



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CAMPUS QUIXADÁ**  
**BACHARELADO EM DESIGN DIGITAL**

**MARIANA CALADO LIMA**

**ANÁLISE DO STORYTELLING EM TRÊS ALICES: CARROLL (1865), DISNEY  
(1951) E ŠVANKMAJER (1988)**

**QUIXADÁ**

**2023**

MARIANA CALADO LIMA

ANÁLISE DO STORYTELLING EM TRÊS ALICES: CARROLL (1865), DISNEY (1951)  
E ŠVANKMAJER (1988)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Curso de Graduação em Design Digital da  
Universidade Federal do Ceará, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Bacharel em Design Digital.

Orientador: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira  
Filho

QUIXADÁ

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

L699a Lima, Mariana Calado.  
Análise do Storytelling em Três Alices: Carroll (1865), Disney (1951) E Švankmajer (1988)  
/ Mariana Calado Lima. – 2023.  
66 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de  
Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2023.

Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.

1. Storytelling. 2. Narrativas - Análise I. Título.

CDD 745.40285

---

MARIANA CALADO LIMA

ANÁLISE DO STORYTELLING EM TRÊS ALICES: CARROLL (1865), DISNEY (1951)  
E ŠVANKMAJER (1988)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Curso de Graduação em Design Digital da  
Universidade Federal do Ceará, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Bacharel em Design Digital.

Aprovada em: 29/11/2023.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho  
(Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dra. Paulyne Matthews Jucá  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Francisco George Costa Torres  
Centro Universitário Maurício de Nassau



A Deus, aos meus pais, namorado, amigos e professores. Agradeço muito por todo o apoio que me deram.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus, por ter me abençoado durante toda a minha formação e permitido que eu chegasse até aqui com saúde e me deu a força para continuar mesmo diante dos problemas que apareciam.

Aos meus pais que me deram apoio e educação durante a minha vida e por terem me apoiado durante a produção deste trabalho, em especial minha mãe que me trazia de volta para a realidade nos meus momentos de crise e meu pai por sempre me fazer continuar.

Ao meu doce Ismael que sempre me acompanhou em todos os momentos da produção deste trabalho, sempre me incentivando e me dando coragem para continuar. Que estava sempre lá para ter paciência e ler meus textos previamente todas as vezes, e por sempre me dar apoio e suporte para continuar nessa jornada.

Aos meus amigos, em especial Ramon, meu amigo mais antigo, Enzo, esse psicólogo maravilhoso e Cecília, essa grande fofa, por sempre estarem ao meu lado e acreditarem em mim.

Ao professor João Vilnei, por ter sido meu orientador, por ter me acompanhado, ser bastante compreensivo e ter oferecido seu conhecimento durante a produção deste trabalho.

“Cada narrativa que você cria diz para o público: ‘*eu acredito que a vida é assim*’. Cada momento deve estar preenchido por sua convicção sincera ou sentimos o cheiro da falsidade”. (MCKEE, 2017, p. 73).

## RESUMO

Este estudo tem como principal enfoque a análise comparativa do storytelling presente na obra original "Alice no País das Maravilhas" de Lewis Carroll e suas adaptações animadas de 1951 e 1988. O objetivo fundamental é identificar as semelhanças e diferenças nas estruturas narrativas, nas adaptações para o meio cinematográfico dessas obras. Para alcançar esses objetivos, empregam-se técnicas de análise comparativa, proporcionando uma compreensão mais profunda do diálogo estabelecido entre a obra literária original e suas adaptações animadas. Essa análise se baseia em teorias e metodologias de storytelling, sendo as abordagens comparativas de Vladimir Propp (2001) o principal referencial teórico, além dos estudos de Robert McKee (2017). Ao explorar as diferentes abordagens narrativas em relação a "Alice no País das Maravilhas", este estudo contribui para o enriquecimento do campo do storytelling e seu papel na adaptação de obras literárias para a animação.

**Palavras-chave:** storytelling; análise comparativa; Alice.

## ABSTRACT

The main focus of this study is a comparative analysis of the storytelling methods present in Lewis Carroll's original "Alice in Wonderland" and its 1951 and 1988 animated adaptations. The main objective is to identify the similarities and differences in the narrative structures, in the adaptations for the cinematographic medium, and in the aesthetic aspects of these works. To achieve these objectives, comparative analysis techniques are used, providing a deeper understanding of the dialogue established between the original literary work and its animated adaptations. This analysis is based on storytelling theories and methodologies, with Vladimir Propp's (2001) comparative approaches being the main theoretical reference, as well as a solid foundation based on Robert McKee's (2017) studies. By exploring the different narrative approaches to "Alice in Wonderland", this study contributes to enriching the field of storytelling and its role in adapting literary works for animation.

**Keywords:** storytelling; comparative analysis; Alice.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Um momento sendo Alice .....	13
Figura 2 – Por que contar histórias? .....	23
Figura 3 – Metodologia de Propp .....	32
Figura 4 – Jardineiros de Baralho .....	34
Figura 5 – Rainha de Copas .....	37
Figura 6 – Jogo de Croqué .....	39
Figura 7 – Julgamento do Gato .....	41
Figura 8 – Pintando as rosas cor de carmim .....	43
Figura 9 – Ordens da Rainha .....	44
Figura 10 – Jogando croqué .....	45
Figura 11 – Alice tenta controlar seu flamingo .....	46
Figura 12 – Sótão de varais .....	48
Figura 13 – Rainha e Rei de Copas .....	49
Figura 14 – A porta da rainha .....	50
Figura 15 – Os objetos viram animais .....	51
Figura 16 – Rainha jogando Croqué .....	58

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>TRABALHOS RELACIONADOS</b> .....	<b>15</b>
<b>2.1</b>	<b>De Lewis Carroll à Disney: Adaptação e Ideologia em Alice no País das Maravilhas (1951)</b> .....	<b>15</b>
<b>2.2</b>	<b>Análise Comparativa entre a obra Alice no País das Maravilhas (1865) de Lewis Carroll e a adaptação cinematográfica Alice In Wonderland (2010) de Tim Burton</b> .....	<b>16</b>
<b>2.3</b>	<b>Um olhar feminino na direção cinematográfica: Análise comparativa de duas versões do filme “O Estranho que nós Amamos” (1971, 2017)</b> .....	<b>17</b>
<b>2.4</b>	<b>A Transposição da Aridez em <i>Vidas Secas</i>: Do Livro ao Filme</b> .....	<b>19</b>
<b>2.5</b>	<b>Comparando os trabalhos relacionados</b> .....	<b>20</b>
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>22</b>
<b>3.1</b>	<b>Storytelling</b> .....	<b>22</b>
<b>3.2</b>	<b>O livro de Alice no País das Maravilhas (1865)</b> .....	<b>25</b>
<b>3.3</b>	<b>A animação de Alice no País das Maravilhas (1951)</b> .....	<b>27</b>
<b>3.4</b>	<b>A animação Alice (Něco z Alenky) (1988)</b> .....	<b>28</b>
<b>4</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>30</b>
<b>4.1</b>	<b>Análise do storytelling do livro e das animações de Alice</b> .....	<b>30</b>
<b>4.2</b>	<b>Comparação entre as animações de Alice</b> .....	<b>30</b>
<b>4.3</b>	<b>Análise final comparando as histórias de Alice e suas construções</b> .....	<b>31</b>
<b>5</b>	<b>DESCRIÇÃO DAS OBRAS</b> .....	<b>33</b>
<b>5.1</b>	<b>História original de Carroll (1865)</b> .....	<b>33</b>
<b>5.2</b>	<b>Adaptação da Disney (1951)</b> .....	<b>43</b>
<b>5.3</b>	<b>Adaptação Jan Švankmajer (1988)</b> .....	<b>48</b>
<b>6</b>	<b>ANÁLISE COMPARATIVA DAS OBRAS</b> .....	<b>54</b>
<b>6.1</b>	<b>Entre Carroll (1865) e a Disney</b> .....	<b>54</b>
<b>6.2</b>	<b>Comparando Carroll (1865) e Neco z Alenky</b> .....	<b>56</b>
<b>6.3</b>	<b>Comparação entre Disney e Neco z Alenky</b> .....	<b>59</b>
<b>6.4</b>	<b>O que há entre as Alices?</b> .....	<b>60</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>62</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>63</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Lá pela época pré-histórica, quando, em suas cavernas, nossos ancestrais sentavam-se à volta de uma fogueira, depois de um longo dia a caçar ou a guerrear com a tribo vizinha, os contadores de histórias já tinham percebido que, se arranjassem de certa forma os eventos que pretendiam contar, envolveriam e, sobretudo, satisfariam aqueles rostos com olhos arregalados, ávidos por saber mais. (MCSILL; JAMES, 2014, p. 22). Até nos dias atuais é comum encontrar pessoas nas ruas, nas praças, em casas de amigos e vizinhos contando histórias para os indivíduos em seu entorno, isso mostra que contar histórias é importante. Essas são as raízes do storytelling.

A definição de storytelling vem da junção das palavras em inglês, Story, que em português é história, e Telling, que significa contar. Com isso pode-se afirmar que storytelling significa “contar uma história”, definição que pode ser encontrada em uma simples e rápida pesquisa no Google, onde milhares de resultados aparecerão em apenas alguns segundos. Porém, a prática do storytelling vai muito além dessa definição, envolvendo teorias e metodologias.

Segundo Fernando Palacios e Martha Terenzio (2016), todas as pessoas contam histórias todos os dias, mas são poucas aquelas que sabem contar ela direitinho, do começo ao fim. De certa forma, qualquer um pode contar uma história, mas surge uma inquietação: será que essa história irá atrair e prender a atenção do público?

A capacidade de usar a história é intuitiva. Mas, para que a história profissionalmente utilizada se sobressaia das demais em um mundo em que todos são capazes de alinhar uma historinha, são necessárias técnicas que ajudem o autor a criar na audiência uma maior ilusão de realidade, levando-a, temporariamente, para outro universo. (MCSILL, 2014, p. 32).

Sendo assim, por mais que o processo de criação de uma história não seja uma receita de bolo, hoje em dia existem diversos autores e especialistas que vendem suas metodologias e técnicas de storytelling.

Robert McKee (2017) afirma que a essência do storytelling é transmitir uma mensagem através de uma história bem contada, tocando o coração e a mente das pessoas. Assim como existem formas para contar uma história, também deve ser pensado no “meio” por onde essa história será apresentada para o público. Em função disso, existem várias técnicas, estruturas e elementos que são utilizados de acordo com esse “meio de apresentação”. Segundo Maria Benvenuta (2011), caso alguém deseje realizar a adaptação de



alguma obra de um meio para o outro é necessário compreender bem as estruturas para que sejam bem aplicadas na hora de adaptar uma obra de um meio para o outro.

Um exemplo de adaptação são as obras que surgiram a partir do livro de 1865 “Alice no País das Maravilhas”, escrito por Lewis Carroll. Ana Carolina (2021) cita que existem pelo menos trinta adaptações para o cinema de Alice. Dentre essas diversas versões existem as animações de 1951, feita pela Disney, com o nome de “Alice no país das maravilhas”, uma animação 2D, e a de 1988, feita por Jan Švankmajer, chamada “Něco z Alenky” ou “Alice”, em português, uma animação *stop motion*<sup>1</sup> que mistura elementos com o live-action.

É possível afirmar que as três obras de “Alice no País das Maravilhas” possuem métodos e estruturas de storytelling distintas. Este trabalho visa realizar uma análise comparativa do storytelling da obra original de Alice escrita por Lewis Carroll e as adaptações animadas de 1951 e 1988. Não há como analisar a obra por completo, por isso a análise será feita a partir do trecho do jogo de croqué da rainha exatamente, das páginas 109 a 119 do livro e dos minutos 57:13 até 1:07:10 do filme da Disney e do minuto 1:11:56 até 1:19:57 de Neco z Alenky. Analisar o que apresentam em comum e de diferente tanto em questões de estrutura.

Como escritora iniciante, gosto muito da história de Alice e ela me inspira desde sempre. Na figura 1, partilho uma foto minha fantasiada de Alice quando era mais nova.

---

<sup>1</sup>Stop motion - É uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento.  
Disponível em: Stop motion - Barry Purves (2011)

Figura 1: Um momento sendo Alice



Fonte: Autora (2008)

Para a sustentação teórica deste trabalho serão utilizadas as metodologias de storytelling apresentadas nos livros *Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* (2017) de Robert McKee, sendo nessa obra abordado principalmente a construção de storytelling no meio cinematográfico, *5 Lições de Storytelling: O Bestseller* (2017) de James McSill, que trata das cinco principais visões gerais para a criação de histórias que buscam envolver o público, apresentando diversas lições e questionamentos práticos sobre o assunto, *O Guia Completo do Storytelling* (2016) de Fernando Palacios e Martha Terenzo, livro brasileiro que tem como foco apresentar as técnicas de storytelling no país com um leve direcionamento para as áreas publicitárias, e *A Jornada do Escritor* (2015), de Christopher Vogler, que apresenta as formas de criação de storytelling na literatura e no cinema, tendo como principal inspiração para a sua análise o livro *O herói de mil faces* (1949) de Joseph Campbell, que desenvolve a teoria da jornada do herói a partir de diversas mitologias e culturas ao redor do mundo, e o impacto dessa teoria na criação de histórias.

Na análise das animações serão utilizadas as bases teóricas apresentadas nos livros, *manual de animação* (2019) por Richard Williams e *Stop-Motion* (2011) de Barry Purves. Já para a metodologia de análise do livro de Alice de 1865 serão os livros *Aspects of Alice* (1971) de Robert Phillips, *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens* (2011) por Maria Nikolajeva

e Carole Scott e *Alice Edição Comentada e Ilustrada* (2013), uma publicação que reúne o texto de Carroll e a análise de Martin Gardner.

O intuito principal deste trabalho é apresentar uma visão sobre a criação de histórias com o apanhado de metodologias acerca de storytelling. Além disso, busca compreender como se configura o diálogo entre o livro de “Alice no País das Maravilhas” e duas de suas adaptações animadas. Já os objetivos específicos deste trabalho se constituem em analisar os conceitos de adaptação de storytelling e animação, comparar as diferenças entre as duas animações de Alice e discorrer sobre os aspectos narrativos de cada obra.

## **2. TRABALHOS RELACIONADOS**

Para um melhor embasamento deste trabalho, nesta seção serão apresentados os trabalhos que foram mais relevantes na construção deste projeto. Após isso, será realizada uma análise comparando os projetos à este trabalho.

