UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

NATHÁLIA XAVIER THOMAZ

Alice em Metamorfose

O grotesco e o nonsense em diálogo nas obras de Carroll e Svankmajer

Versão corrigida

SÃO PAULO
2012

NATHÁLIA XAVIER THOMAZ

Alice em Metamorfose

O grotesco e o nonsense em diálogo nas obras de Carroll e Svankmajer

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Zilda Cunha

SÃO PAULO
2012

NATHÁLIA XAVIER THOMAZ

Alice em Metamorfose

O grotesco e o nonsense em diálogo nas obras de Carroll e Svankmajer

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Zilda Cunha

Aprovada em: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. _____

Instituição:_____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição:_____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição:_____ Assinatura: _____

Agradecimentos

À Professora Doutora Maria Zilda da Cunha, minha fantástica orientadora, que me acolheu quando comecei a perseguir esse misterioso coelho branco nos subterrâneos do mestrado.

À Professora Doutora Cristina Xavier Oliveira e à Professora Doutora Maria dos Prazeres Santos Mendes, pelas contribuições feitas no Exame de Qualificação que ajudaram a clarear o meu foco de análise.

À Adriana Peliano e a Sociedade Lewis Carroll do Brasil pelo imenso material fornecido para a minha pesquisa.

Ao grupo de estudos Produções Literárias e Culturais para Crianças e Jovens, composto por colegas que ajudaram esta pesquisa a crescer e tomar forma.

À Joana Marques Ribeiro, amiga querida e companheira nos passeios pelos labirintos mais insólitos, grotescos e maravilhosos por que já passei.

A Rodrigo Mendonça, pela companhia, risadas e discussões *nonsense* que ajudaram a fazer meu percurso tão agradável.

A Clézio Antônio Thomaz e Eunises da Conceição Xavier Thomaz, por serem pais maravilhosos que me ajudam sempre a concretizar minhas ambições e pelo amor e apoio incondicional que me dedicam. À minha irmã, Isabella, que amo muito por tudo o que é.

A Bruno de Oliveira Romão, meu príncipe encantado ilustrador e diagramador nas horas vagas, por quem eu me apaixono novamente todos os dias.

Aos meus amigos de São Roque, de São Paulo e de Rio Claro: por todo o apoio e carinho que me dedicaram nas horas mais difíceis e pela paciência ao ouvir falar deste assunto por horas a fio. A Rafael Barbosa, pelos conselhos de irmão mais velho e abraços nas horas certas. A Raoni Rego Godinho, pela companhia constante em tantos anos de amizade, sempre pronto a ajudar

quando preciso. À Andressa Serena Oliveira, por ser uma amiga incrível, capaz de incontáveis (e incansáveis!) leituras e releituras do meu trabalho grotesco, chegando ao extremo de assistir filmes do Jan Svankmajer sozinha e nem ter (muitos) pesadelos.

Aos cineastas e escritores do insólito, construtores de mundos que me absorvem completamente e fazem de mim uma verdadeira Alice, viciada em seguir coelhos brancos.

“Life’s but a walking shadow, a poor player
That struts and frets his hour upon the stage
And then is heard no more. It is a tale
Told by an idiot, full of sound and fury,
Signifying nothing.”

(William Shakespeare, Macbeth)

Resumo

THOMAZ, Nathália Xavier. ***Alice em metamorfose: o grotesco e o nonsense em diálogo nas obras de Carroll e Svankmajer.*** [dissertação]. São Paulo: "Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo", 2011, 143p.

Esta dissertação estuda comparativamente o grotesco presente no manuscrito *Alice's Adventures Underground,* de Lewis Carroll e no filme *Alice* (1988) do diretor Jan Svankmajer. Considerando a diferença dos campos narrativos em que atuam, relevou-se a especificidade de cada suporte, identificando como cada artista desenvolveu a estética em seu trabalho. Para focar a análise, selecionamos alguns aspectos: o início das histórias, o personagem do coelho branco, as mudanças de tamanho sofridas por Alice, a união do humor e do horror e o encerramento das narrativas. Observamos como esses elementos, marcantes no manuscrito de Carroll, reverberam na obra do cineasta surrealista, levando à construção de um filme capaz de ampliar, com maestria, os elementos da estética do grotesco, estabelecendo um diálogo criativo com o escritor vitoriano.

Palavras- chave: literatura e cinema, literatura infantil, Alice no País das Maravilhas, Alice's Adventures Underground, Jan Svankmajer, grotesco

Abstract

THOMAZ, Nathália Xavier. ***Alice through metamorphosis: the dialog of grotesque and nonsense in Carroll's and Svankmajer's work.*** [dissertation]. São Paulo: "Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo", 2011, 143 p.

This thesis studies, through comparison, the grotesque found in the manuscript by Lewis ‚jer. In view of the difference between their narrative fields, the specific traits of each medium were taken into consideration, and it was recognized how both the writer and the film director developed aesthetics in their work. To refine the analysis, some aspects were selected: the beginning of the stories, the White Rabbit character, the size changes through which Alice goes, the joining together of humor and horror, and the ending of the tales. We remark how these elements, so distinguished in Carroll's manuscript, echo in the work of the surrealist filmmaker, leading him to the creation of a film capable of masterly increasing the elements in the aesthetic of the grotesque, establishing a creative dialogue with the writer from the Victorian era.

Keywords: literature and cinema, juvenile literature, Alice in Wonderland, Alice's Adventures Underground, Jan Svankmajer, grotesque, *nonsense*.

Sumário

Introdução 12

Capítulo I - As metamorfoses de Alice 18

1.1. Da narrativa oral às reverberações artísticas 18

1.1.1. O nonsense 23

1.1.3. O paradoxo 24

1.2. *Alice's Adventures Underground* 25

1.3. Desafios e brincadeiras do manuscrito 27

1.3.1. Os diálogos entre o texto verbal e visual 34

1.4. Diálogos de Alice com o cinema 45

Capítulo 2 - O Grotesco enquanto categoria estética 47

2.1. O *grottesco* 48

2.1.1. O realismo grotesco 49

2.2. O Grotesco na Literatura 53

2.3. O Grotesco e o Surrealismo 57

2.4. Lewis Carroll e o grotesco 61

Capítulo 3 - Devorando Svankmajer: o banquete da criação e do grotesco 64

3.1. O surrealismo 64

3.1.1. O *nonsense* e o surrealismo 68

3.2. Jan Svankmajer: o diretor do grotesco 70

3.2.1. O grotesco ampliado em *Alice* (1988) 74

Capítulo 4 - No mundo subterrâneo: Lewis Carroll e Svankmajer pelos caminhos do grotesco.....81

4.1. O chamado para o Subterrâneo 82

4.2. ... *Um coelho branco muito atrasado!*.....*93*

4.3. Alice em (trans)formação 99

4.4. O terror que faz rir e o riso que assusta: o cômico e o assustador no grotesco 110

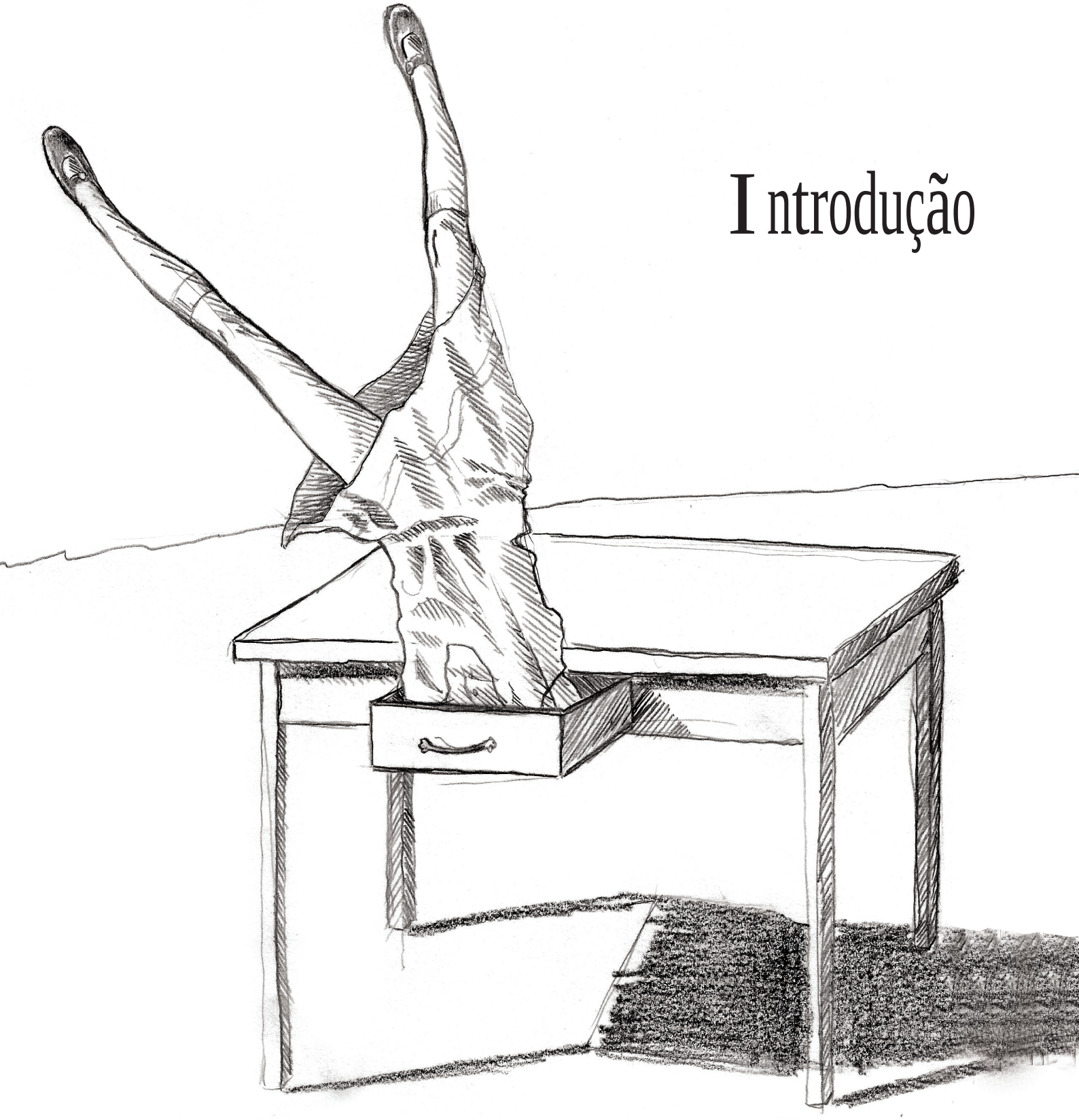
4.5. ...Foi mesmo um sonho curioso, não há dúvida! 118

Considerações Finais.....132

Referências Bibliográficas.....134

Referências Fílmicas.....142

Introdução



Introdução

Em uma tarde de verão, uma garotinha está entediada ao lado da irmã que lê um livro. Aborrecida, ela pensa *"de que serve um livro sem figuras e sem diálogos?"* De repente, um coelho branco de olhos cor-de-rosa cruza seu caminho, vestido com um colete, olhando para um relógio e dizendo estar atrasado. A menina acha o acontecimento inusitado e resolve seguir o coelho para descobrir seu destino. O coelho entra em uma toca embaixo de uma cerca viva e a garota o segue, percebendo que a toca na verdade é um enorme buraco. É assim que Alice encontra o mundo subterrâneo, um país dos sonhos e do *nonsense,* regido por regras totalmente diferentes das que a garota conhece.

Durante a história, ela fica tão grande que não cabe em uma casa, tão pequena que teme sumir como a chama de uma vela, duvida da própria identidade e tem dificuldade para se comunicar com as criaturas que encontra. As situações inusitadas vividas pela menina provocam sensações conflitantes, o leitor fica aflito e se sente deslocado ao mesmo tempo em que acha graça no que acontece.

A escrita *nonsense* provoca a dicotomia, ao desconstruir a lógica a qual o leitor está acostumado por meio de jogos com a linguagem e com significados. Ela cativa pelo sarcasmo misturado ao cômico, que faz com que disparates soem de maneira graciosa. Os jogos de palavras remetem a ingenuidade infantil e aos conteúdos de sonhos; uma brincadeira que leva o leitor a sorrir pelo canto da boca e sentir-se desconfortável ao mesmo tempo. Provavelmente por essa linguagem lúdica, o *nonsense* atrai tanto crianças quanto adultos. Em uma época em que os livros infantis seguiam uma tendência doutrinária, o livro de Lewis Carroll rompe, desafia.

Filomena Vasconcelos diferencia o livro *nonsense* dos livros educativos:

> O livro *nonsense* não é, todavia, um livro didático, moralizante, que investe na edificação das crianças, mas que se preocupa antes em deslizar na mesma rota de interesses dos mais pequenos, na descoberta do prazer que a fantasia sempre alberga, na transgressão do decoro das boas maneiras, através do gesto "que não se faz" e da palavra ilícita, só pelo gosto da asneira, de pregar uma partida e dizer um disparate. *Nonsense* é a lógica do jogo das coisas ilógicas. (VASCONCELOS, 2004, p. 34)

Nessa ordem de ideias, é possível afirmar que o discurso é, ao mesmo tempo, lúdico--infantil e complexo-questionador. Abandona o útil e o sensato para aproximar-se do ilógico e irracional. Coloca em xeque os sentidos racionalistas e suas linhas de raciocínio, enfatizando uma lógica labiríntica que leva o leitor a perder-se nas possibilidades de sentido. É o jogo lúdico-estético do *nonsense* que assusta e encanta o leitor, que torna o manuscrito e o livro de Carroll obras que foram desafiadoras no século XIX e continuam sendo até os dias de hoje. As ambigüidades, a pluralidade de caminhos, as sequências não-lineares do *nonsense* criam um labirinto no qual Alice e o leitor se perdem.

A linguagem *nonsense* e o paradoxo marcam a obra de Carroll e fazem parte do desconforto que o leitor sente. Entretanto, ao observar o manuscrito *Alice's Adventures Underground,* feito por Lewis Carroll para presentear Alice Liddell - a criança que inspirou a história – é possível notar elementos que vão além das brincadeiras com a linguagem escrita. As ilustrações e a atmosfera do livro remetem à estética do grotesco.

Como descrito por Kayser (2010) e Bakhtin (1987), o grotesco se relaciona, inicialmente, à lógica do avesso presente nas comemorações carnavalescas medievais. Funda-se na ideia de eterna transformação, opostas a concepção de perfeição e acabamento. Realiza um jogo entre atração e repulsa, sempre se destacando na tensão entre as pontas opostas. A obra de arte grotesca causa a inquietação de encarar o vazio, mostra ao interlocutor o vácuo existente entre o que ele compreende do mundo e o que a realidade é de fato.

Tanto no conhecido livro publicado – *Alice's Adventures in Wonderland* – como no manuscrito *Alice's Adventures Underground,* os aspectos do grotesco são evidentes na presença de símbolos recorrentes na estética (como a ideia de comer muito ou metamorfosear-se) que participam das sensações transmitidas ao leitor.

As mutações constantes não acontecem apenas com a protagonista. A história de Carroll realiza um longo percurso de transformações e adaptações ao longo do tempo. Começou como uma história espontânea, narrada para crianças durante um passeio em um rio. Depois, o autor transformou-a em um manuscrito, desenvolvido artesanalmente para presentear a criança que inspirou a narrativa. Mais tarde, tornou-se um livro publicado, com ilustrações diferentes e

trechos acrescentados e modificados. A partir daí, passou a estabelecer diálogos com diversos artistas, desencadeando inúmeras obras de arte.

Entre elas, o cinema é uma das formas artísticas que mais se apropriam da obra de Lewis Carroll. A primeira adaptação de *Alice's Adventures in Wonderland* aconteceu em 1903, quando a sétima arte ainda estava em seus primórdios, e iniciou um vínculo que persiste até os dias de hoje. Evidentemente, existem diferenças claras entre os recursos de expressão utilizados no cinema e na literatura, por isso, adaptar uma obra de um suporte para outro é uma tarefa difícil.

> Em regime de adaptação deve ter-se em conta que se está em contexto de *arte* que procura não só uma interpretação do objecto literário (é inacreditável que um realizador possa adaptar sem interpretar o que adapta), mas essencialmente sua *reconfiguração estética.* (...) O realizador que adapta literatura distancia-se do leitor que a lê, já que procede da um redimensionar do livro numa nova obra de arte. Sendo em arte ilimitada a liberdade de criar, não se pode pensar em regulamentações ou instruções estritas sempre que a sétima arte escolha fazer-se a partir da literatura, com excepção feita para casos concernentes à pré-definição ontológica da obra a reproduzir. (SOUSA, 2001, p. 5)

Assim, não se trata apenas de retratar a mesma narrativa em suportes diferentes, mas de criar *outra* obra inspirada no texto. Pelo fato de literatura ser um suporte que possibilita infinitas interpretações, a fidelidade do filme ao que está escrito nunca será absoluta.

