



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e  
Crítica Literária da PUC-SP**

**nº 35 – dezembro de 2025**

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2025i35p178-198>

**Uma catábase doméstica: manifestações do motivo da descida ao  
submundo em *Coraline*, de Neil Gaiman**

**A domestic catabasis: manifestations of the descent into the  
underworld motif in Neil Gaiman's *Coraline***

*Isabele Guzella Benedito\**  
*Fabiano Rodrigo da Silva Santos\*\**

**RESUMO**

O presente trabalho busca analisar o motivo da catábase, ou descida aos infernos, na obra *Coraline*, do autor Neil Gaiman, visando identificar suas continuidades e rupturas em relação a esse tema clássico que denota a tradição da Poesia Antiga. Assim, a pesquisa fundamenta-se em Bernabé (2011) e Dova (2012), que apontam alguns elementos considerados indispensáveis e constitutivos da catábase, tais como um mundo subterrâneo povoados por seres sobrenaturais sinistros e a existência de um propósito que justifique a jornada do protagonista ao temido submundo. Em *Coraline*, observa-se a presença desses traços, embora haja significativas subversões: ao invés do herói masculino com características sobre-humanas e motivações grandiosas, surge uma protagonista jovem, feminina e melancólica, cujos desafios são altamente subjetivos. Conclui-se, desse modo, que o romance de Gaiman ressignifica a catábase clássica ao tratá-la sob uma perspectiva intimista e contemporânea.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura infantojuvenil; Mitologema; Estranhamento; Duplo; Grotesco

**ABSTRACT**

This paper aims to analyze the motif of the catabasis, or descent into hell, in Neil Gaiman's novel *Coraline*, with the purpose of identifying its continuities and disruptions in comparison to this classic theme that denotes the tradition of Ancient Poetry. The research is supported by Bernabé (2011) and Dova (2012), who indicate some elements considered indispensable and constitutive of the catabasis, such as an underground world populated by sinister supernatural beings and the existence of a purpose that justifies the protagonist's journey to the dreaded underworld. In *Coraline*, these aspects are noticeable,

---

\* Universidade Estadual Paulista – UNESP; Faculdade de Ciências e Letras; Programa de Pós-graduação em Letras – Assis – SP – Brasil – [ig.benedito@unesp.br](mailto:ig.benedito@unesp.br)

\*\* Universidade Estadual Paulista – UNESP; Faculdade de Ciências e Letras; Programa de Pós-graduação em Letras – Assis – SP – Brasil – [f.santos@unesp.br](mailto:f.santos@unesp.br)



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e  
Crítica Literária da PUC-SP**

**nº 35 – dezembro de 2025**

although there is a significant twist: instead of a male hero with superhuman characteristics and grand motivations, there is a young, feminine and melancholic protagonist, whose challenges are highly subjective. We can, therefore, conclude that Gaiman's novel re-signifies the classic catabasis by approaching it with an intimate and contemporary perspective.

**KEYWORDS:** Children's literature; Mythologeme; Uncanny; Double; Grotesque

## Introdução

Publicada pela primeira vez em 2002, *Coraline* representa um marco na carreira de seu autor, Neil Gaiman, e na cultura *pop*. O sucesso da obra é atestado por suas adaptações às formas artísticas mais variadas: quadrinhos, filmes, jogos, musicais, peças teatrais etc. O romance, repleto de drama e terror, conta a história de uma esperta garota chamada Coraline Jones, que, ao se mudar para um casarão antigo com seus pais, descobre uma porta secreta que a leva a uma versão alternativa de sua própria realidade.

Nessa outra dimensão, ela encontra seus “outros pais”: simulacros aparentemente melhores e mais atenciosos de seus verdadeiros genitores. No outro mundo, tudo é mais colorido e divertido, e ele realmente retrataria uma versão perfeita da vida da menina, se não fosse pelas pessoas dessa realidade terem estranhos botões no lugar dos olhos. Com essa clara evidência de que há algo de errado, Coraline começa a sua investigação e logo descobre que seus outros pais são, na verdade, criaturas assustadoras que desejam mantê-la presa no outro mundo.

São perceptíveis, na narrativa, diversas semelhanças com contos maravilhosos e motivos presentes em mitos da tradição, os quais reverberam na trama dos eventos de *Coraline*. Entre esses motivos está a catábase, mais conhecida como a descida ao mundo inferior.

Como lembra Pereira (2009), em verbete para o *E-Dicionário de Termos Literários*, de Carlos Ceia, a palavra catábase tem origem do grego *katábasis* (descida, declínio), sendo um termo empregado quando uma personagem desce ao inferno/mundo dos mortos. Na literatura antiga, eram comuns histórias de pessoas notáveis que desciam, ainda em vida, aos infernos, sendo um feito de heróis de mitos e poemas gregos e romanos.

As *Geórgicas* (2019), obra do poeta Virgílio, registra a descida de Orfeu ao inferno para tentar reviver sua esposa Eurídice; mito também contado por Ovídio no Livro X de suas *Metamorfoses* (2017). Virgílio narrou ainda uma das mais célebres e influentes catábases da história da poesia: no Livro VI da *Eneida* (2014), no qual Eneias desce ao submundo para consultar o espírito de seu pai, Anquises, visando compreender melhor seu destino de fundar uma nova pátria (Roma).

Essas são algumas das histórias clássicas que forneceram o material imaginário para o delineamento do motivo da descida aos infernos, o qual tem presença constante no imaginário ocidental – obras temporalmente distantes entre si e de feitio tão diverso,

como, por exemplo, a *Comédia*, de Dante (1265-1321), e *Uma temporada no inferno* (1873), de Rimbaud (1854-1891), partilham o motivo da descida ao submundo, atestando a persistência desse tema na tradição literária.

Poder-se-ia dizer que a catábase não surge na literatura apenas em evocações poéticas diretamente inspiradas nas visões do mundo dos mortos da Antiguidade. Obras de ficção que narram jornadas reveladoras por mundos subterrâneos, sejam esses habitados por fantasmas dos mortos, monstros ou seres estranhos, parecem guardar algo desse motivo.

