



Alice num País sem Maravilhas¹

Andrea Meneghel²
André Luiz B. da Silva³
Gabriela Ayer⁴

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP

RESUMO

O presente artigo baseia-se em autores que buscam refletir sobre a sociedade contemporânea, alicerçada em valores que se contrapõem ao modernismo. Essas transformações se deram em todas as faces da vida em sociedade, modificaram os conceitos de tempo, espaço e indivíduo. Com as identidades plurais em evidência, momentos de exploração multimidiática na cultura possibilitam fruição diferenciada e estimulam a busca pela completude, ainda que momentânea, tão presente nos indivíduos. Utilizando como suporte os conceitos da pós-modernidade dos autores Canevacci, Bauman, Lipovetsky, Giddens e Perniola, realizou-se uma análise do filme *Alice no País das Maravilhas* (2010), de Tim Burton, pontuando suas características pós-modernas.

Palavras-chave: Alice, Tim Burton, Pós-moderno.

1. INTRODUÇÃO

A contemporaneidade deixa para trás as fronteiras definidas claramente, as rotinas estáveis, as hierarquias, ou seja, dilui a segurança. O que se apresenta agora é uma condição na qual estruturas, padrões, escolhas e comportamentos não conseguem mais ser definidos precisamente. A pós-modernidade consegue promover o “desencaixe” dos indivíduos no contexto atual (Giddens,1991), pulverizando e privatizando os medos e as ansiedades.

Para Bauman (2008), a formatação pós-moderna da vida social suscita uma condição humana na qual predominam o desapego, a versatilidade em meio à incerteza e a vanguarda constante de um “eterno recomeço”.

¹ Trabalho apresentado no DT6 – Interfaces Comunicacionais, no GP Comunicação e Culturas Urbanas do X Encontro dos Grupos/ Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 02 a 06 de setembro de 2010, em Caxias do Sul, RS.

² Andrea Meneghel é mestranda em Administração pela PUC-SP, sendo bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e membro do Grupo de Estudos em Semiótica, Comunicação, Cultura e Consumo (GESC3). Email: andreameneghel@gmail.com.

³ André Luiz B. da Silva é bacharel em Administração de Empresas e mestrando em Estratégia e Inovação com ênfase em Marcas Sensoriais pela PUC-SP, e pesquisador junto ao GESC3. Email: andre_luiz_b_silva@hotmail.com.

⁴ Gabriela Ayer é mestranda em Administração pela PUC-SP, sendo bolsista pela CAPES, e membro do GESC3. Email: biayer@hotmail.com.



Canevacci (2005), antropólogo italiano, cunhou o conceito de *multívduo* para definir o homem contemporâneo, que não é mais “indi” de indivisível, mas “multi”, complexo, fugidio, fugaz. Não há mais uma única identidade, mas identidades no plural. Identidade móvel e flutuante, em trânsito, passageira. Personalidades múltiplas, limiares, boas e más, contraditórias, mas tão familiares.

O autor defende ainda que o plural do eu não é nós, é “eus”. Uma multiplicidade de “eus” no indivíduo. Essa condição múltipla favorece a proliferação dos “eus”, que desenvolve um tipo de identidade fluida e pluralizada. É uma pluralização da individualidade, que o autor chama de *multívduo*. Significa que um sujeito tem uma multidão de “eus” na própria subjetividade, uma multiplicidade de identidades. O indivíduo contemporâneo tem a possibilidade de co-habitar, construindo novas identidades, flexíveis e plurais (CANEVACCI, 2009). Di Nallo (1999, p. 172) já havia afirmado: “(...) a identidade individual apresenta-se como mutável e contraditória”.

O bombardeio constante de estímulos e informações a que os indivíduos são submetidos somado às multiplicidades inerentes à esse ser contraditório, mutável e tão contemporâneo, resultam na busca de si em si mesmo. Muitas vezes esse contexto implica em sensação de inadequação, de deslocamento, de inconformidade com seu espaço e tempo. É a origem da crise de identidade do ser que, de tão múltiplo, perdeu-se em si mesmo e luta para buscar-se.