No caso da obra de Carroll, a transposição semiótica torna-se um grande desafio: a lógica onírica do louco e da criança, retratada pelo *nonsense,* é irreal por natureza. No cinema, retratar os trocadilhos com as palavras e as brincadeiras com os significados trazidas pelo *nonsense,* envolve muito mais do que palavras e expressões lingüísticas. Adaptar este livro é ilustrar o disparate e dar forma ao irrealizável. A maior parte dos diretores opta por trabalhar com o livro publicado, enfocando a multiplicidade dos personagens, reproduzindo parte dos diálogos e construindo uma Alice alegre e curiosa, como na famosa adaptação Disney. O aspecto grotesco, por sua vez, é atenuado ao máximo na maior parte das transposições cinematográficas, por gerar uma sensação de desconforto e deslocamento.

Neste trabalho pretendemos enfocar o filme *Alice* (1988) de Jan Svankmajer que realiza o movimento inverso da maioria das adaptações: exalta o grotesco presente na história desde o manuscrito, ao invés de diluí-lo. Membro do Grupo Surrealista de Praga, o cineasta entrelaça elementos da vanguarda surrealista com o *nonsense* e o grotesco da obra artesanal de Carroll.

Mais do que adaptar, Svankmajer estabelece um diálogo direto com o manuscrito *Alice's Adventures Underground*, não só representando o *nonsense* e destacando o grotesco, como também acrescentando novos elementos, propondo uma leitura que relaciona a obra às características do surrealismo, movimento do qual o diretor faz parte. Fica visível o ponto que une as três vertentes: a presença do insólito e do fantástico, fundados na hesitação do leitor diante de um acontecimento extraordinário, na dúvida entre considerar um acontecimento estranho ou maravilhoso.

No primeiro capítulo, intitulado *"As Metamorfoses de Alice",* procuramos acompanhar as transformações ocorridas na história de Lewis Carroll. Iniciamos nosso percurso pela narrativa oral, passando pelas adaptações e reverberações recebidas pela obra ao longo do tempo. Montado este painel, tratamos dos conceitos básicos de *nonsense* e paradoxo para possibilitar um olhar mais específico para tais elementos no manuscrito, obra sobre a qual discorreremos em seguida. Para isso, utilizamos principalmente os conceitos de BASTOS (2001), PIGNATARI (2004) e DELEUZE (2009).

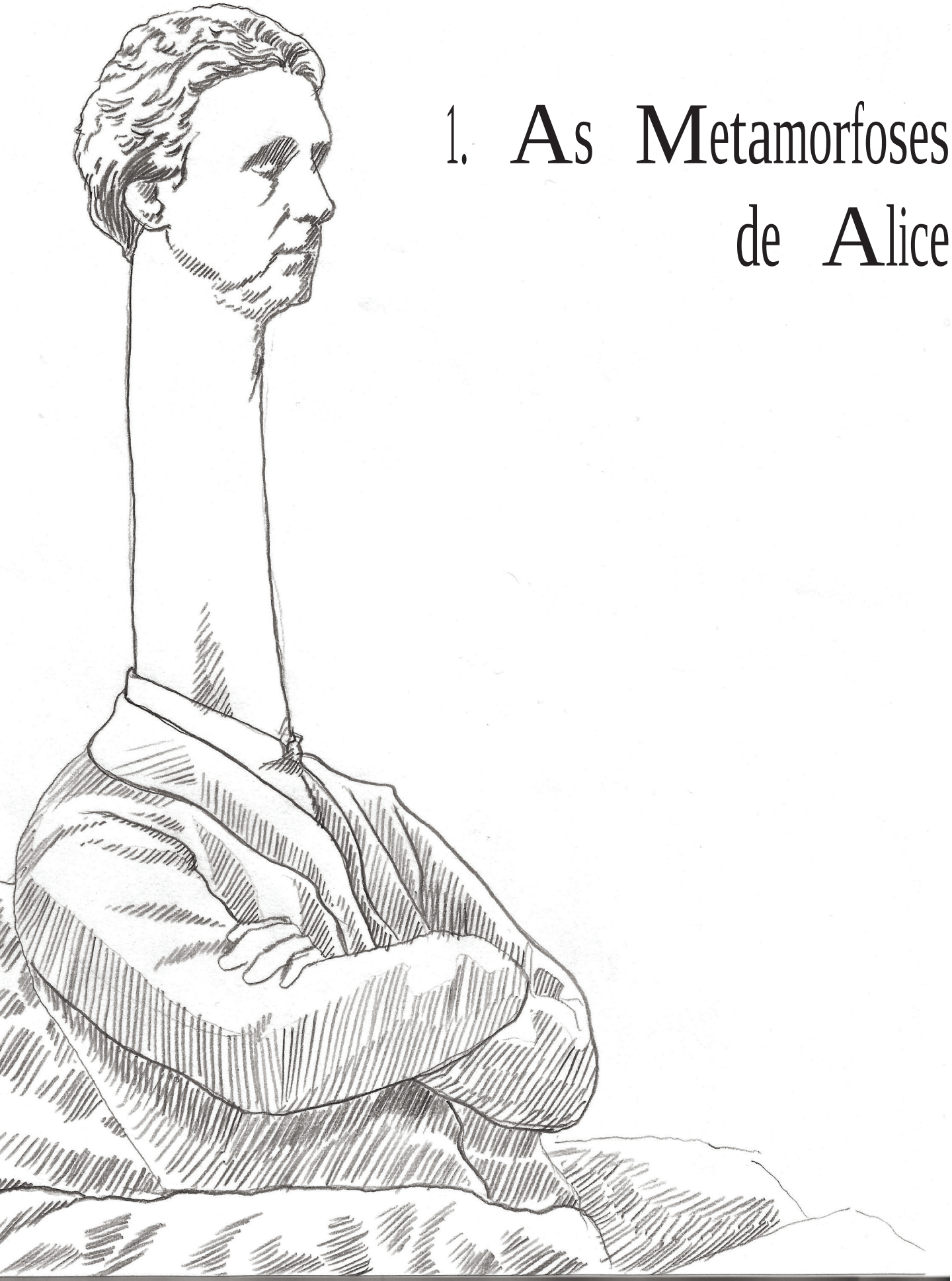
No segundo capítulo, *"O grotesco enquanto categoria estética"* apresentamos um breve panorama do desenvolvimento da estética grotesca, desde sua presença no carnaval medieval passando pela relação estabelecida com o romantismo, até as aproximações e diferenças com o surrealismo e o *nonsense.* Para tanto, recorremos principalmente aos estudos de BAKHTIN (1987) e KAYSER (2010).

Em *"Devorando Svankmajer: o banquete da criação e do grotesco",* o terceiro capítulo, apresentamos uma visão geral da obra do cineasta e os recursos por ele utilizados. Para construir essa compreensão, uma breve explanação sobre o surrealismo se fez necessária, utilizando as explicações sobre o movimento nos *Manifestos* de BRETON (1985) e pelos estudos como os de FREITAS (1988) e KLINGSÖR- LEROY (2008).

"No mundo subterrâneo: Lewis Carroll e Svankmajer pelos caminhos do grotesco." - o quarto capítulo - trata da comparação entre o manuscrito *Alice's Adventures in Underground* de Carroll e *Alice* (1988), utilizando como fio condutor o grotesco e o *nonsense.* Focamos as análises em cinco aspectos das obras: o início de cada história, as representações do coelho branco, as transformações sofridas por Alice, a presença do humor e do horror e a finalização de cada narrativa.

Esta investigação buscou lançar um olhar sensível para a literatura para crianças e jovens, deslocando essa literatura do campo da pedagogia para o campo das artes.

A ampliação do grotesco da obra artesanal na película de Svankmajer aponta para os caminhos da criação e da recriação de uma obra clássica, sempre em movimento. O lúdico e os desafios propostos por Carroll em seus trabalhos reverberam em outros, eternizando a história no imaginário coletivo.



1. As Metamorfoses de Alice

Capítulo I - As metamorfoses de Alice

1.1. Da narrativa oral às reverberações artísticas

All in the golden afternoon
Full leisurely we glide;
For both our oars, with little skill,
By little arms are plied,
While little hands make vain pretence
Our wanderings to guide.

Ah, cruel Three! In such an hour
Beneath such dreamy weather,
To beg a tale of breath too weak
To stir the tiniest feather!
Yet what can one poor voice avail
Against three tongues together?

Imperious Prima flashes forth
Her edict to begin it
In gentler tone Secunda hopes
"There will be nonsense in it!"
While Tertia interrupts the tale
Not more than once a minute.

Anon, to sudden silence won,
In fancy they pursue
The dream-child moving through a land
Of wonders wild and new,
In friendly chat with bird or beast --
And half believe it true.

And ever, as the story drained
The wells of fancy dry,
And faintly strove that weary one
To put the subject by,
;The rest next time' -- 'It is next time!'
The happy voices cry.

Thus grew the tale of Wonderland:
Thus slowly, one by one,
Its quaint events were hammered out
And now the tale is done,
And home we steer, a merry crew,
Beneath the setting sun.

Alice! a childish story take,
And with a gentle hand
Lay it where Childhood's dreams are twined
In Memory's mystic band,
Like pilgrim's wither'd wreath of flowers
Pluck'd in a far-off land.

(Lewis Carroll – *Alice in Wonderland*)

O poema, que escolhemos como epígrafe, abre o livro *Alice's Adventures in Wonderland,* e remete à tarde e à empolgação do momento em que a história de *Alice* foi narrada pela primeira vez, com a participação das crianças, às quais ela se destinava. A narrativa assim produzida gerou outra obra – um livro realizado artesanalmente – que foi entregue, anos depois, como presente para uma das ouvintes.

Lewis Carroll fala em seu poema de um passeio de barco na "tarde dourada" (*golden afltern-noon)* do dia 4 de Julho de 1862 com as três meninas apelidadas por ele de *Prima* (Lorina, a criança mais velha, de 13 anos), *Secunda* (Alice, de 10 anos) e *Tertia* (Edith, a mais nova, com 8 anos). Elas pediram à Carroll que lhes contasse uma história, e, de acordo com a exigência de *Secunda,* referida no poema: *"there will be nonsense in it",* ou seja, deveria ser uma história "sem pé nem cabeça".

A história de Alice surgiu de um momento, o qual não é possível capturar ou retomar da mesma forma. Qualquer tentativa de apreendê-lo já implica em modificação. A tarde a que Carroll se refere no poema foi tão ímpar quanto a performance de seu narrador. Contar uma história é um processo que envolve um movimento constante de criação e incorporação de novos elementos que surgem do cotidiano, das fantasias individuais de cada pessoa presente, do momento que está sendo vivido.

Nessa tarde, Lewis Carroll constituía-se como o clássico narrador descrito por Walter Benjamin no texto "O Narrador – Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov" (1987). Para o ensaísta alemão, esse narrador é aquele cujo instrumento é a voz, é aquele que utiliza como matéria prima a vida cotidiana para tecer a história, tornando a narrativa uma experiência única e irreprodutível. Ele destaca que "o narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência de seus ouvintes" (BENJAMIN, 1987, p. 201).

A história de Carroll tornou-se importante para as três meninas por apresentar relações estreitas com suas vidas. A protagonista tem o nome de uma das garotas, a gatinha da família é mencionada (Dinah), Edith e Lorina aparecem caricaturadas em alguns personagens, assim como Carroll aparece no personagem Dodô (que, para Martin Gardner, é uma brincadeira com o nome do autor – Charles Lutwidge Dodgson, que a gagueira deste fazia pronunciar Do-Dodg-

son). A obra também realiza uma espécie de recolha cultural da era vitoriana, ao incorporar os ditados populares, as cantigas e *nursery rhymes* e parodiá-las.

Evidentemente, o lúdico e o fazer artístico entrecruzam-se profundamente nesse momento, dando origem à história que mais tarde fará parte do imaginário popular na Inglaterra e no mundo.

Para Walter Benjamin (1987), ao contrário do romancista, o narrador não é um indivíduo isolado. Ele tem ouvintes que exercem um papel decisivo sobre o desenvolvimento da história ao acrescentar detalhes, fazer perguntas, modificar trechos. Uma história contada é bem diferente de uma informação, que precisa ser plausível e só tem valor no momento em que é nova. A narrativa não tem compromisso com a realidade. Aliás, este autor pontua que "metade da arte narrativa está em evitar explicações" (BENJAMIN, 1987, p.203), em conseguir que o ouvinte se envolva profundamente com a história e deixe a verdade dos fatos ficar em segundo plano.

Carroll consegue aproximar-se e distanciar-se da realidade das interlocutoras, ao mesmo tempo em que se utiliza de elementos presentes em suas vidas, desconstrói as conexões diretas de sentido. Essa dinâmica imprime a história que fascinou tanto as meninas que Alice passou a pedir repetidamente para que Lewis Carroll escrevesse a história para ela.

Ainda lembrando W. Benjamin:

> Nada facilita mais a memorização das narrativas que aquela sóbria concisão que as salva da análise psicológica. Quanto maior a naturalidade com que o narrador renuncia às sutilezas psicológicas, mais facilmente a história se gravará na memória do ouvinte, mais completamente ela se assimilará à sua própria experiência e mais irresistivelmente ele cederá à inclinação de recontá-la um dia. (BENJAMIN, 1987, p. 204)

O abandono da lógica já estabelecida conferiu às ouvintes liberdade para se identificarem com vários aspectos da narrativa. A identificação, o fascínio e os instigantes desafios impostos pelos jogos de linguagem de que lançava mão o autor da narrativa foram efetivos a ponto de a história ser recontada várias vezes durante encontros com as meninas e depois transformada em manuscrito.

A criação da narrativa também está relacionada ao momento e ao lugar. Ao narrar, a voz, entre outros sons da natureza, é reconhecida pelo corpo do qual emana, pela música que pronuncia. Essa experiência reúne intérprete e ouvinte em um instante único, o da performance, no dizer de Zumthor (1993), uma ação por meio da qual uma mensagem poética é simultaneamente percebida e transmitida.

Tempo, lugar e pessoas são os elementos responsáveis pela *performance.* Um passeio de barco no rio Tâmisa é uma atividade bastante contemplativa, característica que para Walter Benjamin (1987), colabora com uma boa narrativa. O narrador é considerado pelo autor um artesão - tece fios da vida e, ao fazê-lo, coordena a alma, o olhar e a mão no gesto de narrar.

Benjamin (1987) considera o artesanato como grande inspirador de boas histórias, pois a atividade é tão repetitiva que enquanto o corpo trabalha, a mente fica livre para divagar. Ao realizar uma atividade metódica é possível alcançar um estágio de distensão psíquica que favorece a fluidez da imaginação. O narrador possui o acervo de uma vida e, ao tornar interpretável o que vive, marca com seu gesto a narrativa tal como o oleiro, cujas mãos aderem ao pote – em uma relação artesanal com a matéria-prima.

No final de seu texto, Walter Benjamin (1987, p. 221) questiona: seria a tarefa do narrador trabalhar a matéria-prima da experiência (sua e dos outros) e transformá-la em um produto sólido, útil e único?

Lewis Carroll conseguiu tecer essa trama ao entrelaçar a história das três meninas, da sociedade vitoriana e o universo infantil com os disparates e as brincadeiras que a linguagem *nonsense* permite criar. Depois, ao produzir um livro artesanalmente, o autor deu origem a uma nova obra, em uma instância narrativa mais concreta que a narrativa oral, mas ainda embebida do *aqui e agora* da criação.

Até chegar à publicação do primeiro livro de Alice, Lewis Carroll realizou diversas modificações no manuscrito. Além de substituir alguns detalhes relacionados apenas a sua relação com as três meninas e buscar acrescentar brincadeiras que pudessem interessar a outras crianças, Carroll expandiu o livro, modificando a quantidade de capítulos, de 4 capítulos para 12, fazendo o livro saltar de 90 páginas para 192.

Os acréscimos não significaram apenas mais material de leitura dentro do livro. Eles mudaram o foco da narrativa, inseriram novos personagens que influenciaram a história de modo decisivo. Se antes Alice perdia-se num labirinto de acontecimentos e modificações que não era capaz de compreender, no livro estará perdida em um labirinto ainda mais complexo, que inclui novos pensamentos e personagens que não consegue acompanhar. O Gato de Chershire,

o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março, a Condessa, personagens que hoje são considerados clássicos na história de Alice, mas não estavam presentes no manuscrito *Alice's Adventures Underground.* Agora a personagem se perde no discurso sem conseguir acompanhar muitas linhas de pensamentos e lógicas que se entrecruzam nas mentes das criaturas do País das Maravilhas.

A mudança do ilustrador também influencia diretamente no impacto sobre o leitor. As ilustrações do manuscrito foram feitas pelo próprio Lewis Carroll e tinham um traço bizarro e desproporcional que causavam desconforto. A substituição dos desenhos de Carroll pelos de John Tenniel resultou um conjunto de imagens graciosas, mais ligadas ao universo infantil ainda que ligeiramente desproporcionais. As ilustrações de Carroll eram inconstantes, podendo ocupar um pedaço da página ou uma página inteira, feitas para serem observadas horizontalmente ou verticalmente. As de Tenniel seguiam um padrão, eliminando a brincadeira com o leitor, estabelecendo uma lógica de leitura, tornando a imagem uma maneira de "concretizar" a leitura realizada, e não mais um desafio a ser superado no labirinto do *nonsense.* Ainda assim, são essas as ilustrações mais clássicas de Alice e que a imortalizaram como a garota de cabelos loiros e vestido delicado.