### **2.1 De Lewis Carroll à Disney: Adaptação e Ideologia em Alice no País das Maravilhas (1951)**

Em sua dissertação, Ana Carolina (2021), busca explorar uma relação entre a literatura e o cinema de animação a partir de uma análise comparativa do livro de Alice de 1865 e da adaptação da Disney de 1951, buscando compreender os aspectos narrativos e ideológicos de cada obra, já que segundo a autora, existem poucos estudos que analisam especialmente essas duas obras.

Inicialmente, Ana Carolina realiza uma contextualização sobre os conceitos de animação, analisando desde sua origem até seus métodos de aplicação. Porém, a partir do surgimento da Disney, a autora busca debater sobre a influência da empresa no cinema de animação e o quanto isso agregou no desenvolvimento da animação em conceitos técnicos, históricos e ideológicos.

Em seguida, Ana Carolina realiza uma análise acerca do diálogo entre o cinema e a literatura utilizando conceitos de adaptação cinematográfica e discorrendo principalmente sobre a relação entre a teoria da adaptação e a animação citando diversos autores que também falam sobre o tema, principalmente Robert Stam e Linda Hutcheon. Ana Carolina afirma que vários processos influenciam no processo de adaptação pelo adaptador, como questões culturais, sociais, históricas e, principalmente, seus métodos de interpretação de uma história. Já quando se trata de adaptar obras literárias para animação, Ana Carolina explica que as animações usam técnicas de adaptação que buscam mimetizar os recursos literários, citando como exemplo que para adaptar um texto hiperbólico é utilizado um traço mais caricato na animação. A autora retrata que por mais que a literatura e o cinema sejam gêneros artísticos diferentes, existe de certa forma uma proximidade entre eles, já que por mais que a literatura se utilize majoritariamente da linguagem verbal escrita, no cinema é necessário a construção escrita de um roteiro antes de se tornar uma arte visual.

Para concluir sua dissertação, Ana Carolina realiza a análise profunda da animação da Disney buscando compreender seus aspectos narrativos, culturais e ideológicos em

comparação ao romance de Lewis Carroll. A autora seleciona cenas do filme e busca confrontar e apontar as particularidades entre as narrativas do livro e da animação, apontando principalmente sobre o contexto literário e de roteirização em si e pouco sobre as artes visuais presentes nas obras. Além disso, também é citado como foram as recepções das duas obras pelo público.

Assim como o trabalho de Ana Carolina, o presente trabalho também realiza uma análise das principais diferenças e semelhanças entre o livro e a animação de 1951 da Disney, porém este trabalho também busca analisar a animação em *stop motion* de Alice de 1988, além disso, também busca realizar uma comparação entre as animações de 1951 e 1988, com o objetivo de identificar as principais características e peculiaridades de cada uma delas.

## **2.2 Análise Comparativa entre a obra Alice no País das Maravilhas (1865) de Lewis Carroll e a adaptação cinematográfica Alice In Wonderland (2010) de Tim Burton**

Neste trabalho, Diana Jacarandá (2018), teve como objetivo decompor os aspectos da personagem Alice na obra de Lewis Carroll de Alice no País das Maravilhas e da adaptação *live-action* de 2010, visando também verificar as semelhanças e diferenças entre as duas obras utilizando uma metodologia exploratória buscando se fundamentar principalmente nos pressupostos teóricos de Sonia Salomão Khéde (1986), Bruno Bettelheim (2002) e Julio Plaza (1987).

Diana Jacarandá começa discorrendo sobre estudos relacionados à literatura infantil e sobre a importância dos estudos literários na infância, apresentando pesquisas e análises de diversos teóricos. A autora procurava compreender como se realizava a construção de um personagem e de uma narrativa para uma criança, e de certa forma, também buscando analisar o sucesso do livro de Lewis Carroll em 1865.

Tendo tudo isso em mente, Diana Jacarandá realiza uma contextualização de Alice no País das Maravilhas (1865) de Lewis Carroll e a adaptação de Tim Burton (2010) em *live-action*, apresentando uma breve apresentação da vida dos autores e o desenvolvimento de suas obras de acordo com seus conhecimentos e contextos históricos, culturais e sociais que eles estavam inseridos. Após isso, a autora expõe o processo de adaptação do livro às telas do cinema, desde suas características visuais a maneira que suas histórias são contadas ao público. Visando analisar o método de construção de personagens em relação a narrativa, Diana Jacarandá, explica, por meio da base teórica de Sonia Salomão (1986), que o

personagem possui diversas representações e elas sempre estão ligadas ao espaço e tempo que a história ocorre.

Para concluir o trabalho, Diana Jacarandá realiza a análise do livro de 1865 de Carroll e do filme de 2010 de Burton expondo um breve resumo de cada obra, assim ela verifica as características narrativas de cada história e busca discorrer sobre as divergências e similaridades entre elas, explorando aspectos metodológicos da literatura. Por fim, a autora analisa a personagem, Alice, por meio de sua construção e evolução como personagem em ambas as obras, destacando principalmente suas motivações e impasses dentro das histórias. Diana Jacarandá afirma que em ambas as obras existe uma relação indissolúvel entre a infância e a maturidade, ressaltando principalmente o quanto o *gênero maravilhoso*<sup>2</sup> é destacado no livro, enquanto no filme o *gênero fantástico*<sup>3</sup> é mais predominante.

O presente trabalho assemelha-se ao trabalho de Diana Jacarandá, pois analisa as principais variações na construção do livro de Alice no País das Maravilhas e suas adaptações cinematográficas. No entanto, o objetivo central deste trabalho é realizar uma análise comparativa entre a obra original de Lewis Carroll e suas adaptações animadas para o cinema.

### **2.3 Um olhar feminino na direção cinematográfica: Análise comparativa de duas versões do filme “O Estranho que nós Amamos” (1971, 2017)**

Diferente dos trabalhos citados anteriormente, este artigo, escrito por Luísa Amorim Santos Teixeira e Terezinha Richartz (2018), pretende comparar dois filmes em relação a sua direção cinematográfica, levando em consideração a autoria feminina e masculina em diferentes obras, e o quanto isso impacta na construção de ambas as narrativas. Sendo ambos os filmes baseados no mesmo livro, porém apenas os filmes são analisados neste artigo.

Para introduzir ao trabalho, as autoras discorrem acerca da luta dos direitos das mulheres na sociedade dominada pelo patriarcalismo, principalmente no meio cinematográfico. Segundo Luísa e Terezinha, a maioria dos filmes que são dirigidos por homens representam as mulheres como figuras frágeis e de maneira pejorativa, isso ocorre

---

<sup>2</sup> Gênero Maravilhoso: Trata-se de um gênero literário que engloba contos populares e contos de fadas. Disponível em: [https://siseb.sp.gov.br/arqs/contos\\_maravilhosos.pdf](https://siseb.sp.gov.br/arqs/contos_maravilhosos.pdf) Acesso em: 8 de novembro de 2023

<sup>3</sup> Gênero Fantástico: Trata-se de um gênero literário que apresenta elementos sobrenaturais que se misturam à realidade. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/literatura-fantastica.htm> Acesso em: 8 de novembro de 2023

por causa da maneira que as sociedades reforçam que ambos os gêneros possuem funções sociais e culturais distintas e específicas para cada um. As autoras também relatam as dificuldades das mulheres no meio cinematográfico, ainda bastante dominado por homens.

Em seguida, Luísa e Terezinha dão uma breve contextualização sobre os enredos dos filmes, *O Estranho que Nós Amamos*, apresentando as principais características da estória e de seus personagens. Seguindo para a análise das direções dos filmes de 1971 e 2017, dirigidos por Don Siegel e Sofia Coppola, que buscam compreender e interrogar as diferenças geradas pela direção feita por pessoas de gêneros diferentes e em épocas distintas.

As autoras concluem que a primeira obra evidencia mais um romance de guerra, possui uma valorização do personagem masculino como o salvador que chegou no ambiente para tomar conta de mulheres frágeis e que todas são facilmente atraídas e seduzidas por ele, além de que o filme possui muita sexualização e extrema fragilização das personagens femininas, sendo incapazes de realizar tarefas sem a ajuda do homem. Já no segundo filme, o ambiente intimidador e a atmosfera de suspense é bastante perceptível, as autoras explicam que a diretora busca apresentar um roteiro mais suavizado e também faz com que as personagens femininas possuam voz ativa na estória, além de possuírem mais enfoque em tirar proveito de um romance com o personagem masculino do que propriamente serem seduzidas por seus encantos, sendo elas capazes de resolver problemas.

Luísa e Terezinha apresentam uma análise entrelaçada com as ideias feministas, abordando isso na construção de roteiros e direção cinematográfica. No artigo elas exploram as conexões entre esses elementos, revelando detalhes importantes e destacando a importância dessas narrativas para a evolução da inclusão feminina no cinema.

O trabalho de Luísa e Terezinha se relaciona com o presente trabalho por analisar as principais variações na construção de roteiro e direção de dois filmes diferentes que foram adaptados do mesmo livro, porém elas têm como foco principal a comparação das perspectivas de ambos os gêneros na direção de cada filme, basicamente comparando como um homem e uma mulher contam a história, e realiza uma análise apenas da construção dos filmes. Já este trabalho se concentra na análise do storytelling tanto do livro, quanto de suas adaptações animadas, com o objetivo de identificar as principais diferenças entre as obras e compreender a visão que cada diretor desejava transmitir ao público em suas animações, sem levar em consideração seu gênero.

## 2.4 A Transposição da Aridez em *Vidas Secas*: Do Livro ao Filme

Em sua dissertação, Maria Bevenuta (2011) investiga a adaptação do texto literário, *Vidas Secas* de Graciliano Ramos, para o meio cinematográfico. A autora busca revelar as complexidades envolvidas nessa transposição, bem como destacar as interconexões e relações entre os dois meios artísticos, ou seja, como o texto literário se relaciona com sua adaptação no formato cinematográfico.

Para introduzir seu trabalho, a autora discorre sobre *Literatura Comparada*<sup>4</sup>, suas concepções iniciais e mudanças ao longo da história, resultando em uma ampliação do campo de análise. O objetivo é compreender como esse ramo evoluiu, incorporando novas perspectivas e abordagens na comparação de obras literárias.

Em seguida, Maria Bevenuta introduz o cinema e sua história ao longo das décadas, sempre destacando seu viés narrativo em comparação com a literatura. A autora busca, com isso, compreender as estruturas de cada método de contar uma história para que sejam aplicados os métodos de adaptação corretos na hora de transpor uma obra literária para o cinema.

Antes de iniciar sua análise, Maria Bevenuta apresenta o dialogismo de Mikhail Bakhtin, mostrando as principais técnicas e teorias do autor, já que, segundo a autora, as ideias bakhtinianas são necessárias para ajudar a compreender as relações dialógicas entre filme e livro, procurando identificar os pontos de tensão que podem vir a surgir entre ambos.

Maria Bevenuta inicia sua análise apresentando o contexto histórico e literário em que as duas obras foram produzidas, apresentando todas as influências que as obras tiveram, principalmente em relação aos diálogos e discursos de cada uma, já que o livro de *Vidas Secas* foi escrito durante o Modernismo no Brasil em 1938, enquanto o filme foi produzido durante o governo de João Goulart em 1963. Após isso, a autora realiza um resumo da obra literária e a do roteiro adaptado para o filme, analisando as principais similaridades e construções que foram essenciais para a transposição do livro para o roteiro. O foco foi assegurar que a essência da aridez, muito presente na obra original, fosse efetivamente transmitida no filme, ao mesmo tempo em que as amplas oportunidades de diálogo fossem destacadas e exploradas de forma precisa.

---

<sup>4</sup> *Literatura Comparada*: É o ramo da Literatura que relaciona a obra de um escritor, com suas particularidades culturais, sociais e históricas, com a de outros escritores e áreas do saber e das artes, como a Filosofia, a Psicologia, o Cinema, o Teatro, etc.  
Disponível em: <https://www.infoescola.com/literatura/literatura-comparada/> Acesso em: 13 de junho de 2023.



Ao concluir sua análise, Maria Bevenuta constata que tanto o romance quanto o filme denunciam a existência de uma aridez que transcende do âmbito geográfico e se estende ao contexto social.

O trabalho de Maria Bevenuta se relaciona com o presente trabalho por analisar as diferenças entre uma obra literária e sua adaptação para o cinema, com foco principal em como é realizado a transposição narrativa para a construção da ambientação da história. Já este trabalho tem como objetivo investigar o processo de storytelling na transição de um livro para o roteiro de uma animação cinematográfica, analisando a construção da ambientação através dos elementos gráficos em cada obra, para compreender como a narrativa visual é utilizada para criar a atmosfera da história na adaptação animada.

## **2.5 Comparando os trabalhos relacionados**

As diferenças entre os trabalhos relacionados e o presente trabalho é que boa parte deles, Ana Carolina (2021), Diana (2018) e Maria Bevenuta (2011) possuem um foco muito grande em realizar uma análise comparativas por meio das técnicas literárias e intertextuais entre as adaptações e um pouco menos nas questões visuais das obras em questão.

O trabalho de Luísa e Terezinha (2018) aborda mais sobre a diferenciação de enredo pelos filmes, do que propriamente uma comparação direta entre os filmes e o livro que foi escolhido para adaptação. Nenhum dos trabalhos realiza uma comparação entre os estilos de animação, já que nenhum deles apresenta a proposta de analisar duas animações adaptadas de uma mesma obra.

No Quadro 1 está a comparação entre os trabalhos relacionados apresentados e o trabalho proposto. Nele estão presentes os seguintes elementos comparativos: Comparar estilos de animação, análise de storytelling, teoria da adaptação, análise de ilustração e arte, do livro ao filme.

