

2.3 TRADUÇÕES E ADAPTAÇÕES: LIVROS, FILMES E GAMES

Em 1890, depois de ter publicado *Através do Espelho* e também os manuscritos com que havia presenteado a menina Liddell, Carroll fez a que seria a primeira das inúmeras adaptações de sua obra: *The Nursery "Alice"*, uma versão de *Alice no País das Maravilhas* para crianças de zero a cinco anos, com vinte das ilustrações originais de Tenniel e uma nova capa ilustrada por E. Gertrude Thomson (uma amiga de Carroll).¹

No prefácio da obra, dirigido a “qualquer mãe”, o autor afirma ter razões para acreditar que

Alice no País das Maravilhas tem sido lido por centenas de crianças inglesas, entre cinco e quinze, também por crianças entre quinze e vinte e cinco, e ainda por crianças entre vinte e cinco e trinta e cinco (...) Minha ambição agora é ser lido por crianças de zero a cinco anos.²

Essa versão, além de iniciar por um inconfundível “*Once upon a time*”, traz a história recontada em capítulos mais curtos, com menos descrições e diálogos mais enxutos. Chama a atenção, ainda, o uso de recursos gráficos como o itálico, que simulam a modalização da voz, e a presença de ilustrações coloridas e ampliadas.

¹ A edição está disponível na web em <http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/> Acesso em: 30 jul. 2011.

² Tradução livre. No original: “I HAVE reason to believe that Alice’s Adventures in Wonderland has been read by some hundreds of English Children, aged from Five to Fifteen: also by Children, aged from Fifteen to Twenty-five: yet again by Children, aged from Twenty-five to Thirty-five: and even by Children—for there are such—Children in whom no waning of health and strength, no weariness of the solemn mockery, and the gaudy glitter, and the hopeless misery, of Life has availed to parch the pure fountain of joy that wells up in all child-like hearts—Children of a ‘certain’ age, whose tale of years must be left untold, and buried in respectful silence. And my ambition now is (is it a vain one?) to be read by Children aged from Naught to Five.”

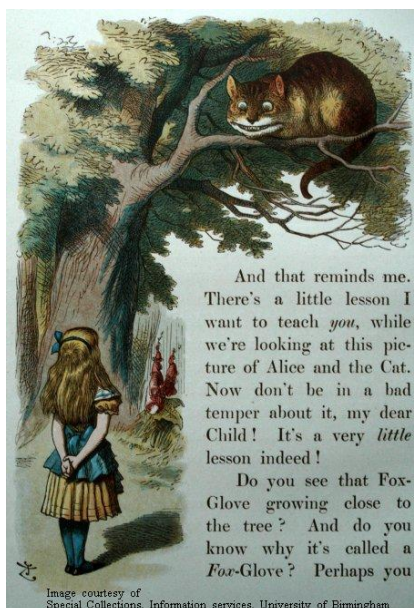


Figura 1 - Página de *The Nursery Alice*, com ilustração colorida de Tenniel

Outro aspecto digno de nota, este textual, é o diálogo mais constante do narrador com o leitor, também simulando a contação de histórias e a oralidade, já que *The Nursery Alice* é um livro para ser contado à criança, não necessariamente lido.

So this time the Cat vanished quite slowly, beginning with the tail, and ending with the grin. Wasn't *that* a curious thing, a Grin without any Cat? Would you like to see one ?

If you turn up the corner of this leaf, you'll have Alice looking at the Grin: and she doesn't look a bit more frightened than when she was looking at the Cat, *does she?*³

³ Disponível na web em <http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/tna_ch01.html>. Acesso em: 30 jul. 2011. O texto foi mantido no original por sua importância como documento histórico.

As ilustrações, por sua vez, tornaram-se ainda mais vivas e nítidas com suas cores, a ponto de, inclusive, serem utilizadas na versão do livro para iPad quando Chris Stephens recriar digitalmente o clássico de Carroll, mais de cem anos depois. É interessante, também, observarmos quais as ilustrações foram escolhidas para figurar na obra (e adiante compararmos com as ilustrações das versões para iPad): o coelho olhando para o relógio, no capítulo I; Alice com a garrafinha de “beba-me” e depois Alice esticada, no capítulo II (note como é importante para a obra essa ilustração, que complementa a informação dada por Carroll, tornando-a visual); Alice nadando com o camundongo no mar de lágrimas, no capítulo III; Alice com o Dodô, no capítulo IV; o lagarto Bill sendo arremesado da chaminé, no capítulo V; Alice com um enorme cachorro (ela é que está pequena), no capítulo VI; Alice com a lagarta fumando narguilé, no capítulo VII; Alice na casa da duquesa e Alice embalando o porco, no capítulo VIII, chamado nesta versão de “The Pig-Baby”; Alice com o gato de Cheshire (reproduzida anteriormente) e o gato desaparecendo, no capítulo IX; Alice com o chapeleiro e a Lebre de Março, no capítulo X; as rosas sendo pintadas de vermelho e Alice com a rainha, no capítulo XI; Alice com a duquesa e Alice com o grifo, no capítulo XII. A propósito, observe como Carroll apresenta o grifo nessa versão e compare com sua apresentação na versão original:

Alice in Wonderland: They very soon came upon a Gryphon, lying fast asleep in the sun. (If you don't know what a Gryphon is, look at the picture.)⁴

The Nursery Alice: So this time the Cat vanished quite slowly, beginning with the tail, and ending with the grin. Wasn't *that* a curious thing, a Grin without any Cat? Would you like to see one?⁵

No capítulo XIII, temos uma bela ilustração de Alice derrubando os membros do pequeno júri (reproduzida a seguir). Aqui podemos ver bem o rosto e a expressão inalterável de Alice. Por fim, no capítulo XIV, há a célebre ilustração das cartas voando sobre Alice.