Alice eternizou-se na cultura popular, suas características mais evidenciadas figuram em diversas formas de artes verbais e visuais da Era Vitoriana à arte contemporânea, passando pelo surrealismo aos filmes da Disney e às *gothic lolitas.* Em tal percurso, novas articulações entre os textos verbais e imagéticos surgem, enfatizando a multiplicidade de leituras que a obra de Lewis Carroll possibilita. A obra de Carroll passa a ser um desafio a inúmeros artistas, o que resulta em diferentes obras que reverberam a sua.

Além da protagonista da história – uma criança -, da proposta de acreditar na capacidade imaginativa de seu interlocutor, de adentrar outros universos nos quais a lógica cotidiana era colocada em cheque, ao mesmo tempo em que tecia ferrenha crítica ao reinado da Rainha Vitória (na personagem da Rainha de Copas); Carroll desafia a lógica cartesiana[1], propõe elementos paradoxais, dedicando-se ao *nonsense* como norteador do texto. Os artistas do verbal, ilustrado-

1 Na célebre obra Discurso do método, do pensador francês René Descartes, consta a consagração do método dedutivo. A lógica que o preside é a obtenção de determinados resultados a partir de constatações genéricas. Em suma, o raciocínio dedutivo é um caminho percorrido do geral ao particular. Assim, consoantes preconizados por Descartes, por meio de verdades estabelecidas, encontram-se as premissas, utilizando-se, para tanto, do raciocínio dedutivo. (ARAÚJO, 2009, p. 79)

res e cineastas foram levados a descobrir ou inventar novas relações entre o texto e a imagem. A configuração da temática é constantemente subvertida dada a atração pelo desconhecido e pelo inexplicável: na verdade são provocações e transgressões que renovam – e não repetem – a obra. Ao perpetuar *Alice,* buscou-se continuamente acentuar o *nonsense* e o paradoxo. Conceitos que explicitaremos a seguir.

1.1.1. O nonsense

Segundo Lúcia Bastos (2001), o foco do *nonsense* não é apenas o não-sentido, mas uma busca por tornar o sentido mais intuitivo e imaginário. É uma desconstrução do paradigma cartesiano por meio de sua negação e com a imposição uma lógica do avesso, que lembra o pensamento infantil. Apesar de se fundar na idéia da brincadeira com os significados das palavras, com a desobediência do gramatical e do pragmático, o *nonsense* tem uma forte lógica interna de funcionamento. É essa lógica que permite que o trocadilho seja entendido, e o questionamento seja válido. Joga-se com as regras, e muitas vezes as agride; mas para que se estabeleça o jogo, o *nonsense* precisa primeiro admitir que as regras existem.

> (...) os textos de *nonsense* combinam um respeito minucioso às regras da gramática com a necessidade compulsiva de transgredi-las todas, além da tentação incessante do caos da linguagem. O *nonsense* instala-se nas fronteiras da língua, onde o gramatical e o agramatical se encontram, onde a ordem (sempre parcial) da língua encontra a desordem (nunca total) do que está além dela. Objeto curioso e paradoxal, uma fronteira ou um limite. O que aconteceria, dizia Lucrécio, se tendo chegado às fronteiras do universo eu atirasse minha lança? Ou ela não atravessaria o limite, porque haveria *alguma coisa* para impedi-la, ou ela o atravessaria, mas neste caso ela passaria dentro de alguma coisa. Há sempre alguma coisa além do ponto último, barreira ou espaço (...) (LECERCLE, J.J. Intuitions Linguistiques in *Anotações sobre leitura e nonsense.* BASTOS, Lúcia, 2001, p.21)

Como a lança de Lucrécio, o *nonsense* ultrapassa um limite e, ao ultrapassá-lo, incorpora-o. O *nonsense* não é puro caos, pura confusão. Trata-se de uma quebra de limites, uma tentativa de olhar através do esperado. Desta maneira, não apenas nega a lógica cartesiana como a ultrapassa. Cria uma expectativa de sentido direto só para rompê-la com palavras bizarras, abandonos gramaticais, paródias. É um jogo de desmontar e remontar de uma maneira nova. Como dito por Lúcia Bastos, "o *nonsense* é uma possibilidade" (BASTOS, 2001, p.18).

> O *nonsense* recupera nosso prazer antigo em brincar com as palavras e a lógica e, de uma maneira alegre, nos diz algo de nossa infelicidade diante da ordem costumeira. Por várias vezes, com sua aparência cômica, mexe com as coisas sérias de nossas vidas – desejo e morte, identidade e autoridade, linguagem e significado, divertimento e jogos. E ainda é inerentemente um processo contra a tirania de uma ortodoxia séria. O *nonsense* é contra a ordem ao erigir o impossível através do lúdico. (HAUGHTON, H. The Chatto Book of Nonsense Poetry. In:*Anotações sobre Leitura e Nonsense.* BASTOS, Lucia, 2001, p 19)

O *nonsense* é, antes de tudo, lúdico. Funda-se na brincadeira, no que foge do obrigatório e do lugar comum para explorar caminhos novos. Utilizando a linguagem de maneira criativa e inesperada, a regra é desafiada e incorporada ao mesmo tempo. É um jogo de criar expectativas para subvertê-las. As palavras apenas parecem ser aleatórias, mas não são. Como dito por Bastos (2001), "Se, por um lado, o *nonsense* se dá exatamente porque buscamos sempre interpretações plausíveis para tudo, porque esperamos sempre encontrar, na linguagem, um sentido, por outro ir contra o sentido é uma tentação vertiginosa." A autora considera-o tão constitutivo da linguagem quanto o sentido.

A lógica distorcida que leva o leitor a perder-se pelos caminhos de Alice faz parte de um estilo literário que surgiu no século XIX. Fruto do choque entre o desejo da sociedade vitoriana de manter seus costumes com o pensamento moderno e progressista que surgia com o advento da ciência moderna. Lewis Carroll é o maior representante do estilo em prosa enquanto Edward Lear o representa em poesias.

1.1.3. O paradoxo

Recorrente na obra de Carroll, o paradoxo alia-se ao *nonsense* para obter sentidos extraordinários no decorrer da história. Para Deleuze (2009) pode ser entendido como a afirmação de dois sentidos ao mesmo tempo, contrariando a idéia da existência de um sentido único e identidades fixas.

Muitas vezes, as palavras criadas pelo paradoxo e pelo *nonsense* dizem seus próprios sentidos ou somam sentidos, neste caso, economizando vocabulário ao unir duas palavras desconhecidas em uma nova. A palavra *snark* (que mistura *snake* com *shark*), presente no poema *nonsense "The Hunting of the Snark"* de Lewis Carroll pode ser tomada como exemplo.

Para passar pelas primeiras portas no subterrâneo, Alice precisa tomar o líquido da garrafinha e comer o bolinho para continuar seu caminho, portanto, ela deve experienciar duas formas, dois tamanhos: Alice grande, Alice pequena; assim como diante da Lagarta, a menina precisa comer os dois pedaços do cogumelo. Como dito por Sônia Khéde (1986): "Alice não cresce sem ficar pequena, nem fica pequena sem crescer. A riqueza do paradoxo está justamente em tornar simultâneas duas ordens, opostas". A ocorrência do paradoxo se faz de modo diverso no manuscrito e no primeiro livro publicado, em *Alice's Adventures Underground (*fac-similar publicado em 2008), o paradoxo é mais marcante do que em *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). Isto porque as mudanças de tamanho de Alice no manuscrito percorrem praticamente toda a linha narrativa, diferente do livro publicado, que teve capítulos acrescentados e nos quais nenhuma alteração ao tamanho de Alice acontece. No manuscrito, entretanto, Alice tem seu tamanho alterado em três dos quatro capítulos, geralmente por comer ou beber algo que a faz crescer ou diminuir. Mesmo assim, a alteração de tamanho de Alice não é proporcional. No trecho em que come os pedaços de cogumelo, Alice encolhe de maneira que seu queixo chega a bater em seu pé. Ou seja: sua transformação não segue um padrão. Ela vira uma cabeça grande num corpo minúsculo apoiado em um pé gigantesco. O paradoxo aparece fortemente nas ilustrações feitas por Lewis Carroll.

Realizadas estas considerações acerca desses conceitos que entendemos essenciais, passamos a nos ocupar, ainda neste capítulo, de alguns aspectos que dizem respeito à tradução da narrativa oral realizada por Carroll para a forma de manuscrito.

1.2. *Alice's Adventures Underground*

Sally Brown (2008) revela que, segundo o diário de Lewis Carroll, o manuscrito de *Alice's Adventures Underground* teve início no dia 13 de Novembro de 1862. Há o registro ainda de ser a intenção do autor a de terminar até o natal do mesmo ano, mas o livro só foi despachado para ser entregue a Alice em 1864.

Trata-se de um livrinho caprichosamente feito à mão, com 94 páginas escritas, contendo 37 ilustrações, destas, sendo 14 dessas de página inteira, todas feitas pelo próprio Carroll.

Fig. 01 – Dedicatória de *Alice's Adventures Underground*

A dedicatória é uma das páginas mais coloridas do livro e, com a frase "Um presente de natal para uma criança querida em memória de um dia de verão", Lewis Carroll, por meio da metalinguagem, dialoga com a história do dia específico em que a aventura de Alice surgiu. A referência ao dia de verão prepara a leitora a quem o livro se destina para a história que está por vir, adaptada agora para um novo suporte: a narrativa que foi produzida conjuntamente – narrador/ouvinte - transformada agora em um livro escrito a mão, cuidadosamente ilustrado.

Se a performance, como já comentado, foi única e ocorreu apenas na tarde de 4 de Julho de 1862 - um momento artístico efêmero – o manuscrito, por sua vez, foi um trabalho que o autor realizou por anos e, apesar de ser escrito para um destinatário específico, pode ser acessado até os dias de hoje. Vinte e dois anos depois de presentear Alice com o manuscrito, Carroll o pediu emprestado para uma edição da obra fac-símile que hoje está disponível para download no site da *British Library.*

Vale lembrar que Lewis Carroll organiza o ato criativo da tarde de Julho em uma obra física, e acessando via memória transforma a matéria-prima da experiência em um manuscrito confeccionado para presentear a ouvinte da história. Esse ato também criador modifica a experiência vivida para a construção da obra, "a originalidade da construção encontra-se na unicidade da transformação: as combinações são singulares. Os elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como são colocados juntos" (SALLES, 2009, p. 93)

No manuscrito, Carroll une os elementos que o inspiraram no momento de performance narrativa com elementos que surgiram posteriormente nas brincadeiras com as crianças, os elementos do *nonsense* com que já lidava em suas criações poéticas e o tempo presente daquela criação. É essa mistura de referências que torna *Alice* uma obra singular.

> A percepção artística, como atividade criadora da mente humana, é um dos momentos em que se percebem ações transformadoras. O filtro perceptivo vai processando o mundo em nome da criação da nova realidade que a obra de arte oferece. A lógica criativa consiste na formação de um sistema, que gera significado, a partir de características que o artista lhe concede. É a construção de mundos mágicos decorrentes de estimulação interna e externa recebidas por meio de lentes originais. (SALLES, 2009, p. 94)

Assim, podemos pensar que a percepção de Carroll gerou uma narrativa no passeio de barco. E, mais tarde, essa narrativa transmutou-se em manuscrito, uma nova obra, outro mundo mágico fruto do olhar artístico do escritor. O livro reflete o olhar de Lewis Carroll enquanto matemático, fotógrafo, admirador das crianças, homem do século XIX.

1.3. Desafios e brincadeiras do manuscrito

A influência da colaboração das crianças se destaca na presença das duas instâncias narrativas: tanto da criança quanto do adulto. O narrador representa a voz do adulto, que conta a história e interage com o receptor ao fazer perguntas. Dirigir-se ao leitor, afirma Lúcia Bastos, é uma herança direta da oralidade (BASTOS, 2001, p. 19), e esta aparece claramente nos comentários do narrador. A voz da criança aparece nas reflexões de Alice, que permeiam todos os passos da personagem no Subterrâneo. As duas vozes se misturam, formando uma narrativa de múltiplos olhares, como no trecho:

> Presently she began again: "I Wonder of I shall fall right through the earth! How funny it'll be to come out among the people that walk with their heads downwards! But I shall have to ask them what the name of the country is, you know. Please, Ma'am, is this New Zealand or Australia? – and she tried to curtsey as she spoke, (fancy curtseying as you're falling through the air! Do you think you could manage it?)" and what a ignorant little girl she'll think me for asking! No, it'll never do to ask: perhaps I shall see it written up somewhere." (CARROLL, 2008, p.4, grifo do autor)[2]

O pensamento de Alice funde-se com o que ela fala em voz alta. Há também a intromissão do narrador para incitar a participação do leitor e, desta maneira, levá-lo a participar da história e colocar-se na pele de Alice naquele momento. O convite à interatividade remete ao momento inspirador da narrativa no rio. Essa multiplicidade de pontos de vista marca a obra e faz com que a leitura do livro transforme-se em uma espécie de aventura por um labirinto.

O livro propõe várias brincadeiras para o leitor. Algumas são realizadas com imagens, outras com palavras na forma de trocadilhos e proposições paródicas. O poema-cauda – uma dupla paronomásia, no dizer de Décio Pignatari (2004) - também é um bom exemplo:

2 Em seguida, começou a falar de novo: "Gostaria de poder passar através da Terra! Como seria engraçado sair do outro lado, por meio das pessoas que andam de cabeça para baixo! Mas então eu teria que perguntar para alguém que país era aquele, você sabe: Por favor, senhora, aqui é a Austrália ou a Nova Zelândia?". E ela tentava fazer uma mesura enquanto falava (imagine fazer uma mesura enquanto se está caindo num buraco... veja se isso é possível!). "Mas que menina burra ele ia achar que eu era! Não, seria melhor não perguntar nada, provavelmente estaria escrito em algum lugar." (Tradução de Adriana Peliano)

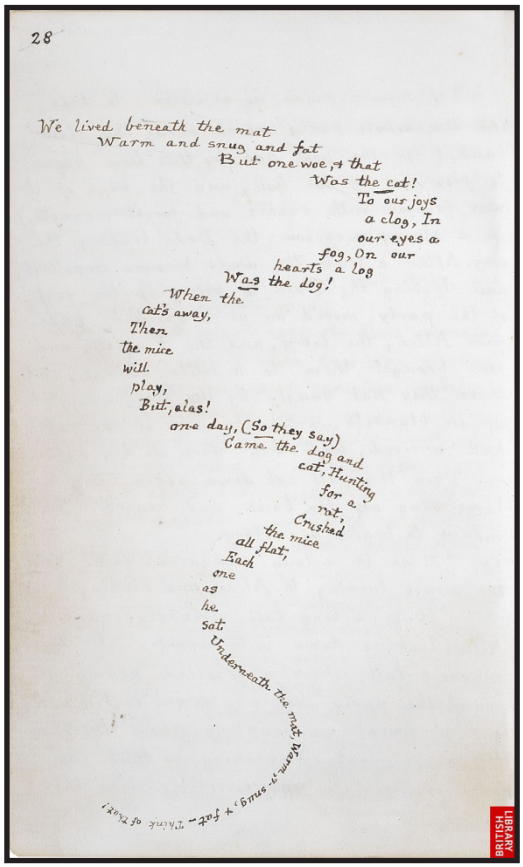


Fig. 02- Poema-cauda[3]

---

3 Vivia no tapete
macio, fofo, quente.
Mas olha só que chato:
veio o gato!
É o fim da
alegria,
um balde
de água fria.
que dor no
coração: veio o cão!
se os dois estão
ausentes,
eis os
ratos
contentes.
mas,
oh, triste
dia (o povo diria) o
cão e o gato
caçaram
o rato
a pata,
a porrete,
a golpes
de dente,
junto
do
tapete macio, fofo, quente. (Tradução de Myriam Ávila)

Décio Pignatari (2004) aponta o poema como uma iconização dupla. A primeira, a nível verbal, surge como um trocadilho entre as palavras *tale* (história) e *tail* (cauda). A segunda aparece como icônico tanto verbal quanto não verbal, pois Alice escuta a história do camundongo olhando sua cauda e é essa forma que o poema assume.

Já no primeiro capítulo de *Alice's Adventures Underground,* o *nonsense* faz do manuscrito uma obra lúdica e participativa para o leitor. Não apenas por apresentar a situação insólita de uma garota ver um coelho de colete e relógio de bolso, reclamando que está atrasado, mas também pelos jogos de palavras e brincadeiras de sentidos que o texto propõe.

> Down, down, down: there was nothing else to do, so Alice soon began talking again. "Dinah will miss me very much tonight, I should think" (Dinah was the cat.) "I hope they'll remember her saucer of milk at tea-time! Oh, dear Dinah, I wish I had you here! There are no mice in the air, I'm afraid, but you might catch a bat, and that's very like a mouse, you know, my dear. But do cats eat bats, I wonder?" And here Alice began to get rather sleepy, and kept on saying to herself, in a dreamy sort of way "do cats eat bats? Do cats eat bats?" and sometimes, "do bats eat cats?" for, as she couldn't answer either question, it didn't much matter wich way she put it.[4] (CARROLL, 2008, p. 5)

Aqui é possível ver muitas das distorções provocadas pelo *nonsense.* A primeira delas é a lentidão com que ocorre a queda de Alice: o percurso é tão longo, que permite à personagem desenvolver várias reflexões: lembrar-se da gata Dinah, desejar que ela estivesse ali e recordar-se que a gata Dinah come ratos. No ar (onde Alice se encontra naquele momento) não existem ratos, mas existem morcegos – animais que se parecem com ratos, mas possuem asas. Temos aí um jogo de imagens: a aparência do morcego e a aparência do rato como sendo a mesma coisa e levantando a possibilidade de ambos serem um alimento interessante para a gata. No original em inglês, o jogo é também com palavras pela proximidade sonora em "cats" e "bats" - outra característica do *nonsense.* Ao final da reflexão, a sonolenta Alice transforma a pergunta *"do cats eat bats?"* em "*do bats eat cats?"*. Ao que o narrador acrescenta: "já que ela não sabia responder nenhuma das perguntas, não importava muito como ela as formulava". Depreende-se que uma das premissas do *nonsense* seria: o que importa não é tanto o significado das palavras, mas sim a sonoridade de que elas dispõem.