Quadro 1: Comparando os trabalhos relacionados

	<b>Análise de storytelling</b>	<b>Do livro ao filme</b>	<b>Entendendo sobre adaptação</b>	<b>Comparar estilos de animação</b>
Ana Carolina (2021)	sim	sim	sim	não
Diana (2018)	sim	sim	sim	não
Luísa e Terezinha (2018)	sim	não	não	não
Maria Bevenuta (2011)	sim	sim	sim	não
Este Trabalho	sim	sim	sim	sim

Fonte: Autora (2023)

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

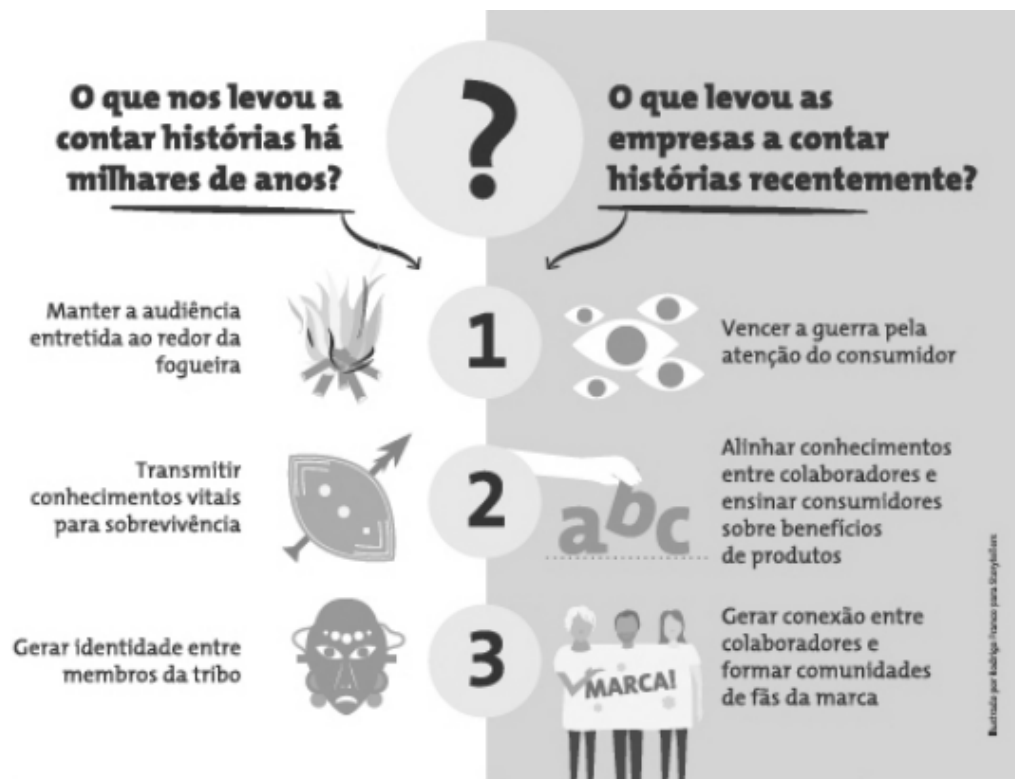
Neste capítulo, serão apresentados os principais conceitos que foram utilizados na construção deste trabalho. A seção 3.1 será uma abordagem sobre storytelling, já a seção 3.2 irá discorrer sobre o livro “Alice no país das maravilhas”, de 1865, a seção 3.3 apresentará a adaptação do livro em animação realizada pela Disney, de 1951, e a seção 3.4 abordará sobre a adaptação animada do livro feita por Jan Švankmajer, de 1988.

#### 3.1 Storytelling

No começo de seu livro, *5 Lições de Storytelling: O Bestseller*, James McSill (2014) afirma que desde os primórdios da humanidade, mais ou menos há cerca de 200.000 a. C, as pessoas contam histórias. O autor descreve que nossos ancestrais, em suas cavernas, se reuniam em volta das fogueiras e contavam histórias, a fim de entreter, informar e até mesmo instruir os outros membros da tribo. As histórias têm um papel muito importante no desenvolvimento ético e cultural de uma sociedade, já que segundo Amélia Hamze, em um artigo para a Revista ACB, ao se reunirem, pessoas contavam e repetiam histórias para guardar suas tradições, conceitos éticos e sua língua, assim o conhecimento acumulado por gerações era resguardado pela comunidade.

Após a realização de uma breve pesquisa no Google é possível encontrar uma definição de storytelling como um termo em inglês que vem da junção das palavras *Story*, que significa história ou estória, e *telling*, que significa contar. Com isso, pode-se dizer que o storytelling significaria “contar uma história”. De acordo com Max Franco (2022), em seu artigo para o site Plataforma Solution, storytelling não é uma técnica, mas pode ser considerada uma metodologia, muito utilizada em diversas áreas como o cinema, literatura, política, educação e até mesmo na publicidade e marketing, como mostra a imagem a baixo de Fernando Palacios e Martha Terenzio.

Figura 2: Por que contar histórias?



Fonte: Guia Completo do Storytelling - Fernando Palacios e Martha Terenzo (2016)

Segundo James McSill (2014), assim como os pássaros “herdaram” de seus ancestrais a habilidade de construir um ninho, os humanos “herdaram” a habilidade de contar e criar histórias. Ele afirma que a capacidade de contar histórias é intuitiva, mas por que nem todas as pessoas são autoras? Por que existem pessoas que contam histórias melhores que os outros? James explica que histórias têm estrutura e para que uma história seja bem escrita e se sobressaia das demais, são necessárias técnicas para que o autor conquiste e prenda a atenção de seu público.

Uma história é uma unidade de comunicação em que o autor mostra um personagem que se depara com uma dificuldade qualquer, parte para resolvê-la, porém encontra obstáculos pela frente e, no fim, consegue resolver, não consegue ou deixa para resolver depois. Neste processo, ele se transforma ou muda, nem que seja por um segundo, a maneira como o ouvinte (leitor) da história vê a vida. Toda história tem que ter esta estrutura básica (MCSILL, 2014, p. 29).

Conforme é abordado por Robert McKee (2017), existem sim pessoas que têm o talento para criar histórias, porém mesmo com o talento, é necessário que o autor tenha conhecimento na construção de histórias, já que, segundo McKee, possuir o talento sem a fundamentação nessa arte é como se fosse “combustível sem um motor”, ele pode queimar infinitamente, mas não resultará em nada.

Não que basta apenas ter uma ideia e colocá-la no papel e assim surgirá uma história fantástica que o público com certeza irá ter interesse e se encantar, fazendo até ela perdurar por gerações, como é o caso da obra que originou este trabalho: atrair e fixar a atenção das pessoas é algo muito mais complexo do que parece.

Para Robert McKee (2017), uma história bem contada possui uma unidade harmônica entre estrutura, ambiente, personagem, gênero e ideia. Para descobrir toda essa sinfonia, o autor explica que o escritor/roteirista deve estudar os elementos da história como se fossem instrumentos de uma orquestra, primeiro compreendê-los separadamente para depois ouvi-los em conjunto.

De acordo com Dimitri Vieira (2023), em seu artigo para o site Rock Content, o storytelling possui quatro elementos principais na construção de histórias que são: mensagem, ambiente, personagem e conflito.

- **Mensagem:** É o principal objetivo pelo qual a história é criada. Possuindo dois aspectos de “mensagem” importantes em sua formação por meio do storytelling que devem permanecer sempre juntas na hora da criação de uma história, a mensagem a ser transmitida (story) e a forma que a mensagem é apresentada (telling);
- **Ambiente:** Se trata do local onde a história se passa. Não importa o tipo de storytelling que será abordado pelo autor, toda história se passa em algum lugar.
- **Personagem:** É (ou são) aquele(s) que percorre(m) a jornada toda da história e que se transforma(m) junto com ela, carregando consigo a transmissão da mensagem.
- **Conflito:** São os dilemas/desafios que surgem para os personagens ao longo da trama. É considerado o principal fator, segundo Dimitri, que faz com que a audiência se interesse pela história.

Esses conceitos apresentados são fundamentais para compreender os conceitos de storytelling e para a realização desta pesquisa. Algumas coisas são diferentes de um tipo de storytelling pro outro, já que o “meio” que a história é passada ao público se altera. Os livros têm como objetivo de imergir o leitor na história por meio da criatividade e imaginação dele, já na animação também possui esse sentido, mas tem como foco a sensibilização principal dos sentidos da audição e a visão do público. Porém a análise realizada será a mesma, comparando as principais semelhanças e diferenças e ressaltando as particularidades de cada obra.

### 3.2 O livro de Alice no País das Maravilhas (1865)

Tendo como autor Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll, *Alice no país das maravilhas*, tendo como título original *Alice's Adventures in Wonderland* ou *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, foi publicado em 4 de julho de 1865. Sendo considerada uma das histórias precursoras do gênero literário *nonsense*<sup>5</sup>, o livro de Alice é considerado atemporal, pois conquistou e continua a conquistar diversos leitores pelo mundo, muito por conta da sua história, que é bem complexa e aberta a diversas interpretações, além de haver várias referências e críticas à sociedade e os costumes da época.

“Como Homero, a Bíblia e todas as outras grandes obras de fantasia, os livros de Alice prestam-se facilmente a qualquer tipo de interpretação simbólica – política, metafísica ou freudiana. (GARDNER, 2013, p. 7)”.

Segundo o site da Biblioteca Nacional da Inglaterra, Lewis Carroll foi um tutor de matemática na Christ Church, Oxford. Em 1856, ele se tornou amigo de Henry Liddell, o novo reitor da faculdade, e de sua família. Foi essa a amizade que teve mais influência na sua carreira de escritor, que iria ocorrer apenas em 1862, durante um passeio de barco pelo rio Tâmisa, quando Carroll estava acompanhado pelo amigo Robinson Duckworth e as três filhas de Liddell (Loriny, Edith e Alice). Durante a viagem para entreter as três garotas, ele começou a contar a história de uma garotinha entediada chamada Alice que estava procurando por uma aventura. A pequena Alice Liddell, filha de Henry, foi a inspiração principal de Lewis para a história. As garotas gostaram tanto da história que a própria Alice Liddell pediu para Carroll escrevê-la para ela. Assim ele fez e presenteou Alice<sup>6</sup> em 26 de novembro de 1864 com o manuscrito. Segundo o livro *Aspects of Alice*, Lewis Carroll fez as ilustrações do manuscrito. Essa primeira versão tinha o nome de *Alice's Adventures Underground* ou *As Aventuras de Alice no Subsolo*.

De acordo com a biografia de Lewis Carroll escrita por Roger Lancelyn Green ao site Britannica, em 1998, após a publicação de *As Aventuras de Alice no Subsolo*, Carroll, influenciado principalmente por seu mentor George MacDonald, resolveu reescrever a história e publicá-la como um livro. A versão do manuscrito foi retirada de circulação a mando de Carroll. Por sugestão de seu amigo Duckworth, ele introduziu no projeto o artista

---

<sup>5</sup> Gênero nonsense: se caracteriza pelo desafio às normas de razão e lógica e da própria linguagem. Disponível em: <https://www.quatrocinco.com.br/br/resenhas/infantojuvenil/o-mestre-do-nonsense> Acesso em: 6 de junho de 2023

<sup>6</sup> Em diversas fontes é relatado que o manuscrito foi presenteado a Alice no dia de ação de graças, porém outras fontes relatam que se tratava de um presente de natal.

John Tenniel, cartunista da revista Punch. Com isso, Lewis Carroll encomendou de Tenniel ilustrações para o livro de acordo com suas especificações e a partir de suas ilustrações do manuscrito. O livro foi publicado com o novo título original de *Alice's Adventures in Wonderland* ou *As Aventuras de Alice no país das maravilhas* em 1865, tornando-se um dos maiores clássicos da história da literatura britânica em todos os tempos.

O livro possui doze capítulos e mais ou menos umas cento e vinte cinco páginas. De acordo com o artigo de Ederli Fortunato, escrito em 2015 no site Omelete, a história de *As Aventuras de Alice no país das maravilhas* achou seu espaço entre os clássicos que atravessam o limite entre literatura infantil e adulta. Já que como outros livros que partem do mundo real para um universo de regras próprias, onde o absurdo, o mágico e o ilimitado coexistem, a narrativa criada por Carroll é capaz não só de envolver seu público-alvo, no caso o as crianças, mas também de levar os adultos a voltarem à infância.

Tendo uma narrativa complexa, o livro tem como protagonista Alice, uma garotinha muito inteligente e curiosa, que um dia, enquanto estava com sua irmã mais velha no campo, avistou um coelho branco vestindo um colete e com um relógio de bolso. Surpresa, resolveu segui-lo, acabando por entrar e cair em uma toca de coelho, sendo levada a um novo mundo cheio de objetos estranhos, costumes esquisitos, animais e criaturas que falavam e se comportavam como pessoas.

Neste lugar, Alice vive diversas situações e aventuras que a fazem questionar sobre tudo o que aprendeu até aquele momento. O que não é uma tarefa fácil para ela, já que o impossível, o absurdo e até mesmo a loucura chegam a confrontá-la diversas vezes.

Alice enfrenta desde a mudança e deformação de seu próprio corpo, a secar sua roupa correndo com animais, ouvir conselhos estranhos de uma lagarta com um narguilé, ser quase atingida por panelas e potes jogados por uma cozinheira doida por pimenta enquanto conversa com uma duquesa com um bebê porco, deixa um gato que some escolher seu caminho, toma chá com um chapeleiro, uma lebre e um leirão completamente malucos, joga croquetê com uma rainha totalmente louca e vai em um julgamento sem sentido onde ela é condenada a decapitação. Após tudo isso, Alice é atacada pelos soldados da rainha, até que acaba acordando no colo de sua irmã e descobrindo que toda essa viagem por esse mundo estranho foi um sonho.

Conforme o artigo de Carolina Marcello no site Cultura Genial, o que a torna única é o fato de possuir uma interpretação aberta, o que estimula a criatividade do leitor o fazendo questionar a obra de acordo com seu ponto de vista, inovando a forma de contar histórias, tornando até hoje uma obra com diversos significados e teorias. O livro também conta com

diversos elementos da cultura e na sociedade britânica no século dezenove, também apresentando críticas pontuais principalmente ao modelo de educação infantil da época. Sem contar todos esses fatos, a obra também apresenta diversas referências à pintura, literatura, filosofia, história e matemática.

Por possuir uma interpretação aberta, até hoje o livro é uma das histórias mais enigmáticas da literatura. A obra possui vários elementos como metáforas a doenças mentais, analogias ao difícil processo de crescimento de uma criança e até mesmo ao uso de drogas.

### **3.3 A animação de Alice no País das Maravilhas (1951)**

Lançada em 1951 com o nome de *Alice in Wonderland*, a adaptação do livro de Alice em animação foi a décima terceira animação lançada pelos estúdios Disney. De acordo com Miguel Serpa, em seu artigo publicado em 2018 no site Medium, inicialmente ela estava planejada para ser lançada nos anos 40, mas por causa do desenrolar da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) o projeto teve que ser arquivado. Isso fez com que o filme demorasse cerca de dez anos para ficar pronto.

O Sr. Disney mergulhou nessas obras, que encantaram a imaginação de gerações de crianças, pegou seus personagens favoritos, transformou-os em desenhos animados coloridos, juntou-os a torto e a direito, sem se importar com a sequência dos episódios, expandiu e criou novos negócios, espalhou um monte de músicas e trouxe tudo isso em Technicolor como um grande desenho animado da Disney. (Times; New York, 1951). (Traduzido pela autora).

Segundo Gary Susman, em seu artigo escrito para o site MovieFone em 2016, sempre foi um desejo de Walt Disney fazer uma adaptação do livro de Alice, já que ele cresceu lendo os livros de Lewis Carroll. Anteriormente, antes mesmo da adaptação, Walt fez uma série intitulada *Alice's Comedies*, lançada em 1923, que tratava de uma garota *live-action* que interagia com diversos personagens animados em um mundo de animação.