Tamanha incerteza, contradição e multiplicidade muitas vezes levam alguns à estados tão severos de questionamento, sensação de inadequação e perda em si mesmo, que tornam-se depressivos, criam medos e insegurança. Porém, estes conflitos não seguem uma ordem cronológica, não fazem sentido facilmente e surgem de maneira aleatória e confusa.

Esses medos são ainda mais aterradores por serem tão difíceis de compreender; porém mais aterradores ainda pelo sentimento de impotência que provocam. Não tendo conseguido entender suas origens e sua lógica (se é que seguem alguma lógica), também estamos no escuro e na incerteza quando se trata de tomar precauções – para não falar em evitar ou enfrentar os perigos que eles sinalizam. Simplesmente faltam ferramentas e habilidades. (BAUMAN, 2008, p.31)

O principal aspecto a ser ressaltado é que o homem contemporâneo não vive imerso em certezas, padrões e modelos, mas sim no seu extremo oposto. Sua busca é por si em si mesmo, com suas ambiguidades e em sua história de vida. A busca de sua completude, ainda que momentânea, o impulsiona para o “consumo” fanático das



religiões, do trabalho excessivo dos *workaholics*, das superficiais relações interpessoais e, de fato, do consumismo exacerbado. Porém, o resultado final esperado é o encontro com sua felicidade para atingir sua máxima plenitude. Felicidade que para Lipovetsky tornou-se praticamente uma obrigação:

Assim o direito a felicidade transformou-se em imperativo de euforia, criando vergonha ou mal-estar naqueles que dela se sentem excluídos. À hora que reina a “felicidade despótica”, os indivíduos não são mais apenas infelizes, sentem a culpabilidade de não se sentir bem. (LIPOVETSKY, 2007, p.337)

Neste contexto depressivo, de medo e insegurança, o indivíduo busca de alguma forma desenvolver ferramentas para suprir sua impotência perante a realidade ou simplesmente tenta amenizá-las. Sendo uma das alternativas, a construção do mundo carregadas de relações fetichistas.

Fetichismo, no dicionário Aurélio, é o objeto animado ou inanimado, ao qual se atribui poder sobrenatural e se presta culto (FERREIRA, 2004). Podemos inferir que sobrenatural para objetos inanimados seja ser animado. Conceito criado por Canevacci (2008), *bodycorpse* é um enxerto de corpo vivo em corpo morto. Está no fetichismo o poder de tornar vivo algo inerte. Fetichismo material-imaterial, orgânico no inorgânico, coisificação do corpo, corporificação da coisa. De acordo com Perniola (2005, p. 68) “Qualquer coisa pode se tornar um fetichismo, uma palavra ou uma cor; a partir do momento em que deixa de ser o objeto idêntico a si mesmo da percepção de um sujeito e se libera de toda ligação com o outro.”

Aplicados ao mundo animal, é considerado fetichismo dar características humanas a uma coelho, como lhe colocar roupas e lhe prover consciência de tempo. Ou qualquer outro animal poder se comunicar com os humanos através da linguagem verbal. É o fetichismo expresso pelo animismo tão presente na infância.

São também manifestações fetichistas as modificações corporais executadas das mais diversas formas. Tatuagens, piercings e próteses fazem parte deste universo de coisificação do corpo.

Considerando a relevância e atualidade do assunto, a proposta desta pesquisa é entender os modelos contemporâneos como meio de linguagem no filme *Alice no País das Maravilhas*, dirigido por Tim Burton e produzido pela Disney, lançado em março de 2010. A pesquisa bibliográfica foi a fonte, utilizada para levantar a produção intelectual dos temas que permeiam os conceitos da pós-modernidade e do mundo contemporâneo, possibilitando uma visão atual e abrangente dos mesmos.



2. O UNIVERSO SOTURNO DE TIM BURTON

O cineasta americano Tim Burton que ganhou retrospectiva no Museu de Arte Moderna (MoMA), em Nova York, é considerado o mais gótico dos cineastas atuais. Influenciado pelo expressionismo alemão, suas imagens foram ficando mais autorais sofisticadas e estranhíssimas, com ênfase em figuras cadavéricas.

