

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
LICENCIATURA EM TEATRO

VITÓRIA ALICE CATARINA OLIVEIRA RODRIGUES

Entre dois mundos

Uberlândia – MG

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
LICENCIATURA EM TEATRO

VITÓRIA ALICE CATARINA OLIVEIRA RODRIGUES

ORIENTADORA: ROSIMEIRE GONÇALVES DOS SANTOS

Entre dois mundos: uma análise do filme de animação Coraline

Uberlândia – MG

2025

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Mariel, que sempre acreditou em mim e me inspirou a fazer esse curso que me trouxe muitos aprendizados. Com seu exemplo, aprendi a amar filmes e a ser fiel em tudo que almejo. Sinto que finalmente estou pronta.

Ao meu pai, Gilvan, que não pôde presenciar em vida minhas conquistas enquanto adulta, porém, sempre me ensinou a lutar para conseguir atingir meus objetivos. Eu sei que ele acompanhou e está acompanhando cada processo, lá de cima.

À minha avó, Maria que mesmo não entendendo muito do assunto sempre me apoiou a seguir com os meus sonhos e sempre disse estar ansiosa para me ver atuando na profissão que sempre sonhei para mim.

Aos meus tios, Luciene e Elimar que sempre oram por mim e me dão muita alegria no coração para aguentar o processo que não é fácil, porém, necessário.

Ao meu padrasto Gabriel que sempre me apoiou, me dando dicas de como aguentar o processo e que sempre acredita no meu potencial me dizendo palavras de incentivo para passar por tudo.

À minha orientadora Rosimeire que, com boa vontade, auxiliou na composição deste trabalho.

À minha melhor amiga, Ana Carolina, que é uma inspiração diária para mim. Com ela eu aprendi a seguir os meus caminhos e abrir os meus olhos focando no meu sonho, que é ser professora, pois ela é uma professora maravilhosa que está se realizando profissionalmente.

À minha amiga, Gilda, que sempre acredita no meu potencial. Me deu palavras de apoio e me mostrou uma visão positiva, para superar todo o medo que eu sentia.

À Marina que me ajudou o tempo todo na elaboração deste trabalho, me dando dicas de escrita, compartilhando pesquisas e apontamentos que agregaram no processo.

À Pollyana, que me ajudou também na escrita deste trabalho, apontando clareza e coesão.

RESUMO

Este trabalho propõe uma análise do filme *Coraline e o Mundo Secreto* na perspectiva da obra *A Jornada do Herói*, de Joseph Campbell. O filme analisado apresenta um olhar mais aflorado para o vínculo familiar, ao mesmo tempo em que denuncia a forma como as crianças e adolescentes estão sendo colocados no mundo. O olhar proposto nesta análise do filme busca compreender como é a trajetória da personagem Coraline e, a partir dessa ação, apresentar questionamentos sobre a convivência entre os adolescentes e os pais na atualidade, procurando mostrar como um adolescente se encaixa no mundo misturando sua vida pessoal e suas fantasias e concluindo sobre a relevância de se fazer parte de um momento em família para proporcionar um processo saudável de amadurecimento às crianças e jovens.

PALAVRAS-CHAVE: Coraline. Jornada do Herói. Amadurecimento. Fantasia. Convivência.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Coraline no portal de acesso ao “outro mundo”	11
FIGURA 2 – Chegada de Coraline ao “outro mundo”	12
FIGURA 3 – Quarto de Coraline no “outro mundo”.....	13
FIGURA 4 – A “outra família”.....	14
FIGURA 5 – Coraline e Wybie	16
FIGURA 6 – Bela Dama no início da narrativa.....	17
FIGURA 7 – Bela Dama em sua verdadeira face	17

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
Objetivo Geral:	8
Objetivos Específicos:	8
Justificativa	8
CAPÍTULO 2: CORALINE E A JORNADA DO HERÓI	10
2.1. Vinculação de ideias	10
CAPÍTULO 3: RELATO SOBRE O FILME	11
3.1. WYBIE	16
3.2. Humanização da Bela Dama	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS.....	21

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa propõe uma análise simbólica do filme “Coraline”, buscando compreender como o imaginário infantojuvenil pode ser influenciado por experiências afetivas e familiares.

