

**OS OBJETOS CENOGRÁFICOS SIMBÓLICOS NO FILME ALICE NO PAÍS DAS
MARAVILHAS DE TIM BURTON
O BURACO, A ESPADA E O TABULEIRO DE XADREZ:
ETAPAS DA JORNADA DO HERÓI**

NATÁLIA MAZIVIERO ZOMIGNAN¹

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar a ressignificação dos elementos cenográficos simbólicos – buraco, espada e tabuleiro de xadrez – presentes nas obras literárias “Aventuras de Alice no País das Maravilhas” e “Através do espelho e o que Alice encontrou por lá”, do autor Lewis Carroll; e retomadas na adaptação Alice no País das Maravilhas (2010) do diretor Tim Burton. O trânsito intertextual entre a literatura e o filme no processo de adaptação exige que a narrativa seja reconstruída de acordo com as especificidades da forma de comunicar de cada linguagem. Este processo, no entanto, exige mudanças inevitáveis no roteiro original, que permitem ao diretor a liberdade criativa de deslocar elementos da história, garantindo a eles um novo tratamento que favorece o estabelecimento de novas significações. Assim, o manejo dos elementos simbólicos garante um vínculo de reconhecimento e aproximação entre a adaptação e a obra de referência, ao mesmo tempo em que permite o estabelecimento de novas associações que valorizam a narrativa fílmica e garantem o distanciamento necessário para o reconhecimento do filme como obra autônoma.

Palavras-chave: Transposição; Linguagem; Símbolos; Literatura; Cinema.

ABSTRACT

This article aims to analyse the redefinition of scenographic-symbolic elements: hole, sword and chessboard within the literary titles “Alice’s Adventures in Wonderland” and “Through the Looking-Glass, and What Alice Found There”, by Lewis Carroll, recovered in the movie adaptation “Alice in Wonderland” (2010), directed by Tim Burton. The intertextual traffic between the books and the movie in the adaptation process requires that the narrative is rebuild according to the specific way to communicate of each language. This process, however, requires inevitable changes in the original script, which allow the director the creative freedom to move elements of the story,

¹Aluna do Curso de Pós-graduação em Direção de Arte em Comunicação do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo; graduada no curso de Design Gráfico com Habilitação em Comunicação Visual pelo Centro Universitário Senac, em 2010. natalia.zomignan@gmail.com

assuring them a new treatment that favors the establishment of new meanings. Therefore, the handling of symbolic elements ensure a link of recognition and approximation between the adaptation and the reference work at the same time that allows the establishment of new associations that value the filmic narrative and ensure the necessary distance to the recognition of the movie as an autonomous work.

Keywords: Transposition; Language; Symbols; Literature; Cinema.

INTRODUÇÃO

Ao assistir a um filme originado a partir da história de um livro, frequentemente nos deparamos com a situação de comparação e julgamento que, muitas vezes, tende a repudiar a adaptação por meio de críticas negativas e a exaltar a obra literária como uma produção intocável. O que se percebe é a presença de uma enorme preocupação em garantir fidelidade ao roteiro original, que, se fosse considerado literalmente no processo de adaptação, resultaria em uma versão totalmente servil e ilustrativa. No entanto, uma questão importantíssima, raramente compreendida pelo público, é a necessidade de mudanças inevitáveis no roteiro original para que uma obra se adeque a outras linguagens sem que a sua essência seja perdida.

Muitas vezes, elementos da história com os quais o público se identifica (principalmente os leitores mais envolvidos) são deslocados no processo de adaptação, ganhando um novo contexto ou uma nova significação. Isso acontece principalmente devido às seguintes questões: as diferenças entre as construções narrativas literárias em relação às cinematográficas, e principalmente ao caráter polissêmico dos elementos simbólicos, que permite que se assumam diferentes interpretações dentro da mesma linguagem e ainda mais ao abordar linguagens distintas.

Assim, os estudos sobre o roteiro e a transposição de linguagem foram tomados como principais bases para a compreensão do processo de adaptação da literatura para o cinema. Como objeto de estudo, buscou-se delimitar uma obra fílmica específica originada a partir de uma obra literária, sendo que a escolhida foi “Alice no País das Maravilhas”, da Disney, dirigida por Tim Burton (ALICE..., 2010), baseada nas obras clássicas de literatura infantil: Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá (CARROLL², 2009).

²Lewis Carroll - pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson.

A história “Alice no País das Maravilhas” apresenta mais de vinte versões diferentes criadas desde o surgimento do cinema, sendo a primeira lançada em 1903, até a versão mais recente criada em 2010 pela Disney, sob a direção de Tim Burton. Esta versão específica foi escolhida entre as demais por abordar uma proposta de história totalmente diferente daquelas trabalhadas anteriormente, ao misturar as duas obras de Carroll em uma mesma narrativa e trazer uma ressignificação de elementos essenciais que possibilitam o reconhecimento das histórias.

Apesar de os elementos simbólicos serem apresentados frequentemente no roteiro sob a forma de personagens, objetos e situações, optou-se por delimitar a pesquisa a três elementos cenográficos, relacionados às “passagens” que a protagonista deve superar ao longo da história. No filme, o diretor garante a estes elementos um novo tratamento e uma nova hierarquia ao optar pela utilização da estrutura narrativa conhecida como jornada do herói, tornando-os essenciais para o processo de imersão da protagonista no novo mundo. Assim, este artigo tem por objetivo analisar os elementos simbólicos: buraco, espada e tabuleiro de xadrez, presentes na obra literária em estudo, no processo de reconstrução e ressignificação da narrativa da adaptação fílmica do diretor Tim Burton.

Para cumprir o propósito da pesquisa, foram delimitados os seguintes objetivos específicos: a) discutir a transposição da linguagem literária para a linguagem cinematográfica como uma forma de revitalizar a obra original; b) relacionar a proposta fílmica da obra “Alice no País das Maravilhas” do diretor Tim Burton aos estudos de Joseph Campbell sobre a Jornada do Herói; e c) identificar as situações vividas pela personagem principal, relacionadas a caminhos e passagens a serem superados. Tais discussões foram fundamentais para garantir o direcionamento dos estudos realizados.

Em um primeiro momento, foram considerados estudos semióticos e linguísticos que justificam as diferenças entre as duas linguagens abordadas (literária e fílmica), pensando na adaptação como um processo intertextual que apresenta estruturas narrativas diferentes e, portanto, formas diferentes de contar a mesma história. Balogh (2005) apresenta tais discussões para justificar o processo de adaptação do seu objeto de estudo, a obra literária *Vidas Secas*, para adaptações audiovisuais veiculadas nas mídias cinema e TV. A autora se baseia nas pesquisas realizadas pelo linguista Algirdas Julius Greimas, que trouxe grandes contribuições para os estudos a respeito da narratologia.

A obra de Surrell (2009) também se mostrou importante graças aos relatos de situações reais vivenciadas no processo de desenvolvimento de obras clássicas de animação produzidas pela

Disney. Apesar de a sua obra se assemelhar a uma espécie de manual, o autor apresenta diversos tópicos considerados essenciais para a construção do roteiro, que contribuem para o seu entendimento e aborda, a partir de exemplos reais, o uso de elementos simbólicos como auxiliares no processo da construção da narrativa.

A obra literária “Alice no País das Maravilhas” apresenta discussões estabelecidas com personagens que insistem em questioná-la a respeito da sua identidade; já as passagens de cenários atravessados pela protagonista podem ser consideradas como etapas a serem superadas, para que ela consiga atingir o seu objetivo. Em ambas as situações percebe-se que existe uma busca pela resposta de conflitos pessoais vivenciados por Alice e esta busca torna-se ainda mais clara na proposta narrativa do filme de Tim Burton (ALICE..., 2010).

Assim, em um segundo momento, buscou-se na obra de Campbell³ (1997) a estrutura de *monomito*, também conhecida como a “jornada do herói”, para justificar essas passagens e conflitos. Tal estrutura é baseada no resultado da compilação de diversas manifestações humanas, como: mitos, lendas, contos populares e inclusive sonhos, que estão associados a representações simbólicas de problemáticas humanas vividas por indivíduos de diferentes sociedades, épocas e culturas, e que frequentemente se repetem. Ela explica o surgimento de figuras fantásticas na mente humana, quando o indivíduo se depara com alguma situação que requer mudanças ou escolhas decisivas que o tiram de sua zona de conforto, ainda que seja para auxiliá-lo no processo de autoconhecimento, amadurecimento e enfrentamento de conflitos psicológicos. Por isso, a jornada do herói frequentemente é revisitada como tema ou inspiração para a criação de obras artísticas, principalmente fílmicas, inclusive na obra estudada.

A escolha dos elementos simbólicos a serem estudados no projeto baseou-se, portanto, em etapas essenciais que caracterizam a jornada do herói, ao mesmo tempo em que ajudam no reconhecimento das suas obras literárias de origem. Os objetos simbólicos estão relacionados tanto aos elementos estruturais que compõem a narrativa cinematográfica, quanto aos significados ocultos que contribuem para a compreensão do seu conteúdo, já que são elementos que constituem o cenário, mas apresentam uma razão para serem utilizados daquela forma específica, geralmente com o fim de reforçar ideias ao longo do filme nos espectadores.

