

As experiências de horror na infância no filme *Coraline*¹

Alexia RODRIGUEZ²

Ana Maria ACKER³

Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS

RESUMO

O presente artigo tem como principal objetivo identificar e analisar elementos que remetem às experiências de horror relacionadas à infância presentes na animação *Coraline* (2009). A pesquisa se torna relevante devido ao alto índice de consumo das animações pelo público em geral, mas com escolhas em menor número pela abordagem do horror. O estudo se dá por meio do método de análise fílmica, sendo que a amostra de cenas escolhidas irá compor um *video essay*, que será apresentado complementando o artigo. Os principais conceitos abordados neste texto estão relacionados ao cinema de horror e o de animação, assim como os medos infantis mais frequentes e as possíveis origens.

PALAVRAS-CHAVE: medo; horror; *Coraline*; infância; animação.

O medo está presente desde os primeiros sopros de vida, como instinto de preservação e proteção (STORCH, 2016). É comum que a origem e tipo mude de acordo com o passar do tempo e do surgimento de novas necessidades de defesa, pois isso está ligado diretamente às etapas de desenvolvimento da criança. Um recém-nascido comumente ficará assustado com barulhos no ambiente em que se encontra, enquanto uma criança de quatro anos tende a manifestar medo do escuro na hora de dormir. A partir dessa idade a imaginação se desenvolve e é notado um medo do sobrenatural, podendo “estar relacionado a programas de televisão e filmes que a criança assiste” (STORCH, 2016, p. 37). Sendo assim, a partir de algo que assistiu, a criança pode passar a imaginar que o ruído que um galho de árvore produz ao bater na janela talvez seja o arranhar das garras de um monstro, por exemplo.

¹ Trabalho apresentado na IJ 4 do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Graduanda do Curso de Publicidade e Propaganda da ULBRA Canoas, e-mail: alexiarodriguez@rede.ulbra.br

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da ULBRA Canoas e doutora em Comunicação e Informação pela UFRGS, e-mail: ana.acker@ulbra.br

Os filmes de horror são pensados para produzir esse tipo de sensação, já que “o código principal é gerar medo no espectador por meio de narrativas que abordam o sobrenatural, o fantástico, a violência, a morte” (ACKER, 2017, p. 21). Após assistir a uma história em que espíritos aparecem em espelhos, talvez possa ser difícil escovar os dentes no banheiro sem imaginar um rosto surgindo em meio ao próprio reflexo. Tais elementos que despertam medo não estão presentes apenas em filmes convencionais de horror, mas também em animações. Em *A Casa Monstro* (2006), por exemplo, Epaminondas constrói seu lar sobre a sepultura da esposa, que adquire personalidade e torna a casa mal assombrada, que passa a assustar a vizinhança.

No presente texto, o filme em análise é *Coraline* (2009), uma animação em *stop motion* escrita e dirigida por Henry Selick, baseada no livro de mesmo nome de Neil Gaiman (2002). A história nos apresenta a Coraline, uma menina de 11 anos que acaba de se mudar para uma nova casa. Ao ter que lidar com a recorrente ausência dos pais ocupados, ela acaba explorando a casa e encontrando uma porta que a leva para uma realidade parecida com a sua, mas com o Outro Pai e a Outra Mãe. A situação parece melhor nesse novo mundo, até que Coraline descobre que tudo foi encenado pela Outra Mãe para fazer com que a menina fique para sempre com ela, ao costurar botões no lugar de seus olhos. Além dos temas dramáticos abordados, a animação chama a atenção pela estética:

[...] a produção de *Coraline e o Mundo Secreto* se serve de um cenário artesanal e lúdico, a narrativa filmica adquire densidade pelos movimentos tridimensionais, a partir da exibição dos personagens e do ambiente narrativo, onde o jogo cromático intenso dialoga com o psicológico de Coraline, numa estética visual que surpreende pela sua criatividade e movimentos de câmera. (PIMENTEL, 2013, p. 8)

A animação de horror chama a atenção por ser voltada, em parte, ao público infantil, nicho geralmente negligenciado por esse gênero em filmes *live action*. Além disso, as animações têm se mostrado amplamente consumidas pelo público em geral. Em 2018, *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* arrecadou cerca de 528 milhões em bilheteria mundial⁴, mesmo número que *Hotel Transilvânia 3: Férias Monstruosas*, que

⁴ Dados consultados em IMDb: <<https://www.imdb.com/title/tt5848272/>>. Acesso: abril de 2019.

também possui elementos de horror.⁵ É possível notar um aumento da procura pelo gênero, já que em 2009, *Coraline* alcançou apenas 124 milhões⁶. Sendo assim, torna-se relevante analisar como o horror é representado nesse tipo de filme, ressaltando que “todo desenho animado é um cinema de animação, mas o inverso não ocorre” (LUCENA JR apud PIMENTEL, 2013, p. 2), já que a animação se trata da técnica e pode abranger diversos gêneros, como o horror, nesse caso.

