



## **Alice no País das Maravilhas: Adaptação de uma Obra Literária Clássica para o 3D<sup>1</sup>**

Karol Natasha Castanheira<sup>2</sup>

Rafael Kondlatsch<sup>3</sup>

Vitor Pachioni Brumatti<sup>4</sup>

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru - SP

### **RESUMO:**

Este artigo tem por finalidade realizar uma análise crítica acerca da adaptação da obra literária clássica de Lewis Carroll, “Alice no País das Maravilhas”, para o cinema 3D, produzida e dirigida por Tim Burton. Objetiva-se, neste sentido, problematizar a relação que o cinema faz entre as linguagens literárias e audiovisuais. Neste aspecto, a ênfase recairá na conformação de alguns personagens selecionados para análise e as diferenças de suportes que justificam o resultado do produto, no caso a adaptação, como ela traduz, transforma e aproveita os elementos presentes na obra literária para compor as personagens. Trata-se, então, de explorar os recursos utilizados nos dois lados na composição das personagens, e avaliar valores, ideologias e concepções de mundo por elas representado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Adaptação; Alice no País das Maravilhas; 3D; Personagens

### **INTRODUÇÃO**

A adaptação da obra literária clássica, escrita por Lewis Carrol em 1865, “Alice no País das Maravilhas”, com a (re) leitura de Tim Burton para o cinema, se firmou nas bilheterias americanas como a estreia em 3D com maior arrecadação em 2010.

Segundo o site "Box Office Mojo", o filme faturou US\$ 116,3 milhões em seu primeiro fim de semana nos cinemas nos Estados Unidos superando as expectativas ao acabar com as 13 semanas de hegemonia de Avatar, considerado um marco para o estilo 3D.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado do GP Mídia, Cultura e Tecnologias Digitais na América Latina, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Graduada em Comunicação Social – Hab. Jornalismo. [karolnatasha@hotmail.com](mailto:karolnatasha@hotmail.com).

<sup>3</sup> Mestrando em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Especialista em ensino superior de língua portuguesa. Graduado em Comunicação Social – Hab. Jornalismo. [rafaelk@letteracomunicacao.com.br](mailto:rafaelk@letteracomunicacao.com.br).

<sup>4</sup> Mestrando em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Especialista em Antropologia. Graduado em Comunicação Social - Hab. Publicidade e Propaganda. Atualmente é docente e coordenador da Agência Experimental de Publicidade e Propaganda da Universidade Sagrado Coração. [vitor.brumatti@usc.br](mailto:vitor.brumatti@usc.br).



A questão é por que existe o resgate de obras literárias nas produções cinematográficas e por que elas sofrem adaptações dentro do próprio meio?

Fazem parte do senso comum as críticas negativistas feitas às adaptações, principalmente de quem leu o livro antes de assistir ao filme. Mesmo frequentes, todavia, essas críticas não impedem o sucesso de bilheteria dessas (re) leituras. Muitas vezes, a sensação de insatisfação com a obra adaptada se dá pela falta de conhecimento do receptor de entender as diferenças de suporte e o que isto implica no produto final. O público espera uma aderência completa do filme a obra literária, uma fidelidade completa, incapaz de existir pelas limitações e capacidades de cada suporte.

A constante recorrência à adaptação na criação de “novas” obras, tanto para a televisão quanto para o cinema, é a justificativa do interesse por entender mais sobre os elementos que explicam como funcionam essas adequações.

A obra cinematográfica “Alice no País das Maravilhas” atualiza a literária clássica para outro meio e linguagem, quanto no sentido que, para comunicar a obra deve se expressar em termos que sejam entendidos atualmente, questões propostas e relativas ao tempo de sua escritura. A primeira publicação de “Alice no País das Maravilhas” aconteceu em 1865, o que remonta a outra época e outra concepção em lidar com o lúdico e com o imaginário nas obras infantis.