Nesse sentido, poderiam ser herdeiros, mesmo que indiretos, das figurações do submundo, assim como os subterrâneos habitados pelos Morlocks do romance *A Máquina do Tempo* (2017) de H.G. Wells, ou mesmo o mundo não necessariamente sombrio, mas exuberantemente estranho que a protagonista de *Alice no País das Maravilhas* (2009), de Carroll, descobre ao descer pela toca de um coelho.

Dessa forma, o local que oferece à voz poética de Rimbaud (1981, p. 55) os contornos inefáveis de uma nova poesia, que desafia “os ares do inferno” que “não toleram hinos”; o país dos Morlocks de Wells, que revela uma sociedade brutal e inumana, divisada no futuro, e o mundo disparatado da Alice de Carroll – se admitidos como destinos válidos para a jornada da catábase – parecem revelar que, na modernidade, os caminhos da viagem ao submundo se ramificam e levam não apenas ao reino dos mortos, mas também às margens do inconsciente. Rimbaud encontrou a promessa da renovação poética; Wells, o medo recôndito de a civilização retroceder à barbárie e Carroll, o espaço para a expressão das livres associações da fantasia.

Com efeito, o universo criado pelo próprio Neil Gaiman para uma de suas obras-primas, a *Graphic Novel* seriada *Sandman* (2010) – publicada originalmente entre 1988 e 1993 –, nutre-se de rica tapeçaria de mitos, a que não poderiam faltar viagens ao submundo. Sandman, a entidade que personifica o Sonho e protagoniza a obra, realiza duas importantes descidas ao inferno. A primeira delas, em busca de um elmo mágico que concentra parte de seu poder; a segunda, para tentar resgatar Nada, uma amada antiga, condenada ao inferno.

As jornadas de Sonho ao submundo guardam um conteúdo melancólico: elas parecem projeções do anseio por reaver coisas cujas ausências implicam o sentimento de perda de si – uma ferramenta que concentra parte de sua própria essência e um antigo amor irremediavelmente perdido.

Assim, pode-se dizer que a catábase em *Sandman*, entre outras implicações, oferece sua carga simbólica para a representação de temas de ordem afetiva, tais como perda, melancolia, remorso. Em *Coraline*, como será abordado, a descida ao submundo também parece refletir questões íntimas, em particular uma dimensão subjetiva que envolve as relações familiares, o amadurecimento e a autodescoberta de uma menina.

Tendo raízes míticas, a catábase adentra o universo da literatura como uma situação típica identificada em obras de épocas distintas; característica essa que permite seu tratamento como um motivo literário – categoria definida por Wolfgang Kayser (1963, p. 83) como relativa a “uma situação típica, que se repete [na literatura]”, carregando consigo profundo “significado humano”.

Ainda segundo Kayser, o motivo assume contornos de unidade estrutural, que se repete em obras diferentes, transcendendo o assunto específico da obra em que se manifesta. *Coraline*, por exemplo, tem como assunto o rito de passagem de uma menina entre a infância e a maturidade, no qual ela precisa enfrentar seu inconsciente e seus medos infantis para afirmar sua identidade.

O modo pelo qual esse assunto é desenvolvido, por seu turno, se dá pela adoção de uma estrutura que o transcende, visto estar presente em tantas outras obras, muitas delas geradas em outras épocas e essa estrutura é relativa à representação da descida de um herói a um submundo povoado por seres ctônicos e signos de morte; ou seja, corresponde ao motivo da catábase.

## **1 Catábase para meninas corajosas: guia prático**

Para este trabalho, serão utilizadas duas definições de catábase que se complementam e parecem se relacionar mais proximamente com *Coraline*. A primeira delas afirma que o fenômeno da descida é “[...] uma narrativa de viagem ao mundo subterrâneo dos mortos, liderada por uma personagem extraordinária e viva que tem um propósito determinado e deseja retornar” (Bernabé, 2021, p. 14).

A segunda trata a catábase como uma história na qual “[...] o herói desce, com assistência divina, ao Mundo dos Mortos, onde ele executa uma tarefa importante, tem encontros significativos com fantasmas e regressa vivo para continuar, de forma bem-sucedida, o resto de seus dias” (Dova, 2012, p. 1).

Com esses dois dizeres, já são perceptíveis alguns elementos que seriam essenciais: a existência de um mundo dos mortos, um protagonista vivo e excepcional,

assistência superior na jornada, descida com propósito, encontros sobrenaturais e regresso intencional sem maiores danos.

O primeiro recurso usado para criar a “boa” catábase deixa bem claro que “[a] *katábasis* pressupõe a existência de um lugar habitado por mortos ou pelo que resta deles” (Albinus, 2000 *apud* Bernabé, 2021, p. 15, grifo próprio). Os estudiosos também reconhecem a relação de simulacro que o mundo dos mortos estabelece com o mundo dos vivos.

Em *Coraline*, o outro mundo é uma verdadeira imitação distorcida de sua realidade. Na primeira vez que a garota se depara com ele, ao atravessar o portal presente na sala de sua casa, frustra-se ao pensar que tinha dado a volta e retornado para o mesmo cômodo em que estava antes.

Entretanto, logo percebe que duas pessoas, uma mulher e um homem, quase idênticas aos seus pais, a aguardavam na cozinha. Uma das poucas coisas que diferenciavam esses seres dos seus pais eram os botões que eles tinham no lugar dos olhos. Ao ser questionada por Coraline sobre sua identidade, a mulher responde que é “sua outra mãe” (Gaiman, 2020, p. 52).

Aparentemente, tudo nesse outro mundo era uma versão perfeita daquilo que Coraline experienciava no seu cotidiano. A comida preparada por sua outra mãe era deliciosa, seus outros pais eram incrivelmente atenciosos e a garota tinha ao seu alcance as mais diversas possibilidades de diversão, de modo que nunca ficaria entediada: “[...] havia uma porção de coisas singulares que ela nunca tinha visto [...]” (Gaiman, 2020, p. 53).