Burton é excêntrico e criativo, mas pode ser considerado diretor de um estilo só. A tradição estética do cineasta, com clima onírico, cores ora vivas, ora empalidecidas por filtros, e uma aparência levemente bizarra é marcada em todas as suas produções, mas nem por isso cai na mesmice. A cada obra, seus filmes se renovam, com elementos novos, suas técnicas evoluem e a capacidade para retratar o macabro, o sombrio e o fantasmagórico de forma genuína e perspicaz permanece. Características que permeiam por toda sua obra são: o clima gótico, personagens atormentados ou fascinados pelo mundo do terror, em uma estética soturna e muito bem trabalhada.

É famoso por filmes escuros e bizarros, mas também sabe divertir como em *A Grande Aventura de Pee-wee* e *Os Fantasmas se Divertem*. Já foi mestre em emocionar com *Peixe Grande e Suas Histórias* e fazer com que o público crie empatia até mesmo com uma caveira em *A Noiva Cadáver* ou com uma aberração como *Edward Mãos-de-Tesoura*. É também responsável por deixar personagens clássicos mais bizarros, sombrios e esquisitos como nas releituras de *A Fantástica Fábrica de Chocolates* e *Alice no País das Maravilhas*.

Como produtor ou diretor, Tim Burton fez algumas das animações mais comentadas de todos os tempos, que podem ser vistos por crianças, mas são tão sombrios e mostram mundos tão bizarros que encantam os adultos. O recado é apresentado numa linguagem clara o suficiente para os pequenos e, para os maiores, vem embalado no estranho charme visual e narrativo.

Ele não é um cineasta infantil, apesar de manter bom trânsito nesse universo. Burton sabe que as crianças não querem só historinhas bonitinhas. O livro *O Triste Fim do Pequeno Menino Ostra e Outras Histórias*, apesar de ser classificado como infantil, tem personagens como O Menino de Pregos nos Olhos.

O que acontece então quando a excentricidade deste diretor encontra o *nonsense* do escritor inglês Lewis Carroll de *Alice no País das Maravilhas*, tendo a avançada tecnologia e o graúdo orçamento dos Estúdios Disney?



3. ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

A primeira publicação, original em inglês, do clássico infantil de Lewis Carroll intitulado *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, foi em 1865. Foi um ícone da literatura vitoriana e manifesto em favor do *nonsense* promulgado em uma era que se inebriara do racionalismo.

Em *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865), a protagonista segue o apressado Coelho Branco, cai em sua toca e vai parar num mundo fantástico onde encontra grande parte dos personagens mais marcantes de Carroll, como o Gato de Cheshire, o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março, a Lagarta e a Rainha de Copas.

Carroll relaciona os símbolos das cartas de baralho com sua função na sociedade real. As cartas de paus no inglês são sinônimo de porrete, por isso viram soldados. As de ouros são membros da corte. E, seguindo esta lógica, a rainha de coração é a incorporação da paixão desgovernada.

Chapeleiros do século XIX sofriam de envenenamento por mercúrio. A cola, que continha alto teor da substância, os deixava como loucos. Por isso Carroll personificou o Chapeleiro Maluco, uma figura antipática e muito hostil a Alice.

Em *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por Lá* (1872), ela passa a um universo onde quase tudo acontece ao contrário. Movimentando-se como a peça de um jogo de xadrez, ela precisa atravessar a história para tornar-se rainha. Alice conhece a Rainha Vermelha, Tweedle Dee e Tweedle Dum, Humpty Dumpty e a Rainha Branca. Talvez por ser tão metódico ao seguir os passos do jogo, este segundo livro parece menos espontâneo e envolvente que seu antecessor.

Em uma época em que os livros infantis eram moralizantes, Carroll ousou apresentar uma fantasia que ridicularizava a compostura exigida às crianças. O livro exalta a esperteza que os adultos tantas vezes tomam por insolência.

Embora os jogos de palavras e as alusões históricas e literárias dos dois livros de Alice só possam ser plenamente apreciados por adultos, é uma literatura fascinante para as crianças. Poucos escritores compreenderam tão profundamente a inadequação que elas sentem diante das regras implacáveis dos adultos, das quais elas se valem para fugir com suas férteis mentes para fantásticos mundos imaginários, dar vida a objetos e personalidade a animais.

