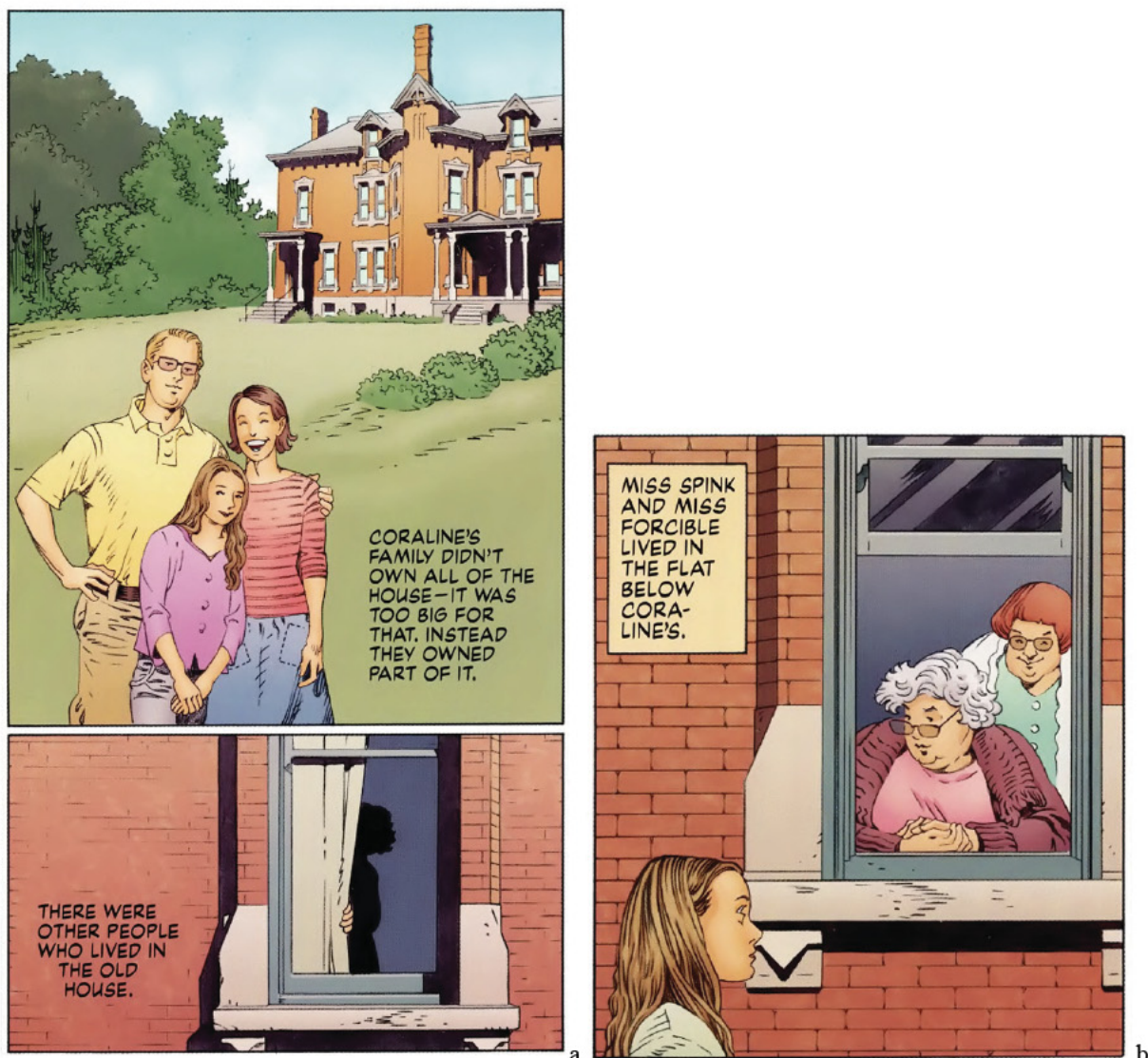
A descrição sugestiva da casa envolve tanto aspectos temporais quanto espaciais. Quando o narrador informa ao leitor que a casa possui “[...] um sótão sob o telhado, um porão sob o chão e um jardim coberto de vegetação e de árvores grandes e velhas” (GAIMAN, 2003, p. 11), por exemplo, ele não menciona quantos cômodos existem na casa nem os descreve minuciosamente, mas apresenta o espaço geral por meio de camadas: o telhado, o sótão, o porão e o jardim no entorno. Além dessa divisão inicial e visível, Coraline descobre a existência do outro mundo atrás de uma das portas de seu apartamento, escondido inicialmente por uma parede de tijolos. Ainda que não seja aparente para todos os habitantes da casa, o outro mundo se encontra espacialmente no centro da mesma porque, como o leitor sabe por meio da descrição narrativa, “a senhorita Spink e a senhorita Forcible moravam no apartamento abaixo do apartamento de Coraline, no andar térreo” (GAIMAN, 2003, p. 11) e “no apartamento acima do apartamento de Coraline, sob o telhado, morava um velho maluco que tinha bigodes enormes” (2003, p. 12); por consequência, o apartamento dos Jones fica no andar do meio, ao lado do apartamento vago que ainda está à venda. De modo que o outro mundo é acessado pela porta da sala de visitas no apartamento da família Jones e está entre ele e o apartamento vazio, além de ser configurado como um espaço finito<sup>90</sup>, ele pode ser entendido como mais uma camada da casa – a camada oculta, escondida.

Ainda, pouco antes de apresentar e descrever os vizinhos de Coraline no texto, o narrador observa que “outras pessoas habitavam a velha casa” (GAIMAN, 2003, p. 11). De fato, como é comprovado logo em seguida pelo leitor, havia mais três pessoas na casa e seus animais de estimação; no entanto, tal como a camada oculta, há outros seres implícitos nessa informação, entre eles a outra mãe. A ideia de que existe algo ou **alguém** a mais na casa também é trabalhada de forma sutil na *graphic novel*. A casa e seu entorno são apresentados logo no início do livro e, no último quadro da página (FIGURA 56a), alguém abre a cortina em uma das janelas, mas o leitor/espectador só consegue ver a sua sombra – no quadro, a frase também indica que outras pessoas moravam ali além da família de Coraline. O primeiro quadro da página seguinte (FIGURA 56b), no entanto, mostra as senhoritas Spink e Forcible na janela, olhando para Coraline. Como todas as janelas da casa são iguais, é possível fazer duas interpretações: a primeira é que a sombra no primeiro quadro era uma das senhoritas, e o quadro seguinte continua a cena da página anterior; e a segunda, que são pessoas diferentes, uma observando Coraline de longe, secretamente, e a outra de perto, declaradamente.

---

<sup>90</sup> A suposição da finitude do outro mundo se deve ao momento em que, quando Coraline explora o exterior da outra casa e começa a vagar sem rumo pelo “nada”, ela acaba voltando para a mesma casa de onde partira. Em outras palavras, o outro mundo se limita à casa.

FIGURA 56 – OUTROS HABITANTES DA VELHA CASA



FONTE: GAIMAN; RUSSELL (2008, p. 2-3).

Possivelmente, a sombra projetada na sala seja mesmo a de uma das senhoritas do apartamento de baixo por causa do formato da mão que abre a cortina – pois, como se sabe pela descrição do narrador, a outra mãe tinha longas unhas afiadas –, mas o suspense criado na cena ajuda a sugerir a existência de mais alguém na casa. Dessa forma, tanto o autor da obra quanto os ilustradores criam uma densidade narrativa e vão acrescentando novas camadas de significação para a história e para esses mundos extraordinários.

Considerando que a passagem pelo primeiro limiar da aventura “[...] constitui uma forma de auto-aniquilação” (CAMPBELL, 1999, p. 92), a jornada do herói ou heroína também se configura como uma busca pela identidade perdida e sua conseqüente reconquista: quando Alice passa pelas primeiras mudanças de tamanho no mundo extraordinário, por

exemplo, ela se pergunta se ainda era a mesma pessoa de antes, mas durante toda a sua aventura ela continua se questionando ou sendo questionada sobre quem é; já Coraline sofre uma ameaça real de perder sua identidade durante a aventura, como aconteceu com as crianças presas no espelho, devoradas pela outra mãe até que não sobrasse mais nada delas, nem mesmo a lembrança de seus nomes, e ela luta para conquistá-la e mantê-la até o fim. Ao analisar os contos de fadas pelo viés psicológico, Bettelheim comenta que

No conto de fadas, os processos internos são traduzidos em imagens visuais. Quando o herói é confrontado por problemas internos difíceis que parecem desafiar uma solução, seu estado psicológico não é descrito; a estória de fadas mostra-o perdido numa floresta impenetrável e densa, sem saber que caminho tomar, desesperado de encontrar uma saída. (1980, p. 190).

De forma parecida, Alice e Coraline passam por uma série de provas ou desafios enquanto exploram o mundo extraordinário – e, no caso de Coraline, elas se estendem para o seu mundo de origem no final da aventura – que não só desafiam suas capacidades de solucionar problemas, mas confrontam as suas convicções e até mesmo o modo como elas compreendem o mundo real, se for possível dizer assim. Em *Alice*, o mundo que a criança encontra possui uma lógica bastante diferente do que ela está acostumada – e parece estranha até mesmo para o leitor – e em *Coraline*, apesar de os mundos serem parecidos no exterior, também há uma espécie de confronto que faz com que a menina passe a ver o seu próprio mundo com outros olhos após sua experiência no outro mundo. Nesse sentido, a “autoaniquilação” proposta por Campbell também pode ser vista como uma reconstrução da identidade frente a um novo mundo ou meio ambiente, principalmente se for levado em conta o conceito de socialização proposto por Mead em que a identidade se constrói “[...] na e pela interação – ou comunicação – com os outros” (citado em DUBAR, 2005, p. 115); em outras palavras, ao mesmo tempo em que Alice e Coraline tentam compreender o novo ambiente em que estão inseridas, identificando os elementos que o constituem e interagindo com eles, elas também se constroem nesse processo, formando uma nova concepção de si e do mundo.

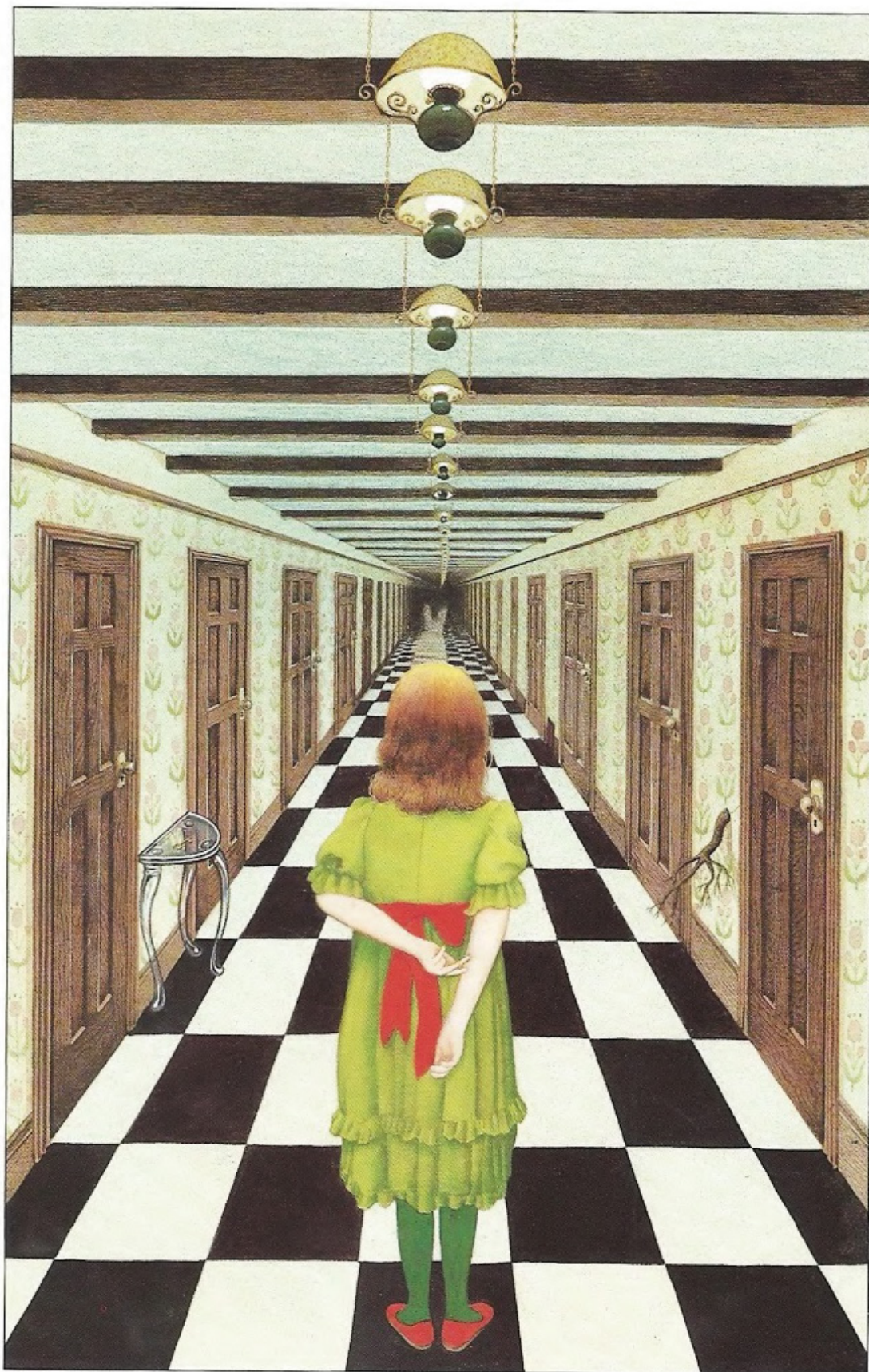
A construção dos mundos ficcionais extraordinários, então, pode estar diretamente ligada às provas que Alice e Coraline enfrentam durante a aventura porque, como nos contos de fadas, elas podem funcionar como formas simbólicas de representar ou “traduzir em imagens visuais os processos e os dilemas internos” das personagens (emprestando os termos de Bettelheim) e, assim, configurar visualmente o mundo desconhecido.

### 3.2.1 O caminho de provas de Alice

Quando a queda na toca do coelho termina, Alice percorre um corredor até chegar a um salão comprido e iluminado por lâmpadas. Segundo o narrador, “havia portas ao redor do salão inteiro, mas estavam todas trancadas; depois de percorrer todo um lado e voltar pelo outro, experimentando cada porta, [Alice] caminhou desolada até o meio, pensando como haveria de sair dali” (CARROLL, 2013a, p. 11). No início, Alice estava seguindo o Coelho Branco e, conseqüentemente, sendo guiada por ele pelo mundo subterrâneo, mas conforme ela o perde de vista ao virar uma esquina, não sabe o que fazer ou para onde ir. Dessa forma, as portas trancadas não só configuram o primeiro desafio de Alice, que é encontrar uma maneira de sair dali, mas também simbolizam ou representam visualmente a sensação da menina de estar perdida em meio ao desconhecido.