Dentro desse processo de adaptação de obras, um aspecto relevante é justamente a relação entre o global e o local. Obras que foram escritas em outro tempo e espaço são reutilizadas e adaptadas para compor a programação de outro período.

O caso da obra cinematográfica permite analisar de que modo uma peça, que se baseia em um texto clássico, atualiza os padrões estéticos e de comportamento e comunica para os receptores da atualidade valores e estéticas tiradas de outra época e lugar. Para Kellner (2001) a cultura da mídia atua como um terreno de disputa que (re) produz em nível cultural os conflitos fundamentais da sociedade. Nos dois casos se pode indagar sobre quais são os aspectos da representação que tocam a sensibilidade e mencionam as lutas em curso nas sociedades para as quais são propostas.

Kellner (2001) aponta ainda que toda obra dialoga com o seu contexto histórico e social. Se a obra original assinala ideologias da época em que foi escrita, assim também será a adaptação, que dialogará com o seu período histórico, visões de mundo e discursos contra-hegemônicos.



Este artigo será dividido em duas partes para análise, a primeira remete ao estudo sobre a adaptação em si da obra literária para o cinema 3D, e a segunda refere-se à adaptação das personagens propriamente ditas.

## ADAPTAÇÃO

“Ao cineasta o que é do cineasta, ao escritor o que é do escritor” (GUIMARÃES, 2003, p.109)

A adaptação da literatura ao audiovisual fornece um leque de possibilidades a ser estudado. Enquanto a escrita remete ao imaginário o audiovisual se faz pelas imagens e sons (ou ausência deles).

A utilização de um código como base para a produção de outros códigos pode ser considerada uma transcodificação. Quando se trata da transcodificação de um código literário ficcional para a linguagem audiovisual, essa mudança de código não se dá de forma simplória (CORREIA; MARQUEZ, 2009).

Comparato (1996) afirma que este processo de adaptação é uma transcrição de linguagem que altera o suporte lingüístico utilizado para contar a mesma história, equivalente, portanto, à recriação da mesma obra levando em consideração a linguagem própria do meio para o qual se está produzindo.

Segundo Távola (1984), o livro impresso opera sobre o *imaginário e o conceitual*, já a imagem tem regras próprias que independem do discurso que sobre ela se faça. Távola (1984, p.34) argumenta ainda que “a imagem poetiza (inventa), dramatiza (traz à vida e o ser humano em si) e é surrealista (faz com que o audiovisual tenha uma dupla pauta de leitura – rompe com a parede do concreto)”.

Para Knapp (1995), os significados da imagem ultrapassam a capacidade humana de conceituar e definir. Ela funciona além da razão e da inteligência – atua nas instâncias do sentimento, da razão pura, ou seja, possui mecanismos subjetivos variados e incontrolados pelo homem. Isto explica o fato do receptor guardar mais as informações contidas no livro do que no filme. Enquanto a leitura exige atenção e se faz através do processo cognitivo, o filme atua diretamente nas emoções.

Balogh (2005) afirma a importância em se manter a natureza dos meios e suas regras que definem como será feito o produto. Para ela, “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” (2005, p.53). A autora complementa afirmando que “na prática, se reconhece como adaptado o filme que ‘conta a mesma história’ do livro no qual se inspirou, ou seja, a existência de uma mesma história é o que possibilita o ‘reconhecimento’ da adaptação por parte do destinatário” (BALOGH, Ibid, p.58).

A adaptação pode se dar tanto em âmbito de linguagem, quanto de código, de veículo, de público, de personagens e nos demais itens que possam contribuir para a composição da obra. Portanto, o leque de modificações é enorme e produz contrapontos aparentes.

Outra diferença é que o meio audiovisual agrega, além da comunicação verbal, elementos da comunicação não-verbal como som, iluminação, cenário e figurino. A disposição destes elementos evidencia a leitura que o enunciador deseja que o telespectador faça da informação veiculada. Nesse sentido, o livro por sua vez, permite diferentes leituras do mesmo texto, por ser guiado pelo imaginário e não por elementos organizados que pautam a visão do telespectador.