Susman (2016) explica que foi um grande desafio para Walt Disney adaptar a história de Alice, já que a obra original é bastante complexa e, de certa forma, um pouco obscura. O autor afirma que Walt chegou até a contratar Aldous Huxley, o autor de “Admirável Mundo Novo”, para escrever o roteiro de Alice, mas não gostou dos rascunhos de Huxley, já que o considerou “muito literal” para o filme. Foi com a ajuda da artista Mary Blair que o projeto finalmente começou a se desenvolver. Mary criou uma série de ilustrações do País das Maravilhas, que deixava o lado sombrio de lado e se focava no lado fantasioso e fantástico do



mundo, usando cores vibrantes e elementos extravagantes, dando outra perspectiva à animação.

Conforme Serpa (2018), por mais que na época o filme tenha sido considerado uma decepção em seu lançamento inicial, ele logo conquistou a atenção e o carinho do público, tendo sido relançado em 1974. A animação fez algumas mudanças na história para adaptá-la às telonas, mas os animadores mantiveram-se bastante fiéis às ilustrações da obra de Lewis, conseguindo deixá-las ainda com mais personalidade e charme.

Serpa (2018) afirma que a animação de Alice no País das Maravilhas é uma obra considerada por muitos como uma das animações mais criativas da Disney. Toda a composição de cores e cenários em combinação com uma narrativa consistente e alucinante deixa claro a ousadia que os produtores tiveram na concepção do projeto.

Além disso, segundo Paulo Vinícius ao site Ficções Humanas, a animação da Disney se propôs a utilizar as cenas tanto do primeiro e do segundo livro de Alice, *As Aventuras de Alice no país das Maravilhas* (1865) e *Alice Através do Espelho* (1871).

### 3.4 A animação Alice (Neco z Alenky) (1988)

Em 1988, o cineasta tcheco Jan Švankmajer lançou seu primeiro longa-metragem intitulado *Neco z Alenky* ou Alice. De acordo com um artigo de 2002 de Brigid Cherry no site Kinoyeye, Švankmajer era apaixonado pelo livro de Alice escrito por Lewis Carroll, o que o inspirou a criar sua própria adaptação da história.

Diferente da animação da Disney de 1951, *Neco z Alenky* mistura atores reais interagindo com criaturas e brinquedos animados em *stop motion*, o filme buscou manter a essência “sombria” e “absurda” presentes na obra original. Em uma entrevista para Mark Stafford e Virginie Sélavy do site Electric Sheep, Jan Švankmajer afirma que sua versão de Alice é para ser a representação de um sonho amoral, sem dar qualquer lição de vida educativa, diferente das outras adaptações que tem um tom mais fantasioso.

Até agora, todas as adaptações de Alice (inclusive a mais recente de Tim Burton) a apresentam como um conto de fadas, mas Carroll a escreveu como um sonho. E entre um sonho e um conto de fadas há uma diferença fundamental. Enquanto um conto de fadas tem um aspecto educativo - ele trabalha com a moral do dedo indicador levantado (o bem vence o mal), o sonho, como expressão do nosso inconsciente, busca intransigentemente a realização de nossos desejos mais secretos sem considerar as inibições racionais e morais, porque é movido pelo princípio do prazer. Minha Alice é um sonho realizado (Švankmajer, 2010). (Traduzido pela autora).<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Disponível em: <http://www.electricsheepmagazine.co.uk/2011/06/14/interview-with-jan-352vankmajer/>  
Acesso em: 15 de junho de 2023

Segundo Heitor Romero, em seu artigo crítico ao site Cineplayers em 2017, *Něco z Alenky* possui a ideia narrativa de filmar o pesadelo de uma criança entediada que se mescla com uma atmosfera surrealista de paisagens disformes, objetos aleatórios, ambientes assimétricos, cores frias e escuras. Heitor explica que a história se trata de uma manifestação do subconsciente de Alice, e que não possui barreiras lógicas e morais, aprofundando-se cada vez mais em um universo sem sentido, absurdo e de certa forma assustador, sendo, por isso, bem semelhante à obra original de Carroll.

De acordo com James Hoberman, em seu artigo para o *The New York Times* em 2014, a obra de Jan Švankmajer é muito palpável, ao invés de música e uma trilha sonora concisa, ele opta por um ambiente mais silencioso e com pontuais efeitos sonoros exagerados. Para Hoberman, a sensação que o filme passa de uma criança brincando é bastante notória. “Alice rasteja repetidamente em espaços estreitos - porões úmidos, sótãos mofados, galpões em decomposição - para descobrir todos os tipos de formas de vida animadas, muitas delas criadas a partir de material orgânico.” (HOBERMAN, 2014). (Traduzido pela autora).

## **4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Neste capítulo, serão apresentadas as metodologias que foram escolhidas a partir dos objetivos definidos neste trabalho. Para isso, será utilizada uma adaptação da metodologia 3-Way Comparisons aliada do método de comparação narrativa de Vladimir Propp.

O 3-Way Comparisons ou As comparações de três vias são um método de ideação convergente que os designers usam para mapear suas suposições e conhecimentos tácitos sobre domínios familiares para novos domínios. Eles comparam três itens relacionados em todas as combinações possíveis para descobrir atributos ocultos, entender melhor o domínio do problema e encontrar insights para usar de forma inovadora.

Para este trabalho não serão realizadas análises com os usuários presentes neste método, já que não possuem relação com a proposta deste trabalho.

Além disso, será escolhido um trecho específico de cada história para a realização da análise.

### **4.1 Descrevendo o storytelling do livro e das animações de Alice**

Este trabalho utiliza como base teórica para a análise metodológica de storytelling os autores Robert McKee, James McSill, Christopher Vogler, Joseph Campbell, Fernando Palacios e Martha Terenzio. Suas perspectivas são fundamentais para compreender os elementos essenciais da narrativa e sua aplicação na criação e adaptação de histórias que irão contribuir para a realização dos estudos de Alice neste trabalho.

Nesta etapa, serão destrinchados e apresentados os principais elementos do storytelling presentes em cada obra estudada. O intuito é examinar a história de cada uma das obras e compreender suas estruturas e particularidades, a fim de estabelecer uma base sólida para a realização da comparação entre elas nas próximas etapas do trabalho.

### **4.2 Análise comparativa entre uma as duas outras obras de Alice**

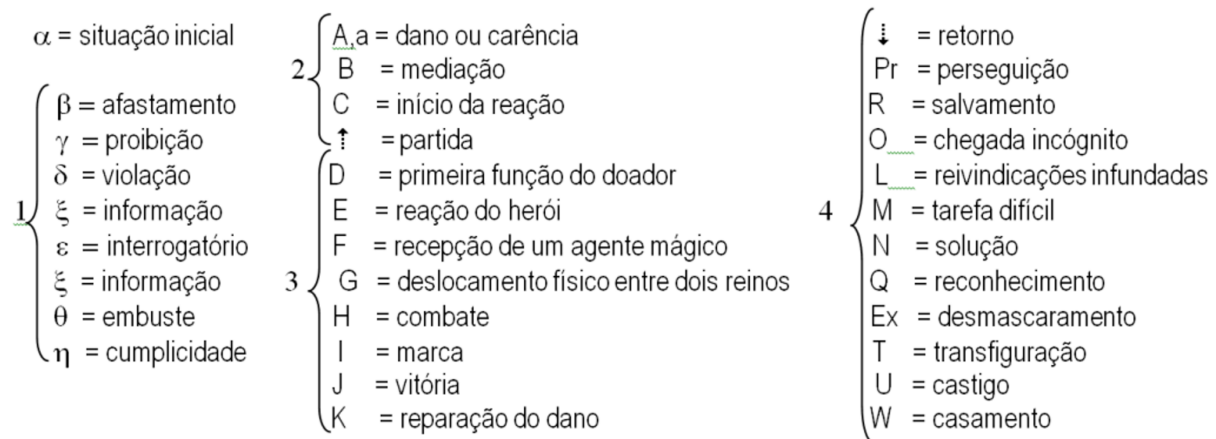
Nesta etapa, após as análises das obras, será realizada a primeira análise comparativa, com uma análise dupla comparando as histórias, de modo a trabalhar as três obras de duas em duas: livro com animação 1951, livro com animação 1988 e animação 1951 com animação 1988. Isso tem o intuito de identificar as principais semelhanças e diferenças entre elas,

examinando os elementos narrativos, visuais e estilísticos de cada versão da parte selecionada para análise.

Também busca-se compreender (e mesmo fazer conjecturas sobre) as escolhas artísticas que os autores tiveram em cada obra. Para isso será usada a metodologia de comparação entre narrativas de Vladimir Propp no seu livro *Morfologia do Conto*. Segundo Propp, histórias possuem uma regra de composição bem rígida no sentido narrativo.

Nem todas estas funções estão presentes em todos os contos maravilhosos, e algumas muitas vezes se repetem, mas o importante, como frisa Propp é que a seqüência em que se encadeiam permanece sempre a mesma, demonstrando que a sua combinação não é fortuita, e sim derivada de uma regra de composição bastante rígida que orienta o sentido da narrativa: há sempre uma parte introdutória (1), o nó da intriga (2), a intervenção dos doadores (3) e o retorno do herói (4), que se desenvolvem conforme mostrado abaixo: (MATOS, 2014, p.1).

Figura 3: Metodologia de Propp



Fonte: Vladimir Propp e a morfologia narrativa (2014) - Ruy Matos

A primeira parte seria a após a marcação alfa na figura, que para Propp significa quando a cena tem início, é a introdução ou parte introdutória, nesta parte é onde a cena começa e percorre com o personagem interagindo com o novo ambiente, podendo ter alguns acontecimentos na cena, como por exemplo por exemplo ocorre o afastamento de alguém do núcleo do personagem principal.

Neste trabalho não entraremos muito nos conceitos internos, já que segundo Propp, eles variam de acordo com a história, mas os quatro principais quase nunca mudam em um conto maravilhoso, por isso apenas nos aprofundaremos neles.

O segundo se trata do nó na intriga ou conflito, nessa parte que dá movimento à narrativa por meio de um conflito, por exemplo quando o vilão de uma história rapta alguém, isso é um conflito que move o personagem principal a ir resgatar a pessoa.

Já o terceiro é chamado de intervenção de doadores, que se trata de quando um personagem, chamado por Propp de “doador”, se encontra com o personagem principal e dá algo a ele, ou o ajuda ou o atrapalha, o que importa é que esse personagem doador dá algo para o personagem principal que faça com que a trama continue. Um exemplo que o próprio Propp dá é de que um herói perdido na mata encontra um mago que o entrega um bastão mágico que o ajudará em sua jornada de resgatar a pessoa que foi sequestrada pelo vilão, isso é um exemplo de intervenção de doadores. Aqui ocorre o ápice da história, é onde irá ocorrer a reparação do problema gerado no nó da intriga, por exemplo o personagem principal salva a pessoa sequestrada.

Por último temos o retorno do herói ou conclusão, quando ocorre a finalização da cena, por exemplo quando o personagem principal consegue salvar uma pessoa sequestrada pelo vilão, e então temos o momento de finalização, quando os personagens retornam para casa após a aventura, isso é uma conclusão.

#### **4.3 Comparação final das histórias de Alice e suas construções**

Após a conclusão das análises duplas de cada obra separadamente, será realizada a análise final, que se trata de examinar os resultados coletados ao longo do estudo, segundo o 3-Way Comparisons, combinando e apresentando esses resultados.

## 5. DESCRIÇÃO DAS OBRAS

Antes de realizar as comparações, nesta seção serão apresentadas as análises de cada uma das obras de maneira individual para a melhor compreensão de suas características. A seção 1.1 é dedicada ao livro de Alice no País das Maravilhas de 1865, onde são analisadas as páginas 109 a 119. Já na seção 1.2 é apresentada a análise do filme da Disney de 1951, do minuto 57:13 até 1:07:10. Por último, na seção 1.3 será abordado sobre a adaptação cinematográfica de Švankmajer do minuto 1:11:56 até 1:19:57.

Durante a análise, serão levadas em consideração as particularidades que compõem o storytelling de cada obra, para isso serão utilizadas imagens relacionadas com as cenas analisadas e também transcritos alguns diálogos das histórias, para auxiliar no processo de comparação futuro.

### 5.1 História original de Carroll (1865)

A obra de Alice no país das maravilhas de Lewis Carroll é composta por doze capítulos, para esta análise foi escolhido o capítulo 8. No próximo parágrafo será apresentado um breve resumo do livro até o capítulo escolhido para a análise.

No início da história, encontramos Alice sentada à beira de uma encosta, observando com curiosidade o livro que sua irmã lia, quando um coelho branco, vestido com um colete e visivelmente apressado, passa correndo por Alice, levando ela a segui-lo e cair em um buraco profundo, chegando ao País das Maravilhas. Lá, ela vive experiências estranhas, como mudar de tamanho, conversar com animais e encontrar personagens excêntricos, como o Chapeleiro Maluco. Eventualmente, ela segue para o jardim do castelo da rainha.

Caminhando pelo jardim da rainha, Alice percebeu uma grande roseira com rosas brancas na frente e três jardineiros vestidos que eram cartas de baralho, estavam pintando as rosas de cor vermelha. Achando isso curioso, ela resolveu se aproximar enquanto eles discutiam. É interessante comentar que durante a discussão o jardineiro chamado Cinco fala algo peculiar:

- É sim, é da conta dele - Disse o Cinco - e vou contar para ele... é porque levou bulbos de tulipa para a cozinheira em vez de cebolas.

É citado na versão comentada do livro de Alice, por (Martin Gardner, 2013, p. 375) que Bruce Bevan escreveu dizendo que Carroll provavelmente ainda tivesse em mente um incidente descrito no capítulo sobre a mania da tulipa na obra *Extraordinary Popular*

Delusions and the Madness of Crowds, que foi publicada por Charles Mackay em 1841. Um viajante inglês na Holanda, ignorando os altos preços então pagos por espécies raras de tulipas, pegou um bulbo de tulipa pensando que era uma cebola e começou a descascá-lo. Acontece que o bulbo custava 4 mil florins<sup>8</sup>. O coitado do homem foi detido e mandado para a cadeia, onde ficou até encontrar meios de pagar o valor ao proprietário do bulbo.

Os jardineiros continuaram a discutir, até que eles notaram a presença da garotinha. Então Alice lhes perguntou:

- Poderiam me dizer? - Perguntou Alice, um pouco tímida, - por que estão pintando essas rosas?