Início trazendo uma reflexão sobre o quanto a imaginação pode ser frustrante para a memória e a valorização da infância após chegarmos à vida adulta. Reencontrar a sua criança e trabalhar com ela em suas lembranças pode fortalecer o seu eu de agora e, também, resolver questões com o seu passado.

O material utilizado para esse estudo será o filme infantojuvenil Coraline, baseado na obra de Neil Gaiman, lançado no Brasil em 2009. O filme é uma animação realizada pelo cineasta estadunidense Henry Selick, feita de massinha, técnica cinematográfica que recebe o nome de Stop Motion.

A técnica de Stop Motion usada no filme é uma forma de animação onde objetos físicos são fotografados em pequenas mudanças de posição, criando a ilusão de movimento quando as imagens são exibidas em sequência rápida. No caso de Coraline, os personagens e cenários foram feitos com bonecos e modelos detalhados, que eram cuidadosamente movidos quadro a quadro. Cada movimento era registrado com uma foto, e esse processo se repetia muitas vezes para dar vida aos personagens e ao mundo mágico do filme. Essa técnica confere ao filme uma estética única, com detalhes minuciosos e uma sensação de realismo que combina perfeitamente com o tom misterioso e encantador da história.

O imaginário está conectado à realidade, pois quando você deseja muito ver algo, é um sinal de que está precisando daquele elemento que tanto pensa. Ao pensar em acionar esses momentos, eles podem estar relacionados a acontecimentos da sua própria vida ou à sua visão do que deseja para o futuro. Um exemplo disso é a personagem Coraline, que explora sua nova casa e, ao fazer isso, materializa esses momentos. Basta refletir sobre um acontecimento enquanto realiza uma atividade simples, como caminhar pelo espaço, assim como a personagem citada faz ao explorar sua moradia atual, para que esses momentos sejam ativados.

Muitas vezes, trabalhar o ilusório pode ter como ponto inicial o próprio espaço em que você está, pois, ao ver esse ambiente, você consegue visualizar espaços que você já visitou, além de se imaginar visitando lugares que tem vontade de conhecer. Também é

possível relembrar sonhos e ver pessoas já conhecidas que possam compor com esse espaço. De acordo com Campbell, no livro “A Jornada do Herói”, esse processo significa que o pensamento é uma riquíssima visão de mundo construindo um autoconhecimento ao trabalhar essa prática de observar o ambiente (Campbell, 2003). Um autor que retrata isso é o próprio Neil Gaiman ao abordar a frustração da personagem principal, Coraline, sendo que o seu imaginário começa a trabalhar para que ela veja um sentido em sua vida depois de onze anos de infelicidade que sentiu ao conviver com sua família.

Objetivo Geral:

Propor aos adultos uma reflexão para despertar entre eles um olhar atento ao sentimento exposto e ao intelecto de crianças e adolescentes. Assim, será possível construir um vínculo entre eles, mostrando que as pessoas jovens podem pedir ajuda, quando necessário, fazendo assim uma ponte entre os mundos em que se encontram – mundo adulto / mundo infantojuvenil.

Objetivos Específicos:

1. Analisar o filme Coraline na perspectiva da Jornada do Herói (Campbell, 2003) vinculando a dualidade entre a realidade e a fantasia.
2. Problematizar o limite entre realidade e fantasia, na análise do filme.
3. Ressaltar a importância de adultos cuidadores dedicarem tempo de qualidade a suas crianças e jovens, incluindo a programação de atividades de lazer.