Para Vianna (1999), o som tem importância vital da informação de um modo geral. Este elemento pode gerar uma identificação com o destinatário, além de a emoção provocada surtir o efeito imediato no nível de excitação e bem-estar.

Segundo Mehrabian (1976, p.90) a música pode exercer um efeito mais forte e imediato em nível de excitação e reações adversas. Os tipos de som e sua intensidade são capazes de afetar o comportamento pessoal e interpessoal.

O mesmo acontece com a iluminação. Este elemento influencia o tipo da mensagem que emite. Birren (1965) cita dados que sugerem que as reações humanas são 12% mais rápidas se a iluminação é rosa. Já as luzes verdes parecem provocar reações mais lentas do que as normais. A cor da iluminação pode influenciar no tempo, na longitude e na largura da imagem que está sendo exibida.

## **TEMPO E ESPAÇO**

Stuart Hall (2003) indica que relacionada ao impacto global está a importância do local. Um não exclui o outro, portanto é melhor avaliar os termos como uma articulação de ambos.

Analisando esta relação global/local com o estudo de adaptação, Eliane Nagamini (2004) afirma que antes, por volta da década de 70, a fidelidade com a obra



adaptada era mais exigida do que é hoje e, muitas vezes, traços importantes são atualmente alterados e a obra adaptada ganha outro caráter substancialmente diferente do texto original.

A questão que se coloca de obra a obra (diálogo) e que se transforma de um tempo a outro (a metamorfose do conhecimento graças à experiência histórica do homem) faz da biblioteca e do museu um grande volume (manuscritos que enrolam e desenrolam), um grande volume em constante enunciação, em relação de contigüidade, onde a presença de um, ao invés de substituir ou anular, soma-se à do outro, diz e re-diz o outro. Cita o outro (SILVA, 2002, p.22).

Como propõe Ang (1999), a audiência decodifica os textos da mídia conforme suas circunstâncias sociais e culturais, suas experiências. É levar em consideração o contexto histórico e social onde os telespectadores estão vivendo, para assim, ver se os textos são acessíveis e quais são os significados que as pessoas estão atribuindo a eles.

Sobre a perspectiva da adaptação propriamente dita, a escrita possui maior espaço temporal e permite ao receptor dominar o momento de fruição da obra, já no cinema o espaço temporal é limitado e o telespectador não controla o processo.

Sendo a ordem temporal na obra literária maior que no audiovisual, implica-se uma série de cortes da história literária narrada para a sua adaptação em uma obra de ficção cinematográfica. Por isso, muitas pessoas que vão ao cinema, ou assistem a uma novela adaptada de um livro ou de um romance de folhetim, não gostam muito do ajuste ao novo suporte, e observam que há muitas coisas que havia no livro e não estão presentes no filme ou na novela.

### **MAS POR QUE 3D?**

É importante constatar que a adaptação dos livros de Lewis Carroll *Alice no País das Maravilhas* e *Alice no País do Espelho*, compilados em um único filme, gerou frisson entre os amantes da literatura e da arte fantástica do diretor americano Tim Burton. O filme, que estreou nos EUA em março de 2010, ocupa a sétima posição entre as maiores bilheterias da história do cinema de acordo com sites especializados<sup>5</sup> no assunto.

Rodado no formato 2D e adaptado para exibição nos cinemas em 3D a obra não demonstrou claras razões do porquê da utilização da nova tecnologia. Muitas bandeiras

---

<sup>5</sup> Disponível em <<http://cinemagia.wordpress.com/2010/05/26/as-10-maiores-bilheterias-da-historia-ate-25-05-2010/>> acesso em 29.05.10



meramente mercadológicas foram levantadas na discussão sobre o assunto em fóruns e debates na internet.