Mas o mundo para o qual Alice vai é um universo bizarro, povoado por criaturas esquisitas que vivem aprisionados em paradoxos lógicos e argumentos circulares. Assombros, de fato, é o que a menina encontra. Ao entrar na toca de um coelho



apressado e falante, Alice vai parar em um mundo parecido com o que ela acredita ser o ideal, cuja lógica nada se parece com a lógica do mundo real. Um mundo onde os animais podem falar, tudo é muito colorido, repleto de magia e encantamento. No entanto, coisas estranhas podem lhe acontecer: como em um delírio de febre, Alice estica ao comer certas comidas como bolos e cogumelos e encolhe com uma bebida que a cada gole muda seu sabor; quase afoga-se em suas próprias lágrimas; conversa com pássaros, diversos animais, flores de variados tipos, maçanetas e um sem fim de coisas que, somente no mundo de Alice, podem com ela conversar. Sem falar na filosófica conversa com a lagarta azul que fuma narguilé e nas orientações de um gato misterioso cujo sorriso fixo continua pairando no ar mesmo depois que o animal se vai.

Alice vivencia estranhas experiências como participar de um chá da tarde com um chapeleiro maluco e uma lebre esquizofrênica, buscar o caminho de volta para casa em meio a uma floresta repleta de estranhos animais que confundem-se com objetos, como aves com cabeça de urubu e corpo de guarda-chuva e testemunhar em um julgamento sobre o roubo de tortas na corte da geniosa Rainha de Copas, que tem cartas de baralho como soldados, e cuja ordem mais freqüente é o jargão “cortem-lhe a cabeça!”.

Tudo muito curioso, mas não propriamente maravilhoso: todos esses personagens tentam provocar, hostilizar ou ridicularizar Alice. Ou seja, a menina não consegue ficar à vontade nem no mundo criado por sua imaginação (já que no desfecho esclarece-se que tudo era sonho).

O livro foi transposto para o cinema pela primeira vez em 1903, num curta-metragem em preto e branco e mudo, feito no Reino Unido. A segunda versão, rodada em 1951, ficou famosa mundialmente, se tornando um desenho animado clássico da Disney. As duas histórias protagonizadas pela garota curiosa foram misturadas tanto na primeira produção, quanto no atual filme dirigido por Tim Burton, gerando certa confusão. Mas em ambas o nonsense é o elemento que causa maior fascínio.

4. ALICE NUM PAÍS SEM MARAVILHAS DE TIM BURTON

Tudo inicia-se com Alice, uma jovem de 19 anos, mergulhada em uma sociedade extremamente moralista e com valores fragilizados evidenciados em vários momentos: as irmãs gêmeas que, escondidas da mãe, nadam nuas no lago Havershim, a traição presente no casamento de sua irmã e sua tia Imogene que aguarda seu casamento com um príncipe que nunca apareceu e provavelmente não existe. Essas fragilidades

também são representadas pelo problema digestivo de Hamish, que denota valores postulados de forma extrema, devido às questões morais, porém rejeitados.

A idéia de mudança de valores está representada pela Lagarta Azul, que sobe no ombro de Hamish no momento que o mesmo está ajoelhado para pedir Alice em casamento, mas o mesmo sente nojo e medo da Lagarta Azul e tenta expulsá-la agressivamente de seus ombros, mas é impedido por Alice que a pega com cuidado. Hamish, enojado, comenta: “Melhor lavar suas mãos”, deixando clara sua repulsa.

O coelho sempre atrasado e com pressa e as representações do relógio, com o tempo, com o momento e o instante reforçam a intensidade dos momentos pontuais. O tempo pontuado (Bauman,2008), no qual Alice poderia escolher casar-se ou continuar a busca por seus ideais e realizações.