---

4 Caindo, caindo, caindo... Como não tinha nada mais para fazer, Alice começou a falar de novo. "Diná, sentirá muito a minha falta essa noite." (Diná era sua gata.) "Espero que se lembrei de sua tigela de leite na hora do chá! Oh, minha querida Diná, gostaria tanto que você estivesse comigo! Não há nenhum rato por aqui, mas você poderia tentar pegar um morcego, que é muito parecido com um rato, sabe, querida? Mas será que gatos comem morcegos?" e enquanto Alice ia ficando cada vez mais sonolenta, continuava dizendo consigo mesma, como se estivesse sonhando, "Gatos comem morcegos? Gatos comem morcegos?" E, às vezes, "Morcegos comem gatos?", mas, como não sabia nenhuma das duas respostas, não importava a ordem das perguntas. (Tradução de Adriana Peliano)

A importância conferida à sonoridade indica a afinidade do *nonsense* com a linguagem oral. O som das palavras tem uma grande importância, assim como as parlendas e as rimas infantis que são parodiadas durante a obra. No manuscrito, misturam-se referências populares à vivência das garotas e de Lewis Carroll em uma narrativa não-linear, com índices que levam a outras referências e novos caminhos, propondo um percurso labiríntico. O leitor passa a fazer parte da história ao acompanhar a personagem Alice, sua representante no percurso pelo texto.

Antônio Cândido (2009) destaca a importância do personagem bem desenvolvido para uma identificação com o leitor. É um ser fictício que, paradoxalmente, precisa passar ao leitor a sensação da possibilidade de realidade. Ao contrário da percepção física (que sempre apreendemos com muita habilidade), a personalidade de uma pessoa tem vários aspectos, várias nuances que raramente podem ser vistas. Na literatura, frequentemente essa dificuldade de compreender a personalidade humana fica expressa por meio do desafio em descobrir a coerência e unidade do personagem e, muitas vezes, pela incomunicabilidade nas relações.

É o caso de Alice – personagem – que é a representante do leitor, e por isso não é descrita diretamente em nenhum momento e as suas características mudam sempre. A identidade pessoal de Alice é questionada desde os primeiros momentos da história e, junto com a dela, a do leitor.

No trecho em que Alice está diante da Lagarta, o questionamento acerca de sua identidade ocorre de forma evidente com a pergunta *"Who are you?"* feita pela Lagarta, questão a qual a menina não consegue dar uma resposta direta.

Alice sente enorme dificuldade para dizer quem é, pois, ao olhar para todas as mudanças que sofreu desde que acordou naquele dia, não sabe definir qual é o seu referencial. Está confusa por ter experimentado outras maneiras de ser, por ter sido tão questionada e tem mais dúvidas do que respostas. Ao ver a confusão da menina, a Lagarta insiste: "Explique-se!" (em inglês, "*Explain yourself*"). Alice responde que não consegue explicar a si mesma por estar, naquele momento, diferente do que sempre compreendeu de si, mas a Lagarta continua sem entender. A toda pergunta que a menina faz, a outra faz questão de responder o exato oposto do que é esperado. Alice tenta chegar a um consenso, mas a Lagarta se posiciona como se estivesse sempre do "outro lado do círculo". Durante a conversa entre ambas, ocorre um movimento, como se a

menina percorresse um caminho circular, que tudo que retornasse – diante do posicionamento da Lagarta – sempre ao começo, em um novo ciclo.

Percebemos que o caminho escolhido pela personagem a mantinha no mesmo lugar. Como em um labirinto, Alice precisa voltar ao início para tentar seguir por um caminho diferente. É a partir da inversão da questão, quando Alice resolve perguntar a Lagarta quem ELA é, uma possível conversa se desenvolve.

O tema do tamanho de Alice é retomado mais tarde pela Lagarta:

> This time Alice waited quietly until it chose to speak again: in a few minutes the Caterpillar took the hookah out of its mouth, and got down off the mushroom, and crawled away into the grass, merely remarking as it went: "the top will make you grow taller, and the stalk will make you grow shorter".
>
> "The top of what? The stalk of what?" thought Alice.
>
> "Of the mushroom", said the caterpillar, just as if she had asked it aloud, and in another moment it was out of sight.
>
> Alice remained looking thoughtfully at the mushroom for a minute, and then picked it and carefully broke it in two, taking the stalk in one hand, and the top in the other.
>
> "Which does the stalk do?" she said, and nibbled a little bit of it to try: the next moment she felt a violent blow on her chin: it had struck her foot!
>
> She was a good deal frightened by this very sudden change, but as she did not shrink any further, and had not dropped the top of the mushroom, she did not give up hope yet. There was hardly room to open her mouth, with her chin pressing against her foot, but she did it at last, and managed to bite off a little bit of the top of the mushroom. (CARROLL, 2008, p. 61-62, grifo do autor) [5]

A menina é notificada que um lado do cogumelo a fará crescer, enquanto o outro lado a fará diminuir. Alice fica em dúvida, uma vez que o cogumelo é circular. Percebemos que a

---

5 Dessa vez Alice esperou calmamente a lagarta resolver falar de novo. Em alguns minutos ela tirou o narguilé da boca, desceu do cogumelo e começou a se afastar por entre a grama, comentando por alto enquanto ia embora: "A de cima a fará crescer e a de baixo a fará diminuir."
"A de cima do quê? A de baixo do quê?", pensou Alice.
"Do cogumelo", respondeu a lagarta, como se Alice tivesse pensado em voz alta, e sumiu de vista num instante.
Alice continuou olhando para o cogumelo pensativa, então colheu-o com cuidado, partiu-o em dois, ficando com a parte de cima em uma mão e com a de baixo em outra. "Qual será o efeito da parte de baixo?", ela se perguntou, experimentando um pedacinho. Imediatamente sentiu um violento impacto no queixo: ele estava espremido em seus pés!
Ela ficou bastante assustada com essa abrupta mudança, mas, como não encolheu mais e ainda não tinha experimentado a parte de cima, não perdeu as esperanças. Havia muito pouco espaço para abrir a boca com os pés pressionando seu queixo daquele jeito, mas enfim Alice conseguiu abrir a boca e morder um pedaço pequeno da parte de cima do cogumelo. (Tradução de Adriana Peliano)

imagem do círculo é recorrente em toda a conversa: a Lagarta joga com Alice ao contestá-la sempre. A menina, ao morder um dos pedaços, diminui, mas não uniformemente; encolhe de maneira que seu queixo chega a tocar os pés. Em outras palavras, nem mesmo um referencial de proporção se mantém para a menina.

O autor colabora com a sensação de desconforto ao mesclar a primeira e a terceira pessoa no texto. Ao mesmo tempo em que narra a história de Alice de um ponto de vista externo, questiona o leitor, coloca-o dentro do jogo e expressa os pensamentos de Alice. Essa tensão confirma a crise de Alice no jogo do paradoxo e do *nonsense,* reafirmando a dificuldade de optar por caminhos no labirinto. Do desconforto e agonia de Alice por não entender com clareza as regras do contexto no qual está inserida desponta elementos do grotesco romântico, como o sentimento de inadequação e solidão.

Em nenhum momento Alice enfrenta um labirinto geográfico, mas o percebe claramente a cada tentativa de se comunicar. Na história, há várias ordens de pensamento diferentes - do narrador, do leitor, de Alice, das criaturas do subterrâneo- que se entrelaçam formando ora pequenos labirintos lingüísticos, ora um grande entrecruzamento construído pela linguagem *nonsense* e paradoxal da obra, desafio que constitui a essência da aventura vivida por Alice e pelo leitor na busca de sentidos.

O papel da personagem Alice dentro dessa narrativa é estar receptiva aos jogos de sentido que surgem, às mudanças e quebras acontecidas pelos caminhos. Eles destroem a lógica cartesiana e aristotélica[6] a que o leitor está acostumado, desmontando as referências lógicas nas quais ele se apóia.

As dificuldades de Alice para expressar-se no mundo subterrâneo e lidar com as criaturas que o habitam causam no leitor a necessidade de pensar em novas possibilidades, caminhos diferentes do estabelecido. O leitor pode transformar-se tanto quanto a personagem durante a leitura, e termina de percorrer os labirintos do *nonsense* transformado pelas inúmeras lógicas que conheceu.

---

6 A lógica aristotélica é uma análise racional das condições a que deve satisfazer um raciocínio para que sua conclusão seja concebida como necessária. Não se trata de saber como, de fato, raciocinamos na vida comum, mas de como deve ser construído um raciocínio para que a necessidade da ligação que ele estabelece apareça imediata e irresistivelmente como evidente. (BOUTROUX, 2002, p. 55-56)

Tal transformação, entretanto, não é sempre gratificante, posto que leva a uma figuração do abismo que se faz entre o olhar da personagem (junto com o do leitor) e o mundo que a cerca, causando uma forte sensação de mal-estar. Esta sensação está vinculada ao grotesco, que se funda no sentimento paradoxal de fascínio e repulsa que temos por este abismo. É nessa fissura que se encontram a imaginação, a curiosidade, o medo do desconhecido e a sensação de inadequação. O grotesco se configura na inquietação causada pela conjunção de todos esses elementos.

Os elementos da estética do grotesco presentes na narrativa são intensamente evidenciados pelas ilustrações feitas por Lewis Carroll, como veremos nas análises que se seguirão no Capítulo IV.

1.3.1. Os diálogos entre o texto verbal e visual

Das noventa páginas do manuscrito, trinta e sete possuem desenhos realizados pelo próprio Carroll. Nesses fica evidente tanto a paixão do autor pela fotografia, na semelhança dos olhares e poses retratadas nas ilustrações, como seu cuidado e meticulosidade, na riqueza de detalhes nos desenhos feitos com caneta bico de pena. Os desenhos não são simplesmente referenciais, apenas reafirmando o sentido do que está escrito, eles completam o verbal, com traços que oscilam entre o real e o fantástico, levando à dualidade que remete a estética do grotesco, potencializando o impacto causado pelo texto.

Com a intenção de construir um olhar mais detalhado para as ilustrações, destacaremos algumas páginas do manuscrito.

Logo após a dedicatória (Fig. 1), no corpo do Capítulo I[7] da obra, há uma ilustração que traz a irmã de Alice lendo um livro, imagem que também indicia o processo de leitura, o que acontece ao leitor naquele exato momento. No texto verbal, Alice questiona *"where is the use of a book without pictures or conversations?"*[8] e, ao longo da obra, descobre-se que a pergunta não se refere apenas à falta de imagens no livro que a irmã lê ou a falta de diálogos para diluir o conteúdo escrito. Trata-se também da proposta que Lewis Carroll faz ao escrever Alice:

7 A divisão de capítulos é marcada por letras grandes, capitulares e com destaque em vermelho

8 Para que serve um livro sem figuras ou diálogos? (Tradução de Adriana Peliano)

questionar o leitor a ponto de estabelecer um diálogo direto com ele e sua imaginação, de criar imagens únicas e instigar o receptor a criar as suas próprias enquanto lê.

A pergunta de Alice relaciona-se não apenas à falta de ilustração, mas à falta de algo que supere a estrutura fixa de um livro e de uma leitura corrente, que exija mais de um leitor (criança ou adulto). No livro da irmã apenas a voz do narrador pode ser escutada. O livro de Lewis Carroll trabalha múltiplas vozes, e é aí que vemos os "diálogos" que Alice sente falta em outros livros.

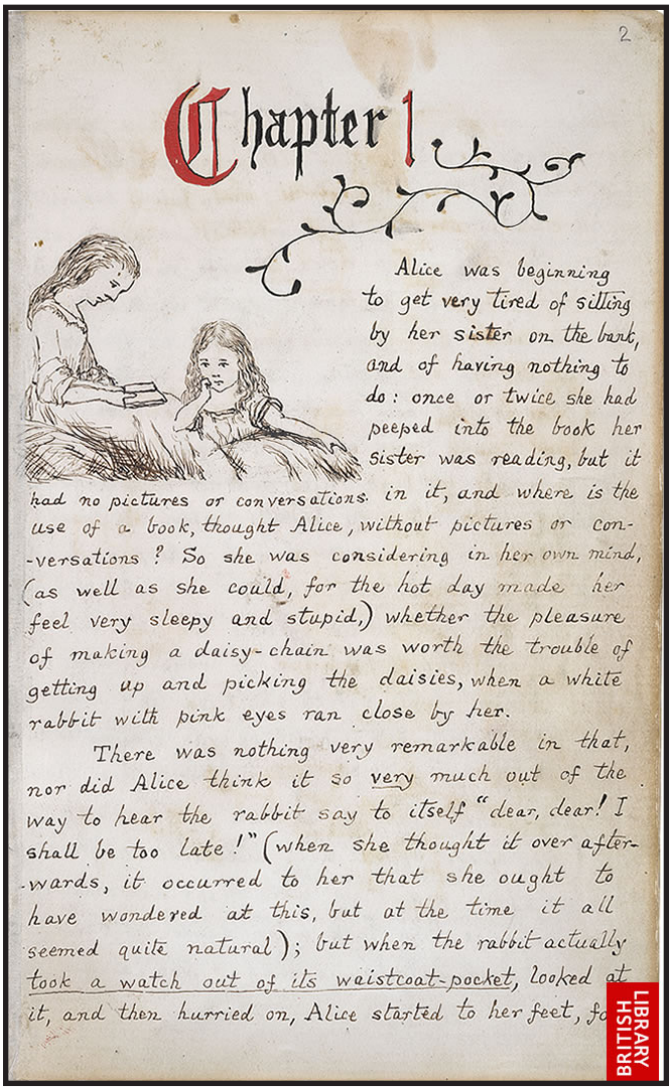
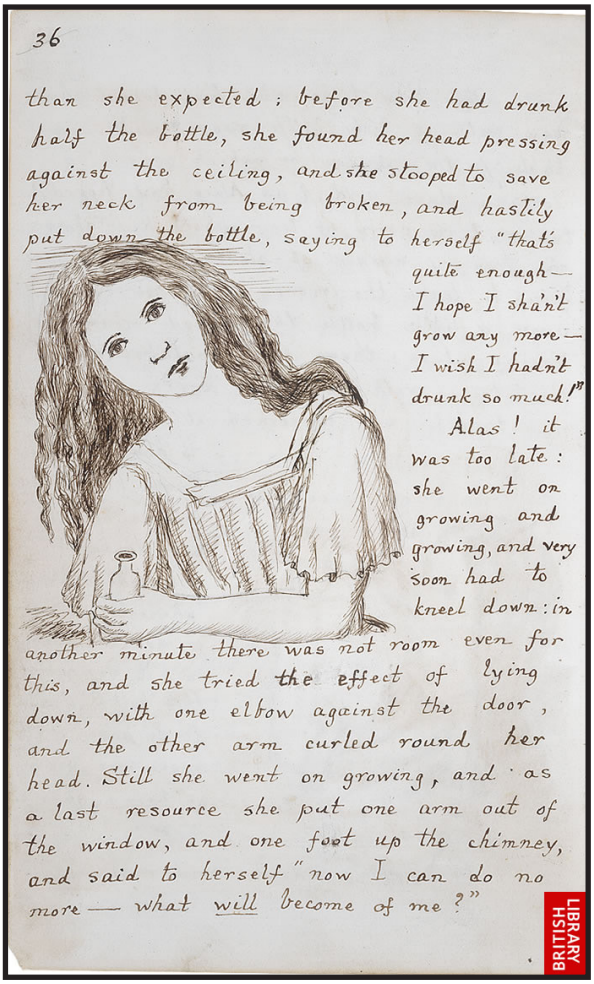


Fig. 03- página 02 do manuscrito

Conforme se visualiza na Fig. 3, página 2 do manuscrito, a imagem aparece no canto esquerdo e é envolvida pelo texto escrito, numa configuração que lembra os livros convencionais. Entretanto essa diagramação não é fixa, como veremos mais adiante.

O primeiro capítulo do manuscrito já mostra dois recursos muito utilizados por Lewis Carroll para estabelecer um diálogo com o leitor: a presença constante de parênteses para expressar os pensamentos de Alice, como uma explicação para aquele que lê, e a presença de trechos grifados, o que sugere uma ênfase – nesse caso - de algo tão absurdo como um coelho tirar um relógio do bolso do colete.

Logo na primeira página o leitor já depara-se com uma ordem diferenciada e com uma pluralidade de pensamentos e acontecimentos: a personagem Alice é apresentada, seus pensamentos surgem entre parênteses, um acontecimento totalmente insólito quebra a monotonia e Carroll convida o leitor através de Alice a seguir o coelho branco.


