



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
POET - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

**ALICE NO PAÍS DOS SIGNOS: UMA ABORDAGEM PEIRCEANA ACERCA
DA ADAPTAÇÃO DISNEYFICADA DAS PERSONAGENS DE CARROLL**

Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro

Fortaleza – Ceará
2016

Universidade Federal do Ceará
Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro

ALICE NO PAÍS DOS SIGNOS: UMA ABORDAGEM PEIRCEANA ACERCA DA
ADAPTAÇÃO DISNEYFICADA DAS PERSONAGENS DE CARROLL

Dissertação apresentada ao Curso de
Mestrado em Estudos da Tradução como
requisito parcial para a obtenção do
título de Mestre em Estudos da Tradução
da Universidade Federal do Ceará.

Área de concentração: Estudos de
Tradução

Orientação: Prof. Dr. Rafael Ferreira da
Silva

Fortaleza – Ceará
2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M779a Monteiro, Paulo Henrique Calixto Moreira.
ALICE NO PAÍS DOS SIGNOS : UMA ABORDAGEM PEIRCEANA ACERCA DA ADAPTAÇÃO
DISNEYFICADA DAS PERSONAGENS DE CARROLL / Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro. –
2016.
134 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-
Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza, 2016.
Orientação: Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva.

1. Alice no País das Maravilhas. 2. Tradução Intersemiótica. 3. Disneyficação. 4. Pragmatismo. 5. Signo
Peirceano. I. Título.

CDD 418.02

RESUMO

Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, é considerada uma das obras mais conhecidas da literatura vitoriana infanto-juvenil e sua adaptação em animação para o cinema, pelos estúdios Walt Disney, herdou semelhante fama. Sob o viés dos Estudos da Tradução, esse projeto tem por objetivo analisar a tradução intersemiótica das personagens Alice, Gato de Cheshire, Coelho Branco e Rainha de Copas. Tendo em vista esse objetivo, serão utilizadas as abordagens de Charles Peirce (1839) e Júlio Plaza (2001) para elucidar a reconstrução intersemiótica das personagens por meio das relações entre as tríades sógnicas icônicas, indiciais e simbólicas que a compõem. Ademais, também será examinado o impacto da disneyficação, segundo Alan Bryman (2004) e Janet Wasko (2001), na realização da adaptação fílmica e o impacto que esta possui tanto para o texto de partida, quanto para o público de chegada.

Palavras-chave: Alice no País das Maravilhas. Tradução Intersemiótica. Disneyficação. Pragmatismo. Signo Peirceano.

SUMMARY

Alice in Wonderland, by Lewis Carroll, is considered one of the best known works of Victorian's children literature and its adaptation in animation for theatrical release, by Walt Disney Studios, inherited similar fame. Under the category of Translation Studies, this project aims to analyze the intersemiotic translation of the characters Alice, Cheshire Cat, White Rabbit and Queen of Hearts. Towards this goal, the approaches of Charles Peirce (1839) and Julio Plaza will be used (2001) to elucidate the intersemiotic reconstruction of the characters throughout the relationship between the sign triads composed of icon, index and symbol that comprise it. Moreover, the impact of Disneyfication is also examined, according to Alan Bryman (2004) and Janet Wasko (2001), in carrying out the film adaptation and the impact it causes for both the source text and the general audience.

Keywords: Alice in Wonderland. Intersemiotic Translation. Disneyfication. Pragmatism. Peircean Sign.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Um *hornbook* contendo o alfabeto

Figura 2 – O *chapbook The Children in the Wood*

Figura 3 – O *penny dreadful The String of Pearls*

Figura 4 – Alice e a Rainha de Copas (1903)

Figura 5 – Alice encontra a Lagarta

Figura 6 – Alice no Chá Maluco

Figura 7 – Alice cai na toca do Coelho

Figura 8 – Walt Disney e Virginia Davis em *Alice's Wonderland* (1923)

Figura 9 – Louise Brooks em *A Caixa de Pandora* (1929)

Figura 10 – Branca de Neve e o Príncipe Encantado (1937)

Figura 11 – Da esquerda para a direita: Branca de Neve (1937), Cinderela (1950), Alice (1951) e Aurora (1959)

Figura 12 – Capa de *Alice's Adventures under Ground* (1864)

Figura 13 – Alice encontra a Maçaneta Falante

Figura 14 – Imagem de Partida x Imagem de Chegada

Figura 15 – Jerry Colonna como a Lebre de Março, Ed Wynn como o Chapeleiro Maluco, Richard Haydn como a Lagarta e Kathryn Beaumont como Alice; vozes em ação.

Figura 16 – Progressão semiótica em um diagrama de árvore, de acordo com Peirce.

Figura 17 – Exemplos da cadeia Ícone x Índice x Símbolo

Figura 18 – Formatação Midiática da obra *Alice no País das Maravilhas* (1865, p.13) para a adaptação em quadrinhos homônima (2010)

Figura 19 – Do Ícone, *Alice no País das Maravilhas* (1865), ao Símbolo, a adaptação cinematográfica homônima (1951), a um dos impactos da adaptação, um brinquedo da protagonista Alice, que aponta para o Ícone

Figura 20 – O Gato de Cheshire em *Alice no País das Maravilhas* (1951) e no *remake* homônimo (2010)

Figura 21 – Alice Liddell sob a lente de Lewis Carroll

Figura 22 – Mary Hilton Badcock e a Alice-ícone

Figura 23–Alice-ícone em sua representação de gentileza, curiosidade e cortesia

Figura 24 – Alice-ícone em cores

Figura 25 – O eternamente atrasado Coelho Branco e seu relógio

Figura 26 – Coelho Branco enquanto serviçal da Rainha de Copas

Figura 27 – A predecessora Escultura-símbolo do Gato de Cheshire

Figura 28 – O Sorriso do Gato de Cheshire-ícone

Figura 29 – O Gato de Cheshire em cores: do Pub-símbolo à Obra-ícone

Figura 30 – A Rainha Vitória, símbolo predecessor da Rainha de Copas

Figura 31 – A Rainha de Copas-ícone

Figura 32 – A Alice-índice a partir da arte conceitual de Blair

Figura 33 – Beaumont encontra Davis - A Alice-índice em tracejado inicial

Figura 34– A Alice-índice a partir dos esboços de Kahl

Figura 35–Alice-índice: Kathryn Beaumont, tracejada por Milton Kahl

Figura 36– Coelho Branco-índice, conceito por Mary Blair

Figura 37 – Coelho Branco-índice, rascunho por Marvin Woodward

Figura 38– Coelho Branco-índice x Bill Thompson

Figura 39– Conceitos iniciais de Mary Blair para o Gato de Cheshire-índice

Figura 40– Ward Kimball e a construção da personagem-índice

Figura 41 – Gato de Cheshire-índice x Sterling Holloway

Figura 42 – Conceitos iniciais de Mary Blair para a Rainha de Copas-índice

Figura 43 – Verna Felton e Kathryn Beaumont na construção das personagens-índice

Figura 44– A Rainha de Copas-índice, por Frank Thomas

Figura 45 – A delicadeza da Alice-símbolo

Figura 46– A sequência convencionada pela Alice-símbolo

Figura 47– A Alice-símbolo e a renegação da curiosidade

Figura 48– A Alice-símbolo e a conexão emocional com o público

Figura 49– O Coelho Branco-símbolo e a representação do vermelho

Figura 50– O Coelho Branco-símbolo e a segunda vestimenta

Figura 51– O Gato de Cheshire-símbolo e a sequência de desaparecimento

Figura 52 – O padrão de cores do Gato de Cheshire-símbolo

Figura 53 – A antropomorfização do Gato de Cheshire-símbolo

Figura 54 – A desconstrução física do Gato de Cheshire-símbolo

Figura 55 – As expressões da Rainha de Copas-símbolo

Figura 56 – O mundo vermelho da Rainha de Copas-símbolo

Figura 57 – A Alice pós-símbolo, por Fiona Fullerton

Figura 58 – A Alice pós-símbolo, por Kate Burton

Figura 59– A Alice pós-símbolo, por Kate Beckinsale

Figura 60 – A Alice pós-símbolo, desenhada por Joy Ang

Figura 61 – A Alice pós-símbolo, design por Square Enix

Figura 62 – A Alice pós-símbolo, por Mia Wasikowska

Figura 63 – A Alice pós-símbolo, por Mairi Ella Challen

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. A ERA VITORIANA.....	12
2.1 A SOCIEDADE VITORIANA E A LITERATURA.....	12
2.2 A SOCIEDADE VITORIANA ATRAVÉS DE CARROLL.....	20
3. ALICE NO PAÍS DAS ADAPTAÇÕES.....	29
3.1 O CINEMA DESCOBRE ALICE.....	29
3.1.1 <i>A primeira adaptação cinematográfica em 1903.....</i>	<i>31</i>
3.1.2 <i>A primeira adaptação falada em 1931.....</i>	<i>32</i>
3.1.3 <i>A primeira adaptação disneyficada em 1951.....</i>	<i>33</i>
3.2 DISNEYFICAÇÃO E MASSIFICAÇÃO.....	37
3.3 PAÍS DAS MARAVILHAS DISNEYFICADO.....	48
4. PEIRCE E PLAZA: A ADAPTAÇÃO DOS SIGNOS.....	57
4.1 PRAGMATISMO SEMIÓTICO.....	58
4.2 ÍCONE-ÍNDICE-SÍMBOLOS TEMPO-ESPAÇO.....	62
4.3 A SEMIÓTICA PEIRCEANA APLICADA À ADAPTAÇÃO FÍLMICA.....	70
5. O SIGNO PEIRCEANO E A ADAPTAÇÃO DISNEYFICADA.....	75
5.1 AS PERSONAGENS DE CARROLL COMO ÍCONE.....	76
5.1.1 <i>Alice-Ícone.....</i>	<i>77</i>
5.1.2 <i>Coelho Branco-Ícone.....</i>	<i>81</i>
5.1.3 <i>Gato de Cheshire-Ícone.....</i>	<i>83</i>
5.1.4 <i>Rainha de Copas-Ícone.....</i>	<i>86</i>
5.2 A DIREÇÃO DE DISNEY COMO ÍNDICE.....	88
5.2.1 <i>Alice-Índice.....</i>	<i>89</i>
5.2.2 <i>Coelho Branco-Índice.....</i>	<i>94</i>
5.2.3 <i>Gato de Cheshire-Índice.....</i>	<i>96</i>
5.2.4 <i>Rainha de Copas-Índice.....</i>	<i>99</i>
5.3 A ADAPTAÇÃO FÍLMICA COMO SÍMBOLO.....	102
5.3.1 <i>Alice-Símbolo.....</i>	<i>103</i>
5.3.2 <i>Coelho Branco-Símbolo.....</i>	<i>107</i>
5.3.3 <i>Gato de Cheshire-Símbolo.....</i>	<i>110</i>
5.3.4 <i>Rainha de Copas-Símbolo.....</i>	<i>113</i>
5.4 IMPACTO E INFINITO INTERSEMIÓTICO.....	116
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	124
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	127

1. INTRODUÇÃO

O advento dos estudos da tradução traz consigo a pluralidade das temáticas que são por eles envolvidos. Áreas de alcance que perpassam a linguística, a interpretação textual, a filosofia, a ética, entre tantas outras e que, em uníssono, tornam-se um largo e abrangente campo sobre o qual a Tradutologia se debruça e compreende.

Um desses campos é o da Semiótica, vem se tornando cada vez mais utilizado na área da comunicação como recurso de pesquisa nas mais diversificadas esferas: seja nos estudos das linguagens musical e gestual, da linguagem fotográfica, cinematográfica, assim como das linguagens poética, publicitária e jornalística.

Desta forma, torna-se evidente a indispensabilidade de se compreender, e explorar, a relação do homem com a infinidade de signos existentes que o rodeiam. A linguagem humana se multiplicou, e se proliferou, em várias formas, sob novas estruturas e novos meios de disseminação que, continuamente, têm sido adaptadas para outras novas formas e estruturas.

E sob tão vasto alcance está uma das áreas a ser abordada nessa dissertação: a área da Tradução Intersemiótica, termo cunhado por Roman Jakobson em seu ensaio *Aspectos linguísticos da tradução* (2005), que originalmente possui por definição a interpretação de signos verbais em signos não-verbais. A tradução intersemiótica, portanto, compreende o ato de verter um objeto de um determinado campo semiótico para outro diverso, adaptando os signos de partida a esse novo estado semiótico.

Com a evolução e a diversificação das mídias que possibilitam a expansão dos sistemas de signos, o campo de exploração da tradução intersemiótica também se transforma. A capacidade interativa do signo e a sua releitura nos campos semióticos desafiam o tempo, moldam o objeto a novos públicos e retroalimentam o fazer tradutório.

Mas como compreender o signo, ator principal de todo esse processo, e, ao compreendê-lo, como estruturar a jornada intersemiótica de uma tradução e chegar ao cerne de tão complexo processo. Para responder tais questionamentos, propõe-se nesse trabalho uma análise da tradução intersemiótica de quatro personagens da obra maior de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*, de 1865, para o cinema, através da adaptação realizada por Walt Disney, em 1951: a protagonista Alice, o Coelho Branco, o Gato de Cheshire e a Rainha de Copas.

Tal análise é realizada, primariamente, sob a ótica da Pragmática de Charles Sanders Peirce. Peirce é o proeminente filósofo que aborda o assunto através de uma sistematização científica do signo no cerne de seus estudos. Com o trabalho *Logic as Semiotics: The Theory of Signs* (1955), ele elabora que todo pensamento é um signo, ou seja, toda forma ou estrutura é passível de se transformar, intersemioticamente, em algo novo através das relações que se constroem entre os signos e dentro dos signos em si.

Ao encarar as personagens como signos, o trabalho propõe que a tradução, regida pelos pressupostos semióticos peirceanos, transcorra em um sistema que parte da abstração, ao revelar a mesma como um organismo a apresentar ícones, índices e símbolos, e chega à concretude, tratando as mesmas personagens do texto de partida como ícones, seus respectivos processos de transição tradutória como índices e sua realização na animação final enquanto símbolos.

Ademais, alia-se aos estudos de Peirce os escritos do teórico Júlio Plaza que, de uma maneira artística, adentra no universo do signo peirceano e lança sobre ele novas possibilidades ao fazer tradutório. Em sua obra *Tradução Intersemiótica* (2001), analisa o signo peirceano e constrói, concomitantemente, uma noção de tempo enquanto fomentador do processo da cadeia semiótica. De acordo com ele, o tempo rege o processo tradutório através da interferência da contextualização fornecida pelo espaço em que a obra é traduzida.

Portanto, o passado altera a leitura do presente, e este, por sua vez, altera a leitura de ambos passado e futuro, ao moldar-se em um para se construir a noção do próximo. A operação triádica de Pierce é moldada para a tradução intersemiótica através da conjuntura de passado, presente e futuro enquanto ícone, índice e símbolo e, dessa maneira também são construídas as personagens de Carroll até alcançar a animação de Disney.

Sob a lente da temporalidade de Plaza enquanto fator de impacto direto em uma adaptação aliada à construção sígnica icônica-indicial-simbólica de Pierce, essa dissertação tenciona estabelecer um estudo acerca dos elementos pertinentes à construção das personagens da obra de Carroll na obra literária e seu processo de tradução para o campo do cinema, contribuindo, assim, para evidenciar a relevância do sistema peirceano para os estudos da tradução intersemiótica.

Em conjunto com a análise da tríade peirceana aplicada à tradução intersemiótica, é explorado o papel da disneyficação na tradução das personagens e como isso impactou um grande número de adaptações que sucederam a animação-

símbolo através do tempo e do espaço. Para uma obra que possui suas raízes e valores na Era Vitoriana, faz-se sumariamente importante compreender como a releitura para outros momentos históricos se dá. Sobre a função da disneyficação, são utilizados os escritos de Alan Bryman (2004) e Janet Wasko (2001).

Para a composição dessa dissertação, realiza-se pesquisa explicativa, de abordagem indireta e bibliográfica. O texto está dividido da seguinte maneira: no primeiro capítulo é realizada uma abordagem histórica sobre a Era Vitoriana e como se dá o desenvolvimento da literatura, em especial a produção da literatura infanto-juvenil, diante do efusivo período de mudanças que toma a Inglaterra no século XIX.

No segundo capítulo, são exploradas as primeiras adaptações fílmicas da obra maior de Carroll e, no centro delas, a adaptação de Disney de 1951. As principais características da obra de partida e as escolhas realizadas sob a influência da disneyficação são estudadas a fim de se compreender a necessidade do estúdio de realizar a adaptação diante do momento histórico vivenciado nos Estados Unidos.

No terceiro capítulo, são expostos os princípios de Peirce acerca do pragmatismo e semiótica, o arcabouço teórico necessário à compreensão do sistema triádico peirceano como um processo que, mesmo abstrato, pode ser utilizado de maneira mais concreta, através da aplicação das doutrinas de ícone, índice e símbolo ao fazer tradutório intersemiótico infinito.

Ainda no terceiro capítulo, também se aprecia a relevância das adições de Plaza no que concerne ao tempo e espaço no ofício da tradução. As contribuições de Plaza sobre o construto teórico de Peirce ajudam a compreender como o texto atravessa gerações por meio da tradução e como a intersemioticidade capacita a tradução em si a revelar-se enquanto mônada.

No quarto e último capítulo, utilizando-se de história e pragmatismo, analisam-se as personagens Alice, Coelho Branco, Gato de Cheshire e Rainha de Copas segundo suas sistematizações icônica, indicial e simbólica dentro da tradução intersemiótica, recriando, minuciosamente, os elementos que pertencem a cada uma dessas classes peirceanas e como elas se conectam no plano maior.

Ainda no último capítulo, analisa-se o impacto da disneyficação da obra de Carroll, em especial da protagonista, tanto para a obra de partida quanto para algumas adaptações que sucederam-na, escolhidas mediante sua importância, em cada década, após a animação de Disney, estendendo a compreensão da semiose infinita peirceana além da animação-símbolo.

2. A ERA VITORIANA

Este capítulo tem por objetivo apresentar a sociedade vitoriana sob dois prismas que se entrelaçam na formação deste trabalho: o primeiro lida com os aspectos históricos e as mudanças sociais que desencadeiam uma transição do estilo romântico em direção a uma literatura específica da Era Vitoriana, refletindo acerca dos tipos e estilos de livros produzidos, e por fim examinando, especificamente, como os escritores vitorianos introduziram o conceito de literatura infanto-juvenil e como este nicho literário evoluiu; o segundo prisma lida, exclusivamente, com o papel simbólico apresentado pela releitura de Lewis Carroll da Era Vitoriana e seus dogmas, por intermédio do olhar que a personagem Alice lança sobre o País das Maravilhas e seus habitantes, mesclando uma fina sátira a um olhar infantil, para produzir um diorama que, sob as mais diferentes luzes da análise, revela as nuances de uma sociedade marcada por peculiaridades comportamentais que, ainda nos dias atuais, provocam a curiosidade popular.

2.1 A sociedade vitoriana e a literatura

Definir a literatura vitoriana, assim como demarcar a Era Vitoriana em si, de maneira satisfatória e abrangente, é algo delicado até mesmo para críticos, havendo ampla discordância quanto ao que pode ser considerado vitoriano e o que ainda pode ser considerado romântico. Apesar de se compreender a Era Vitoriana como o período em que a rainha Vitória ocupa o trono inglês, de 1837 a 1901; há autores que creditem outra data para o seu início: 1824, o ano da morte de Lord Byron.

Edward Bulwer, em seu tratado sobre a sociedade inglesa, declara que com o falecimento de Byron: “the feeling he had represented craved utterance no more. With a sigh we turned to the actual and practical career of life; we awoke from the morbid, the passionate, the dreaming.”¹(1833, p.286). Quando Thomas Carlyle, um dos influentes filósofos da Era Vitoriana, se vê diante da nova esfera de possibilidades que se instaura, escreve em seu *Sartor Resartus* “Close thy Byron, open thy Goethe”² (1831, p.69).

¹“o sentimento do que ele representara não produzia mais efeito. Suspirando, retornamos ao caminho de vida prático e comum; despertamos do mórbido, do passional, do sonho” (tradução nossa)

²“Fecha o teu Byron, abre o teu Goethe” (tradução nossa)

Se a morte de Byron pode ser considerada como o marco inicial para o surgimento de ambas Literaturas e Eras Vitorianas, é necessário compreender a sociedade que fomentou a dita literatura. Se há um aspecto que perpassa a vida, e a literatura, da Inglaterra vitoriana é a tangente da mudança. Todos os aspectos considerados sagrados até então passam a ser alvo de contestação. Há a gênese de uma sociedade mais prática, estabelecendo um intenso progresso das ciências, expansão do comércio e amplo questionamento religioso. É a raiz de um movimento que busca a pureza da ciência e da riqueza, que alastra as diferenças sociais de maneira pungente, alimentando a indústria e a exploração da força de trabalho das massas.

No princípio do Período Vitoriano, a Revolução Industrial cria profundas transformações econômicas e sociais. A população cresce em números arrebatadores e obriga milhares de trabalhadores a migrarem para as cidades industriais, onde surge um novo tipo de classe operária, com salários baixos, sob os efeitos de uma carga horária opressiva. A expansão das indústrias têxteis demanda um maior número de trabalhadores das classes socialmente menos privilegiadas. Os patrões, visando a expandir os lucros, preferem contratar mulheres e crianças, que em ambientes degradantes, trabalham dias a fio.

No entanto, nas altas castas desta nova sociedade inglesa, a busca pelo pudor, a beleza das boas maneiras e a perfeição da família é imperativa nas classes mais altas. O lar passa a ser um ambiente sagrado e incorruptível, a base moral da sociedade, onde novas ideias que ameçassem o equilíbrio harmônico da família não poderiam ser difundidas. Sob a tutela feminina, cabe a responsabilidade da manutenção dos princípios regidos pela rainha. Como aponta Maria Conceição Monteiro, “a exigência de um anjo do lar fez nascer a mulher vitoriana.” (1998, p.61). Jane Austen demonstra, em *Orgulho e Preconceito*, as características da mulher vitoriana ideal:

Nenhuma mulher pode ser realmente considerada completa se não se elevar muito acima da média. Uma mulher deve conhecer bem a música, deve saber cantar, desenhar, dançar e falar as línguas modernas, a fim de merecer esse qualificativo, e além disso, para não o merecer senão pela metade, é preciso que possua um certo quê na maneira de andar, no tom da voz e no modo de exprimir-se. (1982, p.38)

O código de moralidade vitoriano pauta os moldes da população inglesa. Uma sociedade de aparências, com comportamentos reprimidos pela Coroa, pelas hierarquias sociais e pelo poder aquisitivo adquirido. Uma Era que multiplica nas crianças, e

especialmente nas mulheres, uma linha de pensamento moralizante, voltada para a propagação dos valores vitorianos para além da Inglaterra. Ser uma mulher na Era Vitoriana representa, ao mesmo tempo, carregar o lar sobre seus ombros e não ter voz dentro do mesmo.

Além das questões econômicas e sociais, jaz na sociedade vitoriana um embate entre os novos conhecimentos científicos e os dogmas religiosos. A bíblia deixa de reger a mentalidade da nobreza vitoriana, sendo Deus substituído pelo conceito de Moral. Um paradoxo surge em um meio em que se busca uma moralidade cristã, mas afasta-se dos preceitos regidos pela fé. Para Carolyn Oulton(2003, p.4), mesmo que o Cristianismo não tenha sido rejeitado por toda a casta vitoriana, “somefeltunabletoconciletheirintellectualknowledgewiththedoctrinesupheldbytheChurch.”³. Para cientistas como Thomas Huxley e filósofos como Thomas Carlyle, o pensamento da época pede uma nova visão para o divino: uma visão pautada na sede humana pelo conhecimento.

Tal busca pelo conhecimento pode ser representada pelo embate entre religião e ciência, ou mais apropriadamente, entre o papel do divino e da evolução das espécies. Charles Darwin propõe tal busca com a *Origem das Espécies* (1859) e uma era de fé é arremessada em profunda dúvida religiosa. Fiéis levantam-se a para execrar o tratado ateu de Darwin, estabelecendo uma nova batalha na longa guerra entre ciência e religião. Mas enquanto os reacionários se enfurecem, a comunidade científica logo passa a aceitar os princípios da seleção natural darwinista.

Diante dessa efusiva convulsão de valores, há o palco ideal para a construção de uma literatura capaz, ao mesmo tempo, de transmitir e escapar daquele cenário. Para Adams(2009, p.7), a literatura vitoriana desenvolve-se “into a form uniquely suited to represent these dynamics, capturing the textures of social interaction, aspiration, and anxiety”⁴.O momento histórico molda a sociedade que, por sua vez, aponta os caminhos da literatura vigente.

A evolução tecnológica vivida na época permite o barateamento da impressão, colaborando com o aparecimento de periódicos mensais contendo textos literários da

³“alguns indivíduos se sentiam incapazes de conciliar seu conhecimento científico com as doutrinas estabelecidas pela Igreja” (tradução nossa)

⁴ “em uma forma exclusivamente adequada para representar essas dinâmicas, capturando as texturas da interação social, aspiração e ansiedade, dentro de cada hierarquia social” (tradução nossa)

mais variada natureza. Com publicações cada vez mais acessíveis, o ato da leitura na Era Vitoriana se populariza, alcançando cada vez mais diversos tipos de público. Literatura, dentro desse formato, é uma categoria difusa, não confinada a modelos, como poesia ou romance, mas num meio-termo entre o jornalismo e a ficção, fomentando um amálgama entre ciência, religião e história. Destacam-se três formatos populares para as produções literárias da época: os *hornbooks*, os *chapbooks* e os *penny dreadfuls*.

Hornbooks são amplamente difundidos entre as crianças vitorianas. Esses “livros” são feitos de madeira e contêm material didático, como o alfabeto ou citações bíblicas, impresso sob uma folha de papel que era, então, afixada com uma fatia fina do chifre de uma vaca, recebendo o nome a partir desse detalhe na manufatura do produto. Por seu caráter primário, eram utilizados em escolas e igrejas.

Figura 1 – Um *hornbook* contendo o alfabeto



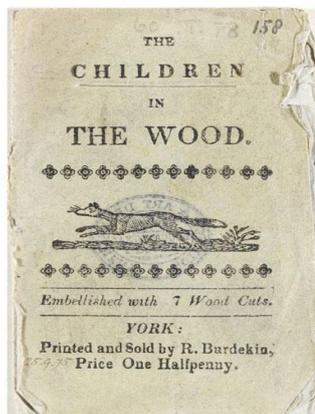
Fonte: Curators of the University of Missouri⁵

Chapbooks são pequenos livros, de produção e valor baixos, um material de leitura simples e comum em toda a Inglaterra do século XVII ao XIX. Histórias de romance, crimes, feitos heroicos, contos de fadas, rimas infantis e escritos religiosos compõem a temática dos *chapbooks*. São confeccionados de maneira rudimentar, o que

⁵Disponível em: <https://library.missouri.edu/exhibits/childrenliterature/horn.htm>

os torna frágeis para o manuseio. Seus leitores são, em grande parte, os pobres e a juventude da classe média.

Figura 2 –O *chapbook The Children in the Wood*

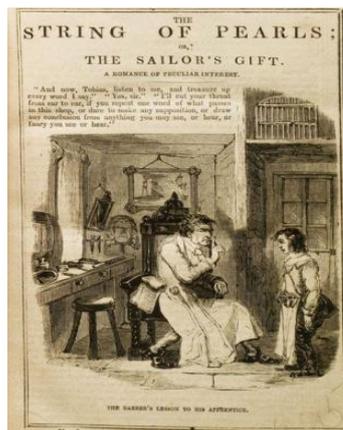


Fonte: Victoria and Albert Museum⁶

Pennyblood é o nome original para os livretos que, nos idos de 1860, são renomeados para *penny dreadful*, uma espécie de sucessor espiritual aos *chapbooks*. Narram histórias de aventura, em formato episódico, que relatam desde crimes fictícios nas ruas de Londres a contos fantasiosos sobre piratas. De periodicidade semanal e sempre acompanhados de ilustrações chamativas, eles se tornam rapidamente um grande sucesso devido ao baixo custo e ao impacto que as histórias possuem sobre o novo público leitor vitoriano, desde crianças a adultos.

Figura3–O *penny dreadful The String of Pearls*

⁶Disponível em: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/n/national-art-library-chapbooks-collection/>



Fonte: Nuke Mars⁷

Alguns autores vitorianos, no entanto, desenvolvem suas produções literárias além dos modelos apresentados. Aliando o caótico momento histórico-social ao processo criativo, nascem joias da literatura vitoriana que narram os dissabores vividos por crianças e mulheres na Inglaterra industrial, a busca pelo efêmero em meio ao sombrio e as relações sociais superficiais das classes altas.

Charles Dickens, por exemplo, faz de seus romances uma vitrine para expor as mazelas sociais da população inglesa, em particular as crianças a trabalhar nas fábricas, apesar de apresentar as situações sociais em um tom leve, até mesmo otimista. Em *Great Expectations*, uma de suas mais conhecidas publicações, a personagem principal Pip sintetiza o sentimento de dinamismo e questionamento de identidade presentes na Era Vitoriana quando se questiona "I was a blacksmith's boy but yesterday; I am – but what shall I say I am – today?"⁸ (1861, p.227)

Oscar Wilde transforma o próprio estilo de vida das classes em tema central das obras que produz. O belo, regado pelo comportamento *flamboyant*, marca o único romance de Wilde, *O Retrato de Dorian Gray* (1891), um quadro da Londres vitoriana. Através das desventuras da personagem-título, podem-se perceber as variadas características das camadas sociais que compunham a Inglaterra da época. Na peça *A Importância de ser Prudente* (1895), a bem-humorada crítica ao jogo de aparências das classes nobres expõe a ânsia vitoriana pelo enaltecimento do belo acima de todas as coisas.

⁷Disponível em: <http://nukemars.com/?p=1280>

⁸ "Ontem, eu era apenas o filho de um ferreiro; Eu sou – mas o que poderia eu dizer que sou – hoje?" (tradução nossa)

Charlotte e Emily Brontë produzem romances que ultrapassam as gerações. Emily, com *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847), expôs as mudanças socioeconômicas de sua época e o impacto das ditas transformações na sociedade rural inglesa. Charlotte, com o romance *Jane Eyre* (1847), traz à tona as expectativas e lutas da mulher vitoriana. Escritoras, durante a Era Vitoriana, encontravam-se em um espaço predominantemente masculino, e precisavam enfrentar grandes obstáculos sociais para realizar as próprias publicações. O espartilho não era apenas uma peça de vestimenta, mas uma prisão feminina social, seja dentro ou fora de casa.

Os vitorianos também se tornam conhecidos por introduzir o conceito de literatura infanto-juvenil por intermédio dos esforços dos autores da época em cessar com o trabalho infantil e introduzir um sistema educacional compulsório. À medida em que as crianças aprendem a ler, abre-se um mercado específico para esse novo público alvo. A literatura infanto-juvenil na Era Vitoriana se divide em dois movimentos distintos: o primeiro, de caráter essencialmente moralizante e o segundo, anatemáticamente, de um viés voltado ao fantástico.

Sob a égide do primeiro movimento, a literatura infanto-juvenil na Era Vitoriana é composta, basicamente, por livros de música e de prosa didática, sendo a última uma produção necessária, segundo a mentalidade da época, à formação de um padrão de comportamento apropriado à juventude. Uma das autoras conhecidas por essa abordagem na Era Vitoriana é Mary Martha Sherwood, cujos escritos são plenos de, como Howard Carpenter aponta, um “religious fervour and an emphasis on sinfulness which had not been seen in juvenile books since the writings of the 17th-cent. Puritans”⁹ (1985, p.483).