Alice persegue o coelho e acaba despencando violentamente em um buraco resultando em uma queda vertiginosa, onde objetos como livros, crânios e xícaras vem



em seu encontro, além de quase ser esmagada por um piano, que pára perto de seu rosto antes de atingi-la, sugerindo a entrada em um mundo nada cordial ou amigável. A queda na toca do coelho é uma alegoria muito comum às tormentas de alguém que busca por algo que nem mesmo sabe o que é, repleto de angústias e questionamentos, segue confrontando-se com tudo o

que encontra em seu caminho, sem saber ao certo onde vai chegar. Quem sabe como será o “fundo do poço”?

Sempre questionada sobre sua identidade, Alice é levada até Lagarta Absolém, que aparece envelhecida, com status de sábio e por muitas vezes agressiva (chega a referir-se a Alice como “menina burra”). Quase como alter ego da protagonista, apresenta suas dúvidas no início e percorre toda sua busca de identidade. No momento em que Alice faz um retiro para tomada de decisão, a lagarta começa a tecer seu casulo para ganhar forças para a grande transformação e, ao final, vira uma borboleta. É a utilização da mais comum das metáforas de transformação de todos os tempos.

Para criar o visual sombrio do mundo que agora é Subterrâneo e não mais Maravilhoso, Burton se inspirou numa fotografia da Segunda Guerra Mundial. Tudo bastante caótico. Isso determinou o ambiente como um lugar deprimido e com uma gama de cores, por vezes, desbotadas. No entanto, pode-se observar a mudança das nuances de cores na presença de Alice em seus diversos momentos: quando se mostra

decidida, segura de seus atos, as cores de seu entorno, das roupas e até mesmo das personagens tornam-se mais intensas; quando Alice está em conflito, amedrontada ou insegura as cores tornam-se pálidas.

As roupas de Alice são ponto de destaque na produção. Alguns vestidos utilizam detalhes como fitas ou rendas, são evocantes, fluidos, acompanhando seus movimentos. Quase todos os figurinos de Alice têm predominância do azul, mas nunca em tons vibrantes. Não poderia haver melhor cor, uma vez que o azul é a cor de maior preferência entre as pessoas, a cor que nos remete a simpatia, a fantasia, a harmonia, ao infinito. Uma cor feminina, perfeita para uma heroína. (HELLER, 2004)



A utilização da cor azul para os figurinos de Alice também funciona muito bem quando se considera a relação de oposição entre sua personagem e a da Rainha Vermelha. De acordo com Heller (2004) azul e vermelho são cores psicologicamente contrárias, o azul associa-se à espiritualidade enquanto o vermelho associa-se à paixão, também representam sentimentos opostos como quente e frio, masculino e feminino, corporal e espiritual.

Burton também cria uma dualidade entre as cores vermelho e branco, num jogo dialético entre bem e mal no universo da ação política, presente nos discursos de Nicolau Maquiavel, cada lado representado por um rainha e um lutador. Obviamente, Alice deverá ser a guerreira do bem. Nos livros originais, porém, não há vilões nem mocinhos, e as duas supostas rainhas rivais até tomam chá juntas.

Já no filme, a Rainha de Copas mantém sua personalidade desvairada autocrata, mas é chamada de Rainha Vermelha, uma personagem diferente da primeira, que está narrada em *Através do Espelho*. Seja como for, esta Rainha incorpora o que precisa ser

combatido pela heroína, e, portanto sofre uma caracterização ridicularizada: sua cabeça é duas vezes maior que o normal. O que faz com que as personagens insubordináveis a apelidem de “Cabeçuda”.



A utilização de hipérbole também é marcante no filme. A corte utiliza próteses para aumentar partes de sua anatomia, num falseamento para confortar a Rainha deformada. É a higienização do defeito através da coisificação do próprio corpo, fazendo uma forte marcação fetichista.

A segunda versão da Disney para a fábula de Carroll leva uma das narrativas mais influentes da cultura pop ao horizonte tecnológico. No caminho, porém, abandona algumas de suas maravilhas. A primeira versão, recheada de músicas alegres com moral e histórias divertidas entoadas por suas personagens, foi transformada em uma versão com trilha sonora instrumental, com algumas músicas com vozes formando um coral sombrio como que vindas do subterrâneo, evocando sensações que passam pela aventura, encantamento, mistério, angústia, ansiedade e inquietação.