⁴ Disponível em: <<http://ebooks.adelaide.edu.au/c/carroll/lewis/alice/chapter9.html>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

⁵ Disponível em: <http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/tna_ch12.html>. Acesso em: 10 jan. 2012.



Figura 2 - Ilustração colorida de Tenniel

A adaptação feita por Carroll prenunciava um dos livros mais traduzidos, adaptados e representados em outras mídias da história literária. Na verdade, as traduções surgiram logo, mesmo antes da publicação de *The Nursery Alice*: em 1869 foram lançadas traduções em alemão (por Antonie Zimmermann) e francês (por Henri Bué); em 1870, em sueco (por Emily Nonnen); em 1872, em italiano (por Teodorico Pietrocola Rossetti); em 1875, em dinamarquês (por Maries Hændelser i Vidunderlandet); em 1887, em holandês (por Eleonora Mann).⁶

No Brasil, a primeira tradução é de Monteiro Lobato, publicada em 1938. O prefácio de Lobato para a edição, aliás, é muito curioso e vale ser reproduzido.

Sessenta e tantos anos atrás um professor de matemática de Oxford, muito amigo das crianças, fez um passeio de bote pelo rio Tamisa com três meninas. Para diverti-las foi inventando uma história de que elas gostaram muito.

Chegando em casa, teve a ideia de escrever essa história – e assim nasceu para a biblioteca infantil universal uma obra prima – “Alice in Wonderland”.

Ficou famoso o livro entre os povos de língua inglesa. Foi traduzido por toda a parte. Seu autor imortalizou-se.

Hoje aparece em português. Traduzir é sempre difícil. Traduzir uma obra como a de Lewis Carroll, mais que difícil, é difícilíssimo. Trata-se do

6

Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Translations_of_Alice%27s_Adventures_in_Wonderland>. Acesso em: 04 jan. 2012.

sonho duma menina travessa – sonho em inglês, de coisas inglesas, com palavras, referências, citações, alusões, versos, humorismo, trocadilhos, tudo inglês, -- isto é, especial, feito exclusivamente para a mentalidade dos inglesinhos.

O tradutor fez o que pôde, mas pede aos pequenos leitores que não julguem o original pelo arremedo. Vai de diferença a diferença das duas línguas e a diferença das duas mentalidades, a inglesa e a brasileira. (...)

As crianças brasileiras vão ler a história de Alice por artes de Narizinho. Tanto insistiu esta menina em vê-la em português (Narizinho ainda não sabe inglês), que não houve remédio, apesar de ser, como dissemos, uma obra intraduzível.⁷

Mais do que deixar evidente a importância que a obra já havia adquirido à época, Lobato antecipa diversas questões importantes sobre a tradução ao expressar toda a sua angústia com uma história feita, segundo palavras dele, para “a mentalidade dos inglesinhos”. Vale retomar, neste ponto, alguns conceitos fundamentais sobre tradução à luz da literatura comparada, disciplina que vê a tradução literária como uma das possíveis versões de um texto original.

É a realização de uma possibilidade de ser do texto original que a tradução se encarrega de concretizar. Dessa forma, o texto traduzido remete constantemente ao anterior e se converte em seu “outro”. Nesse contexto, a questão fundamental proposta pela tradução literária é a alteridade e não a semelhança. Não cabe ao texto traduzido ser idêntico, como reprodução fiel do texto primeiro, mas deve ser a concretização de uma das possibilidades que aquele determinado texto tinha de ser. Poderíamos dizer, então, que cada texto traz em si as suas possíveis traduções. (CARVALHAL, 2003, p. 227).

Rodrigues chama a atenção para a distinção que se faz entre tradução “palavra por palavra” e “sentido por sentido”, que Susan Bassnett-McGuire afirma ter sido “estabelecida entre os romanos e que continua a ser uma questão debatida, de uma maneira ou de outra, até o presente” (apud RODRIGUES, 2000, p. 15). A distinção poderia sugerir uma linha demarcatória clara entre um e outro estilo, mas a questão da tradução, sabe-se hoje, é muito mais complexa do que uma questão linguística. O próprio conhecimento do estrangeiro, conforme salientam Machado & Pegeaux, intervém do início ao fim no processo de tradução: “uma avaliação da dimensão estrangeira de toda e qualquer tradução permite compreender que o problema essencial da tradução é o da sua passagem e da sua aceitação pela cultura que a recebe” (2001, p. 26). A tradução, assim, é uma forma de leitura, uma leitura dupla, por ser “parte de uma literatura estrangeira escrita, reescrita numa outra língua, e ser também uma imagem do

⁷ Tomamos a liberdade de atualizar a ortografia do texto de Lobato de acordo com o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa. Prefácio disponível em: <<http://naogostodeplagio.blogspot.com/2010/04/lobato-tradutor-de-alice.html>>. Acesso em: 03 jan. 2012.

estrangeiro, mas reinterpretada” (2001, p. 25).