Durante o tempo que passa no outro mundo, Coraline conhece os diversos habitantes daquele lugar (cópias de seus vizinhos do mundo real), porém, quem mais desperta sua atenção é o gato. Ele, além da menina, é o único que não é uma cópia e que possui olhos sem botões. Ademais, ele instiga a curiosidade da menina ao começar a falar sua língua (não apenas pelo fato de ser um animal que fala, mas por suas palavras serem regadas de certa arrogância e mistério).

– Olá – disse Coraline. – Eu vi um gatão preto igual a você no jardim da minha casa. Você deve ser o outro gato.

O gato balançou a cabeça.

– Não – falou ele. – Eu não sou o outro. Eu sou eu. [...] Vocês, pessoas, são muito dispersas. Gatos, por outro lado, andam sempre juntos. Se é que me entende (Gaiman, 2020, p. 63-64).

Após esse encontro, o felino logo lança uma advertência para Coraline: o outro mundo não é perfeito como aparenta ser, confirmando as suspeitas da garota, que logo inventa uma desculpa para sair o mais rápido possível daquele lugar. Porém, em determinado ponto da narrativa, ela precisa retornar para aquele local de aparência encantadora, mas envolta em algo sinistro, que lhe causava arrepios.

Ao chegar ao outro mundo pela segunda vez, a menina percebe que as coisas estão diferentes. Agora, o local e seus moradores parecem distorcidos e estranhos. “Por um momento, achou que tinha ficado cega. Mas não era o caso. Ela conseguia se enxergar, [...] Sob os seus pés não havia chão, só um branco enevoado, leitoso” (Gaiman, 2020, p. 107).

Para explorar o lugar e investigar suas mudanças, a menina começa a se afastar da casa e parte em direção ao quintal – que se funde a um bosque – acompanhada pelo gato. Lá, ela logo percebe que, quanto mais caminha, mais vazio o cenário ao seu redor fica, até tudo se transformar em uma imensidão branca. Não muito tempo depois, a menina avista algo no horizonte, mas fica perturbada ao descobrir que, mesmo andando em linha reta, haviam retornado para a casa da qual tentavam se afastar. Coraline questiona o parceiro de aventura sobre isso:

- Mas como é possível afastar-se de alguma coisa e ainda assim retornar a ela?
- Fácil – disse o gato. – Pense em alguém dando a volta ao mundo. Você começa afastando-se de alguma coisa e termina voltando para ela.
- Mundo pequeno – disse Coraline.
- É grande o bastante para ela – disse o gato. – Teias de aranha só precisam ser grandes o bastante para apanhar moscas (Gaiman, 2020, p. 46-48).

Assim, percebe-se que o outro mundo, em *Coraline*, é uma versão paralela e distorcida da realidade criada pela outra mãe. Esse ser misterioso, duplo da mãe de Coraline, moldou o outro mundo para ele parecer acolhedor.

Mais adiante, ao continuar sua exploração, a menina descobre que ela não foi a única a despertar o interesse da outra mãe, pois, escondidos no outro mundo, havia fantasmas de outras três crianças que haviam sido atraídas e assassinadas pela vilã. Os fantasmas alertam Coraline sobre as consequências de aceitar substituir seus olhos por botões – condição apresentada pela outra mãe para a permanência no idealizado outro mundo:

Ela vai roubar sua vida e tudo de que é feita. Vai roubar tudo o que é importante para você, para que só reste névoa e vapor. Ela vai levar sua alegria. Um dia, você vai acordar sem alma e sem coração. Você será apenas uma casca, trapo, um sonho, a memória de algo que se perdeu (Gaiman, 2020, p. 125).

Outro ponto de convergência entre a obra de Gaiman e o mito clássico que merece destaque são as imagens de obstáculos aparentemente intransponíveis, barreiras sólidas que separam o mundo dos vivos e os horrores frequentes nas representações do inframundo. Segundo Barnabé (2021, p. 16),

Já que o reino dos mortos é caracterizado por sua separação e alienação do reino dos vivos, o acesso destes àquele espaço é algo sempre excepcional. Ele não pode ser absolutamente inacessível, pois, por definição, se fosse o caso, as katabáses não poderiam existir. No entanto, esse espaço costuma ser protegido por grandes obstáculos. Entre eles, muitas vezes encontramos uma porta, [...]. Nas narrativas mesopotâmicas da ‘Great Door’, uma grande porta para o Inferno é mencionada [...].

O mundo explorado por *Coraline*, de fato, também conta com passagens ocultas, chamando a atenção a presença de uma misteriosa porta. É ela a grande responsável por atrair a menina para o outro mundo, pois aparece pela primeira vez na sala de sua casa como apenas uma porta que não leva a lugar nenhum, o que gera um profundo estranhamento, já que vai contra a própria natureza do objeto.

– Para onde dá essa porta? – perguntou à mãe.  
 – Para lugar nenhum, querida.  
 – Mas tem que dar em algum lugar.  
 [...] As duas foram para a sala de visitas, e a mãe destrancou a porta com a chave. A porta abriu. Sua mãe estava certa. Não dava para lugar nenhum. Ela abria para uma parede de tijolos (Gaiman, 2020, p. 24-25).

Porém, como mágica, durante a madrugada a parede de tijolos dá lugar a um túnel que a conduz até o outro mundo. Dessa forma, parece ser possível relacionar a passagem de *Coraline* que leva ao mundo oculto a esses caminhos subterrâneos que, nos mitos antigos, levavam ao Hades, ao mundo dos mortos.

A aventura da menina se relaciona, ainda, com um terceiro elemento que caracterizaria a catábase: a existência de um protagonista vivo e extraordinário (assumindo sua posição de herói com características sobre-humanas). *Coraline* está

incontestavelmente viva, porém, o que a tornaria digna do título de uma pessoa fora do comum e heroica?