Possivelmente a mais famosa obra de Sherwood, o livro *History of the Fairchild Family* (1818), seja uma demonstração clara do tipo de literatura produzida inicialmente visando à juventude vitoriana, ou seja, uma literatura cujo objetivo possui, conforme demonstra Roe, o “instinct to teach, to improve, to warn and rebuke”¹⁰ (1959, p.91). Há, na leitura do romance, o tom da doutrina evangelista que pauta a premissa do pecado original oriundo dos jovens, sendo necessária a repreensão da família para que os mesmos não se distanciem da pureza requerida pela alta classe vitoriana.

⁹“fervor religioso e uma ênfase no pecado que não era visto em livros infanto-juvenis desde os escritos puritanos do século 17” (tradução nossa)

¹⁰ “instinto para ensinar, para melhorar, para alertar e para repreender”. (tradução nossa)

Essa influência moralista religiosa é uma constante na maioria dos livros vitorianos destinados aos jovens, especialmente devido às reformas religiosas do século XVIII, como o Movimento da Escola Dominical. Estes movimentos visam, especificamente, a educar as crianças da classe trabalhadora para que elas possam conhecer a Deus por intermédio da leitura da Bíblia. Sendo assim, o espaço destinado aos jovens leitores vitorianos, até então, é de uma literatura metódica, voltada apenas aos fins educacionais que poderiam gerar nas mentes verdes.

Construindo uma ponte para o segundo movimento, a editora Macmillan publica, nos idos de 1860, dois dos que viriam a se tornar clássicos da literatura infanto-juvenil: *Os Bebês da Água* (1863), de Charles Kingsley, e *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll. É importante pontuar que esses dois romances inauguram a era de ouro da literatura infanto-juvenil na Inglaterra, sendo esse conceito algo relativamente novo, datando do final do século XVII, quando escritores começam a lidar com o fato de que os jovens, segundo James Adams, possuem “imaginative needs importantly different from those of adults”¹¹ (2009, p.228).

Com *Os Bebês da Água*, Kingsley quebra, de certa forma, a corrente da literatura vitoriana infanto-juvenil produzida até então. Ao aliar os princípios cristãos em voga a uma atmosfera de fantasia, Kingsley é capaz de produzir um texto que busca escapar das mãos pesadas da perfeição vitoriana que esmaga as mentes da juventude, mas que perde força ao ainda confiar nessas mesmas mãos para guiar as personagens Tom e Ellie, cuja moral final reservada a elas é confiar em “hard work and cold water”¹² (1863, p.178) como princípios de vida. Um livro de transição entre o primeiro e o segundo movimentos, *Os Bebês da Água* marca a inserção do fantástico nos meandros da literatura infanto-juvenil na Inglaterra vitoriana.

A tentativa de fantasia de Kingsley, no entanto, abre espaço para uma releitura do universo vitoriano ocupado pela juventude das classes altas inglesas. Um movimento só pode ter início após a desconstrução dos valores dos movimentos anteriores e estabelecimento de novos valores, visivelmente contrários; e o segundo movimento da literatura infanto-juvenil na Era Vitoriana, segundo Peter Keating, “established itself by

¹¹ “necessidades imaginativas com diferenças marcantes daquelas dos adultos”. (tradução nossa)

¹² “trabalho duro e água fria”. (tradução nossa)

publicly annihilating its predecessors. This meant Victorian moralism generally, and the exemplary children of religious tracts in particular”¹³ (1989, p.219).

A literatura infanto-juvenil vitoriana tem sua raiz no teor moralizante, mas ao longo do tempo, assume o fantástico como uma maneira de desafiar a mente dos jovens ingleses, oferecendo-lhes um escape para o caótico momento industrial da Inglaterra do século XIX. Ao compreender os movimentos da literatura vitoriana, e mais especificamente da literatura infanto-juvenil, tem-se um retrato fiel dos anseios de uma sociedade que busca instruir e educar, enquanto mantém as aparências e estabelece novos dogmas. Aos escritores, coube a tarefa de realizar novas construções até alcançar a juventude da época, moralizada à força pela sociedade vigente.

2.2 A sociedade vitoriana através de Carroll

A aniquilação proposta por Keating assume a forma escrita através da mente de Lewis Carroll e de sua obra maior, *Alice no País das Maravilhas*, de 1865. Carroll narra as desventuras da jovem Alice, que entra em um mundo repleto de animais falantes, lições de moral inusitadas, situações absurdas e transformações corpóreas que desafiam a imaginação do jovem leitor vitoriano. Mas, mais do que isso, é no País das Maravilhas que Carroll relê, simbolicamente, o código social vitoriano, e faz de Alice uma espécie de contraponto revolucionário. Para assimilar este conceito de releitura simbólica, este capítulo apresenta os aspectos mais pertinentes à cultura e à sociedade vitorianas sob a ótica carrolliana e como a personagem Alice pode ser observada enquanto agente desestabilizador do plano geral do País das Maravilhas.

Cada habitante do País das Maravilhas pode ser compreendido como uma reinterpretação de uma característica do código social vitoriano. O Coelho Branco, que está sempre atrasado para compromisso nenhum, demonstrando a velocidade absurda das mudanças, tanto para Alice quanto para a sociedade da época; a Duquesa, que reproduz lições de moral inúteis para que Alice possa ser educada apropriadamente, tal qual os primeiros livros moralizantes ingleses direcionados aos jovens; o Chapeleiro Maluco e a eterna hora do chá inglês, aflorando o apego vitoriano pela conduta social adequada e pelo exagero do jogo de aparências, além da separação social através dos

¹³ “se estabeleceu ao aniquilar publicamente os seus antecessores. Isso significava o moralismo vitoriana, em geral, e as crianças exemplares de comportamentos religiosos, em particular” (tradução nossa)

alimentos consumidos à hora do chá. O excesso dessas características pauta a realidade vitoriana que Carroll busca criticar.

“E desde aquele momento”, continuou o Chapeleiro, desolado, “ele não faz o que peço! Agora, são sempre seis horas.”
 Alice teve uma ideia luminosa. “É por isso que há tanta louça de chá na mesa?” perguntou.
 “É, é por isso”, suspirou o Chapeleiro; “é sempre hora do chá, e não temos tempo de lavar a louça nos intervalos.”

(CARROLL, 2009, p.86)

No entanto, há muito mais do que simples características sendo expostas no subtexto carrolliano. A apresentação das camadas sociais é realizada com a introdução da personagem do lagarto Bill, uma criatura subserviente e campestre, que está ali apenas para servir ao Coelho Branco. Bill, com seu falar estranho, possivelmente uma sátira mais contundente do que Carroll tenha idealizado, contrasta diretamente com a figura do Coelho, mais altivo e, de certa forma, mais próximo da figura de um patrão, uma vez que é parte da realeza, para o pequeno lagarto da zona rural. Algo semelhante à sociedade vitoriana que, industrializando-se, relega a força do campo e marginaliza aqueles que ainda se apegam aos valores do interior do país.

“Agora me diga, Pat. Que é aquilo na janela?”
 “Com certeza é um braço, voss’ excelência!” (Pronunciava brass.)
 “Que braço, seu pateta! Quem já viu braço desse tamanho? Como! Ocupa a janela inteira!”

(CARROLL, 2009, p.48)

As relações sociais de poder no País das Maravilhas, no entanto, vão além da dualidade campo versus cidade, e apontam também para a realeza vitoriana, mais especificamente para a personagem da Rainha de Copas. Há um senso comum para a compreensão do País das Maravilhas enquanto uma tradução simbólica do cenário político da Inglaterra vitoriana, governado tiranicamente pela Rainha de Copas, que, claramente, corresponderia à rainha Vitória. A extrema violência atribuída à aristocracia do País das Maravilhas, representada pelas personagens da Duquesa e da Rainha, bem como a deturpação do senso de justiça no julgamento conduzido ao final da obra, são provas cabais de que o País das Maravilhas é regido por uma sátira a administração real vitoriana, sátira esta talvez até mesmo mais enraizada do que Carroll tenha idealizado inicialmente.

A Duquesa é compreendida em dois momentos diferentes dentro da narrativa. Em um primeiro momento, ela subverte o papel da mulher domiciliar vitoriana, que

preza pela etiqueta, pelo bem estar dos filhos e sua educação apropriada, ao destratar Alice e atacar seu próprio bebê, física e verbalmente, por fim, entregando-o à protagonista. Nesta cena inicial, há a apresentação de uma das marcas registradas das releituras carrollianas: o jogo de palavras. Carroll utiliza-se de cantigas e rimas de cunho didático e religioso da época e as subverte, seja para provocar riso ou desdém, fazendo o mesmo através das personagens. A Duquesa entoou a seguinte cantiga para o seu bebê:

“ Fale grosso com seu bebezinho
E espanque-o quando espirrar;
Porque ele é bem malandrinho,
Só o faz para azucrinar!”
(CARROLL, 2009, p.73)

Levando em consideração que a Duquesa é a única personagem a representar uma figura materna em toda a extensão da obra, a imagem que Carroll reconstrói é fria, quase cruel, para o símbolo-mor da família vitoriana. A apatia maternal diante de um bebê que sofre abuso físico, chora incessantemente e é, por fim, entregue a uma total estranha, Alice, sem sequer um sinal de remorso, pode ser visto como uma alusão à desconstrução necessária que é pregada por Carroll. A Duquesa, nessa abordagem inicial, possivelmente, reflete o desejo carrolliano por uma libertação feminina, mesmo que de maneira drástica, das amarras do lar vitoriano.

“Se eu não levar esta criança comigo”, pensou Alice, “com certeza vão matá-la qualquer dia desses: não seria um assassinato deixá-la para trás?”
(CARROLL, 2009, p.74)

Isso leva o leitor a um segundo momento da personagem Duquesa que, uma vez liberta do fardo de cuidar de seu bebê, reconstrói-se em uma personagem completamente diferente: solícita, falastrona e, mais do que isso, afeita a Alice de modo maternal, concedendo-lhe, incessantemente, as suas melhores lições de moral. No entanto, as lições de moral apresentadas pela Duquesa não passam de palavras sem sentido algum para as situações em que Alice se encontra. A necessidade de emitir esses conselhos a ermo reflete, em crítica direta, o quão vazio eram as lições deixadas para as meninas da época. A Duquesa não se preocupa verdadeiramente com as palavras que deixa para Alice, mas o código social na qual está inserida exige que ela continue espalhando seu conhecimento fútil adiante.

“Você está pensando em alguma coisa, minha cara, e isso a faz esquecer de falar. Neste instante não posso lhe dizer qual é a moral disso, mas vou me lembrar daqui a pouquinho.”

“Talvez não tenha nenhuma”, Alice atreveu-se a observar.

“Ora, vamos, criança!” disse a Duquesa. “Tudo tem uma moral, é questão de saber encontrá-la.” E enquanto falava se achegou mais a Alice.

(CARROLL, 2009, p.105)

A Rainha de Copas reina de maneira absoluta, mesmo que um tanto exasperada, esbravejando suas famosas ordens de execução “Cortem-lhes a cabeça!”. Proprietária do mais belo jardim do País das Maravilhas, a Rainha explode a qualquer inconstância que a irrite, adora partidas de croqué e é, de maneira velada, aconselhada pelo Rei, durante seus momentos de fúria. No entanto, as tempestuosas ordens de execução disparadas pela Rainha não são levadas tão a sério pelas outras personagens, nem mesmo a própria Alice. Esta característica pode remeter à diminuição da influência que a coroa real vinha sofrendo diante do estabelecimento do parlamento inglês, que fixou-se como um poder central em 1874.

O Grifo se sentou e esfregou os olhos; depois fitou a Rainha até que ela sumiu de vista; em seguida disse com um risinho satisfeito, meio para si mesmo, meio para Alice: “Que engraçado!”

“Onde está a graça?” perguntou Alice.

“Ora, nela”, disse o Grifo. “É tudo fantasia dela: nunca executam ninguém. Vamos!”

(CARROLL, 2009, p.109)

O escarnecimento jocoso desta figura altiva, mas ineficiente, que é a Rainha de Copas, e, até certa extensão, o Rei de Copas, reflete as visões pessoais de Carroll acerca da monarquia vitoriana da época. Em um momento inicial, imperam as ordens absolutas e irracionais da Rainha, mas no decorrer da leitura, compreende-se o quão reduzido é o real alcance do poder da mesma no País das Maravilhas. Na cena a seguir, o Gato de Cheshire, em sua ironia própria, recusa-se a atender ao código social para com a casta monárquica:

“Não gosto nada da cara dele”, falou o Rei; “contudo, ele pode me beijar a mão se quiser.”

“Prefiro não”, observou o Gato.

“Não seja impertinente”, disse o Rei, “e não me olhe desse jeito!” Pôs-se atrás de Alice enquanto falava.

“Um gato pode olhar para um rei”, disse Alice. “Li isso em algum livro, mas não me lembro qual.”

(CARROLL, 2009, p.101)

De acordo com Frankie Morris, em sugestão feita na revista *Jabberwocky*, na edição de outono de 1985, o livro ao qual Alice faz referência pode ser *A Cat May Look Upon a King* (1652), uma obra que ataca de maneira veemente os reis ingleses, escrito por Sir Archibald Weldon. Esta relação de referência direta permite reler a fala de Alice como uma investida contra o poder da realeza vitoriana. No momento em que o Gato se permite tratar o Rei do País das Maravilhas como um igual, Carroll implanta a destruição dos moldes monárquicos dentro da obra, sugerindo o mesmo para o leitor vitoriano.

Ainda sobre as relações de poder, Carroll apresenta a sua interpretação da política partidária na Inglaterra. Com o advento do parlamentarismo em direta oposição à coroa inglesa, o escritor introduz a caótica *Caucus Race*, traduzida no Brasil como “Corrida em Comitê”, no terceiro capítulo da obra. Alice é arrastada pela correnteza de lágrimas e encontra diversos outros animais liderados por Dodô. A fim de se secarem, Dodô propõe a corrida, mas *caucus*, na verdade, é um termo político que pode ser traduzido como “reunião para selecionar um candidato” ou “propor um regimento”. A tal corrida de comitê não é exatamente uma competição, uma vez que, dado o seu desenvolvimento, todos os participantes são vencedores.

Primeiro traçou uma pista de corrida, uma espécie de círculo (“a forma exata não tem importância”, ele disse) e depois todo o grupo foi espalhado pela pista, aqui e ali. Não houve “Um, dois, três e já”: começaram a correr quando bem entenderam e pararam também quando bem entenderam, de modo que não foi fácil saber quando a corrida havia terminado. Contudo, quando estavam correndo já havia uma meia hora, e completamente secos de novo, o Dodô de repente anunciou: “A corrida terminou!” e todos se juntaram em torno dele, perguntando esbaforidos: “Mas quem ganhou?”

(CARROLL, 2009, p.36)

A natureza infantil da própria corrida na obra, com o Dodô entregando um dedal a Alice como prêmio, sendo que o mesmo era posse dela desde o início, torna possível compreender que Carroll está a satirizar a finalidade dos diversos partidos políticos e seus respectivos candidatos que, literalmente, correm durante os períodos eleitorais para conseguir os votos necessários para passarem leis ou se elegerem, sendo, por conseguinte, a sua utilidade para a população britânica algo de caráter questionável. Não há resultado significativo para a *Caucus Race*, exceto para que os animais possam se secar, assim como para Carroll, não há função significativa para as corridas partidárias no contexto político da época.

O Dodô não pôde responder a essa pergunta sem antes pensar muito, e ficou sentado um longo tempo com um dedo espetado na testa (a posição em que você geralmente vê Shakespeare, nas imagens dele), enquanto o resto esperava em silêncio. Finalmente o Dodô declarou: “Todo mundo ganhou, e todos devem ganhar prêmios.” (...)

Alice achou tudo muito absurdo, mas todos pareciam tão sérios que não ousou rir.

(CARROLL, 2009, p.36-38)

A educação escolar vitoriana é demonstrada, além de satirizada, em dois momentos chave ao longo da obra: o primeiro, com a personagem do Camundongo, que toma todos os animais da corrida de comitê, além de Alice, como seus alunos para um secante curso intensivo de História; o segundo momento acontece por meio da personagem da Falsa Tartaruga e a explicação acerca das lições submarinas, durante o encontro entre Alice e o Grifo, que trata, especialmente, da educação destinada às mulheres vitorianas.

O Camundongo se autoinstitui, autoritariamente, como professor para todas as personagens que foram levadas pelo mar de lágrimas de Alice. No momento em que se torna um educador aos moldes vitorianos, ele passa a agir de forma superior, ignorante e a responder seus novos alunos com desdém e mau gosto, apenas se facultando ao direito de despejar seu conhecimento sobre os demais, sem se dar ao esforço de compreender se aquele ensino poderia sequer ser de alguma utilidade. A maneira com a qual Carroll critica a questão do ensino vitoriano mecanizado, e mecanizante, é bastante óbvia com a relação unilateral proposta pelo Camundongo.

“Ham!” fez o Camundongo com ar importante. “Estão todos prontos? Esta é a coisa mais seca que eu conheço. Silêncio do princípio ao fim, por favor! ‘Guilherme, o Conquistador, cuja causa era apoiada pelo papa, logo se rendeu aos ingleses, que queriam líderes, e andavam ultimamente muito acostumados com usurpação e conquista. Edwin e Morcar, condes da Mércia e da Nortúmbria...’”

“Arre!” soltou o Papagaio, com um arrepio.

(CARROLL, 2009, p.34)

A segunda instância em que a educação é apontada diretamente é através da personagem da Falsa Tartaruga, uma personagem melancólica e chorosa, que constantemente lembra a Alice, e por extensão, ao leitor, de sua precária situação escolar. Homens e mulheres não recebem a mesma educação durante a Era Vitoriana. Mulheres que pertencem à classe alta têm a oportunidade de obter um certo tipo de educação determinada pela Coroa, sendo a mesma composta de ensinamentos que ajudam-nas a obter sucesso em seus papéis domésticos, não possuindo foco algum nos

estudos acadêmicos tradicionais. Um currículo típico para a mulher vitoriana envolve estudos em aulas de lavanderia, administração do lar e bordado. As mulheres seriam consideradas fora do padrão se, por acaso, tentassem receber uma educação escolar semelhante a dos homens.

“Eu também ia à escola”, disse Alice; “não precisa ficar tão orgulhosa por isso.”

“Com extras?” perguntou a Tartaruga Falsa, um pouquinho ansiosa.

“É”, disse Alice, “tínhamos aulas de francês e música.”

“E de lavanderia?” insistiu a Tartaruga Falsa.

“Claro que não!” indignou-se Alice.

“Ah! Então a sua escola não era realmente boa”, disse a Tartaruga Falsa num tom de grande alívio. “Pois na nossa vinha ao pé da conta ‘Francês, música e lavanderia — extras’.”

(CARROLL, 2009, p.112-113)

A Falsa Tartaruga de Carroll, portanto, aponta simbolicamente para a figura feminina dentro do ambiente escolar, e como as lições submarinas nada mais são do que espelhos das lições vitorianas às jovens inglesas; as matérias são alusões jocosas ao currículo vitoriano imposto sobre essas jovens. Um ponto a se ressaltar, no entanto, é que mesmo Alice sendo uma personagem infantil vitoriana, ou seja, passível de receber toda essa imposição social, ela mesma se indigna diante do fato de a Tartaruga ser submetida a aulas como a de lavanderia. Tal indignação não é em vão.

Lewis Carroll constrói sua protagonista como uma curiosa e corajosa antítese ao mundo vitoriano, uma espécie de símbolo metafórico de resistência ao espaço provido pela cultura vitoriana. Em várias instâncias ao longo da obra, Alice combate, de forma direta, a Era Vitoriana e seus dogmas educacionais, sociais e políticos, e, ao desvendar o código social do País das Maravilhas, tecido à imagem e semelhança da sociedade vitoriana a qual o autor, utilizando-se do *nonsense*, reconstrói, desafia-o e o sobrepuja, obtendo o crescimento psicológico enquanto ser humano. Toma-se, por exemplo, o parágrafo de abertura da obra para construir a reflexão inicial sobre como Alice está, antes mesmo de alcançar a toca do Coelho Branco, além de seu pensamento contemporâneo:

Alice estava começando a ficar muito cansada de estar sentada ao lado da irmã na ribanceira, e de não ter nada que fazer; espiara uma ou duas vezes o livro que estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogos, “e de que serve um livro”, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?”.

(CARROLL, 2009, p.13)

Alice experimenta o primeiro de vários confrontos já nesta abertura da obra, e, por sua vez, já estabelece o tom que a obra de Carroll terá: desconstrução. Alice,

enquanto protagonista, opera como uma agente de desconstrução para os habitantes do País das Maravilhas e suas respectivas realidades. A Era Vitoriana, para ela, não passa de um lugar sem nada para se fazer, um livro sem figuras nem diálogos. Ao adentrar a toca do Coelho, Alice descobre um mundo de regras absurdas impostas a ela, por ela mesma ou pelas demais personagens, que precisa compreender, e desconstruir, se deseja alcançar seu maior objetivo na narrativa: o jardim da Rainha de Copas.

Ela aprende que chorar nunca será uma solução desejável para os seus problemas; que precisa buscar a própria identidade através de suas atitudes, e não de suas palavras; que a sociedade possui diferentes classes sociais e que isso possui correlação direta com a linguagem do poder entre as diferentes castas; que cada habitante de uma sociedade possui seu próprio temperamento e que ela deve lidar com cada um, separadamente; que os adultos nem sempre estão corretos em suas atitudes, mesmo que a eles seja concedido o poder social para mudar a vida dos mais jovens, mas que possuem bons conselhos se houver paciência ao jovem para ouvi-los; que decorar inúmeras passagens de livros educativos não é o caminho para o real conhecimento; que em certos momentos, todos irão crescer além das expectativas da sociedade e ultrapassar as barreiras que pareciam intransponíveis outrora.

“Cale a boca!” disse a Rainha, virando um pimentão.

“Não calo!” disse Alice.

“Cortem-lhe a cabeça!” berrou a Rainha. Ninguém se mexeu.

“Quem se importa com vocês?”, disse Alice (a essa altura, tinha chegado a seu tamanho normal). “Não passam de um baralho!”

(CARROLL, 2009, p.145)

A figura de Alice como representante maior do segundo movimento literário infanto-juvenil vitoriano cresce e esmaga a figura do primeiro movimento literário, representada por intermédio das demais personagens da história, e, de maneira tanto jocosa quanto poética, destituída de seu papel central. Alice enfrenta a sociedade vitoriana e questiona cada jogo de aparências que a rege, tentando, ao mesmo tempo em que a compreende, escapar dela. A realização desse objetivo se completa circularmente quando a própria irmã de Alice reconhece que a pequena protagonista já não é mais a mesma, que vivenciou o País das Maravilhas e que dele retirou os ensinamentos que mais importavam para a vida, e não apenas para atender ao código social vitoriano. A irmã, no entanto, não pôde se desvencilhar tal qual o fez Alice. O contraste final é tão poderoso quanto o inicial:

Ficou ali sentada, os olhos fechados, e quase acreditou estar no País das Maravilhas, embora soubesse que bastaria abri-los e tudo se transformaria em insípida realidade (...) Por fim, imaginou como seria essa mesma irmãzinha quando, no futuro, fosse uma mulher adulta.

(CARROLL, 2009, p.148)

Com símbolos, metáforas e um mundo de fantasia *nonsense*, Carroll é capaz de examinar a situação da juventude, do feminino, da educação, da política e do código social vitoriano. *Alice no País das Maravilhas* é a crítica, e ao mesmo tempo a ode, a um momento social frenético que altera drasticamente os princípios econômicos, éticos e religiosos da Inglaterra do século XIX. A Era Vitoriana reescrita por Lewis Carroll e as desventuras de Alice se tornam ícones para uma gama de adaptações que ultrapassam o tempo e reescrevem a sociedade que inspirou o autor a produzir sua obra máxima. As adaptações de Alice serão o ponto principal do próximo capítulo.

3. ALICE NO PAÍS DAS ADAPTAÇÕES

Apesar de possuir um século e meio de idade, Alice não envelhece nem um pouco diante dos leitores. Em 2015, no alto dos seus 150 anos de publicação, a obra que narra a jornada da menina que descobre um mundo de fantasia, povoado por criaturas peculiares e desventuras absurdas, após cair dentro da toca do coelho, mantém-se tão atual e divertida quanto como quando a pequena Alice Liddell a ouviu, em primeira mão, de Lewis Carroll.

A renovação do público leitor de uma obra literária se dá, em grande parte, devido à representação da mesma através de novas traduções, além de adaptações para o teatro e para o cinema, possibilitando uma longevidade que atravessa várias gerações. Concentrando o foco deste trabalho nas adaptações fílmicas de *Alice no País das Maravilhas*, este capítulo tem por objetivo geral apresentar algumas das adaptações de maior relevância cinematográfica produzidas a partir do texto de partida, além de analisar as consequências da Disneyficação daquela que, sem dúvidas, permanece como a mais icônica releitura da pérola carrolliana: o filme de animação lançado pelos estúdios Walt Disney em 1951.

3.1 O cinema descobre Alice

Desde sua publicação em 1865, *Alice no País das Maravilhas* é adaptado para uma gama quase interminável de filmes e outras formas de mídia. Junto com a sequência de 1871, *Através do espelho e o que Alice encontrou lá*, a obra de Lewis Carroll é constantemente reconstruída ao longo do tempo até alcançar diferentes públicos das mais variadas gerações. É difícil apontar quais seriam os motivos principais por trás da fama, e da influência, que a obra ostenta até os dias de hoje. Apesar de haver produzido vários outros livros, Lewis Carroll é, e possivelmente continuará sendo, sempre reconhecido como o autor que escreveu Alice.

A partir do começo dos anos 90, *Alice no País das Maravilhas* atrai a atenção de cineastas. No entanto, algumas características singulares do texto de partida tornam o processo de adaptação da obra uma tarefa complexa. Talvez o maior empecilho seja o fato de que o livro não possui um clímax definido, ou uma resolução moralizante, por motivos já expostos anteriormente. De maneira bem simples, é a narrativa sobre uma menina que sonha, vivencia estranhas experiências e, por fim, desperta: não há um

grande inimigo a vencer ou uma lição final para se aprender, é uma jornada que entretém por ser uma jornada.

Mas aquilo que pode ser visto como empecilho, em um primeiro momento, se mostra também como um atrativo para diretores com recursos para não apenas adaptar a obra, mas recriá-la no campo cinematográfico. As adaptações de Alice acabam por utilizar não apenas o livro título como base inicial, mas também a sua sequência, *Através do Espelho*; as inserções de novos cenários, personagens e fios narrativos expandem e recriam o já fantástico mundo criado por Carroll.

Contando com mais de quarenta adaptações¹⁴ em seu histórico, incluindo filmes, animações, produções de musical, peças teatrais, seriados para a televisão e jogos eletrônicos, serão inclusas neste capítulo, para cooperar com o escopo da tradução intersemiótica voltada para a sétima arte, apenas aquelas de caráter fílmico. Para que haja uma seleção mais produtiva, serão escolhidas aquelas adaptações que possuem um impacto mais evidente para a época em que foram produzidos, seja por conta da inovação que trazem para o universo da sétima arte, seja pelo incontestável alcance que possuem ao longo do tempo.

É importante ressaltar que não é o intuito deste capítulo definir quais alterações providas por cada adaptação escolhida foram positivas ou negativas. A relevância cinematográfica de cada uma é o legado que será analisado, sob a ótica da adaptação, para compor um quadro inicial visando a compreender os aspectos da tradução intersemiótica que são transmutados na relação entre obra e filme, as características que são adicionadas e as que são deixadas para trás, e o que torna essas adaptações memoráveis no curso da história do cinema.

A questão seletiva constante à relevância para as adaptações aqui selecionadas concerne ao impacto cultural e técnico (de filmes mudos a falados, monocromáticos a coloridos) durante seu período de lançamento nos cinemas da época. Dessa maneira, a passagem do tempo confere a essas adaptações novas possibilidades criativas que reverberam e repercutem em maior ou menor grau entre si. Dentre as inúmeras representações que Alice e seu universo alcançaram no cinema, aquelas que apresentam aspectos pioneiros na sétima arte estão pronunciadas. Sendo assim, as adaptações analisadas a seguir, são aquelas lançadas nos anos de 1903, 1931 e 1951.

¹⁴ A pesquisa realizada em acervos digitais conseguiu contabilizar 46 adaptações cinematográficas, 20 peças de teatro, 10 jogos eletrônicos, 4 produções de musical e 4 seriados de televisão.

3.1.1 A primeira adaptação cinematográfica em 1903

Figura 4 – Alice e a Rainha de Copas (1903)



Fonte: Youtube¹⁵

A primeira adaptação cinematográfica do livro de Lewis Carroll é realizada apenas 37 anos após a publicação do mesmo. Essa jóia do cinema mudo é produzida algum tempo antes da própria indústria do cinema surgir, em 1911. A adaptação é dirigida por Cecil Hepworth e Percy Stow e foi construída tomando por base as ilustrações originais de Sir John Tenniel. Além de dirigir, Hepworth também participa junto com a própria esposa interpretando personagens dentro da película, como o Lacaio-Sapo e a Rainha, respectivamente; Alice é interpretada por May Clark.

Há apenas uma cópia do filme original no mundo, com algumas partes perdidas por motivos de degradação. O filme, que inicialmente possuía doze minutos de duração, hoje conta com apenas oito, após a restauração realizada pelo British Film Institute, que disponibilizou gratuitamente a cópia em 2010¹⁶.

Além de ser a primeira adaptação fílmica, o que também destaca essa produção é o uso de efeitos especiais, inovadores para a época, que envolvem as transformações corporais de Alice, quando crescia ou diminuía. Além disso, mesmo se tratando essencialmente de um filme em preto e branco, foi utilizada a técnica de *tinting* para conferir a ilusão da cor em cada um dos atos, estabelecendo um clima específico. A adaptação consiste em narrar as aventuras de Alice em cinco atos que condensam a trama da obra de partida.

¹⁵Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zeIXfdogJbA>

¹⁶A primeira versão cinematográfica de Alice, produzida há 100 anos atrás, no berço do cinema britânico, possui apenas uma cópia original, que mesmo desgastada pelo tempo, foi restaurada pelo British Film Institute e mantida pelo Arquivo. A partir dela, outras cópias foram comercializadas.

Foram removidos capítulos inteiros, como os da Corrida em Comitê e do Conselho de uma Lagarta, além de personagens como a irmã de Alice, a Falsa Tartaruga e o Grifo. Por ser um filme mudo, os diálogos, que são um dos pontos centrais da obra carrolliana, foram omitidos por inteiro. Alice, no entanto, ganha um leque mágico, que permite a ela mudar de tamanho a seu bel prazer, semelhante ao cogumelo na narrativa de partida.

Memorável por ser a primeira adaptação fílmica da obra de Carroll, o filme, apesar de não seguir à risca a trama da obra adaptada, consegue transparecer o sentimento de surpresa e curiosidade presente nos escritos carrollianos. Além de seu tempo, no que tange aos elementos cinematográficos, essa adaptação marca a primeira tentativa de representar o mundo de fantasia vitoriano para além do texto escrito.

3.1.2 A primeira adaptação falada em 1931

Figura 5 – Alice encontra a Lagarta



Fonte: Youtube¹⁷

O 100º aniversário do nascimento de Lewis Carroll está se aproximando e uma febre chamada Alice atinge tanto a Europa quanto a América do Norte de maneira intensa. Dessa forma, nada mais natural para os meios midiáticos do que tentar aproveitar a onda que o País das Maravilhas está a levantar: estúdios de cinema começam a produzir adaptações, estúdios de animação lançam desenhos que usam a obra de Carroll como inspiração e a obra mais famosa de Carroll é reimpressa em larga escala.