Este artigo tem como principal objetivo compreender as experiências de horror presentes em *Coraline*, identificando e analisando a composição dos elementos que remetem ao medo infantil. A análise filmica é usada como metodologia a partir da qual será apresentado um *video essay* composto pela amostra de cenas escolhidas.⁷ Se tratando desse tipo de análise, é importante destacar que não há um método específico de realizar, pois “as respectivas experiências estéticas no cinema impõem uma postura investigativa que assuma a subjetividade do pesquisador” (ACKER, 2017, p. 32).

O Horror e o medo infantil

Apesar de ser uma emoção de complexa definição, segundo Storch, o medo está diretamente ligado às noções de preservação, tornando-se “uma das principais forças motivadoras da conduta humana” (STORCH, 2016, p. 21). Para Maria Teresa Nasi, o medo também tem um papel fundamental para o direcionamento das etapas do desenvolvimento, já que ao trazer inseguranças e receios à tona, acaba por estimular a psique (NASI, 2016, p. 169).

Ambas as autoras concordam sobre a necessidade da presença desse sentimento durante a infância. Storch afirma que a relação da criança com o medo é muito importante, devido a sua fragilidade quanto às ameaças do mundo e que “o medo lhe é útil: ele representa, assim, uma proteção instintiva, preciosa e indispensável em relação aos eventuais perigos” (STORCH, 2016, p. 34). Enquanto isso, Nasi foca na relevância

⁵ Dados consultados em IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt5220122/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1>. Acesso: abril de 2019.

⁶ Dados consultados em IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt0327597/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso: abril de 2019.

⁷ Link da primeira versão do *video essay*. Ele ainda será atualizado para uma versão final: <<https://vimeo.com/339156787>>.

do medo como ferramenta essencial para o desenvolvimento do ego da criança através da sua conscientização dos perigos, pois “é fundamental que ela se perceba com um eu capaz de adquirir autonomia, de manter relações com seu mundo interno e com o mundo ao redor” (NASI, 2016, p. 162).

Tendo um papel tão importante para o crescimento e amadurecimento, em determinadas etapas “toda criança manifesta medos excessivos que aos poucos irão desaparecer ou ser controlados, sob os efeitos da educação e da vida em sociedade” (STORCH, 2016, p. 36). A autora ainda afirma que seu aparecimento não se dá por acaso, cada tipo de medo nasce de acordo com as necessidades que o cotidiano da criança demanda, estando diretamente relacionado à sociedade em que se encontra. Ao colocar uma criança recém-nascida na borda de um penhasco, por exemplo, ela não irá sentir receio da altura, já que esse é tipo de medo surge para auxiliar os perigos da fase de locomoção. Já o medo do sobrenatural surge com o desenvolvimento da imaginação, sendo que o receio de monstros está ligado ao fortalecimento do ego: “Há algo a ser enfrentado e isso é o que pode constelar o herói na psique da criança. O medo indica perigos e protege por ativar recursos defensivos, além de impedir que a pessoa avance em atos desmedidos e desestabilizadores” (STORCH, 2016, p. 66).

Dessa forma, os monstros projetados no imaginário infantil acabam sendo simbolismos que representam os perigos e ameaças reais, assumindo as mais diversas e contraditórias manifestações (STORCH, 2016). Nasi cita Yu-Fu para afirmar que de certa forma, o medo do sobrenatural “provém das próprias pessoas, que, por um lado, ajudam a manter e a sustentar o mundo, mas, por outro, também colaboram para amedrontar” (NASI, 2016, p. 92), já que ainda hoje é comum assustar crianças usando artifícios como bruxas e fantasmas na tentativa de discipliná-las. Sendo assim, podemos entender que tais projeções sobrenaturais de medo na infância vêm como forma de auxiliar a criança a lidar com o mundo em que vive.