Dentro da narrativa, ela é a única criança da qual há registro que tenha escapado das garras da outra mãe. Isso, por si só, já é algo especial. Porém, Coraline não conseguiu essa proeza por sorte ou acaso. A garota percebe muito rapidamente que há algo de errado com a perfeição aparente do outro mundo e esse raciocínio veloz foi essencial para que ela voltasse viva para casa (outro elemento característico da catábase).

Além de perceber o perigo a tempo, porém, Coraline não foge simplesmente: ela arquiteta planos racionais para se livrar da outra mãe. Na sua segunda viagem para o outro mundo, a menina teme não ser capaz de voltar para o mundo real tão facilmente como da primeira vez, pois sabe que agora está em desvantagem. A outra mãe é poderosa, controla aquele mundo e a quer manter ali para sempre. Então, Coraline propõe um jogo como uma forma de criar regras em um ambiente onde não havia nenhuma.

– Você gosta de jogos – disse. – Foi o que eu ouvi dizer. [...] – Se eu perder, eu fico aqui para sempre e deixo você me amar. Serei uma filha zelosa. Vou comer sua comida e jogar baralho. E vou deixar você colocar botões nos meus olhos.

A outra mãe a olhava atenta.

– Parece uma proposta interessante. E se eu perder?

– Ái você me deixa ir embora. Você deixa todo mundo ir embora (Gaiman, 2020, p. 134-135).

Coraline sabe que não pode vencer a outra mãe pela força, mas que pode vencê-la com astúcia. Assim, o jogo lhe dá uma oportunidade de usar sua observação, criatividade e coragem para explorar aquele mundo e achar pistas de como vencê-lo.

A segunda armadilha é feita após Coraline conseguir voltar ao mundo real, pois ela sente que continua sendo observada por uma presença sobrenatural. Essa presença se revela mais tarde como a mão da outra mãe (mutilada ao tentar impedir Coraline de fugir) que ganha vida própria e busca roubar da menina a chave para o túnel do outro mundo. Assim, mesmo quase no final do livro, após escapar vitoriosa do outro mundo e trancar a porta com a chave, Coraline percebe que ainda não está completamente a salvo.

Para atrair e enganar a criatura, a garota vai até um poço antigo e profundo em seu quintal, cobre sua abertura com uma toalha de piquenique e finge estar brincando com suas bonecas, usando a chave como parte da encenação. A ideia é parecer desatenta, chamando a atenção da mão da outra mãe. Quando o monstro finalmente ataca, pulando

sobre a toalha esticada para pegar a chave, Coraline reage rapidamente, escapando no último instante.

A mão da outra mãe, ao se lançar sobre a toalha, cai com ela diretamente no buraco do poço. Coraline então empurra uma tampa improvisada, selando de vez o perigo. Por fim, a menina se torna uma heroína ao libertar todos que estavam presos no outro mundo. Ela não tem obrigação de ajudá-los, mas escolhe fazê-lo. Essa decisão a torna ainda mais grandiosa, pois ela enfrenta perigos não apenas por si, mas pelos outros.

Assim, Coraline é extraordinária porque ela é uma mistura rara de coragem, inteligência e compaixão. Ela enfrenta seus medos, faz escolhas difíceis e cresce como pessoa. Realiza todos esses feitos, sendo “apenas” uma criança. É por isso que ela se destaca – não por ter poderes ou força física, mas por sua força interior.

O quarto elemento visto como constante nas catábasas – a assistência dada ao herói por um ser superior – impele à consideração da personagem que serve de guia a Coraline em sua aventura: o gato. Para Bernabé (2021, p. 16), “[...] quando a ajuda divina, que pode legitimar a transgressão, não é fornecida, é muito difícil atingir um dos elementos determinantes da katábasis: o retorno do mundo dos mortos”. Assim, a presença de um condutor está diretamente ligada às chances que o protagonista tem de retornar vitorioso de sua descida ao inferno.

Remanescente do gato de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, esse animal que surge em *Coraline* é envolto de uma aura misteriosa e se expressa com sarcasmo e ironia:

O gato tinha um egocentrismo irritante, concluiu Coraline. Como se ele fosse, de acordo com a própria opinião, a única coisa no mundo que pudesse ter alguma importância. [...]

– Por favor, que lugar é esse?

O gato olhou de relance.

– É aqui – respondeu o gato.

– Isso eu sei. Mas como você chegou aqui?

– Da mesma forma que você. Andando (Gaiman, 2020, p. 65).

Com efeito, um gato que fala e possui mente sagaz é inegavelmente extraordinário, um ser da ordem do maravilhoso e, ao se refletir sobre a simbologia dos gatos (principalmente a dos gatos pretos) sua conexão com o mundo espiritual ecoa uma tradição. Na mitologia egípcia, os felinos eram adorados como encarnações vivas da deusa Bastet. Além disso, nas culturas birmanesa, celta, persa e nórdica, gatos são reverenciados e sempre associados ao místico, ao espiritual e, muitas vezes, ao divino.

Contudo, o gato de *Coraline* não é considerado um deus e nem é explicitamente mágico no sentido clássico.

A ele, então, podem ser atribuídas as características marcantes de um psicopompo, “[...] a figura que guia a alma em ocasiões de iniciação e transição [...] capaz de transitar entre as polaridades” (Samuels; Shorter; Plaut, 1988, p. 112), ou seja, é o ser com a função de guiar as almas dos mortos para o além ou ajudar alguém a transitar entre mundos espirituais. Como a própria etimologia da palavra revela: psicopompo vem do grego *psykhē* (alma) + *pompos* (guia).

Na narrativa, é o gato que confirma as suspeitas de Coraline sobre a verdadeira face sombria do outro mundo e é quem revela à menina algumas das regras que regem aquele misterioso lugar: “– Então foi ela que criou esse lugar? – perguntou Coraline. – Criou... achou... Que diferença faz? – rebateu o gato. – De todo modo, ela é a proprietária” (Gaiman, 2020, p. 109-110).