Nem Alice nem o leitor sabem o que há atrás das portas ou mesmo como abri-las: na ilustração de Browne para a cena (FIGURA 57), inclusive, a perspectiva do leitor/espectador sobre esse espaço é praticamente a mesma de Alice, pois ela é representada de frente para o corredor e de costas para o leitor/espectador. Ainda, o ilustrador acrescenta elementos na imagem que contribuem para a compreensão da cena e do ambiente em si: em primeiro lugar, o papel de parede tem uma coloração verde clara com flores cor-de-rosa espalhadas – o que pode aludir à campina, como se esse espaço desconhecido fosse uma verdadeira extensão do mundo conhecido; na parede direita, ele também posiciona um pequeno galho ou raiz entre as duas primeiras portas, colaborando com a ideia de que esse espaço está debaixo da terra; na parede oposta, também entre as duas primeiras portas, ele ainda insere a mesa de vidro com a pequena chave de ouro que aparece posteriormente na narrativa. Browne decide ilustrar o salão comprido por meio da perspectiva central, o que também possui função narrativa, pois ao mesmo tempo em que direciona o olhar do leitor/espectador para o ponto de fuga no centro da imagem, o Coelho Branco e a continuação indefinida do salão, também indica o que Alice estava fazendo e continua a fazer em outros momentos da aventura, isto é, seguir o Coelho em meio ao desconhecido. Por fim, sobre a constituição visual desse animal na imagem, é interessante notar que ele parece estar desaparecendo por conta da transparência da cor branca – dessa forma, interpreta-se que, sem o Coelho como seu guia pelo outro mundo, Alice está por conta própria e não sabe para onde ir e, por isso, está parada na imagem.

FIGURA 57 – O CORREDOR REPLETO DE PORTAS



FONTE: CARROLL (1988, p. 6).

Por mais que a situação criada no texto não ofereça ao leitor uma solução aparente, reforçada visualmente pelas portas trancadas e pelo desaparecimento do coelho, Alice encontra uma resposta logo em seguida: o narrador comenta que a menina “**de repente** topou com uma mesinha de três pernas, feita de vidro maciço; sobre ela não havia nada, a não ser uma minúscula chave de ouro, e a primeira ideia de Alice foi que devia pertencer a uma das portas do salão” (CARROLL, 2013a, p. 12, grifo nosso). Ainda que os objetos apareçam repentinamente na história, eles poderiam estar ali o tempo todo e Alice só reparara neles nesse momento, como acontece durante a queda no poço em que a mudança de perspectiva da menina permite o reconhecimento do que está ao seu redor. Quando Alice abre a pequena porta com a chave de ouro e soluciona o primeiro problema apresentado, no entanto, ela descobre que não pode passar pela porta porque era muito maior do que ela; assim, mais um desafio se apresenta a ela e, como acontecera antes, outro objeto especial aparece sobre a mesa de vidro: uma garrafa. Dessa vez, é possível assumir que esse elemento realmente não estava lá antes porque, como o próprio narrador afirmou anteriormente, “não havia nada [na mesa], a não ser uma minúscula chave de ouro”. O caráter extraordinário do mundo subterrâneo, portanto, está enraizado em situações insólitas como essa, em que a lógica ou o funcionamento das coisas difere do mundo real ou conhecido, mas também é representado por objetos especiais ou mágicos que possibilitam a aventura.

O primeiro desses objetos mágicos é a própria chave dourada. Segundo Gardner, “uma chave de ouro que destrancava portas misteriosas era um objeto comum na literatura vitoriana” (nota em CARROLL, 2013a, p. 260)<sup>91</sup>. Dos ilustradores de *Alice*, no entanto, Browne é o único que ilustra a chave de maneira destacada<sup>92</sup>, como pode ser observado na FIGURA 58. Ela é representada na imagem como uma chave simples de modelo gorge, com apenas um dente, mas este único dente apresenta uma particularidade importante: ele se assemelha ao que é conhecido como o “vaso de Rubin”, isto é, uma das ilusões de ótica desenvolvidas pelo psicólogo dinamarquês Edgar Rubin (1886-1951) em que o espectador pode interpretar a partir da mesma imagem ora a imagem de um vaso ora a de dois rostos humanos de perfil (FIGURA 59). Nesse sentido, a ilusão proposta pela imagem ecoa a ideia que tem sido discutida ao longo desta pesquisa, de que um mesmo mundo pode ser visto de diferentes maneiras por diferentes perspectivas ou pontos de vista.

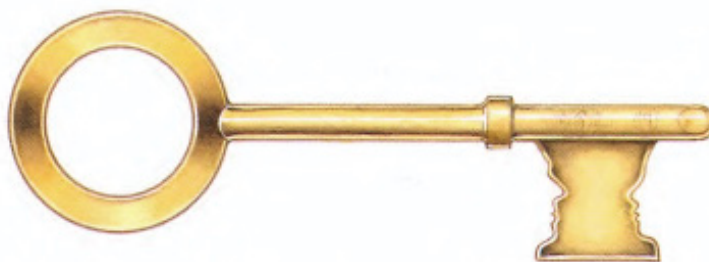
---

<sup>91</sup> Como exemplos, ele cita o poema de Andrew Lang, “*Ballade of the bookworm*” [Balada do leitor ávido], e a história de George MacDonald, “*The golden key*” [A chave dourada, 1861].

<sup>92</sup> Tenniel representa a chave na mão de Alice e também sobre a mesa de vidro, Sardà a coloca flutuando na lagoa de lágrimas junto de Alice e do Camundongo, enquanto Rackham e Oliveira não a ilustram.



FIGURA 58 – A CHAVE DOURADA SEGUNDO BROWNE



FONTE: CARROLL (1988, p. 14).

FIGURA 59 – O VASO DE RUBIN



FONTE: Wikimedia Commons<sup>93</sup> (2020, não p.).

Há também outros objetos mágicos que aparecem na história e fazem com que Alice mude de tamanho<sup>94</sup>, entre eles a garrafa com os dizeres “BEBA-ME” escritos sobre ela. Como foi comentado no capítulo anterior, não se sabe o que há na garrafa, mas Alice o experimenta e, inclusive, acha “[...] o gosto muito bom (na verdade, era uma espécie de sabor misto de torta de cereja, creme, abacaxi, peru assado, puxa-puxa e torrada quente com manteiga)” (CARROLL, 2013a, p. 13); com isso, ela acaba diminuindo de tamanho e sofrendo a primeira das doze transformações ao longo da história. É nesse momento que a menina começa a se questionar sobre sua identidade, pois as situações estranhas que presencia ou enfrenta deixam de ser apenas externas e passam a ser igualmente internas, visto que sua percepção e seu próprio corpo se alteram ao interagir com o mundo extraordinário. Durante esse momento de

<sup>93</sup> Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rubin2.jpg>. Acesso em: 21 jan. 2020.

<sup>94</sup> O bolo com os dizeres “COMA-ME” escritos sobre ele; o leque e as luvas que o Coelho Branco deixa cair; a segunda garrafa, encontrada na casa do Coelho; as pedras que viram bolinhos; e por fim, os dois lados do cogumelo, que permitem a Alice que ela cresça e diminua de tamanho.

dúvida, é interessante notar que, ao se deparar com situações inusitadas e, na tentativa de compreendê-las, Alice tenta fazer associações com o que já conhece; por exemplo, quando está se perguntando se havia ou não sido trocada por outra criança, já que não se reconhecia, Alice diz para si mesma: “Vou experimentar para ver se sei tudo que sabia antes” (CARROLL, 2013a, p. 18). Assim, ela começa a recitar a tabuada e as capitais dos países, mas as respostas não estão corretas, como ela mesma reconhece, e então ela começa a recitar um poema:

How doth the little crocodile Improve his shining tail And pour the Waters of the Nile On every golden scale! [...]. (CARROLL, 1992, p. 16).	Como pode o crocodilo Fazer sua cauda luzir, Borrifando água do Nilo Que dourada vem cair? [...].(CARROLL, 2013a, p. 19).
--	---

A princípio, o poema recitado pode não fazer o menor sentido para os leitores modernos, mas de acordo com as notas de Gardner (2013), a maioria dos poemas em *Alice* é uma paródia de outros poemas ou canções populares contemporâneas a Carroll – muitos deles já esquecidos. Dessa forma, para os leitores da época vitoriana, a semelhança entre o poema de Alice e “*Against idleness and mischief*” [Contra a preguiça e a travessura], de Isaac Watts (1674-1748), é evidente, como pode ser observado abaixo:

How doth the little busy bee Improve each shining hour, And gather honey all day from every opening flower! [...]. (nota em CARROLL, 1992, p. 16).	Como pode a abelhinha A cada radiante hora se ocupar, E todo o seu dia passar a colher, O mel de cada nova flor a brotar! [...]. (nota em CARROLL, 2013a, p. 264).
--	--

Já na tradução de Machado para a obra (*Ática*: 1997), os poemas se aproximam de cantigas de roda populares brasileiras, permitindo ao leitor a identificação da paródia em seu próprio contexto. O poema do crocodilo, por exemplo, é constituído assim:

Como pode um crocodilo viver dentro da água fria? Navegando pelo Nilo, boca aberta de alegria...	Como pode o peixe vivo Viver fora da água fria? Como pode o peixe vivo Viver fora da água fria?
Como poderá viver? Como poderá nadar? Sem um peixe, sem um sapo, na bocarra a mastigar... (CARROLL, 1997, p. 25).	Como poderei viver Como poderei viver Sem a tua, sem a tua Sem a tua companhia? (Cantiga popular, sem autoria).

Nesse sentido, é possível afirmar que o mundo ficcional é construído não só pelo texto ou pelas imagens que o acompanham, mas por elementos externos à obra que podem ser compreendidos de formas distintas em diferentes contextos, culturas e épocas.

A sensação de inadequação que Alice sente, enfim, cresce a tal ponto que faz com que a menina chore uma lagoa [pool] com suas lágrimas. No texto, o narrador comenta que Alice se repreende por chorar, visto que se considerava crescida demais para tal (literal e figuradamente), mas “mesmo assim continuou [chorando], derramando galões de lágrimas”<sup>95</sup>, até que à sua volta se formou uma grande lagoa, com cerca de meio palmo de profundidade e se estendendo até a metade do salão” (CARROLL, 2013a, p. 17). Nota-se, portanto, que os processos internos da personagem são ilustrados mais uma vez por meio de imagens visuais (a lagoa de lágrimas), como define Bettelheim, mas também por figuras de linguagem. Com exceção de Oliveira, que ilustra Alice chorando em meio a um fundo neutro e escuro (FIGURA 60), nenhum dos ilustradores de *Alice* escolhidos para esta pesquisa traduziu em imagem a lagoa se formando; ao invés disso, eles representam Alice já na lagoa.

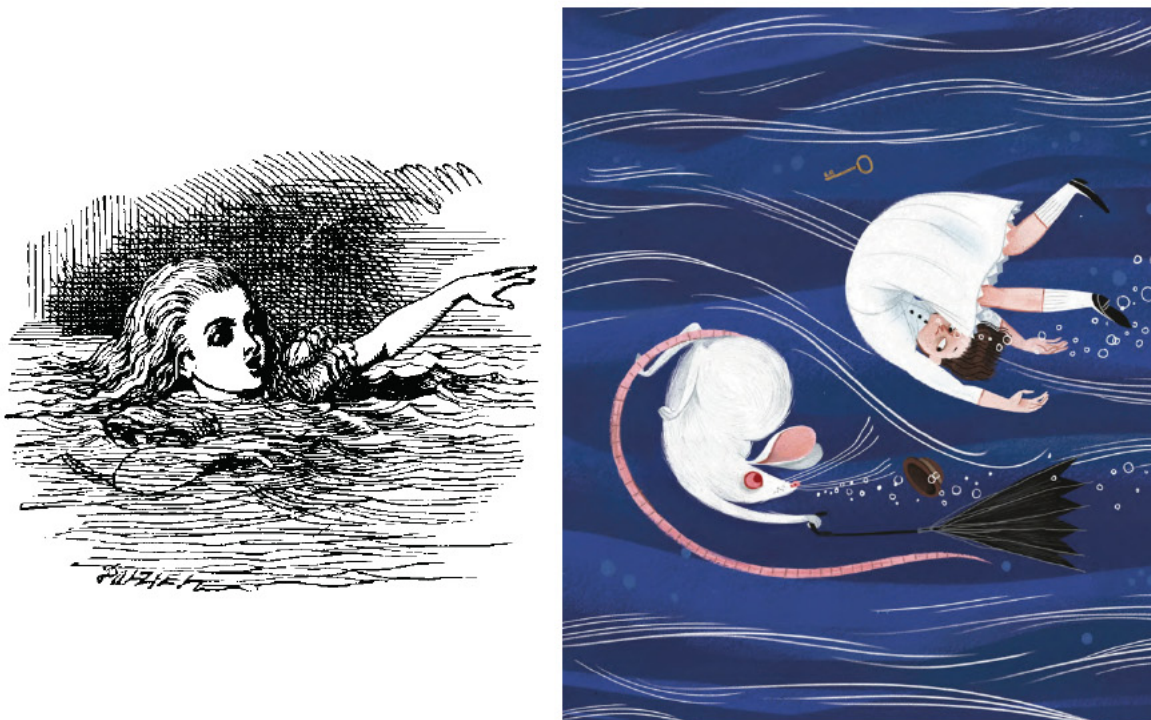
FIGURA 60 – AS LÁGRIMAS DE ALICE SEGUNDO OLIVEIRA



FONTE: CARROLL (1997, p. 24).

<sup>95</sup> A tradução de Borges (2013) segue o texto original (“*shedding gallons of tears*” (CARROLL, 1992, p. 14)), indicando que a quantidade de lágrimas derramadas por Alice foi grande, mas é interessante compará-la com a tradução de Machado (1997) em que a tradutora aproxima o tamanho da lagoa com o das próprias lágrimas, ou seja, “ela [Alice] continuava a chorar, **cada lágrima grande como um barril cheio**, e daí a pouco já havia um lago em volta dela [...]” (CARROLL, 1997, p. 23, grifo nosso). O uso figurativo dos “barris cheios” ajuda o jovem leitor a compreender ou visualizar a cena, pois indica não só que Alice chorara muito a ponto de criar uma lagoa, mas que suas próprias lágrimas nesse momento também eram grandes ou volumosas.

FIGURA 61 – ALICE NA LAGOA DE LÁGRIMAS SEGUNDO TENNIEL E SARDÀ



FONTES: CARROLL (2013a, p. 20; 2019b, p. 22).