Contudo, não apenas os fãs notaram a falta de fatores justificáveis para o formato 3D na obra, sendo que o assunto foi parar nas páginas de renomados veículos de comunicação. Em texto publicado na revista americana *News Week*, o crítico de cinema Roger Ebert levanta essa apreciação sugerindo que Tim Burton teria sido *forçado* por executivos da Disney, produtora e distribuidora do filme, a executá-lo no formato em que foi lançado.

Consider Tim Burton, who was forced by marketing executives to create a faux-3-D film that was then sold as *Alice in Wonderland: An IMAX 3D Experience* (although remember that the new IMAX theaters are not true IMAX). Yes, it had huge grosses. But its 3-D effects were minimal and unnecessary; a scam to justify the surcharge<sup>6</sup>.

Se levado em consideração, Ebert aponta uma boa razão para a escolha de Burton. Caso isso fosse verdade, o diretor apenas teria cedido ao apelo de seus patrocinadores, como têm feito tantos outros em Hollywood.

Em artigo publicado no jornal *Correio Braziliense* de junho de 2010, o jornalista Tiago Faria aponta que o cinema 3D teria três formas bem distintas, que variam conforme o interesse de seus produtores. O primeiro grupo seria de Filmes pensados e rodados em terceira dimensão, caso de *Avatar* (2009), de James Cameron. O segundo grupo seria formado por filmes gravados em 2D, mas pensados para serem *transformados* posteriormente em 3D, categoria em que estaria *Alice no País das Maravilhas*. Na terceira e pior das três categorias em termos de qualidade estão os filmes pensados e rodados em duas dimensões, mas que por pressão das distribuidoras acabam sendo convertidos precariamente em 3D. Neste terceiro caso é possível citar *Fúria de Titãs* (2010), de Louis Letterier, que têm falhas de cor e imagem por conta da transformação.

---

<sup>6</sup> “Considere que Tim Burton foi forçado por executivos de marketing para criar um filme em falso 3D que foi então vendido como *Alice no País das Maravilhas: uma experiência IMAX 3D* (lembrando que as novas salas de cinema IMAX não são verdadeiras IMAX). Sim, isso agrega muito. Mas seus efeitos 3D eram mínimas e desnecessárias, uma farsa apenas para justificar a sobretaxa”. Disponível em <<http://www.newsweek.com/2010/04/30/why-i-hate-3-d-and-you-should-too.html>> acesso em 30.05.2010.



Diferentemente de *Avatar* (2009), que também foi pensado em 3D, e no qual as cenas totalmente gravadas na nova tecnologia alteram totalmente a percepção que o público terá da obra, *Alice* (2010) é um filme com enredo e desenvoltura sem muitas projeções em 3D, sendo que a não utilização dessa tecnologia não iria provocar grandes diferenças na percepção do receptor. Com exceção das poucas aparições do personagem do *gato que ri*, que se sobrepõe para *fora* da tela, não há cenas de ação e aventura nas quais seja indispensável o efeito.

A justificativa de Burton, desconsiderando objeções como de Roger Ebert, foi dada em entrevista coletiva na qual afirma que:

Emocionalmente, aquela história de uma menina andando de um lado para o outro encontrando personagens malucos nunca me fisgou. Foi isso que me levou a pensar numa forma de mostrar a estranheza de todos esses personagens em algo conectado (...). Criar uma história onde antes havia apenas uma série de acontecimentos<sup>7</sup>.

Conhecendo a obra de Tim Burton e o modo como o diretor inova em suas produções, não é difícil acreditar que *Alice* realmente tenha sido criada em 3D por ideia do diretor. Contudo não há como se descreditar informações de que a indústria do cinema esteja *forçando a barra* para uma *trêsderização*, uma vez que o fenômeno já foi tentado no passado e refutado pelo público. O próprio Roger Ebert sugere em seu artigo, sugestivamente intitulado “Why I hate 3-D (and you should too)”<sup>8</sup>, que as corporações, voltadas a lucrar mais sobre os ingressos, estariam forçando os proprietários de redes de cinema a trocar seus projetos por 3D. De acordo com ele, a pressão aconteceria em forma de negar as cópias dos filmes em 2D caso as empresas não façam a compra dos direitos de exibição dos 3D. Uma acusação séria, mas completamente aceitável se pensada a lógica capitalista da sociedade do consumo de entretenimento.

