



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE

DA ILUSTRAÇÃO AO CINEMA: ONDE VIVEM OS MONSTROS E A TRADUÇÃO DO
PERSONAGEM

FORTALEZA

2012

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE

DA ILUSTRAÇÃO AO CINEMA: ONDE VIVEM OS MONSTROS E A TRADUÇÃO DO
PERSONAGEM

Monografia apresentada ao curso de graduação
em Comunicação Social – Jornalismo como parte
dos requisitos para obtenção do título de bacharel
em Comunicação Social – Jornalismo.

Orientadora: Gabriela Frota Reinaldo

FORTALEZA

2012

JOÃO VICTOR DE SOUSA CAVALCANTE

DA ILUSTRAÇÃO AO CINEMA: ONDE VIVEM OS MONSTROS E A TRADUÇÃO DO
PERSONAGEM

Monografia apresentada ao curso de graduação
em Comunicação Social – Jornalismo como parte
dos requisitos para obtenção do título de bacharel
em Comunicação Social – Jornalismo.

Aprovada em ___/___/____ .

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Marcelo Dídimo Souza Vieira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por assumirem o risco dessa incoerente combinação de genes.

À professora Gabriela Reinaldo, pela delicadeza e generosidade com que administrou minhas angústias.

À amizade atenta, precisa e tempestuosa de Eveline Mesquita.

Ao amigo Márcio, que, pelo tempo, é quase padraсто dessa monografia.

Em respeito a todas aquelas cervejas, à amizade de João Carlos.

A Isadora Rodrigues, pela parceria ao longo desse trabalho.

Aos amigos que ganhei nesses quatro anos de Jornalismo, com quem dividi parte da minha desordem: Gleydson, Pedro, princesa Grazi, Carol Brito.

Aos amigos que, fora dos muros da Universidade, me acompanharam e me ouviram: Jander, meu querido Jota, Roberta Félix.

Aos professores cuja inteligência e sensibilidade me apoiaram e me formaram: Cida de Souza, Ricardo Jorge, Marcel Vieira, Agostinho Gósson, Ronaldo Salgado, Riverson Rios, Deisimer Gorczewski.

L'ÊTRE AVANT LA LETTRE

la vie en close

c'est une autre chose

c'est lui

c'est moi

c'est ça

c'est la vie des choses

qui n'ont pas

un autre choix

(Paulo Leminski)

RESUMO

O presente trabalho monográfico se debruça sobre o fenômeno da tradução, mais especificamente sobre a tradução entre signos que ocorre na adaptação fílmica. Nossa proposta é pensar a relação tradutora entre o livro infantil *Onde Vivem os Monstros* (1963), do escritor e ilustrador Maurice Sendak, e o filme homônimo dirigido por Spike Jonze em 2009. Para refletir melhor sobre essa relação, discutimos a tradução do personagem central Max do livro para o filme, analisando sua trilha intertextual desde o conto maravilhoso, passando pela ilustração na literatura infantil, pelo romance moderno e, por fim, pelo cinema. Voltamos nosso olhar para o filme de Spike Jonze e interpretamos seus caracteres com base no recorte citado, tendo como norte conceitual teorias que giram em torno dos processos tradutores, bem como das relações entre palavra e imagem. Compreendemos as operações tradutoras como fenômenos que se situam na medula das produções estéticas contemporâneas e que sugerem uma poética sincrônica, de criação de uma obra que estabelece um diálogo recíproco com um determinado texto anterior. Dessa forma, nessa pesquisa, buscamos compreender o longa-metragem como um produto e um processo tradutor no qual trilhas intertextuais e sígnicas se entrecruzam em um processo de diálogos entre artes, autores e culturas.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Literatura; Adaptação; Ilustração; Personagem

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1 – PALAVRAS E IMAGENS: O DIÁLOGO TRADUTOR ENTRE SPIKE JONZE E MAURICE SENDAK.....	10
1.1 CINEMA E LITERATURA; PALAVRA E IMAGEM.....	11
1.2 A NOSTALGIA DA TRADUÇÃO.....	15
1.3 TRADUÇÃO COMO CRIAÇÃO OU A NÃO TRADUÇÃO	19
CAPÍTULO 2 – CORPO E SUJEITO: O PERSONAGEM DA ILUSTRAÇÃO PARA O CINEMA	25
2.1 ROSTO E MÁSCARA: A PERSONAGEM	26
2.2 O PERSONAGEM INFANTIL	27
2.3 A PERSONAGEM NO ROMANCE	32
2.4 A PERSONAGEM NO CINEMA	35
2.5 PONTO DE VISTA: PERSPECTIVAS COMPARATIVAS	37
CAPÍTULO 3 – MATÉRIA E HISTÓRIA: SPIKE JONZE E A CONSTRUÇÃO DO COMPARÁVEL ..	41
3.1 A MATERIALIDADE DAS EQUIVALÊNCIAS	42
3.2 A FABRICAÇÃO DE FICCIONALIDADES	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	56

INTRODUÇÃO

As raízes etimológicas da palavra *tradução* remontam ao latim e querem dizer “converter”, “mudar”. A palavra é uma junção de *trans* e *ducere*. Esta última, também com origem no latim, significa “guiar”, “conduzir”. Tradução, desse modo, sugere mudança, transformação, mas também nos remete à ideia de um guia, um condutor. Um fenômeno em trânsito, portanto. Ou uma ferramenta que nos possibilita esse trânsito.

Culturalmente, traduzir passou a ser uma ponte que nos conduz ao outro, ao estrangeiro. Esse “outro” nos é um desconhecido, alguém que nos confunde desde o Gênesis, quando havia uma única língua comum entre os homens, e o Senhor os confundiu e os dispersou por toda a superfície da Terra. A Torre de Babel foi destruída, mas calcou os pilares míticos da diversidade das línguas e da necessidade de traduzir, de transitar entre os diferentes, de se comunicar.

As operações tradutoras fazem parte da ancestralidade da nossa cultura e do modo como nos relacionamos com o mundo. Tradução, dessa forma, é uma ferramenta da descoberta e remete à traição, criação, transformação, trânsito, releitura, decodificação etc. Na arte, nos processos de simbolização estética, ela é uma constante. Um texto artístico é sempre a tradução de outros. E é também a criação e traição de textos anteriores, uma leitura da própria história da sensibilidade humana.

O presente trabalho monográfico se debruça sobre o fenômeno da tradução, mais especificamente sobre a tradução entre signos que ocorre na adaptação fílmica. Nossa proposta é pensar a relação tradutora entre o livro infantil *Onde Vivem os Monstros*, do escritor e ilustrador Maurice Sendak, e o filme homônimo dirigido por Spike Jonze. O livro foi publicado pela primeira vez em 1963 e causou um forte impacto no mercado editorial de literatura infantil por trazer o universo sombrio das emoções de crianças. Atualmente, é considerado um clássico do gênero, tendo sido traduzido para mais de 20 idiomas.

Em 2009, o cineasta Spike Jonze concretiza a versão cinematográfica do livro. Leitor assumido de Sendak, o diretor empreende a tarefa de transpor para as telas uma história contada com poucas frases e inquietantes ilustrações. O filme assume um ar diferente, mais sóbrio, mais sombrio. Arriscaríamos dizer que é uma obra voltada para o público adulto, com uma temática não menos densa que a do livro, porém mais carregada de tensões.

Dessa forma, nosso esforço nesse trabalho é pensar o diálogo tradutor que se estabelece entre esse par: livro-filme. Refletimos como cinema, literatura e ilustração se relacionam, se contaminam e se ressignificam. Pensamos os trabalhos desses dois autores tendo como norte as teorias da tradução entre signos, bem como discussões que tangem a relação entre palavra e imagem.

Para pensar esse descolamento de signos entre o trabalho de Maurice Sendak e Spike Jonze, nos debruçamos sobre a tradução do personagem central Max e discutimos o transito que ele sofre do papel para a tela. Refletiremos sobre a construção do personagem-herói no longa-metragem, buscando traçar um parâmetro entre o personagem literário, o infantil e o cinematográfico. Por fim, tomamos esse recorte para pensar as imagens produzidas pelo cineasta em torno da constituição de Max.

No primeiro capítulo elaboramos um panorama conceitual das teorias da tradução poética e entre signos, buscando compreender melhor como palavra e imagem se relacionam historicamente. Além disso, pensamos o que cinema e literatura têm de comum e o que os particulariza, bem como Maurice Sendak e Spike Jonze dialogam nesta dinâmica de linguagens.

O segundo capítulo discute questões referentes à caracterização dialógica do herói Max e sua tradução da ilustração para o cinema, além da forma que o ponto de vista é manipulado pelos autores como ferramenta narrativa e como traço subjetivo do herói. Nesse capítulo discutimos as relações entre o personagem no livro infantil e no romance e como estes dialogam com o cinema.

Por fim, nos voltamos mais diretamente para o filme buscando analisar as equivalências que este mantém em relação ao texto de Sendak, sobretudo em termos da materialidade do signo estético. Além disso, discutimos, também, a construção da ficcionalidade operada por Spike Jonze, refletindo sobre a expansão que este realizou a partir dos caracteres do texto de Maurice Sendak, criando elementos de seu próprio arcabouço estético.

CAPÍTULO 1 – PALAVRAS E IMAGENS: O DIÁLOGO TRADUTOR ENTRE SPIKE JONZE E MAURICE SENDAK

Enquanto isso, o pobre peixe-babel, por derrubar os obstáculos à comunicação entre povos e culturas, foi o maior responsável por guerras sangrentas, em toda a história da criação (Douglas Adams, O Guia do Mochileiro das Galáxias).

Boa parte dos estudos em tradução centrava suas reflexões em questões referentes à literalidade, à fidelidade e à equivalência, sobretudo quando se referiam a traduções de obras literárias para outras línguas. Essa preocupação, profundamente ligada à ideia de uma essência intocável e traduzível, serviu de parâmetro para a fortuna crítica das pesquisas em tradução. Quando estes estudos passaram a investigar a tradução da literatura para o cinema (também conhecida como adaptação fílmica), estes paradigmas continuaram a nortear grande parte das pesquisas, sobretudo porque o olhar partia da obra literária, estabelecendo uma relação de hierarquia entre esta e sua versão fílmica¹.

Durante muito tempo, a relação entre literatura e cinema, estreitada pela adaptação, causou diversos debates no campo da crítica e da produção artística. De um lado, pensava-se que o cinema prestava um desserviço à literatura ao traduzir os cânones das letras ocidentais, tais como Shakespeare, Tolstoi, Flaubert, entre outros. Intelectuais, como a escritora Virgínia Woolf, endossavam essa visão com pesadas críticas às adaptações cinematográficas. Por outro, argumentava-se que o audiovisual, como um meio de comunicação de massa aproximava estes clássicos da população, ressuscitava obras clássicas e não desmerecia a tradição literária.

Com a expansão dos estudos em tradução, as investigações nesta área se tornaram uma disciplina, por volta dos anos 1970, que dialogava com diversas áreas do conhecimento como Linguística, Antropologia, Literatura, História, entre outras. Com este viés multidisciplinar, passou-se a perceber este fenômeno de modo menos restrito às ideias de fidelidade ou de dívida entre os meios e abriu-se um campo de reflexão que primava pelas especificidades dos meios, pelas questões de intertextualidade, estudos da narrativa, do comportamento e estruturação dos signos, da figura do autor etc.

¹ A evolução dos estudos de adaptação fílmica pode ser encontrada na pesquisa de Thais Diniz (2005).

Nessa medida, nos interessa compreender na adaptação de *Onde Vivem os Monstros*, certas sutilezas que compõem este diálogo, sobretudo a relação entre o texto ilustrado e o texto fílmico. Interessa-nos investigar como o verbal e o visual se comportam na dinâmica entre narrativas tão diferentes em forma, conteúdo e intenções. Para tanto, é necessário compreender o que cinema e literatura têm de comum e de particular, e como Maurice Sendak e Spike Jonze dialogam nesta dinâmica de linguagens.

1.1 CINEMA E LITERATURA; PALAVRA E IMAGEM

O audiovisual, como uma forma de arte e de comunicação relativamente jovem, revela suas especificidades no modo de estruturar suas obras. Ao se expressar por meio de signos icônicos, sonoros e linguísticos, ao mesmo tempo em que narra o cinema também mostra, o que se desenvolve por códigos de representação (estrutura cênica, interpretação, características icônicas da fotografia) e códigos narrativos (narrador, encenação, espaço-tempo). Esses elementos organizam-se em um filme mediante manipulações cinematográficas determinantes que compõem a montagem, a saber: o enquadramento (organização do conteúdo na imagem); plano (pedaço de material fílmico que existe entre um corte e outro); ângulo (sugere significação psicológica) e movimento de câmera (criação do ponto de vista).

Outros elementos específicos que estruturam a linguagem do cinema e fazem parte da “encenação” são mais sugestivos em termos de significado e montam o contexto narrativo de um filme. Como exemplo, podemos enumerar o vestuário, a iluminação, o cenário, cortes, elipses², som, trilha sonora, manipulação de vozes e interpretação dos atores. O diretor manipula estes elementos de modo que criem imagens e percepções sensoriais. Estes elementos em conjunto servem como uma adjetivação mais precisa na medida em que encerram o olhar, em menor ou maior grau, do espectador na forma de determinado elemento, personagem ou local.

Devemos lembrar que a evolução do cinema como arte e como linguagem foi necessariamente inflectida pelo exemplo de artes já consagradas, sobretudo o teatro e a literatura. Contudo, dada a sua essência, o audiovisual comporta elementos de várias outras linguagens (fotográficas, musicais, cênicas etc.) para compor seu universo e explorar sua potencialidade narrativa. Andre Bazin (1985) discute essa questão e reitera que a história do cinema “desde o início do século (XX), seria, portanto a resultante dos determinismos

² O termo elipse é oriundo da literatura e se refere aos momentos em que determinado acontecimento é omitido, como um salto entre um fato e outro, o que exige do espectador que ele crie mentalmente o elo entre essas partes (AUMONT, 2003).

específicos da evolução de qualquer arte e das influências exercidas sobre eles pelas artes já evoluídas” (BAZIN, 1985, p.84).