Figura 4: Jardineiros de Baralho



Fonte: Alice edição comentada e ilustrada (2013) - Lewis Carroll e Martin Gardner

Antes de responderem, Sete e Cinco permaneceram calados deixando Dois responder em voz baixa:

- Ora, o fato, Senhorita, é que aqui devia ter sido plantada uma roseira de rosas vermelhas, e plantamos uma de rosas brancas por engano; se a Rainha

---

<sup>8</sup> Florins: O florim neerlandês é uma antiga unidade monetária dos Países Baixos, cujo símbolo monetário é *f*. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/florins/> Acesso em: 18 set. de 2023

descobrir, todos nós teremos nossas cabeças cortadas. Assim, Senhorita, estamos nos virando como podemos, antes que ela chegue, para... - Nesse momento, o Cinco, que estivera olhando aflito pelo jardim, exclamou:

- A Rainha! A Rainha! - E imediatamente os três jardineiros se jogaram de bruços no chão. Ouviu-se o som de muitos passos, e Alice olhou em volta, ansiosa por ver a Rainha.

Antes que a Rainha viesse, veio um longo cortejo iniciando com de dez guardas de naipes de paus, mas com o formato igual aos jardineiros, eles são descritos com corpos achatados e alongados assim como cartas de baralho, com mãos, pés e cabeça em suas extremidades.

Em seguida é descrito que vieram dez cortesãos que estavam enfeitados com losangos e andavam em pares, assim como os soldados. Atrás deles vieram dez infantes reais que vinham saltitando alegremente com as mãos dadas, também se organizaram de dois em dois e estavam enfeitados com corações. Novamente é citado por Martin Gardner que os jardineiros eram cartas de espadas, os soldados eram cartas de paus, os cortesãos eram cartas de ouros e os infantes reais eram cartas de copas.

Observe com que engenhosidade Carroll vinculou ao longo de todo este capítulo o comportamento de suas cartas animadas ao de cartas reais de baralho. Elas se deitam de bruços, não podem ser identificadas pelo dorso, podem ser viradas facilmente e se curvam na forma de arcos de croqué. (GARDNER; 2013, p. 372).

Depois da corte real, vieram os convidados que eram em sua maioria outros reis e rainhas, dentre esses convidados Alice reconheceu o coelho branco, que mal conseguiu percebê-la já que estava ocupado demais sorrindo e falando nervosamente para os demais convidados, após ele veio o Valete de Copas carregando a coroa do Rei, e para fechar o cortejo, vieram o Rei e a Rainha de Copas.

A ilustração de Tenniel para esta cena no jardim é admiravelmente analisada no livro de Michael Hancher sobre o ilustrador. O Valete, com o nariz ligeiramente sombreado (ver cap.12, nota 7), está carregando a coroa de São Eduardo, a coroa oficial da Inglaterra. As cabeças do Rei de Copas e do Valete de Copas (um dos dois valetes de um olho só, como são conhecidos pelos jogadores de cartas) são obviamente baseadas em cartas de baralho. À esquerda do Rei de Copas, vêem-se as faces do Rei de Espadas e do Rei de Paus, e o Rei de Ouros, de um olho só, olhando para o leste, e não para oeste como de costume. A Rainha de Copas usa um vestido semelhante ao de uma rainha de espadas. Estaria Tenniel, pergunta Hancher, identificando-a com uma carta tradicionalmente associada à morte? Observe a cúpula de vidro de uma estufa no fundo. (GARDNER; 2013, p. 372).

Enquanto isso, Alice estava confusa se deveria deitar-se de bruços durante o cortejo, assim como os jardineiros faziam ou se deveria permanecer de pé e assisti-lo, é descrito que



Alice se questionava de que valia um cortejo se era para deitar de bruços quando ele passasse, e ela continuou a se questionar quando todo o cortejo passou por ela e parou para observá-la, logo dando brecha para a Rainha esbravejar:

- Quem é essa? - A pergunta foi dirigida ao Valete de Copas, que, em resposta, apenas se curvou e sorriu.
- Idiota! - disse a Rainha, jogando a cabeça para trás com impaciência; e voltando-se para Alice, continuou:
- Qual é o seu nome, criança?
- Meu nome é Alice, para servir à Vossa Majestade - Disse Alice, muito polidamente; mas acrescentou com seus botões:
- Ora! Não passam de um baralho. Não preciso ter medo deles!

Após isso, a Rainha perguntou quem seriam os três jardineiros deitados ao redor da roseira, como eles ainda estavam de bruços suas costas eram iguais às dos outros membros da corte real, o padrão de um baralho de cartas, logo ela não conseguia identificá-los. Logo Alice a respondeu:

- Como eu poderia saber? - Disse Alice, surpresa com a própria coragem.
- Isso não é da minha conta.

A Rainha ficou rubra de fúria, e depois de fuzilá-la com os olhos por um momento como uma fera selvagem gritou:

- Cortem-lhe a cabeça! Cortem...
- Disparate! - Disse Alice decidida, em alto e bom som, e a Rainha se calou. O Rei pôs a mão em seu ombro e disse timidamente:
- Pense bem, minha cara, é apenas uma criança!

Figura 5: Rainha de Copas



Fonte: Alice edição comentada e ilustrada (2013) - Lewis Carroll e Martin Gardner

“Em minha mente”, escreveu Carroll em seu artigo “Alice on the Stage” (citado em notas anteriores), “imaginei a Rainha de Copas como uma espécie de encarnação da paixão ingovernável – uma Fúria cega e desnorreada.” Suas constantes ordens de decapitação soam chocantes para aqueles críticos atuais de literatura infantil que acham que a ficção para crianças deveria ser desprovida de qualquer violência e em especial de violência com sugestões freudianas. Até os livros de Oz de L. Frank Baum, tão singularmente distantes dos horrores presentes em Grimm e Andersen, contém muitas cenas de decapitação. Pelo que sei, não se fizeram estudos empíricos sobre o modo como crianças reagem a tais cenas e o dano que é ou não causado às suas psiques. Minha impressão é que a criança normal acha tudo isso muito divertido e não é prejudicada em absoluto, mas que não se deveria permitir que livros como Alice no País das Maravilhas e O mágico de Oz circulassem livremente entre adultos que estão se submetendo a análise. Nas ilustrações de Tenniel para esta cena em The Nursery “Alice”, o rosto da Rainha é de um vermelho vívido. (GARDNER; 2013, p. 373).

A Rainha se esquivou, ainda enraivecida e ordenou que o Valete virasse os jardineiros, e é descrito que ele fez isso de maneira cuidadosa com um dos pés. Diferente da Rainha que logo ordenou para que os jardineiros se levantassem, que fizeram isso logo num salto e começaram a fazer medidas para o Rei, Rainha e o resto da corte, o que fez com que a Rainha ficasse irritada e logo ela os questionou enquanto analisava as roseiras:

- O que andaram fazendo aqui?
- Que seja do agrado de Vossa Majestade - Disse o Dois num tom muito humilde, pondo um joelho no chão enquanto falava; - estávamos tentando...

- Entendo! - disse a Rainha, que nesse meio tempo estivera examinando as rosas. - Cortem-lhes as cabeças!

Logo o cortejo continuou, porém deixando alguns soldados para executar os três jardineiros, que se dirigiram para Alice com rapidez, que não iria permitir que eles fossem decapitados. Com isso, ela os escondeu dentro de um grande vaso de flores, que deixou os soldados os procurando por dois minutos, até que eles resolvem desistir e voltar para o cortejo. Questionados pela a Rainha se os jardineiros haviam sido decapitados, eles mentiram para ela afirmando que sim, assim a rainha se direciona para Alice:

- Sabe jogar croqué<sup>9</sup>? - Os soldados ficaram em silêncio e olharam para Alice, pois evidentemente a pergunta era para ela.
- Sei! - gritou Alice.
- Então venha! - urrou a Rainha, e Alice se juntou ao cortejo, muito curiosa do que iria acontecer em seguida.

Rapidamente o Coelho Branco nervoso se dirigiu a ela, tentando puxar um assunto comum, porém Alice questionou a ele sobre o paradeiro da duquesa, o coelho logo lhe contou cochichando em sua orelha que a duquesa havia sido condenada à morte, pois ela havia dado um sopapo nas orelhas da rainha. Enquanto eles cochichavam, foram interrompidos por um grito da rainha que ordenou que todos fossem para seus respectivos lugares no jogo de croqué e ele logo se deu início.

Alice refletia sobre o jogo de croqué incomum que eles estavam jogando. Em um jogo convencional se joga com taco em formato de martelo e com bolas de plástico ou madeira, o objetivo do jogo é marcar pontos acertando as bolas em um conjunto de aros de metal no campo, que é regular e sem buracos, o primeiro aro se destaca na cor azul e o último na cor vermelha. O jogo pode ter até seis jogadores e cada um possui sua vez para jogar. Neste jogo de croqué de Alice era descrito que o campo era bastante irregular, cheio de saliências e buracos, os tacos eram flamingos e as bolas eram ouriços, além disso os guardas se dobravam e se equilibravam sobre as mãos e os pés para formar os aros.

No original de Alice escrito a mão por Carroll, bem como nos desenhos que ele fez para ilustrá-lo, os malhos são avestruzes em vez de flamingos. Carroll dedicava

---

<sup>9</sup> Croqué: O croquet ou crôquete também conhecido como toque-emboque, é um jogo de grama que constitui em golpear bolas de madeira ou plástico com um martelo através de arcos encaixados no gramado de jogo. O objetivo do jogo é marcar pontos acertando as bolas com um taco através de uma sequência de postigos (aros) e contra uma pequena estaca central, a fim de percorrer o percurso estabelecido.

Disponível em:

[https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino\\_fundamental/educacao-fisica-esporte-de-precisao-croquet/](https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/educacao-fisica-esporte-de-precisao-croquet/)  
Acesso em: 19 set. de 2023

muito tempo à invenção de maneiras inusitadas de jogar jogos bem conhecidos. Dos cerca de duzentos textos que imprimiu privadamente, cerca de vinte versam sobre jogos originais. Suas regras para Castle Croquet, um jogo complicado que ele jogava frequentemente com as irmãs Liddell, estão reproduzidas, juntamente com seus outros panfletos sobre jogos, em meu *Universe in a Handkerchief: Lewis Carroll's Mathematical Recreations, Games, Puzzles, and Word Play* (1996). (GARDNER; 2013, p. 373).

Alice encontrou muita dificuldade para “manobrar” seu flamingo, já que todas as vezes que ela tentava dar uma tacada, ele se revirava e a encarava perplexo, o que arrancou algumas risadas dela, além disso seu ouriço costumava se soltar e correr para longe, também os soldados muitas vezes se levantavam e mudavam de lugar, isso fez Alice concluir que aquele jogo era bastante complicado.

Figura 6: Jogo de Croqué



Fonte: Alice edição comentada e ilustrada (2013) - Lewis Carroll e Martin Gardner

Diferente de um jogo de croqué convencional, nesse todos os jogadores jogavam ao mesmo tempo. Era uma verdadeira bagunça, os jogadores ficavam discutindo sem parar e

disputando os ouriços uns dos outros, isso deixava a Rainha enfurecida ordenando que cortassem a cabeça de alguém constantemente.

Todo esse caos acabou deixando Alice muito apreensiva, evitando qualquer possível contato com a Rainha de Copas, quando ela notou a presença do Gato de Cheshire aparecendo no ar, o que fez com que Alice ficasse mais aliviada, já que finalmente teria alguém com quem conversar naquela bagunça.

- Como vai passando? - Disse o Gato. Alice esperou que seus olhos aparecessem para que ela o cumprimentasse com um aceno de cabeça.

Após toda a cabeça do Gato aparecer, Alice começou a explicar a ele como o jogo de croqué funcionava. Então ela opinou:

- Não acho que joguem nada limpo - Alice começou, num tom bastante queixoso - e todos brigam tão horrivelmente que não se consegue ouvir a própria voz... e parecem não ter nenhuma regra em particular; pelo menos, se têm, ninguém as segue... e depois todas as coisas são vivas, e você não faz ideia da confusão que isso dá; por exemplo, o arco que eu tinha de transpor em seguida estava lá do outro lado do campo... e bem na hora que joguei meu ouriço contra o da Rainha, o ouriço dela saiu correndo ao ver o meu chegando!
- O que acha da Rainha? - Perguntou o Gato em voz baixa.
- Não acho nada - Disse Alice - É tão extremamente... - nesse instante percebeu que a Rainha estava logo atrás dela, ouvindo; então continuou: "...provável que ela vença, que mal vale a pena terminar o jogo."- A Rainha sorriu e se afastou.
- Com quem está falando? - Indagou o Rei, aproximando-se de Alice e olhando para a cabeça do Gato com muita curiosidade.
- É um amigo meu... um Gato de Cheshire - Disse Alice - Permita-me que lhe apresente."
- Não gosto nada da cara dele - Falou o Rei - Contudo, ele pode me beijar a mão se quiser.
- Prefiro não - Observou o Gato.
- Não seja impertinente - disse o Rei - e não me olhe desse jeito! - Pôs-se atrás de Alice enquanto falava.
- Um gato pode olhar para um rei - Disse Alice - Li isso em algum livro, mas não me lembro qual.

Frankie Morris sugere em *Jabberwocky* (outono 1985) que o livro que Alice leu poderia ter sido *A Cat May Look Upon a King* (Londres, 1625), um impiedoso ataque aos reis ingleses da autoria de Sir Archibald Weldon. “Um gato pode olhar para um rei” é um provérbio conhecido que implica que os inferiores têm certos privilégios na presença de superiores. (GARDNER; 2013, p. 373).

- Bem, ele deve ser banido - Decidiu o Rei com muita firmeza, e chamou a Rainha, que estava passando nesse momento:
- Minha Cara! Quero que mande banir este gato! - A Rainha só tinha uma maneira de resolver todas as dificuldades, grandes ou pequenas.
- Cortem-lhe a cabeça! - Ordenou, sem pestanejar.
- Eu mesmo vou buscar o carrasco - Propôs o Rei, impaciente, e saiu correndo.

Por conta da grande bagunça do jogo, Alice resolveu ir procurar seu ouriço para se afastar de todo aquele jogo maluco. Quando ela finalmente o encontrou ele estava em um embate com outro ouriço, vendo uma oportunidade de jogar, Alice foi para o outro lado do campo pegar seu flamingo, mas quando ela retornou ao ouriço, ela o perdeu de vista, mas também não fazia diferença, já que todos os aros do campo haviam saído.

Com toda essa bagunça, Alice resolveu voltar para onde o gato de Cheshire estava. Ao chegar lá ela não esperava encontrar uma multidão ao redor dele, ao mesmo tempo o carrasco, o Rei e a Rainha estavam discutindo, enquanto isso deixava todos apreensivos.