Outra característica marcante do condutor espiritual é a sua neutralidade: eles não salvam e nem condenam, apenas mostram o caminho. As ações e as falas do gato são ambíguas e ele diz as coisas de maneira nada objetiva, além de claramente saber mais do que revela. Entretanto, ele sempre está ao lado de Coraline quando ela precisa fazer uma grande escolha.

Quando a menina percebe que precisa voltar para o outro mundo, ela sente medo. Porém, como mágica, o gato aparece ao seu lado e, mesmo permanecendo parado em silêncio, sua presença provoca Coraline a refletir sobre o porquê ela deseja/precisa retornar. Assim, a menina se enche de coragem e cruza a porta do mundo dos mortos pela segunda vez.

– Estou voltando por eles, porque eles são meus pais. Se eu sumisse, tenho certeza de que fariam o mesmo por mim. [...]

– Eu sou muito sortudo de ter uma companheira de aventuras tão sábia e inteligente.

O tom continuava sarcástico [...] (Gaiman, 2020, p. 90).

Por isso, as discussões que muitos leitores da obra criam para decidir se o gato é um personagem bom ou mal são fracassadas – ele está acima dessa dualidade. Ademais, pode-se comparar sua figura a um personagem clássico, Hermes cumpre bem esse papel. Seu nome vem de “herma”, que eram pedras usadas para marcar encruzilhadas – lugares de decisão.

Além disso, com a leitura do fragmento citado, consegue-se iniciar a discussão de outra condição para a dita efetivação da descida ao submundo: um grande propósito que justifica a jornada. Há de se considerar o motivo que levou a garota a voltar para o outro mundo, mesmo tendo escapado com sucesso dele da primeira vez.

Dado que as ilusões da outra mãe não foram o suficiente para manter a menina lá, a vilã precisa de algo mais poderoso que realmente obrigue Coraline a se submeter a seu domínio. Assim, quando a criança volta para o mundo comum após seu primeiro contato com o outro mundo, percebe que seus pais estão desaparecidos.

Com isso, Coraline chega à conclusão de que eles foram sequestrados pela outra mãe e agora possui uma missão: salvar os pais verdadeiros das garras do outro mundo. Assim como ocorre com Orfeu, que, no mito, desce aos infernos para resgatar sua amada Eurídice, é a esperança de restituir seus entes queridos que impele Coraline à segunda travessia.

Ademais, na história de *Coraline*, há uma diferença clara entre a primeira e a segunda visita que a menina faz ao outro mundo. Na primeira vez, tudo parece mágico e perfeito. Porém, como a farsa não convence a menina a permanecer lá, na segunda vez, nenhuma das criaturas se esforça para manter a fachada de mundo dos sonhos. Aos poucos, o lugar começa a se tornar mais estranho, sombrio e distorcido.

Então surgiu a névoa. Não era úmida como a neblina comum ou um nevoeiro. Não era fria nem quente. Coraline sentia como se caminhasse rumo ao nada. [...] O mundo por onde se aventurava era um nada sem cor, como uma folha de papel em branco ou um enorme cômodo vazio. Não tinha temperatura, nem cheiro, nem textura, nem gosto (Gaiman, 2020, p. 107).

Assim, a outra mãe, que antes colocava empenho em performar uma boa figura materna, começa a mostrar um lado monstruoso e ameaçador. E, além dela, as cópias das demais pessoas passam a agir de modo a demonstrar sua artificialidade:

Hoje ele estava menos parecido com seu pai verdadeiro. Havia algo ligeiramente indefinido em seu rosto, como massa de pão que começa a crescer e aos poucos nivelava os calombos, buracos e rachaduras.

– Sério, eu não devo conversar com você quando ela não está presente – disse ele. – Mas não se preocupe. Ela não costuma sair [...] – O que devo fazer agora, então? – Perguntou Coraline.

O outro pai apontou para os lábios. Silêncio (Gaiman, 2020, p. 105).

Esse fato, adicionado à descoberta dos fantasmas das crianças vítimas da outra mãe, representa justamente os encontros sobrenaturais que os protagonistas enfrentam no submundo ao passar pela catábase.

O motivo clássico pressupõe, ainda, o retorno do herói, sendo esse também um elemento inerente ao tema que se observa em *Coraline*, cuja história de aventura pelo outro mundo conta com a volta desejada e sem maiores danos. Desde o momento em que desceu pela segunda vez para o outro mundo, a garota tinha em si o desejo de sair de lá o quanto antes – e não apenas sair de lá, mas também levar consigo os seus pais e as crianças fantasmas.

Felizmente, a narrativa acaba bem. Seus pais são resgatados e não têm nenhuma memória do trauma; além disso, as almas das crianças são libertadas e elas até aparecem em sonho para agradecer Coraline por agora poderem descansar em paz.

Coraline ficou em pé no gramado e assistiu às três crianças (duas delas andando, a outra voando) indo embora pela grama prateada pela luz da lua. Os três chegaram a uma pequena ponte de madeira sobre um córrego. Eles pararam, se viraram e acenaram. Coraline acenou de volta (Gaiman, 2020, p. 204).

Desse modo, a nossa protagonista finaliza sua jornada e volta sã e salva para o mundo comum, no qual seu maior desafio é lidar com a ansiedade do fim das férias de verão que marcam o retorno às aulas.

Resguardadas as proporções, Coraline, a pequena heroína do romance, como os heróis das viagens ao submundo da antiguidade, também conquista preciosos saberes ao enfrentar as sombras do outro mundo – esse confronto permitiu a ela amadurecer.

Nas considerações apresentadas, buscou-se identificar a segunda ida de Coraline ao outro mundo com a catábase dos clássicos antigos. Embora conclame a tradição das narrativas de descida aos infernos, a história criada por Neil Gaiman particulariza esse tema. Dessa particularização, espécie de atualização do mito, participam elementos do maravilhoso, do grotesco e do insólito, que caracterizam a descida de Coraline Jones.