Para fugir dessa discussão, Tim Burton poderia ter muito bem citado Marshal McLuhan:

Arquimedes disse certa vez: “Dê-me um ponto de apoio e eu moverei o mundo.” Hoje, ele apontaria para nossos meios elétricos e diria: “Eu me apoiarei em seus olhos, ouvidos, nervos e cérebro e o mundo se

---

<sup>7</sup>Disponível em <<http://www.omelete.com.br/cinema/alice-no-pais-das-maravilhas-tim-burton-comic-con-2009/>> acesso em 25.06.2010.

<sup>8</sup> “Porque eu odeio o 3-D (e você deveria também)” disponível em <<http://www.newsweek.com/2010/04/30/why-i-hate-3-d-and-you-should-too.html>> acesso em 29.06.2010.



moverá em qualquer compasso e forma que eu desejar.” Nós arrendamos esses ‘pontos de apoio’ às empresas particulares (MCLUHAN, 2002, p.89).

## PERSONAGENS

Para o desenvolvimento das análises das personagens presentes no livro e no filme selecionamos dentre todos, três que se destacam por sua configuração dentro do filme, o que permite dessa maneira uma análise de aspectos antropológicos de relevância nas obras artísticas e com um apelo muito grande em nossa sociedade, são eles: Alice, personagem principal da obra; Chapeleiro Maluco, fiel escudeiro de Alice que dentro dessa representação audiovisual desenvolve uma relação interessante com a personagem principal e Absolem, figura representativa do oráculo, ou mesmo do sagrado dentro da narrativa. Para a análise foram destacados aspectos-chave de fácil identificação e a análise foi aprofundada tendo por base teórica as obras de Joseph Campbell, Bill Moyers, Darcy Ribeiro além, é claro, dos livros de Lewis Carroll.

## ALICE

De todos os predestinados descritos por Campbell (1995) Alice, figura 1, talvez seja a mais enigmática de todos. Ela reúne, durante a narrativa, diversos momentos e situações que auxiliam a compreender o contexto de toda a história. Para a análise da personagem no trabalho foi determinado o foco sobre os seguintes temas: o predestinado, a legitimação e a revelação.

No início da narrativa a personagem Alice encontra-se em um momento peculiar de sua vida, ela está prestes a se tornar noiva e demonstra em diversas cenas uma quantidade substancial de dúvidas a respeito dessa situação, esses questionamentos saltam da tela e chegam até os espectadores que buscam a referência direta ao livro homônimo do filme, entretanto um ponto muito importante é que o diretor do filme permitiu-se ampliar o conceito da película e construiu a personagem principal mesclando momentos dos dois livros escritos sobre a mesma temática: *Alice no País das Maravilhas* e *Alice no País do Espelho* (ALICE, 2010).

Essas dúvidas levam Alice numa jornada de busca por autoconhecimento que se inicia ao chegar *novamente* ao país das maravilhas. De início a própria personagem nutre a incerteza sobre seu passado e o fato de já ter vivenciado esse *universo* que se apresenta a ela. A partir do momento que a personagem retorna a essa realidade ela é





vista como a predestinada, pois na narrativa o país das maravilhas está vivenciando momentos de crise sob a batuta da personagem Rainha Vermelha. Esse fato já levanta um ponto de análise muito importante, na trama a protagonista do filme, Alice, é tida como o predestinado desde início. Segundo Campbell e Moyers (1990), a busca pelo predestinado tem sempre um ponto culminante que se pode determinar como a legitimação social, a presença do predestinado é sempre revelada, seja pela realização de um fato notável dentro da sociedade, ou ainda por revelação divina. A legitimação social quase sempre está diretamente condicionada à sua revelação. Entretanto com Alice acontece o oposto, ela chega já legitimada pelo povo, que a enxerga como fundamental para que se cumpra a profecia prevista no oráculo, pergaminho que contém a história do País das Maravilhas.