JUSTIFICATIVA

Este trabalho surge a partir do interesse em explorar as conexões entre a narrativa de "Coraline", tanto na sua versão literária quanto na adaptação cinematográfica, e a história real que inspirou Neil Gaiman na criação dessa obra. A história por trás de Coraline revela elementos de experiências pessoais do autor, incluindo temas como a busca por identidade, o medo do desconhecido e a importância de valorizar a realidade e as relações humanas.

Ao analisar essa obra, buscamos compreender como elementos autobiográficos e experiências de vida podem influenciar a construção de narrativas ficcionais que, apesar de fantásticas, carregam mensagens universais e reflexões profundas. Além disso, o estudo pretende evidenciar a relevância de obras de ficção na formação de valores, na compreensão do mundo e na reflexão sobre questões emocionais e sociais.

A escolha por esse tema justifica-se pela sua riqueza simbólica e pelo potencial de promover uma análise crítica sobre a influência da história real na criação artística, bem como sobre o impacto dessas narrativas na formação de leitores e espectadores.

Considerando que a valorização da família é uma condição estruturante da personalidade da heroína em estudo nesta pesquisa, é preciso reconhecer que as exigências cotidianas da vida adulta não têm permitido aos pais, mães e demais adultos cuidadores da vida real, a possibilidade de participação ativa na vida das crianças e jovens.

No exemplo de Coraline, a protagonista foi chamada à aventura que é citada no livro “A Jornada do Herói” de Campbell, deslocando o seu centro espiritual de gravidade para uma região desconhecida.

Assim, este trabalho contribui para ampliar o entendimento sobre a relação entre vida, arte e ficção, além de valorizar a importância de obras que dialogam com experiências humanas universais.

CAPÍTULO 2. CORALINE E A JORNADA DO HERÓI

2.1 VINCULAÇÃO DE IDEIAS

Joseph Campbell foi um escritor norte-americano que se dedicou a estudar o significado dos heróis míticos e encontrou nesses personagens uma fórmula de narrativa única. Sua obra que inseriu a Jornada do Herói no mundo foi resultado de anos de estudo sobre mitos e religiões de diversas civilizações.

Campbell analisou histórias como a de Jesus, Buda e até mesmo de conto de fadas. Ao se aprofundar sobre esse estudo, o autor descobriu um padrão narrativo que gira em torno da figura do herói, a partir de um olhar psicanalítico. Christopher Vogler, por sua vez, é o roteirista responsável por levar a teoria de Campbell para os estúdios da Disney. Com base na Jornada do Herói originalmente escrita por Campbell, Vogler escreveu um guia chamado “A Jornada do escritor: estruturas míticas para novos escritores”, publicado em 1992.

Basicamente o que Vogler fez foi tornar as ideias de Campbell mais acessíveis e palpáveis. Podemos ver esse método narrativo em filmes como Rei Leão. A indústria cinematográfica se beneficiou muito do trabalho de Vogler. A Jornada do Herói é um método para criar um storytelling, arte de contar histórias que envolvem o público. Ela foi apresentada em 1949 por Joseph Campbell, em seu livro “O Herói de Mil Faces”. Nesta obra, o autor nos revela que “a aventura usual do herói começa com alguém de quem algo foi tirado, ou que sente faltar algo na experiência normal disponível ou permitida aos membros da sociedade” (CAMPBELL, 1949, p. 45). Essa frase aparece na parte do texto que discute a teoria de Joseph Campbell sobre a Jornada do Herói, destacando o início da aventura do protagonista, que geralmente envolve a perda ou a ausência de algo importante na sua vida normal. A pessoa, então, embarca em uma série de aventuras além do comum, seja para recuperar o que foi perdido, seja para descobrir algumelixir que dá vida. Geralmente é um ciclo, uma vinda e uma volta. Em essência, o herói de qualquer história parte em uma jornada e volta como uma pessoa mudada. Star Wars, Matrix e Toy Story são alguns exemplos de histórias famosas que seguem esse método narrativo. Neste trabalho, propomos a vinculação entre as ideias de Campbell e Neil Gaiman, autor do livro Coraline, no qual se baseou o filme. Essa vinculação ajudará

a teorizar sobre o filme “Coraline” e observar a fase da heroína que é a própria personagem principal, mostrando suas forças, seu desenvolvimento dentro da história definindo os seus simbolismos que nem sempre estão explícitos na trama.