Ao longo do projeto, buscou-se relacionar trechos da obra original a trechos do filme, às etapas de enfrentamento vividas pelo herói de Campbell (1997), e principalmente às associações simbólicas apresentadas por Chevalier e Gheerbrant (2009), recorrendo como apoio também à obra comentada

³Joseph Campbell: estudioso em mitologia.

de Alice (GARDNER in CARROLL, 2002). Como se havia previsto, os objetos simbólicos apresentam grande aproximação com as passagens da jornada do herói e contribuem de forma sutil para a construção da ideia na mente do espectador.

Assim, o estudo dos elementos cenográficos simbólicos da obra “Alice no País das Maravilhas” contribuiu para o levantamento de dados que trouxe grandes esclarecimentos para a compreensão da adaptação da literatura para o cinema como uma prática capaz de revitalizar e enriquecer obras literárias antigas a partir da ressignificação dos elementos simbólicos, de acordo como são trabalhados na construção da narrativa. Além disso, estes estudos também apresentaram o processo de adaptação a partir de um ponto de vista amplo, considerando não apenas o resultado final destinado ao público, mas também o papel do diretor de arte no processo de produção como figura fundamental no gerenciamento dos elementos cinematográficos que constroem a narrativa.

1 REVISÃO LITERÁRIA

Apesar de ser uma prática frequente desde o surgimento do cinema, o fato de obras literárias ganharem versões fílmicas, geralmente traz à tona eternas discussões a respeito da fidelidade entre a obra original e a adaptação, despertando no público o senso crítico de julgamento que tende a favorecer a obra literária. O roteiro criado na mente dos leitores, principalmente dos fãs mais envolvidos com as histórias e personagens, é diferente do roteiro criado pelos diretores para ser comercializado pela indústria cinematográfica, embora grande parte dos leitores considere que a sua versão é melhor e acaba se recusando a aceitar o fato de que é impossível comparar o livro ao filme. Trata-se de duas obras completamente distintas.

Pensando na necessidade de compreender algumas etapas do processo de criação de uma adaptação considerou-se a busca por estudos linguísticos e semióticos que abordam a transposição da linguagem. Balogh (2005) discute especificidades da linguagem literária e da linguagem fílmica que, apesar de utilizarem elementos midiáticos diferentes em sua comunicação, apresentam estruturas narrativas capazes de manter a informação original (ideia principal) a ser transmitida. A autora, portanto, toma como base os estudos do linguista Greimas⁴, aplicados ao nível intertextual,

⁴Para Greimas (SILVA, 2010, p.54), a estrutura elementar da significação apresenta uma categoria denominada como quadrado semiótico e baseia-se na aproximação, comparação e afastamento de elementos que, mesmo sendo diferentes, apresentam algum tipo de relação e que, portanto podem ser organizados em uma categoria, por exemplo: a categoria do gênero: masculino/feminino. Assim, para a compreensão de um termo é necessária a aproximação de outro parcialmente diferente. Aplicada ao contexto do desenvolvimento narrativo a estrutura elementar permite o desenrolar da história a partir da

para compreender a significação dos dois tipos de textos envolvidos, defendendo o processo de transmutação da linguagem a partir das conjunções e disjunções. Em outras palavras, discute-se a necessidade de aproximar elementos responsáveis pelo trânsito intertextual para que, em um segundo momento, sejam encontrados elementos responsáveis pelo distanciamento entre as duas obras a fim de que conquistem suas autonomias como produções distintas.

Assim, identificou-se também a necessidade de conhecer um pouco mais sobre o roteiro a partir das discussões de Surrell (2009). Em sua obra, o autor apresenta elementos narrativos frequentemente utilizados na produção dos clássicos da Disney, que geralmente são adaptações de mitos, contos de fadas e obras literárias.

Assim, estas duas obras – de Balogh (2005) e Surrell (2009) – foram utilizadas como base para o desenvolvimento deste projeto por apresentarem duas visões sobre o assunto que se complementam. As discussões teóricas de Balogh são abordadas em exemplos reais por Surrell e, por isso, contribuem para a compreensão da obra discutida neste artigo: “Alice no País das Maravilhas” (2010), que inclusive é um filme da Disney.

1.1 As Estruturas Narrativas como elementos conjuntivos e disjuntivos

Cada linguagem apresenta características particulares e distintas que ora restringem, ora permitem maior liberdade no processo de contar uma história. No caso da adaptação da literatura para o cinema, enquanto a primeira linguagem recorre ao domínio da língua e à expressão por meio de palavras, a segunda é considerada mais complexa por abordar o campo das imagens com movimento e áudio, caracterizando assim uma comunicação que estimula além da visão, a audição.

Balogh (2005, p. 48) classifica a adaptação como um processo de tradução intersemiótico, pois “pressupõe a passagem de um texto caracterizado por uma substância de expressão homogênea – a palavra –, para um texto no qual convivem substâncias da expressão heterogêneas” – imagem e som. De acordo com Surrell (2009) e Campos (2009), enquanto a literatura “diz”, o cinema “mostra”.

A palavra escrita apresenta um caráter subjetivo que permite tantas interpretações quantas os leitores possam atingir e, com isso, tem a capacidade de instigar a imaginação. A palavra

passagem de um estado a outro (oposto) graças a um processo de transformação. Por exemplo: “se o estado 1 tiver a ver com *doença*, o estado 2 poderá ligar-se à *cura* – mas não à *riqueza*”.

“cachorro”, por exemplo, é abrangente e pode designar qualquer cachorro, tudo depende da interpretação de cada indivíduo e da sua experiência de vida; já a imagem ajuda a definir exatamente as características que definem as especificidades do animal, aproximando-o da realidade, mesmo se tratando de uma realidade “manipulada” para se adequar ao filme. Muitas palavras são necessárias para expressar uma ideia ou descrever um fato, enquanto uma imagem bem trabalhada é suficiente para comunicá-los, embora esta mesma imagem possa apresentar ambiguidades em algumas situações justamente por não recorrer a diálogos e mesmo palavras que as expliquem.

O processo de adaptação não considera a tradução individual de palavras ou frases, mas os significados e os discursos que existem além dessas estruturas, considerando o sentido do todo. Assim, ainda conforme Balogh (2005), a adaptação é classificada como um processo intertextual cujos principais elementos que garantem o trânsito entre as duas linguagens são as estruturas narrativas. O roteiro, portanto, é considerado o formato intermediário que permite a transição da narrativa literária para a narrativa fílmica, principalmente por envolver o mesmo sistema de signos da obra de referência (palavra escrita) e, ao mesmo tempo, ser a base fundamental da criação do filme. O roteiro, segundo Campos (2009, p. 328) é considerado o “esboço de uma narrativa que será realizada através de imagens e sons numa tela de cinema ou TV”.

Balogh (2005) justifica a compreensão do sentido da obra de referência na obra adaptada a partir da estrutura elementar greimasiana, que envolve primeiramente o reconhecimento de semelhanças entre elementos da obra literária e da obra fílmica, responsáveis por aproximar os textos e validar a origem do filme – conjunções – para estabelecer em um segundo momento as diferenças que permitem à obra fílmica conquistar a sua autonomia e se distanciar do livro – disjunções.

Conforme citado anteriormente, o principal elemento conjuntivo que permite a aproximação entre as obras é a estrutura narrativa. A adaptação só se configura como tal a partir do reconhecimento dos elementos essenciais que permitem que a história seja reconhecida pelo público. Segundo Campos (2009), a adaptação é caracterizada por uma reestruturação narrativa de uma trama principal, pensando principalmente na preservação de tramas secundárias importantes para o desenvolvimento da história e na manutenção do tema, premissa e perfil dos personagens centrais, suas motivações e objetivos. Outros elementos, no entanto, como: tempo, lugar, gênero, estratégia ou o formato da narrativa original podem ser mudados sem que a obra perca sua característica de adaptação.

Depois de ter os elementos conjuntivos definidos, o próximo passo é buscar os elementos disjuntivos, responsáveis pela individualidade e pelas especificidades das obras escolhidas no processo de transmutação. O processo de adaptação não se restringe apenas a contar a história da mesma forma como acontece na obra original, como uma ilustração, ele permite uma análise diferente daquela realizada pelo autor, abrindo a possibilidade da construção de uma nova versão baseada no ponto de vista e na interpretação do diretor. Este tem liberdade para manipular a narrativa original, ou seja, imaginar, criar, alterar, enriquecer e eliminar elementos, porém sem se desviar do tema. De acordo com Surrell (2009), a partir do momento em que uma obra literária serve de fonte para a produção de um roteiro de cinema, ela deve ser encarada de fato como uma referência, um ponto de partida, o que significa permitir as mudanças necessárias no conteúdo criativo para se produzir uma nova narrativa. No caso, a história, o espaço, o tempo e os personagens são deslocados do seu molde original de livro para sua nova existência no projeto de filme.