Outro ponto importante a ser analisado é a transformação do espaço, pois, ainda que o narrador não ofereça descrições precisas de como Alice sai do salão comprido, o qual parecia não ter outra saída exceto pelas portas trancadas, ele diz apenas que Alice e os animais que caíram na lagoa de lágrimas nadaram “para a margem” (CARROLL, 2013a, p. 22), referindo-se à margem [*shore*] da lagoa. É como se o espaço se transformasse sem que Alice percebesse, do mesmo modo que ela não percebe a lagoa de lágrimas se formando ao seu redor – essa sensação é reafirmada mais tarde quando o narrador comenta que “[...] tudo parecia ter mudado desde seu nado na lagoa, e o grande salão, com a mesa de vidro e a portinha, desaparecera por completo” (CARROLL, 2013a, p. 30). Talvez por essa razão não haja ilustrações da lagoa se formando, como uma forma de colocar o leitor/espectador na mesma posição de Alice: ora se sentindo enclausurado pelo desafio e pela falta de saída que ele apresenta, reforçado pelas molduras que “comprimem” Alice na FIGURA 39, ora pela sensação de “ser levado pela lagoa” a um novo ambiente, como nas ilustrações de Tenniel e Sardà na FIGURA 61 em que Alice e até mesmo os animais que caem na lagoa não têm controle para onde estão indo em um primeiro momento. A configuração desse espaço extraordinário, portanto, tal como o aparecimento repentino dos objetos mágicos, admite tanto a hipótese de que o espaço tenha efetivamente se transformado de repente ou a de que a percepção de Alice sobre esse espaço possa influenciar a percepção do leitor.

Como afirmam Morton (1960) e Grenby (2008), a aventura de Alice reflete o crescimento da criança em meio a um mundo adulto, onde Alice não só tenta descobrir quem é, mas também tem de aprender a lidar com as situações apresentadas a ela e as regras dessa sociedade em que se encontra. Por essa razão, a maior parte da aventura é constituída pela interação da criança com os habitantes desse mundo subterrâneo e, ainda que esses “encontros”<sup>96</sup> aconteçam de forma bastante espontânea, conforme Alice vagueia pelo mundo, eles apresentam uma certa gradação em que o desentendimento entre Alice e os outros seres fica cada vez mais evidente. Logo após sair da lagoa de lágrimas, por exemplo, Alice encontra uma série de animais, mas ao tentar conversar com eles sobre sua gata de estimação, Dinah, acaba os espantando para longe. Quando Alice reencontra o Coelho Branco, logo em seguida, uma tensão também acontece entre eles porque, ao ver a menina, o Coelho a confunde com sua criada Mary Ann e ordena que ela busque seu leque e luvas dentro da casa; mesmo obedecendo o animal, Alice admira e se espanta com o seu comportamento, vendo-o como algo inusitado – o que fica evidente no texto quando ela o compara com Dinah:

‘Como parece esquisito’, disse Alice consigo mesma, ‘receber incumbências de um coelho! Logo, logo a Dinah vai estar me dando ordens!’ E começou a imaginar que tipo de coisa iria acontecer: ‘Senhorita Alice! Venha imediatamente e apronte-se para sua caminhada!’ ‘Estou indo num segundo, ama! Mas tenho de ficar tomando conta para o camundongo não sair.’ ‘Só que não acho’, Alice continuou, ‘que eles deixariam a Dinah ficar lá em casa se ela começasse a dar ordens às pessoas desse jeito!’ (p. 29-30).

Acostumada ao mundo humano, em que os animais são muitas vezes vistos como inferiores, Alice se depara com um mundo e uma sociedade em que eles são predominantes. Essa inversão, portanto, faz com que Alice se sinta deslocada e apresenta mais um desafio em sua busca pela identidade que é encontrar seu lugar nesse novo mundo. A tradução visual dessa sensação ou processo interno de Alice pode ser compreendida pelo seu crescimento excessivo dentro da casa do Coelho Branco, ou seja, a construção de um espaço opressivo, onde ela não se encaixa. Do mesmo modo que encontrara a primeira garrafa especial no salão comprido, Alice encontra a segunda delas quando estava prestes a sair da casa e, como se sentia muito pequena (interna e externamente), ela decide beber mais uma vez o conteúdo misterioso da garrafa com a intenção de crescer novamente, mas acaba crescendo mais do que desejava. Ao crescer, Alice praticamente fica do tamanho da casa e não há mais espaço para

---

<sup>96</sup> Morton utiliza a palavra “*interviews*” (1960, p. 509) e Grenby, “*encounters*” (2008, p. 163), mas ambas sugerem a ideia de encontro.

ela ali dentro, tanto que ela precisa colocar um dos braços para fora da janela e um pé na chaminé. Nesse sentido, o contraste entre o tamanho físico de Alice e a inferioridade que ela sentia nesse mundo ajudam a construir uma atmosfera de incongruência e desconexão, em que o sujeito não consegue encontrar o seu lugar nem mesmo se encaixar no seu espaço social. A imagem construída evoca um “não encaixar-se” literal, como pode ser observado na ilustração de Sardà (FIGURA 62): Alice está encolhida, seu rosto levemente escondido pelos joelhos dobrados e um dos braços sobre a cabeça, mas ainda assim ocupa praticamente todo o quadro. A disposição caótica dos objetos acumulados no canto inferior direito da imagem também confere uma sensação de movimento a ela, indicando que a menina continua crescendo, e mesmo que a casa não seja delimitada na ilustração por linhas de contorno, os limites da própria imagem servem como forma de delimitação do espaço.

FIGURA 62 – A INADEQUAÇÃO DE ALICE SEGUNDO SARDÀ



FONTE: CARROLL (2019b, p. 41).

A tensão entre os mundos não se constrói apenas pela interação de Alice com os animais, mas com outros seres do mundo extraordinário. Como foi comentado rapidamente no

capítulo anterior, o mais próximo de humanos que a menina encontra nesse mundo são a Duquesa, a Cozinheira, o bebê e o Chapeleiro – contudo, o comportamento deles é tão confuso para Alice quanto o dos animais, e até mesmo mais cruel em alguns casos. Durante sua visita ao chá na casa da Lebre de Março, ela chega a um nível em que não consegue mais compreender o mundo em que se encontra porque ela efetivamente não faz parte dele. Como define Morton (1960), a sociedade do mundo subterrâneo é “independente de Alice e pouco interessada nela” (1960, p. 511, tradução nossa)<sup>97</sup> e, nesse sentido, pode ser compreendida como uma representação do mundo adulto, que muitas vezes exclui ou ignora as crianças.

É somente quando está no tribunal enfrentando a acusação de ter roubado as tortas que Alice se afirma contra esse mundo. Como define Ferreira,

Muitos foram os momentos em que o mundo estável de Alice foi posto em xeque: seus aprendizados, etiqueta para meninas inglesas de classe média, crenças sobre a ordem natural dos eventos. Durante todos eles, a personagem tentou manter o que aprendera em seu meio, sendo uma menina bem-educada e polida. Contudo, na hora do julgamento, ela tem seu momento de rebeldia e diz que o que acontecia era nonsense [sem sentido] e que se recusava a aceitar sua sentença. (citada por SANTOS, 2019, não p.).

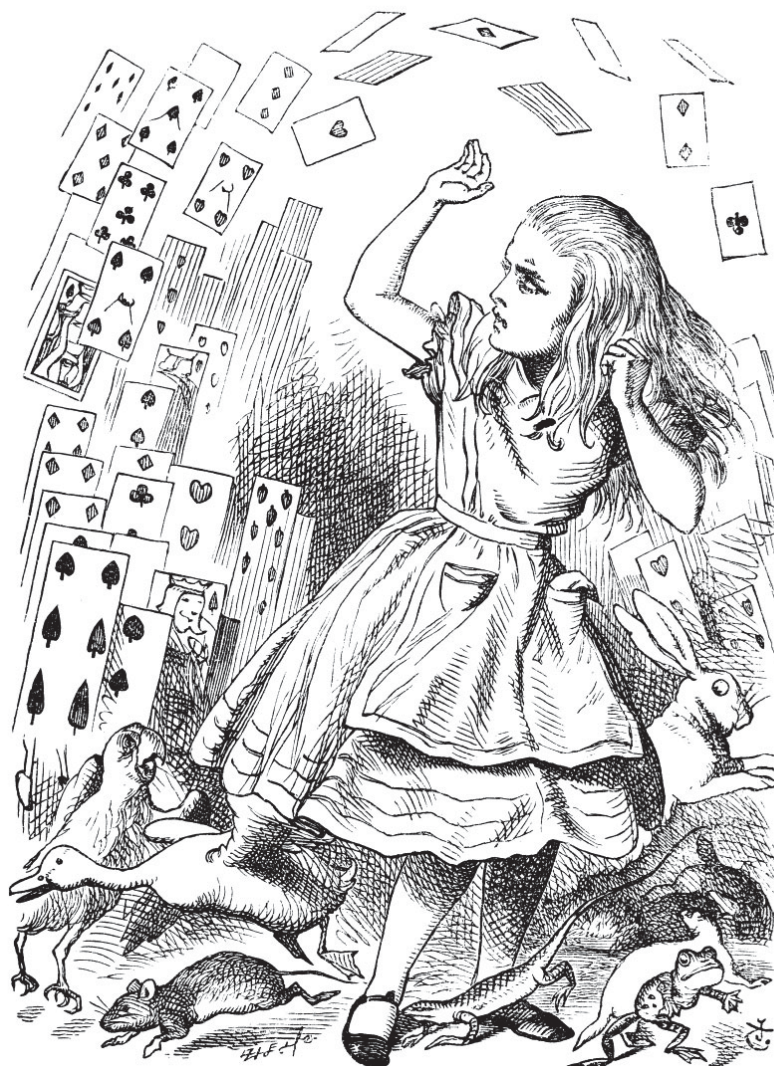
A partir do momento em que Alice diz “não” à Rainha de Copas, sua jornada no mundo extraordinário começa a chegar ao fim e o espaço se transforma mais uma vez. No texto, enquanto Alice tenta repelir as cartas de baralho que caíam sobre ela, ela se vê de volta na ribanceira do início da história, “[...] a cabeça no colo da irmã, que afastava delicadamente algumas folhas secas que haviam voejado das árvores até seu rosto” (CARROLL, 2013a, p. 101) – dessa forma, o leitor pode interpretar que a aventura foi, na verdade, um sonho, e as cartas de baralho que ela tentava espantar, eram as folhas caindo sobre ela. Na ilustração de Tenniel para a cena (FIGURA 63), é interessante notar que a transformação do espaço está em andamento: as cartas de baralho que antes eram os soldados e a comitiva da Rainha, por exemplo, passam a ser cartas de baralho efetivas, “embora três [delas] conservem narizes residuais” como observa Gardner (nota em CARROLL, 2013a, p. 302). Nela, ainda, os animais são representados sem as roupas que usavam antes. Nesse sentido, a interpretação de Tenniel permite ao leitor compreender a transformação do espaço como uma volta à normalidade ou à realidade concreta e também como um reflexo da transformação da própria Alice porque depois de tantas mudanças corporais, ela tenha voltado ao seu tamanho

---

<sup>97</sup> “*The society is independent of Alice, and generally little interested in her*” (MORTON, 1960, p. 511).

original<sup>98</sup>, mas já não vê mais o mundo como via antes – o Coelho já não é mais um coelho falante e com um casaco e um relógio no bolso, mas um coelho comum.

FIGURA 63 – A “MÁGICA” SE DESFAZ



FONTE: CARROLL (2013a, p. 101).

### 3.2.2 O caminho de provas de Coraline

Como foi comentado no capítulo anterior, a aventura de Coraline é constituída por duas etapas de exploração do ambiente extraordinário: a primeira delas envolve o reconhecimento do novo espaço que se apresenta a ela, e a segunda compreende o “jogo de

---

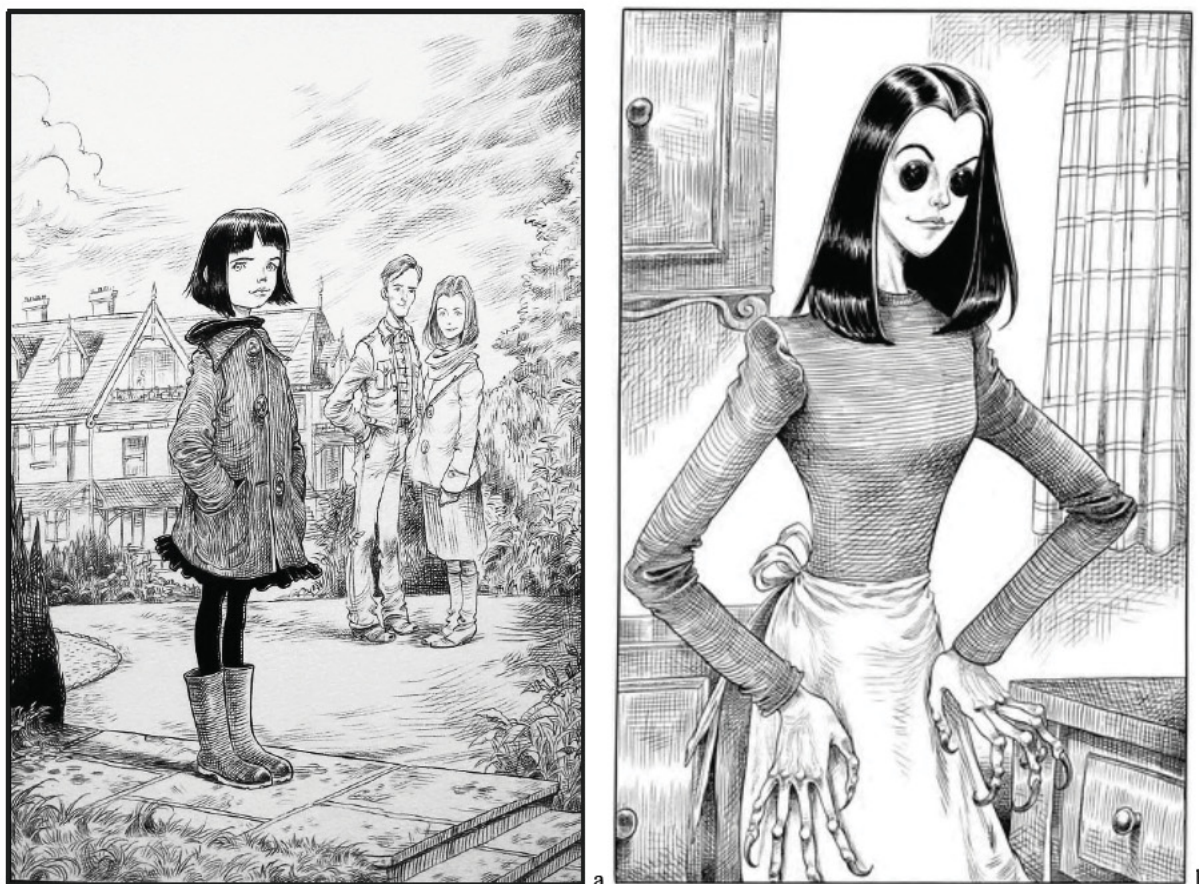
<sup>98</sup> Após a sentença da Rainha, Alice se rebelde contra o baralho e o narrador observa: “[...] a essa altura, [Alice] tinha chegado a seu tamanho normal” (CARROLL, 2013a, p. 101).



exploração” (GAIMAN, 2003, p. 91) em que a menina tem de encontrar os pais e as almas das três crianças do espelho para que ela mesma não seja aprisionada nesse novo mundo. Durante a primeira etapa, quando Coraline está prestes a entrar no corredor que conecta os mundos e acessar o outro apartamento pela primeira vez, além da escuridão mencionada, o narrador comenta que “um **odor** frio e bolorento passava pelo vão aberto [da porta]: **cheirava** a alguma coisa muito velha e muito lenta” (GAIMAN, 2003, p. 32, grifos nossos); da mesma forma, o primeiro ser que a menina encontra no outro apartamento é a outra mãe, mas antes de vê-la, ela escuta sua voz, vinda da cozinha. A descrição inicial do mundo extraordinário e dos seres que o constituem, portanto, cria um ambiente misterioso que vai se apresentando aos poucos para a criança e aguça a sua percepção do espaço: antes de ver o mundo, Coraline percebe os cheiros e os sons de algo que ainda não se pode enxergar.