Entra em cena o diretor Bud Pollard que, em 1931, lança sua adaptação de baixo orçamento do clássico escalando Ruth Gilbert como a protagonista. O grande ponto de

¹⁷Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XAYC3yzaTY>

destaque para essa adaptação é o fato de ser a primeira a utilizar som e, fazendo uso dele, converte os diálogos da obra carrolliana, pela primeira vez, para o cinema. Grande parte desses diálogos são transcrições completas do material de partida, com inserções mais proeminentes no ato final do filme.

De todos os capítulos da obra de partida, o filme apenas retira o capítulo da Corrida em comitê, sendo bem sucedido em adaptar os demais em um fluxo contínuo. Apesar de as atuações serem demasiadamente caricatas, há conteúdo suficiente para preencher a quase uma hora de duração da adaptação. A cena que mais se diferencia do texto de partida está no ato final, com uma atitude mais destacada por parte da personagem do Rei de Copas e do desfecho para a Duquesa, que assume uma paixão pelo Valete, o Chapeleiro Maluco, que falece de medo, e o Coelho Branco, que assume ser o ladrão das tortas.

A adaptação é construída de forma a levar o livro, quase palavra por palavra, como uma espécie de longa leitura do romance de partida por parte do elenco, à grande tela. No momento em que a direção arrisca em tentar inovar e produzir cenas que não estão presentes na obra de partida, acaba criando cenas pouco relevantes para a trama do próprio filme. O filme de Bud Pollard fica marcado como a primeira tentativa em produzir uma Alice em alto e bom som, mas nada mais do que uma tentativa que sofre na atuação, no figurino e no roteiro. Resta a ele apenas o privilégio de ser o primeiro filme com som que versa sobre o livro de Carroll.

3.1.3 A primeira adaptação disneyficada em 1951

Figura 6 – Alice no Chá Maluco



Fonte: Walt Disney Studios¹⁸

¹⁸Disponível em: Alice in Wonderland. Direção de Walt Disney. Walt Disney Studios, 1951. DVD. (Aplicável a todas as demais referências à adaptação de 1951)

Um salto no tempo e, em 1951, Walt Disney lança a sua adaptação a partir da emblemática obra de Carroll. *Alice no País das Maravilhas* é o décimo terceiro filme de animação do estúdio, saltando da grande tela em cores vivas e vozes famosas. A protagonista é dublada por Kathryn Beaumont, que também serviu como modelo para a personagem, recebendo o papel após disputar pelo mesmo com mais de duzentas outras atrizes.

O desenvolvimento da animação começa em 1933, mas, antes disso, Disney produz dois curtas-metragens inspirados no clássico de Lewis Carroll, nomeados, apropriadamente, de *Alice Comedies*. Em um total de 57 curtas, produzidos desde 1923, Disney desenvolve técnicas de animação que mesclam atores reais com cenários e personagens animados, sendo Alice interpretada por Virginia Davis. O resultado demonstra para o público da época o potencial que o cinema de animação rende para uma potencial adaptação de caráter fantástico.

Não é de se espantar que a ideia de uma criança caindo em um mundo estranho e surreal como o País das Maravilhas foi capaz de gerar um grande impacto em Disney, levando-o a tentar realizar a adaptação do livro de Carroll em definitivo. Para tanto, são tomados alguns passos necessários. O primeiro foi adquirir os direitos das ilustrações originais produzidas por John Tenniel. Por volta de 1940, essas ilustrações haviam alcançado grande reconhecimento por parte do público, e produzir uma animação a partir da obra sem fazer referência a elas apresentava grande risco para a produção.

O segundo passo foi adaptar o roteiro do livro para a animação. No entanto, há aqui um problema. Como foi mencionado antes, a trama de *Alice no País das Maravilhas* não possui um foco preciso, uma estrutura narrativa com uma moral exata ou um curso fechado. Basicamente, a protagonista adentra a toca do coelho, depara-se com obstáculos de natureza linguística, matemática e escolar propostos pelos demais habitantes do local, e desperta.

Apesar de haver um “mini-objetivo” no adentrar do jardim da Rainha de Copas, este é relegado por vezes pelo fio narrativo, e pela própria protagonista, que sequer encara o desfecho do mesmo como relevante. Como bem aponta o crítico de cinema Owen Gleiberman, em sua resenha *Alice in Wonderland: The challenge of adapting Alice in Wonderland is this: How do you create relationships, a story, a purpose out of a tale whose prime purpose is not to have one?*¹⁹ (2010, p.52)

¹⁹ O desafio de adaptar *Alice no País das Maravilhas* é este: como você cria relacionamentos, uma história, um propósito a partir de um conto cujo objetivo principal é não ter um? (tradução nossa)

A dificuldade para essa adaptação leva Disney e sua equipe a buscarem mais material para encaixar e sedimentar uma trama mais linear. Com isso, há a inserção de personagens e elementos da sequência *Através do Espelho* dentro da trama do filme, considerando que a narrativa dessa sequência se desdobra de maneira mais objetiva, com Alice buscando a posição de rainha em um tabuleiro de xadrez. O resultado dessa fusão é uma releitura que produz o efeito moralizante que concerne ao lema “cuidado com o que você deseja”. Tal inserção moralista será melhor explorada no próximo sub-capítulo.

Além da adição da moral por parte de Disney, outros elementos são costurados de forma a melhor prender os atos levemente soltos da animação. Há a inserção de personagens visando a não gerar silêncios incômodos para o público infantil alvo, a saber: a fechadura da porta do jardim, a morsa e o carpinteiro em um processo de alimentação incômodo, as criaturas peculiares da Tulgey Wood em meio às lágrimas de Alice; cada cena se esforça para conectar as desventuras da jovem protagonista à derradeira moral concebida por Disney.

O terceiro passo é recriar na animação a sonoridade dos poemas de Carroll espalhados ao longo do texto de partida. Para Disney, essa propriedade foi reescrita com a inserção de músicas entoadas pelos dubladores das personagens ao longo de todo o filme. Em um total de 17 faixas cantadas, Disney apresenta detalhes da trama, repassa os sentimentos de Alice diante das intempéries e até mesmo relê alguns dos poemas mais conhecidos de Carroll, como *A Tarde Dourada* e *Jabberwocky*. Apesar de bem produzidas, permanece para o público um sentimento de que as trilhas estão posicionadas de maneira a tentar preencher vazios providenciais de roteiro, por problemas causados pelo limitante fio narrativo já mencionado anteriormente.

Para essa adaptação, foram apagadas personagens e cenas que não poderiam ser encaixadas por motivos diversos, como o impacto da violência mencionado no capítulo anterior. Capítulos inteiros, como os que envolvem as personagens do Grifo e da Falsa Tartaruga são deixados de lado, embora as personalidades delas sejam anexadas, de certa forma, a Tweedledee e Tweedledum, personagens emprestadas da sequência de partida carrolliana, Alice através do Espelho; o Camundongo e sua aula de história são substituídos pela atuação da personagem da irmã de Alice, logo no início da animação.

Talvez a mais gritante remoção seja o caso da personagem da Duquesa, e consequentemente da empregada e do bebê. O ambiente violento no qual a Duquesa se

encontra, para Disney, pode não refletir o seu intento inicial para alcançar o público alvo. É nessa encruzilhada da escolha por um tipo específico de público que há uma variação mais proeminente com relação à obra de partida: Disney adapta para um público infantil mais cadenciado e, instintivamente, para as famílias norte-americanas que vivem os *Roaring Twenties*, em toda a sua efusão, tendo em vista uma lucratividade direta. Por conta dessa ideologia mercantilista, a visão do diretor precisa adaptar a obra de partida para que essa consiga ser aceita, comercializada e gere produtos dentro e fora do mercado norte-americano, embora o foco maior seja o interno. Sobre a introdução ideológica na mídia, Douglas Kellner pontua que:

A ideologia, pois, é uma retórica que tenta seduzir os indivíduos para que estes se identifiquem com o sistema dominante de valores, crenças e comportamentos. Reproduz as condições reais de existência desses indivíduos, mas de uma forma mistificada na qual eles não conseguem reconhecer a natureza negativa e historicamente construída, portanto modificável, de sua sociedade.

(KELLNER, 2001, p.147)

Lewis Carroll, por outro lado, escreve para um público sem faixa etária delimitada, apesar de a obra ter sido inspirada para a juventude, visando, em sua maioria, a agraciar o leitor vitoriano com uma paródia, que também funciona como uma abordagem satírica, relevante aos tempos vitorianos. A história de Alice pode ser lida e relida de inúmeras maneiras, e assim o foi ao longo do tempo.

Adaptar uma obra multifacetada como essa e, de certa forma, restringi-la a um determinado público como Disney o faz, revela o impacto que a produção disneyficada confere à obra de partida. Esse impacto reverbera ao longo das gerações. Embora à época do lançamento do filme, o mesmo não tenha alcançado a fama, ou até mesmo a lucratividade, esperadas e desejadas por Disney, foi através do tempo que Alice, em sua forma animada, recebeu um estatuto de ícone.

Figura 7 – Alice cai na toca do Coelho



Fonte: Walt Disney Studios

Com um olhar inaudito sobre a adaptação, vêm novos públicos e novas releituras. O filme de Disney gera brinquedos em parques temáticos, adaptações teatrais e musicais, referências em outros filmes. Mesmo tendo desapontado o próprio Disney à época de seu lançamento, segundo ele, pela “falta de coração” da obra de partida, o público passa a observar a obra de partida a partir da lente da adaptação, tornando a adaptação mais icônica que a própria obra de partida para as famílias dos anos 90 do século passado. A Alice de Disney se torna um ícone da cultura popular norte-americana.

O carisma e o chamariz da adaptação disneyficada permanecem. A produção de 1951 foi uma dentre várias a serem produzidas ao longo do tempo, mas a sua influência (tanto para com o público de chegada, quanto por conta dos elementos fílmicos inerentes à mesma), continua em voga, moldando as adaptações pós-Disney.

Disney faz pela obra de Carroll muito mais do que ele mesmo poderia compreender à época do lançamento do filme, estabelecendo, inadvertidamente, traços icônicos que ecoam até nas mais recentes produções do estúdio envolvendo Alice. Tais produções serão mais apropriadamente exploradas no quinto capítulo desse trabalho.

3.2 Disneyficação e Massificação

Mas o que vem a ser a disneyficação? O termo advém do inglês *Disneyization*, um conceito construído, inicialmente, pelo escritor Alan Bryman (2004), para denominar um fenômeno cultural em que cada vez mais o mundo real está se assemelhando a um parque temático da Disney. Em outras palavras, a sociedade, para

Bryman, está se transformando em um espaço regido por cinco constantes: tematização, o consumo híbrido, mercantilismo, trabalho performativo e controle/vigilância.

Consumo híbrido refere-se à fusão de serviços e produtos a fim de fornecer ao público, mantendo clientes por mais tempo no parque; Mercantilismo envolve a propagação da marca através da comercialização de produtos oficiais; Trabalho performativo insere o funcionário do parque na performance do mesmo, sempre com um sorriso no rosto; Controle/vigilância estabelece todos os padrões comportamentais condizentes tanto para os funcionários quanto para os visitantes do parque.

Dessas cinco constantes, a que mais projeta interesse para a área dos estudos da tradução e, por conseguinte, para a análise da disneyficação enquanto fenômeno tradutório, está na tematização. Bryman compreende tematização como a infusão de valores por parte dos prestadores de serviços, de maneira simbólica, visando o entretenimento em uma sociedade que deseja ser agradada com um bom atendimento mais do que receber um bom produto no final de uma transação comercial.

Basicamente, convém ao padrão de uma padaria, por exemplo, fazer do seu produto algo além do alimento, ao inserir elementos únicos que possam refletir as visões do mesmo padrão para seus clientes. O padrão dessa padaria hipotética pode criar pacotes de pão com frases filosóficas de sua própria escolha, por exemplo, e fornecer, inadvertidamente, a cada cliente, a sua visão de mundo em cada compra realizada, conferindo entretenimento com intenções relativamente veladas.

Quando se adquire um produto, qualquer que seja a natureza do mesmo, de acordo com Bryman, está a se estabelecer uma relação que vai além do simples ato financeiro, escoando para o campo cultural e ideológico. O mundo disneyficado, através do princípio da temática, é uma zona de regência de valores onde, independente da vontade dos habitantes da dita zona, as empresas conferem os conceitos que mais se adéquam à massificação de um comportamento social. Há, dessa forma, um processo convergente de reificação, automatizando a adaptação cinematográfica disneyficada sob a lente ideológica necessária a cada momento social aonde a adaptação, mediante a necessidade espaço-temporal, repousa. Sobre o impacto dessa reificação, Fredric Jameson escreve:

A força da aplicação dessa idéia a obras de arte pode ser medida em contraste com a definição da arte na filosofia estética tradicional (em particular em

Kant) como uma "finalidade sem um fim", isto é, uma atividade orientada a uma meta que, não obstante, carece de propósito ou fim prático no "mundo real" dos negócios, da política, ou da práxis humana concreta em geral. Tal definição tradicional certamente vale para toda arte que opere enquanto tal (...) O conceito de mercadoria abrevia o caminho para o fenômeno da reificação (...) Num mundo em que tudo, inclusive a força de trabalho, se tomou mercadoria, os fins permanecem não menos indiferenciados que no esquema de produção.

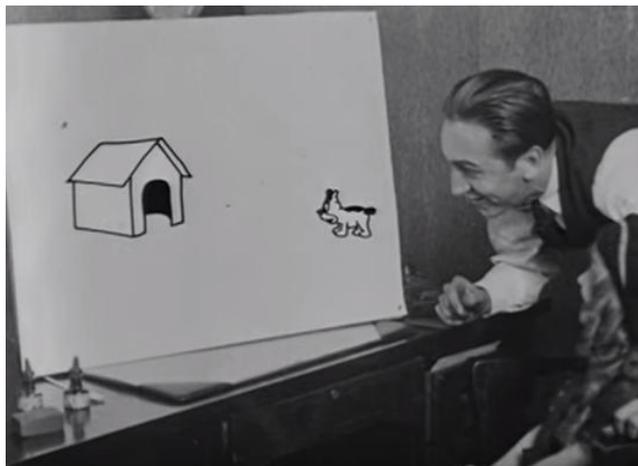
(JAMESON, 1979, p.3)

A tradução cinematográfica regida pela qualidade disneyficada idealizada por Bryman pode ser compreendida, portanto, como uma forma de massificação de conteúdo através das lentes de uma direção norteada por princípios condicionantes. O diretor de uma adaptação fílmica de uma obra literária, por exemplo, ao revelar um discurso ideológico em sua obra fílmica que esteja além daquele do texto de partida, confere uma tematização que serve aos propósitos velados que o mesmo carrega consigo. Essa ideologia mesclada ao construto da adaptação ganha proporções reificantes em larga escala, uma vez que as adaptações disneyficadas tem por público alvo, inicialmente, o mercado norte-americano, e posteriormente, o mercado mundial.

Sendo assim, dentro dessa fusão entre produto e temática, permanece o estabelecimento dos princípios que o animador Disney começa a propagar em suas adaptações de contos clássicos da literatura infanto-juvenil mundial. Disney chega à Califórnia, em 1923, com grandes sonhos em sua bagagem. Ele lança, no mesmo ano, uma de suas primeiras produções animadas.

A animação *Alice's Wonderland*, que mistura atores reais com personagens de desenhos animados, obtém sucesso e Disney dá início a produção de outros curtas animados que ficam conhecidos como *Alice Comedies*, buscando conquistar sucesso na carreira do mundo cinematográfico, que está em expansão no turbulento período norte-americano conhecido como os *Roaring Twenties*, ou Os Anos Vinte.

Figura 8 – Walt Disney e Virginia Davis em *Alice's Wonderland*(1923)



Fonte: Youtube²⁰

Os Anos Vinte são uma década de mudanças sociais impactantes e conflitos culturais profundos para os Estados Unidos. Pela primeira vez, a maior parte da população passa a morar nos grandes centros urbanos, ao invés do interior. Apesar de uma breve recessão econômica no início desse período, ao longo da década a economia floresce e permite o desenvolvimento do *American Way of Life*, uma espécie de diretriz social que prega a busca pela felicidade, sendo passível de compreender tal felicidade como um desenfreado poder aquisitivo, gerando uma necessidade de consumismo nunca vista antes.

É através desse desejo consumista que há a construção de uma cultura em massa para atender a crescente demanda. A transmissão de conteúdo via rádio se desenvolve, levando informação e entretenimento para milhares de lares; jazz e blues entram para o gosto popular através da disseminação dos fonógrafos; e, por volta da metade da década, a indústria do cinema hollywoodiano promove os seus primeiros grandes passos. O ato de ir ao cinema se espalha entre as famílias, fazendo com que jovens e adultos busquem a sétima arte com entusiasmo.

A indústria cinematográfica, enquanto cultura de massa, desenvolve-se rapidamente. A cada ano, Hollywood lança aproximadamente 700 filmes, dominando o mercado mundial. Até 1926, os filmes norte-americanos dominam em torno de 95% do Mercado britânico e 70% do mercado francês. A popularidade dos filmes transforma a sociedade e traz para o dia a dia da população um ar de charme e sofisticação que exala

²⁰Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tIFEIVkYSnw>

dos atores e atrizes na grande tela. Os trejeitos das famosas estrelas hollywoodianas são imitados, desde as falas marcantes até a prática de fumar cigarros. A massificação cultural presta seu serviço.

A cultura de massa cinematográfica alcança também as mulheres. Não mais vítimas dos espartilhos que regiam a Era Vitoriana, elas renovam a maneira que se vestem e se comportam enquanto se espelham nas famosas atrizes do revigorante cinema falado, dando origem a uma nova geração de mulheres que se tornam conhecidas como *flappers*, ou melindrosas no Brasil, devido ao fato de estarem saindo do “ninho” social em que antes ficavam enclausuradas. Uma das mais conhecidas adeptas desse movimento no cinema é a atriz Louise Brooks; com sua maquiagem forte, cabelos curtos, bebida à mão e vestes ousadas.

Figura 9 – Louise Brooks em *A Caixa de Pandora* (1929)



Fonte: Youtube²¹

E juntamente a essa massificação feminina, vem também a construção do arquétipo infanto-juvenil na grande tela, moldando as mentes da juventude norte-americana sob padrões específicos que se adequassem ao *American Way of Life*. Tais valores também chegam às crianças que vivem durante os *Roaring Twenties* e anos subsequentes. Disney, após ascender como diretor no mundo das animações com a criação de Mickey Mouse, lança, em 1937, a sua primeira adaptação de um conto de fadas dos irmãos Grimm: *Branca de Neve e os Sete Anões*.

²¹Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JajPa69djTA>

O sucesso dessa adaptação é retumbante. O estúdio de Disney ganha notoriedade e, com uma crescente popularidade que garante a obra como um dos filmes norte-americanos falados de maior arrecadação de todos os tempos, o cenário está pronto para estabelecer novas adaptações. Ao longo de sua vida, Disney concebeu doze adaptações em animação a partir de obras literárias, contando com Branca de Neve, criando um universo próprio dentro do estúdio de animação.

Janet Wasko (2001) faz referência ao dito “Universo Disney”, apresentando este termo como uma entidade global concebida a partir de um espaço autossuficiente, composto de valores consistentemente reconhecíveis através de personagens recorrentes e temáticas repetitivas familiares; em outras palavras, Wasko apresenta o conceito de massificação dentro da disneyficação, relacionando o princípio diretamente com o público alvo das adaptações disneyficadas.

So who is included in the “Disney audience”? While exposure to Disney products is typically strong during childhood, some of the same products are still enjoyed by adults (...) In summary, then, to understand “Disney audiences”, it is necessary to consider the highly promoted image of Disney as a brand, the widespread availability and unique exposure to Disney products at different periods of people’s lives, especially, but not only, during childhood. (2001, p.186 - 187)²²

Para Wasko, a variedade de público acarretada pela construção das adaptações carece de uma fórmula universal, a tematização de Bryman sendo aplicada diretamente no processo tradutório: como levar ao público norte-americano contos e histórias de tempos e lugares tão diferentes culturalmente, e ainda satisfazer a vários gostos de variadas faixas etárias, e ademais, lucrar com todo o processo?

A disneyficação é a solução tradutória ideal para tal anseio. Retornando à pergunta de abertura desse capítulo: “o que vem a ser a disneyficação?”, toma-se por resposta os elementos que compõem a prática para fundamentar a resposta de uma maneira mais abrangente. As adaptações disneyficadas seguem o modelo hollywoodiano clássico de roteiro dividido em três atos, mas compostas pelo que o historiador Steven Watts chama de modernismo sentimental, como pode ser visto abaixo:

²² Então quem está incluso no “público Disney”? Embora a exposição aos produtos da Disney seja tipicamente forte durante a infância, alguns dos mesmos produtos ainda são apreciados por adultos (...) Em resumo, então, para compreender o “público Disney”, é necessário considerar a imagem altamente desenvolvida da Disney como uma marca, a ampla disponibilidade e a exposição única de produtos Disney em diferentes períodos da vida das pessoas, especialmente, mas não apenas, durante a infância. (tradução nossa)

Disney, an enormously gifted entertainer in search of laughs, innovation, and sales, had stumbled into the arena of modernist art and became an experimenter with its forms and techniques. His true aesthetic heart, however, continued to beat to an internal rhythm of nineteenth-century sentimental realism. His Victorian sensibility grappled with the attraction to an audacious modernism, but neither impulse completely triumphed. This internal conflict produced a hybrid "sentimental modernist" who helped mediate a key cultural transition in twentieth-century America.²³ (1995, p.87)

Wasko define que a receita para a disneyficação, compreendida aqui enquanto processo tradutório, é a união de cinco temas igualmente distintos: individualismo e otimismo; fuga, fantasia e imaginação mágica; inocência; romance e felicidade; e o lado do bem vencer o lado do mal.

Para melhor compreender esses cinco temas, toma-se como amostra algumas das adaptações mais famosas produzidas pelo estúdio. Basicamente, Disney molda a fantasia ao referenciar temas e valores universais e ideais, tencionando homogeneizar a experiência do público de chegada através da aplicação dos cinco temas na construção das adaptações animadas.

Há, por exemplo, em *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), o individualismo e o otimismo da protagonista que ofuscam os tons mais sombrios, e até violentos, do texto de partida, produzido pelos irmãos Grimm em 1812. Fuga, fantasia e imaginação mágica estão sempre presentes, seja com a introdução de animais e/ou objetos falantes, bruxas e magos poderosos, príncipes e princesas encantadas; todos os elementos regidos sob uma matiz de tons otimistas, que levam ao público a sensação de segurança de que o bem sempre sobrepuja o mal.

Figura 10 – *Branca de Neve e o Príncipe Encantado* (1937)

²³ Disney, um artista de imenso talento, em busca de risos, inovação e vendas, tropeça na arena da arte modernista e torna-se um experimentador com suas formas e técnicas. Seu verdadeiro coração estético, no entanto, continuou a bater em um ritmo interno de realismo sentimental do século XIX. Sua sensibilidade vitoriana abraçou a atração por um modernismo audacioso, mas nenhum impulso triunfou por completo. Este conflito interno produz um híbrido "modernista sentimental" que ajudou a mediar uma transição cultural fundamental na América do século vinte. (tradução nossa)



Fonte: Walt Disney Studios²⁴

Romance e felicidade são temas evocados em quase toda adaptação disneyficada que envolva uma princesa: em *Cinderela* (1950), por exemplo, há um efeito contagioso em observar a vitória da protagonista ao conseguir sair de sua posição subalterna, encontrar o amor nos braços de um belo príncipe e triunfar sobre o mal, aqui representado pela família de Cinderela. Mais uma vez, o bem, representado pelo amor verdadeiro, subjuga os efeitos do mal e leva ao público uma experiência segura de entretenimento.

Há um último elemento, no entanto, que pertence especificamente à disneyficação, uma vez que as adaptações são realizadas para a mídia da animação: o estilo a ser utilizado para retratar as personagens. Assim como há uma estética para a escrita, há uma estética para a composição da animação. Visualmente, a importância para uma animação é evidente, visto que a construção de toda a adaptação depende de como é realizada a releitura das descrições das personagens do texto de partida para uma idealização e formatação das mesmas em formato animado; não apenas isso, o próprio formato animado também necessita de aceitação por parte do público de chegada.

O impacto visual disneyficado estabelece, de início, o contato principal com o público, por intermédio de cartazes anunciando o longa ou propagandas na televisão. Antes mesmo de determinar a personalidade ou as motivações das personagens, Disney

²⁴ Disponível em: *Snow White and the Seven Dwarfs*. Direção de Walt Disney. Walt Disney Studios, 1937. DVD.

precisa construir a imagética necessária para atrair o olhar coletivo e construir a ponte necessária para que a história por trás daquele visual chamativo fosse tão interessante quanto o próprio construto da aparência.

Dessa forma, a maneira para ser aceito é conseguir conquistar visualmente os olhares do grande público. Disney e sua equipe de animadores criam um estilo de desenho que, até os dias de hoje, é reconhecido como o traço Disney; mas o que vem a ser esse traço?²⁵ A composição das personagens femininas do estúdio ajuda a compreender melhor as características visuais que, de maneira semelhante, constroem a disneyficação das adaptações. Observa-se abaixo quatro das personagens femininas disneyficadas que ajudarão a compor a análise do processo de adaptação.

Figura 11 – Da esquerda para a direita: Branca de Neve (1937), Cinderela (1950), Alice (1951) e Aurora (1959)



Fonte: Walt Disney Studios

Para se tornar agradável ao olhar do público de chegada, as protagonistas dos filmes diretamente supervisionados por Disney possuem traços de composição física semelhantes: olhos grandes e expressivos, rosto grande e infantil, cintura extremamente fina e pés minúsculos; além dos traços físicos, o vestuário sempre é composto de um vestido longo e esvoaçante, que, certamente, ajuda a compor o visual mágico necessário à temática proposta por Wasko.

²⁵No prefácio da obra *The Illusion of Life: Disney Animation*, Frank Thomas e Ollie Johnston, dois dos maiores mestres da animação do estúdio, declaram que há “um ingrediente especial em nosso estilo de animação que produz desenhos que aparentam pensar e tomar decisões e agir por conta própria; é a criação de uma fantasia de vida.” (1995, p.9, tradução nossa)

Além do estabelecimento de um novo traço, as personagens femininas do estúdio, também conhecidas atualmente como Princesas Disney, ditam padrões de comportamento que evocam o virtuosismo e a graça que somente as adaptações disneyficadas transmitem para o público. Cada protagonista disneyficada, especialmente nos anos iniciais do estúdio, em seu cerne, é genuinamente boa, carismática, esforçada e não possui falhas. Suas lutas contra o mal dentro das adaptações não geram desenvolvimentos psicológicos, apenas um prêmio ao final da jornada, que geralmente implica em um casamento com o par ideal, o príncipe encantado.

Os elementos supracitados se repetem, em maior ou menor grau, em todas as adaptações disneyficadas, apesar de que as adaptações mais recentes tentam transgredir alguns dos traços sociais aplicados a personagens femininas, como a resolução da história com um casamento obrigatório, por exemplo. A aplicação dos cinco temas sobre os textos de partida, no entanto, confere à adaptação disneyficada uma abrangência mais condizente com as necessidades do público de chegada, além da possibilidade de estabelecer contratos financeiros que gerem produtos que acompanhem os filmes, possibilitando maior rentabilidade, e longevidade, ao estúdio.

Considerando-se todos os "filmes de princesa" da Disney como um único corpus cinematográfico, chega-se à questão: Qual é o fio narrativo que tecem essas adaptações? Na era de ouro da Disney, que compreende as produções Branca de Neve, Bela Adormecida e Cinderela, há uma personagem feminina cercada por circunstâncias mágicas e um príncipe que ela está destinada a amar, e que deve salvá-la de tais circunstâncias, resultando em um casamento ao final. Nas produções da Disney dos tempos modernos, que compreende as animações A Bela e a Fera, A Pequena Sereia, Aladdin, Pocahontas, Mulan, A Princesa e o Sapo e Enrolados há uma personagem feminina de índole mais rebelde e independente, que se apaixona por um príncipe e, ao longo da trama, mutuamente ajudam um ao outro, casando-se após superar as intempéries juntos.

De certa forma, todas as adaptações disneyficadas que envolvem a história de uma "princesa Disney", até idos dos anos 2000, seguem uma estrutura narrativa linear, mononuclear em relação ao desenvolvimento de suas personagens, o que, por sua vez, fatalmente desemboca em um desfecho similar. As produções disneyficadas contemporâneas estabelecem, com a estreia de Valente, em 2012, um formato narrativo

que, acima de tudo, prioriza o crescimento das personagens femininas independente do estabelecimento do casamento como premiação narrativa ao final da trama. O fio narrativo dessa nova leva de produções da Disney contemporânea eleva o papel feminino nas animações para uma autoafirmação condizente com a necessidade social atual.

Mérida, em *Valente*, está mais preocupada em cultivar sua liberdade ao mesmo tempo em que enfrenta a pressão do casamento por necessidade imposto pelas famílias do reino de seus pais; Elsa, a primeira princesa a se tornar rainha em uma animação Disney, está em uma busca pessoal por liberdade das correntes de seus poderes mágicos, ao mesmo tempo em que sua irmã, a princesa Anna, tenta alcançar o coração de Elsa e fazê-la acreditar que os laços fraternais de ambas podem ser a resposta que ela busca. Embora Anna encontre o amor no percurso até sua irmã, o construto do príncipe ideal é subvertido na personagem de Hans, o herdeiro de um reino vizinho que tenta livrar-se das irmãs Elsa e Anna e tomar o poder para si, enganando Anna no processo.

Portanto, pode-se chegar à conclusão de que a disneyficação, por décadas, é uma prática que homogeneiza o texto de partida visando a atrair o público de chegada, ou seja, trata-se de um exemplo claro de tradução domesticadora, mas que, além disso, reitera valores morais e sociais que equivalem aos ideais de cada geração. Na geração clássica, uma preocupação central em estimular o ideal da princesa em busca primordial pelo casamento; na segunda geração, a representação de uma relação de companheirismo aventureco antes do desfecho matrimonial entre príncipe e princesa; e, na geração contemporânea, há uma necessidade social de representar a princesa como capaz de tomar suas próprias decisões, sendo o casamento não mais o desenlace inevitável.

Seja as princesas de outrora que se completam no casamento, seja as protagonistas atuais que não precisam de um príncipe encantado, o estúdio de Disney mercantiliza a relação entre o texto de partida e a adaptação disneyficada e cria, com uma aura mágica, a ponte para o sucesso em meio ao vasto coletivo consumidor de suas animações e, conseqüentemente, de produtos oriundos da ressignificação de contos clássicos para o cinema.

3.3 País das Maravilhas Disneyficado

Com o devido entendimento sobre o processo de adaptação conhecido como disneyficação, parte-se agora para a análise de como Disney trabalhou a adaptação da obra de Lewis Carroll para a sua versão animada. Essa etapa é composta em um nível de exploração dos elementos visuais que compõem o desenvolvimento dos artifícios narrativos de ambos romance e adaptação, a fim de contrastá-los e conseguir alcançar um entendimento dos passos necessários ao estúdio para executar a releitura sobre a obra de partida e reconstruí-la para o público de chegada.