Dessa forma, a tradução de um texto como *Alice*, repleto de referências vitorianas, demarcadas em determinado tempo e espaço, exige do tradutor, mais do que um esforço linguístico, um esforço de alteridade cultural – e foi essa complexidade que notou Lobato já em sua primeira tradução do clássico, nos anos 30. Alguns tradutores contemporâneos têm, inclusive, se denominado adaptadores da obra, não tradutores (Nicolau Sevckenko em edição para Scipione de 1993, por exemplo). Lauro Maia Amorim, entretanto, em estudo sobre as traduções de *Alice*, identifica no trabalho de tradutores como Uchoa Leite e Ana Maria Machado verdadeiros exercícios de adaptação, especialmente para fazer jus aos diversos jogos de linguagem de *Alice*:

a tradução de Uchoa Leite desempenha um papel fundamental ao assegurar uma reescritura que seria condizente com o lugar que Lewis Carroll ocupa, atualmente, nas discussões acadêmicas quanto à sua sensibilidade em ter criado mundos cujo sentido é o não-sentido que faz sentido, o *nonsense* como jogo de linguagem. O que é ainda mais interessante é o fato de que os jogos de linguagem são efetivamente explorados na tradução de Ana Maria Machado, cujo trabalho, no entanto, não estabelece nenhuma relação explícita com o público acadêmico. (AMORIM, 2005, p. 159).

Vista assim, a tradução é mais do que uma via de acesso ao universo literário, e sim um reconhecimento dependente do sistema que irá acolhê-lo. Nesse sentido, a “deformação”, que seria um critério negativo de avaliação, passa a ser entendida como natural e necessária (CARVALHAL, 2003).

Há casos, entretanto, em que a tradução dá lugar a uma “condensação”. Nesses casos, a adaptação envolve não apenas um tradutor, mas também um editor que irá escolher não só a melhor palavra, mas também as cenas mais ou menos adequadas para o público da edição que está preparando. O critério, nesses casos, não é mais o literário, e sim o comercial.

Segundo Amorim (2005), Ana Maria Machado, por exemplo, assume um discurso efetivamente crítico em relação às chamadas “adaptações”, referindo-se a elas no sentido de “condensação”, em que a preocupação do adaptador é direcionada para a história ou tema geral da narrativa, não para aspectos formais ou estilísticos da obra, aspectos esses tão importantes para que Carroll seja considerado um autor que vai além do rótulo de escritor infanto-juvenil, como vimos nos capítulos anteriores.

Daniel Pennac, ao defender o direito do leitor de pular páginas, também condena a simplificação de obras clássicas:

um grande perigo espreita os leitores, se não decidem por si mesmos por aquilo que está à disposição, pulando as páginas de sua escolha: outros o farão no lugar deles. Outros se armarão das grandes tesouras da imbecilidade e cortarão tudo que julgarem “difícil” demais para eles. Isso dá resultados assustadores. *Moby Dick* ou *Os miseráveis* reduzidos a resumos de 150 páginas, mutilados, estragados, raquíticos, mumificados, reescritos para eles numa linguagem famélica que se supõe ser a deles. Um pouco como se eu me metesse a redesenhar *Guernica* sob o pretexto de que Picasso tivesse jogado ali traços demais para um olho de doze ou treze anos. (1998, p. 143).

Na verdade, a própria adaptação de Carroll, *The Nursery Alice*, buscou “condensar”, à medida que transformou as 27500 palavras de *Alice no País das Maravilhas* em algo em torno de 7 mil palavras na versão para crianças pequenas⁸. Mas a partir da segunda metade do século XX, em especial depois do grande sucesso do filme produzido pela Walt Disney e com o texto original tendo caído em domínio público⁹, foram produzidas inúmeras adaptações, para os mais variados públicos e com os mais variados formatos, a ponto de hoje vermos uma profusão de versões para *Alice* sem nem mesmo menção ao nome de Carroll, misturando *Alice* a contos de fada tradicionais.¹⁰

Só no site da Livraria Saraiva, por exemplo, temos 57 edições de *Alice no país das maravilhas* à venda, enquanto na Amazon.com são mais de 5 mil edições de *Alice in Wonderland* disponíveis, incluindo 263 edições para Kindle e 13 versões em áudio.¹¹ De modo geral, podemos dividir essas edições em dois grandes grupos, as reedições do texto original de Carroll e as adaptações, com recortes, mudanças no enredo, misturas de cenas e personagens dos dois livros.

Nas adaptações deste segundo grupo, o que permanece, quando muito, é o que Roland Barthes, no clássico artigo “Análise estrutural da narrativa”, chama de cenas nucleares. Nesse artigo, uma tentativa estruturalista de definir funções para a narrativa, Barthes chegará a duas grandes classes, as “funções” e os “índices”, a primeira

⁸ Disponível em: <<http://www.amazon.com/Nursery-Alice-Lewis-Carroll/dp/1904808425>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

⁹ Como em outros países, no Brasil os direitos autorais duram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor. Obras cujo direito autoral já se esgotou são consideradas de domínio público.