Os dois autores estão complementando a ideia um do outro pois, enquanto em Coraline acontece uma exploração a partir de outro universo, Campbell trabalha com a Jornada da personagem que está escrevendo a sua história.

Neste trabalho que apresentamos como dissertação para conclusão do curso de Licenciatura em Teatro da UFU trazemos o relato de como Coraline foi tirada do seu mundo real e de como essa ação distorceu sua visão sobre o mundo. Ela se sente tão deslocada de seu meio “comum” que chega a um ponto em que a emoção fala mais alto do que a razão.

Campbell, na primeira leitura, diz como é o passo a passo do herói de cada história e depois traz uma clareza de como observar as dificuldades e determinações da personagem principal e também mostra os passos que cada herói trilha para conseguir vencer o vilão.

Considerando o texto de Campbell, percebemos que as passagens em Coraline vão trazendo uma vontade de viver no começo e no decorrer se transforma em uma superação em que ela mesma se coloca em perigo. O autor acima foca nas fases que cada herói irá passar. Já Coraline passa por provas até encontrar o caminho de volta para casa.

CAPÍTULO 3. RELATO SOBRE O FILME



FIGURA 1: Coraline no portal de acesso ao “outro mundo.”
Fonte: Selick (2009).

Coraline é uma história que explora a complexidade das relações familiares e a imaginação infantil, usando uma técnica de animação denominada Stop Motion.

A técnica de Stop Motion usada no filme, baseado na obra de Neil Gaiman, é uma forma de animação onde objetos físicos são fotografados em pequenas mudanças de posição, criando a ilusão de movimento quando as imagens são exibidas em sequência rápida. No caso de Coraline, os personagens e cenários foram feitos com bonecos e modelos detalhados, que eram cuidadosamente movidos quadro a quadro. Cada movimento era registrado com uma foto, e esse processo se repetia muitas vezes para dar vida aos personagens e ao mundo mágico do filme. Essa técnica confere à obra cinematográfica uma estética única, com detalhes minuciosos e uma sensação de realismo que combina perfeitamente com o tom misterioso e encantador da história.

Ao analisar o longa-metragem, percebemos que a personagem principal, uma menina curiosa e inteligente, sente-se bastante sozinha na rotina de seus pais, que estão sempre ocupados com o trabalho e pouco atentos às suas necessidades emocionais. Essa falta de atenção faz com que Coraline veja o mundo real como sem graça e sem vida, levando-a a buscar refúgio em um universo paralelo encantado, onde tudo parece mais mágico e acolhedor.



FIGURA 02: chegada de Coraline ao “outro mundo.”
Fonte: Selick (2009).

Bela Dama, a Outra Mãe, faz parte desse universo, enigmático e atraente, o que deixa Coraline encantada:

[...] a invenção mantém vínculos necessários com uma realidade matriz, seja a realidade individual do romancista, seja a do mundo que o cerca; [e esta] realidade básica pode aparecer mais ou menos elaborada, transformada, modificada, segundo a concepção do escritor, [...] [e] as suas possibilidades criadoras (Dantas e Gomes, 2010, página 2).

Considerando a citação acima, do artigo “Coraline e o Mundo Secreto e a Representação do Imaginário”, escrito por Alana Rodrigues Dantas e Eduarda Lamanes Gomes, percebemos um vínculo muito forte com o quarto de Coraline, pois ela sempre quer reinventar algo para se descobrir sozinha e a Bela Dama sabendo disso acaba ajudando com uma montagem diferente do quarto no outro mundo. Tal fator permite que seus brinquedos e fotos tenham vidas próprias para que a imaginação da pré-adolescente seja cada vez mais aguçada.