Compreendemos que as narrativas audiovisuais, dada a sua gênese, estão intimamente ligadas à questão das apropriações, traduções e adaptações³, não necessariamente apenas da literatura. Robert Stam (2003), afirma que adaptação é uma ampliação do texto-fonte dentro de um processo de dialogismo cultural em andamento, no qual a noção de *intertextualidade*⁴ é central para a compreensão. Para ele, as adaptações “caem no contínuo redemoinho de transformações e de referências intertextuais” (STAM, 2003, p. 22). Estas se situam num processo contínuo no qual textos geram outros textos “sem um ponto de origem visível”.

Além disso, a intertextualidade do cinema tem várias trilhas. A trilha da imagem “herda” a história da pintura e as artes visuais, ao passo que a trilha som “herda” toda a história da música, do diálogo de experimentação sonora. A adaptação, nesse sentido, consiste na ampliação do texto-fonte através desses múltiplos intertextos (STAM, 2003, p.24).

A literatura⁵, por sua vez, articula seus signos em palavras. Neste ponto, dialogamos com o pensador francês Roland Barthes (2007). No célebre ensaio *A Aula* (datado de 1977), o autor trata literatura, escritura e texto como categorias equivalentes, como um “tecido de significantes” que constituem determinada obra. Barthes enumera três forças específicas que caracterizam o fato literário: a primeira (*Mathesis*) confere ao texto literário o caráter de realidade, independente da escola a qual este pertença; a segunda força (*Mimesis*) é a da representação. Sendo o real algo não representável em sua totalidade, a literatura se posiciona como uma tentativa de representação deste. A terceira força, Barthes denomina *Semiosis*:

Pode-se dizer que a terceira força da literatura, sua força propriamente semiótica, consiste em jogar com os signos em vez de destruí-los, em colocá-los numa maquinaria da linguagem cujos breques e travas de segurança arrebentaram, em suma, em instituir no próprio seio da linguagem servil uma verdadeira heteronímia de coisas (BARTHES, 2007, p.27-28).

³ Não apenas no cinema, mas, como afirma Bazin: “Notemos em primeiro lugar que a adaptação, considerada mais ou menos o quebra galho mais vergonhoso pela crítica moderna, é uma constante da história da arte” (BAZIN, 1985, p. 84).

⁴ O conceito de intertextualidade vem da intelectual búlgara Julia Kristeva e é retomado por Gerad Genette. O termo, de modo geral, consiste na relação que “une um texto A a um texto B, que lhe é anterior” e que se estabelece por meio de “imitação ou transformação” (REUTER, 2011, 168).

⁵ Tomamos, neste tópico, Literatura de modo abrangente, entretanto compreendemos que o texto em questão (*Onde Vivem os Monstros*) tem suas especificidades no tocante à literatura infantil e às relações entre palavras e ilustrações. Iremos problematizar estas questões no capítulo 2.

É por meio desses jogos linguísticos que uma obra literária cria uma determinada realidade, trabalhando em cima dos recursos propostos pela língua, o que sugere, em certa medida, um recorte de linguagem preciso: a palavra e suas possibilidades finitas de codificação. Para o autor, o texto, este tecido de signos, é o aflorar de determinada língua. Nessa medida, percebemos que é a “teatralização” (para usar um termo do próprio Barthes) dos códigos linguísticos que sugere a criação literária.

A literatura, neste sentido, opera por sugestão, adjetivação, que cria outro tipo de imagem mental no leitor. Ou como, defendido por Barthes (2008) em outro trabalho: “O que é a significância? É o sentido na medida em que é produzido sensualmente” (BARTHES, 2008, p.72). Neste ponto, a estrutura narrativa, eixo comum entre um romance e um longa-metragem, modela a significância em ficcionalidade, manipulando e recodificando seus signos e suas convenções de gênero.

Antônio Cândido (2005), em *A personagem de ficção*, delinea as características do personagem do romance, extensíveis para outras formas literárias, fazendo analogias com a vida fora da ficção. De acordo com o autor, conhecemos o personagem fictício mediante aspectos manipulados pelo escritor, que busca imagens em sua memória afetiva e intelectual para construir os caracteres da obra, construindo uma vida cuja verossimilhança se dá mediante pactos com o leitor. Para montar a estrutura ficcional de uma obra, o romancista se vale, portanto, de elementos fragmentados e finitos, condicionados pelos códigos disponíveis em uma língua e, claro, em uma cultura.

A literatura, ao adjetivar o personagem, salienta de maneira microscópica as características do mesmo, individualizando e reforçando seus traços: as ambiguidades e incoerências são parte de um jogo deliberativo de constituição do herói, mas, ressalta Cândido, elas só adquirem sentido em diálogo com os outros elementos presentes na obra mediante um processo de “convencionalização”, que se faz necessário diante da impossibilidade de retratar a vida como um todo.

Uma das diferenças entre o texto ficcional e outros textos reside no fato de, no primeiro, as orações projetarem contextos objectuais e, através destes, seres e mundos puramente intencionais, que não se referem, a não ser de modo indireto, a seres também intencionais (ônticamente autônomo), ou seja, a objetos determinados que independem do texto. Na obra de ficção, o raio da intenção detém-se nestes seres puramente intencionais, somente se referindo de um modo indireto — e isso nem em todos os casos — a qualquer tipo de realidade extraliterária (CÂNDIDO, 2003, p.10).

Dentro dessa perspectiva, podemos compreender que a literatura, a partir de uma dramatização da linguagem, sugere “sensualmente”, por meio de seus recursos, como figuras

de linguagem, por exemplo, a interpretação de seu conteúdo, além de outras estratégias no tocante à forma e à estrutura narrativa. No caso da obra de Maurice Sendak, há uma ressalva no tocante à ilustração. Este entrelaçamento entre palavra e imagem é, por si só, uma relação intersemiótica de cunho tradutor. Texto e figuras pertencem ao mesmo autor, e estas últimas não atuam como “complemento” do que é escrito. Pelo contrário: o conjunto de imagens *é a própria narrativa*, ou uma segunda voz, denotando o caráter polifônico da obra de Sendak.

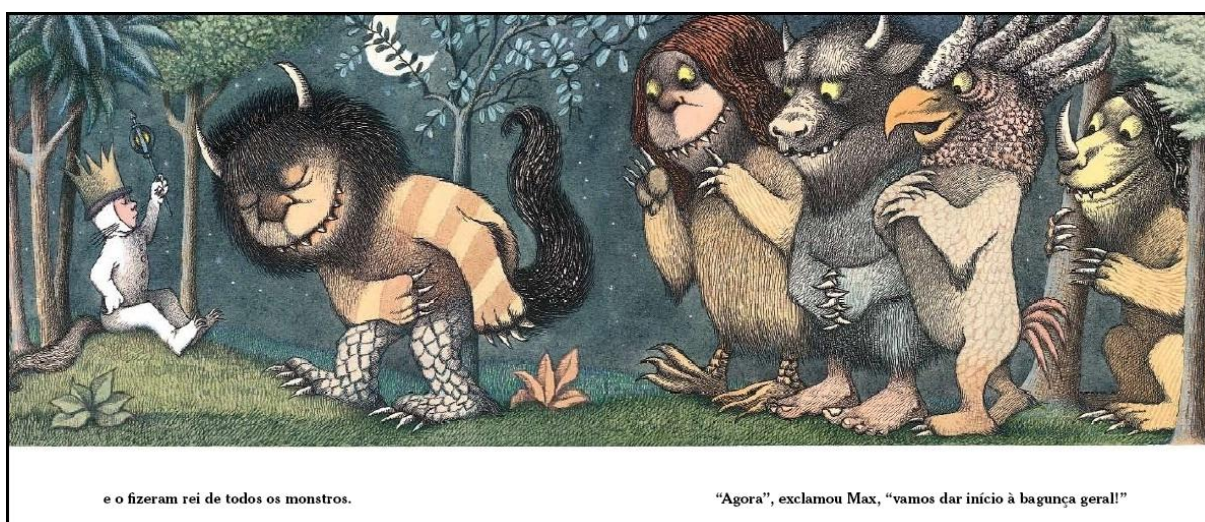
A pesquisadora da PUC-SP, Clio Meurer (2010), discute a relação entre texto e ilustração e afirma que, até meados do século XIX, as ilustrações literárias acompanhavam os textos privilegiando uma relação mimética entre palavra e imagem. Na maioria dos casos, as ilustrações se referenciavam ao texto por meio de “paráfrase gráfica”. O ilustrador desenvolvia seu trabalho mantendo uma relação de crítica “submissa” à obra do escritor, o que, por muito tempo, fez com que se pensasse na ilustração como um “parasita⁶” do texto verbal. Contudo, aponta a autora, com as transformações das artes na virada para o século XX, conhecido como o século das imagens, um novo olhar para o ato de ilustrar surge, valorizando o caráter autoral, livre e criador do mesmo. Estabelecendo-se, portanto, uma nova qualidade de tradução entre códigos verbais e visuais

A miríade de possibilidades criativas que então se abre ao ilustrador apenas coloca de forma mais evidente o grau de complexidade envolvido nesse tipo de processo de tradução intersemiótica. O ilustrador, como intérprete, não se posiciona apenas entre dois sistemas de signos de naturezas diferentes – verbal e visual –, mas entre um texto poético e a criação de um elemento visual radicalmente novo (MEURER, 2010, p.2).

Quando pensamos na obra de Maurice Sendak, percebemos esta relação. A questão da liberdade não é tão problematizada pelo fato de texto e imagem serem de um mesmo autor, contudo percebemos um diálogo narrativo entre as duas formas. Por um lado, o autor explora a potência sugestiva do texto literário, com suas adjetivações e convenções próprias da ficcionalidade. Por outro, adiciona outras informações por meio de imagens e das percepções sensoriais que as texturas, cores e formas são capazes de produzir. Percebemos na ilustração uma harmonia polifônica entre signos verbais e visuais de tal modo que, juntos, formam um único texto, acrescentando informações diferentes e complementares à narrativa.

⁶ O termo “parasita” é extraído de um ensaio de Roland Barthes (2000), no qual ele trata da mensagem fotográfica. No texto, o autor afirma que, atualmente, “a imagem já não ilustra a palavra; é a palavra que, estruturalmente, é parasita da imagem” (BARTHES, 2000, p.333). Esta inversão, afirma o autor, tem seu preço nos modos tradicionais de ilustração, na qual a palavra passa a racionalizar ou sublimar a imagem.

Encontramos no trabalho de Maria Nikolajeva & Carole Scott (2011) uma ampla discussão sobre o livro ilustrado, cuja variedade implica numerosas relações entre palavra e imagem. As autoras propõem o conceito de íconotexto como uma fusão orgânica entre o que é escrito e o que é desenhado. No caso do livro *Onde Vivem os Monstros*, essa relação é melhor percebida, uma vez que Maurice Sendak ilustrou e escreveu a obra. Íconotexto, portanto, uma entidade indissociável composta por palavra e imagem, que cooperam para elaborar e transmitir uma mensagem (NIKOLAJEVA&SCOTT, 2011). Como podemos perceber no exemplo abaixo.



1.2 A NOSTALGIA DA TRADUÇÃO

Há uma passagem no longa-metragem *Onde Vivem os Monstros*, na qual o personagem Max, antes de se tornar rei de todas as coisas sombrias⁷, navega sem rumo em um mar cheio de perigos, fugindo de casa após uma discussão com sua mãe. A cena, que leva em média dois minutos e meio, tem um tom sombrio, com pouca iluminação, acentuando a forte carga de tensão deste momento.

Quarenta anos antes, este mesmo momento foi escrito e ilustrado em um livro de quatro dezenas de páginas ricamente ilustradas, que mostram como uma floresta cresceu no quarto de Max e as paredes se transformaram em todo o mundo. Na obra literária, o momento em que o herói navega ocupa duas páginas espelhadas, com duas ilustrações sublinhadas pela

⁷ A expressão “coisas sombrias” é uma alusão aos termos utilizados nas próprias obras, tanto a literária como a filmica. Utilizamos esse termo como uma tradução livre de “wild things”, que compõe o título dos trabalhos em questão.

seguinte frase: “e um oceano surgir ondulante com um barquinho só para Max e ele navegou noite e dia semana vem semana vai durante quase um ano para onde vivem os monstros”.



Ilustração do livro de Maurice Sendak. Predominância de uma paleta com cores claras, em aquarela, com o sorriso do protagonista evidente no centro da ilustração. Ocupa duas páginas espelhadas.



Cena do filme de Spike Jonze. Mudança temporal bem demarcada com a luz do sol e a escuridão da noite, iluminação baixa com predomínio de tons escuros, enquadramento demonstra aflição do personagem. A cena completa leva 2min40seg,

Ao traçarmos um pequeno quadro comparativo entre estas duas obras, a literária, escrita e ilustrada por Maurice Sendak em 1963, e a audiovisual, filmada pelo diretor Spike Jonze em 2009 (sendo a segunda uma adaptação⁸ da primeira), podemos perceber sutilezas narrativas e estéticas que tangem a esta forma específica de tradução: a passagem de uma obra lítero-visual para o cinema.

⁸ Compreendemos o termo adaptação cinematográfica como um processo no qual uma obra (no caso a literária) tem seus elementos considerados constituintes transpostos para a narrativa fílmica.

Nosso intuito com este pequeno quadro comparativo é levantar questões referentes à tradução/adaptação destas duas obras. Elegemos o livro de 1963 e o filme de 2009 como marcos importantes desta relação, por percebermos que estes são dois pontos significativos, dentre muitos outros, nesta reta. São dois extremos de um processo que comporta inúmeras variáveis. Entendemos que os processos tradutores atuam no cerne das narrativas contemporâneas e que há um jogo de múltiplas referências e apropriações na criação estética que fazem com que outras obras apareçam ligadas ao filme ou ao livro. Não nos interessa enumerar as equivalências e diferenças entre estas duas obras, contudo nos valem deste pequeno quadro comparativo como um princípio metodológico de onde emergem nossas discussões.

Percebemos na tradução, esse processo de recriar uma obra a partir da leitura mais aprofundada de outra, uma espécie de nostalgia afetuosa, um tipo de resgate de algo que está latente ou pulsante em uma obra e ganha uma nova dimensão quando traduzido. Não falamos necessariamente de render uma homenagem ao dito “original” (ou como preferimos chamar: “texto fonte”), mesmo porque isso nos levaria ao ideal da fidelidade, tão combatido pelos estudos em tradução contemporâneos.