Uma adaptação fílmica só atinge a sua autonomia como obra justamente quando apresenta divergências que permitem distingui-la da obra de referência. Isto é justamente o que caracteriza o elemento disjuntivo.

O filme adaptado deve preservar em primeiro lugar a sua autonomia fílmica, ou seja, deve-se sustentar como obra fílmica, antes mesmo de ser objeto de análise como adaptação. Caso contrário, corresponderá ao que se costuma chamar significativamente de tradução 'servil' ou 'meramente ilustrativa'. (BALOGH, 2005, p. 53).

Assim, observa-se que as estruturas narrativas apresentam-se tanto como elementos conjuntivos quanto como elementos disjuntivos, sendo essenciais no processo de transposição e, portanto, de adaptação e criação.

1.1 A jornada do herói

O processo de adaptação está relacionado principalmente ao contexto sociocultural em que tanto a obra original e seu autor, quanto a obra adaptada e seu criador, estão inseridos. Toda obra reflete, muitas vezes de forma inconsciente, as influências sociais e culturais vivenciadas por seu autor no momento histórico em que foi criada. Com o passar do tempo, no entanto, as práticas e costumes daquela época se perdem ou são esquecidos graças a um processo natural e rápido de modificação da sociedade. A adaptação então assume a função de resgatar e revitalizar, além de obras antigas,

histórias e contos populares e de fazer com que se adéquem às necessidades da culturareceptora e ao perfil do público que deseja atingir. Há uma troca de elementos culturais, sendo que o material resgatado sofre influência do meio contemporâneo e também o influencia.

Os maiores conflitos vividos por personagens de diferentes histórias do cinema são baseados principalmente no *monomito* ou “jornada do herói” (CAMPBELL, 1997). A jornada do herói tem origem nos mitos criados por diferentes culturas do mundo todo desde os tempos antigos até os dias de hoje, e é considerada matéria-prima da maior parte das histórias e crenças populares, incluindo as religiões, filosofias e artes, principalmente por inspirar e despertar a criatividade, o que faz com que frequentemente seja retomada a partir das mais variadas formas de representações e manifestações humanas, seja a partir da arte (peças de teatro, obras literárias, filmes, entre outras) ou mesmo na mente (sonhos).

Por estar relacionada a conflitos psicológicos sobre a existência humana e a relação do indivíduo com a sociedade, como a busca pelo “eu”, a conquista da liberdade e independência, os principais momentos em que o ser humano vive esse tipo de experiência corresponde à fase de crescimento, que envolve o desligamento da figura materna, o abandono da infância e a iniciação na vida adulta. Assim, de modo geral os mitos ilustram o difícil caminho da transformação e estão relacionados a elementos simbólicos de evolução humana.

O inconsciente envia toda espécie de fantasia, seres estranhos, terrores e imagens ilusórias à mente – seja por meio dos sonhos, em plena luz do dia ou nos estados de demência; pois o reino humano abarca, por baixo do solo da pequena habitação, comparativamente corriqueira, que denominamos consciência, insuspeitadas cavernas de Aladim. (CAMPBELL, 1997, p.18-19).

De acordo com autor, estes conflitos tão comuns permanecem inativos na mente até receberem algum tipo de estímulo externo, geralmente sensorial, que serve como propulsor para que comecem a surgir novamente na mente do indivíduo sob diferentes formas. “Os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte.” (CAMPBELL, 1997, p. 15). Esses elementos funcionam como ameaças às bases seguras sob as quais foi construída a percepção do próprio ser ou de família, e convidam para uma aventura em busca da “descoberta do eu”. A antiga compreensão de mundo é então destruída e dá lugar a uma percepção de vida mais segura e completa.

A jornada do herói é apresentada por Surrell (2009) em três atos baseados em momentos da construção da narrativa cinematográfica e ilustrada metaforicamente como o momento em que o personagem é apresentado a uma nova realidade e “colocado no alto de uma árvore”; o momento em que deve adquirir conhecimento e enfrentar desafios, quando “pedras são atiradas” nele, obrigando-o a desviar-se, embora algumas o atinjam; e o momento em que é “descido da árvore” de volta para a segurança.

Em outras palavras, o herói recebe de um mentor ou ser superior um chamado para viver uma aventura, o que exige a saída da sua zona de conforto, embora se recuse a aceitar a sua missão. O primeiro ato é marcado por algum fato ou elemento decisivo que convence ou obriga o herói a aceitar a aventura. No segundo ato, o herói se afasta do mundo que conhece e parte para o submundo, um local extraordinário e desconhecido onde encontra seres fantásticos que o auxiliam, mas também se depara com perigosos desafios e intensas dificuldades psicológicas, emocionais e físicas enquanto se aventura nesse mundo. Todos os enfrentamentos e encontros são encarados como novos aprendizados.

O herói toma conhecimento da grande ameaça que deve enfrentar. O terceiro ato apresenta o maior momento de tensão, o clímax da história, quando acontece a batalha entre o protagonista e o antagonista. O herói consegue superar a batalha e ganha o direito de retornar para o seu mundo (mas também pode ficar, caso este seja o seu desejo), levando consigo o prêmio e os conhecimentos que mudarão a sua vida e/ou a do seu povo. O retorno expressa o seu nascimento para o mundo.

As narrativas baseadas na jornada do herói são responsáveis por resgatar estruturas míticas e personagens arquetípicos, trazendo-os para o mundo convencional por meio dos filmes, principalmente porque as histórias nunca estão “prontas” e necessitam de um refinamento para se adequarem ao formato de roteiro e de narrativa cinematográfica, destinados ao entretenimento e enriquecimento cultural do público.

Hoje, as plateias entram no cinema com certa expectativa, e para elas o essencial é uma narrativa consistente, com começo, meio e fim muito bem definidos. De modo geral, o espectador comum deseja ter a experiência de uma história completa, bem-acabada, com personagens, situações e temas acessíveis, e uma narrativa atraente, cheia de conflitos, com as emoções e o drama que deles emanam. É isso que lhe proporciona uma válvula de escape da vida cotidiana e o que ele deseja encontrar quando vai ao cinema. (SURRELL, 2009, p. 23).

Grandes sagas que marcaram a história do cinema, como Star Wars e a maior parte das animações clássicas da Disney, são exemplos de variações da jornada do herói, apresentando temas fortes e

motivadores que geralmente abordam a busca pelo “estado permanente de tornar-se” e da busca pelo “eu”. No caso, o diretor é responsável por identificar os temas e usá-los como ponto de partida para a criação de uma versão ainda melhor.

1.2 O universo de Alice

Apesar de pensadas especialmente para o público infantil, as histórias de Alice criadas por Carroll causam temor em muitas crianças de épocas recentes, graças aos personagens e situações considerados assustadores ou frutos de um pesadelo, e não de um sonho, como era a pretensão inicial do autor na época em que viveu. Atualmente, estas obras são consideradas difíceis de serem entendidas até mesmo por leitores adultos, devido à grande quantidade de elementos simbólicos que carregam e à alta complexidade dos seus enigmas, que abrem espaço para milhares de interpretações, sejam elas políticas, metafísicas, freudianas e até mesmo psicanalíticas, de acordo a edição comentada de Alice no País das Maravilhas. (GARDNER in CARROLL, 2002).

No processo de criação da obra fílmica Alice no País das Maravilhas (2010), Tim Burton optou por mesclar elementos de três histórias distintas na construção da sua versão, considerando duas obras de Carroll que retratam as aventuras de Alice, sendo a primeira publicação – Aventuras de Alice no País das Maravilhas, de 1865, e a segunda obra – Alice Através do Espelho, de 1872, além do famoso poema *nonsense* Jabberwock (traduzido para a língua portuguesa como Pargarávio), publicado em 1855 em um pequeno periódico que Carroll escrevia, relançado com menor destaque na obra Alice Através do Espelho, que pode ser considerado como uma terceira obra.

Desde o surgimento do cinema até os dias de hoje, foram criadas mais de vinte adaptações da história de Alice baseadas na obra literária original, sendo a maioria voltada para a primeira obra publicada de Lewis Carroll (Aventuras de Alice no País das Maravilhas). Tais versões foram produzidas em diferentes países, com diferentes culturas e acompanharam a evolução do cinema desde 1903, ainda na época do cinema mudo e monocromático, passando por uma das versões mais conhecidas, se não a mais conhecida, a animação clássica da Disney de 1951, até a mais recente do diretor Tim Burton, lançada em 2010, que conta com recursos de animação e *live-action* simultaneamente e utiliza técnicas digitais avançadas de produção e pós-produção.

A maioria dessas versões, no entanto, buscou preservar a história, tratando-a de forma muito aproximada do livro, quase como uma ilustração. Uma particularidade importante das aventuras de

Alice é o uso de poemas, paródias, expressões e gírias de uma época e região muito específicas, que faziam parte da realidade de Carroll, porém acabaram se perdendo ao longo dos anos. É possível que a complexidade de compreender estes termos tenha criado algumas barreiras no processo de tradução para outras línguas e adaptação para outras mídias, tornando a obra intocável e presa à sua forma original na busca de preservar o seu sentido, conforme pode ser observado em produções que, embora criadas por diretores diferentes, apresentam muitas semelhanças na sequência de seus roteiros.