## **2 Cada um desce ao inferno à sua maneira**

Antes de apontar as diferenças, deve-se reconhecer que a catábase de *Coraline* e a do mito antigo partem do mesmo fator: a possibilidade de uma jornada física pelo mundo oculto – possibilidade essa prevista pela lógica interna das narrativas. No caso dos

mitos, a descida ao submundo é uma possibilidade prevista pela própria concepção maravilhosa que envolve o mito.

A ordem cósmica do mito admite a magia, a geografia de um mundo ocupado por diferentes reinos – alguns habitados por deuses, outros pelas sombras dos mortos – que eventualmente se cruzam. Os mortais comuns podem cruzar as fronteiras de tais reinos sem isso ferir as regras de organização do universo que habitam.

Assim, a aceitação da magia como algo inerente à ordem do mundo relaciona-se ao maravilhoso, que em algumas obras literárias manifesta-se como orientador de uma ordem interna. Nas palavras de Todorov (2012), torna o impossível (do nosso mundo) em algo que é plausível (no mundo literário).

A partir desse ponto, faz-se interessante apontar a primeira diferença entre as narrativas clássicas que envolvem a catábase e *Coraline*: por mais que a presença do mundo dos mortos não possa ser contestada, os protagonistas ficam a par da sua existência de maneiras opostas.

Na catábase clássica, o conhecimento da existência de um submundo, embora represente algo impressionante, é um dado comum à ordem daquele mundo, habitado por deuses, augúrios, monstros e heróis. Os heróis que cruzam as barreiras que separam o mundo dos vivos do mundo dos mortos conhecem os perigos do inferno e as recompensas que terão caso consigam retornar com vida. Assim, o destino deles é claro.

*Coraline*, por seu turno, quando se depara com o outro mundo pela primeira vez, nunca poderia imaginar que algo assim existisse. Apesar de nunca duvidar de que aquele mundo fosse uma realidade, a garota não tem a noção completa do que é de fato aquele lugar. O destino dela é, então, incerto.

Além disso, o mito clássico e o romance de Gaiman diferem-se em como o mundo oculto se apresenta. No primeiro, o submundo é sombrio por ser distante, uma realidade alternativa que apresenta um forte contraste com o mundo dos vivos. Porém, em *Coraline*, o assombroso do outro mundo é justamente o fato dele se propor a ser uma cópia da realidade: “tudo era familiar e, por isso, muito estranho também” (Gaiman, 2020, p. 106).

O sentimento que os leitores e a protagonista têm em relação ao outro mundo é, então, de estranhamento, pois o mundo comum se tornou cada vez mais irreconhecível. Essa percepção está intrinsecamente ligada ao grotesco, pelo menos em sua acepção moderna e nos termos considerados por Kayser (2003).

Ao falar dos abalos sobre a compreensão segura do mundo, que resultariam na junção do horror ao risível, conjugação essencial para sua concepção de grotesco, o

estudioso assim formula a cosmovisão do grotesco: “O mundo do grotesco é o nosso mundo – e não é”. Esse mundo tem como fundamento a “[...] experiência de que nosso mundo confiável e aparentemente arrimado numa ordem bem firme, se alheia sob a irrupção de poderes abismais” (Kayser, 2003, p. 40).

Em *Coraline*, a jornada da heroína a faz contemplar um simulacro do mundo conhecido que, de fato, irrompe do subterrâneo na ordem comum, com seus fantasmas e duplos. Os arremedos artificiais dos vivos que ocupam aquela outra realidade portam um estranhamento que, curiosamente, reside na semelhança com as pessoas do mundo comum. Os membros da família do outro lado são em quase tudo idênticos aos membros da família de Coraline, mas há algo de indelevelmente inumano que os perpassa: os gestos não são naturais, a perfeição é inacreditável e, sobretudo, há uma marca material desse caráter alienígena explicitamente inscrita nos olhos de botões ostentados por aqueles seres.

Para Freud (2021), uma das grandes fontes do sentimento de estranheza é justamente o confronto com o duplo. A figura do duplo pode ser percebida em tudo o que constitui o submundo e está nele. Absolutamente todos os seres animados e inanimados, pessoas e objetos, do outro mundo visitado por Coraline eram cópias, imitações semelhantes à realidade.

Os outros pais e até mesmo a outra casa apresentam tantas similaridades com as coisas reais que até Coraline se confunde no princípio.

Ela seguiu em frente, aflita. Havia algo familiar ali. O carpete sob seus pés era o mesmo que tinha em seu apartamento. O papel de parede também. O quadro na parede do corredor era idêntico ao que estava pendurado no corredor de sua casa. Ela sabia onde estava: em sua própria casa. Não tinha saído de lá. Confusa, Coraline balançou a cabeça. Depois, fitou o quadro na parede. Não, não era igual (Gaiman, 2020, p. 50-51).

Porém, no decorrer da narrativa, o outro mundo deixa, aos poucos, de ser uma imitação perfeita da realidade conhecida, até que se transforme em algo completamente alheio:

[...] o mundo havia se transformado em névoa, e a névoa remoinhava sem formas nem sombras, enquanto a casa parecia ter sido torcida e esticada. Coraline teve a impressão de que o lugar tinha se agachado para olhá-la de baixo, como se não fosse propriamente uma casa, mas

apenas a *ideia de uma casa*. E concluiu que quem tivera essa ideia não era boa pessoa (Gaiman, 2020, p. 153, grifos próprios).

Com efeito, em seu escrito *Das Unheimliche* (2021), Freud investiga os mecanismos do medo, associando-os ao retorno, em forma assustadora, de conteúdos, outrora familiares, que passaram por um processo de repressão. Entre os exemplos, dados por Freud (2021), de elementos que retornam de modo assombroso, estão os complexos infantis, como os relacionados à castração e ao desejo de retorno ao útero materno, bem como crenças superadas, como a de que os mortos poderiam retornar ao mundo dos vivos – elemento do qual derivam as fantasias com fantasmas e com o duplo.

Assim, ao buscar a relação de *Coraline* com as reflexões de Freud, encontra-se, na narrativa, não apenas o duplo, mas também outra fonte, para a psicanálise freudiana, relevante para deflagrar o estranho – o complexo da castração.