A respeito das origens do medo, Taynan de Carvalho (2016) afirma que esse estranhamento que certas experiências nos causam está ligado aos primórdios da

humanidade e da infância. O autor cita um dos precursores do gênero de horror na literatura para colaborar com essa teoria:

Tal me faz lembrar de quando Lovecraft relata que o medo é o mais primitivo dos sentimentos, e de que isso também tem relação com nossa vida, pois o medo é, com toda certeza, um dos principais sentimentos de nossa infância. A diferença é que o medo no qual Lovecraft acredita é o medo do desconhecido, e, aqui, a questão é o contrário: o medo parte daquilo que é familiar, estranho. (CARVALHO, 2016, p. 194)

O autor ainda usa Freud para explicar que “o estranho é realmente algo que um dia foi familiar, mas que, após ser superado, nos causa medo” (CARVALHO, 2016, p. 194). Em *Coraline* é possível ver isso refletido na realidade que a personagem encontra ao atravessar o portal. Tudo por lá é muito semelhante ao que ela está acostumada: sua casa, seus pais, os novos vizinhos, que lhe parecem até melhores do que os reais. Neste caso, a estranheza começa com os olhos de botões e aos poucos vai adquirindo novos aspectos.

Os botões são elementos decididamente marcantes dentro da animação. Levando em conta que “o medo de ferir ou perder os olhos é um dos mais terríveis temores das crianças” (FREUD apud CARVALHO, 2016, p. 193), o ato de costurá-los adquire este significado. Esta é a condição imposta pela Outra Mãe para que Coraline possa viver nesta realidade fantástica, tendo tudo o que deseja: enfrentar um dos piores temores. A Outra Mãe, por sua vez, provoca estranhamento desde o início, o que pode ter relação ao fato de não entendermos muito bem o que ela é, já que “um dos melhores recursos para causar estranheza em uma história é utilizar personagens que geram dúvida no espectador quanto a ser ou não humano” (CARVALHO, 2016, p. 192). É possível entender melhor tal apontamento a partir desse trecho:

Tudo aquilo que vemos e que não tem explicação - o que é bem comum nos primeiros anos de vida - nos assusta com facilidade. Não poder entender o que é aquele monstro, de onde vem, o que pode fazer, perturba muito os espectadores. O fato de não conhecê-lo é um dos pontos mais assustadores e intrigantes - ou seja, estranho - que uma narrativa pode apresentar, não só para os espectadores, como também para os personagens da história a que assistimos. Sentimo-nos confusos sobre o que é aquilo e de onde vem; se é mesmo um monstro ou mesmo se isto existe (CARVALHO, 2016, p. 195).

Ao longo da narrativa, a Outra Mãe vai perdendo as características humanas e acaba assumindo aspectos que remetem muito a uma aranha, um dos animais mais assustadores para o público infantil. Além da aranha, outros insetos estão presentes no filme, assim como ratos. A autora contribui com esse aspecto afirmando que o medo dos animais pode simbolizar aspectos reprimidos e que “pode ser explicado pelo próprio simbolismo de representar a natureza mais instintiva e primitiva do ser humano, pois a criança ainda está muito próxima dessa natureza” (NASI, 2016, p. 76).

Análise das experiências de horror em *Coraline*

Pode-se dizer que entre os aspectos mais marcantes dentro de *Coraline* está a estética sombria e misteriosa. Além dos traços peculiares dos personagens, Selick também abusou do uso da manipulação das cores e de trilhas de suspense para a construção do universo fantástico. Glacy Roure e Ana Carolina de Sá (2015) afirmam que a partir desse tipo de estética “mundos inimagináveis são criados e as cenas compostas por duplos especulares, corpos fragmentados e espelhos estilhaçados apresentam-se como paisagens sugestivas de sonhos e fantasmas”. Comentando sobre os filmes de Tim Burton, que possuem características parecidas com *Coraline*, as autoras ainda colaboram falando sobre as experiências que isto pode promover aos espectadores:

Além do mais, é por não se encontrarem restritas ao tempo da infância que essas animações convidam o espectador a experienciar uma espécie de poesia das sombras em um ambiente repleto de enigmas e segredos tão próprio ao tempo da infância cujo acesso foi interdito pela operação do recalque (ROURE & SÁ, 2015, p. 4).