¹⁰ Por exemplo, duas edições da Ciranda Cultural disponíveis em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/produto/3698362/alice-no-pais-das-maravilhas-col-livros-charmosos/>> e <<http://www.livrariasaraiva.com.br/produto/3440540/alice-no-pais-das-maravilhas-livro-sonoro-de-contos-classicos/>>. Acesso em: 04 jan. 2012.

¹¹ Disponível em: <http://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_ss_i_0_5?url=search-alias%3Dstripbooks&field-keywords=alice+in+wonderland&x=0&y=0&sprefix=alice>. Acesso em: 04 jan. 2012.

responsável pelo desenrolar da história, pelos acontecimentos, e a segunda pela criação do ambiente necessário para que se dê a história. Dentro das “funções” o autor ainda identificará duas subclasses, pois nem todas as suas unidades têm a mesma importância, algumas sendo verdadeiras articulações da narrativa e outras não fazendo mais do que preencher o espaço narrativo. Às primeiras funções dá-se o nome de “núcleo” e, às segundas, o nome de “catálise”, sendo estas ações relacionadas a alguma função nuclear da mesma forma que numa frase os complementos associam-se ao núcleo do sujeito ou do predicado: “para que uma ação seja cardinal, é suficiente que a ação à qual se refere abra (ou mantenha, ou feche) uma alternativa consequente para o seguimento da história” (1973, p. 32). Em oposição, entre duas destas funções cardinais, ou nucleares, é possível dispor de diversas notações que se aglomeram em torno do núcleo sem modificar-lhe a natureza alternativa.

Trazendo tais conceitos para as adaptações de Alice, percebe-se claramente a presença de algumas cenas nucleares que lembram o romance de Carroll – como a queda na toca do coelho, o encontro com a Lebre de Março, com o Gato de Cheshire e o jogo de críquete com a Rainha de *Alice no País das Maravilhas*; a conversa com as flores, o encontro com Twedledee e Twedledum e o jogo de xadrez de *Através do Espelho* –, mas perde-se o trabalho estético e os jogos de linguagem, fundamentais no texto.

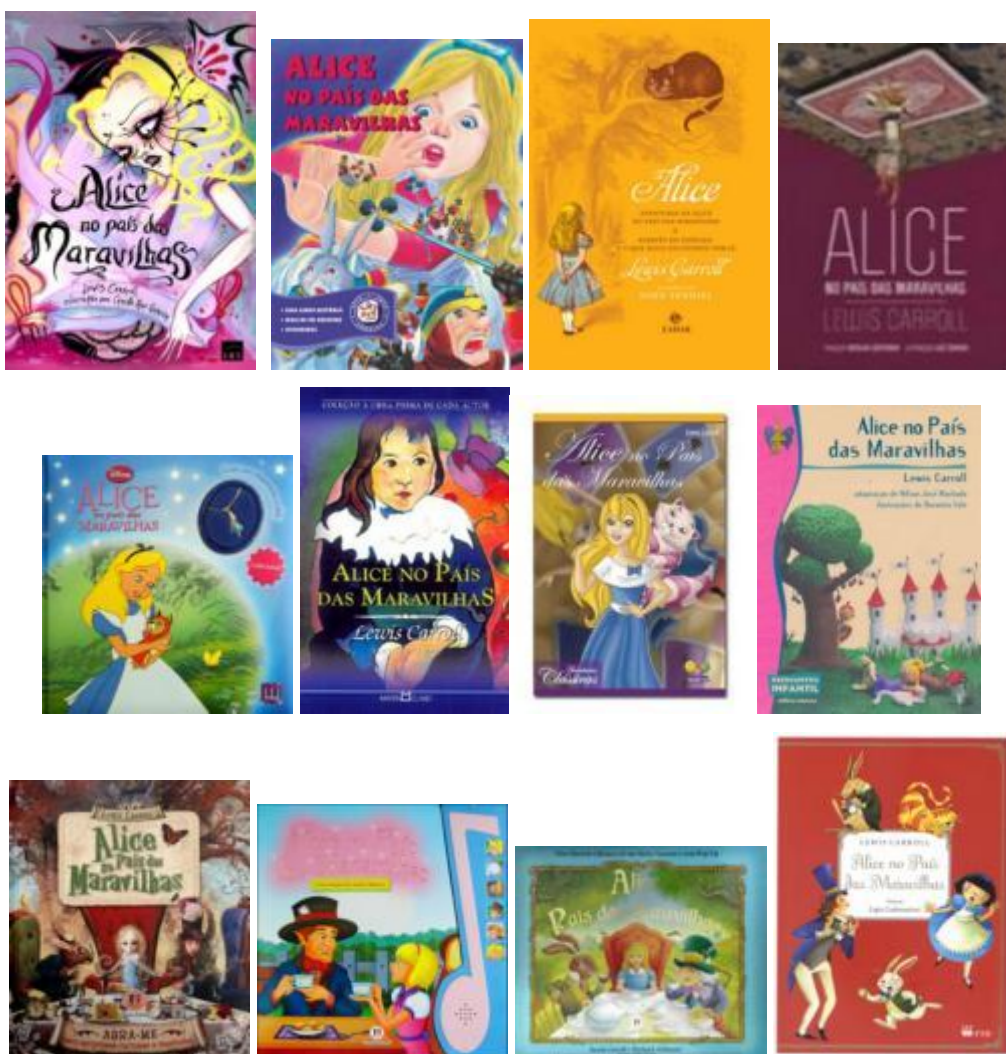
Além disso, como vimos nos capítulos anteriores, os livros de Alice tornaram-se reconhecidos não apenas pelo texto, mas também pelas ilustrações de Tenniel, que complementam e potencializam o texto de Carroll. Em muitas dessas adaptações, porém, a concepção visual é redefinida, reelaborada, transformada. Quando permanece, o trabalho de Tenniel é ou substituído por uma nova concepção gráfica ou resumido a apenas algumas ilustrações (lembrando que na primeira edição havia 37 ilustrações de Tenniel).