A versão de Burton chama a atenção pela abordagem diferente que traz da obra original. O filme não visa obrigatoriamente ilustrar a história, diferentemente disto, a principal preocupação do diretor foi trazer uma releitura e uma nova percepção da obra, principalmente ao abordar o poema que nunca havia sido trabalhado antes em outras versões como uma base essencial para a sua história.

Burton afirmou na época que achava que a história original tinha uma menina correndo de uma coisa louca para outra sem uma conexão sentimental, por isso gostaria de fazer com que houvesse uma história e mais profundidade psicológica em vez de apenas eventos separados. (WOODS, 2011, p. 328).

Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho (CARROLL, 2009) apresentam similaridades em seus temas e em diversas situações pelas quais a personagem se aventura. Trata-se da busca pelo autoconhecimento de Alice. Em ambas as histórias, a personagem atravessa portais que a levam para um mundo extraordinário e repleto de criaturas fantásticas com os quais interage, geralmente questionadores sobre quem ou o quê Alice realmente é. Por ser muito curiosa, a garota se aventura a descobrir mais sobre aquele universo, aprofundando-se até finalmente deparar-se com os maiores apuros e retornar para o mundo real, daquilo que percebe ser um sonho. Observa-se que em nenhuma das duas histórias acontece de fato um confronto final, já que quando as situações tornam-se complicadas Alice simplesmente acorda. O poema *Pargarávio*, no entanto, trata justamente do momento de batalha em que um campeão enfrenta um monstro e ganha o direito de retornar ao seu local de origem, o que geralmente caracteriza o clímax de uma história baseada na jornada do herói.

A versão de Burton (ALICE..., 2010) retoma as histórias de Alice como uma variação da jornada do herói a partir da reconstrução da narrativa original. Nela, Alice se apresenta como uma moça de 19 anos que deve lidar com o crescimento e a chegada à vida adulta e é como se 13 anos tivessem se passado desde a primeira vez em que estivera no País das Maravilhas. De acordo com Burton, não se trata de uma continuação, mas de uma versão totalmente nova.

O primeiro ato é marcado por uma grande festa em que Alice é pedida em casamento por um rapaz por quem não sente atração e não tem tanta afinidade, filho do sócio de seu falecido pai. Todos os convidados esperam que Alice aceite, e ela se sente pressionada diante de diversos apontamentos feitos pela irmã a respeito do seu futuro já estar decidido. Alice, que não aceita facilmente regras impostas, confusa, ela foge seguindo o Coelho Branco até um buraco profundo que a leva para o País das Maravilhas.

No segundo ato, Alice chega ao novo mundo e encontra criaturas fantásticas que questionam a sua identidade, recebendo a missão de matar o monstro Jaguadarte com uma espada (Vorpal) para provar que é realmente quem diz ser. Segundo o oráculo, a paz daquele mundo só seria alcançada com a morte do monstro e a vitória da Rainha Branca, que teve seu reinado roubado pela malvada Rainha Vermelha. Alice se recusa a cumprir o seu papel, porém aos poucos vai se envolvendo com os personagens e com o universo do País das Maravilhas. A jovem se envolve na busca pela espada Vorpal e se convence em assumir a sua missão depois de passar por diversas dificuldades.

No terceiro ato acontece a batalha final em que Alice enfrenta o monstro, o destrói e atinge o seu objetivo de fazer justiça e restabelecer a paz, ganhando assim o direito de retornar para o seu mundo. Ao ver-se de volta, enfrenta os problemas deixados para trás e sente-se segura para tomar decisões a respeito do caminho a seguir, recusando o casamento para o qual não se sentia pronta e assumindo os negócios do pai.

Durante todo o tempo em que Alice encontra-se no mundo das Maravilhas, suas ações são movidas pela necessidade de superar o conflito existencial envolvendo a sua identidade e conquistar a sua liberdade de escolha, principalmente com relação ao seu destino.

1.3 Os objetos simbólicos – narrativa cinematográfica

No cinema, os diálogos não são os únicos recursos capazes de contar a história. A linguagem cinematográfica apresenta uma enorme variedade de matérias de expressão (fotografia, paleta de cores, produção de objetos, enquadramento, iluminação, movimento de câmeras, cenografia, figurino, locação) que contribuem para a construção da narrativa.

As imagens têm o papel de representar tudo aquilo que não pode ser dito a partir de diálogos ou palavras, no entanto, elas têm o poder de instigar diversas possibilidades de interpretação no

espectador, o que garante que uma grande variedade de enunciados narrativos seja criada a partir de um único plano. Em uma situação em que o personagem encontra-se perdido e com medo, por exemplo, a opção de utilizar um cenário degradado, com pouca iluminação, sons abafados e recorrer a um movimento de câmera que sugere uma aproximação que pode ser considerada muito mais eficiente e envolvente para o público do que recorrer a um diálogo em que afirme: “Estou com medo”.

O uso de elementos simbólicos contribui para o direcionamento das ideias que o diretor pretende transmitir e as suas repetições servem como estímulo que reforça essas ideias ao agir no subconsciente do espectador ao longo do filme. Eles são frequentemente usados na construção do clima de cada cena para expressar pensamentos, sentimentos e inclusive contribuem para que ao final da narrativa o espectador compreenda o tema da obra. Além disso, apresentam flexibilidade para assumir qualquer forma, variando de elementos cenográficos a objetos significativos para o desenvolvimento da história, sendo que o seu significado pode ser oculto, explícito ou ficar subentendido em ações e personagens. O uso desses elementos é considerado mais atraente na comunicação entre a história e o público por expressar fatos de forma sutil e inteligente, convidando-o a participar da história junto com o personagem e por deixar pistas que permitem a descoberta de enigmas, evitando assim que sintam tédio e cansaço.

Muitos elementos simbólicos não estão aparentes, embora toquem o subconsciente da plateia e intensifiquem sua experiência da história, ainda que não tenham consciência enquanto o fato acontece. Essa marca especial do simbolismo pode assumir a forma de qualquer coisa que transmita mais alguma importância, além do que está óbvio para todos, quer seja um objeto tematicamente significativo, uma paleta de cores cuidadosamente escolhida, ou até mesmo uma característica física de um personagem. (SURRELL, 2009, p. 157-158).

Campbell, no entanto, alerta que os símbolos não têm o seu significado unificado, por isso não podem ser considerados verdades absolutas. Diferente disso, são “abordagens possíveis” verificadas a partir da repetição de alguns elementos em contextos similares (geralmente mitos e contos folclóricos) em diferentes culturas no mundo e que, por isso, permitem que paralelos sejam estabelecidos. No entanto, nada impede que em algumas sociedades um elemento ganhe interpretações diferentes, por isso a associação pelo número de repetições prevalece. “Os velhos mestres sabiam do que falavam. Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido.” (CAMPBELL, 1997, p. 11).

1.4 O universo simbólico de Alice

Conforme citado anteriormente, a obra literária original de Alice no País das Maravilhas apresenta diversos objetos simbólicos relacionados principalmente à cultura da época e do local e às experiências de vida de Carroll e Alice, tanto que diversos personagens representam pessoas que faziam parte de seus círculos sociais e diversas passagens se relacionam a aventuras e momentos que o autor e a sua melhor amiga criança passaram juntos, de acordo com as análises da vida do autor compiladas por Gardner (in CARROLL, 2002).

No processo de adaptação é possível observar que Burton resgata alguns elementos representativos na identificação de cada uma das histórias de Carroll e que apresentam significados simbólicos marcantes, garantindo a eles um novo tratamento ou reforçando-os. Esses elementos ressurgem com novos significados relacionados à jornada do herói e contribuem para a compreensão dos sentimentos da protagonista e do tema da história ao longo do filme.

A história de Alice é marcada por diversas passagens: do mundo real para o mundo fantástico, de pequena a grande e o inverso (mudança de tamanho), de uma situação para outra não relacionada logicamente; além de carregar significados ocultos, como o processo de crescimento e o “deixar e ser criança” principalmente. No roteiro do filme, o diretor buscou contar a história de forma mais lógica, a partir de personagens e fatos emocionalmente interligados, não mais como uma sequência de fatos aleatórios como na obra de referência. Assim, essas passagens tornam-se definidas e mais claras, principalmente se analisadas considerando a jornada do herói.