Walter Benjamim, em “A Tarefa do Tradutor”, publicado na década de 1920 como um prefácio a uma tradução empreendida por Benjamim de uma obra de Charles Baudelaire, levanta a ideia de tradução como forma, desvinculando a mesma da necessidade de fiel ou literal ao texto dito original.

Será então demonstrado que nenhum dado do conhecimento pode ser ou ter pretensões a ser objetivo quando se contenta em reproduzir o real, e do mesmo modo também nenhuma tradução será viável aspirar essencialmente a ser uma reprodução parecida ou semelhante ao original. Isto porque o original se modifica necessariamente na sua “sobrevivência”, nome que seria impróprio se não indicasse a metamorfose e renovação de algo com vida (BENJAMIN, 2008, p. 30).

É de se esperar, claro, que o filme dialogue com o texto de origem, sem necessariamente estar em dívida com ele. Nessa medida, nos debruçamos sobre estas duas obras, levando em consideração o caráter criador de uma tradução. No nosso caso é necessário compreender o papel do cineasta como um autor que, ao trazer de volta uma obra anterior, dialoga com o contexto em que está inserido, manipulando não apenas materialidade da mensagem, mas também sua interpretação.

No livro de 1963, Sendak volta seu olhar para um público infantil. Na época de sua publicação, suas obras causaram forte impacto por conta das figuras grotescas recorrentes em suas ilustrações, grande parte inspirada no olhar insano e desmesurado de seus familiares atemorizados com a perseguição antissemita na Alemanha. Quando Spike Jonze adapta para o cinema, podemos perceber, com um olhar mais cuidadoso, que os elementos constituintes do livro estão ali, transpostos para o filme, mesmo que representados com outra materialidade. Entretanto, o conteúdo do longa-metragem explora uma arena mais sombria, que não é tão explorada nas texturas, formas e cores presentes na obra literária.

O filme conta a história de uma criança, com monstros e elementos fantásticos, mas a conta para um público adulto⁹, toca em pontos, como divórcio e crises familiares, além de mostra uma atmosfera sóbria e tensa. Dessa maneira, transpõe, quarenta anos depois, os mesmos elementos sob uma perspectiva autoral diversa da anterior, contudo o faz de maneira recíproca, sempre dialogando e re-interpretando o livro, em um misto de homenagem nostálgica e contextualização cultural.

Identificamos, neste processo, uma das principais características dos processos tradutores como um modo de recuperação da história: o par sincronia/diacronia. Uma obra traduzida se inscreve cronologicamente em relação ao seu texto fonte, mas também criticamente, subvertendo esta esteira temporal.

Essa discussão pode ser encontrada na obra do poeta, tradutor e ensaísta brasileiro Haroldo de Campos (1969). O autor, em uma referência ao pensamento de Walter Benjamin, nos traz ferramentas de olhar para os fenômenos artísticos sob uma perspectiva mais cíclica de história, na qual a noção de ruptura e de apropriação são palavras chave. Para Campos “a poética sincrônica procura agir crítica e retificadamente sobre as coisas julgadas da poética diacrônica. Sincronia e diacronia estão, pois, como é óbvio, em relação dialética (1969, p. 214)”.

Antes de identificar uma relação de oposição entre diacronia e sincronia, Campos afirma que estas se relacionam em pelo menos dois níveis: a operação sincrônica que incide sobre informações coletadas pela história, dando-lhes relevo estético e crítico; e uma renovação da herança artística por meio de cortes sincrônicos sucessivos.

Nessa medida, dialogando com os estudos de Peter Torop (2002), compreendemos que uma obra adaptada e sua referida adaptação passam a fazer parte de diversas tradições.

⁹ Nossa intenção não é classificar o filme como adulto ou infantil. Ressaltamos que esta distinção é subjetiva, baseada, sobretudo, na própria distribuição das salas de cinema na época do lançamento do filme.

De esta manera, una adaptación cinematográfica participa al mismo tiempo en dos tradiciones: 1) está conectada con tendencias e posibilidades de desarrollo del cine nacional, 2) es inseparable de la tradición interpretativa de cierta obra literaria (TOROP, 2002, p. 15).

Podemos inferir, desse modo, que uma tradução não ocorre num vazio sógnico, pelo contrário, o processo tradutor se situa no ponto de encontro entre diversas tradições. Tanto a obra de Sendak quando a de Jonze passam a compor um ciclo interpretante e cultural, independente, porém recíproco.

1.3 TRADUÇÃO COMO CRIAÇÃO OU A NÃO TRADUÇÃO

Compreendemos adaptação fílmica como uma das possíveis formas de tradução intersemiótica. De modo geral, podemos considerar adaptação como um processo (que inclui o ato de adaptar e o produto final gerado) por meio do qual uma obra, no caso a literária, tem seus elementos ditos essenciais, transpostos para a narrativa cinematográfica¹⁰. Literatura e cinema, a despeito de todas as suas especificidades midiáticas, possuem a narrativa como eixo comum, de modo que em um processo tradutor (ou adaptador), os signos presentes são transcodificados, como sugere os estudos em tradução intersemiótica.

Uma das primeiras referências explícitas à tradução intersemiótica é de autoria do visionário linguista russo Roman Jakobson. Em texto datado de 1959, o pensador, ao discorrer sobre os aspectos linguísticos da tradução, enumera três maneiras de interpretar o signo verbal: a tradução intralingual (*rewording*), que consiste em uma interpretação por meio de signos dentro de uma mesma língua; a interlingual, definida como aquela que ocorre entre elementos de outra língua. E, por fim, a tradução intersemiótica, ou *transmutação*, “ que consiste na interpretação de signos verbais por meios de sistemas de signos não verbais” (JAKOBSON, 1995, p.65).

Ao se referir sobre a tradução interlingual de fatos estéticos, sobretudo poesias, o autor admite a impossibilidade da tradução literal. Para ele, este modelo de tradução atua como um “discurso indireto” por meio do qual o tradutor recria um texto estético tendo como base um texto dito original, reproduzindo uma mensagem semelhante ou equivalente em um código

¹⁰ O pesquisador Marcel Vieira Barreto Silva (2007) problematiza esta questão: “A adaptação cinematográfica é o processo através do qual uma obra (literária, televisiva, radiofônica, etc.) tem seus elementos considerados constitutivos transpostos para uma narrativa fílmica” (SILVA, 2007, p.25).

diferente. Nessa medida, para “capturar” o corpo semântico que deve transmutar se vale de recursos metalinguísticos, como é próprio do processo cognitivo e interpretativo.

[...] a definição de nossa experiência está numa relação complementar com as operações metalinguísticas – o nível cognitivo da linguagem não só admite mas exige a interpretação por meio de outros códigos, a recodificação, isto é, a tradução. A hipótese de dados cognitivos inefáveis ou intraduzíveis seria uma contradição de termos (JAKOBSON, 1995, p.70).

A definição de tradução intersemiótica de Jakobson é bastante abrangente e serve como um ponto de partida para pensarmos os mecanismos tradutores enquanto poéticas. Podemos inferir, dialogando com o autor, que a transmutação, ou tradução entre signos, funciona como uma operação criadora, uma vez que de outro modo a tradução não seria possível – como argumenta o linguista.

Julio Plaza (2010), em uma das principais obras de referência sobre a tradução intersemiótica em língua portuguesa, retoma o pensamento de Jakobson e concebe a tradução de cunho intersígnico como uma prática artística que se situa na medula da contemporaneidade. Plaza, ao cunhar o termo Tradução Intersemiótica (TI), restringe suas reflexões às questões da arte multimídia e da intermídia, o que não dialoga diretamente com a nossa proposta. Contudo, nos valemos de algumas equações do autor, notadamente a leitura que este estabelece com autores como Walter Benjamin e Haroldo de Campos. Além de proposições que têm extração no pensamento do semioticista norte-americano Charles Sanders Peirce que afirma que tradução é o “pensamento em signos”. A saber, no pensamento peirciano, signo é algo que, sob determinado aspecto, representa alguma coisa para alguém, ou seja, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente. Este signo se torna o interpretante ou significado do primeiro signo.

O signo é concebido por Peirce dividido em classes triádicas, conforme sua relação com o objeto representado e com seus interpretantes. Tomando como pressuposto os tipos signos que mais interessam para os processos tradutores, temos que, para Peirce, o signo em relação ao objeto que representa pode ser ícone, índice e símbolo¹¹.

O *ícone* é um tipo de signo que atua pela semelhança qualitativa com os objetos, daí ele ser conhecido como *quali-signo*. Ele se qualifica como signo ao representar o objeto por semelhança ou analogia, sendo, contudo uma “potência” e não uma materialidade em si, uma vez que não há uma regra que afirme que o ícone represente o objeto, embora muitas vezes

¹¹ O pensamento de C.S. Peirce elabora outras tricotomias de signos, contudo, nos detemos nesta em particular por dialogar melhor com as propostas dessa pesquisa.

ele se confunda com o mesmo. A semelhança qualitativa que se estabelece entre ícone e objeto não é necessariamente concretizada. O ícone, afirma Décio Pignatari (2004), é o “signo do possível”.

Índices são signos que dialogam com o objeto em virtude de serem realmente afetados por ele. Este tipo de signo opera por contiguidade, adjacência e tem relação mais forte com o real. O índice representa o objeto de modo sintomático, ele *aponta* para o mesmo. Pensar o índice é pensar causas a partir de efeitos, como por exemplo, ver fumaça (efeito) e pensar em fogo (causa).

O terceiro tipo de signo desta tricotomia diz respeito aos *símbolos*, que se referem ao seu objeto por convenção ou associação geral de ideias. A compreensão do símbolo se dá por meio de uma decodificação, de desvendar uma “gramática”, ou regras de sua construção. Ele é necessariamente cultural e sua interpretação ocorre com a criação de outros signos, em um processo de Peirce vai chamar de semiose.

Peirce compreende os processos tradutores com um “pensamento em signos”, ou a própria metáfora da semiose peirciana, que quer dizer a ação do signo, ou seja, a transformação infinita de um signo em outro. Conhecida como “processo de significação”, a semiose é um fenômeno irreduzivelmente triádico (relação inseparável de três elementos) que *relaciona um signo a seu objeto para um interpretante*.

Devemos perceber que não existe, na tricotomia de Peirce, signo puro, e que as características destes três tipos de signos citados podem ser complementares e não são excludentes. Essa distinção nos é importante, pois quando traduzimos a própria materialidade do signo é, também, traduzida, uma vez que forma e conteúdo não se separam em um processo tradutor, sobretudo do que toca ao signo estético. “Produzir linguagem em função estética significa, antes de mais nada, uma reflexão sobre as suas próprias qualidades” (PLAZA, op. cit. p.23).

Para Plaza:

Os constituintes da linguagem poética, assim, tanto na sua ligação interna (ao código), quanto na sua ligação externa (à mensagem) operam sob a dominância do eixo da similaridade: um signo se traduzindo em outro (PLAZA, 2010, p.27).

Neste ponto, retomamos o pensamento de Haroldo de Campos: é dele que extraímos o termo “transcrição”. Em seu ensaio “Tradução como Criação e como Crítica”, datado de

1962, Campos combate a questão da tradução literal e afirma que a tradução de textos criativos será sempre uma “recriação, ou criação paralela, autônoma, porém recíproca” (CAMPOS, 2006, p.35).

Numa tradução desta natureza, não se traduz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma. [...] O significado, o parâmetro semântica, será apenas e tão-somente a baliza demarcatória o lugar da empresa recriadora. Está-se, pois no avesso da chamada tradução literal (CAMPOS, 2006, p.35).

Nessa medida, compreendemos a partir de Haroldo de Campos que essa tradução de formas estéticas não pode ser concebida a partir do pressuposto da literalidade, pois esta sugere a separação entre sentido e palavra (no caso da tradução poética especificamente) ou entre forma e conteúdo. Deste modo, toda tradução se dá no âmbito da crítica, da transformação do conteúdo e da materialidade em que este é expresso, seja em línguas diferentes ou mídias diferentes, ou seja, a tradução se desenrola no campo da criação artística.

Campos dialoga com o pensamento de Max Bense e suas reflexões sobre a transmissão de informação. Segundo este autor, informação é todo processo de signos que exhibe um grau de ordem. Partindo disso, ele elabora uma distinção entre informação documental, semântica e estética. A primeira, “reproduz algo observável”, baseado na empiria e atua como registro ou documento. A segunda, a informação semântica, transcende a primeira elaborando uma interpretação que a empiria não é capaz de apreender. Já a informação estética vai além das duas anteriores no tocante à imprevisibilidade e à improbabilidade da ordenação dos signos, como por exemplo a poesia concreta.

Tendo como base esta distinção, o pensamento de Bense se debruça sobre a “fragilidade” da informação estética. Enquanto as informações documental e semântica admitem diversas codificações, e podem ser transmitidas de diversos modos mantendo sua integridade material e informativa, a informação estética só pode ser expressa de acordo com a codificação em que foi desenvolvida inicialmente. Qualquer mudança nessa ordem de signos expressaria automaticamente numa mudança de informação. Nessa medida, a informação estética é, de acordo com Bense, inseparável de sua concepção.

O total de informação de uma informação estética é em cada caso igual ao total de sua realização [donde], pelo menos em princípio, sua intraduzibilidade [...] Em outra língua, **será outra informação estética, ainda que seja igual semanticamente**. Disto decorre, ademais, que a informação estética não pode ser semanticamente interpretada (BENSE *apud* CAMPOS, 2006, p.33) (Grifos nossos).

Desse modo, podemos encarar o filme *Onde Vivem os Monstros* como um fluxo dinâmico de interpretação de signos já consolidados e como criação de novos por meio da manipulação criativa da linguagem cinematográfica. O longa é organizado de maneira linear, com a passagem do tempo bem demarcada, apesar do espectador não saber quantos dias Max passa na ilha onde é rei de todos os monstros.

Notamos também, no processo de caracterização dos personagens, uma tentativa mais profunda de antropomorfização e até mesmo de humanização destes monstros, importando o olhar insano, marca das ilustrações de Maurice Sendak, e acentuando essa possível loucura dos personagens com a dublagem, na qual as vozes empregadas são características, quase caricatas, de estados de humor (ou estados psíquicos) bem específicos, como uma voz mais soturna, demonstrando depressão, outra mais grave denotando ira, ou uma que denota um comportamento histérico etc.