Figura 1 – Alice é a própria maravilha do país (ALICE, 2010)

Os livros de Carroll podem ser vistos, em um primeiro momento, como obras completamente diferentes com tema e principalmente contextos opostos. O grande diferencial da adaptação para essa versão cinematográfica foi gerenciar os aspectos presentes em ambas as obras e permitir a personagem Alice vivenciar os desafios do País das Maravilhas já em sua condição adulta, atualizando a obra com uma importância muito interessante ao contexto atual.

O fato de a legitimação social estar intrinsecamente presente desde o início não a torna descartável nem menos presente, pois a personagem Alice (ALICE, 2010) assume dentro da sua construção dois papéis: o primeiro de ver a si própria como a predestinada



e em segundo lugar de conscientizar-se que a legitimação que a sociedade a impõe é real e crível (CAMPBELL, 1995).

Para concluir a análise da personagem Alice, o foco será a *revelação* como ponto principal dentre os temas propostos, pois é o revelar do predestinado que irá reforçar os dois aspectos vistos anteriormente. A personagem Alice duela em seus pensamentos durante o filme com as memórias que acredita ser na verdade apenas sonhos. Por vezes as memórias de sua primeira passagem pelo “País das Maravilhas” tomam conta de seus pensamentos, a confundem, iludem e criam um ambiente de incerteza em sua mente.

Com isso a personagem confronta interiormente diversos valores e atitudes, se desenvolvendo dentro da história a fim de encontrar dentro de si as virtudes que se espera de um predestinado (coragem, ousadia, liderança e certa dose de temeridade). Pode-se afirmar, portanto, que em se tratando de revelação do predestinado, o filme apresenta uma inversão dos fatores, possibilitando uma revelação a si própria, no caso da personagem Alice, que precisa encontrar em si mesmo a heroína que já está legitimada pelo meio social em que está inserida. Como não poderia deixar de ser, esse trecho ocorre ao final da história quando a própria personagem vence seus medos, preconceitos e batalhas internas para alcançar o que todos esperam dela, a vitória (CAMPBELL; MOYERS, 1990).

## **CHAPELEIRO MALUCO**

Definitivamente razão e emoção não buscam um equilíbrio no Chapeleiro Maluco (figura 2). Nele estão presentes doses inesperadas desiguais e imensuráveis de tudo que um bom escudeiro deve ter. A relação entre o Chapeleiro Maluco e Alice transcende qualquer definição mais simplista. Eles desenvolvem durante a obra “Alice no País das Maravilhas” (2010) diversos momentos que auxiliam a compreensão dos motivos que os unem. Se o foco ficar retido nas obras literárias a compreensão dessa personagem se torna um desafio, pois em ambos os casos ele é carregado de um mistério que perpassa todas as obras. É quase impossível descrever com exatidão os sentimentos e a relação entre o Chapeleiro Maluco e Alice nos livros. Essa dúvida não acontece em uma intensidade tão grande ao analisar a adaptação cinematográfica, na qual o diretor joga luz sobre essa relação e desmistifica alguns aspectos presentes nos livros, suavizando o mistério e ressaltando a importância que Alice tem para o Chapeleiro Maluco.

Ao analisar a obra de Campbell e Moyers (1990), vemos constantemente presente nas narrativas míticas das mais diversas sociedades a presença do escudeiro, do coadjuvante, do parceiro de jornada, enfim diversas são as definições para essa personagem. Essa fórmula continua sendo reproduzida nas expressões artísticas contemporâneas.