Quando Coraline finalmente vê a outra mãe na cozinha e percebe que ela se parecia com sua verdadeira mãe, o leitor não possui muitas referências visuais da sra. Jones para compará-las. Como foi analisado no capítulo anterior, a comparação entre elas não está somente na aparência física, mas na presença de cada uma delas na história; no caso da ilustração de Riddell para essas personagens, no entanto, é possível fazer outra interpretação. A mãe de Coraline é representada logo nas primeiras ilustrações do livro, junto do pai da menina, mas ao fundo da imagem, enquanto a filha está em primeiro plano (FIGURA 64a); tanto Coraline quanto seus pais olham para frente e, portanto, não se olham entre si. Dessa forma, a disposição das personagens na imagem pode indicar que existe uma certa distância ou falta de comunicação entre eles. Ainda, Coraline é representada sobre uma superfície de pedra ou cimento, enquanto os pais estão sobre o gramado, o que também colabora na compreensão de que eles estão isolados em mundos diferentes. Quando a primeira ilustração da outra mãe (FIGURA 64b) aparece no livro, é interessante notar que a semelhança entre ela e sra. Jones é bastante restrita, compreendendo apenas o mesmo corte de cabelo e formato do rosto, pois, além dos olhos de botão e das mãos aracnídeas da outra mãe, elas usam roupas diferentes e estão situadas em ambientes diferentes (o jardim/externo e a cozinha/interno). Vistas lado a lado (FIGURA 64), as duas ilustrações também formam um paralelo curioso, pois tanto Coraline quanto a outra mãe estão na mesma posição – levemente de perfil, com os braços levemente dobrados e sorrindo – e, quando comparadas fisicamente, Coraline parece mais com a outra mãe do que com seus próprios pais, por causa da cor dos cabelos. Sendo assim, a comparação entre as mães de Coraline pode estar relacionada com a presença ou a falta dela, mas também com o fato de que a menina se reconhece na outra mãe, ou vê algo nela que gostaria de ver em sua verdadeira mãe.

FIGURA 64 – AS MÃES DE CORALINE SEGUNDO RIDDELL



FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

Da mesma forma, isso acontece com seus outros vizinhos, que são vistos como versões mais agradáveis e interessantes do que os verdadeiros. Como definem Vargas e Vargas, enfim, o que Coraline “[...] vê nesse novo mundo é a personificação de seus desejos: uma família amorosa e cuidadosa, vizinhos interessantes, e uma casa completa e aconchegante que pode ser chamada de ‘lar’” (2014, p. 86, tradução nossa)<sup>99</sup>. A outra casa é, portanto, a primeira tradução visual dos processos internos da personagem.

Curiosamente, a outra casa foi construída pela outra mãe para atrair e aprisioná-la no outro mundo e, como foi comentado anteriormente, são feitas muitas alusões às aranhas e às teias para caracterizar a casa e o outro mundo no texto. A ideia de casa como chamarisco também está presente no conto dos irmãos Grimm, *João e Maria [Haensel and Gretel]*: nele, os irmãos que dão nome ao conto são abandonados pelos pais porque estes já não podiam mais alimentá-los devido a uma situação de extrema pobreza, mas, vagando pela floresta onde

<sup>99</sup> “In fact, what she sees in this new world is the embodiment of her wishes: a loving, caring family, interesting neighbors, and a full, cozy house that can be called ‘home’” (VARGAS; VARGAS, 2014, p. 86).

foram deixados, eles encontram uma casinha “[...] construída de pão e coberta com bolos, mas da qual as janelas eram feitas de açúcar” (GRIMM; GRIMM, 2020, p. 64, tradução nossa)<sup>100</sup>. Com fome e vendo a casa como a solução para os seus problemas, as crianças começam a pegar pedaços do telhado e das janelas para comer até que uma mulher muito velha sai de dentro da pequena casa. Ao vê-los assustados com a sua aparição,

A velha, no entanto, sacudiu a cabeça e disse: ‘Oh, queridas crianças, quem os trouxe até aqui? Entrem e fiquem comigo. Nada de mal vai lhes acontecer’. Ela pegou ambos pela mão e os levou para dentro de sua pequena casa. Então serviu a eles uma bela refeição de leite e panquecas, com açúcar, maçãs e castanhas. Mais tarde, ela cobriu duas bonitas caminhas com lençóis brancos e limpos; João e Maria se deitaram sobre elas e **pensaram estar no paraíso**. A velha apenas havia fingido ser tão bondosa. Ela era, na verdade, uma bruxa má que ficava à espreita de crianças e tinha **construído a pequena casa de pão para atraí-las**. Quando uma criança caía em seu domínio, ela a matava, cozinhava e comia; para ela, isso era um verdadeiro banquete. (GRIMM; GRIMM, 2020a, p. 65, tradução e grifos nossos)<sup>101</sup>.

De forma parecia com *Coraline*, portanto, João e Maria são recebidos por uma mulher de aparência assustadora, mas que é aparentemente bondosa, oferecendo comida e abrigo – como foi visto no capítulo anterior, *Coraline* é recepcionada pela outra mãe com um frango assado apetitoso durante sua primeira visita ao outro mundo. Eles saem de um lugar desconfortável e encontram um ambiente extraordinário que lhes é mais agradável – ao menos no início. No caso de *Coraline*, alguns elementos rompem com a aura de perfeição que compõe esse mundo, entre eles os olhos de botão. Logo após conhecer a outra mãe, *Coraline* conhece o outro pai: na descrição do texto, “seus olhos eram botões grandes, negros e brilhantes” (GAIMAN, 2003, p. 34) e, até então, parecem inofensivos para a menina, embora estranhos no sentido convencional. Contudo, quando conhece o outro velho maluco do apartamento de cima, a descrição dos olhos muda, pois o narrador afirma que “havia algo faminto nos olhos de botões do velho, que fazia *Coraline* sentir-se inquieta” (2003, p. 37). Para Vargas e Vargas (2014), sendo configurados como objetos circulares, os botões

<sup>100</sup> “[...] *the little House* [...] was built of bread and covered with cakes, but that the windows were of clear sugar.” (GRIMM; GRIMM, 2020a, p. 64).

<sup>101</sup> “*The Old Woman, however, nodded her head, and said, ‘Oh, you dear Children, who has brought you here? Do come in, and stay with me. No harm shall happen to you’. / She took them both by the hand, and led them into her little house. Then she set good food before them, milk and pancakes, with sugar, apples, and nuts. Afterward she covered two pretty little beds with clean white linen, and Haensel and Gretel lay down in them, and thought they were in Heaven. / The Old Woman had only pretended to be so kind. She was really a wicked Witch, who lay in wait for children, and who had built the little bread house in order to entice them there. When a child fell into her power, she killed it, cooked, and ate it; and that was a feast-day with her.*” (GRIMM; GRIMM, 2020a, p. 65).

representam o arquétipo de perfeição; no entanto, eles ao mesmo tempo apresentam buracos por onde as linhas passam, o que contribui para interpretá-los como objetos que apenas simulam a perfeição. O uso simbólico dos olhos de botão também implica na ideia de que não se pode ver a alma desses indivíduos, como se existisse algo escondido ali.

Apesar disso, Coraline ainda não rejeita o mundo extraordinário por completo. É só quando encontra o gato preto e ele lhe diz que “foi sensato da sua parte trazer proteção” (GAIMAN, 2003, p. 41) que ela começa a refletir sobre a natureza dos seres desse mundo estranho e a questioná-los. Antes de visitar o outro mundo pela primeira vez, Coraline recebe avisos e recomendações dos vizinhos de que ela corria perigo e que não deveria atravessar a porta (mesmo que eles não soubessem efetivamente de que perigo ou porta estivessem falando), mas Coraline não encara a situação sob essa perspectiva porque vê o perigo como algo “emocionante” (GAIMAN, 2003, p. 27), ou seja, algo que romperia o tédio que sentia em meio a um mundo sem graça. A mudança na perspectiva de Coraline após ouvir o gato pode, então, ser compreendida pelo uso simbólico desse animal que, segundo Hall (1994), é visto em muitas culturas como um ser mágico e detentor de poderes ocultos. Por fim, quando recebe a proposta do outro pai para ficar com eles no outro mundo para sempre, desde que pregasse os botões nos olhos, Coraline rejeita a ideia e retorna para seu mundo de origem.

A primeira coisa que a menina faz ao chegar em casa é trancar a porta da sala de visitas “[...] com a chave escura e fria” (GAIMAN, 2003, p. 51). Nesse ponto, é interessante fazer um paralelo entre *Alice* e *Coraline*, pois a chave e a porta permitem o acesso ao mundo extraordinário nas duas obras. Observa-se, no entanto, uma diferença numérica, material e qualitativa entre esses dois objetos porque, enquanto Alice se depara com um salão repleto de portas trancadas (entre elas, a pequena porta escondida atrás da cortina), Coraline descobre quatorze portas na nova casa e apenas uma delas estava trancada: a porta escura no canto mais afastado da sala; da mesma forma, a chave que abre a porta de Alice é “uma minúscula chave de ouro” (CARROLL, 2013a, p. 12) que está sozinha sobre a mesa de vidro do salão, enquanto a chave da porta de Coraline está no meio de um molho de chaves na cozinha, sendo “a maior, mais velha, mais escura e mais enferrujada” delas (GAIMAN, 2003, p. 16). Por meio do contraste entre esses objetos, é possível interpretar que a caracterização deles também serve como um indício do mundo que cada uma das crianças irá encontrar ao cruzar a porta e ajuda na construção da atmosfera da história. No entanto, o papel da chave e da porta não compreende somente a abertura de um portal para outro mundo, mas também o seu

fechamento: ainda que o mundo extraordinário agrade Coraline no início porque lhe parece mais interessante<sup>102</sup> do que seu mundo original, a menina não se sente inteiramente confortável nele e decide voltar para casa, trancando a porta ao voltar, como uma forma de encerrar a aventura. A chave e a porta em *Coraline*, no entanto, estão presentes no mundo de origem da criança, então, mesmo que a porta tenha sido efetivamente fechada, a ameaça ainda está lá.

FIGURA 65 – A CHAVE ESCURA SEGUNDO MCKEAN E RIDDELL



FONTE: GAIMAN (2003, p. 50).



FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

Os dois ilustradores de *Coraline* fazem uma interpretação visual da chave escura, mas a inserem em cenas ou contextos diferentes da história. McKean, por exemplo, representa um dos ratos segurando a chave nas patas dianteiras (FIGURA 65a) e Riddell a coloca junto da mão da outra mãe, fazendo referência à armadilha feita por Coraline para aprisioná-la no poço (FIGURA 65b) – a primeira ilustração aparece no livro logo depois que Coraline volta para casa na primeira vez, indicando que a aventura ainda não terminara, e a segunda é a última ilustração do livro, assinalando o fim da aventura. Curiosamente, ambas são

<sup>102</sup> Coraline, inclusive, utiliza esse adjetivo quando o outro pai lhe pergunta se está gostando do outro mundo: “Acho que sim – respondeu Coraline – É muito mais interessante do que lá em casa” (GAIMAN, 2003, p. 47).

representadas como chaves gorghe, como na ilustração de Browne: uma possível interpretação para tal escolha é que, sendo o modelo mais simples e mais antigo de chave e o qual praticamente não apresenta segredo, as chaves mágicas têm o intuito de facilitar o acesso das crianças ao mundo extraordinário.

Como foi comentado no capítulo anterior, Coraline percebe que os pais não estão em casa ao retornar do outro mundo, mas procura se virar sozinha e agir como uma adulta possivelmente agiria. Ainda que Coraline não admita que esteja se sentindo só, é interessante notar que ela tenta preencher o espaço vazio da casa: o narrador descreve suas atividades em pelo menos cada um dos cômodos da casa, primeiro na cozinha esquentando o seu jantar, depois na sala assistindo televisão, depois no estúdio do pai escrevendo uma história em seu computador, depois no banheiro tomando banho até que, enfim, ela acorda no meio da noite e vai até o quarto dos pais e começa a chorar, “totalmente só, no meio da noite” (GAIMAN, 2003, p. 53). O sentimento de solidão da personagem, portanto, é construído pela ausência dos pais e pelo apartamento vazio, mas também pela justaposição de situações em que Coraline se sente abandonada pelos adultos ao seu redor: quando ela conta às vizinhas sobre o sumiço dos pais, elas não levam a menina a sério; e da mesma forma quando liga para a polícia, também não recebe auxílio. A segunda etapa de exploração do mundo extraordinário, então, se inicia quando Coraline volta ao outro mundo em busca dos pais e, depois que conhece as crianças no espelho, também decide ajudá-las, procurando por suas almas. Essa etapa, portanto, se configura pelo objetivo urgente de Coraline para recuperar as pessoas aprisionadas no outro mundo e não ser aprisionada nesse processo.

Seguindo o conselho do gato preto, Coraline desafia a outra mãe em um jogo de exploração, “[...] um jogo de achar coisas” (GAIMAN, 2003, p. 91) como ela mesmo define, o qual a outra mãe aceita, confiante de que Coraline iria perder. Conforme Coraline vai encontrando as almas das crianças e cumprindo o desafio, no entanto, a outra mãe fica cada vez mais irritada e sua verdadeira natureza começa a aparecer. Da mesma forma, o mundo aparentemente perfeito construído por ela transforma-se aos poucos. A primeira alma é encontrada no outro quarto de Coraline, em meio aos brinquedos, mas ao sair da casa para continuar procurando, Coraline nota que

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, 2003, p. 103, grifo nosso).