Para o espectador, não adianta apenas saber que determinado monstro tem uma natureza melancólica, esse tipo de sugestão é própria da literatura que adjetiva seus caracteres e sugere interpretações. No cinema, este signo deve adquirir outra materialidade, com o uso das ferramentas de linguagem próprias desse meio. Esta questão da tradução das características concretas do signo pode ser percebida mais claramente na imagem abaixo.



Essa informação semântica pode (não necessariamente deve) ser transportada do livro para o filme, contudo a informação estética, ou seja, todo o universo sógnico que compõe a obra, sugere uma criação, em certa medida arbitrária por parte do cineasta, de um novo contexto técnico e narrativo, com elementos próprios. O que Bense chama de fragilidade da informação estética é o próprio embrião criativo da adaptação. Voltando o nosso olhar para o quadro comparativo do início deste artigo, podemos inferir que a tradução só se desenvolve no campo da criação, de modo contraditório, como se fosse uma não tradução, pois em uma adaptação fílmica traduz-se a intraduzível informação estética.

Novos significados vão ganhando vida a cada leitura de um texto, isso caracteriza o caráter aberto das obras de arte. Não é diferente com os processos tradutores presentes no filme *Onde Vivem os Monstros*. Ao realizar esta adaptação, Spike Jonze inscreve seu trabalho na tradição fílmica, mas também na literária, dentro de um contexto que além de intersemiótico, e intermediático, é também cultural e histórico. A chamada tradução da tradição se desenrola em um processo cíclico e crítico da história e dos processos culturais, como é próprio do fazer artístico.

CAPÍTULO 2 – CORPO E SUJEITO: O PERSONAGEM DA ILUSTRAÇÃO PARA O CINEMA

E assim, sem a ninguém dar parte de sua intenção, e sem que ninguém o visse, uma manhã antes do dia, que era um dos encalmados dias de julho, apercebeu-se de todas as suas armas, montou-se no Rocinante, posta a sua celada feita à pressa, abraçou sua adarga, empunhou a lança, e pela porta furtada de um pátio se lançou a campo, com grandíssimo contentamento e alvoroço, de ver com que felicidade dava princípio ao seu bom desejo. Miguel de Cervantes (Dom Quixote).

O presente capítulo aborda a constituição do personagem de ficção a partir da intersecção de elementos do conto fantástico, do romance, da ilustração e do cinema. Compreendemos que a caracterização funcional e material do personagem não está dissociada de sua realização discursiva, histórica e moral, de modo que personagem e herói, corpo e sujeito, se mesclam no decorrer da narrativa. Esses modos de ser paradoxais de um elemento fictício sugerem, na tradução, a criação de um outro elemento, recíproco aos anteriores, contudo autônomo em sua relação entre forma e conteúdo, entre matéria e espírito. É nesse sentido que caminhos estéticos se encontram e se transformam, em um redemoinho de textos e traduções contínuas.

Diversos elementos entram em questão nessa dinâmica. A problematização entre mimese e diegese, entre narrador e personagem, entre tempo e espaço se revelam contidas na dimensão do percurso narrativo empreendido pelo personagem, percurso esse que é estético, mas também é antropológico. Discutiremos nesse capítulo as questões referentes à caracterização dialógica do herói Max e sua tradução da ilustração para o cinema, bem como a forma que o ponto de vista é manipulado pelos autores como ferramenta narrativa e como traço subjetivo do herói.

2.1 ROSTO E MÁSCARA: A PERSONAGEM

O tema da personagem ficcional, e por consequência o do herói, aparece como uma problemática constante para os que se ocupam de questões referentes à narrativa, sobretudo porque a personagem carrega em si um caráter dinâmico e se apresenta como um signo em constante mobilidade e transformação. São os personagens que permitem que uma trama ficcional ocorra, de modo que uma história é a história de personagens. Além disso, o caráter de identificação (até mesmo de projeção psicanalítica) por parte do leitor estimula a significativa fortuna crítica sobre este elemento.

Fernando Segolin (1978) elabora um estudo da personagem que parte das proposições da filosofia aristotélica e que contempla as múltiplas dimensões desse ser ficcional: estéticas, funcionais, narrativas, antropológicas, entre outras. A definição que o autor propõe no início de seu estudo serve como ponto de partida para as reflexões do presente trabalho. Segolin nos apresenta o personagem como um “curioso e fascinante sócia dos seres humanos, em seu ‘status’ de criatura em relação a um criador onipotente”, por meio do qual estabelecemos relações de semelhança em sua inserção num universo, em uma realidade, “em sua luta por dominar um mundo que jamais lhe pertencerá por inteiro” (SEGOLIN, 1978, p. 11). Dessa forma, tendemos, segundo o autor, a ressaltar as semelhanças com o ser ficcional e a ignorar quase que totalmente as diferenças, impulsionados por um movimento dialógico de identificação.

O fascínio narcísico de gerar, na ficção, criaturas à imagem e semelhança do artista se relaciona com a identificação, também em alta medida narcisista, que o leitor estabelece no pacto de leitura, fortalecendo, assim, a relação que temos com a atividade mimética promovida pelo artista. Essa relação estabelece um caráter duplo da personagem de ficção a qual ao mesmo tempo em que ostenta profundas relações de semelhança com os seres humanos, sugere uma “humanidade ideal”, construída no campo da virtualidade. A personagem é um ser possivelmente humano cuja aventura se desenrola em um real possível, ou pelo menos, verossímil.

Assim, se podemos ver a obra como representação do mundo e a personagem como reflexo, imperfeito ou não, da pessoa humana, devemos também nos lembrar que ambos se nos oferecem como organismos capazes de valerem e se explicarem por si mesmos, sem que se leve em conta sua comum analogia com a realidade de que fazemos parte e que também somos (SEGOLIN, 1978, p. 17).

O trabalho de Segolin elenca diversos olhares sobre o personagem, partindo do pensamento aristotélico e indo até os formalistas russos. As atribuições conceituais em torno desse elemento se articulam dentro de especificidades históricas e devem ser pensadas de modo sincrônico e contextual. De acordo com Segolin, em Aristóteles essa preocupação já ocupa um lugar de importância. Na obra do filósofo grego percebemos personagem como um discurso de modo que deve ser compreendido enquanto um produto dos “meios e modos” manipulados pelo poeta.

Esse pensamento nos serve como ferramenta para pensar a elaboração tradutora do personagem Max do livro ilustrado para o audiovisual. Além de refletir sobre as condições contextuais e intertextuais nas quais esse processo está inserido, uma perspectiva mais concreta, baseada na materialidade das obras também deve ser ressaltada. Composto por papel e tinta, os caracteres de Maurice Sendak nos envolvem em uma atmosfera pertinente à literatura infantil, com cores vivas e traços com uma visível referência ao sonho para tratar da selvageria das emoções infantis, ou das “wild things”, como sugere o título do livro. No cinema, os objetos são outros: o meio audiovisual manipula pessoas, objetos, sonoridades. Essas especificidades se revelam na construção do protagonista da trama, nas suas características estruturais, pertinentes ao corpo, e no seu projeto ético, sua motivação, caráter, personalidade etc.

Além disso, no longa-metragem *Onde Vivem os Monstros* não encontramos apenas a adaptação do personagem da ilustração infantil para o cinema. O que percebemos é que há um encontro de diversas tradições, mediadas pela intertextualidade e pelo dialogismo, no qual elementos literários (épicos e romanescos) se encontram com visuais, próprios da literatura infantil, e fílmicos.

Antes de nos determos sobre essas questões, se faz necessário problematizar as intersecções entre o personagem infantil, o romanesco e o cinematográfico. Percebemos uma intersecção sintática e semântica entre essas três esferas narrativas, que serão exploradas no modo como o longa-metragem manipula a atuação do personagem mediante caracterização e ponto de vista.

2.2 O PERSONAGEM INFANTIL

No âmbito da crítica e da teoria de literatura infantil, observa-se uma rica diversidade nos modos de interpretar o personagem, sobretudo por conta da grande variedade de possibilidades de interações palavra-imagem, além da própria diversidade narrativa, na qual encontramos personagens que são crianças, outros que são animais, ou brinquedos que ganham vida, de modo que não há uma unidade na caracterização. Algumas proposições, entretanto, principalmente as que derivam dos contos maravilhosos, são pertinentes para a nossa análise.

O conto maravilhoso, também conhecido como conto fantástico, tem sua origem na tradição oral, profundamente inscrito em uma fronteira entre a cultura popular e a noção de alta arte, que marca, sobretudo, o fim do Feudalismo e o surgimento do Iluminismo. O que chamamos de conto fantástico eram histórias contadas oralmente, principalmente para contrapor a dura realidade dos camponeses medievais nessa época. A variação dessas fábulas dependia da especificidade do tempo e local na qual eram enunciadas, apesar de se observar uma universalidade nos motivos dessas histórias (DARNTON, 1982).

O historiador Dario Corno (1997) expõe a natureza dupla na interpretação do conto, que sugere pelo menos duas teses de classificação:

[...] por um lado afirma-se que no conto está presente um significado alegórico ou, quando muito, simbólico na medida em que a narrativa fabulosa não mais seria do que o vestígio cultural de antigos ritos e mitos cuja memória se perdeu; por outro, pensa-se que os contos representam narrações verdadeiras, ou seja, que assumiram entre os povos primitivos uma função social específica e, portanto, historicamente verificável (CORNO, 1997, 274).

Não é nossa tarefa aqui investigar a solução desse dilema, mas sim identificar como essas proposições sobrevivem na narrativa infantil desenvolvida por Maurice Sendak. O narratólogo russo Vladimir Propp foi o pioneiro, no início do século XX, na tentativa de elaborar um estudo de valor reconhecidamente científico e empírico. As proposições proppianas estabelecem um esquema que enumera 31 funções em sucessão que compõem a intriga narrativa, da qual se pode inferir que conto é uma narrativa “constituída por uma série limitada de movimentos ou sequências narrativas ordenadas segundo um rigoroso desenvolvimento sintagmático” (CORNO, 1997, p.281).

Na esteira do pensamento de Vladimir Propp, compreendemos que a interpretação do conto, tal como o mito, se dá mediante a interpretação de seus elementos constitutivos com

base em um conjunto de contextos e consequentes transformações. Percebemos, no esquema proppiano, uma qualificação funcional do personagem na intriga, na qual o herói é definido como um feixe de ações em sequência dentro de uma escala temporal. O universo do conto maravilhoso pode ser, dessa forma, conceituado como um local onde o personagem “se dissolve numa rede de relações e precisamente ‘num feixe de elementos diferenciais’” (CORNO, 1997, p. 284).

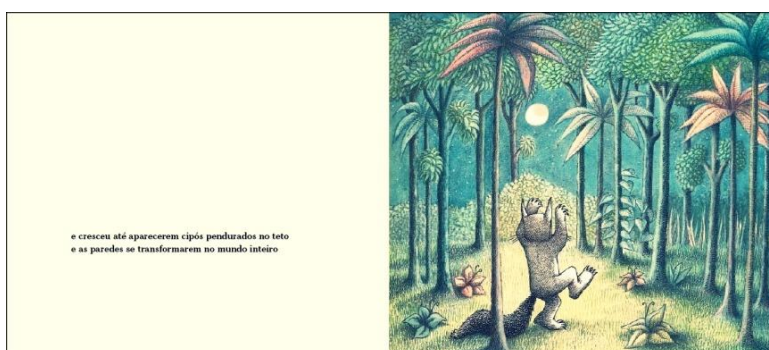
A morfologia desenvolvida por Propp caracteriza-se essencialmente pelo predomínio das funções sobre os personagens. Função, para o autor russo, pode ser compreendida como segmentos de ação - ou abstratos de ação - tais como: afastamento, proibição, transgressão, interrogação, informação, engodo, cumplicidade, entre outros. Essas funções aparecem iguais em todos os contos, dissolvidas em incontáveis formatos e podem ser definidas independentemente dos personagens que realizam essas ações. Notamos, nas proposições do formalista, uma funcionalização da personagem que está, paradoxalmente, despersonalizada. Nos estudos do mestre do formalismo, o sujeito em si não ocupa um papel significativo, sobretudo porque a narrativa folclórica tem disseminação oral. Apenas com o advento da literatura impressa no século XVII que um novo tipo de personagem surge, mais humanizado e fundado na reflexão da consciência (CORNO, 1997).

O livro infantil ilustrado, nascido na civilização do romance, possui um modo de estruturar seus personagens que não diferem radicalmente da forma romanesca, contudo encontra sua peculiaridade na dinâmica do íconotexto, a qual apropria-se da espacialidade do papel como um elemento decisivo na estruturação dos seus caracteres. Desse modo, o local que determinado desenho ocupa dentro de uma página, o tamanho e em que posição este se encontra em relação às palavras sugerem um caminho para entender esse personagem. Grande parte dos livros ilustrados se orienta pelo enredo e não pelo personagem, o que faz com que uma narrativa infantil não concretize a caracterização do personagem no modelo convencional, baseado na codificação verbal.

A obra de Maurice Sendak, no entanto, explora a tenuidade da personagem infantil e diálogo com outros elementos na página ilustrada, e nos revela uma densidade psicológica rara em outras obras famosas da literatura infantil. Segundo as pesquisadoras Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011), o trabalho de Sendak particulariza-se em relação a outros escritores por explorar as manifestações interiores da criança, medos e anseios em projeções externas, como é o caso dos monstros de Max. “Essas cenas estranhas e imagens múltiplas projetam aspectos de caráter comparáveis aos mecanismos internos da mente que a ficção psicológica tenta sondar” (NIKOLAJEVA&SCOTT, 2011, p. 137).

Ao explorar a dimensão psicológica e imaginativa dos seus personagens, Sendak faz uso de técnicas complexas nas quais há forte diálogo com o surrealismo, o simbolismo e o naturalismo. Além disso, o modo como o cenário é explorado em sintonia com as ações do protagonista adiciona elementos biográficos a Max. A composição da personagem na ilustração ocupa simultaneamente diversas esferas: a palavra como indício do narrador onisciente, as caracterizações da ilustração que mostram o “formato” e as expressões do personagem ao longo do enredo, e o cenário, que oferece elementos adicionais como marcação do tempo revelada pela mudança da lua, a passagem do ambiente real para o imaginário, na qual a ilustração vai transformando o ambiente doméstico do quarto em uma floresta.