FIGURA 3: quarto de Coraline no “outro mundo.”
Fonte: Selick (2009).

A "Outra Mãe", a do mundo paralelo, se apresenta como uma versão melhorada de sua mãe verdadeira, oferecendo guloseimas, brincadeiras e uma sensação de atenção que ela tanto deseja. Essa personagem personifica o lado sombrio da maternidade, onde o amor se torna possessivo e sufocante, buscando controle e perfeição em um mundo falso. Ela cria ilusões e jogos cruéis, tornando-se uma figura trágica, consumida por sua própria incapacidade de amar verdadeiramente. Essa fase pela qual Coraline está passando é retratada no TCC de Maria Paula Moreira Castro, *Mundos Inventados: Fantasia como recurso simbólico acerca da família* como estado de crepúsculo já que representa uma passagem com certezas absolutas ao encontro de um novo mundo que está em constante transformação (Castro, 2019, página 8). Nesse sentido, isso refere-se muito a Outra Casa quando ela percebe as mudanças cotidianas para agradá-la e isso acaba causando uma estranheza.



FIGURA 4: a “outra família.”

Fonte: Selick (2009).

Essa fantasia esconde um lado sombrio: a Bela Dama quer costurar botões nos olhos de Coraline para mantê-la presa nesse mundo ilusório, alimentando-se de suas emoções e das almas de outras crianças que também foram enganadas. Essa manipulação revela o lado macabro do universo criado pela vilã, que se alimenta das almas perdidas e busca manter Coraline sob seu controle.

A menina, ao explorar esse universo, encontra elementos enigmáticos como ratos, bonecas e símbolos de hipnose, que reforçam a atmosfera de mistério e perigo. Seus amigos, como Wybie — que, apesar de irritá-la às vezes, é seu aliado mais leal — e o gato falante, desempenham papéis essenciais na sua jornada de autoconhecimento e coragem. O gato, em especial, consegue perceber a verdadeira face da Bela Dama e tenta alertar Coraline sobre os riscos de confiar demais na fantasia.

A narrativa mostra que a magia pode ser uma fuga tentadora, mas também perigosa, pois escolhas impulsivas podem levar a consequências terríveis.

A porta mágica em Coraline é uma entrada misteriosa e encantadora, que parece um portal escondido em uma parede comum, levando a um mundo paralelo cheio de cores vibrantes e detalhes intrigantes. O espelho mágico é uma peça que reflete mais do que apenas a imagem, muitas vezes mostrando algo além da superfície, criando uma sensação de mistério e magia.

Coraline precisa aprender a valorizar sua família, seus amigos e o mundo real, percebendo que a verdadeira felicidade está na convivência e no amor genuíno. Para isso, ela enfrenta várias provas, como encontrar os olhos das crianças perdidas e libertar seus pais do domínio da Bela Dama, que manipula tudo ao seu redor com câmeras nos olhos em formato de botões e armadilhas engenhosas.

No filme, a narrativa apresenta uma atmosfera sombria e envolvente, onde a protagonista enfrenta seus medos e descobertas. Um momento importante ocorre quando

a menina tenta se livrar da boneca vudu. Segundo Coraline (2009), "Chegou a hora de eu me livrar daquela monstrinha porque ela é a escuta daquela outra mãe." A boneca, criada pela outra mãe para manipular Coraline, simboliza o controle e a ilusão de perfeição que escondem uma realidade assustadora. Ainda sobre a boneca, esta é apresentada inicialmente como um objeto comum, uma lembrança do passado de Coraline ou uma peça decorativa. No entanto, ao longo do filme, ela revela-se uma ferramenta manipuladora criada pela Bela Dama (ou "Other Mother") para atrair e controlar Coraline, algo aparentemente inofensivo que esconde intenções malévolas. Ao se livrar da boneca, a menina busca romper com essa manipulação e retomar seu poder de decisão, enfrentando seus medos e percebendo a importância de valorizar sua própria vida e autonomia. Essa ação marca um ponto crucial na história, evidenciando a coragem da personagem ao desafiar o mal encarnado na figura da boneca vudu, que é uma ferramenta de controle na trama do filme.