Mariana Benevit (2010), em belo estudo sobre as edições de *Alice no País das Maravilhas* disponíveis no mercado editorial brasileiro, observa uma recorrência da publicação de Alice em meio a coleções (seja de clássicos, como no caso da Martin Claret, seja de contos de fadas, como na da Escala Educacional). É comum, nesses casos, que o trabalho do editor se sobreponha ao do autor, optando aquele por adaptações ao invés de traduções, ou do ilustrador, com *layout* e desenhos próprios. Em relação ao público-alvo, a autora percebeu que as edições evitam divisões em faixas etárias, optando por direcionar, através do *design*, um público de maior ou menor

proeficiência para a leitura:

leitores iniciantes necessitam de livros com muitas cores e imagens, com menor texto – configurado de modo a permitir uma fácil apreensão do que está escrito. Leitores experientes, por outro lado, terão maior facilidade em lidar com páginas com bastante texto, sem a necessidade de imagens para realizar o acompanhamento. Percebemos, assim, que, mais do que um elemento decorativo, as ilustrações consistem em partes fundamentais para os leitores menos proeficientes, que necessitam destas para estabelecer associações com as palavras. (2010, p. 106).

Para demonstrar essa variedade, vejamos um mosaico com capas de livros encontrados no catálogo *online* do site de uma livraria brasileira.





Tamanha variedade revela a grande popularidade de *Alice*. E muito dessa popularidade se deve, sem dúvidas, às adaptações cinematográficas da obra, afinal o cinema, como bem sintetiza Jameson, é a primeira forma de arte nitidamente midiática: “a forma de arte dominante do século XX não era de modo algum a literatura – nem mesmo a pintura ou o teatro ou a sinfonia –, mas sim a nova arte, a única na história a ser inventada no período contemporâneo que é o cinema” (1996, p. 92).

E é curioso notarmos que a história de *Alice no País das Maravilhas* nessa mídia é muito anterior à célebre adaptação de Walt Disney, se confundindo com a própria história do cinema.

A primeira adaptação data do longínquo ano de 1903¹², apenas oito anos depois da primeira exibição pública do cinematógrafo pelos Irmãos Lumière. Trata-se de um curta com pouco menos de nove minutos, naturalmente em preto e branco e sem som. O filme, dirigido por Cecil M. Hepworth e Percy Stow, apoia-se em texto exibidos antes das cenas, funcionando as cenas, na verdade, como ilustrações.

A primeira cena, reproduzida abaixo, mostra Alice (interpretada por May Clark) deitada e um coelho, nitidamente uma pessoa fantasiada, passando pela tela e entrando num buraco, onde Alice cai. A seguir os dois atravessam por uma espécie de túnel horizontal (que em nada lembra a verticalidade da queda descrita por Carroll), e chegam a uma pequena porta, menor que o coelho e que Alice. Como no livro, ela pega a chave, percebe que não passará pela porta, bebe um líquido e diminui. É surpreendente para um filme do começo do século XX, diga-se de passagem, o efeito de Alice diminuindo.

¹² Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=zeIXfdogJbA>>. Acesso em: 06 jan. 2012.



Figura 3 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903)

Na cena seguinte, muito rápida, talvez porque o microfilme original esteja danificado, Alice encontra um cachorro enorme. Adiante, temos uma cena muito interessante, de Alice dentro da casinha com a mão para fora (reprodução abaixo). Esta cena procura reproduzir a ilustração original de Tenniel, numa tentativa de adaptação “fiel” claramente ingênua, de uma época em que o cinema ainda estava descobrindo sua linguagem e sua estética.



Figura 4 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903)

A cena seguinte reproduz o encontro com a Duquesa, com direito à cozinheira

que joga pratos nas duas e ao bebê, que é retirado por Alice da casa. Já no pátio, o bebê transforma-se em porco diante dos olhos do espectador (graças aos já utilizados efeitos de edição, aqui com recortes literais nos negativos). A seguir, Alice encontra o Gato de Cheshire num esforço de efeito especial admirável, pois o filme de um gato é inserido em meio ao filme original, entre as árvores, conforme reprodução a seguir. Evidentemente não temos aqui a doçura do gato de Walt Disney, nem mesmo o sorriso do gato de Tenniel, mas a simples menção ao Gato demonstra a importância da cena para a obra e a tentativa de reproduzir o livro da forma mais “fiel” possível.