Essas transformações são acompanhadas pelo domínio que o ilustrador faz da espacialidade do livro. Conforme as ações vão ascendendo no enredo elas passam a ocupar um espaço maior na página, o que confere uma ideia de tensão e hierarquia nas ações e funções dos elementos dentro da narrativa. Além disso, essa espacialidade é o grande indício do ponto de vista. Na narrativa verbal temos um narrador declaradamente onisciente e, até certo ponto, imparcial. As imagens também revelam isso com uma sucessão de quadros que focam Max em basicamente todas as páginas, criando um ponto de vista fixo, distante e onisciente da narrativa. Em *Onde Vivem os Monstros*, a perspectiva visual é predominantemente onisciente, entretanto “se interpretamos as aventuras do personagem como imaginárias, o texto visual é narrado de seu ponto de vista figurativo (subjeto)” (NIKOLAJEVA&SCOTT, 2011, p.162).



Max, na ilustração de Maurice Sendak. Observa-se uma gradação crescente no tamanho da imagem na página conforme a sequência narrativa ascende, dando uma ideia de clímax e movimento na página.

O leitor tem uma visão externa, onisciente, da cena, com uma sucessão de quadros dispostos temporal e espacialmente.

Informações sobre idade ou situação familiar são apenas sugeridas pela imagem.

Os elementos que dispomos, na narrativa infantil, para conhecer o personagem são poucos. Temos uma ideia clara de sua estrutura física e de como se comporta naquele momento específico da narrativa. Contudo, participamos pouco de sua intimidade e de suas motivações e angústias, sobretudo pela escassez de diálogos. É no diálogo que os personagens extrapolam seus pontos de vista e são “fundados” do ponto de vista ontológico, tornando-se mais transparentes. Dessa forma, tendemos a pensar a personagem infantil como essencialmente plana, em detrimento de protagonistas de romances que surgem como entidades profundas e esféricas.

Concordamos com esse par conceitual (plana-esférica) que observa a personagem de acordo com sua profundidade, estabelecendo uma hierarquia entre os caracteres da narrativa. Não podemos, entretanto, dizer que a trajetória de Max e sua biografia é rasa ou não possui densidade. A quase inesgotabilidade de elementos que a ilustração carrega em si oferece detalhes ao leitor que abre um vasto campo de observação da biografia do protagonista. Para o

crítico James Wood (2011), determinados detalhes que “entram nas personagens, mas se recusam a explicá-lo - nos fazem tão escritores quanto leitores; somos uma espécie de coadjuvantes na criação do personagem (WOOD, 2011, p. 83).

Essa referência de Wood nos remete claramente à liberdade ambígua provocada pela ilustração. Se por um lado, o autor-ilustrador nos dá uma imagem clara de Max, por outro, a força da iconicidade na literatura nos oferece múltiplas possibilidades de criação e interpretação, pois a imagem oferece uma contemplação inesgotável. Como vimos no capítulo anterior, o signo icônico é percebido como o *signo do possível*, da liberdade, não havendo, portanto, regras muito bem delimitadas para sua interpretação, como ocorre com o signo linguístico. Essa liberdade aproxima a ilustração do universo onírico, ou como sentenciar Walter Benjamin (1985, p.242) “no reino das imagens coloridas, ela (a criança) sonha seus sonhos até o fim”.

2.3 A PERSONAGEM NO ROMANCE

O romance, pondera James Wood (2011), é a grande virtuose da excepcionalidade, sempre se esquivando das normas que lhe são ditadas, e o personagem do romance é o grande mago dessa excepcionalidade, revelando uma diversidade não menor que a diversidade humana. É na trama, no desenrolar da narrativa, que apreendemos a personagem, cujas características são lançadas de modo difuso e fragmentário. Não conhecemos de fato aquele personagem, conhecemos seu comportamento mediante determinada situação, manipulada pelo discurso do narrador, nem sempre confiável.

Cabe ao narrador, desse modo, mediar a narrativa e conferir coerência ao personagem, que passa a existir na consciência do leitor por meio de suas qualidades e, principalmente, de suas motivações. Para Wood, a vitalidade do ser ficcional não está ligada necessariamente à ação dramática, mas se relaciona intimamente com a consciência do leitor que apreende que “as ações de um personagem são profundamente importantes, que há algo profundo em jogo, o autor ruminando sobre a face daquele personagem como deus sobre a face das águas” (WOOD, 2011, p. 109).

O romance nasce com a Idade Moderna e é tributário do surgimento da imprensa no século XV. De modo diverso das histórias infantis, o romance não surge da tradição oral. Pelo

contrário, caracteriza-se pelo isolamento do indivíduo que não pode sentar-se em volta da fogueira e discorrer sobre suas desventuras. Esse novo modo de ser ficcional, mais personalizado e humanizado, fundado no século XVI com Dom Quixote, demanda um tipo de caracterização menos funcional e mais textual, na qual os predicados de suas ações são explicitados e, nas palavras de Walter Benjamin, o incomensurável é levado a seus últimos limites.

O crítico e romancista tcheco Milan Kundera (2009) atribui ao romance de Cervantes a fundação da modernidade, ligado às descobertas europeias dos novos mundos, rompendo com as certezas teológicas do Feudalismo. O autor ressalta que, com Cervantes, um novo mundo é retratado, repleto de ambiguidades, de incertezas, no qual o personagem não pode simplesmente discernir entre bem e mal, como o faziam os valorosos heróis de cavalaria, satirizados e traduzidos pelo Engenhoso Fidalgo. Novos abismos éticos surgem para o homem moderno, que com as Grandes Navegações redescobre *o outro*, abrindo caminho para descobertas (e traduções) e, claro, um novo modelo de homem, cujo ego imaginário, nas palavras de Kundera, habita as páginas dos romances.

Quando Deus deixava lentamente o lugar de onde tinha dirigido o universo e sua ordem de valores, separara o bem do mal e dera sentido a cada coisa, Dom Quixote saiu de sua casa e não teve mais condições de conhecer o mundo. [...] A única verdade divina se decompôs em centenas de verdades relativas que os homens dividiram entre si (KUNDERA, 2009, p. 14).

Dentro da ambiguidade do personagem moderno, temos um herói formado por palavras e, portanto, produzido sensualmente por uma teatralização de signos linguísticos. Enquanto complexo ordenado de signos, conhecemos o personagem do romance de modo fragmentário, por força de sua adjetivação. O romancista dispõe de um arsenal finito de palavras de uma língua para definir os contornos de seu herói e conferir-lhe verdade, dar a impressão de que aquele ser existe de fato. Esse pensamento retoma as proposições de Wood acima citadas e nos mostra que o personagem não precisa ser uma cópia ou representação da vida real, o que seria paradoxalmente confuso, sobretudo porque o romancista isola o indivíduo e estabelece uma ordem coesa, baseada em uma continuidade de ações. Dessa forma, argumenta Wood, o “grau de realidade de um personagem é dirigida por cada escritor e se adapta às convenções internas de cada livro” (WOOD, 2011, p. 105).

Para Antônio Cândido (2007), a vida da personagem depende da forma como esta está articulada dentro do romance, em sintonia com os outros personagens, com o ambiente,

objetos etc. O autor reitera que a lógica da estrutura do romance impõe limites mais restritos às personagens, de modo que estas são paradoxalmente menos livres que os seres humanos. Essa restrição marcada pela materialidade da língua faz com que a narrativa ficcional tenha a obrigação de ser mais coerente que a vida. A personagem do romance é, portanto, uma construção verbal, uma síntese de palavras.

Daí a caracterização depender de uma escolha e distribuição conveniente de traços limitados e expressivos, que se entrosam na composição geral e sugiram uma totalidade dum modo de ser, dum existência. A convencionalização é, basicamente, o trabalho de selecionar os traços, dada a impossibilidade de descrever a totalidade dum existência (CÂNDIDO, 2007, p. 75).

Outro ponto do romance que resgatamos gira em torno da “busca degenerada” do personagem-herói. O tema do romance é o homem individualizado, cujo herói empreende uma busca degenerada, ou demoníaca, como nos fala Georg Lucáks (2009). A modernidade funda o personagem problemático, pleno de abismos internos, ciente da incerteza, como Hamlet exalta no famoso solilóquio “ser ou não ser”, ou como o Quixote que, insano, enfrenta monstros imaginários de um mundo caótico, baseado na utopia literária e racional que o cega em sua biblioteca¹².

Compreendemos que há uma inesgotabilidade nas interpretações sobre o personagem romanescos. Contudo, nos valem do recorte conceitual apresentado para compreender as influências narrativas do romance na construção do personagem cinematográfico e infantil, bem como nos modos de apreender os modelos de herói que atravessam as gerações, traduzindo elementos míticos e culturais e moldando-os conforme os gêneros narrativos permitem.

¹² Essas concepções partem de uma visão historicista e sociológica da literatura e pode ser melhor compreendida em GOLDMANN (1976) e LUCÁKS (2009).

2.4 A PERSONAGEM NO CINEMA

A formação do personagem cinematográfico se relaciona, historicamente, com a própria evolução do cinema como meio narrativo e estético, de modo que devemos pensar a construção do personagem no audiovisual como algo “impuro” (para usar a expressão de Andre Bazin), ambíguo, solidificado no encontro entre diversas artes, sobretudo o teatro e o romance. Além disso, devemos pensar a materialidade específica do cinema que é resultado do encontro entre palavra, som e imagem.

A literatura, em especial o romance, é a fonte para a qual o cinema se volta com mais frequência. O romance como a grande “virtuose da excepcionalidade” (WOOD, 2011), nos traz personagens individualizados, cujas características tornam-se exaltadas de modo microscópico, pois a literatura nos impõe uma consciência dramática da linguagem, exaltando as características do personagem e tornando-os mais perceptíveis, de modo que um personagem bem realizado é aquele que nos dá a impressão de que existe. Por mais preciso que seja o personagem do romance, podemos variar nossas interpretações sobre ele, pois em um ser formado por palavras a liberdade imagética é bastante ampla.

Sabemos, ainda no exemplo de Cervantes, que Dom Quixote possuía uma “triste figura”, dado aos dentes quebrados por camponeses furiosos, contudo nada sabemos do seu timbre de voz, expressividade de seus olhos, da espessura de seu cabelo. Temos um número finito de informações e com elas a existência de um personagem coerente e palpável, mas que nos dá vazão para criar imagens em torno dele. Quanto mais lacunas um personagem apresentar, mais co-autores de sua essência estamos sendo¹³.

No cinema, por outro lado, temos uma imagem fixa do personagem, com corpo, voz, feições e gestualidades. A personagem do cinema tem uma origem escrita no roteiro, que delinea sua história, suas motivações, suas falas, mas só passa a existir de fato na sua encenação, encarnada em um ator. Esse fato, segundo o crítico Paulo Emílio Salles Gomes (2007), reforça um encerramento na caracterização do personagem.

Essa definição física completa imposta pelo cinema **reduz a quase nada a liberdade do espectador nesse terreno**. Num outro, porém, o da definição psicológica, o filme moderno pode assegurar ao consumidor de personagens

¹³ Um exemplo famoso a esse respeito é o caso de Alice no País das Maravilhas, cujos cabelos loiros ficaram famosos no filme da Disney, sendo que na obra de Lewis Carrol não há referência à sua aparência. O leitor pode, nesse caso ter liberdade de criar a Alice que desejar, amparado pelas ilustrações do livro, contudo o filme da Disney concretizou para sempre a ideia de uma menina loira, condicionando nossa leitura.

uma liberdade bem maior que a concebida pelo romance tradicional (GOMES, 2007, p. 111) (Grifos nossos).

A materialidade da personagem cinematográfica sugere ambiguidade no modo que a percebemos. Se por um lado temos menor liberdade imagética para conceber seus caracteres, por outro participamos mais intimamente de sua personalidade. No teatro, por exemplo, como argumenta Gomes, também temos um personagem fundado ontologicamente e materialmente por um ator, contudo o temos por completo, toda sua completude está ali, física e discursiva. No cinema, percebemos o personagem por meio de uma manipulação do ponto de vista, percebemos com mais intimidade suas motivações, pois o audiovisual tem a capacidade de projetar diretamente seu conteúdo na tela, sem a mediação da palavra, de modo que o olhar do espectador é substituído pela consciência da personagem.



Max, de Spike Jonze, interpretado pelo ator Max Records. Percebemos um recorte etário. O ator tem 10 anos no momento das filmagens. Notamos, pelo uso de close up e recursos sonoros, as emoções e o ponto de vista da personagem.

Isso se dá, sobretudo, pelo modo que a narrativa cinematográfica é articulada. Quando assistimos a um filme, o que temos são registros de sons e imagens, editados de modo contínuo e coerente. O trabalho do cinema, entretanto, é descontínuo, e seu conteúdo é permanente. Diferente do teatro que possui um trabalho contínuo e repetitivo, porém transitório. Além disso, conforme assinala Erwin Panofsky (2000), o cinema transforma coisas materiais e pessoas em matéria-prima, diferente de outras artes que trabalham com objetos amorfos e os modificam conforme a necessidade.

Segundo o autor, os processos de outras artes, anteriores ao cinema, começam com uma ideia a ser projetada em matéria sem vida, baseados em concepções idealistas do mundo. Ou seja, esses artistas partem de uma abstração quase utópica para conceber seu trabalho, enquanto o cinema possui uma interpretação materialista da realidade, próprio da civilização

contemporânea. Para Panofsky “o meio do cinema é a realidade física como tal” (2000, p. 363), e sim materiais e pessoas.

Isso se relaciona com o que o autor chama de “princípio da co-expressibilidade”, ao qual o cinema está sujeito. A relação entre palavra, imagem e som agindo simultaneamente, em um contínuo espacial e temporal nos dá uma visão melhor da personagem. Em uma cena campo-contra campo, na qual, em um diálogo, temos *close up* alternados dos interlocutores, o rosto se transforma em um fértil campo de ação e significados, onde se processa a trama.