Levando tais aspectos em consideração, não podemos ignorar a macabra sequência inicial, apresentada junto aos créditos. Nela acompanhamos a reconstrução manual de uma boneca, por meio de mãos autômatas esqueléticas. A partir de uma série de planos detalhes, as cenas se desenrolam remetendo a um misto de empalhamento e estripamento, comum aos filmes de horror. Mas desta vez sendo ensaiado pela boneca que tem um relevante papel no enredo, sendo sócia da protagonista:

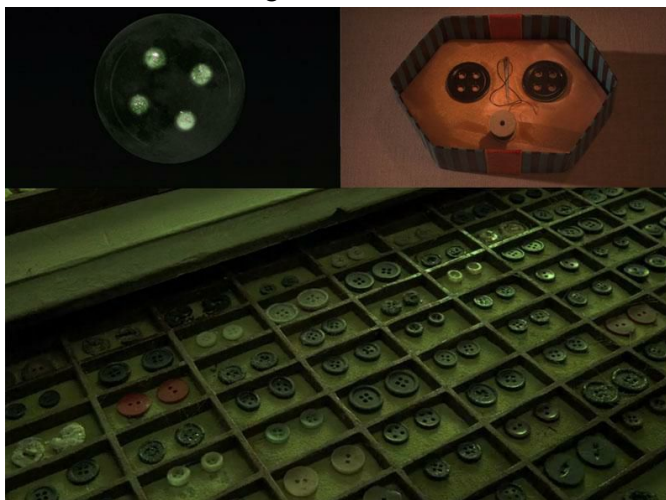
Figura 1 - Sequência inicial



Fonte: Reprodução

Já nestas primeiras cenas, somos apresentados aos botões, que se fazem presentes durante toda a narrativa. Tal elemento funciona como alegoria para o já comentado medo de perder ou ferir os olhos, levando à cegueira. Estando este entre os maiores temores, desempenha o papel de horror principal explorado pelo filme. Eles não aparecem apenas no lugar dos olhos dos personagens do Outro Mundo, mas também assumem diversos outros aspectos, como é possível notar na Figura 2.

Figura 2 - Botões



Fonte: Reprodução

Um dos fatores que leva Coraline a explorar o Palácio Rosa, encontrando a porta ao mundo fantástico, é o tédio que sente devido à solidão, acentuado pelo constante negligenciamento dos pais. Storch afirma que as “figuras maternas ou paternas, são extremamente importantes para as crianças e são nelas que se apoiam e canalizam seus afetos e ternura” (STORCH, 2016, p. 35). A partir disso, podemos entender que essa disfunção familiar contribui para que a menina passe a procurar carinho e atenção fora da família, se encantando com o Outro Mundo.

O constante distanciamento da mãe é muito bem representado pela cena em que *Coraline* está na cozinha relatando as aventuras do dia. A menina é ignorada ao contar que enquanto explorava os arredores da casa, quase acabou caindo em um poço, enfatizando que “poderia ter morrido”. O plano escolhido mostra a menina em evidência, de costas para a mãe que continua digitando no notebook - seu olhar triste e desapontado adquire um ar dramático com as gotas de chuva que escorrem pela janela:

Figura 3 - Negligência familiar



Fonte: Reprodução

Tanto o abandono quanto o aspecto de estranho familiar são exponenciados quando comparamos os dois pares de pais, o do mundo real e os duplos. Durante a história, várias cenas e planos são repetidos nos dois mundos, funcionando como um paralelo que ressalta as diferenças entre os pais. As situações inicialmente evidenciam os motivos principais pelos quais Coraline se sente tão atraída pela nova e até então perfeita família.

Se no mundo real a menina costuma reclamar da comida, a Outra Mãe cozinha muito bem e a recebe com um glorioso banquete. Enquanto os pais de verdade assumem uma postura desleixada, os do Outro Mundo parecem saudáveis e suas vestimentas denotam mais alegria e bom gosto. Os pais do lado de lá aparentam, ainda, mais proximidade ao serem colocados lado a lado no mesmo plano, contrastando com os originais que quando aparecem na mesma cena, se encontram um em cada canto da tela. Outra característica que se sobressai são as cores: no mundo imaginário (lado esquerdo) elas são quentes e denotam alegria; enquanto no real, aparecem frias, remetendo à tristeza:

Figura 4 - Contraste entre os pais duplos



Fonte: Reprodução

Uma demonstração ainda mais clara sobre o estranho familiar no filme aparece quando Coraline já descobriu os segredos sombrios por trás do seu universo até então perfeito. Após fazer o acordo com a Outra Mãe, a menina inicia uma busca pelo mundo fantástico procurando pelos pares de olhos roubados pela vilã, para conseguir então libertar os pais presos por ela. Durante este percurso, é possível ver que o que antes agradava a menina, passa a manifestar-se contra ela. Os ratos que outrora a alegravam, assumem um aspecto sombrio e passam a causar-lhe nojo; as flores do jardim que a encantavam, agora a arrastam pelos pés, lhe apavorando; e até mesmo os cachorros que a deixavam contente no teatro, se transformam em morcegos que a assustam.