Figura 5 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903)

A cena seguinte é de Alice sentada com a Lebre e o Chapeleiro, no famoso Chá Maluco. Eles movimentam-se, parecem discutir, até que a menina deixa a cena. Um texto informa ao espectador que Alice encontrará as cartas da Rainha, e na cena seguinte surge uma fileira de crianças fantasiadas de cartas de baralho passando por Alice até ela encontrar o Rei e a Rainha. Alice discute com a Rainha, que gesticula para um garoto com um machado (referência ao “cortem a cabeça dela!”) e a seguir as crianças vestidas de baralho correm atrás de Alice, numa alusão à ilustração final de Tenniel, quando as cartas voam em direção à protagonista.



Figura 6 - Cena do curta *Alice in Wonderland* (1903)

A última cena é da menina acordando em seu bosque, no mesmo cenário do começo, quando ela encontrara o Coelho.

Fizemos questão de nos deter um instante nessa obra tão incipiente porque adiante faremos uma comparação entre as versões para iPad de *Alice*, feitas no mesmo ano de lançamento do aparelho, com essa versão fílmica, pois se pensarmos no quanto a linguagem do cinema e suas potencialidades evoluíram ao longo de cem anos e projetarmos essa evolução para aparelhos digitais como os *tablets*, entenderemos a importância e o potencial do livro digital para as próximas décadas e as próximas gerações.

Voltando às adaptações cinematográficas, ainda antes da célebre versão em desenho animado de Walt Disney há pelo menos outras dez versões filmadas da obra¹³, sendo pelo menos duas dignas de nota neste estudo. A primeira é um longa (em torno de uma hora de duração) dirigido por W.W. Young ainda em 1915. Seria interessante, a propósito, um estudo comparando a versão de 1903 com esta, quando os conceitos de atuação, roteiro, edição e cenário estão muito mais maduros. A própria adaptação, aqui, não se limita ao texto “original” de Carroll, incluindo cenas como a de Alice conversando com a mãe antes de ir para o pátio com a irmã.

Tal evolução fica ainda mais evidente em 1933, numa nova versão de *Alice*, esta com som, dirigida por Norman Z. McLeod. Aqui cenários e figurinos são mais

¹³ Gardner, na edição de *Alice Comentada* (2002, p. 298), apresenta uma extensa lista de filmes relacionados à *Alice*, fornecida por David Schaefer, estudioso de Carroll.

elaborados, bem como a presença da trilha sonora e de canções dá uma aparência mais “moderna”, digamos assim, para o filme.



Figura 7 - Alice dirigido por Norman Z. McLeod (1933)

É interessante notar, ainda, que na obra de McLeod há uma mescla de filme com animação, como a desenvolvida para representar a história da Morsa e do Carpinteiro, contada por Tweedledum e Tweedledee. A propósito, essa história, bem como a presença de Tweedledum e Tweedledee, remetem ao segundo livro, *Através do espelho*, mas neste longa já há uma junção das duas obras em uma só, com o título de *Alice no país das maravilhas*.¹⁴



Figura 8 - Figura 52 - Alice de 1933 utiliza também animações

¹⁴ De certo há outras versões, como a dirigida por Bud Pollarod em 1931, mas o objetivo dessa retomada não é esgotar o tema, e sim demonstrar a recorrência de *Alice* na história do cinema. Mais informações sobre cada um dos filmes estão disponíveis em <<http://www.imdb.com/find?q=alice+in+wonderland&s=all>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

Esse filme de 1933 é anterior ao primeiro longa de animação dos estúdios Disney, *Branca de Neve*, rodado apenas em 1937 (mas já com cores), e anterior ao clássico longa *Mágico de Oz*, de 1939.

Assim, quando os estúdios de Walt Disney lançam sua versão de Alice quase vinte anos depois, em 1951, estão percorrendo uma trilha que já havia sido aberta por outros cineastas e produtores, especialmente nos anos 30. De qualquer forma, é justo afirmar que a animação dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske (foi o décimo-terceiro longa-metragem de animação dos estúdios Disney) tornou-se por si só um clássico, assim como o romance de Carroll, sendo assistida até hoje com poucos ajustes de cor e som.

Na versão da Disney, as personagens ganham muitas cores, rostos amigáveis, e Alice não tem a impassividade da Alice de Tenniell, sendo sempre muito expressiva e de olhos muito vivos.



Figura 9 - Alice dos estúdios de Walt Disney (1951)

Quanto ao enredo, o filme preserva as cenas nucleares de *Alice no País das Maravilhas*, mesclando algumas cenas de *Através do Espelho*, como a conversa com as flores e o encontro com os irmãos Tweedledum e Tweedledee. Há, também, muitas músicas entre as ações, uma característica do cinema à época e do gênero até hoje, mescla de animação com musical.

A partir daí, diversas outras versões de *Alice no País das Maravilhas* foram sendo feitas ao redor do mundo, até pelo desenvolvimento do cinema comercial e da televisão, já que muitos filmes foram produzidos especialmente para TV. Podemos citar como exemplo uma versão inglesa, de 1972, dirigida por William Sterling, uma argentina, de 1976, dirigida por Eduardo Plá, uma adaptação espanhola chamada *Alicia en la España de las maravillas*, de 1979, dirigida por Jorge Feliu, e uma versão japonesa de 1983, dirigida por Shigeo Koshi. Além, é claro, de versões *hollywoodianas*, como uma dirigida por Harry Harris em 1985 e outra mais recente, de Nick Willing, de 1999. Esta, aliás, conta com atores famosos como Whoopi Goldberg, Ben Kingsley e Christopher Lloyd.