2.5 PONTO DE VISTA: PERSPECTIVAS COMPARATIVAS

Quando pensamos a adaptação de *Onde Vivem os Monstros*, algumas problemáticas contidas na personagem ou relacionadas a ela assumem um lugar central em relações às potências criadoras da tradução entre signos. Desse modo, tomamos uma perspectiva comparativa do ponto de vista das personagens como indicador de sua construção. Percebemos a história a partir de um determinado prisma. Conhecemos aquele universo ficcional mediante a visão de um (ou mais) elemento narrativo.

Segundo estudo de Yves Reuter (2011), distinguem-se, tradicionalmente, três grandes tipos de perspectiva: a visão onisciente, na qual o narrador tem mais conhecimento sobre o personagem; a visão que passa por uma personagem, com focalização interna; e, por fim, a visão de fora, ou focalização externa, na qual o leitor tem uma visão objetiva da trama. Nesse tipo de perspectiva temos a impressão de saber menos do que as personagens. Esses tipos de focalização relacionam-se diretamente com a qualidade da *diegese* (instância narrativa), que pode ser classificada como heterodiegética ou homodiegética. Nas narrativas modernas, sobretudo no cinema, essas instâncias se relacionam intimamente com um limiar mais tênue de distinção.

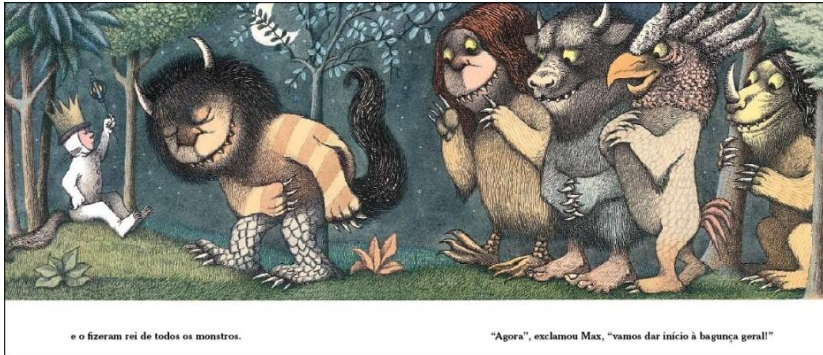
No cinema, em maior grau que na literatura, a confusão entre quem conta a história e sob qual perspectiva ela é contada é extremamente acentuada e faz parte da própria estrutura narrativa do meio audiovisual. A mudança e o encadeamento de planos multiplica o ponto de vista, nos oferece uma noção plural da perspectiva e torna mais difusa a distinção entre autor-narrador-personagem. Essa tenuidade reflete-se na percepção da subjetividade do personagem, pois vemos o que ele vê e vemos quem o vê conforme a câmera é manipulada.

Encontramos na pesquisa de Marcel Silva (2007) um levantamento amplo das múltiplas visões em torno do termo “ponto de vista”, que pode ser compreendido como uma lógica de leitura, baseada na competência do espectador em compreender os códigos da linguagem do cinema.

Ponto de vista, assim, é um aspecto do texto capaz de torná-lo acessível a uma lógica de leitura; isto é, não se trata de uma entidade ou um sentimento do autor, do narrador, dos personagens ou dos espectadores, muito menos de um estado de espírito ou de uma especulação sobre a psique humana, mas de uma série de mecanismos textuais concretos articulados dentro de um processo simbólico (SILVA, 2007, p. 112).

No livro *Onde Vivem os Monstros*, temos a ideia de um narrador onisciente, cuja visão está por trás do personagem, nos revelando detalhes de sua existência. Percebemos, contudo, uma inversão nessa lógica a partir do estilo proposto por Maurice Sendak, em que narrador e personagem se confundem, mediante um discurso indireto livre no qual o leitor habita, simultaneamente, a onisciência e a parcialidade. Isso porque, pela espacialidade das ilustrações, temos uma perspectiva externa da trama. Contudo, admitimos que os acontecimentos fazem parte da imaginação do personagem, de seu universo onírico, de modo que os monstros aparecem como projeções de sua mente. Dessa forma, o que vemos faz parte da experiência subjetiva de Max, percebemos a realidade da trama através do filtro da consciência ou do inconsciente do personagem principal.

Nessa medida, observamos um abismo entre narrador e personagem, que é potencializado pela relação entre palavra e imagem, que ao mesmo tempo narra e mostra. Esse espaço entre pontos de vista é preenchido pelo próprio discurso indireto livre, que resolve esse aspecto, mas chama a atenção para essa tensão. Segundo James Wood “abre-se uma lacuna entre autor e personagem, e a ponte entre eles – que é o próprio discurso indireto livre – fecha essa lacuna, ao mesmo tempo que chama a atenção para a distância (WOOD, 2011, p. 23).



Nas ilustrações ao lado, de Maurice Sendak, percebemos um ponto de vista imóvel, na frente do qual as ações ocorrem, reforçadas pelo texto verbal, dando a ideia de um narrador onisciente.

Percebemos, entretanto, uma imersão na mente do personagem, na qual os monstros são projeções de sua imaginação, o que nos remete à perspectiva parcial dele, e não de um narrador distante da narrativa.



No filme de Spike Jonze, observamos uma pluralidade de pontos de vista quantitativamente maior do que a observada no livro, entretanto bem mais demarcadas e explícitas para o espectador. O uso do discurso indireto livre no filme não sugere ambiguidades, sobretudo porque a co-expressibilidade entre imagem, palavra e som forma um único texto, que embora de caráter polifônico, é harmônico.

Percebemos pontos de vista demarcados, passando por todas as categorias acima enunciadas. Quando enxergamos pelos olhos do personagem temos ideia de sua dimensão corpórea e emocional, pois o personagem é muito pequeno em relação aos demais com quem atua, a mãe e os monstros. Essa dimensão também é explorada quando o ponto de vista fica mais afastado da cena, geralmente mostrando as costas do personagem que observa os monstros ou a grandiosidade do cenário. Spike Jonze utiliza muito tomadas distantes em cenários com poucos elementos, na praia principalmente, que individualiza os personagens no meio da trama. O uso de *close up* é bastante corrente, delineando o percurso subjetivo de Max, como percebemos nos exemplos abaixo.



Nos exemplos ao lado, percebemos a pluralidade de pontos de vista no filme de Spike Jonze.

No primeiro, a aproximação do rosto do personagem, com o uso de close up, nos dando impressão de suas emoções.

No segundo quadro, vemos pelos olhos de Max, recortados pelo seu prisma e condicionado pela sua posição e tamanho em relação aos outros personagens.

No terceiro exemplo, uma tomada ampla da ação, distante, mostrando não apenas os personagens, mas a dimensão dos cenários.

Os diferentes pontos de vista dialogam diretamente com a dramaticidade da cena.

A dimensão do ponto de vista é articulada em conjunto com os diálogos e com a trilha sonora, elemento crucial no filme que evoca o espírito selvagem das “wild things” que tanto o cineasta quanto o ilustrador exploram nas duas obras. A música do filme foi composta e produzida a pedido do próprio diretor, dando um ar de selvageria infantil às ações do longa-metragem. Desse modo, percebemos como o cinema manipula materialidades múltiplas para determinar continuidades e subjetividades, que são estéticas, mas também se constroem culturalmente.

CAPÍTULO 3 – MATÉRIA E HISTÓRIA: SPIKE JONZE E A CONSTRUÇÃO DO COMPARÁVEL

Os sentidos do poema são múltiplos e cambiantes: as palavras do mesmo poema são únicas e insubstituíveis. Mudá-las seria destruir o poema. A poesia, sem deixar de ser linguagem, é um mais além da linguagem (Octavio Paz).

Inúmeras implicações resultam do diálogo tradutor entre códigos estéticos diferentes, sobretudo no que concerne à materialidade e à historicidade dos signos, que são desdobramentos possíveis do par forma-conteúdo. Uma tradução representa uma leitura cuidadosa do passado que se apresenta como um possível, como um *lampejo*, nas palavras de Walter Benjamin. Esse passado só pode ser conhecido mediante um processo inerente à tradução: a transformação. Criação, portanto. Desse modo, entendemos o percurso de um artista/tradutor como uma teia de descaminhos que visam à releitura e à transformação do passado mediante o enfrentamento dos meios e modos de produzir arte. O artista/tradutor transforma (e é transformado por) matéria e história em um contínuo movimento de apropriação do passado e construção do novo.

Dessa maneira, refletiremos, nesse capítulo, sobre os elementos trabalhados pelo cineasta Spike Jonze para realizar a tradução do livro *Onde Vivem os Monstros* para o cinema. Nossa análise é dividida em dois momentos. Primeiramente observamos a construção das equivalências observadas no filme, o que foi transcrito (para usar um termo de Haroldo de Campos), analisando elementos do filme à luz de sua iconicidade, bem como da materialidade do signo estético.

Em um segundo momento, nos debruçaremos sobre os elementos ficcionais propostos pelo cineasta e refletiremos sobre a expansão que este realizou a partir dos caracteres do texto de Maurice Sendak. Para tanto, recortamos imagens do longa-metragem, analisando seus significados à luz das noções de montagem e encenação. Empreendemos, nesse segundo tópico, uma análise fílmica aos moldes do que Jacques Aumont & Michel Marie (2004) propõem de análise fílmica. Pensaremos nossa interpretação como um guia para observação do filme, que não tenciona se esgotar nessa análise, mas propõe outros caminhos de pensamento.

3.1 A MATERIALIDADE DAS EQUIVALÊNCIAS

O filósofo francês Paul Ricoeur (2012) afirma que o trabalho do tradutor reside na angustiante tarefa de servir a dois mestres, autor e leitor. Essa ambivalência por parte de quem traduz carrega em si um preço alto, o preço do luto, da amarga sensação de perda causada pela renúncia da traduzibilidade perfeita. Apenas essa renúncia, afirma Ricoeur, permite, “como uma deficiência aceita”, a incoerência de servir a dois senhores e de levar o autor ao leitor e o leitor ao autor. O pensamento do filósofo, por outro lado, discute que a *felicidade* do tradutor se situa diante do que Ricoeur chama “hospitalidade linguística”, ou seja: o prazer de habitar a língua do estrangeiro e de receber em sua casa a palavra do outro.

Esse “estrangeiro” é incontornável, de modo que traduzir é sempre um exercício de alteridade, de decifrar não apenas signos, mas também textos culturais, afetos escondidos, palavras não pronunciadas. O diálogo que se estabelece entre autor e tradutor é mediado pela descoberta e transformação do texto de partida. Em um processo de tradução, novas informações sobre o objeto são reveladas. “Pois não há apenas os contextos patentes”, afirma Ricoeur. Para ele, há também as conotações, contextos escondidos que nem sempre são intelectuais, mas afetivos. Percebemos, desse modo, “toda uma margem do não dito, percorrida por todas as figuras do escondido” (RICOEUR, 2012, p.52).

Mas a resistência ao trabalho de tradução, como equivalente ao trabalho da lembrança, não é menos importante do lado da língua do estrangeiro. O tradutor encontra resistência em vários estágios de seu empreendimento. Ele encontra antes mesmo de começar o trabalho, sob a forma de presunção da não traduzibilidade, que o inibe antes mesmo de atacar a obra (RICOEUR, 2012, p.23).

Reconhecemos que em um processo tradutor há sempre um sentimento de perda, mesmo que essa perda não seja identificável. Essa sensação se dá mediante o reconhecimento de que traduzir é uma prática que não ocorre sem criação. A ideia de um glossário onde os signos encontram seus equivalentes não constrói diálogo entre determinado signo e sua tradução. O tradutor, desse modo, opera entre a dificuldade de desvendar o outro e a aventura de criar a si próprio. Percebemos, nesse trânsito, que o tradutor/autor funciona como uma fronteira, um filtro, por cujas membranas passam textos, discursos e memórias. Ao traduzir, ou transcriar, ele orchestra esses signos de acordo com suas afinidades eletivas, e, claro, de acordo com as condições materiais impostas pelos objetos e as circunstâncias materialistas

(históricas e ideológicas) de sua estrutura. A saber, o tradutor manipula dialeticamente objetos e História.

Ao articular essas reflexões passamos a pensar o cineasta Spike Jonze dentro da dificuldade de realizar a adaptação de uma obra literária clássica, conceituada por público e crítica, e que apresenta especificidades no tocante à ilustração, como vimos nos capítulos anteriores. Ao analisarmos a trajetória de Jonze, podemos dizer que em *Onde Vivem os Monstros* o diretor atinge a maturidade de sua carreira. Os dois longas-metragens anteriores, *Quero Ser John Malcovich* (1999) e *Adaptação* (2002) (este último, a adaptação de um livro reportagem intitulado *O Ladrão de Orquídeas*, da jornalista americana Susan Orlean), foram realizados em parceria com o roteirista Charlie Kaufman, e revelam detalhes do estilo de Kaufman claramente reconhecíveis, como por exemplo o recurso ao *nonsense* dentro da narrativa. Claro que o toque de Jonze é perceptível nessas obras, entretanto não transcende o estilo do premiado roteirista.

Spike Jonze trabalhou por cinco anos em *Onde Vivem Os Monstros*, sendo responsável pelo roteiro, direção e pós-produção. Reconhecemos que o trabalho em cinema é necessariamente coletivo e envolve o esforço de muitas pessoas, de modo que a ideia de autoria é bastante discutível, contudo percebemos um empenho e uma imersão autobiográfica maior por parte do roteirista-diretor. A ideia inicial de adaptar o livro para o cinema partiu do próprio ilustrador Maurice Sendak, que também atuou como um dos produtores executivos do filme, contudo o argumento e a confecção do roteiro ficaram a cargo de Jonze, reforçando o seu papel como tradutor/autor, em uma obra que, em grande medida, se tornou um grande desafio técnico para ele, sobretudo em termos de recursos. Os trabalhos anteriores de Spike Jonze, tanto no cinema como na direção de videoclipes, não exigiam orçamentos vultosos, dignos de Hollywood.

Ao pensarmos Spike Jonze como um filtro tradutor, colocamos o diretor como um ponto de intersecção, pelo qual passam diversos discursos. Primeiramente adaptar um clássico é um grande risco, sobretudo por conta da resposta da crítica especializada, na qual ainda percebemos a sobrevivência do discurso da fidelidade em relação ao livro. Nesse caso, identificamos em Jonze essa preocupação, mesmo que em determinado momento ele a abandone para dar espaço a elementos criados por ele.