A sensação de que o mundo está se transformando se deve ao fato de que a casa começa a se retorcer como um reflexo da ira e do descontentamento da outra mãe, mas também pode estar vinculada com o modo que Coraline passa a ver esse mundo: a casa já não é mais um “lar”, como comentavam Vargas e Vargas, mas um espaço perigoso e ameaçador. Nas ilustrações de McKean e Riddell (FIGURAS 66 e 67), os ilustradores escolhem representar os mesmos elementos – a casa, a neblina, a outra mãe e a chave de latão da porta da frente – mas dão diferentes enfoques para a cena. Na primeira imagem (FIGURA 66), McKean coloca a outra mãe em primeiro plano, mas o leitor/espectador vê somente uma parte do seu rosto de perfil e uma de suas mãos, que está tirando a chave de dentro da boca para entregar a Coraline (tal como acontece no texto); a personagem, no entanto, ocupa pouco menos da metade da imagem, sendo que o restante desta compreende a casa e a neblina que toma conta do outro mundo. Embora a casa não tenha aparecido em nenhuma das ilustrações internas do livro até esse momento, percebem-se certas irregularidades em sua estrutura que indicam que a casa está se transformando, como linhas que não se conectam ou os telhados que parecem duplicados, além de pequenos pontos ou manchas que saem da casa em direção à neblina, como se ela estivesse se desintegrando aos poucos.

FIGURA 66 – A TRANSFORMAÇÃO DO OUTRO MUNDO SEGUNDO MCKEAN



FONTE: GAIMAN (2003, p. 102).

Na segunda imagem (FIGURA 67), a outra mãe também é colocada em primeiro plano, já com a chave em uma das mãos, mas ocupa toda a extensão do quadro enquanto a casa e a neblina aparecem ao fundo. Em comparação com a primeira ilustração da outra mãe feita por Riddell, a transformação é evidente por causa dos cabelos que mudam drasticamente e, como é indicado no texto, “[...] flutuavam em volta da cabeça como se possuíssem uma mente e um propósito completamente seus” (GAIMAN, 2003, p. 104); e também porque seu rosto e suas mãos estão mais compridos e mais magros, lembrando o momento em que Coraline a enfrenta e ela cresce de tamanho, “[...] ficando cada vez mais alta” (2003, p. 78), e indicando visualmente a ameaça crescente que ela representa para a menina. Da mesma forma, a transformação também está presente na casa, ao fundo, que tem uma aparência torta e quebradiça com janelas que parecem estar se contorcendo – assim, é possível compreender que a transformação da criadora (a outra mãe) também influencia a criatura (a casa).

FIGURA 67 – A TRANSFORMAÇÃO DO OUTRO MUNDO SEGUNDO RIDDELL



FONTE: GAIMAN (2013, p. irreg.).

Um ponto importante na construção visual da personagem extraordinária é a descrição propriamente dita de seus cabelos e seus olhos, que permite ao leitor não só



compreender as mudanças que ela sofre durante a narrativa, seu temperamento e também criar um paralelo com a Górgona, criatura da mitologia grega de aparência feminina, com grandes presas e serpentes no lugar de cabelos que transformava em pedra quem lhe olhasse nos olhos. Logo depois de liberar Coraline do castigo no espelho, por exemplo,

A outra mãe parecia mais saudável do que antes: as maçãs de seu rosto estavam ligeiramente rosadas e os **seus cabelos ondulavam como serpentes preguiçosas em um dia de calor**. Seus olhos de botões negros pareciam ter sido lustrados recentemente (GAIMAN, 2003, p. 87, grifo nosso).

Da mesma forma que os cabelos são comparados a serpentes, os olhos de botão lustrados também aludem à figura da Górgona, pois, como observam Hosseinpour e Moghadam (2016), há algo de sombrio e amedrontador neles. Ainda que seu olhar não transforme as pessoas em pedra, é interessante comparar o recurso de Górgona com a condição estabelecida pela outra mãe para que as crianças fiquem no outro mundo seja justamente costurar botões nos olhos e, assim, transformando-as em bonecas sem vida.

Os outros seres e espaços que constituem o outro mundo também se alteram durante o jogo de exploração e apresentam sinais de deterioração: o apartamento das outras senhoritas Spink e Forcible, por exemplo, fica abandonado e repleto de teias de aranha, cadeiras quebradas e coisas apodrecidas, bem como a criatura que as duas senhoritas se transformam, a qual “[...] parecia horrivelmente disforme e inacabada” (GAIMAN, 2003, p. 99), e o outro pai praticamente se desfaz em uma coisa “pálida” e “sem traços” que fica esquecida em meio ao lixo, “caixas de papelão cheias de papéis mofados, e cortinas em deterioração amontoadas ao lado” (GAIMAN, 2003, p. 107). Como acontece em *Alice*, no final da história, em que os animais extraordinários voltam a ser animais comuns, em *Coraline* é possível interpretar que esses seres que se assemelham aos verdadeiros pais e vizinhos de Coraline, na verdade, estão voltando ao seu estado natural.

Ao conseguir recuperar os pais e as almas das três crianças e, enfim, retornar para casa, Coraline ainda precisa enfrentar a outra mãe (ou parte dela) em uma última prova. Novamente é possível perceber mais uma semelhança entre a outra mãe e a figura da Górgona, pois na maioria das versões do mito de Medusa – uma das três Górgonas – a cabeça da criatura é cortada por Perseu e, mesmo decapitada, ainda tinha o poder de petrificar quem a olhasse nos olhos; de forma parecida, a mão decepada da outra mãe consegue escapar do outro mundo e ainda apresenta uma ameaça para Coraline e para as outras pessoas e seres que a cercam. Para conseguir se livrar da mãe e da chave, é interessante notar que Coraline se

inspira na ideia do vizinho de cima – que era armar uma “arapuca” [*trap*] (GAIMAN, 2003, p. 146; 2012, p. 150) para capturar doninhas – e também em um programa de televisão que assiste no início da história:

[Coraline] Pulou de canal em canal, mas só havia homens de terno falando sobre o mercado financeiro e programas de entrevista de auditório. Finalmente achou algo para ver: era a parte final de um programa de história natural sobre uma coisa chamada coloração protetora. Viu **animais, pássaros e insetos que se disfarçavam de folhas, galhos ou de outros animais para escapar de coisas que podiam feri-los**. Coraline gostou do programa, mas ele terminou logo, e seguiu-se outro programa sobre uma fábrica de bolos. (GAIMAN, 2003, p. 14, grifo nosso).

Coraline, portanto, encontra a solução para o problema a partir das informações que recebe (a ideia do vizinho e o conteúdo do programa de televisão) e de sua experiência como exploradora. Para tal, ela utiliza um último objeto mágico, por assim dizer: o poço sem fundo. Durante sua primeira exploração pelos terrenos da casa, após se mudar, Coraline descobre um poço que fora coberto com tábuas de madeira para impedir que alguém caísse ali dentro; enquanto explora os terrenos do outro mundo, no entanto, descobre que “não havia quadra de tênis abandonada no mundo da outra mãe, nem poço sem fundo. Tudo o que havia era a casa em si” (GAIMAN, 2003, p. 92) – sendo assim, o poço seria o lugar perfeito para montar a armadilha e também um lugar seguro para prender a mão da outra mãe sem que ela pudesse voltar para o outro mundo, já que ela não havia criado uma versão do poço que correspondesse a ele. O poço, em si, é um elemento que costuma aparecer em diversas histórias e lendas para simbolizar o inconsciente e o acesso a um mundo escondido, e está igualmente presente em contos de fada como *A princesa e o sapo* [*The Frog-King*], dos irmãos Grimm – nele, a Filha do Rei derruba sua bola dourada em um poço próximo ao castelo e a vê desaparecer na água, pois “[...] o poço era profundo, tão profundo que não se podia ver o seu fundo” (GRIMM; GRIMM, 2020, p. 14, tradução nossa)<sup>103</sup>; a bola, no entanto, é recuperada pelo Sapo que a traz em sua boca para a menina, e o qual descobre-se posteriormente que é o filho de um Rei, que fora transformado em sapo. O que é interessante na presença do poço em *Coraline*, contudo, é que a menina o utiliza como uma forma de isolar o perigo sem destruí-lo completamente, visto que a outra mãe provavelmente continua a existir no outro mundo, restaurando a normalidade do mundo, mas sem aniquilar a fantasia (e a ameaça que ela carrega consigo).

---

<sup>103</sup> “*The King’s Daughter followed it [the ball] with her eyes; but it vanished, and the well was deep, so deep that the bottom could not be seen*” (GRIMM; GRIMM, 2020, p. 14).

### 3.2.3 O indivíduo e o seu meio em um processo de construção

Como pôde ser observado durante a análise dos mundos em *Alice e Coraline*, a busca pela identidade é constante nas duas obras. Uma interpretação possível para essa busca, como foi comentado anteriormente, é a tentativa da criança se afirmar ou ser reconhecida no mundo adulto – e as provas que ela enfrenta durante a aventura são um reflexo disso. Ao mesmo tempo, a jornada das personagens também pode ser entendida como uma reconstrução do indivíduo frente a um novo mundo e a partir da interação entre eles. Para Dubar, a consciência da individualidade nos seres humanos não acontece de maneira espontânea, mas é construída e reconstruída a partir do outro, ou seja,

[...] a identidade humana não é dada, de uma vez por todas, no nascimento: ela é construída na infância e, a partir de então, deve ser reconstruída no decorrer da vida. O indivíduo jamais a constrói sozinho: ele depende tanto dos juízos dos outros quanto de suas próprias orientações e autodefinições. A identidade é produto das sucessivas socializações. (2005, p. XXV).

A construção ou reconstrução da identidade, portanto, está diretamente ligada com a relação entre o **eu** e o **outro**, entre o interior e o exterior de cada ser. Como foi apontado anteriormente, a percepção consciente é a primeira forma de relacionamento entre o ser humano e o mundo que o rodeia (FRYE, 2017; OSTROWER, 2001), onde o primeiro é capaz de reconhecer o que lhe é externo e nomeá-lo, classificando e ordenando as coisas de acordo com suas propriedades ou qualidades. Da mesma forma, quando Alice e Coraline chegam ao mundo desconhecido e extraordinário, elas reconhecem e caracterizam o espaço, os seres e os elementos apresentados a elas: o túnel e o corredor inicialmente escuros, os animais falantes, as chaves, *etcetera*. A classificação ou atribuição de nomes, portanto, é importante para ordenar e compreender o mundo desconhecido, mas é igualmente essencial para diferenciar o indivíduo do seu meio. Algo interessante em *Alice e Coraline* é que a busca pela identidade nessas duas obras envolve igualmente a busca pelo próprio nome das personagens: quando Alice sofre as primeiras mudanças de tamanho ao comer e beber os alimentos do outro mundo, por exemplo, ela começa a se questionar sobre quem era porque não se reconhecia mais, até que chega à conclusão de que deveria ter sido trocada durante a noite e agora era outra criança chamada Mabel; já Coraline é constantemente chamada pelos vizinhos pelo nome errado, mesmo que ela continuasse a corrigi-los. Auerbach observa que

Outras meninas que viajam por países fantásticos, tais como a Princesa Irene de George Macdonald e Dorothy Gale de L. Frank Baum, se perguntam repetidamente ‘*onde eu estou?*’ ao invés de ‘*quem eu sou?*’ Apenas Alice volta seus olhos para o seu interior desde o início, compreendendo que o mistério de seu entorno é o mistério de sua identidade. (1992, p. 336, grifos da autora e tradução nossa).<sup>104</sup>

Mesmo que a pergunta parta inicialmente de Alice, outros seres do mundo extraordinário continuam questionando sua identidade durante a aventura. O primeiro deles é a Lagarta que, antes mesmo de se apresentar ou dizer qualquer outra coisa, pergunta a Alice quem ela era. A pressão da pergunta deixa Alice “encabulada” (CARROLL, 2013a, p. 38), pois ela não sabia mais quem era depois de tantas mudanças. Ainda que Alice tente explicar e responder às perguntas da Lagarta, a comunicação entre elas é um pouco turbulenta porque uma não consegue compreender a outra: para Alice, as mudanças corporais sofridas desde que chegara ao mundo subterrâneo fogem ao que ela está acostumada em sua realidade, enquanto para a Lagarta, esse é um processo natural de seu desenvolvimento, considerando a metamorfose pela qual passam determinados insetos (GRENBY, 2008). Por mais irritadas que fiquem umas com as outras, no entanto, a Lagarta oferece um conselho valioso à menina, indicando que os lados opostos do cogumelo a fariam controlar seu tamanho – dessa forma, a experiência e a interação entre elas não é de todo ruim.

Ao comer um dos lados do cogumelo e crescer demais, Alice acaba esbarrando em uma pomba no caminho, em meio às árvores do bosque. Desta vez, o animal não lhe pergunta quem ela é, mas acusa a menina de ser uma cobra [*serpent*] por causa de seu pescoço comprido; é só quando Alice tenta explicar a situação que ela lhe pergunta:

‘Ora essa! Você é o *quê?*’ [...]. ‘Aposto que está tentando inventar alguma coisa!’ ‘Eu... eu sou uma menina’, respondeu Alice, bastante insegura, lembrando-se do número de mudanças que sofrera aquele dia. ‘Realmente uma história muito plausível!’ disse a Pomba num tom do mais profundo desprezo. ‘Vi muitas meninas no meu tempo, mas nunca uma com um pescoço desse! Não, não! Você é uma cobra; e não adianta negar. [...]’. (CARROLL, 2013a, p. 43, grifo do autor).