Tais mudanças são novamente evidenciadas pelo uso da repetição das situações, evocando experiências diferentes através de cenários e composições parecidas e familiares que se tornam grotescas:

Figura 5 - O estranho em situações familiares

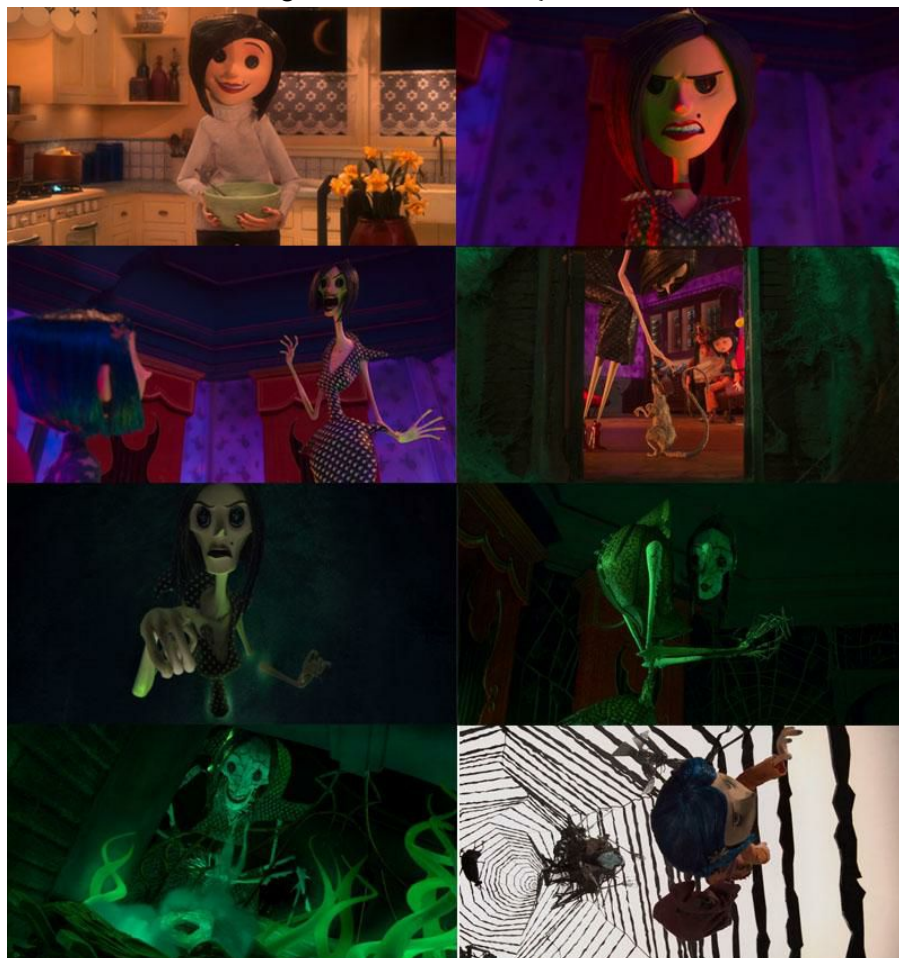


Fonte: Reprodução

Nota-se que os ratos, antes pequenos e amigáveis com suas roupinhas, passam a se assemelhar com os de esgoto ao perdê-las junto com a diminuição da luminosidade do circo. Já na vez das flores se destaca o ângulo distorcido da câmera, que denota a estranheza da cena. E por último, na cena dos cachorros morcegos, utiliza-se o plano contra *plongé* para demonstrar maior fragilidade de Coraline, que passa da posição de lado a lado com os animais para inferior a eles.

O uso desse tipo de recurso também é notável na transformação da Outra Mãe em aranha. Quanto mais características do inseto a criatura adquire, mais distorcidos vão se tornando os ângulos e os planos. As cores vão de quentes e agradáveis a sombrias, passando de um roxo intenso a um verde escuro ao decorrer da mudança.