Identificamos elementos do livro que são reproduzidos com grande proximidade visual e narrativa no filme, como por exemplo, o visual dos monstros, sobretudo em detalhes que marcam a obra de Maurice Sendak, como é o caso dos olhos das “wild things” que remontam à infância do escritor e são transpostos para a tela. Podemos afirmar, portanto, que a

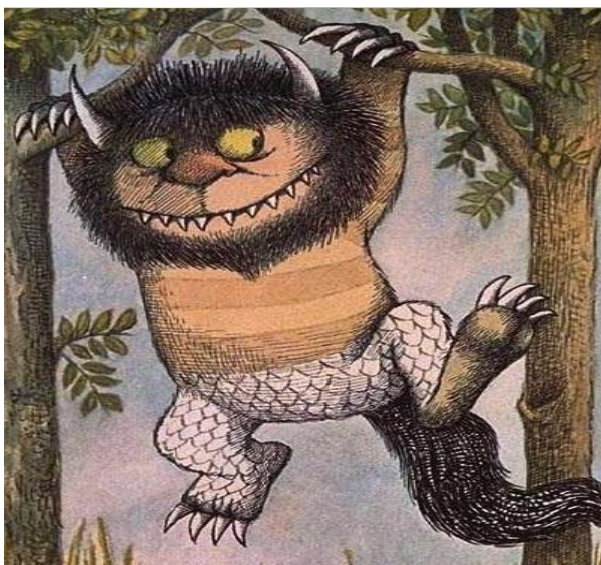
informação semântica contida no livro não sofreu reduções, ou perdas. Essa informação semântica sobre a qual nos referimos não pode ser confundida com o que é conhecido por “essência”, termo ligado aos ideais de pureza literária que destoam das discussões deste trabalho, o que observamos aqui é a tentativa deliberada do cineasta em manter uma reciprocidade icônica e narrativa com o livro fonte.

O que percebemos é que o cineasta articula essas informações como uma estrutura, um tipo de esqueleto, que vai sendo preenchido com elementos da própria ficcionalidade de Jonze. O próprio cineasta reconhece esse esforço em manter uma equivalência inicial. Em entrevistas concedidas na época do lançamento de *Onde Vivem os Monstros* ele menciona diversas vezes seu esforço na execução desse filme. Nas palavras do próprio Jonze: “Os elementos básicos são todos tirados do livro. O mais importante para mim era capturar o espírito e o tom da obra¹⁴”. A partir dessa equivalência deliberada o diretor parte para a ampliação desse texto, importando elementos de seu repertório técnico e afetivo, estabelecendo uma trajetória criativa muito fecunda em relação ao texto-fonte e em relação à sua própria obra como cineasta.

Essa delimitação de equivalências nos interessa para pensar o modo como o cineasta se apropria de uma determinada quantidade de elementos presentes na obra literária, traduz e expande estes elementos em outro sistema semiótico. Nesse processo, ele acrescenta informações documentais e semânticas a uma matriz de informações existentes, manipula um tecido de signos que estão materialmente disponíveis ao cinema e cria, assim, um texto audiovisual, com uma informação estética própria, articulada com sua realização, ligado contextualmente e intertextualmente ao texto-fonte, porém autônoma e semioticamente inseparável, ou seja, a informação estética inseparável de sua concepção.

O par de imagens abaixo nos serve como um parâmetro de análise para pensar a questão da traduzibilidade (ou de sua impossibilidade) no trabalho de Spike Jonze, mediante um processo de *fabricação do comparável*. Entendemos uma tradução como uma transformação controlada, cujos resultados podem ser previstos e manipulados de tal modo que as equivalências apresentadas surgem mediante a construção de um comparável recíproco, em maior ou menor escala.

¹⁴ Entrevista concedida à Revista Vice, em 2009. Disponível em: <http://www.vice.com/read/spike-jonze-140-v16n9>



Um dos cinco monstros da Maurice Sendak. Aparece com maior destaque que os demais, contudo não surge como personagem significativo. Não tem fala nem nome.



Carol, no filme de Jonze. Aparece como o “melhor amigo” de Max. Possui temperamento agressivo, destrutivo e auto centrado. Sua atuação o torna um dos elementos centrais da trama.

O resultado visual do monstro criado por Spike Jonze é semelhante ao desenhado por Maurice Sendak: observamos de início uma ferocidade nos olhos, muitas vezes fora das órbitas; no tocante ao tamanho a proporção em relação ao personagem Max é basicamente a mesma; a textura sugerida na ilustração também é transposta, com pelos listrados no dorso e pernas com penas. Garras, chifres, dentes, todos semelhantes. É a partir desse corpo de equivalências iniciais que Jonze cria sua ficcionalidade. No longa-metragem, a ilustração desse elemento ganha status de personagem e temperamento, desempenhando uma função específica (e bastante significativa) na trama. Agora o monstro tem nome: Carol. Ele ecoa e dialoga com os outros elementos do filme e denota sintonia entre sua forma e função.

Como já foi dito, em uma tradução intersígnica traduz-se a materialidade do signo, sua fisicalidade, pois o que caracteriza o signo estético é proeminência de suas qualidades

materiais. O significado de signo estético, no qual a iconicidade predomina, se revela na materialidade de sua constituição. Desse modo, Carol ganha vida com recursos materiais disponíveis ao cinema. O timbre da voz criado por meio de dublagem, gestualidade e o modo de caminhar e as falas que o personagem possui o transformam num complexo orgânico de signos, cuja quantidade de informação vai aumentando conforme o cineasta transforma o texto-fonte. Ao manipular o signo estético, temos novas informações sobre as qualidades materiais do objeto.

No tocante à materialidade dos objetos e aos significados que surgem de sua modificação, observamos que o movimento contrário também se verifica: a qualidade material do objeto sobre o qual o cineasta trabalha induz uma significação específica. Essa proposição encontra eco no pensamento de Vilém Flusser (2011). O filósofo tcheco afirma que nós, os homens, engajados contra o esquecimento, buscamos imprimir nos objetos as informações que adquirimos. A natureza, afirma Flusser, cuida que nossa espécie sobreviva nos ovos, nos gametas. Como indivíduos, sobrevivemos culturalmente nos objetos informados, de tal modo que “na articulação humana, vivência e objetos são indissolúveis um do outro” (FLUSSER, 2012, p.111).

O homem transforma o objeto, materiais ou imateriais, em *media*, em um canal pelo qual nos comunicamos, pelos quais objetivamos nossa subjetividade e nossas vivências. Essa relação, definida por Flusser como “violenta”, provoca modificações no próprio homem.

Pois todo objeto é pérfido: resiste à tentativa humana de informá-lo. E todo objeto é pérfido a sua maneira. A pedra quebra quando martelada, o osso racha quando cinzelado, os números impõem suas próprias regras ao pensamento neles expresso, a escrita linear transforma o sentimento por ela articulado. Informar objetos é ter que lutar contra a perfídia de todo o objeto (FLUSSER, 2012, p. 112).

Comprendemos, a partir das ideias de Flusser, que a arte, ou a informação estética, surge, portanto a partir da resposta (*feedback*, nas palavras do filósofo) que os objetos, cada um a seu modo, sugerem aos homens. O significado de um signo estético, portanto, está atrelado à sua materialidade e ao processo de manipulação da mesma. Sabemos que um número restrito de materiais está disponível ao artista conforme este se engaje em algum gênero. A palavra e a língua para o escritor, a tinta e a tela para o pintor ou desenhista, o som da voz e dos instrumentos para o músico, entre outros. O cineasta também dispõe de recursos limitados (apesar de mais amplos), pois o cinema opera por um princípio de co-

expressibilidade, que induz o diretor a se apropriar de diversas materialidades para que seu filme seja possível.

Os monstros de Spike Jonze ganham vida quando o diretor vence a perfídia dos diversos objetos envolvidos na confecção desses personagens. Inicialmente, a fantasia de monstro cujo rosto foi projetado com uma expressão relativamente fixa para que Carol (o mesmo se aplica aos outros monstros) tenha uma expressão bem demarcada mesmo estando parado e em silêncio. A voz é integrada ao corpo externamente, não é “falada” na atuação, mas sim por meio de dublagem¹⁵. Esse ponto é, talvez, o mais importante na caracterização de Carol. Sua voz deve ser coerente com o argumento do personagem, que ecoa com os outros dando sentido à trama.

Carol representa uma espécie de alter-ego¹⁶ de Max, e funciona como um exercício de alteridade para o personagem central. Isso fica claro em uma cena na qual Carol, cujo temperamento é naturalmente explosivo, passa a destruir o “quartel-general” onde todos dormem. Max tenta impedir o monstro argumentando que este estava fora de controle¹⁷, usando a mesma frase que escutou da mãe no início do filme, quando, para chamar sua atenção, a agride (esse episódio desencadeia toda a trama e será melhor explorado no próximo tópico).

Para que sua funcionalidade dentro da trama se estabeleça, a voz de Carol é apresentada com um tom quase caricato variando entre entusiasmado e agressivo, conforme a necessidade da encenação. Diferente do que percebemos em Max, Spike Jonze constrói os personagens-monstros por meio de forte predicação. Há uma característica marcante em cada um e que se manifesta em linguagem corporal, de modo mais demarcado em expressões faciais e no timbre da voz. Essa predicação beira à caricatura¹⁸ de modo que o personagem passe uma imagem coerente mesmo parado e em silêncio.

Devemos ressaltar que pregar os personagens com poucos elementos não os torna superficiais ou planos, nem sequer opacos. Todos, em ampla medida, ecoam dentro da trama e são extremamente vívidos. Pouco se sabe sobre suas histórias pessoais, mas quando Max chega à ilha onde eles vivem, o espectador tem a impressão de que esses monstros compartilham um passado, uma memória, resguardando um forte mistério sobre suas

¹⁵ Nesse ponto, nos referimos à voz no áudio original em inglês. A dublagem da versão brasileira não corresponde às nossas observações.

¹⁶ Não nos cabe aqui aprofundar as questões de psicanálise envolvidas no filme, discutimos esses elementos apenas superficialmente em termos de função dentro da narrativa.

¹⁷ No original em inglês: “You’re out of control”.

¹⁸ Identificamos que a caracterização dos personagens no filme transita entre elementos que remontam ao estereótipo e ao arquétipo. Segundo C.G. Jung, os arquétipos são imagens ancestrais arraigadas no inconsciente coletivo e que se projetam em diversos aspectos da vida humana, como sonhos e narrativas ficcionais.

biografias, a ponto do espectador esquecer que aquelas desventuras se passam na imaginação infantil. Isso se dá, sobretudo, pela antropomorfização dessas criaturas. Aqui, verificamos um retorno bastante intenso aos caracteres de Sendak, que se inspirou em familiares para desenhar suas “wild things”. Spike Jonze humaniza esses monstros de modo que eles se pareçam com alguém que existe de verdade, como uma virtualidade, um possível, articulando doses do fantástico e do realismo na trama.

3.2 A FABRICAÇÃO DE FICCIONALIDADES

O historiador da arte alemão Erwin Panofsky, em ensaio datado de 1947, discorre sobre as especificidades do estilo e da materialidade do cinema em relação a outras artes, surgidas e consagradas antes que o audiovisual estivesse estabelecido. Panofsky (2000) afirma que os processos de todas as chamadas “artes representacionais” surgem a partir de uma concepção idealística do mundo. Estas formas de arte, segundo ele, “operam de cima para baixo”, começam com uma ideia, uma noção inicial a ser projetada em um material amorfo. O pintor trabalha em uma tela vazia ou em uma parede, o escritor incide suas ideias sobre um papel em branco etc.

No cinema, a atividade de “domar” a perfídia dos objetos se apresenta de forma oposta às outras modalidades estéticas. Segundo o historiador, o cinema se situa na história da arte como uma interpretação materialista do universo, incidindo sobre pessoas e materiais, organizando-os “numa composição que recebe o seu estilo, e até pode se tornar fantástica ou voluntariamente simbólica”, sobretudo por conta da “manipulação de objetos físicos e material de gravação” (PANOFSKY, 2000, p.363). Ou seja, cineasta parte de uma condição material já existente e deve transformá-la conforme o seu projeto fílmico, em um processo de pré-estilização da realidade antes de agir sobre ela.

O meio do cinema é a realidade física como tal: a realidade física do Versailles do século XVIII – seja ele o original ou um fac-símile de Hollywood, indistinguível dele para todos os sentidos e propósitos estéticos – ou um lar suburbano de Westchester; [...] Todos esses objetos e pessoas têm de ser organizados numa obra de arte (PANOFSKY, 2000, p.363).

A formação da materialidade da obra cinematográfica é construída na interação entre pessoas e objetos, de modo que a ficcionalidade se torna um possível a partir da encenação,

ou seja, a narratividade do cinema passa a existir, de fato, na construção da cena, calculada e manipulada pelo diretor, que tem como ponto de partida um roteiro. A construção da cena no cinema obedece, também, em maior ou menor escala, um princípio de espontaneidade e imprevisibilidade. É no momento da encenação que o cineasta constrói imaterialidades (narrativa e discurso) a partir de materialidade (meios e suportes técnicos).

Jacques Aumont (2006) identifica a encenação como o princípio artístico do cinema de ficção. Para ele, a encenação ela é a “língua” do cinema, a forma espontânea de gerar mundos possíveis, representando a influência autoral do cineasta no momento da gravação, criando situações imprevistas no roteiro e administrando a espontaneidade do acaso, que surge diante da fecundidade de operar sobre pessoas e objetos. Para o autor, a encenação também funciona como “um instrumento formal, que não fabrica apenas imagens credíveis de mundo, sequências de acontecimentos de ficção – mas que produz algo como estruturas mais ou menos abstratas”. (AUMONT, 2006, p.16).

Desse modo, entendemos que, na tensão do trabalho como tradutor e como autor, Spike Jonze mantém uma aproximação forte com o livro que adapta. Essa relação se desenvolve, sobretudo, como vimos anteriormente, na iconicidade dos elementos propostos por Maurice Sendak. Na realização do filme, entretanto, o cineasta constrói sua própria ficcionalidade, adicionando outra narrativa aos elementos iniciais que remontam com mais força ao livro. Essa narrativa amplia a ideia inicial do texto ilustrado, construindo um universo diferente, de vitalidade nova, nas telas. Para isso, percebemos que o cineasta abandona, em certa medida, o texto inicial. Esse abandono é necessário para que os elementos fílmicos soem orgânicos e nos pareçam reais.