No começo do novo século, porém, mais uma vez a história do cinema encontra-se com Alice a partir da versão de *Alice no País das Maravilhas* dirigida por Tim Burton. O filme, que começou a ser rodado em 2008, foi lançado no início de 2010 aproveitando as novas tecnologias de exibição em terceira dimensão¹⁵. Com isso, *Alice* tornou-se, ao lado de *Avatar*, um ícone para a indústria cinematográfica, que desde então lança periodicamente filmes com essa tecnologia nas salas do mundo todo.

O ponto alto do filme, segundo os críticos, é a criação do cenário, dos figurinos e dos efeitos especiais, marcas de Burton (diretor de, por exemplo, *Edwards Mãos de Tesoura*, *Batman Returns* e *Peixe Grande*). Não por acaso, a obra venceu os Oscar de Direção de Arte e Figurino, além de concorrer em Efeitos Especiais.



¹⁵ Note que é a mesma época do lançamento do iPad, o que pode explicar, inclusive, porque Alice foi um dos primeiros livros feitos especialmente para iPad, já que havia um renovado interesse do público pela obra de Carroll naquele ano.

Figura 10 - Cena de Alice in Wonderlan, de Tim Burton (2010)

O roteiro de Linda Woolverton também merece destaque, até pela polêmica causada. A autora desloca a história original no tempo e esta se passa treze anos depois, com Alice, já aos 19, retornando ao País das Maravilhas e encontrando-o em guerra. Tal deslocamento gerou reações negativas por parte da crítica e dos espectadores, em especial dos leitores de Carroll, mas o afastamento do original parece ter sido exatamente a intenção do diretor.

Burton disse ter visto mais de 60 versões, entre filmes, seriados ou quadrinhos, de Alice nos seus 55 anos de vida. Reclama que a maioria não funcionou justamente por serem muito apegadas ao original e muito "literárias". Preferiu propositalmente apegar-se aos personagens e dar-lhes sua visão pessoal. Pode ser que a fraqueza do filme esteja aqui, ao não focar na narrativa, mas é com certeza um de seus pontos fortes também. (CAESAR, 2010).

Ocorre que assim como a tradução não está mais restrita à transposição pura e simples do "original", pela impossibilidade cultural de haver essa transposição, também a adaptação para outra linguagem requer uma espécie de "tradução", de recriação. Este, aliás, tem sido outro objeto de grande interesse para a Literatura Comparada:

na perspectiva mais recente, cabe examinar como a literatura pode aspirar à plasticidade da escultura tanto quanto à sugestividade da música. Isto é, como uma determinada forma de expressão pode se apropriar de características de outra sem perder a sua especificidade. Nesse novo contexto (ou paradigma) não vigora mais a relação "causa-efeito", antes predominante nos trabalhos comparativistas. A preocupação não gira mais em torno de "influências", mas se ocupa com as ressonâncias que a interação entre diferentes artes provoca na estrutura dos objetos confrontados. Há que levar em conta, então, as confluências ou o que se poderia chamar de tendências dominantes na sensibilidade ou gosto de uma época. (CARVALHAL, 2003, p. 40).

O filme, dessa forma, não é nem precisa ser uma extensão do livro e suas ilustrações (como claramente tentava ser a versão de *Alice* de 1903, por exemplo) e nem mesmo, em tempos pós-modernos, precisa manter as estruturas narrativas nucleares. Sua elaboração utiliza a obra de Carroll apenas como referência, como universo simbólico e ficcional, criando a partir daí novas narrativas, novas representações, novos efeitos para novos leitores, agora convertidos em espectadores.

É este novo espectador, o jovem contemporâneo, que, transformado, modificou também o ambiente doce da Alice da Disney, resgatou a Alice de Carroll e encantou-se com a Alice sombria de Burton. Martin Gardner comenta que foi-se o tempo em que

uma criança com menos de 15 anos, inclusive na Inglaterra, podia ler *Alice* com o mesmo encantamento encontrado em, por exemplo, *O Mágico de Oz*: “as crianças hoje sentem-se aturdidas e às vezes apavoradas pela atmosfera de pesadelo dos sonhos de Alice” (2002, p. VII).

Em resenha sobre o filme de Burton, Isabela Boscov, uma jornalista contemporânea da *Veja*, a mais tradicional e conservadora das revistas brasileiras, também fala do texto de Carroll como algo assombroso:

uma tradução mais exata – embora talvez menos convidativa – para *Alice in Wonderland* seria *Alice na Terra dos Assombros*. Pois assombros, de fato, é só o que a pequena Alice encontra a partir do momento em que cai na toca de um coelho branco (não é à toa que ele chama a sua atenção; o coelho veste uma casaca) e, no fundo dela, se descobre em um mundo cuja lógica, se é que ela existe, em nada se parece com a lógica deste mundo. Como em um delírio de febre, Alice estica ao comer um biscoito, e então encolhe ao provar uma beberagem. Depara com uma lagarta que fuma um narguilé e com um gato cujo sorriso fixo continua pairando no ar mesmo depois que ele se vai. Dá braçadas em uma lagoa feita de suas próprias lágrimas. Comemora seu desaniversário e participa de um chá da tarde com um chapeleiro que, como bem descreve seu nome, é maluco. E é convocada a testemunhar em um julgamento sobre um roubo de tortas na corte da irascível Rainha de Copas, que tem cartas de baralho no lugar de lacaios e cuja ordem mais frequente – aliás, a única que ela sabe dar – é “cortem-lhe a cabeça!”. Tudo muito curioso, mas não propriamente maravilhoso: todos esses personagens tentam provocar, hostilizar ou ridicularizar Alice – com sucesso. Ou seja, Alice não consegue ficar à vontade nem no mundo que tem de habitar, nem no mundo criado por sua imaginação (no desfecho, esclarece-se que tudo não passou de um sonho). (2010).