Toda a produção apresenta-se psicologizada, desde o Chapeleiro Maluco que relembra os tempos vividos harmoniosamente naquele mundo, passando pela história de divergências e preferências familiares entre as rainhas, mas especialmente com a personagem principal, que agora tem uma família, uma memória paterna que lhe atribui certas características de personalidade, problemas e debates familiares acerca de seu futuro, amigos da família e um possível noivo. É a historicidade, a museografia exigida pela pós-modernidade tão marcada pela humanização de todas as coisas. (LIPOVETSKY, 2005)

A lente de Burton transcendeu a obra de Carroll como numa viagem lisérgica, fundindo dois livros num só filme. Mas a história sai de vez do seu curso original e vira uma fantasia medieval com batalhas, espadas e armaduras em torno de uma protagonista incumbida de uma missão messiânica. Aqui fica marcada uma outra analogia: a personagem que passa todo o filme em busca de seu auto-conhecimento finalmente encontra-se em si mesma, fortalecida e segura, toma consciência de que seu papel naquele mundo é o de trazer de volta a ordem e fazer o bem prevalecer sobre o mal. Agora ela está pronta para enfrentar o Jaguadarte, o guerreiro monstruoso do mal.



Embora alinhado com tendências pós-modernas tão marcadas pela humanização, fetichização e higienização, Burton não abandona a marca sombria e macabra de suas produções. Os cenários sombrios, as cores biliares, a maquiagem carregada em cores escuras da bondosa Rainha Branca e seus ingredientes macabros utilizados em poções mágicas, os animais surreais e violentos, o rio de cabeças decaptadas por ordem da Rainha Vermelha que circunda seu castelo, a batalha final e letal são todos bons exemplos de que seu estilo macabro e mórbido foi mantido.

Os ingredientes usados pela Rainha Branca demonstram também que mesmo sendo meiga, bondosa, gentil e carismática, apresenta um lado sombrio, talvez maléfico, já que ninguém é completamente bom. A dualidade das cores, como preto e branco, são expressos no reino da Rainha Branca, tanto a cor das suas unhas e batom, como dentro do palácio nas decorações nos quadrados claros e escuros, remetendo ao tabuleiro de xadrez. Para Heller (2004) a cor branca representa a soma de todas as cores no prisma e o preto puro é a ausência total de cores. Assim, a Rainha Branca também apresenta um lado “impuro”.

Após ser colocada frente a frente consigo mesma, Alice entra no momento que precisa decidir deixar a Alice “antiga” morrer, para que a transformação da nova Alice possa nascer. Assim, todo o momento da transformação é realizado através da batalha no tabuleiro, onde cada Rainha deve enviar seus campeões para a guerra. Após a longa e dura batalha, finalmente Alice mata seus medos e anseios, personificados no Jaguadarte. e pode retornar ao seu mundo “real” com as respostas para seus questionamentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tanto na versão do desenho produzido pela Disney quanto no filme de Tim Burton, *Alice no País das Maravilhas* demonstra o deslocamento do tempo, espaço, linguagem e lógica. Alice busca constantemente o significado dos signos para obter uma orientação no Mundo das Maravilhas. Mas, nesta nova versão com a direção de Tim Burton, o filme apresenta mais características pós-modernas.

A imaginação visual de Burton, sua maior assinatura, atinge um pico febril neste filme. Cada cena é uma explosão de formas e cores. A linguagem visual hiperbólica e altamente fetichizada, como pode-se verificar nos cenários e até mesmo na expressão corporal dos personagens, marca a idéia de mundo místico, fantasioso e mágico. Os efeitos em 3D, utilizados de maneira intensa, atribuem ainda maior veracidade e potencializam a noção de fantástico atribuída ao mundo de Alice.



Não tão próxima de um mundo de maravilhas quanto a garotinha perspicaz de vestido impecável, mas muito mais contemporânea, a Alice de Tim Burton é agora uma jovem angustiada com as pressões de seu tempo e indignada com as exigências de um futuro pré-determinado, formatado, definido desde sempre. Embora temporalmente distante da contemporaneidade, Alice apresenta-se como um *multívíduo*, insegura sobre as direções de sua própria vida e ansiosa por desafios. Seus valores estão desconectados de seu tempo e representam a busca do *self* num claro retrato do *multívíduo* contemporâneo.