Pode-se dizer que, para Freud, as imagens de membros mutilados comum às figurações do estranho seriam reflexo, na psiquê adulta, do medo de perder os órgãos genitais. Trata-se de um terror primitivo e recalcado, que, principalmente para as crianças, surgiria com fantasias que envolvem a perda dos olhos: “O estudo dos sonhos, das fantasias e dos mitos nos ensinou que a angústia relativa aos olhos, o medo de ficar cego é, com frequência, um substituto do medo da castração” (Freud, 2021, p. 61).

Em *Coraline*, os duplos que habitam o outro mundo, como dito, possuem botões no lugar dos olhos. Quando a menina visitou o submundo pela primeira vez, a outra mãe propôs a ela que permanecesse ali para sempre. Para tanto, ela só precisava deixar que os botões fossem costurados em seus olhos.

- Acho melhor não – falou Coraline.
  - Ah, mas nós queremos tanto! – disse a outra mãe. – Nós queremos muito que fique. É só um detalhezinho.
  - Não vai doer – garantiu o outro pai.
- Coraline sabia que toda vez que os adultos diziam que alguma coisa não ia doer, quase sempre doía (Gaiman, 2020, p. 73).

Ter os olhos substituídos por botões parece se relacionar explicitamente com o horror primordial à mutilação. Dessa maneira, o outro mundo de *Coraline* parece encarnar essa dimensão do estranho discutida por Freud – é uma figuração da vida doméstica comum, do lar e da família, que se revela um universo de sombras, em que duplos artificiais encenam a vida comum, a mutilação assume foros de rito iniciático, fantasmas se manifestam.

No centro desse mundo, tecendo a trama que o compõe, há uma fantasmagoria monstruosa da mãe, que oferece a fantasia de um retorno ao espaço idealizado do acolhimento – como o útero a que não se pode voltar –, que, em seu fundo, guarda a armadilha de precipitação no inferno do desconhecido.

Eis a promessa feita pela outra mãe a Coraline, promessa essa que fala fundo a seus anseios infantis por cuidado, divertimento e satisfação familiar: “Fique conosco [...]. Aqui você será ouvida e terá companhia para brincar. [...] Cada dia será melhor e mais luminoso do que o anterior. Lembra-se da caixa de brinquedos? Não seria muito melhor um mundo daquele jeito, todinho para você?” (Gaiman, 2020, p. 169-170).

Aqui é possível perceber outra diferença entre a trajetória de heróis do mito clássico da catábase e a sua apropriação feita pelo romance de Neil Gaiman. Ao invés de grandes batalhas físicas e heroicas, a menina enfrenta uma luta muito mais psíquica: ela precisa reconhecer e superar seus desejos infantis reprimidos para afirmar sua identidade e crescer em maturidade, pois o outro mundo funciona como um espelho distorcido de seu inconsciente.

Outro ponto interessante de se notar é o modo como as personagens femininas são representadas nas narrativas clássicas e em *Coraline*, bem como o lugar que ocupam nessas histórias. Nos diversos relatos que expressam o mito da catábase na tradição antiga, a figura feminina aparece geralmente como vítima ou autoridade.

Na posição de vítima – frequentemente marcada por uma morte trágica ou injusta – a mulher torna-se a motivação para que o herói realize sua descida. Um exemplo clássico é o de Orfeu, que desce ao mundo dos mortos na tentativa de resgatar sua esposa, Eurídice, que foi morta pela picada de uma cobra venenosa.

Quando assumem a forma de autoridade, as figuras femininas aparecem como soberanas ou entidades poderosas do submundo. Nesse sentido, pode-se pensar em Perséfone, na narrativa de Teseu e Pirítoo, os quais falham ao tentar raptá-la. O fracasso dos aventureiros consagra o triunfo de Perséfone como deusa do Hades, superior aos heróis.

Apesar de sua importância como motivadoras da jornada – para serem salvas em um grande ato de amor ou conquistadas como um bem valioso – essas mulheres acabam reduzidas ao papel de catalisadoras da ação masculina. Sobre Perséfone, Escrivá (2014, p. 89, grifo próprio, tradução nossa) observa: “O *feminino*, caracterizado aqui pela

obscuridade e por um intenso potencial criativo e destrutivo, é, portanto, um componente essencial do submundo [...]<sup>1</sup>".

Ao pensar em *Coraline*, é possível associar essa dualidade à figura da outra mãe. Assim como Perséfone (deusa do inferno, mas também da agricultura), ela representa tanto o poder destrutivo quanto o criador: atrai crianças para matá-las, porém, dá vida a ilusões e às criaturas que controla, engendrando um mundo alternativo sedutor. Essa complexidade torna a outra mãe uma presença avassaladora e central na narrativa, destacando-a como agente ativa e poderosa dentro da trama.

Além disso, na maioria das narrativas clássicas da catábase, o personagem principal é um herói homem, adulto e consagrado. Assim, o fato de *Coraline* ser uma menina em tenra idade transforma completamente o tom da jornada, trazendo maravilhamento e um ponto de vista diferente do adotado pelas histórias de descida aos infernos da tradição.

Pode-se considerar ainda as particularidades dos propósitos da heroína de *Coraline* em empreender sua jornada para outro mundo. Enquanto as catábases clássicas visam objetivos nobres e/ou de valores coletivos (buscar conhecimento para guiar o povo ou cumprir um destino), *Coraline* é guiada por motivações pessoais, afetivas e da ordem da vida comum. Seu objetivo não é salvar um povo ou realizar uma missão divina, mas resgatar os próprios pais – por amor – e libertar as almas das crianças aprisionadas no outro mundo – por compaixão. Trata-se de uma missão íntima e subjetiva que não busca glória universal; mas atende a desígnios emotivos e resulta no amadurecimento da menina.