Com o olhar voltado à obra de partida, é necessário lembrar que o texto carrolliano, conforme apontado anteriormente, foge do construto narrativo que atende aos padrões tradicionais na narrativa inglesa da época, tanto para os padrões vitorianos de literatura infanto-juvenil, quanto para uma estrutura arquetípica de narração que evoque uma sensação de início, meio e fim. O roteiro de *Alice no País das Maravilhas* aparenta, em uma leitura inicial, uma espécie de colcha de retalhos que, costurada de maneira apropriada, sugere uma narrativa conforme regem as regras. O próprio Disney, em seu artigo *How I cartooned Alice – Its Logical Nonsense Needed a Logical Sequence*²⁶ (1951) escreve acerca da complexidade narrativa em adaptar a obra:

The animation of *Alice in Wonderland* presented the most formidable problems we have ever faced in translating a literary classic into the cartoon medium.(...) There aren't many masterpieces of logical nonsense in the world, and none that even remotely approach Lewis Carroll's classic.(...)he was interested more in ideas and fantasy, and their intermingling, than in the rules of suspense and story structure.²⁷(1951, p.7)

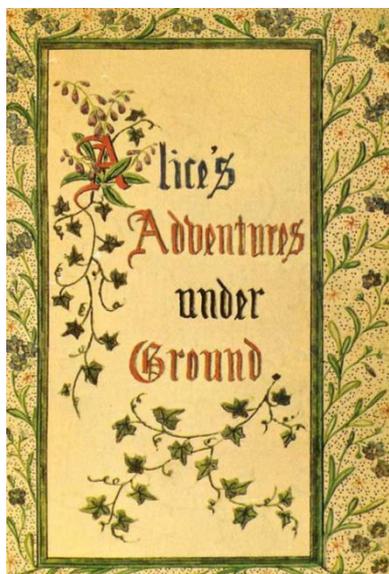
Charles Lutwidge Dodgson, o verdadeiro nome por trás da alcunha Lewis Carroll, muitas vezes contava histórias para as crianças com quem tinha amizade, dentre elas, Alice Liddell, a inspiração para a sua mais famosa obra. Muitas dessas histórias eram improvisadas à medida em que ele as contava e a mais popular de todas, contada para Alice e suas irmãs na famosa descida de barco pelo rio Isis, foi a que ficou

²⁶ Como eu animei Alice – O seu *nonsense* lógico precisava de uma sequência lógica. (tradução nossa)

²⁷ A animação de *Alice no País das Maravilhas* apresentou os problemas mais formidáveis que já enfrentamos ao traduzir um clássico literário para o meio dos desenhos animados. (...) Não há muitas obras-primas de nonsense lógico no mundo, e nenhuma que sequer se aproxime remotamente do clássico de Lewis Carroll. (...) ele estava mais interessado em ideias e fantasia, e seu entrelaçamento, do que nas regras de suspense e estrutura narrativa. (tradução nossa)

conhecida, inicialmente, como *Alice's Adventures under Ground*²⁸. O manuscrito foi escrito a pedido da própria Alice e entregue em mãos no ano de 1864.

Figura 12 – Capa de *Alice's Adventures under Ground* (1864)



Fonte: Pinterest²⁹

A pedido de amigos, Carroll expande a narrativa do seu manuscrito com novos capítulos e ilustrações produzidas por Sir John Tenniel, cartunista de uma revista popular da época, e com o novo título de *Alice's Adventures in Wonderland*, traduzido no Brasil como *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, publica oficialmente a obra em 1865. O romance é composto por doze capítulos, dos quais Disney descarta três de maneira mais proeminente: Porco e Pimenta, A História da Tartaruga Falsa e A Quadrilha da Lagosta, adaptando o restante em sua adaptação de 75 minutos de duração. Sobre a escolha, Disney escreve:

time is more important to the teller of tales on the screen than it was to Lewis Carroll when he was entertaining Alice Liddell and her little friends. (...) Playing time in movie theatres is fairly definitely fixed to 80 or 90 minutes. And for a feature with an appeal to children, it should be a little less.³⁰ (1951, p.7)

A escolha por remover esses capítulos na adaptação disneyficada vai além da mera contabilização de tempo, ela dialoga diretamente com as personagens neles

²⁸ As Aventuras de Alice debaixo da terra (tradução nossa)

²⁹ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/154177987219343890/>

³⁰ O tempo é mais importante para o contador de histórias na tela do que para Lewis Carroll, quando ele estava a entreter Alice Liddell e seus amiguinhos. (...) O tempo de reprodução em salas de cinema é certamente bem fixo entre 80 e 90 minutos. E para uma produção visando atrair crianças, deve ser um pouco menos. (tradução nossa)

contidas: A violenta Duquesa junto do seu bebê que vira porco; o Grifo e a Tartaruga Falsa, unidos nas lágrimas. Já foi comentado nesse trabalho o impacto negativo, no que diz respeito à hostilidade, que essas personagens, em especial a Duquesa, oferecem à protagonista. Evidentemente, não seria salutar à adaptação disneyficada estabelecerem seu roteiro personagens que não evocam os temas necessários para que o filme possa firmar-se seguro e palatável junto ao público de chegada.

A não-inclusão dessas personagens fez com que o estúdio optasse por uma dentre duas decisões disneyficientes possíveis: remover por completo qualquer traço das personagens do roteiro final ou adaptar e incorporar as características mais evidentes dessas personagens a outras que foram incluídas no transcorrer da animação. Sobre esse necessário exercício de releitura, Disney nota:

There are many characters that antagonised, repelled or confused the most steadfast of Alice's admirers. Some were pretty callous, and several were depressingly lugubrious. The child that turns into a pig in Alice's arms, for example, was revolting according to one of our early tests. Other tests indicated that the sad and weepy Mock Turtle and Gryphon were without other compensating interest. (...) We combined the four Queens and the Duchess into one figure, the raucous Queen of Hearts.³¹(1951, p.9)

A disneyficação, no entanto, não cessa apenas em remover personagens considerados arriscados de seu roteiro final. A adaptação disneyficada também preza por adicionar personagens que acompanhem o público de chegada de forma a manter a narrativa mais simples e fluida. Para o País das Maravilhas disneyficado, sobrou a introdução da personagem Maçaneta Falante, que serve como contraponto inicial para a protagonista e, por extensão, para o grande público, apresentando os objetivos para a jornada de Alice e como resolver os seus problemas iniciais naquele mundo estranho e insólito.

Figura 13 – Alice encontra a Maçaneta Falante

³¹ Há muitas personagens que antagonizam, repelem ou confundem até os mais fortes admiradores de Alice. Algumas eram bastante insensíveis, e várias, depressivamente lúgubres. A criança que se transforma em um porco nos braços de Alice, por exemplo, foi revoltante de acordo com um dos nossos primeiros testes. Outros testes indicaram que a Tartaruga Falsa e o Grifo tristes e chorosos não causavam um interesse recompensador. (...) Nós combinamos as quatro rainhas e a Duquesa em uma só figura, a estridente Rainha de Copas. (tradução nossa)



Fonte: Walt Disney Studios

Na obra, Alice demora-se em longos monólogos que, ao mesmo tempo em que apresentam a personalidade curiosamente volátil da protagonista, também dialogam com o leitor, estabelecendo noções existenciais e, por vezes, filosóficas. Para Disney, porém, tais monólogos seriam algo a ser evitado, visto que estancariam o início da adaptação e, segundo o próprio, a Maçaneta Falante foi aprovada “by some of the strictest of Alice purists in England”³² (1951, p.9). É curioso apontar que até mesmo Disney, enquanto diretor e adaptador do texto carrolliano, sente a necessidade de defender a obra que está a produzir diante da (possível) reação por parte do público de partida.

Essa necessidade por apagar personagens que, potencialmente, poderiam ferir a imagem da empresa enquanto adaptadora de obras para um amigável formato familiar, e adicionar personagens para permitir uma facilitação de comunicação com o público infantil, demonstram o quanto a disneyficação é capaz de promover uma linearização narrativa desnecessária ao texto de partida, mas providencial para a adaptação.

No entanto, além dos movimentos de apagamento e adição de personagens e capítulos, opera a disneyficação também na releitura daqueles que permaneceram da obra de partida na animação disneyficada. Um dos aspectos mais intrigantes da obra carrolliana repousa no fato de que suas personagens não possuem descrições físicas em

³² Por alguns dos mais rigorosos puristas de Alice na Inglaterra (tradução nossa)

nenhuma parte sequer do texto de partida; todas as referências visuais que chegaram a Disney, ou a qualquer leitor dos escritos de Carroll, são realizadas através dos traços experientes de Sir John Tenniel.

Isso, por si só, carrega ao campo da tradução uma vertente qualitativamente única: há uma adaptação disneyficada de um desenho para um outro desenho. Os traços comportamentais e narrativos estão todos apresentados no decorrer das páginas produzidas por Carroll, mas o impacto visual é indubitavelmente creditado ao desenhista colaborador do famoso autor, sob a supervisão do próprio Carroll. Sendo assim, o texto de partida para a animação seria melhor, ou pelo menos de maneira mais justa, descrito enquanto imagem de partida que, devidamente disneyficado em seu tratamento de releitura, surge enquanto um molde animado idealizado para o público do cinema.

Há, porém, um grande salto tecnológico em traduzir imagens estáticas para imagens em movimento e, mais do que isso, em imagens em movimento que, apropriadamente disneyficadas, possam conquistar o seu devido público de chegada. As ilustrações de Tenniel são xilogravuras bidimensionais em preto e branco, esteticamente adequadas às páginas de um livro; o mundo de Walt Disney respira a ilusão da tridimensionalidade visual em cores vivas e vibrantes. Não apenas isso, mas a composição da Alice de Disney, como a das demais personagens, recebe o tratamento disneyficado, incorporando um apelo evocado pela delicadeza da composição. Abaixo, uma amostra da tradução imagética disneyficada das personagens.

Figura 14 – Imagem de Partida x Imagem de Chegada



Fonte: Edição Zahar e Walt Disney Studios

Os arredondamentos corporais, chegando ao delicado limiar da caricaturização, em contraste direto com o estilo realista da imagem de partida; os grandes olhos e expressões destacadas em cores vivas e chamativas do Coelho Branco e do Gato de Cheshire, alcançando uma intensa psicodelia *technicolor*; as vestes e cabelos de Alice, respectivamente simplificados em seus detalhes e lisos em sua forma, em consonância com as amáveis e hipnotizantes pupilas cerúleas, fornecem à protagonista uma juventude mais eficaz que os traços de Tenniel.

Apesar de ser apenas uma pequena amostra, pode-se afirmar que a adaptação disneyficada confere a todas as personagens carrollianas, delineadas por Tenniel com um realismo pungente, um ar simplista e pueril, quase etéreo. O peso da disneyficação visual está nos detalhes e esses detalhes conferem à animação uma planificação.

Ora, a planificação é um sinônimo para a disneyficação e todo esse processo visa ao objetivo maior de conseguir atrair os olhares, pertençam eles a adultos ou crianças, para a grande tela. A Alice disneyficada, por exemplo, precisa ser uma criança que apele ao gosto norte-americano: torna-se loira de cabelos lisos e esvoaçantes, de rosto fino e olhos azuis, de construção aparentemente frágil e serena.

A Alice de Carroll, com seu corpo rechonchudo, cabelos ondulados e olhos escuros não seria um chamariz ideal. Mesmo que Walt Disney afirme não ter alterado “the essential meaning and mood of the book or Tenniel illustrations”³³ (1951, p.10) com a sua adaptação disneyficada, ao que parece, por meio da comparação visual, atestar o contrário. Mais aspectos pertinentes a essa planificação são explorados mais extensivamente no quinto capítulo deste trabalho.

O impacto dessas mudanças visuais ecoa através da história do cinema. A disneyficação provida por Disney e seu estúdio, até os dias de hoje, prossegue enquanto uma das adaptações mais populares do estúdio, por vezes tomando a posição da obra carrolliana, especialmente devido ao apelo que a animação tem para com o público infanto-juvenil. Crianças, jovens e adultos crescem assistindo à produção disneyficada e percebem nela a construção ideal da pequena *Alice em seu País das Maravilhas*. Disney cumpre seu ideal e reporta as necessidades que a disneyficação operou durante o processo da adaptação:

For the cartoon medium, the characters virtually had to be Born anew, since their behaviour would have to be conveyed in movement rather than with words and pen-and-ink drawings. And yet, I think we have managed to follow Tenniel in such close detail that no one can say our delineations distort the images Carroll and Tenniel worked out together.³⁴ (1951, p.10)

Para auxiliar na visualização e composição dos movimentos dentro da adaptação disneyficada, os atores que dariam vida às personagens dentro da animação, através do empréstimo de suas vozes, também participam da encenação do roteiro de Disney em cenas ao vivo, que servem como base para a delineação das mesmas cenas na montagem do filme. Sendo assim, temos a adaptação inicial das imagens produzidas por Tenniel para as imagens produzidas pelos estúdios de Disney, e a adaptação de atores em movimento para a construção da animação em movimento.

Figura 15 – Jerry Colonna como a Lebre de Março, Ed Wynn como o Chapeleiro Maluco, Richard Haydn como a Lagarta e Kathryn Beaumont como Alice; vozes em ação.

³³o sentido e sabor essenciais da obra e das ilustrações de Tenniel. (tradução nossa)

³⁴ Para a mídia de desenhos animados, os personagens praticamente precisaram nascer de novo, uma vez que o comportamento deles teria que ser demonstrado através de movimento e não com palavras e desenhos feitos de caneta e tinta. E, no entanto, acho que conseguimos seguir Tenniel de forma tão detalhada que ninguém poderia afirmar que nossas representações distorcem as imagens nas quais Carroll e Tenniel trabalharam juntos. (tradução nossa)



Fonte: Walt Disney Studios

Um último aspecto pertinente à adaptação para a animação é a construção das personagens através da voz dos dubladores. Nesse quesito, Disney prepara todo um elenco de vozes de ascendência norte-americana para produzir os diálogos do livro britânico de Carroll, com uma única, e vital, exceção: a protagonista Alice. Dentre todas as vozes, Kathryn Beaumont é a única inglesa a dar vida e voz à pequena heroína de Carroll em sua versão disneyficada. É provável que Disney desejasse agradar tanto ao público de partida quanto ao público de chegada.

Se, por um lado, Disney mantém um elenco de vozes norte-americanas, permitindo um menor impacto sonoro ao público de chegada, protegendo o gosto local, por outro resguarda a protagonista enquanto uma criança inglesa vitoriana, com uma voz que acompanhasse esse processo. Seria esse um caso de disneyficação seletiva?

Para Disney, a voz mais importante do longa animado era, obviamente, a da protagonista, sendo “essential that it please English-speaking people *everywhere*.”³⁵ (1951, p.11). Novamente, é importante notar que a relevância da performance vocal para a construção das personagens será mais explorada no quinto capítulo desse trabalho.

Entende-se, levando-se em consideração todos os aspectos explicados até então, que a disneyficação, enquanto processo de adaptação de obras literárias para o meio da animação, funciona como uma homogeneização temática que visa a regular a experiência do público de chegada mediante a apresentação de um material ao gosto da coletividade norte-americana.

A adaptação disneyficada do País das Maravilhas carrolliano prioriza uma releitura que assegura a diversão e o entretenimento, além da monetização, acima de tudo, por intermédio da domesticação da protagonista e de todas as personagens que, relidas por Disney, tornam-se chamativas caricaturas coloridas de suas imagens de partida. Resta, no entanto, compreender como a disneyficação, enquanto domesticação do texto de partida, atua sob a ótica do estudo peirceano dos signos e, consequentemente, como a mesma se relaciona com os estudos da tradução.

³⁵essencial que agrade pessoas falantes de língua inglesa *em todos os lugares*. (tradução nossa)

4. PEIRCE E PLAZA: A ADAPTAÇÃO DOS SIGNOS

Compreender os inúmeros aspectos que transcorrem por meio dos escritos de Charles Sanders Peirce é uma tarefa de extenuante complexidade. Não somente o próprio autor reescreve suas obras filosóficas ao longo da vida, como nunca alcança, de acordo com ele mesmo, uma explanação ideal acerca do que vem a ser o Pragmatismo, corrente filosófica que ele praticamente idealizou em 1878, ao publicar seu artigo *How To Make Our Ideas Clear*.

O Pragmatismo não fornece apenas uma perspectiva teórica sobre a ciência e a investigação, mas formas de presenciar o mundo, de conhecer a realidade em que se vive. O Pragmatismo, segundo Peirce, almeja determinar o significado real de qualquer conceito existente. Com um propósito tão vasto, resta a esse trabalho expor os componentes da teoria peirceana e iluminar uma área que se ligue a essa busca pelo “significado real” de maneira mais concreta, e próxima ao campo dos estudos da tradução: a Semiótica.

O desenvolvimento de uma cadeia teórica aprofundada dos signos é uma preocupação ímpar de caráter filosófico e intelectual para Peirce. Um relato de significação, representação, referência e significado. Mesmo que as teorias que versam sobre os signos possuam um vasto histórico, as adições peirceanas são tão distintas quanto arrojadas por conta de ambas amplitude e complexidade que conseguem alcançar, compreendendo a importância da interpretação para a construção do significado.

Explorando os estudos peirceanos sobre Semiótica e Pragmática, esse capítulo tem por objetivo geral elucidar como as duas áreas são complementares para a construção de uma noção filosófica do signo. Nos meandros desse objetivo, busca-se, de maneira veemente, trazer esses mesmos conceitos filosóficos para uma luz mais prática, estruturada sob os princípios das características icônicas, indiciais e simbólicas do signo peirceano aliadas aos estudos do mesmo signo por Júlio Plaza, a fim de elaborar uma metodologia adequada aos estudos de tradução que, por fim, desencadeará na análise do intersemiótico universo da adaptação cinematográfica.

4.1 Pragmatismo Semiótico

Se o componente inicial necessário a esse estudo versa na coalizão de duas áreas, então faz-se necessário que esse capítulo aprofunde os conceitos peirceanos sobre Pragmatismo e Semiótica ao longo de seus extensivos anos de pesquisa. Serão exploradas, no entanto, apenas aquelas noções que reverberem na construção ideal para o objeto de pesquisa dessa dissertação.

O Pragmatismo tem sua origem nos Estados Unidos em 1870, como uma filosofia de mediação entre o saber científico e o saber filosófico, ocasionando uma ponte que poderia levar a compreensão humana a novos patamares enquanto aqueles que explorassem ambos os saberes de forma a construir um novo conhecimento, mais prolífico e abrangente, que pudesse entrar, de fato, em ação direta. William James, um dos pais do pragmatismo, questiona: “what kinds of philosophy do you find actually offered to meet your need?”³⁶(2014, p.6).

Ainda segundo James, uma ideia verdadeira não é um mero simulacro da realidade: ela somente pode ser considerada verdadeira quando é útil à construção de uma ação; a verdade, dessa forma, deve ser encarada ou concebida em função do desejo humano pela ação, e não em função da reprodução de uma noção de “real” exterior em relação ao próprio homem. Sendo assim, a construção dessa ação real não vem de fora para dentro, mas de dentro para fora do homem, em outras palavras, a relação da humanidade com o mundo, segundo o princípio pragmatista, confere ao homem o papel de construtor da realidade mediante a força de suas ações, fruto de sua própria idealização.

As noções pragmáticas de James constituem-se como um passo mais filosófico, mas é com a abordagem de Charles Peirce que delineia-se um construto metódico mais voltado para o campo de ação-reação, ou como o mesmo propõe, uma relação de conceito-hipótese. Peirce tenta distanciar o seu Pragmatismo daquele apresentado pelos demais estudiosos, estabelecendo uma noção de que sua visão pragmática pode ser posta à prova. É claro através da leitura do artigo *What Pragmatism Is* (1905) que Peirce não quer dizer simplesmente que ele pode discutir sobre o assunto, mas que de maneira sistemática, pode fazer do seu Pragmatismo um sistema semelhante, em conteúdo lógico, ao encontrado em operações matemáticas.

³⁶que tipos de filosofia você é capaz de encontrar que verdadeiramente se dispusessem a atender a sua necessidade? (tradução nossa)

Two things here are all-important to assure oneself of and to remember. The first is that a person is not absolutely an individual. His thoughts are what he is "saying to himself," that is, is saying to that other self that is just coming into life in the flow of time. When one reasons, it is that critical self that one is trying to persuade; and all thought whatsoever is a sign, and is mostly of the nature of language.³⁷(PEIRCE, 1905, p.170)

Peirce desenvolve, portanto, o conceito de pensamento, através da mediação do signo, como o passo primordial para a disposição do binômio conceito-hipótese. Ao estabelecer esta relação entre o conceito filosófico, o signo, e o conceito metódico, a linguagem, Peirce explicita uma visível expansão do campo do Pragmatismo que, inevitavelmente, desemboca no campo da Semiótica. Esse binômio conceito-hipótese é exemplificado, da maneira mais "simples possível", por Peirce no artigo *How to Make our Ideas Clear*, de 1878. Atenta-se aos seus questionamentos acerca dos termos *hard* e *soft* para que seja possível montar uma resolução compatível sobre seu intento:

There is absolutely no difference between a hard thing and a soft thing so long as they are not brought to the test. (...)what prevents us from saying that all hard bodies remain perfectly soft until they are touched, when their hardness increases with the pressure until they are scratched. Reflection will show that the reply is this: there would be no falsity in such modes of speech. They would involve a modification of our present usage of speech with regard to the words hard and soft, but not of their meanings.³⁸(1878, p.294)

O que pode se apreender das noções peirceanas acerca do Pragmatismo são as relações que o conceito de verdade se torna difuso no espaço proporcionado pela imaginação gerativa de signos. Para Peirce, não existe um conceito fixo, fechado em si mesmo, mas apenas conceitos que podem ser expandidos através da releitura situacional ao qual são submetidos. Da mesma forma, o signo, e suas respectivas leituras, são múltiplas por natureza, uma vez que se adaptam e se reconstróem através da contextualização linguística a ele proporcionada.

O significado de qualquer conceito humano é fruto da relação entre o conceito e a hipótese, visto que toda ação pressupõe a expressão de um pensamento, tal

³⁷ Duas coisas aqui são de suma importância para que alguém possa tanto assegurar-se quanto lembrar-se. A primeira é que uma pessoa não é inteiramente um indivíduo. Seus pensamentos são o que ela "está dizendo para si mesma", isto é, está dizendo ao seu outro eu que está apenas passando a viver naquele fluxo do tempo. Quando alguém racionaliza, é aquele eu crítico que se está tentando persuadir; e todo e qualquer pensamento é um signo que, em grande parte, é componente da natureza da linguagem. (tradução nossa)

³⁸ Não há absolutamente diferença alguma entre algo duro e algo macio, desde que eles não sejam submetidos a algum teste. (...) O que nos impede de dizer que todos os objetos duros permanecem perfeitamente macios até que sejam tocados, quando sua dureza aumenta com a pressão até que sejam riscados. Uma reflexão demonstrará que a resposta é esta: não haveria inverdade em tais maneiras de discurso. Elas implicariam em uma modificação de nosso uso atual de discurso no que diz respeito às palavras duro e macio, mas não de seus significados. (tradução nossa)

pensamento possuindo a representatividade de um signo. Enfim, para Peirce, os resultados pragmáticos que esperamos dos objetos, nesse caso, dos signos, se encontram na nossa compreensão intelectual dos mesmos objetos, sendo as hipóteses mais gerais um parâmetro de avaliação que diz respeito à natureza do dito objeto. Nenhuma hipótese, portanto, existe além do pensamento humano, uma vez que não pode ser traduzida em signos que, incondicionalmente, carecem da formulação mental própria do homem.

Partindo desse princípio, para se desenvolver o conteúdo de uma hipótese e direcioná-lo a uma ideia, basta determinar o comportamento que ela é capaz de suscitar, sendo que nele reside a sua respectiva significação. Por mais tênues que sejam as distinções e construções do pensamento humano, o que claramente concerne para Peirce são as consequências práticas que as diferenciam. A evolução e rapidez com que o pensamento se desdobra permitem uma multiplicação de ideias e, por conseguinte, de signos que sejam capazes de refletir linguisticamente as mesmas.

E desse estreitamento do pragmatismo peirceano advêm os ideais que resultam na construção dos princípios do que hoje é conhecido como a Teoria dos Signos, uma das raízes da Semiótica moderna. É importante entender que, mesmo que suas ideias apontem para o estudo dos signos, Peirce nunca escreveu um trabalho sequer sobre semiótica *per se*; as idéias que fomentam a sua teoria dos signos são coletadas de dezenas de artigos publicados, além de manuscritos e anotações em cadernos e de cartas que foram produzidas ao longo de quase meio século. Ao analisar essa compilação dos textos, nota-se a elaboração de uma teoria em constante evolução. Peirce parece nunca estar genuinamente satisfeito com as próprias resoluções, adicionando novo conteúdo a cada visita aos seus escritos.

O desenvolvimento de uma teoria detalhada dos signos, que fosse capaz de explorá-los e categorizá-los à exaustão, é uma preocupação filosófica, e até mesmo intelectual, vital para Peirce. A importância da semiótica para Peirce é abrangente, e isso é deixado claro pelas declarações do mesmo em consoante às demais áreas de estudo por ele exploradas:

“(…) it has never been in my power to study anything,—mathematics, ethics, metaphysics, gravitation, thermodynamics, optics, chemistry, comparative anatomy, astronomy, psychology, phonetics, economics, the history of

science, whist, men and women, wine, metrology, except as a study of semiotic.”³⁹(1977, p.85-86)

A necessidade de explicar o papel dos signos conduz Peirce a elaborar um estudo logicista que, através de um vocabulário de cunho matemático, divide e analisa os signos mediante suas características inerentes à construção da linguagem. Para compor sua semiótica, elabora tricotomias sígnicas que, ao longo dos anos, recebem adicionais ramificações tricotômicas, interrelacionais e gerativas por natureza. Mas o que vem a ser o signo para Peirce? Essa questão central para a semiótica peirceana talvez seja a mais complexa de todas, uma vez que o termo é escrito e reescrito através de anos de vida e pesquisa.

Em uma de suas mais famosas acepções, Peirce define o signo ou *representamen* como:

anything which is so determined by something else, called its Object, and so determines an effect upon a person, which effect I call its interpretant, that the later is thereby mediately determined by the former.⁴⁰(1992, p.478)

Então, nessa acepção inicial, já há a definição de uma tricotomia primeira, essencial à sistematização peirceana da semiótica. O signo é a junção de três elementos: a pessoa/signo ele-mesmo, o objeto e o interpretante. Cada parte dessa composição opera em consonância com a outra, gerando efeitos de interpretação contínua e irrestrita. Peirce, dessa forma, define tudo enquanto signo, uma vez que cada elemento que circunda o ser humano, incluindo o próprio ser humano, é passível de sofrer interpretação e de interpretar qualquer objeto que esteja ao seu redor.

É possível, portanto, afirmar que Peirce estabelece uma visão pansemiótica aplicada ao todo que existe. A semiótica peirceana, dessa forma, compreende o estudo de um mundo pleno de signos, sendo o próprio mundo um signo em si, carregando o dito estudo de um caráter universal e sem fronteiras. Esse todo passível de interpretação é lido e relido pela mente humana, e a cognição humana, assim como o pensamento, também é signo.

Se o todo é signo e o pensamento humano também, então como delimitar a extensão da Semiótica peirceana? A resposta mais simples é: não há limites para o quão

³⁹nunca esteve em meu poder estudar qualquer coisa, -matemática, ética, metafísica, gravitação, termodinâmica, óptica, química, anatomia comparativa, astronomia, psicologia, fonética, economia, história da ciência, uíste, homens e mulheres, vinho, metrologia, exceto como um estudo da semiótica. (tradução nossa)

⁴⁰qualquer coisa que é determinada por outra coisa, chamada de seu Objeto, e que assim determina um efeito sobre uma pessoa, efeito esse que chamo de interpretante, sendo que este último é, dessa forma, mediatemente determinado pelo primeiro. (tradução nossa)

extenso é o universo pansemiótico proposto por Peirce. Se tudo o que há é signo, e todo signo permite a geração de novos signos, Peirce estabelece uma espécie de corrente, de forma literal, semiótica. Seria interessante apontar um exemplo dessa semiose infinita: imagina-se um cão, o signo do cão poderia apontar para o signo de proteção, o signo de proteção, por sua vez, poderia apontar para o signo de uma rainha, e assim por diante, infinitamente.

Peirce imagina os signos enquanto portadores de um significado que se vincula aos objetos por intermédio de uma propriedade única que esses possam evocar. Construindo sobre essa noção inicial, Peirce concebe a possibilidade de que os signos poderiam ser novamente esquematizados em uma nova tricotomia, agora mais aprofundada, que partisse exatamente dessa interpretação por propriedades suscetíveis de evocação: signos que evoquem qualidades, signos que evoquem fatos e signos que evoquem convenções. Esses signos são batizados, respectivamente, de ícones, índices e símbolos.

4.2 Ícone-Índice-Símbolo vs Tempo-Espaço

Sensação, percepção e pensamento; primeiridade, secundidade e terceiridade; ícone, índice e símbolo. Essas são algumas das terminologias utilizadas por Peirce ao longo de seu trabalho sobre a construção de uma compreensiva teoria dos signos. Sempre operando em sistemas tricotômicos, a semiótica peirceana produz um efeito replicante de propriedades infinitas, além de prover a noção do signo universal; no interior do signo é que, no entanto, acontece a revolução mais interessante.

(...)the universe is a vast representamen, a great symbol of God's purpose, working out its conclusions in living realities. Now every symbol must have, organically attached to it, its Indices of Reactions and its Icons of Qualities; and such part as these reactions and these qualities play in an argument that, they of course, play in the universe⁴¹ (1931, p.119)

Ao definir o signo enquanto tríade, Peirce estabelece características subjetivas a um sistema, comprovadamente, objetivo. Cada ponto subjetivo sofre, assim, de uma relação de aproximação para que possa prover o efeito necessário ao sistema semiótico peirceano. Em outras palavras, Peirce elabora um modelo para assentar suas teorias, mesmo sendo o próprio modelo passível de segmentar-se em si mesmo. O signo age

⁴¹o universo é um vasto representamen, um grande símbolo do propósito de Deus, trabalhando as suas conclusões em realidades vivas. Agora, cada símbolo deve ter, organicamente ligado a ele, seus índices de Reações e seus ícones de Qualidades; e tal parte como essas reações e essas qualidades atuam em um argumento de que, eles, claramente, atuam no universo. (tradução nossa)

como mediador do signo. Cabe aqui a tarefa de analisar como as partes integrantes do signo peirceano interagem entre si, aplicando a lógica ao subjetivo.

Como mencionado antes, o signo peirceano é composto de três elementos subjetivos: o ícone, o índice e o símbolo. O ícone, representante de um signo de categoria primária, pode ser compreendido como propagador de uma noção de semelhança, uma comunhão de alguma qualidade particular; por ser a primeira acepção sígnica, revela apenas uma espécie de premissa do que vem a ser o objeto interpretado, revelando-o, pois, através da relação com o índice. O ícone é a noção mais subjetiva dentre as três categorias peirceanas, visto que independe do objeto para conferir-lhe um papel de existência.

Each Icon partakes of some more or less overt character of its Object. They, one and all, partake of the most overt character of all lies and deceptions -- their Overtness. Yet they have more to do with the living character of truth than have either Symbols or Indices. The Icon does not stand unequivocally for this or that existing thing, as the Index does. Its Object may be a pure fiction, as to its existence.⁴²(1931, p.531)

O índice, representante de um signo de categoria secundária, pode ser compreendido como propagador de uma noção de proximidade, estabelecendo uma relação de correspondência dentro da construção semiótica que confere a ele uma característica de ponte entre ícone e símbolo. O índice é um indicador sígnico, como uma coisa que aponta para outra coisa. Após receber a carga do ícone, em toda a sua subjetividade inerente, o índice reflete adiante as possibilidades de leitura que podem conferir ao objeto uma representatividade mais lógica ao real.