36

than she expected; before she had drunk half the bottle, she found her head pressing against the ceiling, and she stooped to save her neck from being broken, and hastily put down the bottle, saying to herself "that's quite enough— I hope I shan't grow any more— I wish I hadn't drunk so much!"

Alas! it was too late: she went on growing and growing, and very soon had to kneel down: in another minute there was not room even for this, and she tried the effect of lying down, with one elbow against the door, and the other arm curled round her head. Still she went on growing, and as a last resource she put one arm out of the window, and one foot up the chimney, and said to herself "now I can do no more — what will become of me?"

BRITISH LIBRARY

Fig. 04 – Página 36 do manuscrito

Na página 36 do manuscrito, podemos conferir como se revela a imagem que Carroll criou para a personagem Alice: cabelos longos, olhar parado, vidrado, como em uma fotografia.

A inclinação lateral do rosto se repete em outras ilustrações ao longo do livro, sugerindo uma dificuldade da personagem para limitar-se ao espaço definido para ela na página, como se aquele quadrado não fosse suficiente.

Sally Brown (2008) aponta como referência para os desenhos de Carroll, os trabalhos dos pintores da Fraternidade Pré-Rafaelita, os quais Carroll admirava abertamente e chegou até mesmo a fotografar vários deles.Fundada em 1848 por Dante Rossetti, William Hunt e John Milliais, foi motivada pela poesia e pintura de William Blake e pelos Nazarenos (grupo de artistas alemães que se organizava como confrarias em moldes medievais e artesanais em Roma). O movimento surgiu como uma reação à arte acadêmica inglesa que seguia os moldes classicistas. Influenciados pelo espírito romântico, os pré-rafaelitas desejavam devolver à arte a pureza e honestidade existente na arte medieval, até o início do Renascimento, na arte anterior a Rafael (por isso o nome do grupo), artista que influenciou diretamente a arte inglesa. Os temas incluíam o cotidiano, alguns mitos, a natureza. Apesar da paixão pelo medieval, os pré-rafaelitas não estavam isolados de sua época, utilizavam os recursos disponíveis para melhorar os trabalhos. Esses aspectos e a reação contrária à arte academicista torna-os precursores, a seu modo, da arte moderna.

> Ao buscar o medieval, os Pré-Rafaelitas indicam a transformação da arte moderna, contribuindo para evitar na modernidade a repetição academicista do classicismo. Nesse sentido, eles são uma espécie de vanguarda que, no entanto, se apresentou como "retaguarda" artística. (DAMIÃO, 2008, p. 323)

Brown (2008) aponta como referência desse movimento e período a obra de Arthur Hughes *The Lady with the Lilacs,* pintura que pertencia a Carroll. A semelhança entre a pintura de Hughes e o desenho do manuscrito é notável: o rosto inclinado, o olhar perdido, os cabelos longos.

Fig. 05 – *The lady with the Lilacs,* de Arthur Hughes, pintura a oleo, 1863

O traço realista dos desenhos de Carroll torna-se mais interessante na medida em que o *nonsense* ganha maior espaço na obra, desviando-se cada vez mais dos pontos de referência a que estamos acostumados. Acompanhando o texto, as imagens também se descolam da realidade objetiva.

Assim, verificamos que o paradoxo se faz presente não apenas nas palavras, mas aparece também nas ilustrações, por meio de imagens detalhistas que refletem cenas incomuns, cada vez mais distantes do realismo que o desenho inicial parece ter, surgindo daí, o insólito que caracteriza a obra de Carroll, principalmente nos momentos onde Alice muda de tamanho.

Quando as distorções de tamanho ocorrem, a maneira detalhista com que a imagem é trabalhada favorece o choque ao apresentar um desenho que é, ao mesmo tempo, realista e absurdo. Tais características colaboram para a construção do grotesco, enfatizando a sensação de deslocamento, falta de referencial e permanente transformação de Alice. Diversas vezes, o desenho é aplicado de uma maneira diferenciada na página. A imagem a seguir (fig. 06), é um exemplo desta diferença.

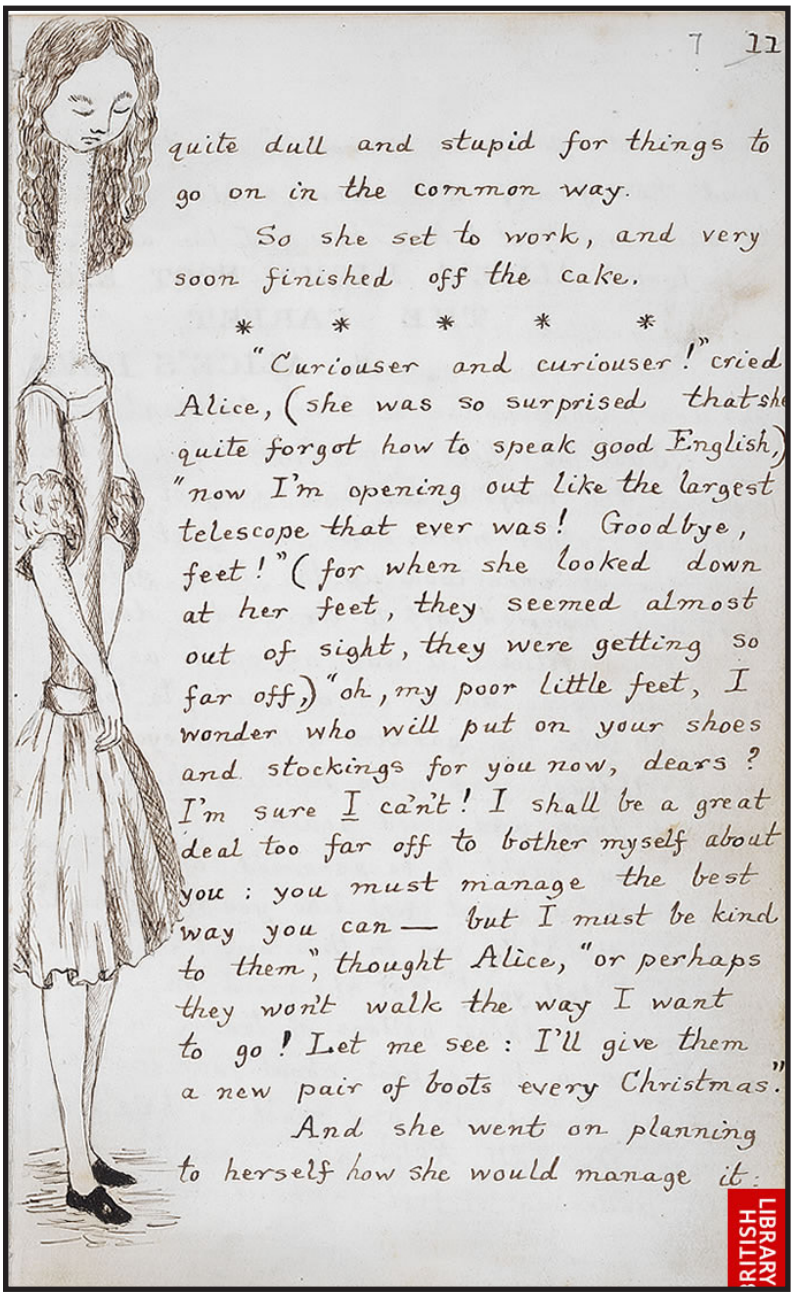


Fig. 06 – Página 11 do manuscrito

A imagem acompanha a página lateralmente, e mostra uma Alice desproporcional, com o pescoço muito longo, olhando para os próprios pés. O crescimento da personagem combina com o lugar em que está na página: ela se tornou "esticada", e o quadrado habitual das ilustrações não tem espaço o suficiente para a garota, fazendo com que ela se aperte no canto da página. O desconforto de Alice ao ficar tão grande é enfatizado pela proximidade com as letras e pelas mãos unidas, próximas ao corpo, como se ao realizar qualquer movimento pudesse alterar a configuração da página. Ao mesmo tempo, a imagem diverte, interage com o texto.

Ao mesmo tempo, a imagem diverte e dialoga com o texto verbal. A mistura de sensações que combina o desconforto ao aspecto lúdico é forte característica do *nonsense* e do grotesco. O confinamento da personagem no canto da página pode ser relacionado à dificuldade para comunicação com as criaturas do mundo subterrâneo que Alice experimentará ao longo do livro.

Carroll escolheu enfatizar as mudanças de tamanho de Alice por meio de diferentes formas. Na página 37 do manuscrito, a menina está em uma imagem de página inteira. Para Sally Brown (2008), mais uma vez, revela-se a afinidade de Carroll com os pintores pré-rafaelitas, na inspiração em uma pintura de Dante Gabriel Rossetti para esta imagem.

Fig 07 – Página 37 do manuscrito

Na página anterior a esta ilustração, o narrador descreve Alice na casa do coelho, onde ingeriu o líquido de uma garrafinha e começou a crescer sem parar. Na tentativa de se acomodar melhor na casa - que fica cada vez menor para ela, cada vez mais desconfortável - Alice deita-se no chão. É o momento da ilustração: Alice encolhida, parecendo estar apertada dentro do quadrado que limita o desenho. Existe uma brincadeira com o leitor nessa imagem: não é possível determinar como ela deve ser olhada. Como o desenho ocupa a página inteira e não tem nenhum ponto de referência, o leitor pode brincar com o livro ao girá-lo, olhar a posição de Alice de várias maneiras e pontos de vista.

O jogo de virar o manuscrito e pensar a imagem por outro ponto de vista aparece em outros momentos. No caso da imagem anterior, o texto continua disposto em linhas horizontais e o leitor só vira o livro para ver a ilustração. Nem o texto é disposto dessa maneira. Quando a Lagarta sugere que Alice declare *"You Are Old Father William",* a configuração do manuscrito se altera totalmente, em uma brincadeira com o suporte, forçando o leitor a virá-lo para ler as linhas que agora estão dispostas verticalmente.

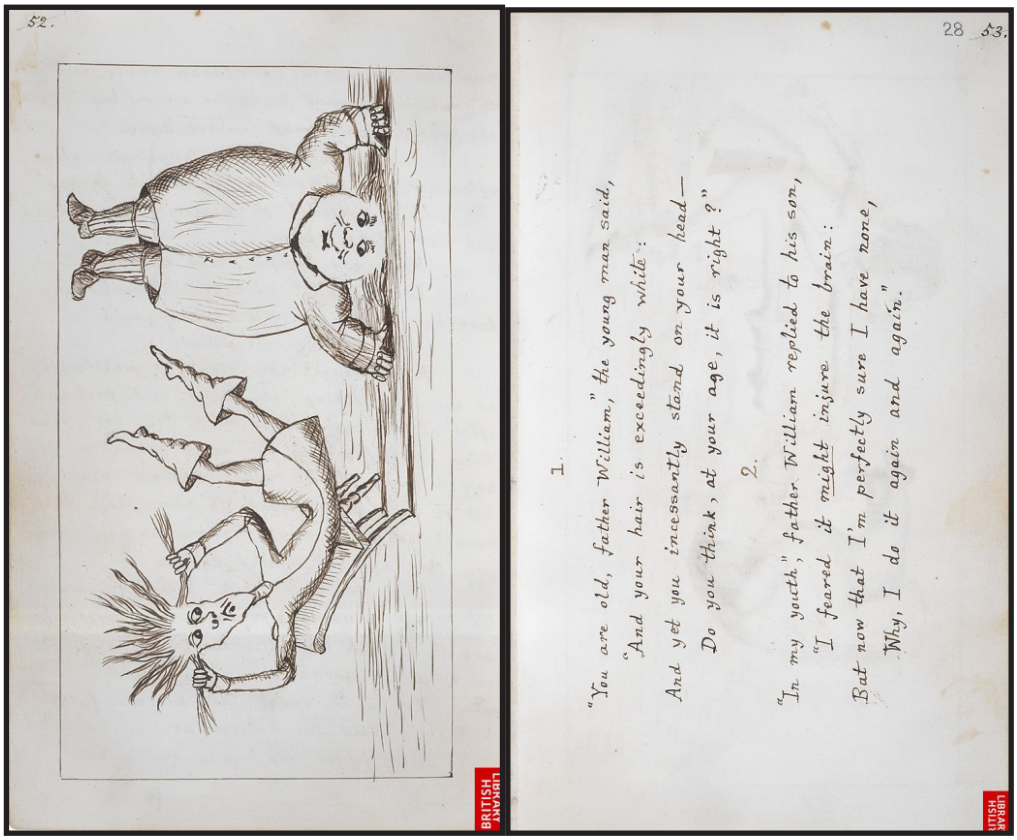


Fig 08 - Páginas 52 e 53 do manuscrito

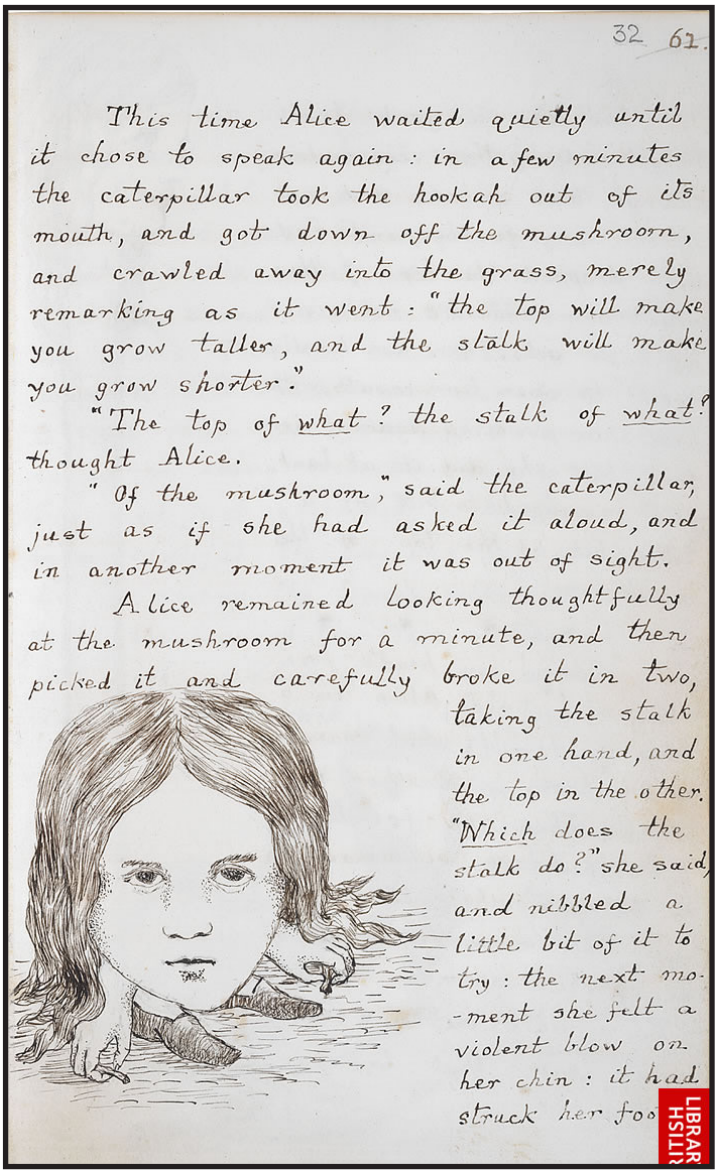
A poesia que Alice recita está toda "errada" em relação à original. Trata-se de uma paródia, como as poesias dos livros de Edward Lear – nos quais Carroll colaborou.

Ao ilustrar, o autor abandonou o ar realista das ilustrações anteriores para assumir um traço caricato, e arredondado, enfatizando o tom lúdico da paródia e criando um grotesco mais caricatural, escancarado.

A poesia é subvertida na paródia, e a leitura proposta no manuscrito segue a mesma idéia numa maneira diferenciada de ler o livro e ver as imagens. Durante toda a poesia, as ilustrações

seguem o modelo da fig.08. e o texto verbal acompanha a imagem. Apenas quando Alice termina de recitar é que a escrita volta a ficar disposta em linhas horizontais.

A Lagarta diz para Alice que um lado do cogumelo a fará crescer enquanto outro a fará diminuir. Na esperança de recuperar seu tamanho original, a menina pega um pedaço de cada extremidade do cogumelo e morde, encolhendo no mesmo segundo.


32 62.

This time Alice waited quietly until it chose to speak again: in a few minutes the caterpillar took the hookah out of its mouth, and got down off the mushroom, and crawled away into the grass, merely remarking as it went: "the top will make you grow taller, and the stalk will make you grow shorter."

"The top of what? the stalk of what?" thought Alice.

"Of the mushroom," said the caterpillar, just as if she had asked it aloud, and in another moment it was out of sight.