Figura 6 - A transformação da mãe



Fonte: Reprodução

O uso da aranha se torna compreensível a partir da contribuição de Nasi (2016), que afirma que a percepção da criança a respeito da mãe vai se transformando durante o seu crescimento, podendo assumir aspectos negativos ou positivos. Dessa forma, “a aranha pode ter uma representação arquetípica do Self em seu estado negativo, ou seja, a mãe, assim como a aranha, também pode enredar seus filhos em sua "teia”” (NASI, 2016, p. 116). Isso é claramente apresentado no enredo, não só de forma literal, como mostra a última cena da sequência acima, como também de modo simbólico. Já que o fato de que o que desencadeia a transformação da mãe é o evidente desejo de Coraline de abandoná-la, voltando para sua verdadeira família.

Além da aranha, temos outros tipos de insetos presentes no filme que, em grande parte das situações, desempenham o papel principal de agentes da Outra Mãe. Tais bichos são muito famosos por causar asco às pessoas e comumente temor às crianças. Durante a narrativa, eles aparecem nas mais variadas cenas e dos mais diversos tipos, como lesmas, lacraias, besouros, cigarras e até como besouros de chocolate e um gafanhoto autômato:

Figura 7 - Insetos



Fonte: Reprodução

Por fim, é importante destacar outros elementos presentes que comumente são utilizados em filmes essencialmente de horror. Em conjunto com a estética sinistra, repleta de cenários que por si só já causam assombro, a trilha de suspense se intensifica junto dos momentos de apreensão na narrativa e está presente durante toda a animação. Entre os elementos visuais, se destacam a utilização da neblina como recurso de mistério e dos fantasmas, que representam um papel fundamental na história e trazem a temática da morte. Por último, não podemos deixar de lado a figura das garras. Elas aparecem como as mãos da Outra Mãe tanto na abertura dos créditos quanto no

processo de transformação em aranha. Outra aparição interessante é quando a vizinha April lê o chá de Coraline, afirmando que a menina corre perigo, pois ela vê uma mão em forma de garras.

Figura 7 - Elementos típicos do horror



Fonte: Reprodução

Considerações Finais

A partir dos estudos feitos durante o presente artigo, se tornou possível identificar e analisar diversos elementos que remetem ao horror na infância em *Coraline*. Logo podemos afirmar que estudar as experiências relacionadas ao horror no cinema de animação se mostra algo relevante, levando em conta a quantidade de evidências encontradas e o intenso consumo desse tipo de filme.

Por meio das discussões realizadas, identificamos que temores do cotidiano da criança - medo da falta de afeto ou abandono dos pais, medo de insetos e de mudanças repentinas de ambiente - adquirem aspectos sobrenaturais tanto narrativa quanto esteticamente. *Coraline* expressa por meio de elementos fantásticos questões da realidade da infância, seja na atualidade ou no imaginário cultural acerca dessa fase do desenvolvimento humano.

Talvez seja interessante, futuramente, ampliar e dar continuidade à pesquisa, adotando um *corpus* numeroso, a fim de analisar quais e de que forma tais elementos de horror identificados neste estudo se repetem dentro de outras animações semelhantes.

REFERÊNCIAS

ACKER, Ana. **O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage**. 2017. 219 p. Tese de doutorado (Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2017.

CÁNEPA, Laura. **Medo de quê?** Uma história do horror nos filmes brasileiros. 2008. 498 p. Tese de doutorado (Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2008.

NASI, M. T. C. C. **A representação da imagem do medo em crianças de 6 a 11 anos**. 2016. 185 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia Clínica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

_____. O Estranho Prazer no Medo: Um ensaio sobre o horror à infância do telespectador. In: GARCIA, Demian (org.). **Cinemas de Horror**. São José dos Pinhais, PR: Editora Estronho, 2016. p. 192 – 196.

PIMENTEL, Danieli.. **O cinema de animação em Coraline e o Mundo Secreto**. Pará: **Anais do Intercom, 2013**.

ROURE, Glacy e SÁ, Ana Carolina. **O Vincent e Frankenweenie: a infância no cinema “expressionista” de Tim Burton**. Goiás, 2015.

STORCH, C. R. L. **Estudo sobre os fatores de medo e os fatores de proteção na infância em uma visão Junguiana**. Criação de Instrumento para Avaliar Medo e Proteção na Infância. Tese de Doutorado em Psicologia Clínica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016.