Uma adaptação que reforça esse tom sombrio do País das Maravilhas já era encontrada por esses novos consumidores de bens culturais em uma outra mídia até hoje pouco estudada academicamente e que a cada ano ganha importância para a indústria cultural: o videogame.

Em outubro de 2000, foi lançado, pela aclamada agência de jogos digitais Electronic Arts, em parceria com a American McGee, o jogo para PC *American McGee's Alice*, um *game* em terceira pessoa que conta a história do retorno de Alice, já adulta, ao País das Maravilhas, mas um país agora marcado por imagens de escuridão e morbidez.

No *game*, Alice tem seu vestido manchado de sangue e sua travessia pelo país das maravilhas é marcada por lutas e mortes. Os brinquedos de Alice são facas, um inseto bomba, cartas, um jogo de croquet e outros artefatos que a seduzem, como diz seu criador: “Quantas crianças não se sentem atraídas por facas?” ao listar os brinquedos de Alice. (MEIRA, 2004, p. 24)



Figura 11 - Cena do jogo American McGee's Alice

Alice, no jogo, é uma menina órfã que teve seus pais mortos em um incêndio quando criança. Após a tentativa de cometer suicídio cortando os pulsos, torna-se catatônica e fica institucionalizada no Asilo Rutledge. Anos mais tarde, o Coelho Branco convoca Alice a fazer uma alteração radical no País das Maravilhas, sob a regra da despótica Rainha de Copas. E a partir daí entra o jogador virtual com seus artefatos de luta.

Para os leitores acostumados com a versão de Carroll, as ilustrações de Tenniel ou mesmo os traços da doce adaptação de Walt Disney, pode parecer chocante a produção de um *game* como este, mas o mais incrível é que seu sucesso foi tamanho que, em 2011, chegou sua continuação: *Alice Madness Returns*, lançado para Windows, PlayStation 3, Xbox 360, iPhone, iPod e iPad.

Na continuação, Alice está mais velha, mas ainda lutando contra sua demência, devendo salvar seu mundo interior da destruição, simbolizado no País das Maravilhas. O mote é a frase do Gato de Cheshire: “somos todos loucos aqui, eu sou louco, você é louca. (...) Ou não teria vindo parar aqui” (CARROLL, 2009, p. 96).

Em resenha sobre o jogo, Flávia Gasi afirma que *Alice: Madness Returns* é um título acima da média, com “mais momentos bons do que ruins, e molda um universo inspirador. É recomendado para os que gostam de toques de trágico e sinistro, e para os que não temem uma camisa de força” (2011).



Figura 12 - Alice luta com as cartas em cena do jogo Madness Returns

Há, evidentemente, outros *games* baseados em Alice que procuram manter o aspecto lúdico, inclusive jogos produzidos pela própria Disney. Um deles foi lançado juntamente com o filme, em 2010, para PC, Wii, Nintendo DS e Zeebo. Os gráficos do jogo reproduzem o filme, inclusive nas feições da protagonista, retomando o colorido, os cenários e a agilidade da versão cinematográfica de Burton.



Figura 13 - Jogo Alice in Wonderland produzido pelos estúdios Disney

Neste *game*, ao invés de estar no lugar de Alice, o jogador guiará quase toda a trupe de amigos da jovem num típico jogo de exploração, com baús a encontrar, habilidades especiais, combates, pontos e bônus.

Embora a maioria das fases pareçam normais demais para um jogo baseado no lisérgico livro de Lewis Carroll, algumas fases e situações trazem brincadeiras visuais bastante interessantes. Corredores em espiral, cenários de ponta cabeça, personagens que crescem e diminuem de tamanho e um lago

que materializa o reflexo de objetos são alguns bons exemplos. (SAMPAIO, 2010).

Outro jogo que merece nota, este mais recente, lançado no final de 2011, é *Disneyland Adventures*, desenvolvido pelos estúdios Disney e pela Microsoft para o Xbox 360 com Kinect, console da empresa de Bill Gates. O diferencial é que o Kinect reconhece os movimentos do usuário, então nesse jogo o usuário “passeia” pelo parque da Disney e interage com seus personagens, inclusive os de Alice, usando apenas seu corpo e suas mãos.



Figura 14 - Usuário encontra Alice no parque em jogo do XBox

Ao longo do passeio pelo parque, o usuário de *Disneyland Adventures* irá encontrar alguns mini-jogos (como se fossem as atrações turísticas na *Disneyland* original), e entre eles estão dois interessantes jogos baseados em Alice. Neles, o usuário utiliza apenas o seu corpo para, por exemplo, desviar dos objetos enquanto cai pela toca do coelho ou dar direção à bola no jogo de críquete com a Rainha, pois aqui você é o bichinho arremessado por Alice.