Alice remained looking thoughtfully at the mushroom for a minute, and then picked it and carefully broke it in two, taking the stalk in one hand, and the top in the other. "Which does the stalk do?" she said, and nibbled a little bit of it to try: the next moment she felt a violent blow on her chin: it had struck her foo

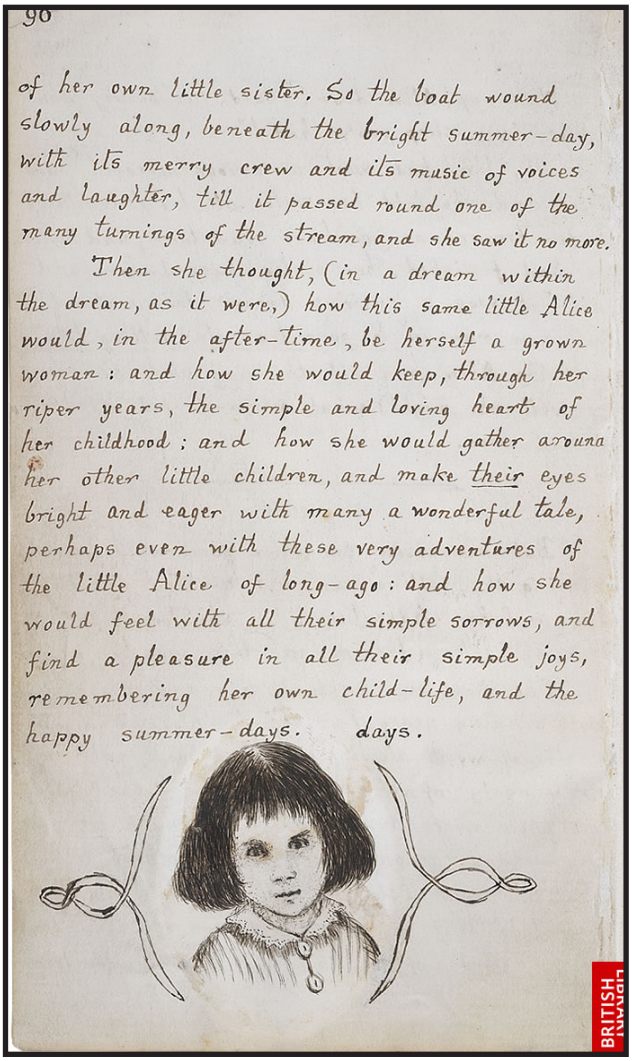
Fig. 09 – Página 62 do manuscrito

O queixo de Alice toca o seu pé quando ela diminui, um reflexo do encolhimento totalmente desproporcional. A ilustração que Lewis Carroll acrescentou ao texto enfatiza mais o

aspecto grotesco da ideia de encolher, transformando a personagem em um monstro de olhar vazio, cabeça enorme, braços e pernas curtos demais.

Como já comentado, é a intenção do *nonsense* provocar um choque que chame a atenção do leitor, como uma provocação. Mais uma vez, aqui, é possível ver que a ilustração de Carroll acompanha tal proposta.

Por fim, na última página do livro, Carroll desenhou a criança Alice, que inspirou o manuscrito, e não a criança de cabelos longos que representou a personagem durante a obra. Entretanto, descontente com o desenho, o autor cobriu a imagem com uma foto da criança que removeu quando foi publicar o fac-símile.


90

of her own little sister. So the boat wound slowly along, beneath the bright summer-day, with its merry crew and its music of voices and laughter, till it passed round one of the many turnings of the stream, and she saw it no more.

Then she thought, (in a dream within the dream, as it were,) how this same little Alice would, in the after-time, be herself a grown woman: and how she would keep, through her riper years, the simple and loving heart of her childhood: and how she would gather around her other little children, and make their eyes bright and eager with many a wonderful tale, perhaps even with these very adventures of the little Alice of long-ago: and how she would feel with all their simple sorrows, and find a pleasure in all their simple joys, remembering her own child-life, and the happy summer-days. days.

BRITISH LIBRARY

Fig. 10- Página 90 do manuscrito

Com a imagem da garota encerrando a obra, o autor retoma a homenagem à criança, relembrando no texto a tarde na qual a narrativa foi contada (por meio do sonho da irmã de Alice) e reforçando o vínculo entre a história e a menina que a inspirou.

1.4. Diálogos de Alice com o cinema

Alice's Adventures Underground, ao longo do tempo, passou a constituir-se como um dos cânones da Literatura Infantil e Juvenil. Um clássico que estabeleceu diálogo freqüente com vários autores e vanguardas artísticas.

A imagem de Alice passou a figurar em animações, filmes, ilustrações, jogos de vídeo--game, produtos, camisetas e ensaios fotográficos de moda.

De todos os suportes e linguagens, o cinema foi o que estabeleceu um diálogo mais intenso e freqüente com Alice. Em 1903, quando a sétima arte ainda dava seus primeiros passos, estreou o filme do cineasta inglês Cecil Hepworth, e a partir dessa primeira adaptação, muitas outras se seguiram.

Vale ressaltar que, ao se falar em adaptação cinematográfica, o menos importante para nós é a preocupação com a fidelidade à obra que a originou. Trata-se de uma *reconfiguração estética.* (SOUZA, 2001)

Assim, não se trata apenas de transportar o livro, mas de criar *outra* obra inspirada no texto. No caso das obras de Carroll, a transposição semiótica torna-se um grande desafio: a lógica onírica do louco e da criança, retratada pelo *nonsense*, é irreal por natureza. No cinema, retratar os trocadilhos com a realidade e as brincadeiras com os significados trazidas pelo *nonsense*, envolve muito mais do que palavras e expressões lingüísticas. Adaptar este livro é ilustrar o disparate e dar forma ao irrealizável.

Walt Disney estabeleceu o diálogo mais famoso com Alice ao produzir uma animação que funde *Alice's Adventures in Wonderland* a *Alice through the looking glass*. Ainda que não estabeleça uma relação direta com o *nonsense* do livro, definiu uma imagem que persiste até hoje para a personagem: a da garotinha curiosa de cabelos loiros e vestido azul. Uma nova produção Disney feita recentemente – realizada pelo diretor Tim Burton – cria com efeitos

especiais sofisticados uma história de aventuras e explicações para a presença de Alice no País das Maravilhas, aproximando o filme de uma jornada do herói e afastando-o dos despropósitos do *nonsense.*

Como já acenamos, o *nonsense* funda-se na contradição da lógica e é principalmente literário; o paradoxo baseia-se na afirmação de dois sentidos ao mesmo tempo; o grotesco tem suas raízes no hibridismo e no sentimento confuso de atração e repulsa causado pelo disforme. Três elementos fortes na obra de Carroll que tornam um desafio a adaptação cinematográficas.

Alguns cineastas optaram por tentar um diálogo com as brincadeiras do *nonsense* – uma forte característica da obra de Carroll. Na conhecida animação da Disney, quando Alice encontra lagarta fumando narguilé, esta tira o narguilé da boca e pergunta à menina: "*Who are you?"*. Da boca da Lagarta sai uma fumaça que forma as letras "O", "R" e "U", cuja pronúncia em inglês cria uma sonoridade muito próxima do som das palavras proferidas. Em outro momento, quando a Lagarta diz "*I don't see anything"*, a fumaça forma um "C" quando a palavra *"see"* é pronunciada, criando uma brincadeira de paralelismos entre o som das palavras e das letras.

Em sua maioria, as produções concentram suas referências nos livros publicados, destacando personagens ícones como o Gato de Chershire, o Chapeleiro Maluco e Humpty-Dumpty. A sensação de vazio deixada pelo *nonsense,* os questionamentos mais incômodos e a atmosfera do grotesco presente na obra de Lewis Carroll são minimizados para dar destaque aos personagens.

Poucos artistas escolheram estabelecer diálogos mais evidentes com o desconforto e o grotesco presente na obra. Jan Svankmajer produz *Alice (*1989), enriquecendo o diálogo com a obra de Carroll ao utilizar elementos do surrealismo. No filme, os elementos do grotesco que já despontavam no manuscrito são ampliados em uma película desconfortavelmente questionadora.

2. O grotesco enquanto categoria estética

Capítulo 2 - O Grotesco enquanto categoria estética

> Venham, meus caranguejozinhos! Era uma vez um menino pobre, que não tinha pai, nem mãe. Tudo estava morto e não havia mais ninguém no mundo. Tudo morto. E o menino andou, procurando dia e noite. E já que não havia ninguém mais no mundo, quis ir para o céu, onde a lua olhava com tanta simpatia. E quando chegou na lua, viu que era um pedaço de madeira podre. E então foi para o sol, e quando chegou no sol, viu que era um girassol murcho. E quando chegou nas estrelas, viu que eram mariposas douradas, estavam espetadas, como se espetam os vagalumes nas árvores. E quando quis voltar para a terra, a terra era um porto destruído. E o menino estava sozinho. Então se sentou e chorou, e até hoje ainda está sentado, sozinho.
>
> BÜCHNER, George. *Woyzec.*

Este capítulo tem a intenção de afinar nosso olhar para elementos que são fundamentais para a realização das análises a que nos propomos.

Uma vez que optamos pelo grotesco como fio condutor da nossa leitura analítica, na comparação do manuscrito literário de Alice realizado por Lewis Carroll e da releitura dessa mesma obra realizada pelo cineasta Jan Svankmajer, consideramos propício percorrer, mesmo que de forma muito breve, a história do grotesco e seu desenvolvimento enquanto categoria estética, presente em diferentes formas de arte. Para tanto, buscamos referência, principalmente, nos estudos de Wolfgang Kayser (2010) e Mikail Bakhtin (1987). Autores que se dedicam a discorrer sobre o grotesco e suas transformações ao longo do tempo. Enquanto o primeiro estuda-o diacronicamente, analisando as modificações do conceito ao longo dos séculos, o segundo realiza um recorte sincrônico selecionando dois momentos específicos para o estudo: A Idade Média e o Renascimento.

2.1. O *grottesco*

Apesar de fazer parte da cultura popular há muitos anos, a palavra que deu origem ao termo "grotesco" surgiu a partir de escavações feitas durante o Renascimento, no ano de 1480, em Roma, onde foi descoberta uma espécie de pintura ornamental totalmente diferente do que

se tinha do classicismo romano até então. O termo surgiu do italiano *grotta* (gruta), referindo-se aos lugares nos quais foram encontrados tais ornamentos que refletiam imagens de criaturas em transformação. Os elementos encontrados em tais pinturas chamaram a atenção dos artistas contemporâneos, como mostra o trecho escrito por Bakhtin (1987):

> Essa descoberta surpreendeu os contemporâneos pelo jogo insólito, fantástico e livre das formas vegetais, animais e humanas que se fundiam e transformavam entre si. Não se distinguiam as fronteiras claras e inertes que dividem esses "reinos naturais" no quadro habitual do mundo: no grotesco, essas fronteiras são audaciosamente superadas. Tampouco se percebe a imobilidade habitual típica da pintura da realidade: o movimento deixa de ser o de formas completamente acabadas – vegetais e animais – num universo também totalmente acabado e estável; metamorfoseia-se em movimento interno da própria existência e exprime-se na transmutação de certas formas em outras, no eterno *inacabamento* da existência.
>
> Sente-se, nesse jogo ornamental, uma liberdade e uma leveza excepcional na fantasia artística; essa liberdade, aliás, é concebida como uma alegre ousadia, quase risonha. (BAKHTIN, 1987, p.28, destaque do autor)

Entretanto, apesar da origem da palavra datar do Renascimento, o autor destaca que o grotesco enquanto categoria precedeu a utilização do termo. Relaciona a eterna metamorfose do grotesco aos festejos carnavalescos medievais, onde as regras e os papéis da sociedade eram invertidos para dar espaço ao jogo transformado na vida real. O carnaval medieval caracterizava-se pela lógica "ao avesso", permutações constantes do alto e do baixo, da face e do traseiro. O mundo deste jogo se constrói como paródia da vida ordinária, como um mundo ao contrário. Entretanto, a negação tem a intenção de ressuscitar e renovar o original, propondo novas formas.

Segundo Bakhtin (1987), a visão carnavalesca é oposta a idéia de acabamento e perfeição, de eternidade e imutabilidade. Desta maneira, todas as formas e símbolos dessa linguagem são impregnados do lirismo da alternância, da renovação e da consciência da relatividade da existência. Em artistas como Rabelais, a quem o autor dedica grande parte de seus estudos, as imagens criadas são uma herança um pouco modificada da cultura popular do cômico e do inesperado. Essa concepção estética da vida prática caracteriza a cultura medieval e a diferencia das culturas dos séculos posteriores. A essa concepção, Bakhtin dá o nome de realismo grotesco.

2.1.1. O realismo grotesco

No Realismo Grotesco o material e o corporal são retratados de maneira festiva, universal e utópica, unidos em uma totalidade sempre mutável. Como na paródia medieval, esse tipo de grotesco se baseia em significações absolutas. Neste caso, o "alto" e o "baixo" possuem um sentido topográfico: o "alto" representa o céu enquanto o "baixo" representa a terra, princípio de absorção, nascimento e ressurreição. A cabeça simboliza o alto e os órgãos genitais, o ventre e o traseiro representam o baixo. Ao se degradar, e, portanto, rebaixar um elemento mata-se e dá-se a vida em seguida.

> Em oposição aos cânones modernos, o corpo grotesco não está separado do resto do mundo, não está isolado, acabado nem perfeito, mas ultrapassa-se a si mesmo, franqueia seus próprios limites. Coloca-se ênfase nas partes do corpo em que ele se abre ao mundo exterior, isto é, onde o mundo penetra nele ou dele sai ou ele mesmo sai para o mundo, através de orifícios, protuberâncias, ramificações e excrescências, tais como a boca aberta, os órgãos genitais, seios, falo, barriga e nariz. É em atos tais como o coito, a gravidez, o parto, a agonia, o comer, o beber, e a satisfação de necessidades naturais, que o corpo revela sua essência como princípio em crescimento que ultrapassa seus próprios limites. É um corpo eternamente incompleto, eternamente criado e criador, um elo na cadeia da evolução da espécie ou, mais exatamente, dois elos observados no ponto onde se unem, onde entram um no outro. Isso é particularmente evidente em relação ao período arcaico do grotesco.
>
> Uma das tendências fundamentais da imagem grotesca do corpo consiste em exibir *dois corpos em um:* um que dá a vida e desaparece e outro que é concebido, produzido e lançado ao mundo. (BAKHTIN, 1987, p. 27-28)

Por meio da descrição acima, o autor destaca elementos recorrentes nas representações grotescas. A ideia de inacabamento da existência e da eterna transformação figuram nas obras desta estética, assim como o movimento de ingestão e expulsão do corpo e o a fusão de dois corpos em um. A estética já se manifesta nas artes plásticas no Renascimento, no trabalho de artistas como Agostino Veneziano.

Fig. 11 - Agostino Veneziano, grotesco italiano**,** século XVI

Em seus ornamentos, Agostino trazia elementos fantásticos, quebrava a simetria e distorcia as proporções. Segundo Wolfgang Kayser (2010), para os artistas dessa época, havia uma espécie de alegria e ludicidade no *grottesco*, que era leve e fantasioso ao mesmo tempo angustiante e sinistro. Outra denominação surgiu no século XVI: *sogni dei pinttori* (sonhos dos pintores)*,* indicando a ruptura o mundo da ordem comum e a participação em um mundo diferente e desconhecido.

As características da representação do grotesco tornaram-se mais fixas: a monstruosidade, o disforme, o híbrido e o fantasioso sem limites que chega a provocar um riso de caráter crítico. Ainda durante o Renascimento surgem pintores que mais tarde serão reconhecidos como representantes do "verdadeiro grotesco": Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), Hieronymus Bosch (1450-1516) e Peter Brueghel, o velho (1525-1569).

Partindo da Itália, o uso da palavra "grotesco" foi se tornando mais freqüente, sem uma definição teórica clara. Bakhtin (1987) aponta Vasari como um dos primeiros teóricos a tentar analisar de maneira mais ordenada o grotesco, embora o veja de maneira negativa. Seus estudos baseiam-se nos trabalhos de Vitrúvio, arquiteto que estudou a arte na época de Augusto. O arquiteto considerava os adornos grotescos uma "moda bárbara", que consistia em borrar as paredes

com monstros ao invés de pintar imagens nítidas do mundo dos objetos. Opiniões negativas como as destes autores acerca do grotesco predominaram durante muitos anos, associando-o apenas ao cômico de baixa qualidade. Apenas a partir da segunda metade do século XVIII é que se manifesta um interesse maior em construir uma compreensão mais profunda acerca do grotesco.

Fig. 12- Giuseppe Arcimboldo: Retrato***com Legumes (O verdureiro).***

Figura 13 - Hieronymus Bosch: O Império Milenar (detalhe do "Inferno")

Bakhtin aponta para processo de empobrecimento progressivo das formas dos ritos carnavalescos populares desde a segunda metade do século XVII. Por um lado, acontece uma estatização da vida festiva e por outro, a festa passa a fazer parte do cotidiano, relegada à vida privada, doméstica e familiar. A praça pública restringe-se cada vez mais e o carnavalesco começa a transformar-se em simples humor festivo. O grotesco passa a perder seus laços com a cultura popular e, por isso, degenera com a formalização das figuras do carnaval. Os vínculos reaparecem na *commedia dell'arte,* que retoma o carnavalesco e as caricaturas de Callot e Hogarth, associando o grotesco à caricatura e à sátira.

