



Matéria e História: Spike Jonze e a Construção do Comparável¹

João Victor CAVALCANTE²

Gabriela Frota REINALDO³

Universidade Federal do Ceará

RESUMO

O presente artigo se dedica a analisar os processos tradutores embutidos na realização do longa-metragem *Onde Vivem os Monstros*, do diretor norte-americano Spike Jonze. O filme, lançado em 2009, é uma adaptação do livro homônimo de 1963, do ilustrador Maurice Sendak. Exploramos nesse artigo a fabricação de materialidades sógnicas a partir do diálogo entre livro e filme, compreendendo que, em um processo tradutor, problematizam-se as qualidades estéticas dos meios envolvidos, bem como os deslocamentos de sentido e de textos culturais. Para pensar esses processos, nos valem do pensamento sobre imagem e tradução, notadamente o que nos diz os estudos em tradução intersemiótica.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, Ilustração, Tradução Intersógnica, Semiótica

Introdução

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 sistemas semióticos diferentes, sobretudo no que concerne à materialidade e à historicidade dos signos. Essas duas categorias são desdobramentos possíveis do par forma-conteúdo. Uma tradução representa uma leitura cuidadosa do passado que se apresenta como um

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Estudos Interdisciplinares em Comunicação, da Intercom Júnior – XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 12 a 14 de junho de 2013.

² Mestrando em Comunicação pelo PPGCOM/UFC. Email: joaos88@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, é professora adjunta do ICA/UFC.



possível, como um *relampejo*, nas palavras de Walter Benjamin (1985). 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 artigo sobre os elementos trabalhados pelo cineasta Spike Jonze para realizar a tradução do livro *Onde Vivem os Monstros* para o cinema. O livro, escrito e ilustrado por Maurice Sendak em 1963, foi adaptado para o cinema por Jonze em 2009. Nesse trabalho, nos debruçamos sobre essa adaptação⁴ para pensar as potencialidades estéticas e criativas que surgem em processo tradutor, além de refletir sobre o diálogo estabelecido entre essas duas obras. Nossa análise é dividida em dois momentos. Primeiramente observamos a construção das equivalências observadas no filme, o que foi transcrito, analisando elementos do filme à luz de sua iconicidade, bem como da materialidade do signo estético.

Em um segundo momento, nos debruçamos sobre os elementos ficcionais propostos pelo cineasta e refletimos 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. Conduzimos nossa interpretação como um guia para observação do filme, que não tenciona se esgotar nessa análise, mas propõe outros caminhos de pensamento.

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 do ideal de tradução perfeita. Apenas essa renúncia, afirma

⁴ Compreendemos o termo “adaptação” como uma modalidade de tradução intersemiótica, que consiste na interpretação de signos por sistemas semióticos diferentes. Outros estudos, mais ligados ao Cinema problematizam com mais especificidade a adaptação em relação à tradução. Neste trabalho, nos referimos às categorias como equivalentes.



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 tradutibilidade, 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. 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 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 diretor articula essas informações como uma estrutura, um tipo de esqueleto, que vai sendo preenchido com elementos da 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 obra⁵”. 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. 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.

⁵ 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 significativa. 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 e uma melancolia nos olhos, muitas vezes fora das órbitas; no tocante ao tamanho a proporção em relação ao personagem principal 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.

Em uma tradução intersignificativa traduz-se a própria materialidade do signo, sua fisicalidade, pois o que caracteriza o signo estético é proeminência de suas qualidades materiais (PLAZA, 2010; CAMPOS, 2006). O significado de um 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, humanos, 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).

Compreendemos, 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 seis 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 dublagem⁶. 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-ego⁷ 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 controle⁸, 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. 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 caricatura⁹ 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 biografias, a ponto do espectador esquecer que aquelas desventuras

⁶ Nesse ponto, nos referimos à voz no áudio original em inglês. A dublagem da versão brasileira não corresponde às nossas observações.

⁷ Não nos cabe aqui aprofundar as questões de psicanálise envolvidas no filme, discutimos esses elementos apenas superficialmente em termos de função dentro da narrativa.

⁸ No original em inglês: “You’re out of control”.

⁹ 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.



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.

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 realizar¹⁰. 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 história¹¹.

Essa ideia de expansão é percebida em todo o processo da adaptação, no qual os personagens passam a ter motivações mais complexas, mas sobretudo 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 se deparar com elementos fora de sua rotina. Para o

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

¹¹ 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”.



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

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

O presente artigo buscou explorar algumas especificidades que surgem em um processo de tradução intersemiótica. 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.

Compreendemos, entretanto, que em virtude do recorte que propomos, 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 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. **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.
- BENJAMIN, Walter. A tarefa do tradutor. Em: **A tarefa do tradutor de Benjamin**. Trad. Fernando Camacho. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2008.
- _____. Sobre o conceito de História. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e Outras Metas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.
- FLUSSER, Vilém. **Vampyroteuthis Infernalis**. São Paulo: Editora Annablume: 2011.
- PANOFSKY, Erwin. Estilo e Meio no Filme. IN: LIMA, Luís Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.
- PLAZA, Julio. **A Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.
- RICOEUR, Paul. **Sobre a Tradução**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.
- SENDAK, Maurice. **Where The Wild Things Are**. New York: Harper Collins Publishers, 1963.