Pensando na jornada do herói como uma estrutura de roteiro que pode ser dividida em três atos principais, as principais situações são: partida para o novo mundo (retiro), enfrentamento dos desafios e batalha final. Na obra Alice no País das Maravilhas, uma das passagens mais marcantes é a longa queda pela toca de coelho que leva Alice a outro mundo e aí inicia a sua aventura. Em Alice Através do Espelho, a personagem deve percorrer as casas de um tabuleiro de xadrez como num jogo para chegar ao lado oposto e tornar-se rainha. No poema Pargarávio, o monstro deve ser morto por uma espada. Assim, têm-se os três objetos escolhidos para estudo: o buraco (toca de coelho), a espada e o tabuleiro de xadrez (campo de batalha):

Jornada do Herói – Momento 1: Partida para o novo mundo

Elemento representante: Toca do coelho / Buraco

Obra: Alice no País das Maravilhas

Jornada do Herói – Momento 2: Enfrentamento dos desafios

Elemento representante: Espada

Obra: Jabberwock (Pargarávio)

Jornada do Herói – Momento 3: Batalha Final

Elemento representante: Tabuleiro de Xadrez / Campo de batalha

Obra: Alice Através do Espelho

2 MÉTODO

Esta pesquisa foi desenvolvida inicialmente a partir da leitura das obras originais de Carroll (2009) a respeito de Alice: Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho e do acompanhamento de algumas versões fílmicas adaptadas desta obra, sendo considerada como objeto de estudo apenas a última, até o momento do desenvolvimento deste artigo, lançada pela Disney e dirigida pelo diretor Tim Burton (ALICE..., 2010).

Para embasamento da pesquisa foram levantadas premissas teóricas envolvendo o processo de transposição de linguagens (considerando a literatura e o cinema), a construção de roteiro e de narrativa, os elementos simbólicos como auxiliares no processo de construção da história e o *monomito* ou jornada do herói, como estrutura narrativa resgatada frequentemente em manifestações artísticas, principalmente no cinema.

Buscou-se, portanto, estabelecer aproximações e distanciamentos entre a forma como os elementos simbólicos foram trabalhados na obra literária e como foram apresentados na versão de Tim Burton (ALICE..., 2010). Considerou-se principalmente a característica aproximativa e marcante dos elementos simbólicos, que garantem o vínculo entre a adaptação e as obras originais, e também buscou-se observar esses mesmos elementos a partir de um novo tratamento de distanciamento e autonomia, considerando a sua tendência a voltar-se para o contexto sociocultural atual a partir da estrutura narrativa da jornada do herói proposta pelo diretor.

3 RESULTADOS

A partir das teorias estudadas, foi possível analisar individualmente cada um dos objetos escolhidos, considerando o contexto da sua participação tanto no filme quanto na literatura, o seu papel no processo de desenvolvimento da narrativa considerando os principais momentos que caracterizam a jornada do herói e as definições simbólicas às quais estão associados.

3.1 Buraco: o portal para o Mundo das Maravilhas

A aventura de Alice é movida essencialmente pela descoberta do Mundo das Maravilhas, pela busca da sua própria identidade e de um meio de retornar ao seu mundo, portanto, a todo o momento, a garota encontra-se em trânsito de um local ao outro à procura do caminho certo a tomar enquanto mergulha mais profundamente naquele universo. Alice sabe que se trata de um sonho, porém o processo de imersão no universo onírico é representado por Carroll e também por Burton como uma queda em um buraco que se assemelha a um poço muito profundo até o novo mundo. Tanto na obra literária quanto na obra fílmica, este elemento apresenta esta mesma função e sua importância é fundamental para o desenvolvimento da história.

Ao longo das histórias, tanto o autor quanto o diretor utilizaram diversos elementos cenográficos simbólicos que remetem às passagens de Alice para outras situações. Além do buraco, é possível encontrar corredores, portões e portas, por exemplo. Como objeto de estudo, optou-se por abordar apenas o buraco por ser o principal símbolo de transição entre os dois mundos com o qual Alice se depara. Os demais símbolos são usados nas passagens pelas quais a garota deve superar já no momento de exploração do Mundo das Maravilhas, tanto que o buraco conduz a um caminho vertical para o centro da Terra, enquanto os demais conduzem a personagem por caminhos horizontais no mesmo plano.

No livro, Alice segue o Coelho Branco até a sua toca e cai em um poço muito profundo. A queda é tão longa que ela tem tempo para pensar em diversas explicações para o ocorrido, porém as ideias começam a ficar desordenadas na sua mente, perdendo o sentido. Além disso, o poço não se encontrava vazio, escuro e assustador, mas repleto de móveis e objetos decorativos nas paredes que garantiam um ambiente similar a uma sala, tornando-se quase “aconchegante”. O texto ainda induz

a acreditar que o ambiente estivesse até mesmo iluminado, já que a garota conseguia identificar os objetos pelos quais passava ao longo da queda.

Por um trecho, a toca de coelho seguia na horizontal como um túnel, depois se afundava de repente, tão de repente que Alice não teve um segundo para pensar em parar antes de se ver despencando num poço muito fundo. Ou o poço era muito fundo, ou ela caía muito devagar, porque enquanto caía teve tempo de sobra para olhar à sua volta e imaginar o que iria acontecer em seguida. Primeiro tentou olhar para baixo e ter uma ideia do que a esperava, mas estava escuro demais para se ver alguma coisa; depois olhou para as paredes do poço, e reparou que estavam forradas de guarda-louças e estantes de livros; aqui e ali, viu mapas e figuras penduradas em pregos. (CARROLL, 2009, p. 14).

Na obra fílmica, ao receber o convite de noivado, as informações ficam muito confusas na mente de Alice, o que a deixa sem saber exatamente o que fazer, e por isso a garota foge, seguindo o Coelho Branco até cair no extenso buraco de acesso ao País das Maravilhas. As características do buraco são descritas da mesma forma como no livro, com diversos móveis como elementos decoradores. A cena pode ser observada nas Figuras de 1 a 4.



Figura 1: Curiosa, Alice tenta ver para onde o coelho foi.
Fonte: Alice... (2010, 13'23'').

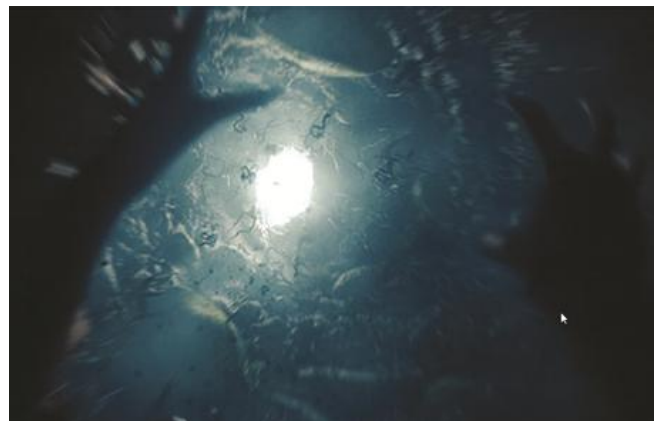


Figura 2 – Alice perde o equilíbrio e cai no buraco.
Fonte: Alice... (2010, 13'32'').



Figura 3: Nas paredes do buraco, Alice percebe que existem diversos objetos de decoração.
Fonte: Alice... (2010, 13'57'').

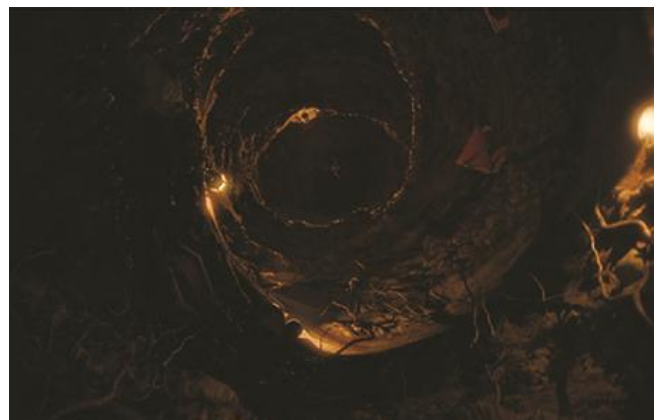


Figura 4: Alice desce durante um longo tempo em uma queda vertiginosa pelo buraco.
Fonte: Alice... (2010, 14'10'').

De acordo com o dicionário de símbolos (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 148-149), o buraco apresenta as seguintes definições:

Símbolo da abertura para o desconhecido: aquilo que desemboca no outro lado (o além em relação ao concreto) ou que desemboca no oculto (o além em relação ao aparente) [...]. O buraco permite que uma linha passe através de outra linha (coordenadas no plano dimensional) [...]. No plano do imaginário, o buraco é mais rico de significado que o simples vazio: é repleto de todas as potencialidades daquilo que o preencheria ou que passaria por sua abertura; é como a espera ou a súbita revelação de uma presença. [...] por onde passa o nascimento ao mundo, e uma porta do mundo, por onde a morte permite que se escape das leis daqui da terra. [...] abre o interior ao exterior, abre o exterior ao outro.

Ainda conforme os autores, considerando o plano biológico, o buraco também representa o local por onde acontece o nascimento, como uma passagem do mundo interior para o mundo exterior, porém não se limita apenas ao nascimento de uma criança, mas sim de uma ideia. Além disso, de acordo com o plano psicológico, está relacionado à espiritualização, ou seja, a conexão com o céu, a passagem entre os dois mundos.