Outro traço claro da personalidade contemporânea da jovem Alice é o desejo de uma vida guiada por suas vontades e aspirações, personalizando sua trajetória em busca da completude, no culto à espontaneidade e libertação dos papéis.

Embora inicialmente a clássica história de *Alice no País das Maravilhas* esteja inserida em um universo infantil, os recursos e técnicas do cinema contemporâneo somados às características do diretor Tim Burton, construíram uma obra com características pós-modernas. A nova versão apresenta narrativa psicologizada, questionamentos contemporâneos, *multívíduo*, descolamento do tempo e espaço, estética hiperbólica, fetichismo, sedução, entre outros aspectos pós-modernos, conforme análise realizada nesta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. *O medo líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- _____. *Vida para consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- CANEVACCI, Massimo. *Cultura Extremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- _____. *Fetichismos Visuais*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.
- _____. *A comunicação entre corpos e metrópole*. Revista Eletrônica Signos de Consumo (USP), Janeiro-Junho/ 2009. Disponível em: <http://www.usp.br/signosdoconsumo/artigos/artigo01_comunicacao_entre_corpos_metrololes.pdf>. Acesso em: 19 de maio de 2010.
- DI NALLO, Egeria. *Meeting Points*. São Paulo: Marcos Cobra, 1999.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. *Mini dicionário Aurélio*. 6ª Edição. Curitiba: Positivo, 2004.
- GIDDENS, Anthony. *As Consequências da Modernidade*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.



HELLER, Eva. *Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. *A Era do Vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. São Paulo: Manole, 2005.

_____. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

PERNIOLA, Mario. *O Sex Appeal do Inorgânico*. São Paulo: Nobel, 2005.

BIBLIOGRAFIA

ALICE no país das maravilhas. Direção: Tim Burton.

Produção: Walt Disney Pictures, Roth Films, The Zanuck Company, Team Todd, Tim Burton Productions

Roteiro: Linda Woolverton (Lewis Carroll)

Intérpretes: Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Anne Hathaway.

Estados Unidos: Disney, 2010. Longa-metragem (108 min), son., color.

ALICE no país das maravilhas. Direção: Geronimi, Jackson e Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions/ Buena Vista, 1951. DVD (75 min), animação, son., color.

BERNARDES, Marcelo. *A arte gótica de Tim Burton em Nova York*. Disponível em <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI105773-15220,00-A+ARTE+GOTICA+DE+TIM+BURTON+EM+NOVA+YORK.html>>. Acesso em 29 abr. 2010.

BOSCOV, Isabela. *No subterrâneo da fantasia*. **Revista Veja**, São Paulo, n. 2161, p. 130-133, 21 abr. 2010.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do Espelho e o que Alice Encontrou por Lá*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

CINESCÓPIO. *Conheça sete razões para venerar Tim Burton*. Disponível em <<http://www.abril.com.br/blog/cinescopio/2010/04/22/conheca-sete-razoes-para-venerar-tim-burton/>>. Acesso em 29 abr. 2010.

DAVANÇO, Angelo. *As aventuras de Tim Burton no país das maravilhas*. Disponível em <<http://www.jornalacidade.com.br/editorias/caderno-c/2010/04/28/as-aventuras-de-tim-burton-no-pais-das-maravilhas.html>>. Acesso em 29 abr. 2010.

DISNEY. *Alice no País das Maravilhas: Guia visual do filme de Tim Burton*. São Paulo: Caramelo, 2010.

LUCENA, Mariana. KOKAY, Érika. *Todas as dimensões de Alice*. **Revista Galileu**, São Paulo, n. 225, p. 14-16, abr. 2010.

SHIRAI, Mariana. *Alice num país sem maravilhas*. Disponível em <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI132370-15220,00-ALICE+NUM+PAIS+SEM+MARAVILHAS.html>>. Acesso em 29 abr. 2010.