Ao longo da história, Coraline descobre que a coragem, a esperteza e o amor são suas maiores armas contra a manipulação da vilã. Ela consegue manipular a própria Bela Dama, usando sua inteligência para escapar das armadilhas e libertar as almas aprisionadas, incluindo a irmã desaparecida da avó. Com a ajuda do gato, das crianças fantasmas e de seus amigos, a personagem consegue fechar o portal que conecta os dois mundos, libertando-se do controle da vilã e trazendo mais união e alegria para sua família e vizinhança.

No final, a história reforça a importância de valorizar o que é real e de manter viva a magia do afeto e da convivência familiar. Coraline aprende que, embora a imaginação seja uma ferramenta poderosa, ela deve ser usada com sabedoria, para fortalecer os vínculos e não para fugir das responsabilidades ou da realidade. Assim, o filme nos ensina que a verdadeira magia está no amor, na coragem e na valorização do mundo ao nosso redor.

3.1 WYBIE



FIGURA 5: Coraline e Wybie
Fonte: Selick (2009).

Considerando sua importância no filme, não poderia deixar escapar a figura de Wybie, uma personagem que, embora não seja uma figura central na narrativa de *Coraline*, representa um aspecto importante do universo criado por Neil Gaiman.

No filme *Coraline*, dirigido por Henry Selick e baseado na obra homônima de Gaiman, Wybie aparece como uma personagem secundária que contribui para o desenvolvimento da atmosfera sombria e misteriosa da história.

No contexto da obra, Wybie pode ser interpretada como uma figura que ajuda Coraline a compreender a necessidade de se libertar das armadilhas do mundo ilusório criado pela outra mãe.

Neil Gaiman, ao criar esses personagens, demonstra seu talento em construir narrativas ricas em simbolismo e significado. Wybie exemplifica essa habilidade ao acrescentar camadas à história, convidando o espectador ou leitor a refletir sobre temas universais através de personagens aparentemente simples, mas carregados de simbolismo.

Em suma, Wybie no universo de *Coraline* representa mais do que uma figura secundária; ela é parte integrante do tecido narrativo criado por Neil Gaiman, contribuindo para a riqueza temática e emocional da obra. Sua presença reforça as mensagens sobre coragem, autoconhecimento e a luta contra as forças que tentam controlar ou enganar os indivíduos em suas jornadas pessoais.

3.2 A HUMANIZAÇÃO DA BELA DAMA



FIGURA 6: Bela Dama no início da narrativa
Fonte: Selick (2009)



FIGURA 7: A face real de Bela Dama
Fonte: Selick (2009).

No filme *Coraline*, a personagem conhecida como a "Bela Dama" (ou "Other Mother" na versão original) desempenha um papel fundamental na construção do enredo e na transmissão de temas centrais, como ilusão, controle e o medo do desconhecido. Essa personagem representa uma figura sedutora, que inicialmente parece oferecer tudo o que Coraline deseja, já que queria ter um filho para amar e seu marido não supria essa necessidade. Sua empolgação era tremenda até conseguir o que tanto desejava: pegar a alma das crianças e assim se sentir mais forte. Todas as crianças que foram apreendidas no espelho eram uma forma da Bela Dama ter mais força e determinação para seguir sua vida para toda a eternidade, já que nenhuma das crianças a havia enfrentado. Ela é convencida de que ninguém chegará aos seus pés e que nunca irão descobrir o que ela é capaz de fazer.