Em sua ilustração para esta cena, Tenniel, apropriadamente, figurou o Valete de Paus como o carrasco. (GARDNER, 2013, p. 373).

Figura 7: Julgamento do Gato



Fonte: Alice edição comentada e ilustrada (2013) - Lewis Carroll e Martin Gardner

Quando eles notaram a presença de Alice, voltaram para ela e a encheram de questionamentos, querendo que ela resolvesse suas questões. Os três apresentaram seus pontos de vista a ela, sendo eles: O carrasco acreditava que não poderia cortar uma cabeça fora se ela não tivesse um corpo, já o Rei dizia que tudo que havia uma cabeça poderia ser decapitado e a Rainha queria que uma medida fosse logo tomada se não ela mandaria cortar a cabeça de todos ali, o que deixou todos apreensivos.

A única coisa que Alice conseguiu responder naquela situação, foi que perguntassem a Duquesa, já que o gato pertencia a ela.

- Ela está na prisão - Disse a Rainha ao carrasco - “traga-a aqui.” - E o carrasco partiu como uma flecha.

Após isso, a cabeça do Gato começou a desaparecer até que ela sumisse por completo, antes mesmo que o carrasco voltasse com a Duquesa. Então o carrasco e o Rei começaram a procurá-lo freneticamente enquanto o resto do pessoal voltava ao jogo de croqué. Assim o capítulo é finalizado.

O estilo narrativo de "Alice no País das Maravilhas" se destaca de muitos livros por seu estilo *nonsense*, como o livro todo o relato é a visão do sonho de Alice, possui um storytelling diferente, já que um sonho, segundo Sigmund Freud (1999), os sonhos são

manifestações do inconsciente que projetam imagens, sons e sentimentos ligados a emoções reprimidas. De acordo com sua teoria, as imagens e sons nos sonhos são símbolos de emoções profundas e, ao analisá-los, é possível desvendar as raízes dessas emoções, por isso o storytelling de Alice é complexo. De acordo com James McSill, uma história muitas vezes reflete a experiência do autor, e isso é notável em "Alice", já que ela captura características da sociedade vitoriana e do comportamento das pessoas daquela época.

## 5.2 Adaptação da Disney (1951)

Em 1951, foi lançado pela Disney a adaptação cinematográfica da história de Carroll, Alice no País das Maravilhas, ela também trouxe elementos do segundo livro Alice Através do Espelho. Como citado no tópico 3.3, segundo Susman (2018), Walt Disney resolveu deixar o lado mais sombrio da história de Carroll e focar no lado mais fantasioso e fantástico do mundo de Alice.

A adaptação para o cinema de animação produzida pela Disney de 1951 foi a oitava adaptação da obra para o cinema e a primeira completamente animada, com duração de 75 minutos (MALTIN, 1995).

A análise começa após Alice entrar pela porta que o Gato de Cheshire abriu em uma árvore, lhe dando acesso ao jardim do palácio da Rainha de Copas.

Alice caminha por um grande labirinto antes de ouvir alguém cantar e espalhar tinta pelo jardim, ela começa a se esgueirar pelas plantas até que ela encontra três jardineiros, dois e três, pintando as roseiras brancas de vermelho enquanto cantarolavam. Alice os questiona cantarolando junto com eles:

- Com o perdão da vez, Sr. três, mas por que cor de carmim? - Disse Alice, fazendo com que os jardineiros se voltassem para ela.
- Bem, o fato é, senhorita - Respondeu três se aproximando de Alice - Plantamos rosas brancas por engano e... - Ele deu um longa pausa antes de voltar a cantar - Rainha é assim, só quer cor de carmim.

Os jardineiros explicaram que, por conta do engano, eles poderiam ser condenados à morte pela rainha. Comovida, Alice resolveu ajudar, pegou um pincel e pôs-se a pintar as rosas com os jardineiros, cantarolando.



Figura 8: Pintando as rosas cor de carmim



Fonte: Disney (1951)

Tudo estava bem, até que as trombetas da rainha começaram a soar no pátio, alertando Alice e os três jardineiros, que tentaram ao máximo esconderem os pincéis e as latas de tinta de maneira atrapalhada, os quatro se deitaram rapidamente de bruços no chão enquanto o cortejo passava. Eram diversas cartas de vários naipes desfilando e marchando pelo pátio. Elas tinham uma coreografia, marchavam em círculos, retas entre outras formações, enquanto isso a própria Alice espiava tudo em silêncio.

Após uma ordem de descanso, as cartas se posicionaram ao redor de Alice e dos jardineiros. Depois de uma breve contagem de cartas até o valete, o Coelho Branco surgiu correndo com sua trombeta, anunciando a entrada da Rainha de Copas. A multidão reagiu com efusivos aplausos e reverências, venerando a Rainha com devoção.

O pequeno Rei de Copas, que estava discretamente atrás da Rainha, pediu ao Coelho para anunciá-lo também. No entanto, o Coelho o fez com menos entusiasmo, e poucas pessoas presentes demonstraram idolatria em relação a ele.

Olhando ao redor, a Rainha logo percebeu que suas rosas foram pintadas e surgiu um sorriso maligno em seu rosto. Ela rapidamente soltou um grito de raiva questionando:

- Quem pintou minhas rosas cor de carmim? - Esbravejou a Rainha.
- Não, sua majestade, tudo é culpa dele - Disse o três apontando para o dois.
- Eu não, alteza, foi o ás - exclamou dois. Às logo acusou dois novamente.

Os três jardineiros se acusaram sem parar, até que a rainha perdeu a paciência e mandou que cortassem a cabeça deles, ela foi louvada por isso. Os soldados arrastaram os jardineiros pelo jardim para fora da cena enquanto os guardas cantavam, até que a rainha se irritou e mandou todos ficarem calados.

Alice logo tentou defender os jardineiros, mas a Rainha ignorou e questionou:

- E quem é isso? - Esbravejou a Rainha.
- Bem, vejamos minha, querida - disse o rei - certeza que não é de copas, será que é de paus?
- Ora, é uma menina - Disse a rainha admirada.
- Sim, e eu gostaria de... - Antes que Alice pudesse continuar a falar, a Rainha a interrompeu corrigindo com rigor.
- Olhe para cima! Fale direito! E não estale com os dedos! - Alice logo se corrigia assustada enquanto a Rainha continuava a ordenar - Pés para fora. Faça a reverência. Abra sua boca um pouco mais e sempre diga: “Sim, Vossa Majestade”.
- Sim, Vossa Majestade - Gesticulou Alice, fazendo o que a Rainha havia pedido.

Figura 9: Ordens da Rainha



Fonte: Disney (1951)

- De onde você vem e para onde você vai? - A Rainha perguntou.
- Tento achar meu caminho de volta... - Novamente Alice foi interrompida pela Rainha raivosa.
- Seu caminho?! Todos os caminhos são meus.

A voz forte da Rainha fez com que Alice caísse para trás e por mais que tentasse questionar a Rainha, ela não dava ouvidos e a interrompia, até que questionou a Alice:

- Sabe jogar croqué?
- Sim, Vossa Majestade.
- Então que iniciem o jogo! - Disse a Rainha com empolgação.

No mesmo instante, começou uma correria, todos foram para seus lugares, os soldados se embaralham e se posicionaram em forma de arcos na grama, enquanto isso, o Coelho Branco pegava os flamingos, usados como tacos, e os ouriços, que eram as bolas do jogo. A Rainha correu para pegar seu flamingo com empolgação e se preparou para dar sua tacada, porém antes disso Alice se atrapalhou com os flamingos, deixando a rainha irritada e ordenando que ela fizesse silêncio, que a deixou assustada e fez o que ela pediu.

Figura 10: Jogando croqué



Fonte: Disney (1951)

A rainha estica seu flamingo e dá sua tacada errando a bola, mas mesmo assim o Rei manda o ouriço rolar pelo campo, para não irritar a Rainha. Os guardas aros fizeram o

possível para que o ouriço da Rainha passasse por dentro deles, quando um deles não conseguiu fazer isso, a rainha ordenou que cortassem sua cabeça, logo ela deveria sempre acertar e ganhar o jogo. Enquanto na vez de Alice, depois dela penar muito para controlar seu flamingo, mesmo ela acertando a bola, os guardas foram obrigados a desviar dela, para que Alice perdesse e a rainha ganhasse, deixando ela bem frustrada com a injustiça do jogo e também com a Rainha e os membros da corte que davam risada dela.

Figura 11: Alice tenta controlar seu flamingo



Fonte: Disney (1951)

Após isso, Alice percebeu a presença do Gato de Cheshire nas costas da Rainha que começou a conversar com ela, mas ele ficava a provocando para chamar a atenção da Rainha, que logo se virou irritada para Alice perguntando:

- Com quem está falando?
- Com o Gato majestade - Disse Alice apontando para a cabeça do Gato ao lado da Rainha, mas ele logo sumiu.
- Gato? Onde? - Questionou a rainha enraivecida. Novamente a cabeça do Gato apareceu ao seu lado e Alice a alertou:

- Ali - Disse ela, porém o gato havia sumido novamente - Ali está ele novamente.
- Estou lhe avisando, menina - Disse a rainha irritada apontando o flamingo para Alice - Se eu perder a calma, você perde a cabeça. Entendeu?

Assustada, Alice se afasta e permanece em silêncio, fazendo a rainha retornar ao jogo. Mas novamente o Gato de Cheshire apareceu e ele sugeriu deixar a rainha super irritada, Alice entrou em desespero tentando impedi-lo, porém ele rapidamente pegou o bico do flamingo na barra de saia da Rainha fazendo com que quando a ela desse a tacada a sua saia levantasse a Rainha caísse de cara no chão. Toda a corte entrou em desespero para proteger a Rainha do vexame, o rei ordenou:

- Oh Deus! Salvem a Rainha - Disse ele em desespero, no mesmo instante os soldados se fecharam na frente da rainha formando uma espécie de muro e logo ao longe se ouviu a voz da rainha enfurecida dizendo:
- Uma cabeça vai rolar por isso - Todos ficaram tremendo de medo com o que viria a seguir, até que a rainha se levanta rapidamente e aponta para Alice enfurecida - A sua. Levem-na... - rapidamente o Rei interrompeu.
- Mas pense bem, querida - falou o rei - Ela não pode antes ser julgada?
- Julgada? - Questionou a rainha enraivecida.
- Só um pequeno julgamento? - O Rei aguentou pedindo com os olhos e Alice fez o mesmo. Conseguindo convencer a rainha
- Muito bem, então - a Rainha acariciou a cabeça do Rei enquanto falava - Que o julgamento comece! - Gritou a Rainha, assim a cena finaliza.

É interessante retomar uma citação no tópico 3.2, que de acordo com segundo Paulo Vinícius ao site Ficções Humanas, a animação da Disney se propôs a utilizar as cenas tanto do primeiro e do segundo livro de Alice, Alice no país das Maravilhas (1865) e Alice Através do Espelho (1871).

É possível perceber que o filme de Walt Disney é mais focado na fantasia da história de Alice, também buscando contar a história de maneira musical e infantil, dando um pouco menos de destaque nas partes mais sombrias e reflexivas da obra original de Carroll.



### 5.3 Adaptação Jan Švankmajer (1988)

Lançado em 1988, com o nome de *Neco z Alenky* ou *Alice*, é um filme em *stop motion* de Jan Švankmajer, é uma adaptação de *Alice no País das Maravilhas*. Segundo Lilian Carvalho, a tradução do nome em tcheco seria algo como “Algo de Alice e Alice”, sendo essas traduções os nomes normalmente utilizados fora da República Tcheca.

O filme possui oitenta e seis minutos de duração e, como citado no tópico 3.4, diferente da animação da Disney, ele utiliza atores reais interagindo com objetos e brinquedos animados em *stop motion*. Švankmajer buscou manter a essência sombria e absurda da obra original de Carroll.

A análise começa após Alice sair do quarto onde o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março estavam e novamente encontrou o Coelho Branco, que começou a subir uma escadaria.

Alice seguiu o Coelho pela escadaria e logo chegou a uma porta que dava para um sótão repleto de varais cheios de lençóis e roupas penduradas. Sem pensar duas vezes, ela entrou na sala.

Figura 12: Sótão de varais



Fonte: *Neco z Alenky* (1988)

Lá dentro, Alice caminha pelas roupas e aos poucos começa a ouvir um som de espadas. Ela continua a explorar aquele lugar em busca do barulho, afastando as roupas de

sua frente, até que encontra a sombra de dois guardas lutando entre si com suas espadas. Ela se aproxima mais ainda em silêncio e espia todo o desenrolar da luta por detrás dos lençóis.

Logo é revelado que os dois soldados são bidimensionais e feitos com cartas de baralho, em um cenário do jardim de um castelo pintado de madeira. Rapidamente os dois soldados saem de cena e o Coelho Branco corre rapidamente entre o cenário de madeira, assim sendo seguido pela corte de cartas da Rainha e do Rei de copas, o Coelho é visto novamente acompanhando o cortejo.

Figura 13: Rainha e Rei de Copas



Fonte: Neco z Alenky (1988)

O cortejo se seguiu e os dois soldados lutando novamente apareceram após todo o cortejo passar. Eles acabaram enfurecendo a Rainha, que ordenou que tivessem as cabeças cortadas. O coelho pegou sua tesoura e cortou a cabeça dos dois, que foram ao chão, mas mesmo assim continuaram a luta. Após isso, todos saíram de cena.

Alice saiu de trás dos lençóis e foi para o centro do cenário, seguindo o cortejo. Ela seguiu com cautela por entre o cenário até que encontrou o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março jogando cartas.

Alice permaneceu os observando até que a Lebre precisou de mais corda, dando brecha para o Chapeleiro olhar as cartas de seu companheiro. Alice observando, a cena resolveu se aproximar e dar corda na Lebre de Março, que rapidamente voltou a jogar e

ganhou o jogo. Nesse momento, a Rainha de Copas apareceu novamente e ordenou que cortassem a cabeça dos dois, ordem que foi acatada pelo Coelho que cortou a cabeça deles com sua tesoura.