Na jornada do herói, os elementos que servem como portais entre os mundos são de extrema importância, pois ao aceitar o chamado, o herói deve passar por um processo de afastamento do mundo em que vive e se aventurar em um novo, onde passará por um processo de aprendizagem. De acordo com Campbell (1997), esse processo geralmente é comparado ao ritual de iniciação promovido por diversas sociedades primitivas para celebrar momentos de passagem para uma nova etapa, principalmente na fase de amadurecimento para a vida adulta ou mesmo o casamento, por exemplo. O herói deixa para trás as bases que fundamentaram todas as suas crenças até então e se afasta daquilo que considera seguro, pois todo o conhecimento que adquiriu não se aplica neste mundo desconhecido que precisa desbravar. Estes lugares são geralmente representados como florestas, terras distantes, reinos subterrâneos, mundos acima do céu ou no fundo do mar, por exemplo. É como se o herói deixasse de existir para o mundo e até mesmo é anunciado como morto por um período antes de retornar para a vida trazendo os seus aprendizados.

O primeiro passo, a separação ou afastamento, consiste numa radical transferência da ênfase do mundo externo para o mundo interno, do macrocosmo para o microcosmo, uma retirada, do desespero da terra devastada, para a paz do reino sempiterno que está dentro de nós. Mas esse reino, como nos ensina a psicanálise, é precisamente o inconsciente infantil. Este é o reino no qual penetramos durante o sono. Carregamo-lo dentro de nós eternamente. Todos os ogros e auxiliares secretos de nossa infância

habitam nele, lá reside toda a mágica da infância. E, o que é mais importante, todas as potencialidades vitais que jamais conseguimos levar à realização adulta, aquelas outras partes de nós mesmos, aí estão; pois essas sementes douradas não parecem. Se pelo menos uma ínfima parcela dessa totalidade perdida pudesse ser trazida à luz do dia, experimentaríamos uma maravilhosa expansão dos nossos poderes, uma vivida renovação da vida. [...] Numa palavra: a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, [...] entre o verdadeiro e o falso. (CAMPBELL, 1997, p. 25).

Alice se depara com o buraco em dois momentos de confusão psicológica pelos quais passa, responsáveis pelo início a história, sendo que na obra literária esse desconforto é trazido pela sonolência e na obra fílmica é desencadeado por um fator externo que abala Alice e exige dela decisões às quais não está preparada para tomar, exigindo respostas complexas e criando conflitos em sua mente. Assim, o buraco representa a passagem do mundo real para o mundo dos sonhos (inconsciente), como pode ser percebido já no momento em que se depara com os objetos decorativos deslocados de seu contexto comum.

Na obra fílmica essa passagem está diretamente associada à jornada do herói, permitindo que a antiga personagem morra para garantir o nascimento de uma heroína ao longo do desbravamento do novo mundo. Além disso, o buraco também é apresentado no processo de retorno de Alice para o seu mundo como uma nova figura, renovada e esclarecida graças ao aprendizado que conseguiu adquirir e pronta para enfrentar os problemas que a afligiam e a amedrontavam.

1.4.2 Espada: a busca de Alice

A espada é um elemento fundamental no poema Pargarávio (CARROLL, 2009, p. 171-174) por ser a responsável pela morte do monstro, porém por ser uma obra curta e também por não ser o foco da obra Alice Através do Espelho, em que é retomada, não existem grandes passagens e explicações a seu respeito além do que é descrito no próprio texto de origem:

PARGARÁVIO

Solumbrava, e os lubriciosos touvos
Em vertigiros persondavam as verdentes;
Trisciturnos calavam-se os gaiolouvos
E os poverdidos estriguilavam fientes.

‘Cuidado, ó filho, com o Pargarávio prisco!
Os dentes que mordem, as garras que fincam!
Evita o pássaro Júbaro e fuge qual corisco
Do frumioso Capturandam’.

O moço pegou da sua espada vorpeira:
Por delongado tempo o feragonista buscou.
Repousou então à sombra tuntumeira,
E em lúmbrios reflaneios mergulhou.

Assim, em turbulosos pensamentos quedava
Quando o Pargarávio, os olhos a raislucar,
Veio flamiscuspindo por entre a mata brava.
E borbuhlava ao chegar!

Um, dois! Um, dois! E inteira, até o punho,
A espada vorpeira foi por fim cravada!
Deixou-o lá morto e, em seu rocim catunho,
Tornou galorfante à morada.

‘Mataste então o Pargarávio? Bravo!
Te estreito no peito, meu Resplendoroso!
Ó gloriandei! Hosana! Estás salvo!’
E na sua alegria ele riu, puro gozo.

Solumbrava, e os lubriciosos touvos
Em vertigiros persondavam as verdentes;
Trisciturnos calvam-se os gaiolouvos
E os poverdidos estriguilavam fientes.



Figura 5: Ilustração do poema Pargarávio. Alice lutando contra o monstro.
Fonte: Carroll (2002, p. 144).

Na versão de Burton, ao chegar ao País das Maravilhas, Alice é informada sobre a sua missão de matar o monstro Jaguadarte para restabelecer a paz no reino e para retomar o direito da Rainha Branca ao governo. No entanto, a única forma de mata-lo é utilizando a Espada Vorpal (Figura 6), pertencente à Rainha Branca. A espada, no entanto, havia sido tomada pela Rainha Vermelha, e desde então se encontrava escondida no castelo sob a sua posse. Alice é julgada como não sendo aquela que todos esperavam, conforme pode ser observado em um dos trechos: “Coelho Branco: Desvende isso pra nós Absolém, ela é a verdadeira Alice? Absolém: Nem de longe”. (ALICE..., 2010, 22’13’’).



Figura 6: Batalha de Alice contra o Jaguadarte ilustrada pelo oráculo.
Fonte: Alice... (2010, 79’10’’).

A princípio Alice não demonstra interesse em se envolver no conflito, tendo a intenção apenas de acordar de seu sonho e retornar para casa, principalmente porque sua missão requer que enfrente e mate uma criatura, ato que acredita não ser capaz de realizar. No entanto a personagem se depara com o Chapeleiro, que lhe conta a respeito da decadência do Mundo das Maravilhas desde que a Rainha Vermelha assumira o poder e roubara a coroa e a espada Vorpal (Figura 7). Ele afirma acreditar na verdadeira identidade de Alice e na sua figura como uma forma de restabelecer a justiça e salvar aquele mundo, porém a garota afirma novamente que não vai matar o Jaguadarte, despertando a discussão:

Alice: Eu não vou matar nada, eu não mato, pode tirar essa ideia da sua mente. [...]

Chapeleiro: Você não é a mesma de antes. Você era muito mais *muíteza*. Você perdeu a sua *muíteza*.

Alice: Minha *muíteza*?

Chapeleiro: Aí dentro. Falta alguma coisa. (ALICE..., 2010, 32’04’’).



Figura 7: A Espada Vorpal é roubada pela Rainha Vermelha.
Fonte: Alice... (2010, 40'05'').

Ao longo da narrativa, Alice começa a se envolver com o País das Maravilhas e seu foco passa a ser resgatar o Chapeleiro (preso por defendê-la), e principalmente ajudar os seres fantásticos daquele mundo a derrotarem a Rainha Vermelha, portanto, faz a escolha do seu destino e começa a tomar atitudes por si mesma, sem se deixar influenciar pelo que dizem a respeito do que fazer e que caminhos tomar, conquistando assim a sua independência gradualmente.

Alice: Desde que eu caí naquela toca de coelho só escuto me dizerem o que eu devo fazer e quem eu devo ser. Eu fui encolhida, esticada, esfolada e escondida num bule de chá. Eu fui acusada de ser Alice e de não ser a Alice, mas esse sonho é meu. Eu vou decidir para onde ir a partir de agora. [...]. Eu faço meu destino. (ALICE..., 2010, 43'50'').

Alice parte na sua busca, mas usa uma identidade falsa para conseguir penetrar no castelo da Rainha Vermelha sem ser descoberta. A garota encontra a espada (Figura 8), mas em seguida sua verdadeira identidade é revelada acidentalmente para os inimigos. Até aquele momento, a garota era considerada a “Alice errada”, que perdera a sua “muiteza”, porém o porte da espada condiz com o momento em que passa a ser reconhecida como a “Verdadeira Alice”. Depois de devolver a espada para a Rainha Branca que, enfim, consegue completar a armadura do seu campeão (Figura 9), Alice está quase pronta, mas ainda tem de passar pela provação final e enfrentar seu maior medo: o Jaguadarte.

Absolém: Quem é você?

Alice: Agente já debateu sobre isso. Sou a Alice, mas não a certa.

Absolém: Como sabe?

Alice: Você mesmo disse isso.

Absolém: Eu disse que nem de longe você era a Alice, mas está bem perto de ser a Alice agora. Aliás, você é quase a Alice.

Alice: Ainda assim não mataria o Jaguadarte, mesmo que fosse para salvar a minha vida.

Absolém: Matará. Então sugiro que esteja com a Espada Vorpal na mão quando chegar o Gloriandei. (ALICE..., 2010, 70'20'').



Figura 8: Alice encontra a Espada Vorpal e a recupera no castelo da Rainha Vermelha.
Fonte: Alice... (2010, 63'40'').



Figura 9: Alice entrega a espada para que a Rainha Branca possa completar a armadura.
Fonte: Alice... (2010, 67'37'').