Indices, on the other hand, furnish positive assurance of the reality and the nearness of their Objects. But with the assurance there goes no insight into the nature of those Objects.⁴³(1931, p.531)

O símbolo, representante de um signo de categoria terciária, pode ser compreendido como propagador de uma noção de convenção, arbitrária por natureza, regido inteiramente pelo objeto e pela maneira como aquele objeto é percebido dentro de um contexto pré-determinado. O símbolo é o elemento mais próximo do objeto, sendo mais imposto pelo ambiente objetivo do que pelo pensamento subjetivo. Após a apreensão subjetiva pelo ícone, e o apontamento pelo índice, é no símbolo que o ciclo

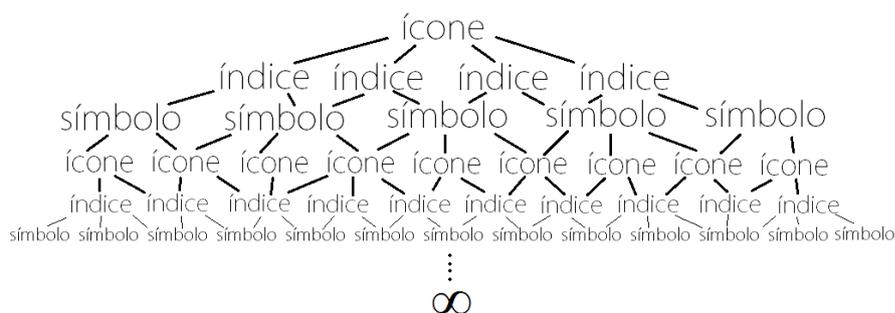
⁴² Cada Ícone faz parte de algum caráter mais ou menos notório de seu objeto. Eles, cada um deles, participam do personagem mais notório dentre todas as mentiras e enganos - sua Notoriedade. No entanto, eles têm mais a ver com o personagem vivo da verdade do que os Símbolos ou os Índices. O ícone não permanece inequivocamente por esta ou aquela coisa existente, como o Índice faz. Seu objeto pode ser pura ficção, tanto quanto a sua existência. (tradução nossa)

⁴³ Índices, por outro lado, fornecem uma garantia positiva da realidade e da proximidade de seus Objetos. Mas com essa garantia, não há discernimento algum sobre a natureza desses Objetos. (tradução nossa)

semiótico peirceano encontra seu fim. Utiliza-se, nessa definição, o termo fim não no sentido de encerramento, mas no de finalidade; o símbolo confere por finalidade uma nova geração de ícones, que produz novos índices, e conseqüentemente novos símbolos, renovando o ciclo da semiose infinitamente.

Symbols afford the means of thinking about thoughts in ways in which we could not otherwise think of them. They enable us, for example, to create Abstractions, without which we should lack a great engine of discovery. (...) But since symbols rest exclusively on habits already definitely formed but not furnishing any observation even of themselves, and since knowledge is habit, they do not enable us to add to our knowledge even so much as a necessary consequent, unless by means of a definite preformed habit.⁴⁴
(1931, p.531)

Figura 16 – Progressão semiótica em um diagrama de árvore, de acordo com Peirce.



Fonte: Elaborado pelo autor

É oportuno tentar compreender, de maneira prática, como se dá a transição entre ícone, índice e símbolo em um processo hipotético de aceção de conteúdo por parte de uma pessoa. Para tal efeito, leva-se em consideração a construção do signo a partir do seu elemento de primeiridade, o ícone: por exemplo, duas retas que se cruzam em um determinado ponto; desse ícone, nasce o elemento de secundidade, o índice, que aponta que duas retas que se cruzam podem representar uma cruz; por fim, desse índice, advém a construção de um símbolo que, por convenção, e à luz desse exemplo, irá representar a Morte enquanto ceifeiro de almas. Há assim, uma construção semiótica que parte do mais abstrato/ subjetivo ao mais convencional/ objetivo.

⁴⁴ Símbolos arcam com os meios de pensar sobre os pensamentos de maneiras em que nos seriam impossíveis. Eles nos permitem, por exemplo, criar Abstrações, sem as quais perderíamos um poderoso grande motor de descobertas. (...) Mas uma vez que os símbolos residem exclusivamente sobre hábitos já definitivamente formados, mas não fornecem nenhuma observação até sobre si mesmos, e uma vez que o conhecimento é hábito, eles não nos permitem acrescentar ao nosso conhecimento, mesmo que como uma consequência necessária, a não ser por meio de um hábito pré-formado definido. (tradução nossa)

Figura 17 – Exemplos da cadeia Ícone x Índice x Símbolo



Fonte: Elaborado pelo autor

O exemplo acima é tomado como apenas hipotético, visto que duas linhas que se cruzam poderiam, por exemplo, produzir um índice de um hospital, e assim, gerar um símbolo diverso, como o de uma ambulância. Essa é a vasta sina do signo peirceano: ele não cessa em gerar interpretantes. A importância da construção de sentido apresenta um apelo único para os teóricos que enfatizam a importância do processo ativo de interpretação, assim, rejeitando a relação entre apenas o conteúdo, o que há no cerne do signo em si, e o significado. O sentido de um signo não está contido dentro dele, mas surge através da sua compreensão, sendo, dessa forma, algo multiplicador em sua raiz. Winfried Nöth declara:

A teoria da interpretação peirceana não é uma teoria hermenêutica, que prescrevesse qual das leituras possíveis de certos textos seja certa e qual errada, nem uma teoria dogmática que proibisse leituras individuais. Conforme Peirce, interpretações são interpretantes, efeitos que um signo cria num intérprete, mas estes efeitos podem ser de muitas ordens: sentimento, emoção, afecção, admiração, ação, obsessão, agressão, repúdio, convicção, crença, guerra e paz. Só alguns deles são lógicos. A suposição de que textos só possam ter uma única interpretação não se sustenta na semiótica de Peirce. (2013, p.20)

Por meio dessa sistematização, fica claro que a semiótica peirceana não é apenas mais um tratado filosófico ou simplesmente teórico; o potencial para a utilização a teoria do signos em várias outras áreas do conhecimento, incluindo aqui os estudos da tradução, é evidente, especialmente considerando que as construções peirceanas versam sobre toda a natureza dos signos, sejam eles verbais ou visuais, como fica claro com a interpretação de Nöth acima. Tudo é signo, e o signo representa tudo, incluindo a tradução, que para Peirce nada mais é do que a transição de ícones, índices e símbolos entre signos de natureza diversa.

Nesse ponto, conclui-se que a tradução de textos, enquanto exposta à luz da semiótica peirceana, é um processo de construção tricotômico tanto quanto a tradução intersemiótica. Assim, abre-se um leque de possibilidades interpretativas para como

opera a intersemioticidade levando-se em consideração os preceitos peirceanos, que serão discutidos no quinto capítulo desse trabalho. No entanto, ainda resta falar sobre dois aspectos que perpassam a semiótica peirceana e que afetam diretamente a noção intersemiótica aplicada ao texto literário e à adaptação cinematográfica: o tempo e o espaço, conforme são propostos pelo escritor, artista e pesquisador intermídia Julio Plaza González.

Plaza apodera-se da teoria de signos de Peirce e, ao longo de sua vida, aplica-a na leitura de obras intersemióticas, desenvolvendo os preceitos peirceanos e adaptando-os a sua própria vivência no mundo da arte. Plaza produz, em 2001, seu tratado mais importante acerca dos seus extensos estudos sobre Peirce, a obra Tradução Intersemiótica, onde apresenta as noções semióticas de Peirce e introduz suas próprias tricotomias.

A tricotomia de Plaza que interessa a esse trabalho é exposta ainda na introdução de A Tradução como Poética Sincrônica. Nela, Plaza expõe sua visão acerca do papel do signo, não apenas regido pelos conceitos de interpretante e interpretador, ou muito menos como ícones, índices e símbolos peirceanos *per se*, mas relacionados diretamente com o papel espaço-temporal dos signos dentro da construção da tradução. Para tal feito, Plaza se espelha nas tricotomias peirceanas e estabelece a sua própria tricotomia.

Só é possível conhecer o presente na medida em que se conhece o passado. Esta é uma condição aplicada a quase todas as situações que envolvem o fazer humano. Duas formas de transmissão da história são possíveis: a forma sincrônica e a forma diacrônica. Esta mais própria do historicismo, aquela mais adequada e co-natural ao projeto poético-artístico e, por isso mesmo, à tradução poética. (2001, p.2)

Plaza encara a transmissão da história como a tradução em si, sendo essa uma “forma produtiva de consumo”. Uma obra não pode sobreviver ao tempo, segundo ele, sem que ela seja traduzida e levada a novos lugares e novas eras. Não há no vazio um lugar propício ao desenvolvimento da arte, e a arte em si não existe sem um algo precursor; semelhantemente a Peirce, há para Plaza uma visão de semiose infinita, mas voltada diretamente ao construto da arte enquanto elemento sob a contínua ação do tempo. A “História pressupõe leitura. É pela leitura que damos sentido e reanimamos o passado” (2001, p.2), sendo assim, a visão da história como linguagem é a proposta-chave da tricotomia de Plaza acerca da tradução.

Mas o que é a história, e por conseguinte a linguagem, senão a junção entre três estágios em constante continuidade: passado, presente e futuro dialogam, estabelecendo uma tricotomia que ecoa nos escritos Walter Benjamin e sua noção de historiografia inconsciente, “o registro da experiência humana”. Diferente de uma noção de história enquanto uma exposição linear de fatos e eventos, historicismo, Benjamin e Plaza concordam na aceitação da historiografia em contraposição e, conseqüentemente, na situação do passado enquanto *mônada*.

A *mônada* proposta por Benjamin, ou o pensamento cristalizado, confere ao tradutor uma nova gama de possibilidades estratégicas. Se um texto é traduzido, há naquela tradução não apenas a presença do agente-tradutor, mas do momento e do espaço em que aquela tradução se dá. O passado-*mônada* circunda o texto traduzido, tende a ser negado pelo tradutor, assim como a probabilidade do futuro ainda inexistente. O texto traduzido é um encontro de forças temporais que remete ao presente, mas que é diretamente influenciado pelo passado, outras traduções e o texto de partida, e, virtualmente, influenciador do futuro, com novas traduções e adaptações.

Se, num primeiro momento, o tradutor detém um estado do passado para operar sobre ele, num segundo momento ele reatualiza o passado no presente e vice-versa através da tradução carregada de sua própria historicidade, subvertendo a ordem da sucessividade e sobrepondo-lhe a ordem de um novo sistema e da configuração com o momento escolhido. (2001, p.5)

A tradução, portanto, é compreendida por Plaza, como um “intervalo de tempo” que fornece ao leitor uma imagem do passado, a *mônada* de Benjamin, enquanto extrai desse passado uma parte, apropria-se dela com a visão do presente e, ao longo do tempo, é apropriado pela visão do futuro. Mas da mesma forma que o presente apropria-se do passado na tradução, o passado também se apropria do presente, conferindo-lhe novas características que, outrora, sequer estariam disponíveis ao tradutor; o mesmo ocorre com a relação presente-futuro, com a apropriação do futuro enquanto ideia sobre o presente enquanto transição.

Para Plaza, o texto traduzido configura-se como uma apropriação do passado e uma adequação ao presente, sendo o presente nada mais do que uma oposição localizada entre passado e futuro; uma ponte seria o termo mais que conveniente para essa análise. A recuperação do tempo e do lugar aonde a arte é produzida se dá através da tradução: interação entre passado, presente e futuro, convencendo novos modos de se apreender a poética sincrônica, como batiza Plaza. Essas relações são regidas pelo que

Plaza chama de “afinidade seletiva, como história de sensibilidade que se insere dentro de um projeto não somente poético, mas também político” (2001, p.8).

O agir da redoma sócio-temporal controla, de maneira indeterminada, a ação da tradução em si, influenciando a visão do tradutor sobre o texto mediante o presente, na forma dessa redoma, o passado, na relação do texto de partida, e o futuro, na relação com o texto de chegada.

Essa afinidade seletiva, portanto, pode ser compreendida como nada mais além de forças do espaço-tempo que agem sobre o fazer tradutório, em uma forma de “palimpsesto”, em outras palavras, “é a própria criação que contém embutidas as relações dos três tempos, presente-passado-futuro, modificando as relações de dominância entre eles” (2001, p.8). É desse palimpsesto que Plaza constrói a sua própria tricotomia: o passado enquanto ícone, o presente enquanto índice e o futuro enquanto símbolo, sendo a tradução uma “forma privilegiada de recuperação da história” (2001, p.8).

Assim como o ícone de Peirce descansa na hiper-subjetividade, como uma existência que só é conferida devido papel ao longo do processo de significação, o vetor passado-ícone-mônada de Plaza aponta para uma “imagem diagramática”, um agrupamento de intermináveis possibilidades que podem, em graus indetermináveis, ou não vir a interagir com a arte da ação tradutória no presente. É uma mônada determinante que opera silenciosamente no espaço-tempo sob a força dos elementos que constroem o presente.

O presente é o vetor indicial de Plaza, uma tradução que “sobredetermina seu original”. Há uma humanização inerente à tradução do agora-presente na explanação do autor, visto que funcionando como ponte entre ícone-passado e símbolo-futuro, o índice é quem mais sofre influência dos respectivos vetores acima como é o que também mais devolve a influência do “agora” para ambos, “a criação criando os sentidos humanos”.

Além dessa propriedade da humanização, Plaza também estabelece a noção da materialidade própria da tradução do agora, uma “questão que incide sobre os modos e meios de que dispõe a tradução em cada presente que é seu para introjetar a história no seu corpo” (2001, p.9)

O futuro é o vetor simbólico de Plaza, o elemento que repousa enquanto uma possibilidade de tradução mais do que qualquer outra coisa. Sendo vista como um símbolo, a tradução representa nada mais do que uma “propensão para o futuro”, ao passo em que elabora um signo novo capaz de predizer e antecipar possibilidades artísticas ao mesmo tempo em que obriga a tradução a observar o passado, como por um momento de contraste inconsciente do fazer tradutório. Essa tradução-possibilidade é que pode vir a transformar-se em novos vetores icônicos, semelhantemente ao desenvolvimento semiótico proposto por Peirce.

Esses aspectos são importantes face ao problema que nos ocupa: o da Tradução Intersemiótica. Aqui, o tradutor se situa diante de uma história de preferências e diferenças de variados tipos de eleição entre determinadas alternativas de suportes, de códigos, de formas e convenções. O processo tradutor intersemiótico sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos. (2001, p.10)

A tradução intersemiótica é capaz de levar textos tão antigos quanto o tempo para a grande tela de cinema 4K com som *surround* do século XXI; adapta passagens da bíblia para musicais da *Broadway*; recria contos de fadas das mais longínquas regiões do mundo com o molde preciso para atender as necessidades do país de chegada. Cada elemento que compõe o processo de realização da tradução intersemiótica não está atrelado a nenhum momento ou espaço em particular, antes, ultrapassa o tempo e estabelece-se em seu novo espaço, onde quer que tenha sido gerido.

A relevância de cada adaptação ressoa através do tempo, sendo um fruto monádico do passado, refletindo os ideais de cada presente indicial, instaurando novos símbolos para possibilidades geracionais futuras: um pleno “arco-íris sincrônico da história” (2001, p.11).

Sendo assim, é possível traçar na construção intersemiótica não apenas as relações icônica-indicial-simbólica de Peirce do signo da tradução, mas também as relações vetoriais passado-presente-futuro de Plaza: o objeto sobre o qual é lançado o olhar do tradutor parte de um determinado signo dentro de um determinado tempo-espaço localizado no passado-ícone, é reconstruído no presente-índice como uma ponte, agindo sobre ele as diversas forças sociais daquele tempo-espaço determinado, e gera, conseqüentemente, uma nova gama de probabilidades tradutórias no futuro-símbolo, recriando o ciclo da semiose infinita, ou nesse caso, da intersemiose infinita.

Nessa medida colocamos a Tradução Intersemiótica (...) como prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, como leitura, como metacriação, como ação sobre estruturas eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamentos em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas na historicidade. (2001, p.14)

4.3 A Semiótica Peirceana Aplicada à Adaptação Fílmica

Dessa forma, faz-se no presente trabalho uma tentativa de construção de uma ponte entre a semiótica de Peirce aplicável ao processo de adaptação de uma obra literária para o cinema. Para conseguir alcançar tal feito, é necessário aproximar os preceitos delineados até então das etapas necessárias ao movimento de adaptação fílmica.

Basicamente, utiliza-se a noção tricotômica peirceana para, primeiramente, dividir os elementos pertinentes à tradução intersemiótica e, a seguir, aplicar a noção tricotômica de Plaza para estabelecer o que será chamado aqui de signo do impacto, fazendo referência à importância de uma adaptação cinematográfica específica para um determinado momento no tempo e no espaço.

A Tradução intersemiótica se pauta, então, pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são os interpretantes dos signos que absorvem, servindo como *interfaces*. Sendo assim, o operar tradutor, para nós, é mais do que a “interpretação de signos linguísticos por outros não-linguísticos”. Nossa visão diz mais respeito às transmutações intersígnicas do que à passagem de signos linguísticos para não-linguísticos. (2001, p.67)

Para que esse conceito seja mais bem compreendido, estabelece-se, como exemplo, a obra-ícone Alice no País das Maravilhas como texto de partida, sendo esse ícone mediado por um índice, um desenhista que precisa transferir o conteúdo do ícone para o mercado nipônico, por exemplo, que desemboca em um símbolo, a apresentação de uma história em quadrinhos produzida a partir do ícone e do ponto de vista do mediador aplicado pelo índice. Para uma transição do signo icônico até o simbólico, há uma série de fatores que, em desencadeamento não-linear, operam para a construção intersemiótica da adaptação aqui proposta.

Há nesse exemplo características que carecem de análise. Uma primeira anotação a ser feita é que há no ícone proposto não apenas um texto de partida, mas um texto de partida que evoca propriedades que refletem não somente as nuances linguísticas próprias da Inglaterra vitoriana, mas um retrato sócio-temporal da nação europeia. O texto de partida enquanto ícone exprime uma construção semiótica

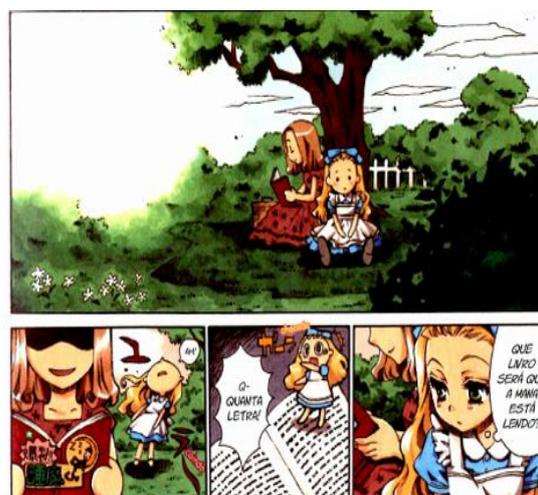
permeada tanto de relações relevantes à elaboração da narrativa aos moldes das narrativas inglesas infanto-juvenis vitorianas, quanto o desenhista-adaptador que assim o produz prima pelo que a população nipônica de um outro período pode considerar enquanto aceitável culturalmente; ambos aspectos são sedimentados na elaboração do texto.

Uma segunda anotação diz respeito ao caráter indicial do dado exemplo. Uma vez na tutela do desenhista, o texto icônico passa por uma releitura que promove modificações visando à adaptação em duas instâncias paralelas: a instância que diz respeito à formatação midiática do texto e a instância que diz respeito à adequação ao público de chegada.

Entenda-se que a formatação midiática é a relação entre a apresentação do texto icônico em transição para a adaptação para o seu novo campo de exibição. Se uma obra literária é adaptada para uma história em quadrinhos, como no exemplo proposto, há apagamento da construção da prosa enquanto gênero textual e de suas ferramentas narrativas, da formatação em parágrafos, dos diálogos regidos por linhas de texto. Em seu lugar, as palavras são substituídas por ilustrações em quadros, por balões expressando comunicação, por imagens estáticas que emulam o movimento por intermédio de linhas de ação. A formatação midiática expande, esteticamente, a tradução intersemiótica, enquanto realiza os recortes necessários à transição de um campo semiótico para outro.

Figura 18 – Formatação Midiática da obra Alice no País das Maravilhas (1865, p.13) para a adaptação em quadrinhos homônima (2010, p. 4)

*A*LICE ESTAVA COMEÇANDO a ficar muito cansada de estar sentada ao lado da irmã na ribanceira, e de não ter nada que fazer; espiara uma ou duas vezes o livro que estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogos, “e de que serve um livro”, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?”.



Fonte: Edição Zahar e Editora Newpop

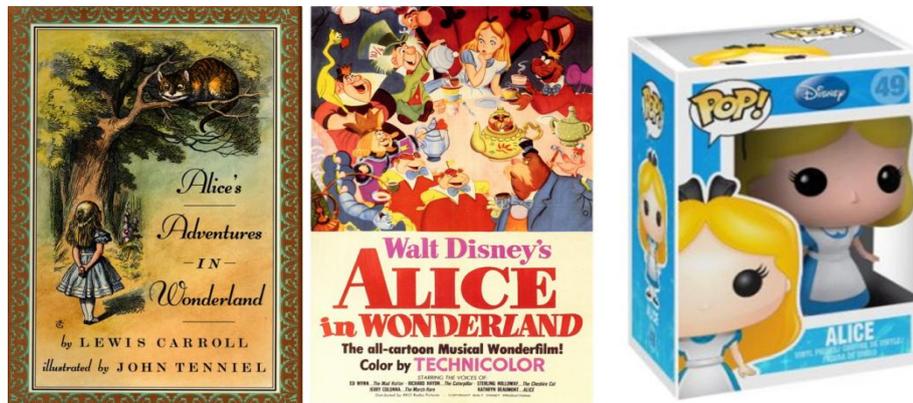
Já a adequação ao público é um processo que afeta diretamente a necessidade do índice em ser construído para um símbolo que seja financeiramente rentável, e devidamente aceitável para o relacionamento com o público. Para tanto, o processo de adaptação do roteiro para o cinema, por exemplo, se esforça por capitalizar sobre aquilo que é apresentado no ícone de partida que mais pode chamar o grande público de chegada. Há uma transferência dos componentes mais necessários, de acordo com a releitura de ambos diretor e roteirista, para que haja a aceitação do símbolo final do processo de adaptação. Um dos processos conhecidos é a disneyficação, já devidamente explorada e explanada no terceiro capítulo deste trabalho.

O sucesso financeiro e o impacto de uma adaptação fílmica se dão por intermédio de uma transição que apele tanto para o que pode ser considerado essencial do ícone de partida, e isso é, obviamente, relativo, por conta do ponto de vista do diretor enquanto índice, que imprime na releitura a sua própria marca, assim como guia a atuação do elenco através da árdua tarefa de servir como mediador entre o texto inicial e o filme finalizado, além de também trabalhar como mediador entre a leitura inicial do público de uma obra e o presenciar da adaptação na grande tela.

Uma vez realizado o trabalho de transição indicial, resulta o símbolo da adaptação finalizada. Essa adaptação simbólica, no sentido peirceano de uso do termo, aponta para o ícone, visto que carrega as características inerentes ao texto de partida, ao mesmo tempo em que aponta para o índice, pois é fruto da mente criativa de uma direção, regida pela releitura de um roteirista, atuada pelo esforço coletivo de elenco e equipe de apoio, além de patrocinada por um estúdio. O símbolo de uma adaptação bem sucedida, e encara-se o sucesso dessa adaptação enquanto fruto de sua recepção por parte de público e crítica, resulta em um impacto que reverbera em dois estágios: sobre o público e sobre futuras novas adaptações.

No primeiro estágio, o símbolo reverbera sobre o público de forma a produzir diversas consequências, dentre elas, as que podem ser consideradas mais importantes são: a renovação do público para com a leitura da obra, uma vez que boa parte desse mesmo coletivo irá em busca do ícone de onde toda a produção adaptativa partiu; o aquecimento do mercado por conta da monetização sobre itens relacionados à adaptação, como brinquedos, dvds ou vestimentas, incentivando a capitalização e estendendo a fixação da própria produção fílmica enquanto uma marca registrada na mente do público de chegada.

Figura 19 – Do Ícone, Alice no País das Maravilhas (1865), ao Símbolo, a adaptação cinematográfica homônima (1951), a um dos impactos da adaptação, um brinquedo da protagonista Alice, que aponta para o Ícone



Fonte: Harper Collins, Walt Disney Studios e Funko Pop ⁴⁵

No segundo estágio, o símbolo reverbera apontando para o futuro; em outras palavras, uma adaptação fílmica pode, enquanto símbolo, produzir novos ícones e índices, gerando novas adaptações. Essas novas adaptações são, muitas vezes, releituras intersemióticas daquelas que as precederam: os populares *remakes* hollywoodianos são claros exemplos da força que os símbolos exercem no impacto de uma produção fílmica: assim como textos são traduzidos em diversas línguas, filmes são relidos por diversos diretores, gerando novas possibilidades intersemióticas a longo prazo. Não somente isso, mas cada adaptação que gera um *remake* aponta para o filme de partida ao mesmo tempo em que por ele é referenciado, novamente, gerando uma intersemiotividade infinita.

Figura 20 – O Gato de Cheshire em Alice no País das Maravilhas (1951) e no *remake* homônimo (2010)



Fonte: Walt Disney Studios

⁴⁵Disponível em: <http://funko.com/products/pop-disney-alice>

O símbolo terceiro da adaptação fílmica fecha, por si só, um ciclo que tem seu início na leitura primeira do ícone e na releitura segunda do índice. A tradução intersemiótica sob a luz dos conceitos peirceanos permite uma sistematização do processo de adaptação que transcorre desde a leitura inicial até o produto final, sendo que esse produto final não delimita a finalização do processo de intersemiose; ao contrário, gera novas possibilidades icônicas para o público, para o mercado cinematográfico e para a geração de novas adaptações fílmicas. O processo, como um todo, regido pelas regras da sociedade e do tempo nas quais é fomentado.

5. O SIGNO PEIRCEANO E A ADAPTAÇÃO DISNEYFICADA

Texto e figura são duas linguagens autônomas que se interpenetram enriquecendo o jogo de significações da leitura. Para se traduzir textos em diferentes figuras e linguagens, não se trata simplesmente de uma outra representação de realidades ou conteúdos que já existiam no texto inicial, mas a criação de novas realidades. (Peliano, 2012, p.155)

Até aqui, construiu-se e explorou-se o esqueleto estrutural semiótico de Peirce, permitindo a tentativa de uma exploração que fizesse jus ao construto dos estudos da tradução através do relacionamento entre as propriedades icônicas, indiciais e simbólicas do signo peirceano. Ademais, para compor um quadro mais fidedigno desse complexo organismo, também foram adicionados os preceitos de Plaza, estabelecendo o signo não somente como uma reconstrução subjetiva semiótica, mas uma releitura temporal e social de determinados, e determinantes, momentos da história do fazer tradutório, construindo uma ponte entre passado, presente e futuro que emula a tricotomia peirceana.

Todo esse organismo teórico foi idealizado para que houvesse uma fundamentação suficiente capaz de trazer o subjetivo semiótico de Peirce amalgamado à localização espaço-temporal de Plaza a uma luz mais prática, mais objetiva. Para alcançar tal intuito, o presente trabalho propõe que seja realizada uma análise da releitura intersemiótica de algumas das personagens-chave de Carroll em *Alice no País das Maravilhas*: a protagonista Alice, o Coelho Branco, o Gato de Cheshire e a Rainha de Copas.

A escolha desse elenco específico de personagens é baseada em dois aspectos: em primeiro lugar, o tempo concedido a cada personagem dentro da obra de partida, contabilizado pelo número de capítulos e falas em que são desenvolvidas suas características físicas e comportamentais, e na adaptação fílmica de chegada, contabilizando a quantidade de falas, músicas e cenas em que as personagens são expostas; em segundo lugar, o impacto do signo de cada personagem para as adaptações futuras e, de certa forma, para a cultura do público geral. Essas personagens marcam o imaginário coletivo e definem a apreensão simbólica que aponta para o futuro intersemiótico.

O modo objetivo no qual o estudo será realizado consiste em, inicialmente, analisar as quatro personagens sob a égide da tricotomia peirceana, buscando descobrir como o signo segundo Peirce pode interagir de forma intersemiótica, do livro ao

cinema: trata-se as personagens dentro da obra de Carroll, concebidas através do prazer criativo do autor e delineadas pelos traços precisos de Tenniel, como sendo o ícone; a mediação de Disney, realizada através das escolhas e necessidades que fossem capazes de atender a um novo formato midiático, como sendo o índice; por fim, o fruto resultante da interação entre ícone e índice, as personagens como foram concebidas na adaptação pelo fazer tradutório de todo um elenco orquestrado pelo estúdio de animação, como sendo o símbolo.

Para finalizar a análise, aplica-se o que será chamado nesse trabalho de signo do impacto, referindo-se à produção de novos ícones a partir do símbolo final designado por Disney. Para revelar esse signo do impacto, serão utilizadas as noções da tricotomia de Plaza, estabelecendo as reverberações intersemióticas geradas após o lançamento da animação de 1951, fazendo uma tentativa de delinear a recepção do público ao símbolo disneyficado.

Compreende-se que o escopo semiótico peirceano é infinito em essência, portanto, aplica-se, por necessidade primária desse trabalho, a objetividade de analisar o recorte proposto para que seja algo mensurável, passível de análise e resposta, de forma clara, como se dá a transição intersemiótica, não apenas no campo dos signos, mas sob a regência espaço-temporal. A junção de todos esses elementos permite uma visão abrangente tanto dos campos da literatura e do cinema, quanto do fazer tradutório enquanto mediação semiótico-espaço-temporal.

5.1 As Personagens de Carroll como Ícone

As personagens construídas por Carroll possuem muito do pano de fundo em que o autor vive. Dessa forma, introduz-se aqui um breve histórico de como as personagens tornaram-se ícones após serem traduzidas pelo pensamento criativo de Carroll das condições espaço-temporais em que vivia. Essas características são exploradas por Plaza, que se refere às mesmas ao explicar que a tradução icônica “se pauta pelo princípio da similaridade de estrutura” (PLAZA, 2001, p.89), ou seja, através da compreensão estrutural que rege o ícone, é possível apreender qual(is) símbolo(s) foram responsáveis por sua geração.

Para que seja possível encarar essas personagens como ícones, é necessário compreender que, antes mesmo de elas virem a se tornar o que se conhece hoje através da leitura da obra de partida, havia símbolos que as produziram, como preconiza a teoria semiótica de Peirce. A noção da semiose infinita opera no eixo central peirceano sobre o

qual transita a tradução intersemiótica e, para que seja permitido, e possível, ao leitor compreender esses estágios, serão exploradas as personagens em etapas individuais, elencando-as conforme suas características icônicas que são precedidas por propriedades de natureza simbólica.

5.1.1 Alice-Ícone

A protagonista da obra é a mais simples de se traçar a origem simbólica que precede o ícone dentre as demais personagens das obras de Carroll. O autor obteve a inspiração primeira de sua criação-musa literária maior na figura da jovem Alice Liddell, filha de Henry George Liddell, reitor da faculdade *Christ Church* em Oxford. A amizade de Carroll com as filhas do reitor, e em especial sua admiração da jovem Alice, inspirou-lhe a construir tanto a narrativa pelo País das Maravilhas como a conferir o papel de protagonista somente a ela.