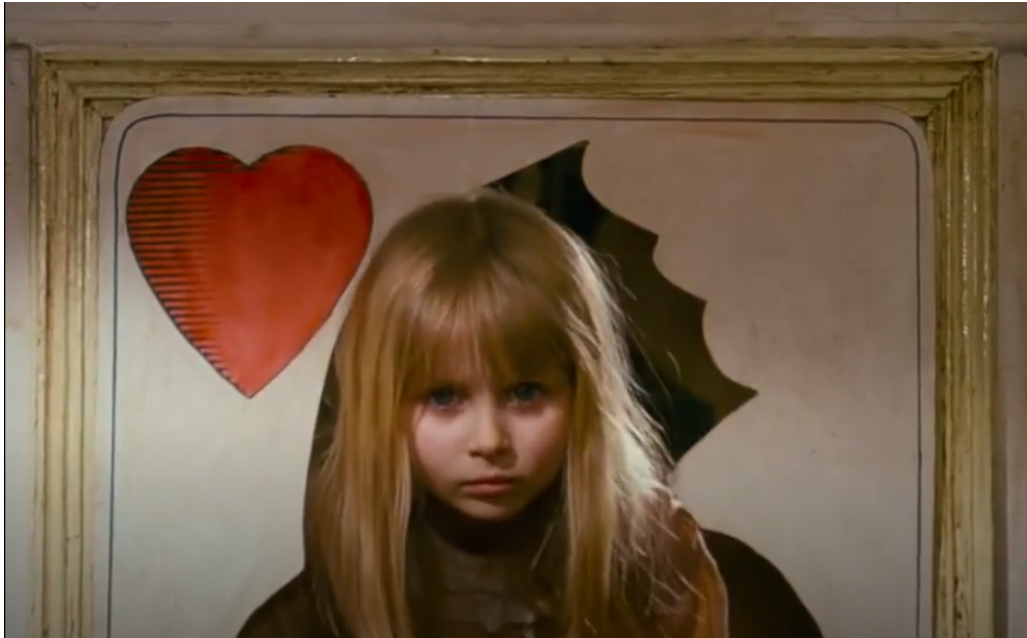
Alice observou tudo aquilo assustada e ficou mais assustada ainda quando os corpos sem cabeça do Chapeleiro e da Lebre tentaram procurar suas respectivas cabeças, mas eles acabaram as trocando. Mesmo assim eles continuaram a jogar cartas como se nada tivesse acontecido.

Ainda meio em choque, Alice foi surpreendida pela pergunta da rainha:

- Você joga croqué? - Disse a Rainha de Copas.
- Você está perguntando isso para mim? - Questionou Alice.
- Sim - Falou a Rainha.
- Eu joga.
- Então venha comigo - Ordenou a Rainha.

Após isso, a Rainha e sua corte seguiram por uma porta na qual a carta que ela foi cortada estava lá. Alice os seguiu.

Figura 14: A porta da rainha



Fonte: Neco z Alenky (1988)

Após passar pela porta, algumas cartas se voltaram para Alice, a rainha então ordenou que ela pegasse um flamingo para jogar. Os flamingos estavam em cartas e eram assim como



a rainha e sua corte, as bolas de ouriço eram pequenos porta alfinetes, que o Coelho Branco havia trazido em uma bandeja.

As cartas logo se enfileiraram como se fossem os aros e a rainha se preparou para jogar, mas com sua tacada, mesmo ela acertando todos os aros ela acabou quebrando a janela na frente deles. Alice deu risada da performance da rainha, o que a fez ficar com raiva e ordenou que cortassem a cabeça dos soldados que faziam os aros. Rapidamente o Coelho pegou sua tesoura e cortou cada uma das cabeças dos soldados que estavam no chão após a tacada.

Alice então se preparou para dar sua tacada, mas de repente seu flamingo de papel de carta virou uma galinha de verdade, ela a largou e então todos os flamingos viraram galinhas e os porta alfinetes viraram ouriços o que fez a sala ficar um verdadeiro pandemônio.

Figura 15: Os objetos viram animais



Fonte: Neco z Alenky (1988)

Após tudo se acalmar, o coelho entregou um *script* para Alice e pediu para ela ler o que estava escrito para a Corte, então ele saiu e Alice o seguiu para outra sala, assim acabando a cena.

Depois desse relato, posso afirmar que Neco z Alenky possui a narrativa mais nonsense em relação às outras obras. Como citado anteriormente no tópico 3.4, Švankmajer buscou representar mais o lado surreal da história de Alice do que o fantasioso, ele queria

representar um sonho amoral de Alice, sem obrigatoriamente passar uma lição moral ou uma conclusão educativa.

## 6. ANÁLISE COMPARATIVA DAS OBRAS

Nesta seção serão apresentadas as comparações duplas, onde duas das três obras serão comparadas entre si, para destacar suas características que as diferenciam. A seção 6.1 é dedicada exclusivamente à comparação do livro de Alice de 1865 com o filme da Disney. Já na seção 6.2 é apresentada a análise comparativa do livro de Alice de Lewis Carroll, com a película de Švankmajer. Na seção 6.3 serão comparadas as duas adaptações cinematográficas de Alice, a da Disney e a de Švankmajer. Por último, na seção 6.4 será a análise final das três obras de Alice.

Nas comparações serão levadas em consideração as particularidades que compõem o storytelling de cada obra, para isso serão usadas as metodologia de comparações de narrativas de Vladimir Propp, como citado na seção 4.2, analisando também a estrutura de roteiro de Robert McKee em seu livro *Story*.

Como citado na seção 4.2 deste trabalho, serão levadas em consideração a metodologia comparativa de Propp em seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*, as histórias possuem uma regra de composição bem rígida no sentido narrativo. Recapitulando brevemente as quatro partes A primeira parte seria a introdução, nesta parte é onde a cena começa, a segunda seria o nó da intriga ou conflito, é quando ocorre algo que move a narrativa, como um conflito por exemplo, a terceira é a intervenção dos doadores que é quando vem algo ou alguém, chamado por Propp de doador, para interagir ou ajudar ou até mesmo atrapalhar o personagem principal e a última é o retorno do herói ou conclusão, que é quando a cena é finalizada.

### 6.1 Entre Carroll (1865) e a Disney

Ambas as versões têm seus próprios méritos e atrações. O livro de Lewis Carroll é uma obra literária única que desafia as convenções narrativas e deslumbra com sua imaginação absurda. Por outro lado, o filme da Disney é uma adaptação que encanta o espectador e tem menos a visão enigmática e surreal do livro, o que tornou a história mais acessível às crianças e gerações posteriores. Cada versão oferece uma experiência diferente. Diferente do livro, o filme da Disney tem uma proposta mais musical, tendo diversos diálogos dentro das músicas.

Analisando os eventos e as estruturas, as duas versões começam com Alice chegando ao castelo da Rainha de Copas e se deparando com os jardineiros pintando as rosas. Existe

um diálogo entre Alice e os Jardineiros, porém em ambas as versões os diálogos são apresentados de maneira diferente, no filme da Disney o diálogo é cantado por Alice e os Jardineiros. Também é curioso notar que os números ou nomes dos soldados mudam de acordo com a obra, enquanto no livro eles são Sete, Cinco e Dois, no filme eles são Três, Dois e As.

Entra o conflito de quando a Rainha de Copas chega ao local que eles estão, no livro estão um cortejo bem dividido entre membros da corte real e soldados, já no filme da Disney o cortejo é mais uma coreografia que os soldados fazem antes da rainha finalmente aparecer. Em ambas as versões o Coelho Branco aparece, mas no livro ele é um dos membros da corte e no filme ele é o anunciador real.

Assim que a Rainha encontra Alice e os Jardineiros inicia-se o momento de conflito da cena. No livro, a Rainha passa um tempo observando tudo em silêncio enquanto os jardineiros tentavam disfarçar o que estavam fazendo, mas logo ela percebe que as rosas estavam sendo pintadas e assim condena os jardineiros à morte. Já no filme, assim que a Rainha chega ao local e já percebe que uma rosa estava gotejando tinta, revelando que as rosas foram pintadas, ela faz um escândalo para descobrir quem foi, encarando os jardineiros. Eles começam a jogar a culpa um no outro até que ela perde a paciência e os condena à morte.

Segundo Ana Carolina (2021), por mais que existam mudanças significativas na adaptação da Disney, como o fato de os jardineiros serem levados para a execução, diferente do livro no qual eles conseguem se esconder e escapar, Walt Disney não se preocupou apenas no sentido que cada cena teria, mas também buscou preservar a essência da história de Carroll.

Antes de continuar, é interessante comentar como as adaptações apresentam os personagens da Rainha e do Rei de Copas. Muitas vezes a Rainha é representada com uma cara carrancuda, facilmente irritável e com poder, enquanto o Rei é pouco destacado sendo até satirizado como na adaptação da Disney, com o Rei sendo quase que um mascote da Rainha. No livro de Alice o Rei até busca passar um ar de autoridade, mas a Rainha é sempre quem tem a palavra final, e o Rei sempre tem o papel de tentar convencê-la de algo ou pede para ela ser mais amena.

Na descoberta de Alice pela Rainha, no livro ela é questionada para ajudar a identificar os jardineiros e a Rainha já tenta condená-la à decapitação. Na animação ela só é notada após a condenação dos jardineiros e é ordenada pela Rainha a se endireitar antes de falar com ela.

Durante o jogo de croqué no livro, toda a corte participa do jogo. Já no filme, apenas Alice joga o jogo com a Rainha, a rainha sempre tem que ganhar e Alice tem que perder. Em ambas as histórias, Alice acha o jogo injusto, mas por razões diferentes, já que no livro o jogo é repleto de pessoas e um completo caos, no filme é pelo fato de Alice sempre ter que perder e a Rainha ganhar.

Durante o jogo, o Gato de Cheshire aparece em ambos os contextos. No filme ele aparece apenas para Alice e só serve para metê-la em confusão, fazendo assim com que Alice seja levada a julgamento. No livro o Gato de Cheshire conversa com Alice durante o jogo e outras pessoas também conseguem vê-lo, já que o Rei se irrita com ele e o condena à morte, há toda uma discussão com o carrasco, a Rainha e o Rei e termina por fim com o Gato sumido de lá.

Outro aspecto percebido em nossa análise foi a aparição do gato de Cheshire durante a cena do campo de croqué da rainha. Na animação, o gato pode ser visto somente por Alice, durante a cena o gato aparece e conversa com Alice, e a rainha curiosa pergunta com quem Alice está falando. Ela então responde que sobre o gato de Cheshire, mas a rainha não consegue vê-lo. (CAROLINA; 2021, p. 62).

É interessante notar como ambas as histórias possuem uma estrutura de eventos diferente uma das outra. Nas histórias de Alice no País das Maravilhas não se encaixam muito na metodologia de Propp, mas existem alguns elementos bem notórios em cada parte, possuem uma introdução diferente, como a chegada ao castelo e o encontro com os jardineiros por exemplo, o nó na intriga seria considerado em diversas partes, como durante a condenação dos soldados, o debate entre o carrasco e o casal real, entre outros. Já é nítido no livro a base de intervenção de doadores já que o Gato de Cheshire aparece para fazer companhia a Alice durante o jogo, já no filme também temos isso, mas de maneira negativa, já que o Gato coloca a Alice em confusão. Em conclusão temos a condenação ao julgamento de Alice no filme e o Gato sumindo da cena no livro.

## **6.2 Comparando Carroll (1865) e Neco z Alenky**

Comparando as obras, foi bem percebido que enquanto o livro tem um estilo literário lúdico e absurdo, com um tom que desafia a lógica e convida à imaginação, Neco z Alenky mantém o tom surreal do livro, mas o leva a um nível mais sombrio e perturbador, criando uma atmosfera de pesadelo, como Švankmajer citou em uma entrevista. “Minha Alice não poderia ser uma adaptação da Alice de Carroll, é uma interpretação da obra fermentada com a

minha própria infância, com todas as suas obsessões e ansiedades particulares” (ŠVANKMAJER, 2010).

Para iniciar, em *Neco z Alenky* a chegada ao castelo da Rainha é pela escada de uma casa onde se passa uma parcela significativa da narrativa do filme, e o jardim do castelo seria o sótão cheio de roupas e lençóis. A cena dos jardineiros pintando as rosas não está presente neste filme, e para apresentar ao espectador a fúria da Rainha de outra forma, Švankmajer colocou em sua película um momento dois soldados lutam de espadas e em outro momento que o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março, esses momentos fazem com que a Rainha de Copas se irrite e mande cortar a cabeça deles. Diferente do livro, a irritabilidade da Rainha é primeiramente apresentada quando ela descobre que os jardineiros plantam rosas da cor errada e para esconder eles pintaram suas rosas de vermelho.

No livro não é vista nenhuma decapitação dos condenados, nem quando há a discussão entre o carrasco, o Rei e a Rainha para condenar o Gato de Cheshire. Já em *Neco z Alenky* os personagens têm suas cabeças cortadas diante dos olhos da audiência pelo Coelho Branco, que além de anunciador da Rainha, também é o carrasco. Essas cenas ocorrem, pois o filme tem um público-alvo mais adulto, enquanto o livro é mais lido por crianças.

Novamente é interessante citar que, tanto no livro como no filme, o Rei é uma figura representada com menos explosivo que a Rainha e também age como pacificador ou tenta convencer a Rainha de algo. Porém diferente do livro, em que o Rei e a Rainha são pessoas, em *Neco z Alenky* eles são literalmente recortados de suas cartas de baralho, bidimensionais, com apenas algumas partes articuladas de seus corpos, como as mãos e a cabeça, e o resto de seu corpo é completamente bidimensional. Na figura abaixo é possível ver a Rainha de Copas de *Neco z Alenky* e perceber suas características descritas anteriormente.

Figura 16: Rainha jogando Croqué



Fonte: Neco z Alenky (1988)

Seguindo no filme, após Alice se assustar com as decapitações, a Rainha a chama para o jogo de croqué que é feito com flamingos de papel de cartas e o ouriço formado por uma almofada de alfinetes, para apenas no final do jogo eles virarem animais de verdade, no caso os flamingos viram galinhas e os porta alfinetes que viram ouriços. Já no livro, o tempo todo o jogo é jogado com animais de verdade, foi até descrito na seção anterior como Alice teve dificuldades para jogar o jogo por conta dos animais.

Enquanto Carroll rompia com o conceito de um sentido único da linguagem ao subverter propriedades formais e cognitivas, Švankmajer transgride leis físicas. O diretor/roteirista subverte técnicas filmicas habitualmente utilizadas para criar ilusão realista, dificultando cognição e significação. Imagens estranhas resultam de combinações inusitadas de objetos, como esqueletos de animais acoplados a partes vivas de seres humanos, outros animais e até mobiliária. (MARJORIE; 2013, p. 78).

Segundo a metodologia de Propp, novamente os elementos bem notórios, que são o início Alice segue o Coelho e observa tudo o que em silêncio até a rainha notá-la e o conflito que ocorre quando a Rainha chama Alice para jogar croqué, mas acaba tendo uma confusão entre objetos e animais, existe uma intervenção de doadores quando o Coelho Branco entrega um script para Alice e por fim a conclusão acaba por Alice seguindo o Coelho novamente. É interessante notar que a cena em Neco e Alenky começa com Alice seguindo o Coelho e acaba do mesmo jeito só que com ela o seguindo para outro lugar.