Apesar de resgatar a espada, Alice só recupera totalmente a sua identidade quando se dá conta que todo aquele mundo já fizera parte dos seus sonhos na infância, e decide finalmente empunhá-la no dia esperado (Gloriandei) para matar o Jaguadarte (Figura 10), tendo a total segurança de quem realmente é a partir de uma conversa com Absolém.

Alice: Não me deixa não. Eu preciso da sua ajuda, eu não sei o que fazer.

Absolém: Não posso ajudar se nem sabe quem você é, menina burra.

Alice: Eu não sou burra. Meu nome é Alice, eu vivo em Londres, eu tenho uma mãe chamada Helen e uma irmã chamada Margaret. Meu pai foi Charles Kingsley. Ele tinha um projeto de viajar ao redor do mundo e nada jamais o impediu. Eu sou filha dele. Eu sou Alice Kingsley.

Absolém: Alice, finalmente. Não era tão inteligente na primeira vez que esteve aqui, chamava este lugar de País das Maravilhas. [...]

Alice: Nada disso foi um sonho, foi uma lembrança. Esse lugar existe, assim como você e o Chapeleiro.

Absolém: E o Jaguadarte. Lembre-se: a Espada Vorpal sabe o que fazer, você só tem que empunhá-la. (ALICE..., 2010, 80'30'').



Figura 10: Alice empunha a Espada Vorpal na luta contra o Jaguadarte.
Fonte: Alice... (2010, 86'40'').

A espada é o objeto que move Alice no processo de descoberta deste novo mundo. Trata-se de uma espada que pertence à armadura do campeão da Rainha Branca, portanto composta de uma lâmina esguia de material claro, reluzente e sem manchas (feita de um material nobre e puro), trabalhada com detalhes dourados. Apesar de parecer frágil, é muito resistente e afiada, capaz de decapitar o grande monstro com apenas um golpe.

Por ser o elemento impulsionador de Alice, tomando como referência a jornada do herói, a espada está relacionada com a busca do próprio eu da personagem, como é possível observar ao longo da narrativa e é reforçada ainda mais a partir da sua simbologia.

Em primeiro lugar, a espada é o símbolo do estado militar e de sua virtude, a bravura, bem como de sua função, o poderio. O poderio tem duplo aspecto: o destruidor (embora essa destruição possa aplicar-se contra a injustiça, a maleficência e a ignorância e, por causa disso, tornar-se positiva); e o construtor, pois estabelece e mantém a paz e a justiça. [...] Quando associada à balança, ela se relaciona mais especialmente à justiça: separa o bem do mal, golpeia o culpado. Símbolo guerreiro, a espada é também o da *guerra santa* [...], uma *guerra interior*, [...] é o símbolo do combate pela conquista do conhecimento e a liberação dos desejos; a espada corta a obscuridade da ignorância ou o nó dos emaranhamentos (Govinda). (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 392).

De acordo com Campbell (1997), o novo mundo geralmente representa o próprio labirinto espiritual do herói, que deve ser explorado e descoberto como uma forma de autoconhecimento. O herói se aprofunda cada vez mais no novo mundo e enfrenta dificuldades cada vez maiores. As missões são verdadeiras provações que devem ser superadas a fim de que o herói consiga obter a purificação e os conhecimentos necessários que o preparam para as situações seguintes, onde deve enfrentar a sua maior batalha com o inimigo.

A espada pode ser considerada como símbolo da personalidade e virtudes de Alice, que apesar de aparentar ser frágil, apresenta um grande potencial e é decidida. Tais características se tornam ainda

mais evidentes considerando-se o Jaguadarte como o antagonista representante dos seus medos e inseguranças.

Ao longo da narrativa em diversas passagens o fato de ser a única capaz de enfrentar o monstro pode ser justificado pelas afirmações dos personagens:

a) A espada deve ser Vorpal: “Nenhuma outra espada pode matar o Jaguadarte, de jeito nenhum. Se não for Vorpal ele não morre”. (TweedleDee). (ALICE..., 2010, 22’04’’).

b) Qualquer um que seja o portador no lugar de Alice não obterá sucesso: “Não há outro caçador, de jeito nenhum” (TweedleDee) “Se não for a Alice, ele não morre” (Tweedle Dum). (ALICE..., 2010, 79’15’’).

c) No encontro entre Alice e o Jaguadarte o monstro demonstra que o seu conflito com a espada é algo constante, que já acontecera outras vezes antes: “Minha velha inimiga. Nos encontramos no campo de batalha outra vez” (Jaguadarte) “Nunca nos vimos antes” (Alice) “Não falo com você, portador insignificante. Minha antiga inimiga: a Espada Vorpal” (Jaguadarte). (ALICE..., 2010, 87’00’’).

Pensando na passagem citada, que retrata a conversa com Absolém, no momento em que finalmente Alice encontra a motivação que lhe faltava, é possível pensar na morte do pai, com quem era muito ligada, como o principal fator que desencadeou os conflitos internos até serem despertados no momento em que tem de encarar o seu crescimento e assumir o papel social de “esposa”, tendo que deixar o seu lado “sonhador” para ser aceita. Em algumas passagens Alice demonstra que sente a falta do pai, e no momento em que percebe que tudo aquilo faz parte de um sonho antigo que compartilhou com ele, recupera a sua memória e assume que a sua verdadeira vontade é seguir os seus passos e continuar o seu trabalho, inclusive porque ele era o único que incentivava a “loucura” da garota como uma forma de incentivar a sua criatividade e as ideias originais, diferente dos moldes impostos. Ao lembrar-se disso, a garota finalmente se afirma. Em diversos momentos, Alice afirma se tratar do “seu” sonho, portanto na aventura, os conflitos refletem exatamente a “sua” condição, sendo ela a única capaz de resolver os problemas, porém ela só descobre isso aos poucos, ao longo da narrativa.

1.4.3 Tabuleiro de xadrez – o confronto final

Em *Alice Através do Espelho* (CARROLL, 2009), o tabuleiro de xadrez é considerado muito importante para o desenvolvimento da história, pois as aventuras da garota são movidas principalmente pelo seu objetivo de jogar, e ao mesmo tempo cruzar até o outro lado a fim de se tornar uma rainha. Na obra, o tabuleiro é descrito como um campo sobre um morro, cortado por pequenos riachos de um lado a outro e com cercas ligando-os, formando pequenos quadrados que correspondem às casas (Figura 11).

‘Veja só! Está demarcado exatamente como um grande tabuleiro de xadrez!’ Alice disse por fim. ‘Deve haver algumas peças se mexendo em algum lugar [...] ah, lá estão!’ acrescentou encantada, e seu coração começou a disparar de entusiasmo enquanto continuava. ‘É uma partida de xadrez fabulosa que está sendo jogada [...] no mundo todo [...] se é que isso é o mundo. Oh, como é divertido! Como eu gostaria de ser um deles. Não me importaria de ser um Peão, contanto que pudesse participar [...] se bem que, é claro, preferiria ser uma Rainha’. (CARROLL, 2009, p.14).

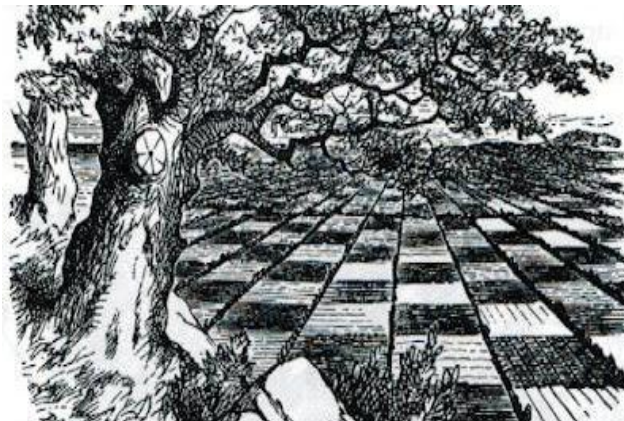


Figura 11: Campo enxadrezado de Alice através do espelho. Ilustração de John Tenniel.
Fonte: Carroll (2002, p. 155).

Cada casa, portanto, está relacionada a uma etapa diferente a ser superada e a um movimento de Alice como peça, tanto que as mudanças de situações, personagens e cenários são muito abruptas, assim como acontece nos jogos e nos sonhos (Figura 12). Os próprios personagens que Alice encontra ao longo da sua aventura são classificados como peças “brancas” ou “vermelhas”, associadas a um dos lados conforme a obra comentada por Gardner (in CARROLL, 2002).

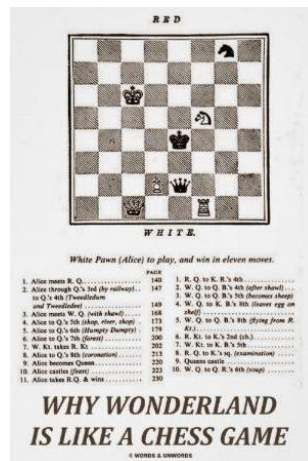


Figura 12: Explicação sobre a distribuição dos personagens na obra Alice Através do Espelho.
Fonte: Carroll (2002, p. 128).