Figura 21 – Alice Liddell sob a lente de Lewis Carroll



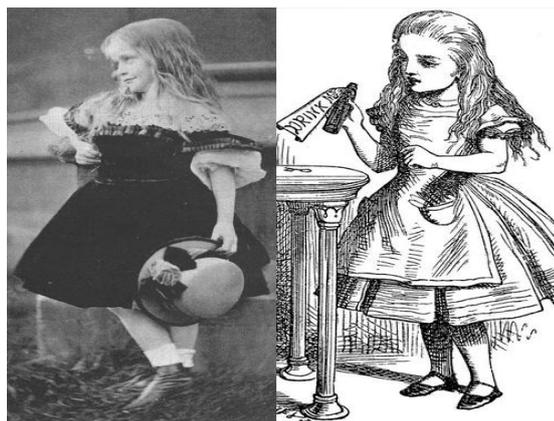
Fonte: Pinterest⁴⁶

Apesar de ser a inspiração direta para a composição do ícone, Alice enquanto protagonista, como foi eternizada pelo traço preciso de Tenniel, não foi exatamente a representação da Alice enquanto símbolo, Alice Liddell não era a Alice-ícone das ilustrações de Tenniel. Carroll, supostamente, teria enviado a Tenniel uma fotografia de Mary Hilton Badcock, outra de suas jovens amigas, que era filha do decano de Ripon, e recomendou-a como modelo. Tal misteriosa proposição é notada também por Martin

⁴⁶ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/528398968753759903/>

Gardner em sua edição comentada de *Alice no País das Maravilhas*⁴⁷. No entanto, se Tenniel realmente aceitou a proposta é algo passível de discussão, especialmente porque no momento em Carroll teria conseguido fotografá-la, Tenniel já haveria completado diversas gravuras para a obra. A Alice ícone pode ser compreendida, portanto, como um amálgama entre a Alice-símbolo predecessor e a pequena Mary Hilton Badcock.

Figura 22 – Mary Hilton Badcock e a Alice-ícone



Fonte: Pinterest⁴⁸ e Edição Zahar

Mistérios à parte, encarando-se o símbolo predecessor como um amálgama entre os traços característicos de Liddell e Badcock, é vital compreender como se dá a construção do ícone a partir do dito símbolo. Como foi pontuado anteriormente, Tenniel foi contratado por Carroll para realizar as ilustrações, baseando-se nas descrições fornecidas pelo autor para compor o traço adequado aos propósitos do livro. Alice, assim como as demais personagens da peça, não possui uma descrição física sequer em toda a extensão da obra, muito menos em sua sequência *Através do Espelho e o que Alice Encontrou Lá*.

Mas se a caracterização icônica de Alice partiu das palavras de Carroll, nada mais natural do que buscar os escritos do autor para tentar desvendar as propriedades

⁴⁷As imagens de Alice feitas por Tenniel não retratam Alice Liddell, que tinha cabelo escuro cortado curto e franja caindo lisa sobre a testa. Carroll enviou a Tenniel uma fotografia de Mary Hilton Badcock, outra amiga criança, recomendando-lhe que a usasse como modelo, mas se Tenniel aceitou ou não esse conselho é uma questão. Que não o tenha feito é fortemente sugerido por estas linhas de uma carta que Carroll escreveu algum tempo depois que ambos os livros de Alice haviam sido publicados (a carta é citada pela Sra. Lennon em seu livro sobre Carroll):

O Sr. Tenniel é o único artista que desenhou para mim que se recusou resolutamente a usar um modelo, declarando que tinha tão pouca necessidade de um quanto eu de uma tabuada de multiplicar para resolver um problema matemático! Arrisco-me a pensar que estava errado e que, por falta de modelo, desenhou várias imagens de “Alice” completamente desproporcionais – cabeça evidentemente grande demais e pés evidentemente pequenos demais. (GARDNER, 2002, p.202, tradução nossa)

⁴⁸ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/480688960207843658>

que regem a construção da Alice-ícone. Em 1887, Carroll produz o artigo “*Alice on the Stage*” em que tenta estabelecer as origens de sua obra, uma vez que ela estava a ser adaptada para o palco do teatro, e apresentar descrições das personagens que considerava vitais para o desenrolar das cenas, dentre outros assuntos mais gerais.

What wert thou, dream-Alice, in thy foster-father’s eyes? How shall he picture thee? Loving, first, loving and gentle: loving as a dog (forgive the prosaic simile, but I know no earthly love so pure and perfect), and gentle as a fawn: then courteous—courteous to all, high or low, grand or grotesque, King or Caterpillar, even as though she were herself a King’s daughter, and her clothing of wrought gold: then trustful, ready to accept the wildest impossibilities with all that utter trust that only dreamers know; and lastly, curious—wildly curious, and with the eager enjoyment of Life that comes only in the happy hours of childhood, when all is new and fair, and when Sin and Sorrow are but names—empty words signifying nothing!⁴⁹(1887, p.168-170)

Se para Peirce todo pensamento é signo, resta compreender que a noção de Alice-sonho proposta por Carroll em seu artigo seja o ícone, o primórdio, a protagonista em primeiridade. Todos os atributos a ela conferidos são reproduzidos fielmente pelo punho firme de Tenniel, que confere a ela a graça, a curiosidade, a gentileza. Há na leitura de Carroll e no tracejado de Tenniel um ícone que se forma em justaposição. Se Badcock e Liddell são amálgama simbólico para gerar a inspiração, as forças conjuntas de Carroll e Tenniel são o amálgama intersemiótico primeiro, capaz de produzir essa Alice-sonho-ícone a partir do objeto.

⁴⁹ O que és tu, Alice-sonho, aos olhos de teu pai adotivo? Como ele deve imaginar-te? Amorosa, primeiramente, amorosa e gentil: amorosa como um cachorro (perdoem a comparação prosaica, mas desconheço amor terreno mais puro e perfeito), e gentil como uma corça; então cortês-cortês com todos, altos ou baixos, grandes ou grotescos, Rei ou Lagarta, mesmo que ela mesma fosse a filha de um Rei, e sua roupa forjada a ouro: em seguida, confiável, pronta para aceitar as impossibilidades mais absurdas com toda essa confiança absoluta que apenas os sonhadores conhecem; e, por último, curiosa - descontroladamente curiosa, e com o prazer ansioso da Vida que vem somente nas horas felizes da infância, quando tudo é novo e justo, e quando Pecado e Pesar são apenas nomes - palavras vazias que não significam nada! (tradução nossa)

Figura 23–Alice-ícone em sua representação de gentileza, curiosidade e cortesia



Fonte: Edição Zahar

A representação visual da Alice-ícone apresenta um corpo franzino e pequeno, de rosto largo e rechonchudo, lábios e bochechas rosadas, com cabelos cheios e ondulados a se esparramar, em uma loirice escurecida, ao longo de seu vestido vitoriano de matiz amarelada. Avental sobre o vestido, meias longas e laço de cor azul a ornar sua cabeça e, calçando seus pequenos pés, um par de sapatilhas escuras. Todas essas características ressaltadas pela arte verossímil de Tenniel.

Abre-se uma ressalva para pontuar que, todas as ilustrações da obra original foram coloridas, e algumas corrigidas, para a adaptação *The Nursery Alice* (1890), uma reescritura da obra de partida realizada pelo próprio Carroll direcionada aos leitores mais jovens. Os padrões de cor foram supervisionados pelo próprio Tenniel, sob as tutela de Carroll. Isso é importante para essa análise visto que a animação produzida por Disney também é feita em cores, tendo assim mais um aspecto icônico que será mediado pelo índice disneyficado.

Figura 24 – Alice-ícone em cores



Fonte: British Library⁵⁰

⁵⁰ Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/the-nursery-alice>

5.1.2 Coelho Branco-Ícone

O Coelho Branco-ícone de Carroll, assim como a Alice-ícone, possivelmente também surgiu da árvore familiar dos Liddell. Nesse caso, o símbolo que deu origem ao ícone do Coelho Branco é ninguém menos que o pai da jovem musa de Carroll, o deão Henry George Liddell. Acredita-se que o decano tenha sido a inspiração para Carroll compor seu coelho antropomorfizado diante de algumas características que foram transpostas, em especial o seu eterno atraso.

Quando Alice ainda era criança, não havia uma entrada oeste para a Catedral, fazendo com que o deão tivesse que deixar o decanato, caminhar por toda a extensão de Tom Quad, em torno dos Cloisters e adentrar a Catedral pela porta localizada ao sul. Dessa forma, o deão Liddell tornou-se conhecido por sempre estar atrasado para o trabalho.⁵¹ Essa característica simbólica foi a responsável por gerar o traço psicológico maior do Coelho Branco, cuja atuação na obra de Carroll é delineada exclusivamente por conta dessa característica. O autor, ainda em seu artigo *“Alice on the Stage”*, também estabelece diretrizes para a construção do Coelho Branco:

And the White Rabbit, what of him? Was he framed on the ‘Alice’ lines, or meant as a contrast? As a contrast, distinctly. For her ‘youth’, ‘audacity’, ‘vigour’, and ‘swift directness of purpose’, read ‘elderly’, ‘timid’, ‘feeble’, and ‘nervously shilly-shallying’, and you will get something of what I meant him to be. I think the White Rabbit should wear spectacles. I am sure his voice should quaver, and his knees quiver, and his whole air suggest a total inability to say ‘Bo’ to a goose!⁵²(1887, p.170)

A representação visual do Coelho Branco-ícone apresenta um Coelho antropomorfizado, caminhando sempre sobre as duas patas traseiras, vestindo um colete e camisa social, embora desprovido de calças, talvez para realçar o fato de que, mesmo sendo antropomorfizado, ainda é o signo de um animal. E, o mais importante, de dentro de seu colete, o Coelho Branco sempre puxa um relógio de bolso, atestando para o fato de estar sempre, sempre atrasado, mesmo que não indique para qual evento ele deveria estar na hora correta. Essa indefinição dura por toda a extensão da obra, concretizado a

⁵¹ Os relatos históricos podem ser encontrados em: <http://www.lib.umd.edu/alice150/alice-in-wonderland/wonderland-characters#whiterabbit>

⁵² E o Coelho Branco, o que falar sobre ele? Ele foi enquadrado nas linhas de ‘Alice’, ou pretendia ser um contraste? Como contraste, obviamente. Para a ‘jovem’, ‘audácia’, ‘vigor’ e ‘franqueza rápida de propósito’, leia-se ‘idoso’, ‘timidez’, ‘fraqueza’, e ‘nervosas hesitações’, e você vai entender alguma coisa do que eu quis que ele fosse. Eu acho que o Coelho Branco deve usar óculos. Estou certo de que sua voz deve tremer, como os seus joelhos tremem, e todo a sua disposição sugere uma total incapacidade de falar feito gente grande! (tradução nossa)

personagem como uma figura eternamente atrasada, de semelhante modo ao decano Liddell, como símbolo predecessor, em seus afazeres dentro da igreja.

Figura 25 – O eternamente atrasado Coelho Branco e seu relógio



Fonte: Edição Zahar

O Coelho Branco-ícone é sôfrego, inquieto e, quando dentro de uma oportuna situação, autoritário. Sua fala é quase que completamente marcada de exclamações, exalando a tal incapacidade de “falar como gente grande”, como levanta Carroll em seu artigo. De maneira semelhante ao ícone da Rainha de Copas, a personagem define suas relações mediante o poder do outro em comparação com o próprio. O ícone da personagem carrolliana estabelece relações de superioridade com os servos de sua casa, mas na escalada do poder, é subjugado tanto pela Rainha, de quem é serviçal direto, quanto pela Duquesa, de quem teme a morte eminente.

Figura 26 – Coelho Branco enquanto serviçal da Rainha de Copas



Fonte: Edição Zahar

5.1.3 Gato de Cheshire-Ícone

O Gato de Cheshire-ícone possui um símbolo predecessor tão interessante quanto obscuro. Há muitas lendas por trás do que construiu o símbolo verdadeiramente, uma vez que pesquisadores descobriram diversas fontes de inspiração possíveis, desde uma produção de queijos em formato de gatos na cidade natal do autor, quanto placas comuns aos *pubs* da época que estampavam gatos sorridentes, criando, inadvertidamente a expressão britânica *to grin like a cheshire cat*, significando, em uma tradução livre, sorrir sem receio de coisa alguma ou estar plenamente feliz com alguma situação.

A verdade é que quanto mais se busca o símbolo que gerou o felino-ícone de Carroll, mais se encontram os mais diversos vetores simbólicos a apontar para a construção do ícone. Um número maior do que seria necessariamente ideal para apresentar aqui. No entanto, em meio ao mar de símbolos possíveis, há aqueles mais factuais que os outros. Lewis Carroll (então Charles Dodgson) nasceu em uma igreja na localidade de Daresbury, em Cheshire, indicando o possível nome-símbolo da personagem felina.

Além disso, na igreja situada em Croft-on-Tees, localidade onde trabalhava o patriarca da família Dodgson e onde o próprio Charles viveu por boa parte de sua juventude, há uma peculiar escultura de um gato sorridente que, dependendo do ângulo do observador, faz com que o sorriso venha a aparecer ou desaparecer.⁵³ Certamente, essas duas composições simbólicas poderiam oferecer ao então jovem Carroll uma inspiração criativa que viria a desencadear o nascimento de um Gato de Cheshire-ícone no futuro do autor. O ícone felino de Carroll nasce das mais diversas fontes, mas sedimenta-se e absorve o passado que o gerou.

⁵³Knight Letter, o órgão oficial da Lewis Carroll Society of North America, publicou o artigo de Joel Birenbaum (verão 1992) “Have We Finally Found the Cheshire Cat?”. Birenbaum relata sua visita à St. Peter’s Church, em Croft-on-Tees, onde o pai de Carroll era pároco. Na parede leste do coro ele notou uma entalhadura na pedra da cabeça de um gato, flutuando no ar cerca de um metro acima do piso. Quando se ajoelhou para melhor observá-la e olhou para cima, a boca do gato apareceu como um largo sorriso. Sua descoberta figurou na primeira página do Chicago Tribune (13 jul 1992). (GARDNER, 2002, p.318, tradução nossa)

Figura 27 – A predecessora Escultura-símbolo do Gato de Cheshire



Fonte: BBC⁵⁴

O Gato de Cheshire-ícone de Carroll aparece em três instâncias da obra: na primeira, enquanto apenas um gato comum, embora sorridente por ser um gato de Cheshire, como afirma veementemente a Duquesa, sua dona (CARROLL, 2009, p.70); na segunda, já fora do domínio da Duquesa, o gato já apresenta voz, além de “garras *muito* longas e um número enorme de dentes” (CARROLL, 2009, p.76), evocando o respeito de Alice, ao passo em que desenvolve argumentos lógicos para guiar a protagonista sobre seus passos pelo País das Maravilhas; na terceira, o Gato desafia a lógica da decapitação diante da corte real.

A representação visual do Cheshire-ícone é a de um gato realista pela composição corporal, mas completamente cartunesco na retratação de sua face. Os olhos do Gato de Cheshire-ícone são esbugalhados, com pupilas humanas, possivelmente para que fosse possível a geração de uma relação antropomórfica para o gato falante, mesmo que ele nunca deixe de se portar como um gato, diferente do Coelho Branco-ícone, que veste roupas e caminha sobre as duas patas. O destaque visual, obviamente, é delegado ao sorriso do Gato, que estende-se por todo o rosto do animal, esculpido em todas as cenas em que o mesmo é ilustrado.

Figura 28 – O Sorriso do Gato de Cheshire-ícone



Fonte: Edição Zahar

⁵⁴ Disponível em: http://www.bbc.co.uk/tees/features/tees_trail/tees_croft.shtml

Em *Nursery Alice*, Tenniel apresentava os leitores com a primeira aceção em cores para o Gato-ícone de Carroll. As cores do ícone carrolliano são tons de vermelho e laranja, que evocam um dos símbolos predecessores, mais precisamente o das placas dos *pubs* ingleses. Abaixo, uma reprodução histórica de uma das antigas placas, agora utilizada por um hotel localizado em Christleton Lodge. Observa-se que o padrão de cores rubras do Gato-ícone é expresso de maneira semelhante.

Figura 29 – O Gato de Cheshire em cores: do Pub-símbolo à Obra-ícone



Fonte: Purr'n'Fur⁵⁵ e British Library

O Gato de Cheshire-ícone apresenta a característica maior de ser um guia convidativo ao caos lógico, visto que Carroll era um professor de matemática ávido por explorar questões em suas obras. Em todas as aparições de Cheshire, ele parece confiável, ao mesmo tempo em que gera desconfiança por intermédio de suas palavras, e através dessa desconfiança, anuncia o caos para as demais personagens da obra, em especial para a protagonista. Pode-se considerar que a matemática lógica de Carroll rege o caos em que o Gato de Cheshire-ícone reside, completando no signo icônico a realização entre imaginação e composição.

“Está bem”, disse o Gato; e dessa vez desapareceu bem devagar, começando pela ponta da cauda e terminando com o sorriso, que persistiu algum tempo depois que o resto de si fora embora.

“Bem! Já vi muitas vezes um gato sem sorriso”, pensou Alice; “mas um sorriso sem gato! É a coisa mais curiosa que já vi na minha vida!” (2010, p.79)

Gardner tenta explicar o papel da matemática de Carroll na construção de sua personagem felina afirmando que “a expressão ‘sorriso sem um gato’ não é uma má

⁵⁵ Disponível em: <http://www.purr-n-fur.org.uk/fabled/cheshirecat.html>

descrição da matemática pura”(2002, p.323).Para Gardner, embora os teoremas matemáticos “possam muitas vezes ser utilmente aplicados à estrutura do mundo externo, os teoremas matemáticos são em si mesmos abstrações”(2002, p.323).Visceralmente, é possível entender o ícone felino de Carroll como a ideia da contestação, uma tradução icônica da impossibilidade agindo sobre a possibilidade, não-existência na existência: um signo da abstração icônica que remete ao logicismo carrolliano.

5.1.4 Rainha de Copas-Ícone

Talvez uma das mais óbvias representações simbólicas predecessoras seja atribuída à Rainha de Copas-ícone carrolliana, embora não mais óbvia que aquela da protagonista-ícone. A inspiração simbólica para a tirana do País das Maravilhas é, evidentemente, a rainha Vitória, regente da Inglaterra na época de Carroll e, talvez, uma das mais famosas rainhas que já governaram o Reino Unido, responsável por estabelecer padrões éticos e comportamentais e tomar medidas econômicas que definiram uma era de revolução científica e industrial para os seus habitantes.

Mas, a rainha-símbolo não é lembrada apenas pela herança positiva deixada para o Reino Unido. No artigo *Queen Victoria: The real story of her ‘domestic bliss’*, publicado pela BBC de Londres em 2013, é exposto o quanto a rainha é historicamente conhecida por suas explosivas demonstrações de irritação, especialmente para com o marido, o príncipe Albert. Essas explosões, provavelmente frutos da consternação de reger uma nação ao mesmo tempo em que se constrói uma família, são o elemento primordial para a formação da Rainha-ícone carrolliana.

Figura 30 – A Rainha Vitória, símbolo predecessor da Rainha de Copas



Fonte: Undiscovered Scotland⁵⁶

⁵⁶ Disponível em: <http://www.undiscoveredscotland.co.uk/usbiography/monarchs/victoria.html>

Lewis Carroll define como deve ser a Rainha de Copas-ícone em seu artigo “*Alice*” *on the Stage*, estabelecendo as características que a personagem deve apresentar ao ser interpretada no palco, suas propriedades icônicas, além de fracionar algumas dessas mesmas características com as Rainhas Branca e Vermelha da sequência *Através do Espelho*.

Let me cull from the two books a Royal Trio—the Queen of Hearts, the Red Queen, and the White Queen. It was certainly hard on my Muse, to expect her to sing of three Queens, within such brief compass, and yet to give to each her own individuality. Each, of course, had to preserve, through all her eccentricities, a certain queenly dignity. That was essential. And for distinguishing traits, I pictured to myself the Queen of Hearts as a sort of embodiment of ungovernable passion—a blind and aimless Fury.⁵⁷(1887, p.170)

Essa representação de “Fúria cega e sem rumo” é visualmente tracejada por Tenniel em uma caricatura quase que completamente realista da rainha Vitória, adicionada de uma fúria tão onipresente quanto o largo sorriso do Gato de Cheshire-ícone. Em todas as representações icônicas da Rainha de Copas, ela apresenta a mesma expressão de raiva, como se estivesse constantemente possuída pela fúria que professa Carroll. Assim como há a graciosa curiosidade para Alice-ícone, a ansiedade para o Coelho Branco-ícone, o caos lógico para o Gato de Cheshire-ícone, há o descontrole furioso para a Rainha de Copas-ícone.

Figura 31 – A Rainha de Copas-ícone



Fonte: Edição Zahar

⁵⁷ Permita-me selecionar dos dois livros o Trio Real - a Rainha de Copas, a Rainha Vermelha, e a Rainha Branca. Foi certamente difícil para a minha Musa, esperar que ela cantasse sobre as três Rainhas, dentro de um metro tão breve, e ainda fornecer a cada uma a sua própria individualidade. Cada uma delas, certamente, tinha que preservar, por meio de todas as suas excentricidades, uma certa dignidade de rainha. Isso foi essencial. E para distinguir traços, eu imaginei para mim mesmo a Rainha de Copas como uma espécie de personificação da paixão descontrolada - uma Fúria cega e sem rumo.

Uma ressalva a ser feita, ou mais apropriadamente, um detalhe a ser explorado, é que Tenniel comete um “possível” equívoco ao representar as vestimentas da Rainha de Copas como as da Rainha de Espadas. Não se sabe ao certo se tal engano foi proposital, como uma forma de criticar a rainha-símbolo, ou se pode ser algo mais sinistro. De acordo com Michael Hancher, na edição comentada de *Alice no País das Maravilhas*, uma possível motivação implícita para a troca de vestuário seria a histórica assimilação da morte associada à Rainha de Espadas⁵⁸.

A morte é um tema constante na construção da Rainha-ícone, tanto como uma representação séria da pena de morte, como em uma espécie de paródia ao poder real vitoriano. Por um lado, a Rainha de Copas ordena a decapitação de quem quer que a enfureça, por mais pífia que seja a motivação. Gardner aponta o impacto dessas ordens na literatura infanto-juvenil, ao afirmar que tais ordens “soam chocantes para aqueles críticos atuais de literatura infantil que acham que a ficção para crianças deveria ser desprovida de qualquer violência”(2002, p.332).

Mas a morte é também paródia para a Rainha-ícone, uma vez que nenhuma das execuções ordenadas são devidamente efetivadas, pelo menos de acordo com a palavra do Grifo, no decorrer do nono capítulo da obra carrolliana, podendo ser essa uma possível crítica ao poder real, sutilmente colocada nas entrelinhas do discurso da personagem.

5.2 A Direção de Disney como Índice

As you can imagine, we are all steamed up out here over *Alice in Wonderland*: It's about the greatest adventure in picture making we ever had. It's always a challenge bringing a great story classic to the screen giving visual form to characters and places that have only existed in imagination; but it's the kind of challenge we enjoy.⁵⁹ (DISNEY, 1951)

A tradução intersemiótica atinge na composição indicial o delicado limiar entre dois momentos do signo peirceano. É através da mediação do tradutor, nesse caso, do

⁵⁸A Rainha de Copas usa um vestido semelhante ao de uma rainha de espadas. Estaria Tenniel, pergunta Hancher, identificando-a com uma carta tradicionalmente associada à morte? (2002, p.331, tradução nossa)

⁵⁹Retirado de uma entrevista concedida ao programa *The Fred Waring Show*: Como você deve perceber, todos nós aqui estamos empolgados com *Alice no País das Maravilhas*: é uma das maiores aventuras na produção de filmes que já experimentamos. É sempre um desafio trazer uma história clássica para a tela do cinema, dar uma forma visual aos personagens e lugares que existem apenas na imaginação; mas é o tipo de desafio que nós gostamos. (tradução nossa)

olhar de Disney e sua equipe de animação sobre a obra de partida, abordando a relação daquele universo particular e seus habitantes nas linhas do texto carrolliano, que o papel da adaptação é definido.

O caráter indicial no desenvolvimento dessa tradução é refletido na escolha dos trechos a serem adaptados e sua devida montagem, dos diálogos e das vozes que darão vida às personagens, do estilo que o time de artistas acerta como apropriado para a animação: todos esses elementos funcionam em uníssono para compor o índice que é vital tanto à leitura quanto à releitura, da obra de partida e da adaptação de chegada, respectivamente. Plaza define a tradução indicial como pautada “pelo contato entre original e tradução” e cujas “estruturas são transitivas” (PLAZA, 2001, p.91), relacionando a figura do índice peirceano ainda mais sobre a noção de ponte do fazer tradutório repousando sobre o mar que é o signo.

Um ponto vital a ser compreendido na criação das personagens-índice é o processo de apontamento para o ícone, que acontece tanto para o ícone carrolliano, representados nos desenhos de Tenniel estudados no sub-capítulo anterior, quanto para o elenco de atores-dubladores que ao mesmo tempo em que emprestam suas vozes para as personagens-índice, também participam da gravação de cenas-chave da animação, em um processo conhecido como *live-action reference*, para fornecer à equipe de animação de Disney a inspiração visual necessária para rascunhar as personagens e as situações contidas no roteiro.

Produzindo a adaptação com uma equipe de três diretores, quinze escritores, vinte e sete dubladores e mais de quarenta animadores, Disney imprime sua visão sobre a obra carrolliana e, como o índice que estratifica a criação disneyficada, remete ao ícone no texto de partida para resguardar a devida inspiração inicial, ao mesmo tempo em que reorganiza o que considera necessário para as personagens de sua adaptação se desenvolverem enquanto símbolos na animação de chegada. Dessa forma, analisam-se aqui as reconstruções indiciais disneyficadas das personagens de Carroll.

5.2.1 Alice-Índice

A construção da Alice-índice revela uma realização de personagem em dois campos principais: o visual, que deriva suas bases da obra de partida, com a Alice-ícone idealizada por Carroll e Tenniel, ao mesmo tempo em que leva em consideração as feições da atriz Kathryn Beaumont, a inspiração em carne e osso para a construção da

Alice disneyficada; e o sonoro, que envolve a voz da mesma atriz, gravada em estúdio para a composição da personagem.

Visualmente, a Alice-índice em processo de transição disneyficada é um amálgama da Alice desenhada por Tenniel e da jovem atriz Kathryn Beaumont, utilizando-se do estilo artístico já consagrado nas animações anteriores do estúdio: Branca de Neve e os Sete Anões e Cinderela. A Alice visualizada por Disney e sua equipe de animadores é composta por traços de ambos os universos e esculpida a partir de gravações de cenas em que os dubladores da animação interpretam suas respectivas personagens, fornecendo aos artistas do estúdio as impressões necessárias para compor cenas e quadros, traduzindo a Alice-índice a partir da Alice-ícone, mas não somente dela.

Há vários artistas na equipe de Disney que operam nessa linha inicial da transfiguração da Alice-ícone para a Alice-índice, mas alguns forneceram uma maior contribuição para esse movimento sógnico, como Mary Blair, a artista responsável por fornecer as ideias conceituais originais para o estabelecimento do padrão de cores da animação e inspirar o estilo visual geral para a protagonista e algumas outras personagens da animação, como o Coelho Branco e o Chapeleiro Maluco, por exemplo.

Figura 32 – A Alice-índice a partir da arte conceitual de Blair



Fonte: Oh my Disney⁶⁰

Da lendária equipe de animação conhecida como *Disney's Nine Old Men*⁶¹, destacam-se Marc Davis como o artista responsável pelo tracejado inicial da Alice-

⁶⁰ Disponível em: <https://ohmy.disney.com/insider/2014/08/20/mary-blair-the-movies-the-concept-art-of-alice-in-wonderland/>

índice, tendo seu design inicial utilizado para os demais animadores, e Milton Kahl, o animador que compôs várias das cenas em que a protagonista se movimenta pela tela de maneira mais realista e fluida. O trabalho de ambos é vital para a tradução da composição estética da protagonista da animação e pode ser observado abaixo:

Figura 33 – Beaumont encontra Davis - A Alice-índice em tracejado inicial



Fonte:Imgur⁶²

Figura 34 – A Alice-índice a partir dos esboços de Kahl



Fonte: Vintage Disney Alice⁶³

Kahl, especificamente, parte de sua observação de Beaumont para compor os esboços vistos acima. Conforme explicado anteriormente, a Alice-índice de Disney é

⁶¹ *Disney's Nine Old Men* é o nome pelo qual ficaram conhecidos os nove principais artistas de animação da equipe criativa de Walt Disney. Les Clark, Marc Davis, Ollie Johnston, Milton Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Frank Thomas foram responsáveis pelo desenvolvimento de animações desde A Branca de Neve e os Sete Anões até Bernardo e Bianca.

⁶² Disponível em: <http://imgur.com/gallery/6WEd7>

⁶³ Disponível em: http://vintagedisneyalice.blogspot.com.br/2014_03_01_archive.html

uma tradução-amálgama: aponta tanto para a Alice-ícone quanto para a jovem Beaumont, reconstruindo o signo da protagonista carrolliana. Dessa forma, há uma composição que preza por uma Alice longilínea e esbelta, de olhos azuis expressivos, cabelos lisos e loiros e uma atitude, igualmente, curiosa e afável com relação a tudo que a rodeia. Em entrevista, Disney afirma a sua visão sobre o que significa ser a personagem Alice, destacando-a:

And now, Alice. Some people say that the mind of a child is more complex and curious than that of an adult and in this case, I think it's true. And while the other two girls (Snow White and Cinderella) were concerned mainly with romance, little Alice here is curious about anything and everything. To me, Alice is a great deal like children today: bright, eager, curious about places and people. It's this curiosity that gets her in all those fabulous adventures in Wonderland. I think we've been able to capture that same wondering curious childlike quality about Alice.⁶⁴(DISNEY, 1951)

Beaumont é claramente uma referência visual vital para a composição da Alice-índice. Com apenas dez anos de idade, quando foi escolhida por Disney para interpretar o papel, a londrina Beaumont deixa suas características físicas como base para a tradução da Alice-ícone através de pequenos filmes em *live-action* que compunham os movimentos, expressões e falas dentro das principais cenas da animação. Beaumont, enquanto Alice-índice, é responsável tanto pela indicação visual de apelo que concerne à aparência da personagem, quanto por sua contribuição enquanto dubladora da protagonista.

Figura 35 –Alice-índice: Kathryn Beaumont, tracejada por Milton Kahl

⁶⁴Retirado de uma entrevista concedida ao programa The Fred Waring Show: E agora, Alice. Algumas pessoas dizem que a mente de uma criança é mais complexa e curiosa do que a de um adulto e, neste caso, eu acho que é verdade. E, enquanto as duas outras meninas (Branca de Neve e Cinderela) estavam preocupadas principalmente com o romance, a pequena Alice aqui é curiosa sobre tudo e qualquer coisa. Para mim, Alice é muito parecida com as crianças de hoje em dia: brilhante, ansiosa, curiosa sobre lugares e pessoas. É essa curiosidade a leva a todas essas fabulosas aventuras no País das Maravilhas. Eu acho que nós fomos capazes de capturar essa mesma qualidade infantil inquisitivamente curiosa sobre Alice. (tradução nossa)



Fonte: Imgur⁶⁵

Para Disney, um dos pontos mais importantes na adaptação da protagonista carrolliana era fornecer a ela uma base vocal genuinamente inglesa, capaz de agradar ao público britânico, em maior grau, uma vez que este cresceu com a obra de partida, e ao público norte-americano, que precisa aceitar com naturalidade os meneios britânicos. Dessa forma, há uma gravação de cenas tanto para que Beaumont fosse capaz de gerar um signo de caráter indicial para a equipe de animação, quanto sessões de dublagem, onde a jovem atriz molda a Alice-índice como um apontamento para sua capacidade enquanto atriz. Em entrevista, a própria Beaumont comenta sobre a sua seleção para o papel:

I don't remember too much of the audition process itself except that I do know that Disney was looking for an Alice whose voice was pleasing both to American ears and British ears. I may have read probably a couple of times for the part. They found my voice was the most suitable and so there I was. (BEAUMONT, 2007)⁶⁶

Ao apontar tanto para a Alice-ícone como para Beaumont, a Alice-índice demonstra o quão amplo é o alcance do desenvolvimento sógnico através da relação tradutória entre as partes que o compõem. O resultado direto dessa referência é que,

⁶⁵ Disponível em: <http://imgur.com/gallery/6WEd7>

⁶⁶ Disponível em: <http://www.dvdizzy.com/kathrynbeaumont-interview.html>

Não me lembro muito do processo de audição em si, mas sei que Disney estava procurando uma Alice cuja voz fosse agradável tanto para os ouvidos americanos quanto para os ouvidos britânicos. Eu posso ter lido algumas vezes para conseguir o papel. Eles acharam que a minha voz tinha sido a mais adequada e, portanto, lá estava eu. (tradução nossa)

como será visto mais adiante, a Alice-símbolo se torna um hibridismo traduzido a partir de dois estilos apresentados em dois campos semióticos distintos: o primeiro, cujo ícone é gerado a partir das mentes de Carroll e Tenniel, e o segundo, cujo índice aponta para uma imagem real, no sentido físico do termo, e para uma imagem enquanto ilustração de partida, que permitem a adaptação do construto icônico-indicial até o seu referencial simbólico, de propriedade mais adequadamente definitiva.