O desenrolar da ficcionalidade se desenvolve, portanto, na encenação, no modo como a cena é produzida, mediante um processo que envolve roteiro, gravação e edição. Diferente de adaptações de romance, nas quais o roteiro pode seguir com as informações propostas no livro ou mudá-las conforme a demanda do filme, em *Onde Vivem os Monstros* criar uma narrativa nova é uma necessidade. O modo de narrar proposto na ilustração possui um espaço/tempo próprios e dispõe de alternativas de leitura diferentes da que vemos no cinema. Dessa forma, o diretor escreve o roteiro de modo a criar biografias para os personagens, para que estes soem como se fossem de verdade. A intenção é sugerir que a trama de *Onde Vivem os Monstros* (livro e filme) se passe na imaginação infantil, o que não implica que não deva haver veracidade nos fatos narrados. Para que isso ocorra, os diálogos dão pistas difusas de lembranças e de histórias não explícitas que antropomorfizam os monstros de tal modo que o fato de serem “imaginários” se torna secundário.

Há uma declaração de Jonze, em entrevista concedida na época do lançamento do filme, que nos mostra como o cineasta se orientou para criar as primeiras ideias sobre o filme que iria realizar¹⁹. O diretor afirma que a concepção do longa-metragem partiu das dificuldades de se adaptar uma história infantil principalmente pela linguagem, pelo tamanho e pela quantidade de informações disponíveis. Nas palavras do diretor:

Eu comecei a pensar sobre o que as “wild things” eram, e pensar com o que elas deveriam parecer, sobre o que iriam falar como. Elas poderiam ser personagens realmente complexos que têm emoções selvagens. E assim que eu tive essa ideia tudo pareceu totalmente aberto. Qualquer coisa poderia acontecer. Tudo o que eu precisava fazer era inventar quem Max era em casa, e quem as “wild things” eram na ilha, e então deixar que os personagens cuidassem da história²⁰.

Essa ideia de expansão é percebida em todo o processo de adaptação, no qual os personagens passam a ter motivações mais complexas com materialidade impressa neles, como discutido anteriormente, mas também a partir do comportamento desses elementos nas cenas. Para construir essas particularidades, Jonze se vale, obviamente da influencia de Sendak, mas também de suas próprias afinidades eletivas. A proposta do filme destoa da narrativa de um livro infantil, trazendo personagens que transitam da melancolia à euforia muito rapidamente e que discutem tensões e sentimentos muito complexos, envoltos em uma atmosfera de perda e de solidão.

Na trama fílmica, Max é posto como uma criança de nove anos, filho de pais divorciados e que mora com a irmã e a mãe, esta sempre sobrecarregada de trabalho. Ao discutir com a mãe, notadamente em busca da atenção dela, o garoto foge de casa em uma profusão de medo e raiva. Nesse momento há a passagem do ambiente doméstico, realista, para o universo imaginativo, fantástico. Essa transição se dá através do mar, que surge por trás de árvores. Essa cena não tem diálogos, de modo que a sonoridade fica por conta da trilha sonora que invoca vozes de crianças, remetendo a temas de selvageria. Max não se espanta ao

¹⁹ Entrevista concedida à revista VanityFair em outubro de 2009. Disponível em <http://www.vanityfair.com/online/oscars/2009/10/spike-jonze>

²⁰ Em inglês no original. Tradução livre: “I started to think about who the Wild Things are, and thinking about what they would sound like, what they would talk like. They could be really complex characters that have wild emotions. And as soon as I had that idea it seemed totally wide open, like anything could happen. All I needed to do was invent who Max is at home, and who the Wild Things are on the island, and then let the characters take care of what the story is”.

se deparar com elementos fora de sua rotina. Para o espectador, parece que o garoto reage normalmente ao fato do mar surgir no subúrbio, navegar por dias e se deparar com monstros.



Temos, desse modo, nos primeiros minutos do filme as circunstâncias e motivações de Max: a ideia da solidão de uma criança que se sente desprotegida, os sentimentos agressivos, quase histéricos, de raiva e melancolia causados por conflitos familiares. Todos esses elementos são postos logo no início, e são eles que vão guiar o devaneio fantasioso do personagem. O relacionamento entre Max e as “wild things” reproduz o discurso familiar do início do filme, quase como uma catarse na qual ele processa seus conflitos e obtém algumas respostas. O que temos é uma trama com ar de épico, com um herói navegante, que enfrenta monstros e retorna ao lar, à mãe, à figura feminina resguardada no lar.

Não se sabe ao certo em que nível esse “devaneio” ocorre, se é um sonho, ou um transe, isso não é revelado. A atmosfera da filmagem não muda, não há uma fotografia que indique um sonho ou um delírio. As cenas narram a impossível empreitada de uma criança de nove anos que navega por dias e se depara com monstros antropófagos. O espectador, entretanto, tem pistas para perceber que aquilo remete ao inconsciente do personagem, como fruto da imaginação infantil. A veracidade do filme se estabelece em detalhes, que conferem realismo aos elementos fantásticos, sobretudo no cenário. O mais claro desses exemplos é a repetição de alguns objetos em cenas. No início do filme vemos o quarto de Max com um barquinho no criado mudo e um tipo de brinquedo que simula maquetes com bonecos e ninhos feitos com palha. Em outro momento, essa mesma maquete com esses ninhos é reproduzida na ilha dos monstros como um projeto de fortaleza que os personagens estão construindo.



Na primeira imagem temos um brinquedo no quarto de Max, um tipo de ninho com bonequinhos abraçados.



Na imagem seguinte temos a reprodução desse brinquedo como uma fortaleza onde os monstros deveriam dormir juntos.

Percebemos, desse modo, elementos próprios da materialidade do cinema que induzem às criações no processo de adaptação. A reciprocidade com o texto-fonte é identificada em muitos pontos importantes, o que remete à poética sincrônica inerente às traduções. Essa aproximação se dá diante de uma construção do comparável por parte do autor/tradutor, e é sempre um percurso autoral de delimitação de modos e meios, de luta contra a perfídia dos objetos. Spike Jonze não foge á regra, e diante dos traços e cores da ilustração revela sua leitura e cria uma obra que viaja através de muitas outras, sejam elas o texto de Sendak, o de Robinson Crusóe de Daniel Defoe ou da música pop dos anos 1990. Na tradução, os elementos estéticos entram em um movimento de convergência e divergência, na qual um texto, tecido de signos, passa a pertencer a um redemoinho de tradições.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, buscamos pensar a adaptação fílmica do livro *Onde Vivem os Monstros* para o cinema, tendo como recorte a tradução do personagem principal. Nosso esforço se deu no sentido de pensar esse caractere como um elemento estético em constante fluxo, composto por diversos diálogos intertextuais. Nesse sentido, nos interessava compreender como os signos estéticos transitavam e se transformavam na mudança de meio: da ilustração para o cinema.

Empreendemos nossa análise à luz das teorias da tradução entre signos e da tradução poética. Entendemos que o universo teórico da tradução é vasto e se relaciona com diversos campos do saber. Portanto, nosso norte conceitual se estabeleceu a partir das considerações da Semiótica, no que toca à tradução, bem como de perceber que as operações tradutoras são, também, transformações históricas e ideológicas, e estão na medula da dinâmica da Cultura.

A compreensão do personagem, neste trabalho, acompanhou nosso esforço de interpretar as relações histórias e estéticas entre literatura e cinema, buscando aprofundar a compreensão do herói tendo como ponto de partida as proposições de Vladimir Propp sobre o conto maravilhoso, passando pelo personagem do romance moderno e da literatura ilustrada e chegando ao herói fílmico. Percebemos, contudo, que a trilha intertextual não se esgota nesses pontos. Poderíamos pensar essa trajetória do personagem a partir dos mitos gregos, por exemplo, da epopeia e da tragédia. Nossa escolha, nesse recorte, foi orientada pela pertinência e pela importância da relação estabelecida entre conto de fada, literatura infantil, romance e cinema.

Ressaltamos que esse é apenas um dos caminhos possíveis de pensar as traduções e que, de modo algum, tencionamos esgotar essa análise. Sobretudo porque os estudos em tradução têm uma essência historicamente transdisciplinar, de modo que muitos caminhos estão disponíveis. Para nossas investigações futuras, poderemos tomar essas lacunas como trilhas possíveis. Nossa intenção é aprofundar o contato dialógico entre artes plásticas, ilustração e cinema, que percebemos ser uma fonte bastante fértil de descobertas e de inquietações no que toca aos processos tradutores.

Compreendemos, entretanto, que em virtude do recorte que propusemos, muito do que poderia ser pertinente para a nossa análise acaba por ficar de fora. O trabalho epistemológico nos induz a isso. Dessa forma, temáticas como a História da Arte, história do Cinema, relações entre a Antropologia e a tradução, dentre outros, acabam por não serem mais

detidamente exploradas. Por outro lado, temáticas como a Psicanálise e a psicologia da infância, por exemplo, enriqueceria essa compreensão, mas não é da nossa competência enveredar por esses caminhos, tendo em vista nossa formação.

Por fim, reiteramos a inesgotabilidade de interpretações. O que apresentamos aqui é um esforço de compreender melhor a obra desses autores e enveredar pelo estudo das adaptações fílmicas, que desde os primórdios do cinema são uma constante da produção cinematográfica, seja hollywoodiana ou em meios alternativos. A relação entre o cinema e outras artes é um universo vasto, que muito tem a revelar sobre traduções, descolamentos de signos e fluxos culturais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, Jacques (et ali). **A estética do Filme**. São Paulo: Papirus Editora, 1994.
- _____. **O Cinema e a Encenação**. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2006.
- AUMONT, Jacques e Marie, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2004.
- BARTHES, Roland. **A Aula**. São Paulo: Editora Cultrix, 2007.
- _____. **O Prazer do Texto**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.
- _____. A Mensagem Fotográfica. IN: LIMA, Luís Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.
- BASSNETT, Susan. **Estudos de tradução**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- BAZIN, Andre. **O Cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- BENJAMIM, Walter. Livros infantis antigos e esquecidos. IN: BENJAMIM, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- _____. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. IN: BENJAMIM, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- _____. A tarefa do tradutor. Em: **A tarefa do tradutor de Benjamin**. Trad. Fernando Camacho. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2008.
- BRAIT, Beth. **A Personagem**. São Paulo: Editora Ática, 1985.
- BHABHA, Homi. **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BLIKSTEIN, Isidoro. **Kaspar Hauser ou a Fabricação da Realidade**. São Paulo: Editora Cultrix, 1990.
- CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.
- _____. **A Arte no Horizonte do Provável**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.
- CÂNDIDO, Antônio. A Personagem do Romance. In: CÂNDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo, Perspectiva, 2005.
- CORNO, Dario. **Conto (Verbetes)**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1997.
- DARNTON, Robert. **O Grande Massacre de Gatos**. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1986.

- DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Literatura e Cinema**: tradução, hipertextualidade, reciclagem. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.
- DURAND, Gilbert. **O Imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 2010.
- ECO, Umberto. **Quase a Mesma Coisa**: experiências de tradução. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Trad. Antônio Fernando Cascais, Eduardo Cordeiro. Rio de Janeiro: Vega, 1992.
- FLUSSER, Vilém. **Vampyroteuthis Infernalis**. São Paulo: Editora Annablume: 2011.
- GOLDMANN, Lucien. **A Sociologia do Romance**. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1976.
- GOMES, Paulo Emílio Salles Gomes. A personagem cinematográfica. In: CÂNDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- HUNT, Peter. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 1995.
- KUNDERA, Milan. A arte do romance. São Paulo: Companhia Das Letras, 2009.
- LUCÁKS, Georg. **A Teoria do Romance**. São Paulo: Editora Duas Cidades, 2009.
- MEURER, Clio. **Miró, Magritte: sobre a ilustração literária como tradução intersemiótica**. Semiosis: Semiótica e Transdisciplinaridade em Revista, São Paulo, set. 2010.
- NIKOLAJEVA, Maria e SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: Palavra e Imagem**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- ONDE Vivem os Monstros (**Where The Wild Things Are**). Direção: Spike Jonze. Interprete: Max Records. EUA: Warner Bros Pictures, 2009 (96 minutos).
- PANOFSKY, Erwin. Estilo e Meio no Filme. IN: LIMA, Luís Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica e Literatura**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.
- PLAZA, Julio. **A Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.
- PÉREZ, Laura Gomez. **El Espacio Fronterizo**. Entretextos: Revista Electronica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura. Nº 11-12-12. Granada, 2009.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária: 2010.
- QUEIROZ, João. **Tradução criativa, diagrama e cálculo icônico**. Alea: Estudos Neolatinos [en línea] 2010, 12 (Julio-Diciembre)

- REUTER, Yves. **A Análise da Narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: Editora Difel, 2011.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa (Tomo II)**. Campinas: Papyrus, 1995.
- _____. **Sobre a Tradução**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.
- ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CÂNDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- SEGOLIN, Fernando. **Personagem e Antipersonagem**. São Paulo: Cortez e Moraes Editora, 1978.
- SEDAK, Maurice. **Where The Wild Things Are**. New York: Harper Collins Publishers, 1963.
- _____. **Onde Vivem os Monstros** [tradução Heloísa Jahn]. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Entre Mimese e Diegese: a construção da cena da adaptação de *Closer***. 2007. Dissertação (mestrado). Departamento de Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2007.
- STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo magia e a arte da adaptação**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- _____. **Introdução à Teoria do Cinema**. São Paulo: Papyrus Editora, 2003.
- _____. **Teoria de Prática da Adaptação: da fidelidade à intertextualidade**. Ilha do Desterro Florianópolis nº 51 p. 019- 053 jul./dez. 2006.
- TODOROV, Tzvetan. **A Gramática do Decameron**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1982.
- _____. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.
- TOROP, Peter. **Intersemiosis e Traducción Intersemiótica**. Cuicuilco - Escuela Nacional de Antropología e Historia: Distrito Federal, México, 2002.
- VIANA, Carlos Augusto. **Mrs Dalloway e a reescritura de Virgínia Woolf na literatura e no cinema**. Tese (doutorado). Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística.. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007.
- WOOD, James. **Como Funciona a Ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.