O confronto entre as personagens sugere que a Pomba já esteve em contato com outros seres humanos e, portanto, não reconhece Alice como uma. Por outro lado, mesmo que Alice não saiba afirmar quem é, ela sabe quem efetivamente **não** é: quando a Pomba lhe diz

---

<sup>104</sup> “*Other little girls traveling through fantastic countries, such as George Macdonald’s Princess Irene and L. Frank Baum’s Dorothy Gale, ask repeatedly ‘where am I?’ rather than ‘who am I?’ Only Alice turn her eyes inward from the beginning, sensing that the mystery of her surroundings is the mystery of her identity.*” (AUERBACH, 1992, p. 336, grifos da autora).

que ela é uma cobra, por exemplo, a menina nega constantemente. A situação é representada com diferentes enfoques por Rackham e Oliveira. Na primeira imagem (FIGURA 68a), Alice e a Pomba são representadas no bosque, entre as árvores: ambas estão na parte superior da ilustração, indicando a altura que Alice chegou ao crescer, mas quase não é possível enxergar seu corpo – percebe-se apenas sua cabeça e parte do pescoço. Além disso, há muitos detalhes em cada um dos seres ou elementos presentes, o que pode funcionar como uma tradução visual da confusão que a menina sente e também a indefinição do eu e do outro. Já na segunda imagem (FIGURA 68b), a cena possui mais clareza e tanto a menina quanto a pomba são representadas de perfil, frente a frente, indicando o confronto propriamente dito entre elas: é interessante notar a expressão de cada uma, pois Alice parece espantada enquanto a Pomba apresenta um olhar inquisitivo. Outro ponto possível de interpretação é que o tratamento estilístico feito nas penas da Pomba se assemelha ao tratamento feito nas folhas da suposta árvore (a divisão simétrica entre preto e branco com pequenas linhas na cor inversa), indicando uma certa unidade entre o animal e o meio em que se encontra; a partir disso, é possível deduzir que a Pomba pertence a esse ambiente, mas Alice não.

FIGURA 68 – “COBRA!” SEGUNDO RACKHAM E OLIVEIRA



FONTE: CARROLL (2019a, p. 61).

FONTE: CARROLL (1997, p. 56).

No caso de Coraline, ainda que a menina passe pelo processo de construção e reconstrução de sua identidade, ela sabe quem é, mas é incompreendida pelos outros de alguma forma. Isso se nota principalmente pela troca de nomes, em que os vizinhos continuam chamando Coraline de Caroline, mesmo que ela continue afirmando que esse não é o seu nome, mas também pela falta de confiança dos adultos em suas habilidades ou conhecimentos prévios. Antes de iniciar sua aventura no mundo extraordinário, Coraline já é apresentada ao leitor como uma menina que gosta de explorar e que faz isso desde pequena<sup>105</sup>, mas os adultos frequentemente subestimam a criança ou não dão muita importância a ela. Quando Coraline sai para dar uma volta e encontra a srta. Forcible na porta de seu apartamento em meio a névoa que surgiu após a chuva, por exemplo, a mais velha pergunta à menina se ela tinha visto a srta. Spink e

Coraline respondeu que sim e que a senhorita Spink estava passeando com os cachorros.

— Espero realmente que ela não se perca – isso poderia provocar-lhe uma crise de bronquite, você vai ver — disse a senhorita Forcible. — É preciso ser um explorador para se guiar nessa neblina.

— **Eu sou uma exploradora** — afirmou Coraline.

— Claro que sim, amoreco — respondeu a senhorita Forcible. — Agora, não vá se perder. (GAIMAN, 2003, p. 22, grifo nosso).

Coraline, portanto, não só se reconhece e se afirma como uma exploradora, como sabe exatamente onde a srta. Spink está porque a viu passear com os cachorros pouco antes de encontrar a srta. Forcible, mesmo no meio da névoa. Por essa razão, a aventura de Coraline também envolve a tentativa da menina em afirmar sua identidade frente ao mundo adulto.

A necessidade de atribuir nomes para compreender a diferença entre o eu e o outro fica evidente durante a conversa de Coraline com o gato preto no outro mundo. A princípio, como foi comentado anteriormente, a menina o vê e acredita ser uma versão do gato preto que vira em sua casa, mas descobre que ele é o mesmo nos dois mundos, como ela. Ao se apresentar a ele e perguntar o seu nome, o gato lhe responde arrogantemente:

— Gatos não têm nomes — disse [o gato preto].

— Não? — perguntou Coraline.

— Não — respondeu o gato. — Agora, *vocês* pessoas têm nomes. Isso é porque vocês não sabem quem vocês são. Nós sabemos quem somos, portanto não precisamos de nomes. (GAIMAN, 2003, p. 41, grifo do autor).

---

<sup>105</sup> O gosto de Coraline pela exploração vem antes de sua mudança para a nova casa, pois a menina conta ao gato preto que “quando era pequena” e ainda morava com os pais na “velha casa”, insistiu tanto com o pai para explorar um terreno baldio próximo até que ele finalmente foi com ela até lá (GAIMAN, 2003, p. 57).

Os animais em *Coraline*, inclusive, não recebem nomes próprios e são referidos na narrativa apenas pela espécie e cor da pelagem: o gato preto e os ratos “cor de fuligem” (GAIMAN, 2003, p. 36). Eles se reconhecem entre si sem a necessidade de nomes, tanto que o gato sabe que os ratos são espiões da outra mãe e não hesita em matá-los, mas Coraline e até mesmo o leitor muitas vezes têm dificuldade para identificá-los: no caso dos ratos, por exemplo, com exceção do “maior e mais escuro” (GAIMAN, 2003, p. 36) deles, praticamente não há uma distinção visual aparente entre o grupo, visto que eles são sempre referidos na narrativa como um conjunto, ou seja, “os ratos” [*the rats*] (2003, p. 35; 2012, p. 27) – e o uso das iniciais minúsculas, como foi comentado no capítulo anterior, também influencia nesse processo. Em *Alice*, com exceção de Pat e Bill, os animais também são nomeados pela espécie, mas recebem características que os definem e os identificam (o Coelho Branco que usa roupas e relógio e o Gato de Cheshire que sorri, por exemplo). É interessante notar que a palavra “*bill*” em inglês pode ser tanto um nome próprio quanto significar a palavra “conta”. Carroll, na verdade, faz um jogo de palavras utilizando a ambiguidade da palavra porque nomeia o capítulo em que Bill aparece pela primeira vez como *The rabbit sends in a little bill*<sup>106</sup> que pode ser entendido como “o coelho manda um pequeno Bill”, fazendo referência ao momento em que o Coelho manda Bill entrar pela chaminé da casa para tirar Alice de lá, ou como “o coelho envia uma pequena conta”, fazendo uma alusão ao fato de que é Bill quem “paga a conta” quando entra pela chaminé e é mandado pelos ares depois de levar um chute de Alice. Ao mesmo tempo, é possível interpretar que Bill receba um nome específico porque a criança, de certa forma, se identifica com ele já que recebe ordens constantemente dos outros animais – enquanto está presa na casa do Coelho e ouvindo a discussão dos animais lá fora, inclusive, Alice pensa consigo mesma: “Ah! Então é o Bill que tem de descer pela chaminé, não é? [...] Que vergonha, parece que jogam tudo em cima do Bill!” (CARROLL, 2013a, p. 34).

Além dos animais, a maioria das personagens em *Alice* e *Coraline* não recebe nomes próprios: em *Alice*, por exemplo, as cartas de baralho recebem o nome dos naipes a que se referem e até mesmo os seres humanos são nomeados somente por suas funções ou cargos (Cozinheira, Chapeleiro, Rainha); e em *Coraline*, apenas os vizinhos recebem nomes próprios

---

<sup>106</sup> Na tradução de Borges (2013), o nome do capítulo é traduzido como “Bill paga o pato”, utilizando a expressão para se referir ao fato de que Bill tem de arcar com as consequências dos atos do Coelho. Na tradução de Machado (1997), Bill recebe o nome de Teco para manter a ambiguidade das palavras e o capítulo fica intitulado como “O coelho dá um teco”. Já na tradução de Cademartori (2010), o nome da personagem se mantém e é inserida uma nota de rodapé para explicar ao leitor o jogo de palavras em inglês, enquanto o nome do capítulo é traduzido como “O Coelho manda alguém”.

(as senhoritas April Spink, Miriam Forcible e o senhor Bobo), visto que as demais personagens são referidas por graus de parentesco (a mãe e o pai de Coraline, e a outra mãe e o outro pai de Coraline) ou pela voz (referindo-se às três crianças do espelho). Essa ausência de nomes pode ser interpretada como uma compreensão parcial do outro em que se notam apenas as características externas desses seres sem atribuir uma individualidade a eles. O exemplo do senhor Bobo é especialmente interessante para discutir esse tipo de compreensão parcial do outro, pois na maior parte da narrativa ele é descrito apenas como “o velho maluco do andar de cima” porque é o que Coraline consegue compreender dele a partir da convivência, já que a comunicação e a interação entre eles é falha: de um lado, o vizinho não ouve Coraline e continua a chamá-la pelo nome errado, e do outro, Coraline não dá muita importância ao que ele lhe diz e nem se preocupa em perguntar o seu nome. É somente no final da aventura, quando Coraline está conversando com as senhoritas Spink e Forcible e elas mencionam o senhor Bobo, que Coraline percebe que não sabia o nome do vizinho:

Jamais lhe ocorrera que o velho maluco do andar de cima tinha de fato um nome, Coraline se deu conta. Se ela soubesse que seu nome era Bobo, o teria chamado pelo nome a cada chance que tivesse. Quantas vezes alguém tem a oportunidade de dizer alto um nome como ‘Senhor Bobo’? (GAIMAN, 2003, p. 149-50).

A perspectiva de Coraline após a aventura no outro mundo muda e ela passa a ver as pessoas ao seu redor com outros olhos – ecoando a névoa que encobria a casa e agora se dissipava. Dessa forma, ela passa não só a ver, mas a interagir de forma diferente com os pais e os vizinhos: quando ela aprisiona a mão da outra mãe no poço e o vizinho a cumprimenta pelo feito, por exemplo, ele ainda a chama pelo nome errado; mas a menina o corrige e decide chamá-lo pelo seu nome pela primeira vez:

— É Coraline, senhor Bobo — disse Coraline. — Não é Caroline. Coraline.  
 — Coraline — disse o senhor Bobo, repetindo seu nome para si mesmo com admiração e respeito. — Muito bem, Coraline. Os ratos pediram para te dizer que, assim que eles estiverem prontos para se apresentar em público, você vai subir para assisti-los como a primeira platéia [*sic*] de todas. Eles tocarão *tumpti-umpti* e *tuudol-uudol*, e dançarão e farão milhares de truques. É *isso* que disseram.  
 — Eu gostaria muito — disse Coraline. — Assim que eles estiverem prontos. (GAIMAN, 2003, p. 154, grifos do autor).

É possível interpretar, portanto, que Coraline aprende que para ser reconhecida também é preciso reconhecer os outros.

Além do processo de identificação e da atribuição de nomes que compõem a busca pela identidade de Alice e Coraline, outro elemento importante e que se repete nas duas obras



é a tentativa de se reconhecer por meio de um duplo de si. Segundo Mead (citado por DUBAR, 2005), uma das primeiras etapas da socialização acontece quando a criança observa o comportamento dos outros e estima o papel de cada um, ou seja,

A criança pequena começa a se socializar, não imitando passivamente sua mãe ou seu pai, mas recriando, por gestos organizados, o papel da mãe com suas bonecas, ou o papel do pai com suas ferramentas ou seu jornal. Com frequência [*sic*], a criança inventa um ‘duplo’ para ela, com quem brinca de assumir atitudes, inverter os papéis, alterar seus gestos e depois sua voz. (DUBAR, 2005, p. 16-7).

Quando Alice e Coraline saem de um mundo conhecido em que o processo de construção de identidade já está em andamento, e partem para um mundo estranho e desconhecido, onde a compreensão do mundo e a identidade devem ser novamente construídas ou reformuladas, a tentativa de compreender esse novo mundo e compreender-se nesse processo também acontece por meio do duplo: Alice frequentemente conversa consigo mesma como se fosse outra pessoa – “em geral dava conselhos muito bons para si mesma (embora raramente os seguisse), repreendendo-se de vez em quando tão severamente que ficava com lágrimas nos olhos” (CARROLL, 2013a, p. 14) – e chega a cogitar mandar cartas para seus próprios pés quando cresce demais; de forma parecida, Coraline escreve sua própria história no computador do pai e se caracteriza como “uma menina que se chamava maçã [...] que dançou e dançou até que seus pés viraram saúxixas [*sic*] fim” (GAIMAN, 2003, p. 53).

Dessa forma, é interessante comentar novamente o papel da perspectiva durante a criação de mundos e, nesse caso, na criação da própria identidade, pois, com o objetivo de compreender o mundo e o seu próprio papel ou função nele por meio da observação, a criança projeta um “duplo” de si mesma em suas brincadeiras como uma forma de poder se enxergar por outros pontos de vista. Para Mead, esse duplo serve ainda para ‘organizar as reações que elas [as crianças] provocam nos outros e que, assim, provocam em si mesmas’ (citado por DUBAR, 2005, p. 17). Assim, a compreensão de si também está na compreensão do outro.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise comparativa entre os mundos de *Alice* e *Coraline*, é possível chegar a algumas conclusões. A primeira delas é que as duas crianças partem de um mundo familiar e conhecido para um novo ambiente que lhes é desconhecido e extraordinário, mas é interessante notar que, por mais inusitados que esses mundos possam ser ou parecer, eles ainda estão presentes de alguma forma no mundo real, escondidos ora em uma toca de coelho em meio à campina ora atrás de uma parede de tijolos em uma antiga casa. Indo mais longe, considerando que esses dois mundos (real e extraordinário) são construções ficcionais, eles completam um mesmo mundo ficcional, encerrado em uma obra literária – o mundo do livro. Essa obra, ainda, está inserida no mundo real em determinado contexto, época e cultura. Dessa forma, é possível considerar que esses mundos não só estão interligados, como fazem parte um do outro (FIGURA 69).

FIGURA 69 – OS MUNDOS FICCIONAIS



FONTE: A autora (2020).

Como foi comentado no capítulo anterior, na tentativa de compreender ou organizar o mundo de acordo com suas necessidades ou desejos, o ser humano é capaz de criar mundos possíveis e imagináveis por meio da linguagem. Visto que a criação ou criatividade se dá a partir de algo preexistente ou preestabelecido, os mundos criados pela experiência humana pressupõem uma referência e, da mesma forma, “[...] a referência pressupõe a existência;

alguma coisa deve existir para que a linguagem possa referir-se a ela” (COMPAGNON, 2010, p. 130). Os mundos ficcionais e especialmente os mundos ficcionais extraordinários, no entanto, não necessariamente seguem as mesmas regras ou modelos do mundo objetivo ou da realidade concreta, possuindo “um tipo de realidade que lhes é própria” (PAVEL citado por COMPAGNON, 2010, p. 132), mas, ao mesmo tempo em que compreendem seres, espaços e situações que não existem de fato, ainda é preciso existir uma espécie de referência ou base no real para situar o leitor ou mesmo para estabelecer a diferença entre os dois mundos, afinal, o extraordinário só é visto como tal quando comparado ao que é ordinário e comum.