Figura 2 – A psicopatia explica e justifica a união entre o Chapeleiro Maluco e Alice (ALICE, 2010)

Um aspecto importante que deve ser objeto de análise é a relação entre o coadjuvante e o herói, ou como foi citado anteriormente, o predestinado. Essa relação não segue um padrão, cada história cria um contexto para definir os pontos de união entre essas personagens.

No filme *Alice*, é notório que o papel de escudeiro está designado ao Chapeleiro Maluco, pois ele é o primeiro a depositar na personagem principal a legitimação social necessária para que ela passe a acreditar que tem uma missão a cumprir dentro do “País das Maravilhas”. Esses aspectos não ficam tão evidentes em uma primeira leitura das obras literárias, principalmente no caso do livro “*Alice Através do Espelho*”, no qual a história é desenvolvida relacionando os desafios a um jogo de xadrez e com isso ganha o papel protagonista da história. No livro, os sentimentos e dúvidas que Alice enfrenta por já ser adulta acabam ficando em segundo plano, assim como sua relação com o Chapeleiro Maluco, que também ganhou uma participação secundária. É possível dizer, entretanto, que a atualização da obra em sua versão cinematográfica *corrigiu* esse aspecto.



O Chapeleiro Maluco é constituído de forma enigmática, percepção essa que perpassa a simples composição da personagem e toma conta da relação ele e a personagem principal Alice. Não é possível sintetizar ou mesmo traduzir o que representa essa relação entre as personagens, mas identifica-se por parte do Chapeleiro Maluco um complexo de sentimentos que vão desde uma proteção fraternal e incondicional, representada em diversos momentos da obra cinematográfica (ALICE, 2010), como também um sentimento forte de amor e paixão, podendo até ser classificada como platônica por parte dele. Esse último aspecto suscita uma questão muito importante, realizar o exercício de significar os sentimentos presentes nessa relação entre os dois personagens – Alice e o Chapeleiro Maluco – é quase tão complexa e impossível de ser conclusiva, quanto diagnosticar os próprios sentimentos presentes nessa relação (CAMPBELL, 1995).

Ainda de acordo com Campbell (1995) esse diagnóstico e posterior análise do relacionamento é complexo devido à ligação mítica presente na história, essa complexidade é tamanha que sua compreensão exige um aprofundamento antropológico e sociológico que os desdobramentos dessa análise possivelmente chegarão a considerações demasiadamente superficiais, tornando o exercício exaustivo de análise quase que inoperante e pouco conclusivo.

## **ABSOLEM**

Nenhuma história de ficção está completa sem a presença de um bom oráculo. Ele está nas narrativas sempre quando passado, presente e futuro se interrelacionam de tal forma que torne impossível medir em qual tempo estamos exatamente.



Figura 3 – Absolem o início do filme (ALICE, 2010)

No filme Alice (2010) o personagem Absolem (figura 3) é o responsável por materializar esse oráculo, apesar de a história apresentar o oráculo como um documento, um pergaminho onde estão escritos e descritos os acontecimentos do “País das Maravilhas”. É Absolem que detêm o *poder* de interpretá-lo e, principalmente, contextualizá-lo dentro das situações vividas. Novamente vemos um recurso muito presente nas obras cinematográficas, no filme Matrix (MATRIX, 1999), temos a presença do oráculo como um *programa de computador* capaz de analisar as variáveis presentes na sociedade e *prever* o futuro do personagem Neo (vale ressaltar que apesar de ser um programa de computador ele é personificado e é capaz de interagir normalmente com os outros seres humanos).

De acordo com Campbell e Moyers (1990), podemos distinguir a presença do oráculo na história de Alice, entretanto ocupando outra perspectiva, superando a ideia inicial de prever os acontecimentos futuros. Absolem busca instigar a própria personagem a se reconhecer como a predestinada dentro da narrativa, para isso ele retoma alguns aspectos destacados dentro desse artigo, que são a revelação do predestinado e a legitimação social. Ele faz isso destacando o processo de transformação necessário para que Alice se transforme na “Alice do País das Maravilhas”, processo esse que exige descobrir a si mesma e em si mesma. Peculiaridades que a própria personagem não reconhece e que são importantes para superar os desafios que estão por vir.