## Conclusão

*Coraline* é uma obra de horror maravilhoso criada por Neil Gaiman em 2002, tendo sido publicada pela Harper Collins nos Estados Unidos. No Brasil, a história não deixou de fazer sucesso e ganhou uma tradução em 2003 pela editora Rocco e uma retradução em 2020, pela Intrínseca. O romance conta a história de Coraline Jones, uma garota que se muda para uma nova cidade com seus pais e, ao explorar a nova casa, descobre um portal secreto que a leva para uma realidade paralela na qual tudo é perfeito.

---

<sup>1</sup> "Lo femenino caracterizado aquí por la tenebrosidad y por un intenso potencial creador y destructor a la vez resulta ser de este modo un componente esencial del inframundo [...]."

Porém, logo a menina descobre que há uma terrível verdade por trás daquela aparente perfeição: criaturas terríveis usam esse outro mundo como armadilha para atrair e aprisionar crianças.

Como todo bom escritor é irremediavelmente um bom leitor, Neil Gaiman criou *Coraline* numa rica trama de intertextos. Dentre esses, parece haver o mito da catábase, o qual se torna particularmente expressivo por adicionar uma dimensão insólita aterradora na narrativa infantojuvenil.

Apesar de muito se poder discutir acerca dos elementos típicos da catábase, neste estudo, adotaram-se duas definições que se completam e das quais se depreendem seis elementos essenciais: existência de um mundo dos mortos; a presença de protagonista viva e excepcional; a assistência superior; a descida realizada com propósito; encontros sobrenaturais e o regresso intencional sem maiores danos.

Em *Coraline*, essas principais características do mito da catábase estão presentes. A história envolve a existência de um “mundo dos mortos” simbólico, um universo paralelo e perigoso, criado pela outra mãe, onde almas de crianças presas vagam como fantasmas.

Coraline, a protagonista, é uma menina que desce ao outro mundo em vida e mantém características excepcionais, destacando-se por sua coragem, curiosidade e inteligência. Em sua aventura, ela recebe assistência de poderes que podem ser considerados superiores, representados por um gato falante que atua como psicopompo e, apesar do próprio caráter misterioso e ambíguo do felino, servirá de guia e conselheiro para a menina.

Ademais, a descida de Coraline ao outro mundo tem um propósito claro: resgatar seus pais. Durante essa jornada, Coraline encontra entidades sobrenaturais, como a própria outra mãe e os espectros infantis. Ao final, ela retorna intencionalmente ao mundo real, vencendo os perigos sem sofrer danos físicos ou psicológicos permanentes, consolidando sua transformação e maturidade após a travessia.

Pode-se dizer que a presença de elementos da catábase em *Coraline* resultam numa espécie de atualização do mito clássico das descidas aos infernos. Naquele lugar, a protagonista enfrenta não batalhas épicas, mas uma luta psíquica, ao precisar resistir à tentação de um mundo idealizado, reconhecendo que ele é apenas uma ilusão criada pela outra mãe usando seus desejos reprimidos e, por fim, amadurecer.

Com isso, a transformação do protagonista também marca uma mudança de paradigma. Coraline é uma menina, não um herói ou semideus consagrado, e sua

motivação é afetiva; não grandiosa: salvar os pais e afirmar sua identidade. Dessa forma, o romance de Gaiman atualiza a estrutura mítica da catábase para refletir temas contemporâneos como subjetividade, amadurecimento e o protagonismo infantil e feminino.

## REFERÊNCIAS

- BERNABÉ, A. O que é uma catábase? A descida ao mundo inferior na Grécia e no antigo oriente próximo. **Revista de Estudos de Cultura**, São Cristóvão, vol. 7, n. 18, p. 11-22, 2021.
- BOTTÉRO, J. La mitología de la muerte en la antigua Mesopotamia. In: XELLA, P. (ed.), **Arqueología del infierno**. Sabadell: Ausa, 1991, p. 45-80.
- CARROLL, L. **Alice no país das maravilhas**. Trad. Nicolau Sevcenko. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- DOVA, S. **Greek Heroes in and out of Hades**, Lanham: Lexington Books. 2012.
- ESCRIVÁ, V. G. El relato de la katábasis: origen y destino del sujeto. **Trama&Fondo**, Segovia, n. 36, p. 79-93, 2014. Disponível em: [www.tramayfondo.com/revista/libros/166/VicenteGarciaEscriba.pdf](http://www.tramayfondo.com/revista/libros/166/VicenteGarciaEscriba.pdf). Acesso em: 21 out. 2025.
- FREUD, S. **O infamiliar** e outros escritos; seguido de o homem da areia, E.T.A Hoffmann. Trad. Ernani Chaves, Pedro Heliodoro Tavares [O homem da areia; tradução de Romero Freitas]. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.
- GAIMAN, N. **Sandman**: edição definitiva. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Dernadin. Barueri: Panini Books, 2010.
- GAIMAN, N. **Coraline**. Trad. Bruna Beber. São Paulo: Intrínseca. 2020.
- KAYSER, W. **Análise e interpretação da obra literária**. 3. ed. Coimbra: Armênio Amado, 1963.
- KAYSER, W. **O grotesco**: configuração na pintura e na literatura. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- OVÍDIO. **Metamorfozes**. Trad. Domingos Lucas Dias. São Paulo: editora 34, 2017.
- PEREIRA, W. A. Catábase. In: CEIA, C. **E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**. [S.l.]: Componto.com, 2009. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/catabase>. Acesso em: 2 maio 2025.
- RIMBAUD, A. **Uma temporada no inferno & Iluminuras**. Trad. Ledo Ivo. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1982.

SAMUELS, A; SHORTER, B; PLAUT, F. **Dicionário crítico de análise junguiana.** Trad. Pedro Ratis e Silva. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica.** Trad. Maria Clara Correa Castello. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

VIRGÍLIO. **Eneida.** Trad. Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Editora 34, 2014.

VIRGÍLIO. **Geórgicas.** Trad. Manuel Odorico Mendes. Cotia: Ateliê Editorial, 2019.

WELLS, H. G. **A máquina do tempo.** Trad. William Lagos. Porto Alegre: L&PM, 2017.

*Data de submissão: 15/06/2025*

*Data de aprovação: 21/08/2025*