### 6.3 Comparação entre Disney e Neco z Alenky

"Alice no País das Maravilhas" da Disney e Neco z Alenky são duas adaptações da obra original de Lewis Carroll. Essas adaptações oferecem interpretações notavelmente distintas da história, revelando abordagens criativas únicas e estilos visuais diferentes.

O filme da Disney mantém o estilo característico da Disney, com um tom mais fantasioso, leve e bem colorido, ele é adequado para um público infantil. Um elemento bem destacado no filme são suas canções e o humor, já que nele tem diversos momentos de alívio cômico, como quando o Gato de Cheshire prende o flamingo na saia da Rainha e a Rainha cai mostrando sua roupa íntima de corações, ou nos momentos em que o Coelho apresenta o Rei e ele é pouco levado a sério pela corte, diferente da Rainha, ou até mesmo quando Alice tenta controlar seu flamingo para jogar croqué ela é muito perturbada por ele e os diversos guardas dão risada e até aplaudem quando o flamingo derruba Alice e a faz de "taco".

Uma das observações a ser feita em relação às modificações na animação, diz respeito ao enredo; mesmo sendo considerada uma das adaptações que mais trazem características aproximadas à obra de Carroll, devido à preocupação da produtora em manter o estilo original, há mudanças perceptíveis no desenvolvimento do enredo da animação, como podemos observar logo na primeira cena. (CAROLINA, 2021, p. 56).

Já o filme de Jan Švankmajer adota um estilo profundamente surrealista e perturbador, ele é direcionado para o público adulto, e possui um tom sombrio que efetivamente cria uma atmosfera de pesadelo, como por exemplo o jardim da rainha ser um sótão escuro cheio de lençóis, o Coelho Branco cortar as cabeças dos guardas, do Chapeleiro e da Lebre, o filme não possui músicas, a trilha sonora é composta por barulhos e ruídos, apenas tem música nos créditos do filme.

Ambos os filmes são animações, porém o filme da Disney é uma animação 2D bem colorida e com personagens cartunizados, já no lado oposto, Neco z Alenky é uma animação *stop-motion* com duas atrizes humanas, Alice e sua irmã, e os outros personagens são bonecos e ou formados por objetos, por exemplo, citados anteriormente, a Rainha e o Rei de Copas que são cartas de baralho.

Além disso, diferente do filme da Disney, os personagens falam e têm voz própria, em Neco z Alenky apenas Alice tem voz e ela narra e fala pelos personagens do filme.

No filme da Disney tem a cena dos jardineiros pintando as rosas, mas na película de Švankmajer não, mas como citado no tópico anterior, a cena adicionada tem tanto impacto



quanto a cena das rosas, já que ambas mostram como a Rainha é autoritária, raivosa e severa. Já o jogo de croqué é bem similar, já que apenas Alice e a Rainha jogam o jogo, porém diferente do jogo da Disney, que é armado contra a Alice, onde Rainha sempre ganha, em *Neco z Alenky* dá a entender que a Rainha errou sua tacada, denotando uma falha honesta de habilidade. E, apenas no filme da Disney, há uma cena onde o guarda falha em pegar a bola da Rainha, o que resulta em sua execução imediata.

Além disso, em ambas as adaptações ocorre uma confusão no jogo, no filme da Disney é quando o Gato de Cheshire vai irritar a rainha e na película de Švankmajer os animais, o flamingo de papel e o ouriço de almofada de alfinetes, viram animais reais, mesmo no caso dos flamingos virando galinhas ao invés de flamingos de verdade.

Também é interessante notar que o filme da Disney explora temas mais leves, como o fato da condenação a morte ser minimizada. O foco está em mensagens positivas e aventuras fantásticas. Já em *Neco z Alenky* abrange temas mais sombrios e psicológicos. O filme explora a natureza surreal e muitas vezes assustadora dos sonhos e pesadelos, tocando em temas como o inconsciente e a inquietação psicológica de Alice.

A versão da Disney mantém uma narrativa mais linear e convencional, com um enredo claro centrado na busca de Alice para voltar para casa. *Neco z Alenky* mantém uma narrativa não linear e é mais direcionada para as experiências perturbadoras de Alice em um ambiente surreal e distorcido.

#### **6.4 O que há entre as Alices?**

"Cada narrativa que você cria diz para o público: *'eu acredito que a vida é assim'*. Cada momento deve estar preenchido por sua convicção sincera ou sentimos o cheiro da falsidade." (MCKEE, 2017, p. 73). Uma coisa interessante nessa citação de McKee, é que uma narrativa boa é escrita quando os autores escrevem com suas ideias. As três obras buscam contar a mesma história, mas possuem particularidades e escolhas de cada autor e isso torna cada história única.

"Alice no País das Maravilhas" é uma história que se desdobrou em várias interpretações ao longo do tempo. O livro original, escrito por Lewis Carroll, é uma literatura marcada com seu estilo literário *nonsense* e absurdo, que desafia as convenções narrativas. O país das maravilhas é um lugar de coisas inexploradas, onde o inimaginável se torna possível, e os personagens peculiares oferecem uma visão única da imaginação de Carroll.

Por outro lado, a adaptação da Disney, "Alice no País das Maravilhas", trouxe uma nova dimensão à história. A Disney manteve o espírito fantasioso do livro, mas deu a ele uma narrativa mais linear e coesa, tornando-a mais adequada para um público infantil, visto que a animação é um veículo mais acessível para a transmissão da narrativa. Nesse filme, além do país das maravilhas ser recriado com um visual colorido e vibrante, a trilha sonora musical adiciona mais encanto à aventura de Alice. Os personagens, embora excêntricos, são apresentados de forma mais acessível e mais diretos.

Já em "Neco z Alenky" oferece uma visão única e sombria do País das Maravilhas. Destinado para um público mais adulto, o filme mergulha nas profundezas do subconsciente no sonho de Alice, transformando a história em um pesadelo visual. O mundo é perturbador, cheio de objetos reais e bonecos. Os personagens são retratados de maneira bizarra e sinistra, contribuindo para uma atmosfera que traz inquietude ao espectador.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho pretendeu compreender por meio da análise comparativa de três histórias de “Alice no País das Maravilhas” para entender como se dá a construção de cada storytelling, por meio do método 3-Way Comparisons e da metodologia comparativa de Propp no livro *Morfologia do Conto*.

Para atingir o objetivo de apresentar para aqueles que iniciam na escrita, apresentando de que por meio de métodos de análise de storytelling para analisar as histórias de Alice foram observados os métodos que cada autor utiliza para influenciar como o mundo na história é interpretado, como os personagens são caracterizados, os temas abordados, o público-alvo, o estilo narrativo e o meio de expressão escolhido.

O livro de Carroll é uma obra literária clássica que desafia a lógica e a realidade, deixando espaço para a imaginação do leitor. O filme da Disney é uma adaptação que torna a fantasia da história original mais palpável. “Neco z Alenky” é uma interpretação cinematográfica sombria e surreal que explora aspectos psicológicos da história de Alice.

Sendo assim, as técnicas de análise comparativa, fundamentadas em teorias de storytelling, especialmente nas abordagens de Vladimir Propp e nas contribuições de Robert McKee, proporcionaram uma base sólida para a avaliação crítica das obras estudadas.

De certa forma, foi complicado analisar o storytelling de Alice, por ser uma história complexa e muitas vezes não linear, mas foi interessante descobrir mais sobre cada obra e como cada uma possui um jeito único de contar a mesma história. Como citei no começo deste trabalho, como escritora iniciante, adoro a história de Alice.

Por fim, proponho em pesquisas futuras, que mais capítulos e trechos das histórias para análises mais profundas, além de mais aprofundamento nas especificações na metodologia de Propp na análise.

## REFERÊNCIAS

'Alice's Adventures Under Ground', the original manuscript version of *Alice's Adventures in Wonderland*. **British Library Online**. Christ Church College, Oxford, Oxfordshire. 1862-64, Disponível em:

<https://www.bl.uk/collection-items/alices-adventures-under-ground-the-original-manuscript-version-of-alices-adventures-in-wonderland>. Acesso em: 9 jun. 2023.

Alice Liddell: conheça a verdadeira Alice no País das Maravilhas: A história contada para a pequena Alice Liddell e suas irmãs durante um passeio de barco se tornaria imortal para literatura infantil. **Dark Blog Site**. Fábulas Dark, Lançamento. 28 ago. 2019, Disponível em: <https://darkside.blog.br/alice-liddell-conheca-a-verdadeira-alice-no-pais-das-maravilhas/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

AMORIM, L; RICHARTZ, T. Um Olhar Feminino Na Direção Cinematográfica: Análise Comparativa De Duas Versões Do Filme “O Estranho Que Nós Amamos” (1971, 2017). **Revista Entrelinhas**, Minas Gerais, vol. 12, n. 2, 02 dez. 2018.

CARROLL, Lewis. **Alice** - Coleção Clássicos Zahar - Comentada e Ilustrada: Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho. Edição comentada e ilustrada. Rio de Janeiro: Clássicos Zahar, 2013.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1949.

CHERRY, Brigid. **Dark wonders and the Gothic sensibility**: Jan Svankmajer, *Neco z Alenky* (Alice, 1987). Site Kinoeye. 2002, Disponível em: <https://www.kinoeye.org/02/01/cherry01.php>. Acesso em: 19 jun. 2023.

CROWTHER, Bosley. The SCREEN IN REVIEW; Disney's Cartoon Adaptation of 'Alice in Wonderland' Arrives at Criterion. **The New York Times Online**. Resenha de: Alice (1951), 30 jul. 1951. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1951/07/30/archives/the-screen-in-review-disneys-cartoon-adaptation-of-alice-in.html>. Acesso em: 10 jun 2023.

FERREIRA, Ana Carolina. **De Lewis Carroll à Disney**: Adaptação e Ideologia em Alice No País Das Maravilhas (1951). 2021. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Letras) - Centro de Ciências Humanas e Letras, Campus Universitário Poeta Torquato Neto da Universidade Estadual do Piauí, Piauí. 2021.

FLICIDADE, Janaína; SCHLICKMANN, M. S. Pereira. *Storytelling* para desenvolver leitura e escrita: uma experiência desenvolvida durante a pandemia. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano. 06, Ed. 10, Vol. 01, pp. 96-135. Out 2021, Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/storytelling>. Acesso em: 20 jun. 2023.

FRANCO, Max. **Storytelling como metodologia ativa**. Site Plataforma Solution. 2 ago 2022, Disponível em: <https://plataformasolution.com.br/blog/storytelling-como-metodologia-ativa/>. Acesso em: 07 jun. 2023.

FORTUNATO, Ederli. **A história por trás de Alice no País das Maravilhas**. Site Omelete. 4 jul 2015, Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/a-historia-por-tras-de-alice-no-pais-das-maravilhas>. Acesso em: 08 jun. 2023.

HAMZE, Amélia. **O momento mágico de contar histórias**. Site Brasil Escola. 2009, Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/gestao-educacional/o-momentomagico-de-contar-historias.htm>. Acesso em: 30 mai. 2023.

HOBERMAN, James. Life Could be a Dream (if Your Name Is Alice). **The New York Times Online**. Resenha de: Alice (1988), 18 mai. 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/05/18/movies/homevideo/jan-svankmajers-alice-released-on-dvd.html>. Acesso em: 15 jun 2023.

JACARANDÁ, Diana. **Análise comparativa entre a obra Alice No País Das Maravilhas (1865) De Lewis Carroll E A Adaptação Cinematográfica Alice In Wonderland (2010) De Tim Burton**. 2018. Monografia (Letras Português-Francês) - Campus Binacional do Oiapoque da Universidade Federal do Amapá, Amapá. 2018.

JAMES, Caryn. Review/Film; an 'Alice' for adults. **The New York Times Online**. Resenha de: Alice (1988), 3 ago. 1998. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1988/08/03/movies/review-film-an-alice-for-adults.html>. Acesso em: 15 jun 2023.

LANCELYN, Roger. **Lewis Carroll**. Site Britannica. Biography. 20 jul 1998, Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Lewis-Carroll>. Acesso em: 08 jun. 2023.

MARCELLO, Carolina. **Alice no País das Maravilhas: resumo e análise do livro**. Site Cultura Genial. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/livro-alice-no-pais-das-maravilhas-lewis-carroll/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

MARJORIE, Kimberly. **Alice No País Das Transgressões: O Texto De Carroll (1865) E Os Filmes De Švankmajer (1988) E Burton (2010)**. 2013. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária) - Centro Universitário Campos de Andrade, Curitiba. 2013.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. 1.ed. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

MCSILL, James. **5 Lições de Storytelling**: O Bestseller. 1.ed. São Paulo: DVS, 2017.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O guia completo do storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

PURVES, Berry. **Stop-Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Porto Alegre: Copymarket.com, 2001.

RICHARD, Williams. **Manual de animação**. São Paulo: Senac, 2016.

ROMERO, Heitor. **O Pesadelo de Alice**. Site Cineplayers. Resenha de: Alice (1988), 2017. Disponível em: <https://www.cineplayers.com/criticas/alice>. Acesso em: 14 jun 2023.

SALES, M. Bevenuta. **A Transposição da Aridez em *Vidas Secas*: Do Livro Ao Filme**. 2011. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Letras) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, Paraíba. 2011.

SERPA, Miguel. **Alice no País das Maravilhas (1951)**. Site Medium. 20 abr 2018, Disponível em: <https://medium.com/@migdomserpa/alice-no-pa%C3%ADs-das-maravilhas-1951-975a62e8b7a9>. Acesso em: 07 jun. 2023.

ŠVANKMAJER, JAN. [Entrevista publicada em 16 de junho de 2010, na Internet]. Disponível em: <http://www.electricsheepmagazine.co.uk/2011/06/14/interview-with-jan-352vankmajer/>. Acesso em: 17 jun 2023.

SUSMAN, Gary. **'Alice in Wonderland': 13 Things You (Probably) Didn't Know About the Disney Classic**. Site MovieFone. 27 jul 2016, Disponível em: <https://www.moviefone.com/news/alice-in-wonderland-disney-facts/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

VIEIRA, Dimitri. **O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller**. Site Rockcontent. 14 abr 2023, Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-storytelling-guia-para-voce-dominar-a-arte-de-contar-historias/>. Acesso em: 21 jun. 2023.

VINICIUS, Paulo. **Alice no País das Maravilhas (animação Disney)**. Site Ficções Humanas. Abr 2019. Disponível em: <https://www.ficcoeshumanas.com.br/post/alice-no-pa%C3%ADs-das-maravilhas-anima%C3%A7%C3%A3o-disney>. Acesso em: 01 jul. 2023.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor**. São Paulo: Aleph, 2015.