No século XVIII inicia-se um processo de diferenciação entre a arte e o belo. A caricatura começa a ser considerada uma forma de arte, com sua intensificação da desproporção. Entre os estudiosos, Kayser (2010) destaca Wieland, que dividiu as caricaturas em três gêneros: as "verdadeiras" nas quais o pintor reproduz a natureza disforme como encontra, as "exageradas" onde o artista aumenta a deformação de seu objeto de maneira que ainda o deixe reconhecível

e as “grotescas”, consideradas por ele inteiramente fantásticas, onde o pintor se entrega a uma imaginação selvagem e por meio do contrassenso e do sobrenatural desperta gargalhadas, nojo e surpresa pela audácia de sua criação. Kayser (2010) chama a atenção para o fato de que, enquanto esta estética era vista apenas em ornamentos e quadros os quais se considerava alheios à realidade, recusava-se a reflexão sem maiores preocupações. Porém, Wieland deixa transparecer uma preocupação com a possibilidade de o grotesco encerrar um sentido mais profundo, a surpresa e o choque dando tons de realidade ao que era considerado longe do humano.

A relação entre o grotesco e o caricatural é, para Kayser, bem diferente da estabelecida por Wieland pois considera o grotesco independente do domínio da caricatura. Entretanto suas definições se aproximam, quando Kayser fala sobre esse grotesco do século XVIII:

> O mundo do grotesco é o nosso mundo – e não o é. O horror, mesclado ao sorriso, tem seu fundamento justamente na experiência de que nosso mundo confiável e aparentemente arrimado numa ordem bem firme, se alheia, sob a irrupção de poderes abismais, se desarticula nas juntas e nas formas e se dissolve em suas ordenações. (KAYSER, 2010, p. 40)

O autor pontua a dualidade eterna do grotesco, que oscila entre os domínios da realidade e da fantasia e por isso produz um sentimento de angústia. O grotesco provoca sensações contraditórias, que representam o terror e humor diante do absurdo: um sorriso diante do disforme, o nojo diante do horripilante e chama a atenção para o monstruoso.

Kayser (2010) fala ainda sobre o caráter abismal do grotesco, a sensação de que o chão foi tirado de nossos pés e de que poderes invisíveis interferem demoniacamente nos acontecimentos.

2.2. O Grotesco na Literatura

No século XVIII, o termo “grotesco” não é usado apenas para se referir à pintura. Agora se aplica a todas as formas de artes, inclusive ao domínio da literatura. A transposição do conceito para a literatura começou com o teatro da *commedia dell’arte,* com suas máscaras e interpretações que relembravam o carnaval.

Kayser (2010) mostra que na segunda metade do século, a figura do Arlequim passa a ser amplamente discutida na Alemanha. Assim como nos primeiros anos dos adornos grotescos, a crítica se coloca contra a imagem do Arlequim e, buscando defendê-la, Justus Möser publica

um estudo em 1761 com o título de *Arlequim ou a defesa do cômico grotesco* considerado por Bakhtin a primeira apologia ao grotesco. Caracteriza o mundo grotesco como "quimérico" por reunir o heterogêneo e tender a violar as proporções naturais (hiperbólico). Em 1788, o crítico literário alemão Flögel publica a *História do Comico Grotesco*, que não pretende nem delimitar nem definir o grotesco, qualificando-o como tudo o que contém um elemento corporal e material nitidamente marcado e exagerado e se afasta das regras estéticas correntes. Tanto Möser quanto Flögel conhecem apenas o cômico grotesco, baseado no princípio do riso com valor de regozijo e alegria, que consideram essenciais para a humanidade.

Ao mesmo tempo em que essas obras estudavam grotesco medieval e a *commedia dell'arte*, Bakhtin (1987) destaca uma nova configuração para a estética do grotesco que se desenvolve. Nesse período de pré-romantismo o grotesco ainda conserva alguns dos elementos da visão popular e carnavalesca dos séculos anteriores, mas ganha uma nova função: expressar uma visão de mundo subjetiva e individual.

> O grotesco romântico foi um acontecimento notável na literatura mundial. Representou, em certo sentido, uma reação contra os cânones da época clássica e do século XVIII, responsáveis por tendências de uma seriedade unilaterial e limitada: racionalismo sentencioso e estreito, autoritarismo do Estado e da lógica formal, aspiração ao perfeito, completo e unívoco, didatismo e utilitarismos dos filósofos iluministas, otimismo ingênuo ou banal, etc. o romantismo grotesco recusava tudo isso e apoiava-se principalmente em Shakespeare e Cervantes, que foram redescobertos e à luz dos quais se interpretava o grotesco da Idade Média. Sterne exerceu uma influência considerável sobre o romantismo, a tal ponto que pode ser considerado o seu iniciador. (BAKHTIN, 1987, p. 33)

Diferente do grotesco da Idade Média e do Renascimento, o grotesco romântico trata da solidão, de um homem que atinge a consciência total de seu isolamento. A essa altura, Bakhtin (1987) mostra uma transformação importante: o princípio do riso modifica-se de maneira notável, não desaparece completamente, mas se atenua, tornando-se ironia ou sarcasmo. O jocoso e alegre que antes possuíam um aspecto regenerador e positivo se reduz ao mínimo, para dar espaço ao sentimento da época: a idéia do ser humano cindido, governado por forças além de seu controle, demoníacas. Idéias que figurarão na teoria psicanalítica de Freud. São representantes desse grotesco os artistas E. T. A. Hoffmann, Bonaventura e, posteriormente, Edgar Allan Poe.

> As mudanças mais notáveis correm com relação ao *terrível.* O universo do grotesco romântico se apresenta geralmente como terrível e *alheio* ao homem. Tudo o que é

> costumeiro, banal, habitual, reconhecido por todos, torna-se subitamente insensato, duvidoso, estranho e hostil ao homem. O mundo humano se transforma de repente em um mundo *exterior.* O costumeiro e tranqüilizador revela seu aspecto terrível. (BAKHTIN, 1987 p.34)

A perda de controle e a sensação de alheamento do universo conhecido causam desconforto ao leitor, diferente do grotesco popular medieval, que aproxima o homem do mundo, integrando-o. A loucura, no romantismo, é trágica e sombria, contrária a loucura paródica da Idade Média que representa uma brincadeira com a "verdade oficial". A máscara, que antes traduzia a alegria das alternâncias e da relatividade, a negação da identidade e do sentido único, agora dissimula, encobre e engana, adquirindo um tom lúgubre.

No grotesco romântico, as marionetes desempenham um papel importante, pois remetem à idéia de uma força sobre-humana e desconhecida que governa os homens. Existe a predileção pela noite, pela obscuridade, pelo desconhecido.

Segundo Kayser (2010), os principais teóricos a estudar o grotesco nesse período foram Schlegel e Jean-Paul. Schlegel define o grotesco como "o contraste pronunciado entre forma e gênero, a força explosiva do paradoxal, que são ridículos e horripilantes ao mesmo tempo" (KAYSER, 2010). Jean-Paul se refere ao grotesco como "humor destrutivo", um sorriso com um resquício de dor. Um terceiro autor se destaca nos estudos sobre a estética do grotesco: Victor Hugo (2002), no prefácio de *Cromwell*.

O autor atribui um sentido amplo ao tipo de imagens grotescas, indicando sua existência desde a Antiguidade pré-clássica (hidra, harpias) e em várias personagens do período arcaico e, em seguida, classifica como pertence a esse tipo toda a literatura pós-antiga, a partir da Idade Média. Para Hugo (2002), o aspecto essencial do grotesco é a deformidade, é um meio de contraste para a exaltação do sublime. O grotesco e o sublime completam-se mutuamente, sua unidade (segundo ele, alcançada magistralmente por Shakespeare) produz a beleza autêntica que o clássico puro é incapaz de atingir.

Assim, apesar de enaltecer o grotesco enquanto estética, Hugo (2002) acaba por enfraquecer seu valor autônomo, considerando-o apenas como uma contraparte do belo.

Apesar das críticas que tece ao grotesco romântico, Bakhtin (1987) cita autores román-

ticos franceses que partilharam o interesse pelo grotesco e suas fases antigas. A partir deles, o autor destaca que os românticos procuraram as raízes populares do grotesco, não se limitarando a atribuir-lhe funções exclusivamente satíricas. A partir da segunda metade do século XIX, o interesse pelo grotesco diminuiu, sendo retomado apenas no século XX.

O ressurgimento do grotesco no século XX desenvolveu-se por duas vertentes principais. A primeira é o que Bakhtin nomeia de grotesco modernista, representado principalmente pelos artistas surrealistas e expressionistas, os quais retomam, em diferentes graus, as tradições do grotesco romântico. E a segunda é a do grotesco realista, de Thomas Mann, Neruda e Bertolt Brecht, que retoma o realismo grotesco e medieval, refletindo influências carnavalescas.

Ao comentar o trabalho de Kayser - "*O grotesco na pintura e na poesia",* publicado em 1957 - Bakhtin (1987) refere-se a ele como "único estudo consagrado à teoria do grotesco." (BAKHTIN, 1987, p. 40). Entretanto, considera que embora se proponha a escrever uma teoria geral do grotesco, Kayser (2010) coloca em seu livro apenas a teoria dos grotescos romântico e modernista, analisando-os sobre o prisma modernista. Por isso, o autor não teria compreendido a natureza inicial do grotesco, inseparável da cultura cômica popular.

Para Bakhtin (1987), o grotesco representa a possibilidade de um mundo totalmente diferente, com uma ordem mundial distinta. Atravessa os limites da imobilidade fictícia do mundo existente. No grotesco romântico, a possibilidade continua a existir, mas dentro de outra perspectiva.

> O mundo existente torna-se de repente um mundo exterior (para retomar a terminologia de Kayser), justamente porque se revela a possibilidade de um mundo verdadeiro em si mesmo, o mundo da idade de ouro, da verdade carnavalesca. O homem encontra-se consigo mesmo, e o mundo existente é destruído para renascer e renovar-se em seguida. Ao morrer, o mundo dá a luz. No mundo grotesco, a relatividade de tudo que existe é sempre alegre, o grotesco está impregnado da alegria da mudança e das transformações, mesmo que em alguns casos essa alegria se reduza ao mínimo, como no romantismo." (BAKHTIN, 1987, p.42)

Kayser define o grotesco como "forma de expressão do *id*" (KAYSER, 2010, p. 137), considerando como *id* a força estranha que governa o mundo. Para Bakhtin (1987), essa definição reduz todos os motivos do grotesco a este único, representado pela imagem da marionete ou do louco. Entretanto, a loucura já representou a liberdade da verdade do mundo, era sinônimo da alegria durante a Idade Média, da possibilidade de olhar o mundo sob outro prisma, livre da

interpretação cotidiana e de preconceitos.

A vida e a morte não são opostas nas imagens grotescas. A morte é considerada parte da vida e uma fase necessária para a renovação permanente. Aparece sempre relacionada ao nascimento, determinando o movimento infinito da vida. No grotesco medieval, a figura da morte surge acompanhada do humor, assim como a de forças desconhecidas que fogem do controle do homem. O riso, no grotesco medieval, é regenerador e não destrutivo, como é o grotesco romântico.

Ao analisar a obra de François Rabelais, Bakhtin (1987) demonstra que o grotesco traz à tona um sistema de imagens materiais: a terra, o nascer e morrer, libertando-se do clássico corpo harmonioso, fechado. O corpo grotesco, segundo o autor, é representado em seu devir, aponta para o inacabamento, para protuberâncias e orifícios. Rabelais dá ênfase aos excessos e as atividades ligadas ao "baixo corporal": o comer, o sexo, o excretar, o parir.

2.3. O Grotesco e o Surrealismo

Como tratado no início deste capítulo, a palavra "*grottesco*" foi usada pela primeira vez para designar um tipo de pintura ornamental romana. Tal fato mostra o quanto a ligação entre as artes gráficas e o grotesco é antiga e parte da gênese da palavra grotesco. Kayser (2010) chega a afirmar em seu livro que "poder-se-ia escrever uma história do grotesco colhida apenas na arte gráfica e, que seria, no entanto, uma história completa" (KAYSER, 2010, p. 154). A partir desta proximidade, o autor estabelece uma ligação estreita entre o grotesco e o surrealismo.

Apesar da visibilidade dada à vanguarda surgida na segunda década no século XX, Kayser (2010) chama a atenção para um surrealismo que perdurou durante todo o século XIX, presente nas obras de artistas gráficos. O autor distingue duas correntes do ponto de vista do grotesco, relacionadas ao surrealismo: o grotesco "fantástico" e o grotesco propriamente dito.

A primeira nasce com Brueghel e Bosch, sendo formada principalmente por artistas franceses como Grandville. As obras representam sonhos, povoados por criaturas rastejantes, animais fantásticos e esqueletos. A segunda tendência relaciona-se ao grotesco pela distorção satírica e caricaturesca, ou seja, pelo grotesco cômico. Aparece em artistas como B. Hogarth. Estas

duas tendências não são opostas. Alguns cruzamentos entre as duas podem ser percebidos em alguns trabalhos de Callot e Goya.

Kayser (2010) estuda com profundidade os trabalhos de James Ensor e Alfred Kubin, considerados por ele os "dois maiores mestres do grotesco, cujas estampas são artisticamente superiores a todas as pinturas posteriores do surrealismo" (KAYSER, 2010, p.146). Segundo sua análise, Ensor torna estranho o homem ao criar um espaço de fracionamento contínuo. O homem se torna mascarado, larva, disforme, despojando o indivíduo de sua essência e alcançando a idéia do fenômeno "massa" – o indistinto que é mais do que a soma de suas partes.

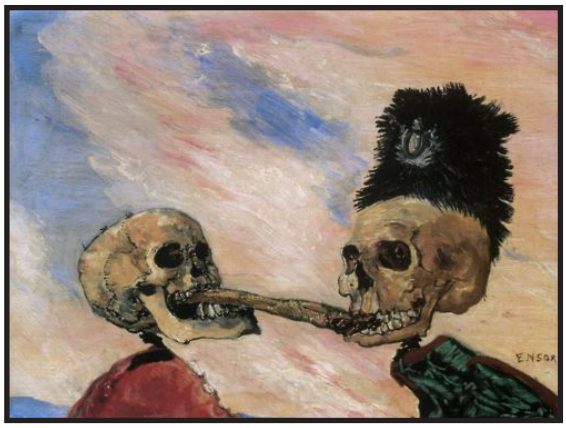


Fig. 14 - James Ensor: ***Esqueletos Brigando Por Um Arenque***

Fig. 15 - James Ensor: ***A Morte e as Máscaras***

Kubin, por sua vez, retrata o mundo que já se tornou estranho, o terror em suas obras é latente, manifestando-se não em um elemento específico como nos trabalhos de Ensor, mas em toda parte, como um aspecto intrínseco à sua obra. Kayser (2010) destaca que Kublin retrata o momento entre o sonho e a vigília, do momento em que se passa de um estado de consciência para outro. Os desenhos apresentam elementos horripilantes e angustiantes misturados a idéias bem-humoradas.

Fig. 16 - Alfred Kubin: ***Auto-observação***

Ao referir-se ao movimento surrealista, do século XX, Kayser (2010) lembra o primeiro manifesto de André Breton (1985) que começa com a luta contra a lógica e o racionalismo que prende a cultura moderna. A proposta do movimento não era nova: despedaçar estes encadeamentos lógicos e conexões diretas feitas pelos sentidos. Entretanto, os surrealistas encontraram na teoria freudiana a novidade que procuravam para acrescentar à arte, utilizando-a até mesmo na maneira de produção das obras. O inconsciente é a grande inspiração dos artistas surrealistas, sendo os sonhos o tema principal. Kayser (2010) indica que, apesar da desestruturação da ordem temporal e espacial, da presença do absurdo e de várias características do grotesco, não há uma relação forte entre a estética e o surrealismo em todos os artistas. O mundo retratado da maneira surrealista, muitas vezes, parecia belo e maravilhoso, diferente do que é proposto na estética que estuda. Por isso Kayser (2010) afirma que a teoria oficial do surrealismo rejeita o problema do grotesco.

No entanto, o autor destaca que o grotesco se mostra em muitas das obras surrealistas, principalmente nos trabalhos de De Chirico, Max Ernst, Salvador Dalí e Tanguy. Neste grupo, a pintura baseia-se em ver o mundo a partir das coisas: suspender as relações correntes entre os objetos e destacar seus elementos de fundo levando à estranheza.

> Atinge-se o estranhamento (*render strano*) pela união do heterogêneo (de modo que se dissolve concomitantemente a ordem do tempo: coisas da Antiguidade vêm parar ao lado de objetos modernos), por forte iluminação e por superclaridade, que precisamente assim enigmatizam o representado, e pela instalação da objetualidade num plano de grande extensão. (KAYSER, 2010, p. 141)

Nos quadros de De Chirico, a estranheza do mundo possui um componente sinistro e retrata uma vida rígida e sem alma (*fig. 17).* Muitas das obras deste artista trazem imagens recorrentes há muito tempo na estética do grotesco: autômatos, máscaras, estátuas, manequins, em uma mescla entre o mecânico e o orgânico.

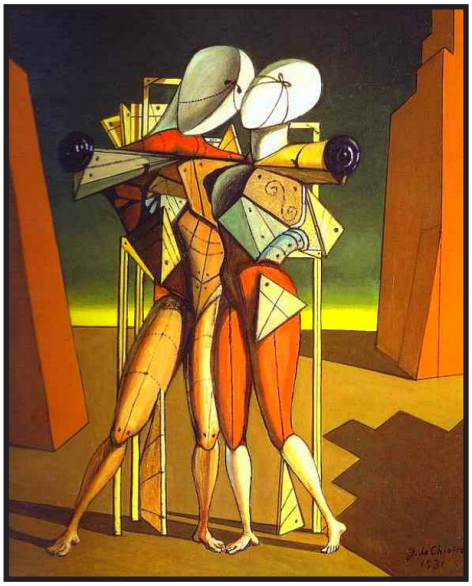


Fig. 17- De Chirico: ***Ettore e Andromaca***

Fig. 18 - Max Ernst: ***Ocell de Foc***

Outros elementos importantes do grotesco são apresentados nos quadros de Max Ernst, onde o reino orgânico se torna demoníaco e transforma-se em caretas animalescas. O momento da metamorfose faz parte dos temas principais da estética: a permanente modificação e mistura de vegetais e animais.