Coraline, no mundo real tenta ter diálogos com seus pais e a forma com que sua mãe responde a suas perguntas a deixa frustrada, visto que está sempre muito ocupada. Isso é perceptível quando elas vão fazer compras para volta às aulas e a menina reclama de tudo dizendo que sua outra mãe faria melhores escolhas para a compra do seu material. Coraline pensa que encontrou no “outro mundo” tudo que não conseguia perceber no mundo real.

Apesar de Bela Dama se apresentar como uma figura acolhedora, no decorrer da trama fica explícito que não é bem assim. A dinâmica mostra como ela se humaniza aos

olhos da menina, oferecendo-lhe o que ela acredita precisar, mas ao custo de sua liberdade e identidade.

Embora essa humanização não justifique suas ações, ela nos permite uma compreensão mais aprofundada dessa personagem complexa e icônica. Podemos perceber-la como um reflexo distorcido de nossos próprios medos e desejos, um lembrete de como a solidão e o desespero podem nos levar a caminhos sombrios e deformados.

No decorrer do filme, a outra mãe se revela uma antagonista que busca aprisionar a protagonista em um mundo ilusório. Ela tenta manter contato com Coraline através da boneca porque assim ela consegue enxergar tudo que está acontecendo em sua vida. Consequentemente, ela ia ter a oportunidade de dar um “amor digno” com muitos mimos e brincadeiras diferentes para atrair as crianças.

Se a Bela Dama representa um amor controlador que sufoca e aprisiona, Coraline é o oposto: a resistência à ilusão do conforto absoluto e a busca pela sua autonomia. Ao longo da narrativa, ela parte de uma posição de insatisfação, sentindo-se ignorada pelos pais reais para uma jornada de amadurecimento, de acordo com Campbell em *O Herói de Mil Faces*:

A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer. (Campbell, 1997, p.46)

Nessa fala de Joseph Campbell, sobre a aventura como uma travessia do conhecido para o desconhecido, onde forças perigosas guardam o limiar, ressoa profundamente com a jornada de Coraline. Ao encontrar a porta secreta, onde ela adentra um mundo alternativo e ilusório, um limiar entre a realidade e a fantasia, Beldam pode exercer suas criações bizarras que representam os perigos do desconhecido. Coraline enfrenta as armadilhas da vilã, personificando a competência e a coragem necessária para superar os desafios. Sua jornada é um processo de amadurecimento, onde ela aprende a confiar em si mesma e a transformar o medo em superação, culminando na derrota da Bela Dama e no restabelecimento do equilíbrio entre os mundos, demonstrando a essência da jornada do herói descrita por Campbell.

A outra mãe é uma personificação do engano e da tentação. Sua aparência encantadora e seu comportamento acolhedor criam uma falsa sensação de segurança, atraindo Coraline para um universo paralelo onde tudo parece perfeito. No entanto, essa perfeição esconde intenções sombrias, refletindo a ideia de que nem tudo que reluz é

verdadeiro. Essa dualidade reforça uma das mensagens do filme: a importância de reconhecer as aparências enganosas e valorizar a autenticidade.

Simbolicamente, a Bela Dama pode ser interpretada como uma representação dos perigos da ilusão e do desejo de escapar da realidade. Essa necessidade a leva a criar ilusões e jogos cruéis, mas também a torna uma figura trágica, consumida por sua própria incapacidade de amar genuinamente. Ela manipula Coraline com promessas de felicidade eterna, mas seu verdadeiro objetivo é manter a garota sob seu controle, impedindo-a de retornar ao mundo real. Assim, ela simboliza também o medo de perder a liberdade e o perigo das tentações que parecem boas à primeira vista.

De acordo com Christopher Vogler, no livro, *A Jornada do Escritor*, “as sombras podem também ser humanizadas, tornando-se vulneráveis (VOGLER, 2015)”. Isso se encaixa muito bem na personagem, pois ela se compadece com a vida miserável que as crianças têm com as famílias e se aproveita disso para roubar suas almas.