5.2.2 Coelho Branco-Índice

A construção do Coelho Branco-índice é feita através da reformulação direta sobre o desenho de partida de Tenniel, além de uma sutil referência visual ao ator que dubla a personagem na animação. Há, no apontamento para o ícone, a leitura da base antropomórfica utilizada por Tenniel para conferir à personagem de Carroll a humanização necessária para o desenvolvimento do fantástico na obra de partida, que por sua vez se desdobra no índice de maneira semelhante, conferindo ao *sketch* indicial a construção do Coelho Branco sob duas patas.

Da mesma forma que a Alice-índice, o Coelho Branco-índice possui aspectos conceituais próprios a partir do ícone construído pelo design inicial proposto por Mary Blair, incluindo o padrão de cores, as vestimentas e os acessórios da personagem. Na produção dessas artes conceituais, há a primeira transição e, conseqüentemente o primeiro apontamento ao respectivo ícone da personagem, para o valor indicial do signo da mesma.

Figura 36 – Coelho Branco-índice, conceito por Mary Blair



Figura 37 – Coelho Branco-índice, rascunho por Marvin Woodward



Fonte: Howard Lowery⁶⁷

O tracejado do Coelho Branco-índice indica uma referência ao próprio estilo visual do estúdio de Disney, ou melhor, ao modelo de desenho produzido para os coelhos animados do estúdio, com olhos largos e expressivos, mas, nesse caso, com um detalhamento maior na amplitude de ambas pupila e íris, especificamente para conferir à personagem uma propriedade de maior apreensão; braços e pernas dispostos de forma caricaturalmente curta, em contraste direto com o Coelho Branco-ícone, indicando um maior nervosismo e, como o apontamento para o símbolo ainda demonstra, uma coletividade de maneirismos próprios de uma personagem nervosa.

O Coelho Branco-índice aponta, também, para algumas características faciais do dublador Bill Thompson, com seus óculos grossos e bochechas marcantes, que ao fornecer uma performance trêmula e ríspida à personagem, aponta vocalmente para o nervosismo implícito ao seu respectivo ícone. Mesmo não sendo um personagem humano *per se*, a antropomorfização conferida ao ícone remete diretamente ao índice, e neste se realiza uma experiência intersemiótica de aproximação ao se apontar também para Thompson, por sua voz necessária ao “*elusive White Rabbit*”⁶⁸ (DISNEY, 1951, p.11).

Figura 38 – Coelho Branco-índice x Bill Thompson

⁶⁷Disponível em:

http://auction.howardlowery.com/Bidding.taf?_function=detail&Auction_uid1=3957887

⁶⁸Disney afirma que precisa de “Bill Thompson para o papel do elusivo Coelho Branco”(tradução nossa) em seu artigo How I Cartooned “Alice”, de 1951.



Fonte: Howard Lowery / Voice Chasers⁶⁹

A mediação indicial que transcorre a tradução do ícone e o apontamento para o símbolo remonta o Coelho Branco-índice como um ponto de transição entre a arte-conceito de Blair, em sua visão sobre o ícone, a idealização sobre a atuação de Thompson e, claramente, a própria influência do traço disneyficado, sendo esta melhor refletida na composição do símbolo. O Coelho Branco-índice transita do Coelho Branco-ícone, mais animal em sua composição visual, para o Coelho Branco-símbolo, que no cerne de sua composição cartunesca, sedimenta o processo de disneyficação, embora seja ideal retornar a tal análise mais adiante, quando os símbolos serão devidamente explanados.

5.2.3 Gato de Cheshire-Índice

O Gato de Cheshire-índice é, semelhantemente ao Coelho Branco-índice, uma composição de apontamentos: de um lado, há a força do ícone, sobre o qual o índice se debruça para realizar a construção inicial; por outro lado, há a arte conceitual de Mary Blair, que constantemente figura como ponte indicial para o signo da personagem disneyficada, dando o tom estético que segue para o grupo de animadores do estúdio; por fim, um vislumbre visual sutil que aponta para o dublador do Gato de Cheshire. O Gato de Cheshire-índice se revela na conjuntura de todos esses apontamentos, desembocando no símbolo da personagem.

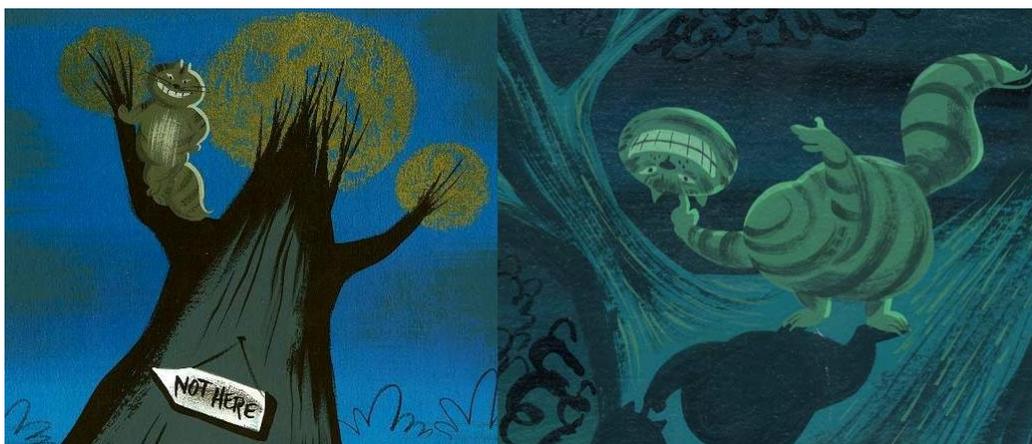
O movimento do Cheshire-ícone para o Cheshire-índice tem início na leitura conceitual da arte de Blair. Ao apontar para o ícone carrolliano, a personagem

⁶⁹ Disponível

em:http://auction.howardlowery.com/Bidding.taf?_function=detail&Auction_uid1=2080237 e <http://voicechasers.com/database/showactor.php?actorid=1241>

desenhada por Blair expõe traços visuais que, ao mesmo tempo em que carregam a iconicidade da personagem, apontam também para a longevidade do símbolo. O Cheshire-índice, na imagética inicial composta por Blair, mantém elementos importantes na elaboração visual tanto da personagem em si, como o icástico sorriso, quanto do cenário principal em que a personagem surge no livro, sugerindo ainda mais o apontamento do índice para o ícone eternizado por Tenniel.

Figura 39 – Conceitos iniciais de Mary Blair para o Gato de Cheshire-índice



Fonte: Vintage Disney Alice⁷⁰

Através da conceituação visual provida por Blair, a equipe de animação de Disney começa a transferência das ideias apresentadas no apontamento indicial inicial para os rascunhos que podem vir a produzir o Gato de Cheshire-símbolo. Essa referenciação do índice desemboca no traço de um dos Disney's *Nine Old Men*, Ward Kimball, o artista o qual o próprio Disney considera um gênio da animação:

"Walt was being interviewed on tape by Pete Martin for a series of articles dealing with Walt's life which appeared in the Saturday Evening Post (...) When the articles appeared, one whole segment was devoted to Ward Kimball. In the course of it, Walt stated: "Ward is the one man who works for me I am willing to call a genius."⁷¹(MOSLEY, 1990)

⁷⁰ Disponível em: <http://vintagedisneyalice.blogspot.com/2016/02/mary-blair-cheshire-cat-playing-with.html> e <http://vintagedisneyalice.blogspot.com/2011/10/happy-birthday-mary-blair-google-style.html>

⁷¹ "Walt estava sendo entrevistado em fita por Pete Martin para uma série de artigos sobre a vida de Walt que apareceu no Saturday Evening Post (...) Quando os artigos apareceram, um segmento inteiro foi dedicado à Ward Kimball. No decorrer do mesmo, Walt declarou: "Ward é o único homem que trabalha para mim que estou disposto a chamar um gênio." (tradução nossa)

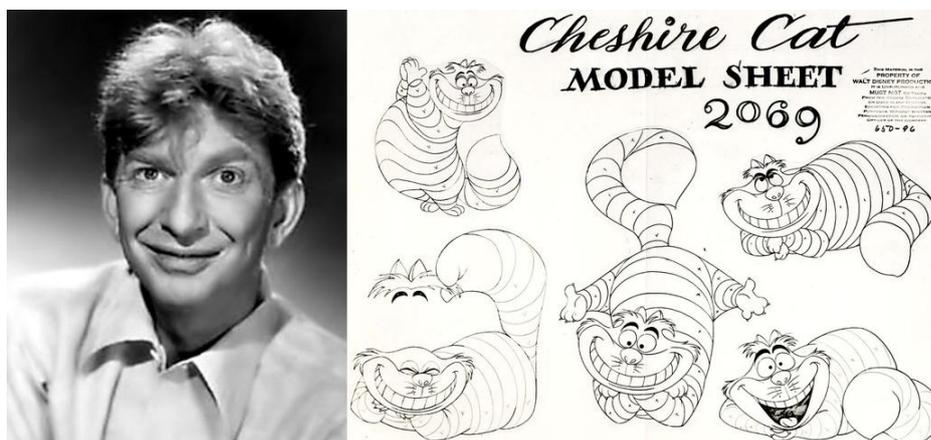
Figura 40 – Ward Kimball e a construção da personagem-índice



Fonte: Deja View⁷²

Kimball constrói a imagem-índice da personagem do Gato de Cheshire tomando em consideração, além das ideias conceituais de Blair, de certa forma, as características faciais de Sterling, que tanto dubla quanto interpreta visualmente a personagem. As feições de Sterling, mais precisamente seus largos olhos e seu sorriso que, coincidentemente ou não, assemelha-se ao sorriso da personagem felina carrolliana, ditam os princípios do índice do felino em processo de disneyficação. A voz de Sterling edifica a ponte entre os representativos traço indicial e a animação simbólica.

Figura 41– Gato de Cheshire-índice x Sterling Holloway



Fonte: WeAreCinéphiles / Vintage Disney Alice⁷³

A disneyficação que opera na composição indicial para o Gato de Cheshire acaba por gerar um efeito interessante na estruturação física da personagem em si.

⁷² Disponível em: <http://andreasdeja.blogspot.com/2011/06/ward-kimball-ii.html>

⁷³ Disponível em: <http://wearecinéphiles.com/cards/12092> e <http://vintagedisneyalice.blogspot.com/2014/03/animation-model-sheet-650-96-cheshire.html>

Enquanto o Gato de Cheshire-ícone é, como qualquer gato no sentido biológico do termo, um quadrúpede, o Gato de Cheshire-índice já aponta para um resultado da antropomorfização conferida ao mesmo, fazendo da personagem felina um bípede como as demais personagens animais da animação. Tais alterações físicas são apontamentos para o Gato de Cheshire-símbolo e serão abordadas em seu respectivo capítulo.

5.2.4 Rainha de Copas-Índice

Uma das poucas personagens humanas dentro do País das Maravilhas além de Alice, dentro da obra de partida carrolliana, a Rainha de Copas-índice serve como ponte de um ícone assustadoramente imponente para um símbolo igualmente amedrontador. A Rainha-índice possui um trajeto semelhante às demais personagens em sua transformação sígnica, sendo inicialmente estabelecida enquanto um conceito artístico por Mary Blair, e recebendo, em seguida, um rascunho baseado na referência visual elaborada sobre a participação da atriz e dubladora Verna Felton com sua atuação em *live-action* para os *Nine Old Men*.

O primeiro conceito construído por Blair para a Rainha de Copas-índice já aponta para a construção da personagem-símbolo. Há um detalhamento nas feições irritadas da Rainha, com particularidades interessantes como a larga boca, compreendendo grande parte do rosto da personagem, e a posição de uma das mãos sempre em condicionamento estendido, semelhante ao traço de Tenniel para Rainha de Copas-ícone, mas com o padrão de cores, vestuário e acessórios que já prepara o apontamento do índice para a sua transição em símbolo, conforme pode ser visualizado a seguir.

Figura 42 – Conceitos iniciais de Mary Blair para a Rainha de Copas-índice



Fonte: Michael Sporn Animation / Icollector⁷⁴

A atriz Verna Felton é responsável por ambas voz e referência visual da Rainha de Copas-índice. Com uma voz forte e estridente e um porte físico ressaltado pela pompa de suas vestimentas, conceituadas por Blair, Felton confere à construção do índice uma abordagem única, de imposição de poder tanto pelo recurso sonoro quanto pelo imponente visual. A atriz permanece como uma sedimentação sincera do traço-ícone de Tenniel e da inspiração conceitual de Blair.

Figura 43 – Verna Felton e Kathryn Beaumont na construção das personagens-índice

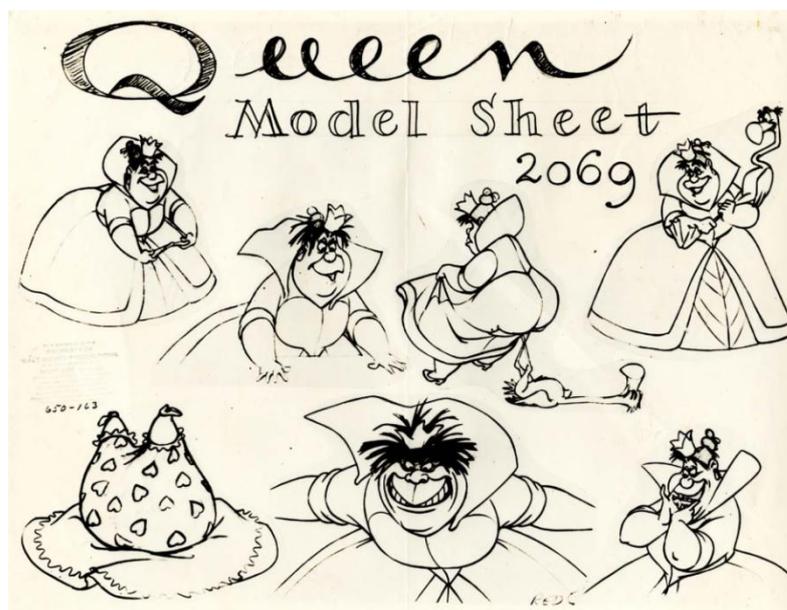


Fonte: Imgur⁷⁵

⁷⁴ Disponível em: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2443> e http://www.icollector.com/Rare-Mary-Blair-concept-art-of-Queen-King-and-Jack-from-Alice-in-Wonderland_i11538413

A partir do apontamento para a personagem-ícone de Tenniel e para a imagem física de Felton, um dos *Nine Old Men*, Frank Thomas, elabora o rascunho que serve como a base transitória do signo da Rainha de Copas. Thomas elabora uma personagem-índice de expressões que vagueiam de um sorriso cortês e inofensivo a uma explosão da mais pura e irracional ira, compreendendo as referências icônicas que desembocam no apontamento do tracejado da Rainha-índice.

Figura 44– A Rainha de Copas-índice, por Frank Thomas



Fonte: Vintage Disney Alice⁷⁶

A Rainha-índice nasce do tracejado de Thomas, e também pela talentosa caneta do mesmo, será animada enquanto transita para a personagem-símbolo. Através da leitura do ícone, do *design* conceitual de Blair e da inspiração audiovisual por parte de Felton, a equipe de animação de Disney é capaz de converter o signo icônico em indicial. Dessa montagem, advém o inevitável apontamento para o signo-símbolo e, com ele, a necessidade pela intersemiotividade em seu nível tradutório mais concreto.

⁷⁵ Disponível em: <http://imgur.com/gallery/BjDeV>

⁷⁶ Disponível em: <http://vintagedisneyalice.blogspot.com/2014/03/animation-model-sheet-650-163-queen-of.html>

5.3 A Adaptação Fílmica como Símbolo

It is not easy, technically, to turn book illustrations into animated cartoons, and the cross-hatched etchings of Tenniel could not be animated just as they are. They had to be re-done in clean pen line and in the brilliant hues that Technicolor can reproduce. They had to seem round, not flat. They had to be made mobile by the illusionary processes of animation. They had to be seen in a life-like flow of action from various angles. For the cartoon medium, the characters virtually had to be born anew, since their behavior would have to be conveyed in movement, rather than with words and pen-and-ink drawings.⁷⁷(DISNEY, 1951, p.10)

A jornada do signo peirceano encontra seu referencial mais tangível na construção do símbolo. De igual modo, o fazer tradutório, segundo a montagem semiótica peirceana abordada até aqui, delinea o texto de chegada, em todas as suas variações, enquanto símbolo. As personagens-ícone de Carroll, após transitarem pelos meandros e apontamentos presentes no campo indicial, revolvem sua força semiótica para as personagens-símbolo de Disney. A animação exibida em 1951 marca a conexão sógnica “final” para a leitura da obra carrolliana, visto que o processo de adaptação disneyficada encontra seu devido público de chegada.

No entanto, esse final entre aspas é determinadamente proposital. Peirce não acredita no encerramento da cadeia tradutória e, ao adaptar as personagens-ícone carrollianas em personagens-símbolo disneyficadas, Disney não encerra um processo, mas inicia infinitos outros. As personagens-símbolo carregam em si toda uma gama de relações icônicas e indiciais além de, elas mesmas, serem responsáveis por semioticamente se multiplicarem no tempo e no espaço.

O País das Maravilhas disneyficado se torna uma das adaptações mais em evidência da história do cinema, exercendo a força do símbolo como uma lei que dita o surgimento de novos ícones, índices e símbolos, provendo intersemioticamente mais e mais adaptações, sejam para a televisão, para o cinema ou para os palcos. As personagens-símbolo de Disney são fruto de leituras tanto do icônico quanto do indicial, e desses símbolos nascem tantos outros ícones, índices e símbolos. A cadeia semiótica

⁷⁷ Não é fácil, tecnicamente, transformar as ilustrações de um livro em desenhos animados, e as gravuras hachuradas de Tenniel não poderiam ser animadas da maneira que são. Elas tiveram que ser refeitas em traços limpos de caneta e em tons brilhantes que a Technicolor pode reproduzir. Elas tiveram que parecer arredondadas ao invés de planas. Elas tiveram que ser transformadas em algo móvel através dos processos ilusórios de animação. Elas tinham que ser vistas como um fluxo quase vivo de ações por vários ângulos. Para o campo midiático dos desenhos animados, os personagens praticamente tiveram que nascer novamente, uma vez que o seu comportamento teria que ser apresentado em movimento, e não com apenas palavras e desenhos de caneta e tinta. (tradução nossa)

peirceana é, pois, infinita também no prisma tradutório e, nesse sub-capítulo, estão apresentadas as leituras das personagens-símbolo e seu impacto nessa cadeia tradutória.

5.3.1 Alice-símbolo

A tradução simbólica de Alice imprime as cores, os movimentos animados, a convenção do signo da protagonista diante do papel intersemiótico por ela exercido dentro da animação disneyficada. A Alice-símbolo é realizada a partir de sua transição indicial e, ainda mais anteriormente, de sua abstração icônica, tornando-se uma representação tanto pensada quanto construída para o campo semiótico do cinema de animação.

Há na revelação visual da Alice-símbolo um dourado vivo de cabelos esvoaçantes, olhos azuis que inspiram uma pureza radiante, vestimentas simples, porém trabalhadas com esmero para realçar o traço delicado da jovem personagem: tal delicadeza é o regente maior para a construção visual da personagem. Toda essa construção de uma protagonista disneyficada possui por resultado, para o símbolo, uma convenção de fragilidade mediante seu porte físico.

A Alice-símbolo, em seu contexto disneyficado, é fisicamente branda, carregando em si o objetivo latente de conquistar uma empatia necessária ao sucesso da protagonista para com o público de chegada. Ao transformar o signo da protagonista em algo menos agressivo, a disneyficação aplicada ao símbolo confere uma nuance de maior cadência. Tal estratégia é utilizada, de forma semelhante, com as demais protagonistas disneyficadas da época, como Branca de Neve e Cinderela.

Figura 45 – A delicadeza da Alice-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

Uma vez que a Alice-símbolo é reescrita dessa maneira na animação, as suas ações ao longo da mesma condizem com a fragilidade inerente à sua formação física. A protagonista disneyficada é, dessa forma, delineada enquanto uma força mais passiva, sendo carregada pelos eventos e demais personagens na animação, em contraste direto com sua segmentação icônica, que apresenta uma Alice mais consciente da proatividade de suas ações e as consequências que as mesmas causam a ela.

Uma cena interessante para pontuar a dualidade nessa relação entre agressividade-icônica e passividade-simbólica está presente no quarto capítulo da obra de partida, Bill paga o pato, e no segmento da animação de chegada que compreende a marca de 0:20:55 até 0:26:15, onde a protagonista se vê presa dentro da casa do Coelho Branco, após crescer descontroladamente, e o lagarto Bill, um serviçal do Coelho Branco, é chamado para expulsar a protagonista de dentro da casa.

Enquanto a Alice-ícone decide por dar um pontapé em Bill e livrar-se dele, efetivamente realizando sua decisão em seguida, a Alice-símbolo acaba por espirrar devido ao fato de Bill adentrar a casa pela chaminé, expelindo o serviçal por engano, e até se desculpando pela complicação causada ao pobre lagarto.

“Ah! Então é o Bill que tem de descer pela chaminé, não é?”, disse Alice consigo mesma. “Que vergonha, parece que jogam tudo em cima do Bill! Não queria estar no lugar do Bill por nada. Esta lareira é estreita, é verdade; mas *acho* que consigo dar uns bons pontapés!”

Afundou o pé o mais que pôde na chaminé, e esperou até ouvir um bichinho (não conseguiu adivinhar que tipo era) arranhando e trepando na base da chaminé acima dela. Então, dizendo consigo “É o Bill”, deu um forte pontapé e esperou para ver o que iria acontecer. (CARROLL, 2010, p.50)

Figura 46 – A sequência convencionalizada pela Alice-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

Enquanto a Alice-ícone é construída através da recitação de cantigas e poesias da época através da narrativa carrolliana, a Alice-símbolo articula seu caminho ao longo do País das Maravilhas enquanto entoava músicas no universo animado de Disney. A personagem-símbolo participa como uma das vozes proeminentes em cinco das vinte e uma canções presentes na adaptação fílmica: *Very Good Advice*, *In a World of My Own*, *All in a Golden Afternoon*, *Painting the Roses Red* e *A Very Merry Un-birthday*⁷⁸.

A Alice-símbolo carrega vários elementos de sua forma icônica de outrora, mas talvez o mais importante para a delimitação das ações da personagem na adaptação de chegada seja o senso de maravilhamento, e, por extensão, de sua curiosidade inerente, diante do universo ao redor da protagonista advinda do texto de partida. A Alice-símbolo multiplica a força do “*Curiouser and curiouser*”⁷⁹ de sua contraparte icônica e, levada por essa infindável força motriz, encontra as mais estranhas aventuras entre as personagens do filme de animação.

A Alice-símbolo possui por desejo inicial a perseguição ao Coelho Branco, que a motiva a adentrar no País das Maravilhas, e pauta a grande busca da personagem por praticamente toda a extensão da animação, competindo à marca de 0:56:24 por demonstrar a completa insatisfação da personagem com o mundo no qual adentrara, fazendo-a desistir de seus objetivos e de sua curiosidade e, acima de tudo, desejar voltar para casa.

⁷⁸Muito Juízo, Nesse Mundo só Meu, O Bater de um Coração, Vamos Pintando Assim as Rosas Cor de Carmim, Um Bom Desaniversário Feliz são as traduções utilizadas na dublagem brasileira da animação, pelo estúdio Continental Discos, em 1951.

⁷⁹Nesse trabalho, utiliza-se a citação original por ser mais próxima à noção da construção da curiosidade da personagem através da expressão dita de forma errônea, visto que a personagem estava tão envolvida pela ávida vontade de desbravar o País das Maravilhas. Dessa forma, propõe-se a tradução “Curiosante e curiosante” a fim de carregar a força da curiosidade inerente às Alice-ícone e Alice-símbolo. Na tradução da Editora Zahar, realizada por Maria Luiza X. de A. Borges, a citação lê-se como “Cada vez mais estranhíssimo!” (CARROLL, 2010, p.23). Não há erro na tradução de Borges, mas a expressão “estranhíssimo” não remete inteiramente ao aspecto da curiosidade e maravilhamento da personagem e, muito menos, a mesma linha na dublagem brasileira da animação “Que coisa! Que coisa!”, realizada pelo estúdio Continental Discos, em 1951.

Figura 47 – A Alice-símbolo e a renegação da curiosidade



Fonte: Walt Disney Studios

É importante pontuar essa renegação como um traço exclusivo da Alice-símbolo, possivelmente um desdobramento do impacto da disneyficação na construção fragilizada da personagem. A protagonista-símbolo não somente desiste da jornada em lágrimas, um evento presente em duas instâncias da animação, como também renega seu maior objetivo desde que adentra aquele mundo. A Alice-símbolo precisa, afinal, se conectar com o público de chegada e a opção encontrada para o roteiro da animação é construí-la e capacitá-la apenas até um determinado ponto.

Walt also wanted to give the film an emotional core, adding moments and dialogue to make Alice more sympathetic, having her appear frightened or regretful, as in the scene in Tulgey Wood, when she sits on a tree stump and cries, bemoaning the fact she followed the White Rabbit into Wonderland in the first place.⁸⁰(SALISBURY, 2016, p.68)

⁸⁰ Walt também queria dar ao filme um núcleo emocional, acrescentando momentos e diálogos para tornar Alice mais simpática, fazendo-a aparecer assustada ou arrependida, como na cena em Tulgey Wood, quando ela se senta sobre um toco de árvore e chora, lamentando o fato de ter seguido o Coelho Branco até o País das Maravilhas, para começar. (tradução nossa)

Figura 48 – A Alice-símbolo e a conexão emocional com o público



Fonte: Walt Disney Studios

A Alice-símbolo disneyficada pode se irritar com o comportamento daqueles que encontra, mas não pode ter ímpetos de raiva ou sequer de violência; pode esquecer seus próprios conhecimentos, mas não falar mal de outras crianças enquanto vangloria a própria sapiência; pode se perder em meio à sua jornada, mas para encontrar o seu caminho, precisa de intervenção direta das outras personagens, já que sua debilidade inerente a previne de tomar uma ação direta para conseguir chegar aonde deseja.

Se a porção simbólica da tradução da protagonista representa uma regra, conforme afirma Plaza (2010, p.94), e uma operação mental realizada sobre o objeto em si⁸¹, segundo Peirce, então compreende-se a existência da Alice-símbolo como regra de docilidade sob a operação da disneyficação do objeto. Toda a personagem é construída para soar e aparecer da maneira menos agressiva possível, causando os menores impacto e inquietação necessários ao público de chegada. Viabiliza-se, dessa forma, a plena aceitação da Alice-símbolo como algo que possa ser comercializado, através dessa mesma aceitação, e re-traduzido em novos produtos icônicos e indiciais que apontem para esse símbolo cinematográfico.

5.3.2 Coelho Branco-símbolo

A tradução intersemiótica do Coelho Branco chega ao seu caráter simbólico carregando boa parte de suas propriedades icônicas, mas reclinando-se sobre a visão indicial que fomenta muito do símbolo que aqui se apresenta. Na transição do icônico

⁸¹ Signs are of three kinds, (...) 3rd, the symbol, which represents its object by virtue of a character which is conferred upon it by an operation of the mind. (PEIRCE, 1900, p.3, tradução nossa)

ao simbólico, a disneyficação da personagem cunicular pode ser percebida nos sutis detalhes visuais apresentados na animação.

O Coelho Branco-símbolo possui a cor primária vermelha como tom principal de seu vestuário, além da elaboração anatômica geral: Largos olhos, pupilas, narina, jaqueta, gravata borboleta e, como se isso não fosse suficiente, até mesmo os ponteiros de seu exageradamente grande relógio de bolso são igualmente escarlates. Essa escolha pela cor vermelha para a personagem-símbolo compreende a necessidade visual de exprimir o nervosismo, beirando a insanidade, do Coelho Branco com relação ao tempo e às demais personagens na adaptação.

Figura 49 – O Coelho Branco-símbolo e a representação do vermelho



Fonte: Walt Disney Studios

Uma peculiaridade do Coelho Branco que atravessa a formação da personagem desde sua abstração icônica, passando pelo apontamento indicial, e chegando até sua regra simbólica é o fato de a personagem ser a única a possuir dois conjuntos de roupa diferentes. O Coelho Branco-símbolo possui sua vestimenta casual, como pode ser observado na imagem acima, e uma veste diferenciada, embora esta também adicione um novo elemento vermelho, para conferir a distinção da personagem como parte da corte real da Rainha de Copas no País das Maravilhas.

Figura 50 – O Coelho Branco-símbolo e a segunda vestimenta



Fonte: Walt Disney Studios

Além do aspecto visual, a ansiedade do Coelho Branco-símbolo se torna expressiva através de sua canção tema “*I’m Late*” que é entoada em várias cenas-chave da animação, criando a própria personagem-símbolo sua regra: na cena de abertura da animação, na marca de 0:04:50, na cena da visita de Alice à casa Coelho Branco, nas marcas de 0:21:10 e 0:25:50, e na cena do chá do Chapeleiro Maluco, na marca de 0:47:49.

*I'm late, I'm late
Fora very important date.
No time to say hello, good-bye,
I'm late, I'm late, I'm late!*⁸²(DISNEY, 1951)

Tal artifício da repetição musical para a composição da personagem-símbolo, juntamente da temática vermelha em ambas suas vestes, resulta na sedimentação do Coelho Branco-símbolo, no ínterim da animação, como uma regra de ansiedade. Esse efeito é, de forma interessante, mantido desde a abstração icônica até o retrato simbólico.

A disneyficação que age nos meandros da composição do Coelho Branco-símbolo é sutil, mas decisiva na aceitação de uma personagem constantemente em estado de estresse. Por meio da suavização dos traços do Coelho Branco-símbolo, tornando-o mais gracioso em seu desenho, a disneyficação permite que a personagem, mesmo durante a reconstrução do signo da mesma, possa externar de maneira mais emocional a sua pressão interior com relação ao atraso sem fim que sofre, mantendo-se

⁸² Na dublagem do filme, pelo estúdio Continental Discos, em 1951: É tarde, é tarde. Tão tarde até que arde. Ai, ai meu Deus. Alô, Adeus, é tarde, é tarde, é tarde!

essa característica chave intocada e remetendo diretamente à regra simbólica aqui exposta.

5.3.3 Gato de Cheshire-símbolo

Uma das personagens cuja transição intersemiótica se prova bem drástica, visualmente falando, o Gato de Cheshire-símbolo possui uma jornada peculiar durante o processo de reconstrução do signo icônico ao apontamento indicial à convenção simbólica. A tradução da personagem carrolliana para o a animação disneyficada é carregada de nuances e escolhas que permitem vislumbrar a busca pelo apelo carismático na representação do símbolo felino para com o público de chegada.