Um exemplo para demonstrar esse processo de construção do mundo extraordinário que é ao mesmo tempo dependente e independente da realidade é a figura do dodô. Como foi comentado na introdução desta pesquisa, a história de *Alice* surgiu durante um passeio de barco em que o autor da obra estava acompanhado do amigo Robinson Duckworth e das três filhas do reitor de Oxford, Lorina, Alice e Edith. De acordo com os diários de Carroll (ou melhor, Dodgson), durante o passeio caiu uma chuva pesada que “[...] deixou a todos completamente ensopados” (citado por GARDNER, 2013a, p. 266) e esse episódio é de certa forma evocado em *Alice*, quando as personagens correm em comitê para se secarem após saírem da lagoa de lágrimas. Segundo Gardner,

O Dodô de Carroll pretendia ser uma caricatura dele mesmo – diz-se que sua gagueira o fazia pronunciar seu nome “Dodo-Dodgson”. O Pato é o reverendo Robinson Duckworth, que muitas vezes acompanhou Carroll em passeios de barco com as irmãs Liddell. O Papagaio [no original Lory, um papagaio australiano] é Lorina, a mais velha das irmãs (isto explica por quê, no segundo parágrafo do próximo capítulo, ele diz a Alice: ‘Sou mais velho que você e devo saber mais.’). Edith Liddell é a Aguieta.” (nota em CARROLL, 2013a, p. 266).

Carroll, portanto, faz um jogo de palavras com os nomes das pessoas reais que estavam no passeio e os transforma em animais na história. Dos animais presentes em *Alice*, no entanto, é interessante notar que o dodô é a única espécie extinta. Coincidente com a primeira data de publicação de *Alice*, o primeiro esqueleto ou material fóssil de um dodô foi encontrado nas Ilhas Maurício em 1865; antes dele, “[...] nenhuma evidência física [do animal] existia” (HUME, 2006, p. 76, tradução nossa)<sup>107</sup>. Segundo Freeman (2011) e Hume (2006), os primeiros e únicos desenhos do animal feitos a partir de espécimes vivos ou recentemente mortos foram realizados pelo artista Joris Joostensz Laerle durante uma

---

<sup>107</sup> “Prior to 1865 when the first Dodo fossil material was discovered on Mauritius, virtually no physical evidence existed” (HUME, 2006, p. 76).

expedição às Ilhas Maurício em 1601 (FIGURA 70a), mas a representação mais conhecida do animal – e a qual possivelmente serviu como base e inspiração para Tenniel – é a pintura do artista flamengo Roelandt Savery, realizada quase trinta anos depois de Laerle, em 1626 (FIGURA 70b). Comparando as duas imagens, é possível notar diferenças principalmente no formato do corpo e da cabeça do animal, e no tamanho das pernas.

FIGURA 70 – DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DO DODÔ



FONTES: FREEMAN (2011, p. 163); HUME (2006, p. 73).

Visto que a extinção do dodô ocorreu por volta anos 1660, dois séculos antes da primeira publicação de *Alice*, os ilustradores da obra tiveram de utilizar referências indiretas do animal para construir ou traduzir visualmente a personagem do Dodô, ou seja, os desenhos, gravuras e pinturas já realizados por outros artistas. No texto, após saírem encharcados da lagoa de lágrimas e correrem em comitê até ficarem secos, o Dodô anuncia que todos ganhariam prêmios e que estes seriam distribuídos por Alice; surpresa, Alice oferece os confeitos que tinha nos bolsos, mas como ela mesma fica sem prêmio, um dos animais recorre ao Dodô para que a menina também recebesse alguma coisa; assim, numa situação bastante absurda, o Dodô pergunta a Alice o que mais ela tinha dos bolsos e ela lhe entrega um dedal que, em seguida, recebe de volta como prêmio. Nas ilustrações de Tenniel para a obra, o Dodô é o único animal representado com mãos humanas – uma delas aparece debaixo da asa esquerda, como se fosse uma extensão retrátil do corpo do animal, e a outra segura um dedal entre o polegar e o indicador (FIGURA 71).

FIGURA 71 – O DODÔ SEGUNDO TENNIEL (1865)



FONTE: CARROLL (2013a, p. 25).

A cabeça e o pescoço do Dodô lembram o dodô de Savery, mas Tenniel retrata o animal de forma mais alongada e não tão achatada quanto a representação feita pelo pintor flamengo. É interessante também notar o uso da bengala em uma das mãos do animal que, segundo Mavor (2009), é uma forma irônica de indicar o fato de que o animal não pode voar.

Gardner comenta brevemente que Tenniel teve de desenhar mãos humanas no Dodô para poder representar a cena em que ele entrega o dedal para Alice, afinal, “de que outro modo ele poderia segurar um dedal?” (CARROLL, 2013a, p. 268), mas, por mais que a inclusão das mãos humanas cause estranheza na imagem, em certa medida ela também aparece no texto quando o narrador afirma que o Dodô aponta “[...] o **dedo** para Alice” (CARROLL, 2013a, p. 25, grifo nosso)<sup>108</sup>. Como foi comentado anteriormente, dos animais presentes na história de Carroll, o dodô é a única espécie extinta, mas sua anatomia revela que o mais próximo de dedos humanos que ele possuía eram os dedos dos pés, pois suas asas, além de serem pequenas, tinham apenas um grande osso – o que o impediria de segurar qualquer coisa com elas (FIGURA 72).

<sup>108</sup> No original, “[...] *said the Dodo, pointing to Alice with one finger.*” (CARROLL, 1992, p. 23, grifo nosso).

FIGURA 72 – ANATOMIA DO DODÔ



FONTE: University of Texas at Austin<sup>109</sup> (2019).

LEGENDA: Visão lateral (esq.) e oblíqua posterior (dir.) do esqueleto do dodô (*Didus ineptus*). As ilustrações foram realizadas pelo biólogo e anatomista Richard Owen em 1872 (HUME, 2006; FREEMAN, 2011).

Na ilustração de Rackham, o Dodô também é o único animal com mãos humanas, mas elas são utilizadas para simbolizar a dúvida que a personagem sente quando os animais se reúnem a sua volta para saber quem ganhou a corrida (FIGURA 73); no texto, “o Dodô não pôde responder a essa pergunta sem antes pensar muito, e ficou sentado um longo tempo com um dedo espetado na testa [...]” (CARROLL, 2013a, p. 25). O recurso visual utilizado pelos dois ilustradores, portanto, é o mesmo, mas ele é direcionado para momentos diferentes da história com objetivos e resultados diferentes, ou seja, Tenniel soluciona a limitação anatômica do animal e faz com que ele segure um objeto com a mão, e Rackham confere ao animal uma expressividade humana, aproximando a personagem dos leitores. Nesse sentido, a construção ficcional extraordinária pode ser entendida como um “processo de simbolização do real” (AUMONT, 2010, p. 210).

Dessa forma, mesmo que o dodô não exista mais, o seu esqueleto e as representações que já foram feitas dele ainda podem servir como referência para outros artistas criarem novas versões possíveis desse animal. Ao mesmo tempo, as referências concretas ou materiais

<sup>109</sup> Disponível em: <http://legacy.lib.utexas.edu/books/nzbirds/html/txu-oclc-7314815-2-40-p-001.html> e <http://legacy.lib.utexas.edu/books/nzbirds/html/txu-oclc-7314815-2-40-p-002.html>. Acesso em: 02 dez. 2019.

podem servir apenas como uma base para a construção ficcional dele, visto que outros elementos podem ser acrescentados ou suprimidos nesse processo – as mãos humanas em meio às asas, por exemplo.

FIGURA 73 – O DODÔ DE RACKHAM (1907)



FONTE: CARROLL (2019a, p. 22).

Outro ponto que pôde ser compreendido a partir da análise dos mundos em *Alice e Coraline* é a importância da imaginação no processo de criação ficcional. Durante a infância, o ser humano a exercita principalmente por meio de brincadeiras de faz de conta e jogos simbólicos, nos quais a criança aprende a compreender o mundo – nesse sentido, o livro também se configura como um jogo de faz de conta em que o leitor assume “um acordo ficcional com o autor” (ECO, 1994, p. 83) no qual ambos reconhecem que o lobo, por exemplo, que não fala na vida real, pode fazê-lo na ficção. Para Held (1980), brincadeiras “clássicas” como brincar de casinha geralmente são aceitas pela sociedade porque são

instrumentalizadas de alguma maneira, afinal, preparam a criança para o mundo adulto. No entanto, quando a criança começa a imaginar “fora das normas, pelo prazer puro” (p. 46), já não há mais aceitação por parte dos adultos. Quando Coraline está comprando os uniformes da escola com a mãe, por exemplo,

Coraline saiu perambulando e viu uma vitrine de galochas com formas de sapo, pato e coelho.

Depois perambulou de volta.

— Coraline? Ah, aí está você. Onde você se meteu? [disse a mãe].

— Fui seqüestrada [*sic*] por alienígenas — respondeu Coraline. — Vieram do espaço sideral com armas de raios, mas consegui enganá-los pondo uma peruca e rindo com um sotaque estrangeiro, e escapei.

— Está bem, querida. Agora, que tal comprarmos alguns prendedores novos de cabelo? (GAIMAN, 2003, p. 29-30).

Ainda que a mãe da menina não ignore completamente o que ela está dizendo, ela também não lhe dá muita importância, mudando de assunto logo em seguida. De certa forma, conforme o ser humano adentra a vida adulta, mais ele se afasta da imaginação e até mesmo a rejeita como se esta fosse algo errado ou perigoso. O medo da imaginação e da ficção como um todo está relacionado principalmente a dois motivos: o primeiro deles é que ambas são comumente associadas à mentira. O adulto, no entanto, muitas vezes não leva em conta que

A criança intuitivamente compreende que, embora estas histórias sejam *irreais*, não são *falsas*; que ao mesmo tempo que os fatos narrados não acontecem na vida real, podem ocorrer como uma experiência interna e de desenvolvimento pessoal; que os contos de fadas retratam de forma imaginária e simbólica os passos essenciais do crescimento e da aquisição de uma existência independente. (BETTELHEIM, 1980, p. 90, grifos do autor).

Da mesma forma que, quando assistem a um desenho animado e veem uma personagem atravessando a parede e deixando o seu contorno nela, as crianças sabem que se tentarem fazer isso na vida real, não será a mesma coisa – será, inclusive, bem doloroso.

O segundo motivo pelo qual muitos adultos não aceitam a validade da imaginação e da ficção é porque elas questionam a realidade e as convenções de realidade de alguma maneira. De acordo com Schwantes, “os textos de Carroll são todos bastante críticos de uma sociedade hipócrita, e que submetia suas crianças a muita violência enquanto afirmava protegê-las” (citada por SANTOS, 2019, não p.); da mesma forma, Gaiman reflete em *Coraline* o modo como os adultos muitas vezes subestimam as crianças ou as ignoram. Sendo assim, muitas vezes é difícil para o leitor adulto aceitar enfrentar esses confrontos que a literatura de ficção propõe, visto que ela



[...] confirma e nega, propõe e denuncia, apóia [*sic*] e combate, fornecendo a possibilidade de vivermos dialeticamente os problemas. [...].  
 Por isso, nas mãos do leitor o livro pode ser fator de perturbação e mesmo de risco. Daí a ambivalência da sociedade em face dele, suscitando por vezes condenações violentas quando ele veicula noções ou oferece sugestões que a visão convencional gostaria de proscrever. (CANDIDO, 2004, p. 175-6).

Por fim, uma última consideração é sobre a importância da literatura infantil e da ilustração, o ponto que deu origem a esta pesquisa. Ambas são pouco discutidas academicamente, possivelmente porque não são facilmente definidas: a ilustração costuma oscilar entre as Artes Visuais e a Literatura devido às suas características estéticas e narrativas, mas não recebe lugar cativo em nenhuma das áreas porque é vista como um simples elemento decorativo em um texto; já no que diz respeito à literatura infantil, alguns autores defendem que ela é constituída pelos livros que são escritos para as crianças, outros afirmam que é o conjunto de livros dos quais as crianças gostam, e há ainda outros que defendem que, na verdade, ela só é definida por uma questão de mercado, isto é, os livros que são catalogados como infantis pelas editoras (MEIRELES, 1984; HUNT, 2010), mas ela é frequentemente diminuída pelo leitor adulto que entende a literatura infantil ou infantojuvenil como algo que trata apenas de assuntos infantis e sem importância.

De modo geral, a ilustração é caracterizada pela imagem que acompanha um texto, mas, ainda que ela possa servir de adorno, suas funções em um livro não se limitam a isso – de acordo com Camargo (1998), ela pode pontuar o texto, marcando espacialmente o início ou o fim de um capítulo, por exemplo; descrever ou narrar visualmente personagens, objetos ou ações de uma história; representar uma ideia ou expressar emoções por meio de elementos como a linha, o ponto e as cores; etc. Assim, mais do que um simples adorno ou preenchimento de páginas, a ilustração literária pode narrar tanto quanto o texto, porém o faz por meio da imagem e da linguagem visual. Em outras palavras,

Como toda imagem, a ilustração pode representar, descrever, narrar, simbolizar, expressar, chamar atenção para sua configuração visual ou seu suporte, para a linguagem visual, incentivar o jogo, procurar interferir no comportamento, nos valores e nas atitudes do observador, além de pontuar o texto que acompanha, isto é, destacar seu início e seu fim, ou chamar atenção para elementos do texto. (CAMARGO, 2019, não p.).

A literatura infantil, por sua vez, “(...) por inquietante que seja, pode ser definida de maneira correta como: livros lidos por; especialmente adequados para; ou especialmente satisfatórios para membros do grupo hoje definido como crianças” (HUNT, 2010, p. 96). A descrença adulta pela literatura infantil, gerada muitas vezes pela ideia um tanto simplista de

que esta trata apenas de assuntos ingênuos e sem importância, não leva em conta que a aparente simplicidade de uma história infantil pode abordar temas sérios e relevantes para a criança e até mesmo para o adulto, conduzindo-os à reflexão e à crítica. Como pôde ser observado na análise de *Alice* e *Coraline*, dois livros que foram escritos e pensados para crianças, são tratados assuntos pertinentes como a construção da identidade e o questionamento sobre as próprias convicções. Mais do que uma brincadeira de faz de conta, as duas obras propõem ao leitor a chance de viver a aventura em meio ao mundo extraordinário da ficção, encantador e perigoso ao mesmo tempo, se transformando no processo com as personagens.

## REFERÊNCIAS

### 1 FONTES

BARRIE, J. M. **Peter Pan in Kensington Gardens**. Ilustrações de Arthur Rackham. *E-book*. Disponível em: <http://gutenberg.org/files/26999/26999-h/26999-h.htm>. Acesso em: 16 dez. 2019.

BROWNE, A. **Gorila**. Tradução de: ESTRADA, C. D. 1. ed. Ilustrações de Anthony Browne. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2014. Título original: Gorilla.

CARROLL, L. **Alice**: Aventuras de Alice no país das maravilhas & Através do espelho. Tradução de: BORGES, M. L. X. de A. 2. ed. Ilustrações de John Tenniel. Rio de Janeiro: Zahar, 2013a. Título original: The annotated Alice.