Ao final do filme *Alice* (2010) a obra apresenta uma personagem madura e pronta para os desafios da vida real, desafios esses muito comuns aos dias atuais, entretanto que se comparada à época, são verdadeiras revoluções (RIBEIRO, 1995).



Figura 4 – O fim do filme *Alice* enfim entende Absolem (ALICE, 2010)

A partir das análises desenvolvidas pode-se considerar um movimento cíclico e contínuo de mudanças, presente durante toda a trajetória, e que a construção mítica sempre retratou pontuando com narrativas diferentes os processos compreendidos neste trabalho, que indica que início e fim estão mais próximos que se possam imaginar. Ambos têm em sua essência a necessidade da mudança que impele a ação, por vezes tida como o grande desafio, em outros casos como a única solução, mas que de certo, é que ela sempre acontecerá.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALICE no país das maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Richard Zanuck, Joe Roth, Jennifer e Suzanne Todd. Roteiro: Linda Woolverton. Fotografia: Dariusz Wolski. EUA: Twentieth Century-Fox Film Corporation, Lightstorm Entertainment, Giant Studios, 2010. Digital Video.

AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron e Jon Landau. Roteiro: James Cameron. EUA: Twentieth Century-Fox Film Corporation, Lightstorm Entertainment, Giant Studios, 2009. Digital Video.



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

BIRREN, R. **Color Psychology and Color Therapy**. Nova York, University Bok, 1965, p.96.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS Bill. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 11ª. Ed. São Paulo: Pensamento, 1995.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

CORREIA, C. A.; MARQUES, M. G. Adaptação e (re) leitura: um olhar sobre “O Primo Basílio” em diferentes linguagens. **InterLetras**. Dourados, v. 2, n.10, julho/dezembro 2009. Disponível em: < <http://www.unigran.br/revistas/interletras/edicao/vol10/artigos/03.pdf>>. Acesso em: 25 mai 2010.

FÚRIA de titãs. Direção: Louis Leterrier. Produção: Kevin De La Noy e Basil Iwanyk. Roteiro: Phil Ray, Matt Manfredi e Travis Beacham. EUA/Reino Unido: Warner Bros, The Zanuck Company, Thunder Road Film e Legendary Pictures, 2010. Digital Video.

GUIMARÃES, Hélio. O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de Os Maias. In: PELLEGRINI, Tânia et al (org.). **Literatura, cinema, televisão**. São Paulo: Senac- Instituto Itau Cultural, 2003.

KELLNER, Douglas. Por um estudo cultural, multicultural e multiperspectívico. In: **A cultura da mídia: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KNAPP, M. **La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno**. Barcelona: Paidós Comunicación, quinta edição. 1995, p.231.

MCLUHAN, M. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 2002.

MATRIX. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski. EUA: Village Roadshow Productions, 1999. DVD.

MEHRABIAN, A. **Public Places and Private Spaces**. Nova York: Basic Books, 1976.

NAGAMINI, Eliana. **Literatura, Televisão, Escola**. Estratégias para leituras de adaptações. São Paulo: Ed. Cortez, 2004.

RIBEIRO, Darcy - **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995

SILVA, Edison Rosa. Malraux e o Diálogo com as artes. In: VAZ, Paulo Bernardo e NOVA, Vera Casa (org.). **Estação Imagem: Desafios. Belo Horizonte**; Ed UFMG, 2002.

VIANNA, R. **A palavra, a imagem, o som nos informativos televisivos de Brasil e Espanha: estudo comparativo e análise da linguagem audiovisual, textual e narrativa**. Volume 1. Barcelona. 1999.