Na narrativa do filme, Beldam serve como um espelho dos desejos humanos por perfeição e conforto, muitas vezes acompanhados de riscos ocultos. Ainda que ela se apresente como uma figura acolhedora, pronta para suprir as carências de Coraline, suas intenções logo se revelam controladoras e sufocantes. Sua figura nos convida a refletir sobre as escolhas que fazemos ao buscar atalhos ou soluções fáceis para nossos problemas, alertando para os perigos de se deixar levar por aparências sedutoras.

Em suma, a vilã em *Coraline* é uma personagem carregada de simbolismo que exemplifica temas universais relacionados à ilusão, ao controle e à coragem necessária para enfrentar a verdade. Sua presença no filme reforça a mensagem de que o verdadeiro valor está na autenticidade e na coragem de confrontar os medos para alcançar a liberdade verdadeira.

Ao final desta análise, torna-se evidente que a Bela Dama, em *Coraline e o Mundo Secreto*, é uma personagem de complexidade intrigante, cuja humanização reside em suas motivações e fragilidades. Longe de ser uma vilã unidimensional, ela personifica a solidão e o desespero, impulsionando suas ações manipuladoras como uma forma distorcida de sobrevivência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se propôs a analisar o filme “Coraline e o Mundo Secreto” à luz da teoria da Jornada do Herói, procurando refletir sobre os desafios do amadurecimento infantil e a importância do vínculo familiar. A partir dos objetivos estabelecidos, foi possível identificar como a ausência afetiva no núcleo familiar pode ser compensada, ou agravada, pela construção de realidades imaginárias.

Durante o percurso de análise, o paralelo entre o mundo real e o mundo fantástico revelou não apenas aspectos simbólicos da jornada de Coraline, mas também contribuições significativas para a educação emocional de crianças e adolescentes. A leitura da obra de Joseph Campbell fortaleceu a base teórica e colaborou com a análise das metáforas presentes na narrativa.

Vale ressaltar que a expressão "costurar o botão nos olhos" tem um significado bem simbólico. Ela representa a perda da liberdade de ver a verdade ou de pensar por si mesmo. Quando os personagens têm seus olhos costurados com botões, eles ficam presos a uma ilusão criada pelo outro mundo, sem a capacidade de enxergar a realidade de forma clara. É uma metáfora para a manipulação, o controle e a perda da individualidade. Então, no contexto do filme, costurar o botão nos olhos simboliza a submissão a uma ilusão e a falta de autonomia.

Como proposta futura, sugere-se ampliar o estudo para outros filmes com temática semelhante, bem como realizar entrevistas com educadores e psicólogos que possam relatar experiências relacionadas à fantasia e realidade na formação infantil. O presente trabalho pretende, assim, ser um convite à escuta, ao diálogo e à sensibilidade, especialmente no contexto educacional e familiar.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. *A Jornada do Herói*. Editora Ágora, São Paulo, 2003. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/agencias/jornada-do-heroi/>

CASTRO, Maria Paula Moreira. Mundos inventados: fantasia como recurso simbólico acerca da família. Dissertação apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto de Psicologia da UFU. IPUFU, Uberlândia, 2019.

DANTAS, Alana Rodrigues e GOMES, Eduarda Lamenes. Coraline e o Mundo Secreto e a Representação do Imaginário. In: Crátilo: Revista de Estudos Linguísticos e Literários. Patos de Minas: UNIPAM, (3):1-9, 2010.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. São Paulo: Intrínseca, 2008.

SELICK, Henri. *Coraline*. Filme de animação. Laika Entertainment. Boomsbury, 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dhyY37klj5E&list=PLt1336xq7ymZIJMw58I26_YdDDMJpkuN, acessado em 8 abril, 2025.

VOGLER, Chistopher. *A Jornada do Escritor* de Christopher Vogler, ALEPH, São Paulo, 2015.