Enquanto na obra literária o tabuleiro dá origem ao desenvolvimento da narrativa, na obra fílmica, o tabuleiro está relacionado ao desfecho da história. A princípio, este elemento é apresentado como decoração em algumas situações, como no gramado onde a Rainha Vermelha joga Croqué, e como na estampa do forro da cadeira da Rainha Branca, o que condiz com as suas origens baseadas nos jogos (de cartas e de tabuleiro respectivamente). Neste momento, seu uso é restrito como textura que apresenta as duas figuras em conflito, principalmente por serem utilizados no momento do primeiro encontro de Alice com ambas as rainhas.

A presença mais marcante do tabuleiro à qual se optou direcionar o estudo está relacionada à sua representação como campo de batalha do confronto final entre as Rainhas Branca e Vermelha no grande dia, o Gloriandei. O tabuleiro apresenta-se como um grande espaço ao ar livre, localizado no alto de uma encosta rochosa que termina no mar, e feito de pedra clara e escura alternada e desgastada pelo tempo e uso, aparentando ser um local que já presenciou diversas batalhas anteriormente. Tanto que nos arredores é possível perceber a presença de diversas ruínas de tempos antigos (Figura 13).

Para a batalha, cada rainha tem o direito de escolher um campeão para lutar em seu nome, e Alice, representando a rainha Branca enfrenta o monstro Jaguadarte, escolhido pela Rainha Vermelha (Figura 14). Nessa fase, Alice prova que está preparada para seguir o seu caminho e enfrentar a sua missão sozinha, sem precisar da proteção de ninguém. Enquanto a personagem enfrenta o Jaguadarte, os exércitos de cartas e de peças de xadrez também combatem, representando a batalha entre o bem e o mal. Alice utiliza a espada Vorpal e mata o monstro, dando finalmente à Rainha Branca o direito à restituição do seu governo sobre o reino e, conseqüentemente, restabelecendo a

paz. Ao cumprir a sua missão e vencer os seus medos, a garota ganha o direito de retornar ao seu mundo para resolver os assuntos pendentes deixados ao partir.

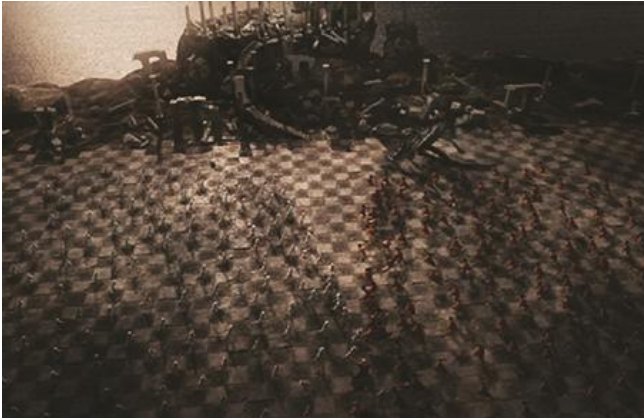


Figura 13: Batalha entre soldados das rainhas Branca e Vermelha.
Fonte: Alice... (2010, 88'45'').



Figura 14: Enfrentamento do Jaguadarte no filme.
Fonte: Alice... (2010, 87'43'').

De acordo com o dicionário de símbolos (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 858), o tabuleiro (com destaque para o enxadrezado) está relacionado à situação de combate, de conflito “às forças antagônicas que se opõem na luta pela vida e, até na constituição da pessoa e do universo”. O tabuleiro representa o mundo e as casas se referem à luz e à sombra, ao dia e à noite, ao equilíbrio entre as forças (*yin e yang*).

A batalha final corresponde ao clímax e, portanto, a parte mais importante da história por garantir um desfecho. Ao passar por todas as dificuldades, o processo de aprendizagem do herói só se completa realmente quando enfrenta seu grande desafio, o que corresponde também ao momento em que consegue resolver o seu problema. As figuras dos monstros geralmente estão associadas aos medos e inseguranças, que assumem diferentes formas na mente humana. Ao vencer o seu grande desafio, o herói ganha o direito de retornar para o seu mundo levando consigo os ensinamentos que aprendeu e que, inclusive, devem ser compartilhados com o seu povo para o enriquecimento da cultura. Algumas vezes, o herói é dado como morto, e a sua volta é considerada como um renascimento, não daquele que mesmo que partiu, mas de um novo ser.

O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal –, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte [...], retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (CAMPBELL, 1997, p. 28).

No caso de Alice, seus medos e conflitos assumem a forma do Jaguadarte, e são reforçados ainda mais ao serem colocados em contraposição à espada, relacionada à sua coragem e determinação no tabuleiro de xadrez no momento decisivo da batalha. “O tabuleiro de xadrez simboliza a tomada de controle, não só sobre adversários e sobre um território, mas também sobre si mesmo, sobre o próprio eu, porquanto a divisão interior do psiquismo humano é igualmente o cenário de combate.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 967). O tabuleiro, portanto é responsável pelo restabelecimento do equilíbrio da personagem e pela resolução dos conflitos internos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos realizados, observou-se que a nova significação dos elementos simbólicos (buraco, espada e tabuleiro de xadrez) na obra fílmica proposta pelo diretor Tim Burton (ALICE..., 2010), possibilitou novas associações que valorizaram a narrativa original e trouxeram grandes benefícios tanto para as obras literárias quanto para a cultural atual.

Os elementos simbólicos, antes presos ao formato que o próprio autor estabeleceu ao escrever obras para um público muito restrito, ganharam novos significados a partir da versão de Tim Burton (ALICE..., 2010), garantindo à história a possibilidade de revitalizar-se em um outro tempo e de forma muito mais acessível ao público, de modo a atingi-lo em escala global, o que contribuiu inclusive, para a divulgação das obras do autor, já que a maioria do público reconhece apenas a primeira obra lançada do conjunto. A obra fílmica apresenta uma proposta criativa de aproximação não de apenas uma, mas de três das obras mais conhecidas do autor Lewis Carroll (Aventuras de Alice no País das Maravilhas, Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá e Jabberwock).

A obra fílmica valida a metodologia de Greimas (in BALOGH, 2005) no processo de adaptação, já que a aproximação possibilitou que detalhes presentes nas narrativas literárias fossem observados e resgatados como elementos importantes de caracterização das histórias, ao mesmo tempo em que o afastamento no desenvolvimento da obra fílmica permitiu a criação de um novo contexto para esses elementos. Assim, criou-se uma nova interpretação capaz de compilar e transmitir a essência das demais obras, porém a partir de uma história totalmente nova que garante a autonomia à obra fílmica em relação à obra literária de referência. Ao assumir-se como obra original, a hipótese de que o afastamento da adaptação em relação ao filme é um ponto saudável para ambas as obras é confirmada.

Pensando nos objetos simbólicos como elementos essenciais no processo narrativo da obra fílmica, observou-se inclusive que os elementos da Direção de Arte contribuem no processo de adaptação, principalmente por envolver a interpretação do roteiro a fim de transformá-lo em imagem, além do manejo dos objetos cenográficos. Apesar do trabalho do roteirista no desenvolvimento do filme ser importantíssimo, a forma como a narrativa cinematográfica é construída a partir de imagens (fotografia, paleta de cores, figurino, maquiagem, cenografia, movimentos de câmera, edição), a atuação do Diretor de Arte é indispensável no processo de contar uma história.

As obras utilizadas como referências teóricas trouxeram grandes contribuições para a compreensão e o esclarecimento de dúvidas e “preconceitos” a respeito de uma situação tão frequente quanto o processo de adaptação da literatura para o cinema. Os estudos levantados permitem fundamentar possíveis críticas a outras obras adaptadas a partir de uma percepção embasada em teorias de comunicação, o que acentuam sua validade e relevância, apesar de tenderem sempre a defender o distanciamento da obra original como uma forma de preservação da característica criativa do cinema.

REFERÊNCIAS

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard D. Zanuck, Joe Roth, Suzanne Todd e Jennifer Todd. Intérpretes: Johnny Depp, Anne Hathaway, Helena Bonham Carter, Crispin Glover, Matt Lucas e Mia Wasikowska. Roteiro: Linda Woolverton. Música: Danny Elfman. Walt Disney Pictures, 2010. 1 DVD (109 min), widescreen, cor. Baseado no romance “Alice in Wonderland” de Lewis Carroll.

BALOGH, Anna Maria. **Conjunções, Disjunções e Transmutações**: da Literatura ao Cinema e à TV. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão**: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

CARROLL, Lewis. **Alice**. Edição Comentada. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

_____. **Aventuras de Alice no País das Maravilhas**; Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá. Maria Luiza X. de A. Borges (Trad.). Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 24. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SILVA, Flávio A. Q. **A proposta epistemológica de A. J. Greimas a partir da relação entre a leitura e a estrutura profunda da significação**. 2010. 109 f. Monografia (Bacharel em Jornalismo). Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília. 2010.

SURRELL, Jason. **Os segredos dos roteiros da Disney**: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. São Paulo: Panda Books, 2009.

WOODS, Paul A. **O estanho mundo de Tim Burton**. São Paulo: Leya, 2011.