O Gato de Cheshire-símbolo possui o largo sorriso característico de sua personagem, desde sua interação sígnica icônica, assim como a personalidade, e o conjunto de ações relacionadas para com a protagonista, dúbia e, conforme orgulha-se o felino, insana. Suas habilidades, como conseguir surgir e desaparecer instantaneamente conforme deseje ou manter-se suspenso no ar, fazem uma bela transição simbólica para o formato da animação, que permite visualizar quadro a quadro o mistério quântico que é a existência na inexistência da personagem símbolo.

Figura 51 – O Gato de Cheshire-símbolo e a sequência de desaparecimento



Fonte: Walt Disney Studios

Duas importantes alterações, e conseqüentemente dois grandes impactos ao Gato de Cheshire-símbolo, no entanto, permeiam a reconstrução disneyficada da personagem para a grande tela: em primeiro lugar, a paleta de cores vibrantes utilizada para veicular

o visual do felino; em segundo lugar, a suavização da personalidade caótica da personagem através de seu movimento em tela de natureza mais antropomorfizada.

O Gato de Cheshire-símbolo é exposto na tela com tons de roxo e rosa, cores frias que em composição, na construção visual da personagem, estabelecem uma sensação de conforto. A cores roxo e rosa, embora contenham a cor vermelha quente em sua composição, são consideradas como cores frias; elas emitem uma sensação de tranquilidade, permitindo tanto à protagonista, quanto ao público de chegada, que se sintam mais relaxada e tranquila.

Essa opção de cores destoa da composição indicial do Gato de Cheshire, que remete aos cinzas pálidos de Mary Blair, assim como da posição icônica de Tenniel, que exprime um laranja agressivo. A disneyficação age sobre o felino-símbolo ao tornar sua presença na tela mais cadenciada, permitindo ao grande público uma introdução mais leve, já trazendo essa sutileza, subliminarmente, através da escolha de uma fria paleta de cores, para aquela que pode ser considerada a mais maluca personagem do País das Maravilhas.

Figura 52 – O padrão de cores do Gato de Cheshire-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

A antropomorfização do Gato de Cheshire-símbolo rege com sutileza, de forma semelhante ao padrão de cores, a personalidade da personagem. Ao humanizar o movimento corporal do felino, permitindo-lhe caminhar em pé, ou atribuir a ele traços próprios ao ser humano, como pupilas arredondadas e possuir dedos no lugar de patas, diminui-se o impacto da estranheza que o Gato ocasiona. Sendo assim, a personagem-símbolo comunica sua insânia, mesmo que sua loucura opere de forma mais amena.

Figura 53 – A antropomorfização do Gato de Cheshire-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

A insânia do felino-símbolo é construída de duas formas: através de seu tema musical e do destacamento físico de suas partes corporais. O tema musical do Gato de Cheshire na animação não é exatamente uma canção, como no caso de Alice e do Coelho Branco, em suas respectivas representações simbólicas, mas uma leitura da primeira estrofe do poema *Jabberwocky*, escrito por Carroll para *Através do Espelho e o que Alice encontrou por Lá*.

*Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe;
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe.*⁸³
(CARROLL, 2001, p.155)

Considerado como “*the greatest of all nonsense poems in English*”⁸⁴ (GARDNER, 2001, p.158), faz sentido à elaboração disneyficada da personagem conferir, no processo de amalgamação das duas obras carrollianas, a falta de sentido à fala constante do felino. O *Jabberwocky* é entoado, inicialmente, quatro vezes intercaladas com diálogos, a partir da marca de 0:38:40 até a marca de 0:41:30, quando o Gato de Cheshire-símbolo faz sua introdução dentro da trama; na marca de 0:56:15 até a marca de 0:56:56, ele entoa o verso final da primeira estrofe mais duas vezes.

Além do *nonsense* implícito do poema na voz da personagem-símbolo, há também a loucura disneyficada do felino na desconstrução física de partes de seu rosto. O Gato de Cheshire-símbolo desmonta-se e recompõe-se com naturalidade, expressando de forma visual a perturbação mental que lhe é tão habitual.

⁸³Na dublagem brasileira, a fala do Gato de Cheshire-símbolo reduz-se a uma leitura que mescla palavras incompreensíveis na língua portuguesa àquelas do poema de partida em língua inglesa.

⁸⁴“Poucos contestariam que o *Jabberwocky* é o maior poema *nonsense* da língua inglesa.” (GARDNER, 2001, p.158, tradução nossa)

Figura 54 – A desconstrução física do Gato de Cheshire-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

Dessa forma, a personagem-símbolo disneyficada convencionou a regra da insanidade advinda de sua construção semiótica, tanto de seu apontamento indicial quanto de sua abstração icônica. Mesmo que a disneyficação em si acentue o traço da loucura presente no visual e no jogo de palavras da faceta-ícone da personagem, ela permite uma demonstração imagética dessa mesma loucura através da movimentação errática do felino; o Gato de Cheshire-símbolo disneyficado é, em si, caótico em sua composição, portanto, ao ser alvo de uma tentativa de suavização à insânia que lhe é inerente à medida do ícone.

5.3.4 Rainha de Copas-símbolo

A realização da Rainha de Copas-símbolo na animação é apontamento direto de sua contraparte indicial: o padrão de cores vibrantes, as poses sistematicamente imperiosas e, não menos importante, o amálgama de quatro personagens da obra de partida em apenas uma na adaptação de chegada. A Rainha-símbolo é uma força violenta, mas com uma doçura inconstante que somente a força da disneyficação poderia tornar possível.

Ao traduzir a personagem para a animação, Disney faz a escolha adaptativa de convergir na Rainha de Copas-símbolo quatro personagens diferentes da obra de partida e sua sequência: a Rainha de Copas-ícone, que empresta seu desejo ilimitado por execuções; a Duquesa, geradora de grande violência nas palavras; a Rainha Vermelha,

portadora de uma fúria comportada devido a sua posição, e a Rainha Branca, com seu comportamento claramente mais infantil.

O resultado dessa fusão disneyficada é uma Rainha de Copas-símbolo que ao mesmo tempo em que ordena decapitações a todos que a contrariam, permite que uma criança sem as devidas maneiras seja educada apropriadamente sob sua tutela; que para cada berro imperativo com seus súditos, possui um regozijo controlado e uma expressão leve inerentes à satisfação de suas vontades imediatas; que mesmo sendo uma rainha cujo poder é absoluto, ainda é capaz de oferecer um julgamento democrático, ou ao menos o mais democrático que o País das Maravilhas pode oferecer.

Figura 55 – As expressões da Rainha de Copas-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

O esquema de cores das vestes da Rainha de Copas-símbolo é, semelhante ao Coelho Branco-símbolo, predominantemente vermelho. No entanto, ao contrário da ansiedade denotada por esse padrão de cores que remete ao Coelho, para a Rainha, o vermelho admite a visualização de sua fúria indômita. Junto ao vermelho, estão presentes também duas outras cores quentes: o amarelo e o preto, que compõem esse ideal simbólico de despotismo imagético.

A Rainha de Copas-símbolo opera seu poder não apenas no nível linguístico, mas também no reflexo de sua aparência e, por extensão, do mundo que a rodeia. A cor vermelha que acompanha as vestes da personagem e seu próprio rosto, quando possesso de ira, também se estende às rosas de seu jardim, os baldes de tinta, seus soldados-carta, o tribunal do julgamento: todos os elementos de cor vermelha acenam para a construção da personagem-símbolo.

Figura 56 – O mundo vermelho da Rainha de Copas-símbolo



Fonte: Walt Disney Studios

E mesmo em meio a toda essa violência visual exercida pela Rainha de Copas-símbolo, a disneyficação opera na atenuação dos atos da personagem. Assim como o Gato de Cheshire-símbolo perde parte de sua insânia na adaptação disneyficada para a animação, a Rainha de Copas-símbolo age não como uma mulher adulta, mas como uma criança mimada, que se alegra ao impor sua vontade às demais personagens e se irrita sobremaneira quando contrariada o mínimo que seja.

Por conta dessa suavização acometida pela disneyficação da personagem-símbolo, pode-se afirmar que a regra que rege a Rainha de Copas na animação é de uma ira contida. Tal regra permite que o público de chegada não se aborreça, nem se assuste, com a vermelha tirania executória da Rainha de Copas-símbolo, que ora ordena execuções por decapitação, ora ri alegremente como uma criancinha, delineando muito mais de sua quádrupla personalidade amalgamada.

5.4 Impacto e Infinito Intersemiótico

Compreender a tradução como processo intersemiótico sob a égide do pragmatismo peirceano, conforme estabelecido nessa análise, é um processo minucioso e delicado, especialmente, por tratar-se de explorar a natureza do signo em si, conforme ditam as múltiplas regras semióticas de Peirce.

Ao analisar o trabalho da tradução intersemiótica como uma relação icônica-indicial-simbólica entre os movimentos do signo que, em constante retroalimentação, se reconstroem de um campo semiótico para outro, encontra-se a necessidade de não apenas olhar para o objeto dessa tradução, no âmbito desse trabalho a obra maior de Carroll e sua adaptação disneyficada, enquanto algo necessariamente pré-estabelecido e imutável.

Pelo contrário, a adaptação de Disney não finaliza o signo peirceano, mas o multiplica. O impacto dos símbolos disneyficados a partir dos índices de ligação e dos ícones carrollianos não são capazes de encerrar a jornada tradutória, mas concretamente gerar novos ícones, novos índices e novos símbolos *ad infinitum*. A semiose infinita proposta por Peirce brilha na exposição da tradução intersemiótica como um modo de releitura icônica-indicial-simbólica de uma obra de partida para quaisquer que sejam as adaptações de chegada.

Dessa forma, a adaptação disneyficada *Alice no País das Maravilhas* reverbera ao longo do tempo e do espaço, impactando, de forma direta ou indireta, outras várias adaptações da obra de partida de Carroll. As paletas de cores, as características psicológicas, os temas explorados ou, até mesmo, as opções de vestuário em adaptações pós-símbolo disneyficado permitem o vislumbre da influência crucial das escolhas tradutórias de Disney. Salisbury afirma que:

Today, *Alice in Wonderland* is considered a Disney classic and one of the studio's most popular animated movies. Its depiction of Carroll's iconic characters has become part of the collective conscious. Its influence is felt in all forms of popular culture. ⁸⁵(SALISBURY, 2016, p.112)

⁸⁵ Hoje, *Alice no País das Maravilhas* é considerado um clássico da Disney e um dos filmes de animação mais populares do estúdio. Sua representação dos personagens icônicos de Carroll tornou-se parte do consciente coletivo. Sua influência é sentida em todas as formas de cultura popular.

Dentre as várias formas que o símbolo impactou as percepções estéticas e de construção de personagem das adaptações que o sucedem, pode-se listar as mais variadas traduções intersemióticas e como o País das Maravilhas disneyficado continua ecoando a imagem da adaptação através de cada década que sucedeu a animação. Foram selecionados abaixo alguns dos exemplos mais interessantes desse eco sígnico.

Nos anos 60, em meio à onda de psicodelia que varre a sociedade norte-americana, ocorre o relançamento da adaptação disneyficada nos cinemas. De repente, a animação, com suas cores vivas, cogumelos que mudam o tamanho e a percepção de quem os come, lagartas que fumam narguilé e gatos com sorrisos pendurados no meio do nada, acaba por ganhar novo fôlego e nova apreciação, mesmo que contra-indicada pela concepção inicial de Disney para um filme familiar. Uma das músicas mais famosas da época a reverberar a adaptação-símbolo é *White Rabbit*, da banda de rock Jefferson Airplane. Abaixo, a primeira estrofe da canção:

One pill makes you larger
And one pill makes you small
And the ones that mother gives you
Don't do anything at all
Go ask Alice
When she's ten feet tall ⁸⁶

Nos anos 70, uma nova adaptação musical chega aos cinemas britânicos. Estrelado por Fiona Fullerton, o filme, vencedor de dois prêmios BAFTA, por melhor cinematografia e melhor design, reconstrói a Alice-símbolo especialmente em relação a suas vestes, remetendo ao símbolo disneyficado por intermédio do impacto visual tanto da protagonista quanto da referência a várias cenas da animação de 1951.

⁸⁶ Uma pílula te faz crescer / e uma pílula te faz diminuir / e aquelas que a mãe te dá / não fazem coisa alguma / pergunte a Alice / quando ela estiver com três metros de altura. (JEFFERSON AIRPLANE. *White Rabbit*. Disponível em Letras.mus.br)

Figura 57 – A Alice pós-símbolo, por Fiona Fullerton



Fonte: Youtube⁸⁷

Nos anos 80, Alice chega aos palcos da Broadway. A performance de Kate Burton dá vida a uma Alice que continua a referenciar as cores azuis do vestido-símbolo disneyficado, mas cuja direção teatral toma por decisão inserir mais do universo de *Através do Espelho* do que do País das Maravilhas em si. A protagonista interpretada por Burton, no entanto, aponta mais para o ícone carrolliano, sendo mais irritadiça e proativa que sua contraparte simbólica, adaptada por Disney.

Figura 58 – A Alice pós-símbolo, por Kate Burton



Fonte: Youtube⁸⁸

⁸⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O04mMhPtFdU>

⁸⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mmgFLTJr4qg>

Nos anos 90, é a atriz Kate Beckinsale que empresta seu talento para a construção da protagonista de *Alice Through the Looking Glass*. Nessa adaptação, curiosamente, Alice não é uma criança, mas uma mãe que, ao contar uma história de ninar para a filha, acaba adormecendo e adentrando o mundo através do espelho. Beckinsale continua a linha de inspiração gerada pela vestimenta “padrão” disneyficada da Alice-símbolo, ao mesmo tempo em que também confere a atitude passiva da mesma em sua atuação.

Figura 59 – A Alice pós-símbolo, por Kate Beckinsale



Fonte: Youtube⁸⁹

De 2000 a 2009 não há adaptações cinematográficas relevantes ao universo de Alice, mas na área dos jogos eletrônicos, duas narrativas transmídia possuem suas origens icônicas determinadas por intermédio do símbolo disneyficado: *American McGee's Alice* e sua sequência *Madness Returns*, lançados para computadores em 2000 e 2010, e *Kingdom Hearts*, lançado para o console Playstation 2 em 2002.

Sob a direção de American McGee, Alice se encontra em um manicômio, visto que perder sua família na tenra idade de sete anos a fez perder a noção da realidade. Ao ser chamada pelo Coelho Branco, Alice retorna ao País das Maravilhas, embora esse, de maneira semelhante à própria protagonista, esteja completamente deturpado. Alice, no entanto, mantém em sua composição visual ao adentrar o País das Maravilhas; o vestido azul cuja inspiração jaz na disneyficada simbólica, mesmo que ele esteja estigmatizado pela dor psicológica que afeta a personagem título ao longo do jogo e sua sequência direta.

⁸⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tGM7aiQkAAI>

Figura 60 – A Alice pós-símbolo, desenhada por Joy Ang



Fonte: Joy Ang⁹⁰

Kingdom Hearts é uma produção conjunta entre *Square Enix*, gigante no mercado de produção de *role-playing games*, e os estúdios de Walt Disney. Na trama, o protagonista Sora viaja através de vários mundos que englobam as animações de Disney, sendo que o um desses mundos é o País das Maravilhas. Na trama desse mundo, Alice está sob julgamento presidido pela Rainha de Copas, sob acusação de tentativa de roubo do coração da Rainha. A Alice de *Kingdom Hearts*, embora seu design tenha sido realizado em 3d, possui as mesmas feições visuais da Alice-símbolo, e curiosamente, a mesma voz, uma vez que Kathryn Beaumont retorna para a dublagem realizada no jogo.

Figura 61 – A Alice pós-símbolo, design por Square Enix



Fonte: Youtube⁹¹

⁹⁰ Disponível em: <http://joyang.ca/artwork/alice/?cat=all>

⁹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WIGq-jHZYj4>

A partir de 2010, Alice volta para o cinema com duas produções realizadas pelo próprio estúdio como adaptações em *live-action*: Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho, lançadas respectivamente em 2010 e 2016, a primeira dirigida por Tim Burton e a segunda, por James Bobin. Apesar de possuírem títulos que evocam os dois livros icônicos de Carroll, ambos os filmes são, na verdade, histórias que dão continuidade à adaptação-símbolo de 1951.

Protagonizadas por Mia Wasikowska como Alice e Johnny Depp como o Chapeleiro, a adaptação de 2010 explora um País das Maravilhas decadente, sob o reinado da Rainha Vermelha, cabendo a Alice o necessário papel de heroína para enfrentar a ira do Jabberwocky; na adaptação de 2016, Alice retorna ao País das Maravilhas para uma viagem através do tempo buscando recuperar a família do Chapeleiro, além de consertar os erros do passado de outras personagens daquele mundo.

Conforme pode ser observado abaixo, as opções de vestuário para a primeira e segunda adaptações são demasiadamente díspares, embora a primeira evoque, mesmo que inicialmente, uma vez que a Alice de Wasikowska troca de roupas ao longo da trama, a aparência da Alice-símbolo.

Figura 62 – A Alice pós-símbolo, por Mia Wasikowska



Fonte: Walt Disney Studios⁹²

⁹² Disponível em: <http://www.traileraddict.com/>

É importante pontuar dois momentos dessas recentes adaptações que, de uma forma interessante, como somente as reverberações sígnicas são capazes de abranger, demonstram o impacto da disneyficação de 1951. O primeiro momento ocorre na adaptação de 2010, que inclui uma sequência de cenas que faz uma ponte à Alice-símbolo, interpretada por Mairi Ella Challen, envolvendo o signo da adaptação disneyficada em mais pura meta-linguagem tradutória.

Figura 63 – A Alice pós-símbolo, por Mairi Ella Challen



Fonte: Walt Disney Studios

O segundo momento ocorre na elaboração de um dos *trailers* para a adaptação de 2016, que possui como tema a canção *White Rabbit*, sendo utilizada quase cinquenta anos após seu lançamento. A opção por essa faixa em particular exemplifica, mais uma vez, o poder da infinitude sígnica: apontando para ícones, estabelecendo pontes indiciais e gerando símbolos que reiniciam o processo como um todo, o tempo se torna acessório na reconstrução tradutória, pautando a tradução em si como mônada.

Há muitas outras reverberações do fruto cinematográfico disneyficado nos mais diversos campos semióticos que não podem ser devidamente exploradas nesse projeto por expandirem sobremaneira o corpus de estudo. O impacto da animação-símbolo se espalhou ao longo do tempo e do espaço e sedimentou muito do que se associa, especialmente no campo visual, às personagens-ícone concebidas por Carroll, seja no País das Maravilhas ou Através do Espelho. James Bobin, diretor da adaptação de 2016, afirma sobre a adaptação símbolo que:

It's amazing, it's beautiful. For many people, *that* is still the Alice they know and love more than any other – even more than the book. I mean, the book is only read by kids these days in a very abridged form; but most people know about Alice as the girl in the white [apron] and blue dress. It's a significant contribution to the canon of the work of *Alice*.⁹³(BOBIN apud SALISBURY, 2016, p.112)

Hoje, percebe-se o quanto texto de partida e animação de chegada entrecruzam-se nas inúmeras instâncias que permeiam o universo carrolliano disneyficado. Dentro da espiral intersemiótica, é difícil perceber Alice como ícone apenas, até mesmo definir sua parte na ponte indicial ou ainda conferir à Disney a importância devida pelo produto-símbolo. O impacto está no tempo em que tantas outras traduções são compostas e, ao mesmo tempo, foge desse tempo e ocupa o espaço: Imagem, letra, música e voz interagem através do signo peirceano e permitem, sistematicamente, a realização da tradução icônica-indicial-simbólica, infinitamente.

⁹³ É incrível, é lindo. Para muitas pessoas, aquela ainda é a Alice que conhecem e amam mais do que qualquer outra - ainda mais do que a do livro. O que quero dizer é, o livro só é lido por crianças nos dias de hoje em uma forma muito resumida; mas a maioria das pessoas conhece Alice como a menina de (avental) branco e vestido azul. É uma contribuição significativa para o cânone da obra de Alice. (tradução nossa)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há na composição da tarefa do tradutor muito mais do que um mero exercício de transferência de forma e sentido. Nos meandros desse tão distinto ofício, permanece a necessidade constante de adaptar e adaptar-se, tanto o objeto quanto o tradutor em si, diante da passagem do tempo e da mudança do espaço que reconstroem as partes do texto em um todo universalmente reconhecido através da tradução.

O ponto de partida dessa dissertação foi compreender a tarefa da tradução, aqui fazendo-se necessário adentrar o campo da intersemiotividade, através da abordagem do processo em si através da visão de Peirce. Tarefa árdua, uma vez que a significância do fazer tradutório permeia múltiplas áreas do conhecimento que, como raízes, acabam gerando inúmeras conotações para ambos tradutor e tradução.

Para se traduzir intersemioticamente, não basta apenas verter signos verbais por não-verbais, como já aponta Jakobson em sua teorização inicial, mas entender que o signo precede o verbo, e como tal, rege-o mas, mesmo nessa relação de precedência, por ele é regido. A capacidade abstrata do signo pauta aquilo que as pontes intersemióticas constroem ao longo do ofício da tradução.

Em direção a uma compreensão comprovadamente intersemiótica, é necessário carregar esse discernimento entre o abstrato e o concreto a nível de signo. Mas se a abstração rege o ofício, analiticamente compor um quadro para que se possa examinar as pontes parece algo, certamente, impossível. Dessa feita, comprova-se nessa dissertação a importância do modelo pragmático de Peirce para que, de uma maneira sincrética, seja possível o entendimento das etapas que compõem a tradução intersemiótica em um nível substancialmente mais concreto.

Estruturar os processos mentais formativos do signo linguístico em uma tríade estabelece um possível caminho para a assimilação da tradução em formato semelhante. Para tanto, o trabalho aqui apresentado constituiu uma tentativa primeira de refinar a leitura intersemiótica das personagens de uma obra que compõe as mesmas tanto através do verbo quanto da imagem na obra de partida para um universo midiático em que o verbo torna-se voz e a imagem torna-se movimento.

E da mesma forma que a intersemiotividade age na diferenciação dos veículos sobre o qual o objeto se constrói, também age por intermédio dela a ação do tempo e do

espaço; Carroll produz um País das Maravilhas, em 1865, e a equipe de Disney se debruça sobre esse País das Maravilhas e o reconstrói, em 1951, em um novo mundo que remete ao passado-ícone, estabelece-se como um índice e aponta para o futuro das adaptações-símbolo que seguiriam daquele momento em diante.

A representação, de Peirce, do signo em ícones, índices e símbolos aliados aos valores espaço-temporais, afortunada adição posterior de Plaza, são um poderoso material de análise sobre o fazer tradutório. Ao segmentar o processo intersemiótico, as mais delicadas nuances e os mais modestos detalhes dos variados elementos que integram o trabalho da adaptação de uma obra surgem como uma torrente, invisível até então.

A aplicação dessa abordagem pragmática, no entanto, pode vir a estabelecer mais pontes do que o esperado. O trabalho do tradutor na se limita apenas a adaptar um texto, mas a adaptar um universo particular de um tempo igualmente particular. A análise sob a ótica peirceana compreende esses detalhes e, estruturada como se fez nessa dissertação, tornou possível a visualização semioticamente esmerada dos passos necessários para a construção do signo-tradução.

Ora, o signo-tradução nunca permanece estático. Os arranjos que provém dos momentos históricos conferem às representações icônico-indicial-simbólicas uma relação que tem no tradutor o foco, e a responsabilidade, de compreender esses momentos e repassá-los ao público alvo. O signo-tradução, sob a tutela desse tradutor, não possui capacidade de permanecer estático, pois, uma vez percebido, já está em condições de construir novas pontes em direção a novos ícones, índices e símbolos.

E esse infinito é a melhor definição de tradução para Peirce. Nessa semiose infinita, o objeto nunca para de ser reescrito, adaptado e moldado para novas eras e sociedades. A tradução intersemiótica preza pela transferência de elementos de um universo semiótico para outro, mas é sob a luz dos estudos de Peirce que um pesquisador consegue enxergar esses elementos em movimento, como que vistos a um nível microscópico, quase fugaz.

Apresentou-se, nessa dissertação, uma pequena amostra das infinitas proporções que os estudos peirceanos podem conferir a respeito de ambas transição e impacto do signo. Se a potencialidade de analisar-se uma lista de personagens é capaz de render frutos aos estudos de tradução de maneira tão instigante, o que dirá das outras formas de se adaptar o mundo intersemioticamente?

A humanidade sempre repousa sobre o passado e, dialogando com ele, estabelece o presente enquanto, num ímpeto de ousadia, tenta apontar para o futuro. A tradução-signo emula os mesmos passos enquanto o tradutor adapta o objeto e, através dessa tradução, inicia um leque de novas traduções.

Desse infinito semiótico, eis aqui uma fotografia-mônada, em um *zoom* dedicado para uma parte desse universo, que deseja, acima de tudo, inspirar novas fotografias sobre o esforço intersemiótico daqueles que traduzem o tempo-espço, geram novas tríades, impactam o nascimento de novos olhares. Com a certeza de que há mistérios inúmeros nos processos formativos da tradução intersemiótica, seria satisfatório descobrir que esse trabalho pode inspirar novas pesquisas através da lente de Peirce.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, James Eli. **A History of Victorian Literature**. 1. ed. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Tradução de Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2002.

AUSTEN, Jane. **Orgulho e Preconceito**. Tradução de Lúcio Cardoso. Rio de Janeiro: Editora Abril, 1982.

BAZIN, André. **Film Adaptation**. Ed. James Naremore. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000.

BEAUMONT, Kathryn. [Fevereiro, 2007] **An Interview with Kathryn Beaumont - Walt Disney's go-to British girl recalls voicing and modeling for Alice and Wendy Darling**. Minneapolis, MN. Entrevista concedida a Renata Joy.

BLUESTONE, George. **Novels into film**. University of California Press, 1966.

BRYMAN, Alan. **The Disneyzation of Society**. California: Sage Publications Ltd, 2004.

CÂNDIDO, Antônio et al. **A personagem de ficção**. 10ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CARLYLE, Thomas. **Sartor Resartus**. Champaign: Project Gutenberg, 1997.

CARPENTER, Humphrey. **The Oxford Companion to Children's Literature**. Oxford and New York: Oxford Univ. Press, 1985.

CARROLL, Lewis. **Alice - Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho e o que Alice Encontrou Por Lá**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2010.

_____. **Alice: edição definitiva – comentada e ilustrada. Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2002.

CARTMELL, D. **The Cambridge companion to literature on screen**. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

_____. **A Companion to Literature, Film and Adaptation**. 1. ed. Malden, MA: Wiley-Blackwell (an imprint of John Wiley & Sons Ltd), 2012.

COLLINGWOOD, Stuart Dodgson (ed). **THE LEWIS CARROLL PICTURE BOOK**. 1. ed. BA Christ Church: Oxford, 1899.

DARWIN, Charles. **Origem das espécies**. Tradução de Joaquim da Mesquita. Porto: Lello e Irmão, 2003.

DICKENS, Charles. **Great Expectations**. Estados Unidos: Feedbooks, 1861.

DISNEY, Walt. **How I cartooned Alice**. Volume II nº 5p.7-11. Films in Review. The National Board of Review of Motion Pictures: New York, 1951.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

ELLIOTT, Kamilla. **Rethinking the Novel/Film Debate**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

DELEUZE, G.; DE ARAUJO RIBEIRO, E. **Imagem-Tempo: Cinema II, A**. 1 edição. Ed. São Paulo: Brasiliense, 2005.

GARDNER, Martin (ed). **The Annotated Alice: The Definitive Edition: Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass: 'Alice's Adventures in Wonderland' AND 'Through the Looking Glass'**. London: Penguin Books, 2001.

GLEIBERMAN, Owen. **Alice in Wonderland**. Disponível em <<http://http://www.ew.com/article/2010/03/03/alice-wonderland>>. Acesso em 10.set.2016.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York/London: Routledge, 2006

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 20 ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

JAMESON, Fredric. **REIFICAÇÃO E UTOPIA NA CULTURA DE MASSA**. Tradução de João Roberto Martins Filho, 1995.

JAMES, William. **Pragmatism: A New Name for some Old Ways of Thinking**. South Australia: The University of Adelaide Library, 2014

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Hyperion, 1995.

KEATING, Peter. **The Haunted Study**. London: Secker & Warburg, 1989.

KELLNER, Douglas. *Cultura da Mídia*. Bauru: EDUSC, 2001.

KINGSLEY, Charles. **The Water Babies**. Champaign: Project Gutenberg, 1863.

KINOSHITA, Sakura. **Alice no País das Maravilhas**. São Paulo: Newpop, 2010.

LYTTON, E. B. L. **England and the English**. United States: Rarebooksclub.com, 2012.

METZ, Christian.; TAYLOR, Michael. B. **Metz: Film Language (Pr Only)**. Chicago: University Of Chicago Press, 1990.

MONTEIRO, Maria Conceição. **Figuras Errantes na Época Vitoriana: A Preceptora, A Prostituta e a Louca**. Universidade Federal Fluminense. Fragmentos, volume 8 nº 1, p.61-71 Florianópolis/jul-dez, 1998.

MOSLEY, Leonard. **Disney's World**. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers Incorporated, 1990.

MURPHEY, Murray G. **The Development of Peirce's philosophy**. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1993.

NÖTH, W. **A teoria da comunicação de Charles S. Peirce e os equívocos de Ciro Marcondes Filho**. Galáxia (São Paulo, Online), n. 25, p.10-23, jun., 2013.

_____. **Panorama da Semiótica de Platão a Peirce**. São Paulo: Editora Annablume, 2008

OULTON, C.; CAROLYN W. DE LA L'OULTON. **Literature and Religion in Mid-Victorian England: from Dickens to Eliot**. New York: Palgrave Macmillan, 2003

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. 3ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. **Collected Papers**. 6. ed. [s.l.] Reprint Services Corp, 1931.

_____. **The Charles S. Peirce Papers, 30 reels, 3rd microfilm edition**. Cambridge, MA: The Houghton Library, Harvard University, Micro reproduction Service. 1963-66 / 1979

_____. **The essential Peirce: Selected philosophical writings: V. 1: (1867-1893)**. Bloomington, IN, USA: Indiana University Press, 1992.

_____. **The essential Peirce: Selected philosophical writings: V. 2: (1893-1913)**. Bloomington, IN, USA: Indiana University Press, 1992.

_____. **What pragmatism is**. *Monist*, v. 15, n. 2, p.161–181, 1905.

PELIANO, Adriana Medeiros. **Através do surrealismo e o que Alice encontrou lá / Adriana Medeiros Peliano; orientadora Kátia Canton – São Paulo, 2012.**

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ROE, Frederic Gordon. **Victorian Child**. United Kingdom: Little Hampton Book Services, 1959.

SALISBURY, Mark. **Alice in Wonderland: An Illustrated Journey Through Time**. California: Disney Editions, 2016.

SAMMOND, Nicholas. **Babes in Tomorrowland: Walt Disney and the Making of the American Child, 1930-1960**. United States: Duke University Press, 2005.

SANTAELLA, L. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira, 2000.

STAM, Robert (org.). **Companion to Literature and Film (Blackwell Companions in Cultural Studies)**. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2004.

SHERWOOD, Mary. **The History of the Fairchild Family, or The Child's Manual**. Londres: J. Hatchard, 1818.

TUCKER, H. F. **A New Companion to Victorian Literature and Culture**. 1.ed. Australia: John Wiley & Sons Australia, 2014.

VARIEDADES. **The Fred Waring Show**. Estados Unidos: CBS, 18 de Março de 1951. Programa de TV.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2003.

WASKO, Janet. **Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy**. 1. ed. Malden, MA: Wiley, John & Sons, 2001.

WATTS, Steven. **Walt Disney: Art and Politics in the American Century**. *The Journal of American History* 82.1, p.84–110, 1995