\_\_\_\_\_. **Alice's adventures in wonderland**. Ilustrações de Anthony Browne. London: Julia MacRae Books, 1988.

\_\_\_\_\_. **Alice's adventures in wonderland**. Ilustrações de Arthur Rackham. *E-book*. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/28885/28885-h/28885-h.htm>. Acesso em: 21 jun. 2019a.

\_\_\_\_\_. **Alice's adventures in wonderland**. Ilustrações de Júlia Sardà. London: Two Hoots, 2019b. *E-book*.

\_\_\_\_\_. **Alice's adventures underground**. Ilustrações de Lewis Carroll. Manuscrito. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/alices-adventures-under-ground-the-original-manuscript-version-of-alices-adventures-in-wonderland>. Acesso em: 23 maio 2019c.

\_\_\_\_\_. **Alice au pays des merveilles**. Tradução e adaptação de: CHALMERS, N. Ilustrações de Júlia Sardà. Paris: Fleurus Editions, 2013b. *E-book*.

\_\_\_\_\_. **Alice in wonderland**: a Norton critical edition. 2. ed. Ilustrações de John Tenniel. New York: W. W. Norton & Company, 1992.

\_\_\_\_\_. **Alice no país das maravilhas**. Tradução de: MACHADO, A. M. Ilustrações de Jô de Oliveira. São Paulo: Ática, 1997. Título original: Alice in wonderland.

\_\_\_\_\_. **Alice no país das maravilhas**. Tradução de: CADEMARTORI, L. 1. ed. Ilustrações de Marília Pirillo. São Paulo: FTD, 2010. Título original: Alice's adventures in wonderland and Through the looking glass.

GAIMAN, N. **Coraline**. Tradução de: CARVALHO, R. de B. Ilustrações de Dave McKean. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

\_\_\_\_\_. **Coraline**. Ilustrações de Dave McKean. New York: Harper Collins, 2012.

\_\_\_\_\_. **Coraline**. Ilustrações de Chris Riddell. London: Bloomsbury, 2013. *E-book*.

\_\_\_\_\_. **The day I swapped my dad for two goldfish.** Ilustrações de Dave McKean. New York: HarperTrophy/Harper Collins, 2006.

\_\_\_\_\_. **The graveyard book.** Ilustrações de Chris Riddell. London: Bloomsbury, 2009. *E-book.*

\_\_\_\_\_. **The wolves in the walls.** Ilustrações de Dave McKean. New York: HarperTrophy/Harper Collins, 2005.

\_\_\_\_\_; RUSSELL, P. C. **Coraline.** Adaptação e ilustrações de P. Craig Russell. New York: Harper Collins, 2008.

GARCEZ, L. **O sorriso do gato.** Ilustrações de Jô de Oliveira. Belo Horizonte: Dimensão, 2007.

GRIMM, J.; GRIMM, W. Haensel and Grethel. In: \_\_\_\_\_. **Grimm's fairy tales.** *E-book.* Disponível em: [http://www.gutenberg.org/files/52521/52521-h/52521-h.htm#hdr\\_8](http://www.gutenberg.org/files/52521/52521-h/52521-h.htm#hdr_8). Acesso em: 14 abr. 2020a.

\_\_\_\_\_. The Frog-King; or Iron Henry. In: \_\_\_\_\_. **Grimm's fairy tales.** *E-book.* Disponível em: [http://www.gutenberg.org/files/52521/52521-h/52521-h.htm#hdr\\_1](http://www.gutenberg.org/files/52521/52521-h/52521-h.htm#hdr_1). Acesso em: 15 abr. 2020b.

KRULL, K. **One day in wonderland:** a celebration of Lewis Carroll's Alice. Ilustrações de Júlia Sardà. London: Two Hoots, 2018. *E-book.*

POTTER, B. **The tale of Jemima Puddle-duck.** Ilustrações de Beatrix Potter. *E-book.* Disponível em: <http://www.gutenberg.org/files/14814/14814-h/14814-h.htm>. Acesso em: 13 abr. 2020.

## 2 REFERÊNCIAS

ANTHONY Browne Books. About me. Disponível em: <http://anthonybrownebooks.com/about>. Acesso em: 29 nov. 2019.

ARAÚJO, T. A criação do mundo. **Superinteressante**, 30 jun. 2008. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/a-criacao-do-mundo/>. Acesso em: 07 jun. 2019.

AUERBACH, N. Alice in wonderland: a curious child. In: CARROLL, L. **Alice in wonderland:** a Norton critical edition. 2. ed. New York: W. W. Norton & Company, 1992. pp. 334-344.

AUMONT, J. **A imagem.** 15. ed. Tradução de: ABREU, E. dos S.; SANTORO, C. C. Campinas: Papyrus, 2010. Título original: L'image.

BACHELARD, G. Corners. In: \_\_\_\_\_. **Poetics of space.** Tradução de: JOLAS, M. Boston: Beacon Press, 1964. p. 136. Disponível em: <https://sites.evergreen.edu/wp-content/uploads/sites/88/2015/05/Gaston-Bachelard-the-Poetics-of-Space.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2019.

BANK. In: CAMBRIDGE Dictionary. Disponível em:  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bank>. Acesso em: 25 jun. 2019.

BELDAM. In: COLLINS Dictionary. Disponível em:  
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/beldam>. Acesso em: 13 abr. 2020.

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de: CAETANO, A. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980. Título original: *The uses of enchantment – the meaning and importance of fairy tales*.

CAMARGO, L. **Ilustração em livros de literatura infantil**. Disponível em:  
<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/ilustracao-em-livros-de-literatura-infantil>. Acesso em: 27 abr. 2019.

\_\_\_\_\_. **Ilustração do livro infantil**. 2. ed. Belo Horizonte: Lê, 1998.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução: SOBRAL, A. U. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1999. Título original: *The hero with a thousand faces*.

CANDIDO, A. O direito à literatura. In: \_\_\_\_\_. **Vários escritos**. 4. ed. São Paulo: Duas Cidades/Ouro sobre Azul, 2004. pp. 169-191.

CARRUTHERS, A. Introduction. In: CARROLL, L. **The illustrated Alice in wonderland**. Bristol: Pook Press, 2015. *E-book*. Disponível em:  
[https://books.google.com.br/books?id=7ISbCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=7ISbCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 21 mar. 2020.

CHRISP, P. **A history of fashion and costume**. New York: Facts on file, 2005. v. 6: The Victorian Age.

COATS, K. Between horror, humour, and hope: Neil Gaiman's psychic work of the Gothic. In: JACKSON, A.; COATS, K.; MCGILLIS, R. **The Gothic in children's literature: haunting the borders**. New York: Routledge, 2008. pp. 77-92.

COHEN, M. N. **Lewis Carroll: uma biografia**. Tradução de: FILIPPIS, R. de. Rio de Janeiro: Record, 1998. Título original: *Lewis Carroll*.

COMPAGNON, A. O mundo. In: \_\_\_\_\_. **O demônio da teoria**. Tradução de: MOURÃO, C. P. B.; SANTIAGO, C. F. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010. pp. 95-135. Título original: *Le démon de la théorie*.

COVENEY, P. Escape. In: CARROLL, L. **Alice in wonderland: a Norton critical edition**. 2. ed. New York: W. W. Norton & Company, 1992. pp. 327-334.

DRABBLE, E. Chris Riddell wins the Kate Greenaway medal with *The Sleeper and the Spindle*. **The Guardian**, 20 jun. 2016. Disponível em:  
<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2016/jun/20/chris-riddell-kate-greenaway-2016-the-sleeper-and-the-spindle-neil-gaiman>. Acesso em: 10 jan. 2020.

DUBAR, C. **A socialização**: construção das identidades sociais e profissionais. Tradução de: SILVA, A. S. M. da. São Paulo: Martins Fontes, 2005. Título original: La socialisation.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de: FEIST, H. São Paulo: Companhia das Letras, 1994. Título original: Six walks in the fictional woods.

FERBER, M. **A dictionary of literary symbols**. New York: Cambridge University Press, 1999.

FOELIX, R. F. Spider webs. In: \_\_\_\_\_. **Biology of spiders**. 3rd. ed. New York: Oxford University Press, 2011. pp. 136-187.

FREEMAN, C. Extinction, representation, agency: the case of the Dodo. In: FREEMAN, C.; LEANE, E.; WATT, Y. (ed.). **Considering animals**: contemporary studies in human–animal relations. Farnham: Ashgate, 2011. pp. 153-167.

FRYE, N. **A imaginação educada**. Tradução de: TEIXEIRA, A.; GERAIDINE, B.; GOMES, C. São Paulo: Vide Editorial, 2017. Título original: The educated imagination.

\_\_\_\_\_. O imaginativo e o imaginário. In: \_\_\_\_\_. **Fábulas da identidade**: estudos sobre mitopoética. Tradução de: VASCONCELOS, S. São Paulo: Nova Alexandria, 2000. pp. 167-184. Título original: Fables of identity.

GAIMAN, N. Foreword. In: \_\_\_\_\_. **Coraline**. New York: Harper Collins, 2012. pp. xiii-xvii.

GARDNER, M. Introdução à 2ª edição (more annotated Alice). In: CARROLL, L. **Alice**: Aventuras de Alice no país das maravilhas & Através do espelho. Tradução de: BORGES, M. L. X. A. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. Título original: The annotated Alice.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia e da representação pictórica. Tradução de: BARBOSA, R. S. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995. Título original: Art and illusion.

GOODMAN, N. **Ways of worldmaking**. 5. ed. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1988.

GOVERNESS. In: COLLINS Dictionary. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/governess>. Acesso em: 13 abr. 2020.

GRENBY, M. O. Fantasy. In: \_\_\_\_\_. **Children's literature**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008. pp. 144-169.

HALL, J. **Illustrated dictionary of symbols in Eastern and Western Art**. 1. ed. Colorado: Westview Press, 1994.

HARPERCOLLINS Publishers. **Neil Gaiman on the origins of Coraline**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sd4w6I9F--k>. Acesso em: 26 maio 2019.

HELD, J. **O imaginário no poder**: as crianças e a literatura fantástica. Tradução de: RIZZI, C. São Paulo: Summus Editorial, 1980. Título original: L'imaginaire au pouvoir.

HOSSEINPOUR, S.; MOGHADAM, N. S. Magical realism in Gaiman's *Coraline*. **Prague Journal of English Studies**, v. 5, n. 1, pp. 87-101, 2016. Disponível em: <https://content.sciendo.com/view/journals/pjes/5/1/article-p87.xml>. Acesso em: 16 dez. 2019.

HUME, J. P. The history of the Dodo *Raphus cucullatus* and the penguin of Mauritius. **Historical Biology**, v. 18, n. 2, pp. 65–89, 2006. Disponível em: <http://julianhume.co.uk/wp-content/uploads/2010/07/History-of-the-dodo-Hume.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2019.

HUNT, P. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução de: KNIPEL, C. São Paulo: Cosac Naify, 2010. Título original: *Criticism, theory and children's literature*.

JAKOBSON, R. Lingüística e poética. In: \_\_\_\_\_. **Lingüística e comunicação**. Tradução de: BLIKSTEIN, I.; PAES, J. P. São Paulo: Cultrix, 2008.

LINDEN, S. V. **Para ler o livro ilustrado**. Tradução de: BRUCHARD, D. São Paulo: Cosac Naify, 2001. Título original: *Lire l'album*.

MAVOR, C. *Alicious objects: believing in six impossible things before breakfast, or reading Alice nostalgically*. In: HOLLINGSWORTH, C. (ed.). **Alice beyond wonderland: essays for the twenty-first century**. Iowa: University of Iowa Press, 2009. p. 76.

MEIRELES, C. **Problemas da literatura infantil**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

MEYER, S. E. **A treasury of the great children's book illustrators**. New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1983.

MORTON, R. "Alice's adventures in wonderland" and "Through the looking-glass". **Elementary English**, v. 37, n. 8, pp. 509-513, dez. 1960. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41385073>. Acesso em: 02 ago. 2019.

MUNDANE. In: ONLINE Etymology Dictionary. Disponível em: <https://www.etymonline.com/word/mundane>. Acesso em: 28 jul. 2019.

MUNDO. In: ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. Tradução de: BOSI, A.; BENEDETTI, I. C. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, pp. 687-9.

\_\_\_\_\_. In: CARVALHO, J. M. de. *Dicionário prático da língua nacional*. 6. ed. Porto Alegre: Globo, 1956. p. 796.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. Tradução de: KNIPEL, C. São Paulo: Cosac Naify, 2011. Título original: *How picturebooks work*.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PANOFSKY, E. *Iconografia e iconologia: uma introdução ao estudo da arte da Renascença*. In: \_\_\_\_\_. **Significado nas Artes Visuais**. Tradução de: KNEESE, M. C. F.; GUINSBURG, J. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991. pp. 45-88. Título original: *Meaning in the Visual Arts*.

POKE bonnet. In: ENCYCLOPAEDIA Britannica. Disponível em:  
<https://www.britannica.com/topic/poke-bonnet>. Acesso em: 13 abr. 2020.

REICHERTZ, R. **The making of the Alice books**: Lewis Carroll's uses of earlier Children's Literature. Québec: McGill-Queen's University Press, 1997.

SANTOS, M. R. dos. **O nonsense como crítica da lógica**. Disponível em:  
<http://www.candido.bpp.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=232&tit=O-nonsense-como-critica-da-logica>. Acesso em: 10 abr. 2019.

TATE acquires Louise Bourgeois's giant spider, Maman. 11 jan. 2018. Disponível em:  
<https://www.tate.org.uk/press/press-releases/tate-acquires-louise-bourgeois-giant-spider-maman>. Acesso em: 30 ago. 2019.

TUAN, Y. F. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. Tradução de: OLIVEIRA, L. de. São Paulo: DIFEL, 1983. Título original: Space and place.

VARGAS, J. R. S.; VARGAS, J. C. S. A girl in the dark with monsters: the convergence of the Gothic elements and Children's Literature in Neil Gaiman's *Coraline*. **Revista de Linguas Modernas**, n. 21, 2014. pp. 77-94. Disponível em:  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rfm/article/download/17399/16909/>. Acesso em: 26 jan. 2020.

WIGARD, J. "Evil witch! I'm not scared": monstrous visualizations of the other mother in multimodal adaptations of Neil Gaiman's *Coraline*. In: SOMMERS, J. M.; EVELETH, K. (ed.). **The artistry of Neil Gaiman**: finding lights in the shadows. Jackson: University Press of Mississippi, 2019. *E-book*. Disponível em:  
[https://books.google.com.br/books?id=fyeNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=fyeNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 29 mar. 2020.

WONDER. In: ONLINE Etymology Dictionary. Disponível em:  
<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/wonder>. Acesso em: 28 ago. 2019.