Apesar de reconhecer elementos nos trabalhos surrealistas do século XX, Kayser (2010) não os considera como representantes do grotesco, enquanto estética, por acreditar que falta em muitas obras o "elemento abismal" que a caracterizaria. Diferente deste autor, Bakhtin (1987) defende que o surrealismo é um tipo de grotesco: o grotesco modernista. Não considera essencial para a caracterização dessa estética um elemento hostil e desumano, e sim o caráter de mistura, transformação e inversões presentes em muitas das obras surrealistas.

2.4. Lewis Carroll e o grotesco

Em *O grotesco,* Wolfgang Kayser (2010) coloca em foco as obras produzidas na Alemanha; apontando, entretanto, exemplos de criações grotescas fora do território germânico e, entre esses exemplos, cita os representantes do *nonsense* inglês. Edward Lear é considerado criador de um mundo "próprio, fantasticamente deformado" (KAYSER, 2010, p. 107). Ao falar de Lewis Carroll, o autor destaca a estranheza do País das Maravilhas em comparação com outras histórias infantis, como as escritas pelos irmãos Grimm.

> O estranhamento de formas familiares (as formas idiomáticas são meios de estranhamento em Carroll tanto quanto em Lear, como se pode ver nas suas nominações) produz aquela vinculação secreta e aterradora entre o fantástico e o nosso mundo, que é próprio do grotesco. (KAYSER, 2010, p. 107)

A sensação de afastamento da realidade ordinária e conhecida é comentada por Kayser. No entanto, o autor não teve acesso ao manuscrito, nos quais encontram-se aspectos do grotesco que vigoram com ainda mais força do que na obra publicada, e que estão amplificados pelas ilustrações.

Fig. 19 - Lewis Carroll: Alice's Adventures Underground, p. 62

Fig. 20 - Lewis Carroll: ***Alice's Adventures Underground, p. 88***

Feitos a caneta bico de pena, os desenhos reafirmam a estranheza presente nas distorções do *nonsense* no texto. Entre as imagens, são encontradas figuras de crianças e de criaturas míticas, sempre com os olhos vidrados e de maneira desproporcional. Na Fig. 20, vemos a Rainha de Copas com braços muito curtos e uma cabeça grande, olhando acusatoriamente para a me-

nina a sua frente. Na Fig.19, o pescoço de Alice está tão longo que ela consegue torcê-lo para encarar a ave que se aproxima.

As ilustrações de Carroll reverberam o estranhamento provocado pelo *nonsense;* e a quebra da lógica pré-estabelecida. A estética do grotesco possibilita a relação entre o jogo de palavras do texto verbal e as imagens. Ao romper desse modo com as expectativas do leitor, promove uma tensão capaz de prender o observador.

Alice sofre metamorfoses durante toda a história, ao ter seu tamanho alterado, misturando-se com os objetos, e ingerindo alimentos que desconhece. As imagens desenhadas por Carroll enfatizam as transformações, desconstruindo a todo o momento a imagem que o leitor cria da personagem e dando origem a uma nova.

Existe nesta obra, como há em muitos dos trabalhos apontados por Kayser (2010) uma força externa, desconhecida, que influencia o estado da menina. No subterrâneo, tudo é desconhecido para Alice: as regras de conduta, de comunicação, seu tamanho, o caminho que deve seguir. O surpreendente e o insólito permeiam as camadas da história, caracterizando o grotesco.

Nas ilustrações, a Alice distorcida ou com um tronco de árvore que se torna o pescoço e sustenta a cabeça da personagem reafirmam a situação grotesca criada pelo texto verbal, colocando o leitor em confronto direto com uma imagem estranha e desproporcional. As imagens em preto e branco, em diferentes tamanhos aproximam a imagem do leitor e enfatizam o aspecto grotesco dos desenhos. Ao analisar imagens coloridas, Kayser (2010) considera as cores interessantes para a arte, mas que distanciam a obra do mundo do leitor, pois estabelecem um mundo próprio com tensões próprias. No caso do preto e branco, como nas ilustrações de Carroll, as tensões existentes na imagem são as da própria ilustração, como se desconhecesse a distância entre aquele que olha e a obra em si.

A seguir, trabalharemos com uma visão mais detalhada do cinema de Svankmajer com a intenção de tornar nossa comparação mais articulada.

3. Devorando Svankmajer: o banquete da criação e do grotesco

Capítulo 3 - Devorando Svankmajer: o banquete da criação e do grotesco

> "(...) perguntei por fim à velha governanta de minha irmãzinha quem era mesmo o Homem da areia.
>
> - Pois é, meu pequeno Natanael, então você não sabe? É um homem mau, que vem procurar as crianças que não querem ir para a cama. Joga punhados de areia em seus olhos, que tombam ensangüentados, e os apanha, os enfia numa bolsa, e os carrega para a lua para alimentar seus netinhos. Eles estão lá, empoleirados em seu ninho, com os bicos recurvados como o da coruja. E bicam os olhos das crianças que não são boazinhas" (E. T.A. HOFFMANN, *O homem da areia*)

3.1. O surrealismo

O surrealismo surgiu em Paris, em 1924, como uma vanguarda artística fortemente ligada ao dadaísmo (movimento de 1920). Klingsöhr-Leroy (2008) aponta que os artistas daquela época acreditavam que a sociedade sofria um processo de degeneração tão intenso que a única resposta para ele era uma anti-arte revolucionária. Apenas um confronto como esse poderia abrir a mente da cultura burguesa, fascinada pelo desenvolvimento da ciência e da tecnologia. André Breton surge como uma figura unificadora, um líder, que passou a coordenar as atividades surrealistas após escrever seu "Primeiro Manifesto do Surrealismo". Nele, Breton define surrealismo com uma explicação pseudo-científica, copiando o estilo de escrita de um dicionário:

> SURREALISMO. Substantivo. Automatismo puramente físico através do qual se pretende expressar, verbalmente, por escrito, ou de outra forma, a verdadeira função do pensamento. Pensamento ditado na ausência de qualquer controlo manifestado pela razão, e fora de quais quer preocupações estéticas ou morais.
>
> ENCICLOPÉDIA. Filosofia. O surrealismo baseia-se na crença na realidade superior de certas formas de associação até agora negligenciadas, na onipotência do sonho, e no jogo desinteressado do pensamento. Ele conduz à destruição permanente de todos os outros mecanismos físicos e à sua substituição na solução dos problemas principais da vida. Professaram absoluto surrealismo: Messrs, Aragon, Baron, Biofard, Breton, Carrive, Crevel, Delteil, Desnos, Eluard, Gérard, Limbour, Malkine, Morise, Naville, Noll, Péret, Picon, Soupault, Vitrac. (BRETON, André. *O Primeiro Manifesto Surrealista.* In: Kligsörhr-Leroy. *O Surrealismo*)

Com esta paródia, Breton desenvolve uma vanguarda artística que buscava causar um impacto à sociedade. Freitas (1985) aponta como parte importante para o surgimento do surrealismo, o choque provocado pela experiência da Primeira Guerra Mundial nas gerações mais jovens da época, e define o movimento principalmente como *ação:* ao mesmo tempo em que se rebela contra as forças de opressão, também tem esperança nas possibilidades de liberação e renovação; ao mesmo tempo em que propõe a destruição dos valores anteriores, deseja a reconstrução sobre novos alicerces.

> Freud e a descoberta do inconsciente, Bergson e o conceito de subjetividade do tempo, Einstein e a teoria da relatividade, abalaram vigorosamente as estruturas rígidas sobre as quais repousavam na época os conceitos de vida e de universo – lógica, razão e coerência – frutos de positivismo vitorioso na segunda metade do século passado. (FREITAS, 1985, p. 26)

A descoberta de que a ciência não era tão poderosa quanto se esperava gerou uma crise de pensamento, que se estendeu até o domínio das artes. Em sua teoria psicanalítica, Freud (1999) apresenta o inconsciente e mostra que o homem não é tão senhor de suas próprias vontades quanto acreditava ser. Dentro do psiquismo humano, segundo a psicanálise, existem forças desconhecidas. Somos seres divididos, desconhecemos nossos desejos reais, temos pouco controle sobre nossos impulsos. A vida humana trata-se dessa briga sem fim entre *id, superego e ego:* o que queremos, o que podemos querer e o que achamos que queremos. Não existe nenhuma via de acesso direta ao inconsciente, mas há um momento no qual os desejos e fantasias são mais acessíveis: quando sonhamos. Quando dormimos, o *superego* – instância responsável pelos recalques – é rebaixado, e o inconsciente fica livre para fantasiar. Ao acordar, os sonhos são editados, modificados e distorcidos pelo superego, mas ainda assim, conservam um pouco da essência da liberdade do inconsciente.

A teoria de Freud está entre as bases que sustentam o surrealismo, e emerge fortemente no interesse do sonho como tema e na técnica da "escrita automática", concebida baseada no conceito psicanalítico de associação livre. Assim como a associação livre de Freud consistia em deixar que o paciente falasse tudo o que viesse a mente, a escrita automática baseava-se na idéia do artista deixar ser levado pelo inconsciente em suas obras, escrever sem racionalizar. A ideia era deixar a imaginação livre, permitir que a criatividade se alimente do inconsciente, dos sonhos e das alucinações, excluindo o máximo possível o pensamento racional para dar vazão a um pensamento mais genuíno.

> Essa nova forma de expressão, considerada pelos surrealistas como a palavra poética ideal, manifestou-se para eles na chamada "escrita automática" – que Breton definiria como sendo o pensamento falado ou a transcrição do pensamento -, cujo objetivo era tornar-se uma força revolucionária, para sugerir uma nova visão do real: por um lado, sendo uma técnica de exploração do psiquismo, permitiria aprofundar o conhecimento do pensamento. Já que explora o inconsciente, as forças interiores escondidas; por outro lado, ao dar prioridade à espontaneidade criativa, possibilitaria, no plano estético, o abandono de todas as convenções tradicionais do "bom senso", a supressão das regras do discurso, e a destruição da estética do texto articulado e elaborado. (FREITAS, 1985, p. 25)

Além da escrita, o surrealismo também dá grande importância às imagens como "a percepção de um limiar inaugural entre a sensação e o conhecimento" (MENDONÇA, 2008, p. 98). O impacto causado por uma imagem surrealista é forte, principalmente pelo fato de que o surrealismo adotou a técnica cubista de colagem. Mendonça (2008) chama a atenção para essa técnica, indicando o cinema como um dos meios mais eficazes e genuínos para a transmissão da arte Surrealista.

> Tendo como objetivo a reprodução de imagens em movimento e a técnica da montagem (miseen-scène) para sua constituição, o Cinema pode funcionar como um instrumento de integração das principais características do modelo surrealista. O próprio Surrealismo usa a montagem como construção de um espaço verossímil e o corte como repressão da imagem proibida; somada a isso a característica peculiar ao Cinema de poder imitar a articulação dos sonhos (através de imagem visual e sonora), nota-se que o Cinema apresenta exclusividade como o material trabalhado pelo inconsciente.(MENDONÇA, 2008, p. 98)

A estrutura da narrativa surrealista não obedece a um sistema de coerência interna. O cinema nada mais é do que imagens colocadas em seqüência, permitindo uma expressão veloz dos pensamentos, com uma fluidez próxima da escrita automática. Além disso, Mendonça (2008) destaca que a reprodução fílmica acontece no tempo real, e por isso, reproduz o curso direto do pensamento, do sonho.

Como sinaliza Capelatto (2011), ao lembrar as técnicas aplicadas por cineastas, como Bruñuel e Man Ray, com a utilização de copos, cacos, lupas, garrafas em frente das câmeras para produzir efeitos de texturas, profundidade infinita, *blur*[9], o surrelismo também contribuiu para o desenvolvimento e transformação do cinema, na linguagem e na estética.

Os filmes surrealistas estruturam-se de forma não-linear, sem preocupação com e a racionalização, e assim como na escrita, buscam causar estranhamento, indicar outra perspectiva. A mensagem nunca é captada diretamente, de forma referencial. O filme surrealista propõe que o

9 Hoje em dia, tais efeitos são realizados por meio de filtros e lentes acoplados às câmeras.

espectador construa sua própria leitura, mergulhe por entre as camadas da produção e construa uma interpretação.

Freitas (1985) esboça treze aspectos que caracterizam toda narrativa surrealista – independentemente do suporte.

- Subjetivismo – Os fatos são transformados em impressões, impondo a necessidade de se ultrapassar o superficial, aprofundar a análise e buscar acesso ao inconsciente.
- Presença do "fantástico cotidiano" – um mistério que faz com que o leitor busque algo além da aparência.
- Jogo com o real – mantêm-se certa distância em relação ao real, possibilitando a impressão de sonho, imaginário, irreal.
- Culto da emoção fina – a representação surrealista difere da observação realista e aproxima-se da inspiração surrealista.
- Personagens que só encontram seu verdadeiro lugar no imaginário – não há uma preocupação com a coerência no comportamento do personagem.
- Total indiferença à cronologia e ao tempo histórico – apenas o tempo subjetivo conta.
- Preocupação em fundar a narrativa em torno da história de uma experiência pessoal e de uma revelação – a busca da narrativa é por experiências pessoais, mas possui um sentido enigmático, que escapa ao historicismo e ao compromisso com a realidade objetiva.
- Criação de um espaço de uma viagem orientada e simbólica – A função dessa viagem é abrigar uma revelação
- Lentidão da narrativa – o retardamento da ação e uma diminuição considerável de sua importância. A narração enquanto maneira de contar é tão importante quanto a ficção, a história contada.
- Caráter essencialmente metafórico – São estabelecidos paralelismos semânticos: confrontação de unidades de significado distintas, correspondentes às rimas (paralelismos sonoros) da poesia.
- Pluralidade de significados – além do plano horizontal da narrativa (seu significado literal), existe outro, vertical, que se encontra no plano metafórico. Sua tarefa é "es-

tabelecer ligações entre as imagens, sempre simbólicas na narrativa poética e decifrar esses símbolos, para atingir o conteúdo mítico do texto." (FREITAS, 1985)

- Ambivalência em relação ao tempo – a narrativa situa-se entre o mito (que retorna as origens) e a profecia (que anuncia o que está por vir)
- Importância da "escritura" como criação – o autor tenta fazer com que sua própria percepção do mundo surja na narrativa.

3.1.1. O *nonsense* e o surrealismo

A ténica utilizada pelo *nonsense* e pelo surrealismo são bem diferentes. O surrealismo utiliza-se da "escrita automática", na qual o artista coloca, sem preocupação com a regras estabelecidas por qualquer estética, tudo o que lhe vem a mente buscando uma maior expressão de conteúdos conscientes. Há um descolamento do tempo e do lugar do artista, deixando estes pontos em segundo plano, propondo-se uma narrativa de vários níveis e possibilidades. Já o *nonsense* é desenvolvido de maneira metódica, com atenção para a gramática, a lógica cartesiana, o momento histórico. O intuito é exatamente desconstruir o estabelecido, mas para isso compreende primeiro a regra antes de desobedecê-la.

O *nonsense* surgiu dos trabalhos de Lewis Carroll e Edward Lear, como uma linguagem essencialmente escrita, baseada em jogos de palavras e de sentidos. O surrealismo foi um movimento organizado que surgiu com a publicação de Manifestos e um objetivo condutor: libertar o homem das amarras da sociedade, e possibilitar que ele se enxergue de verdade, sem as máscaras que o cobrem.

Apesar das diferenças técnicas e originárias, o *nonsense* e o surrealismo têm aproximações. Algumas são fundamentais, como o interesse mútuo pelo universo do sonho, do insano, do ilógico e pelo olhar infantil. Ambos fundam-se em propostas lúdicas de desconstrução, propondo labirintos de sentidos e camadas de compreensão em suas obras. No *nonsense* o lúdico fica mais evidente, em labirintos que nem sempre têm saídas, propondo que o leitor se perca pelo prazer (ou pela angústia...) de percorrer novos caminhos sem a intenção de um final específico. O surrealismo cria um labirinto de camadas de interpretação, sempre buscando o acesso a um conteúdo primordial do inconsciente humano.

A presença do **insólito** marca as duas estéticas. Para Breton (1985), a narrativa não precisa ser verossímil, mas deve ser *verídica.* Para ele, o verossímil não é o real, porque o real é inverossímil: a realidade se encontra nas profundezas do inconsciente humano. O insólito é "a experiência intelectual do desconforto, que rompe com os hábitos mentais e cria um choque afetivo, desorganizando a representação do real" (FREITAS, 1985, p.30). Funda-se na desconstrução da explicação racional e tranqüilizadora do mundo, gerando o incômodo característico do desconhecido.

> Assim, a presença do insólito carrega consigo e desperta no leitor o sentimento do inverossímil, incômodo, incrível, impossível, inusitado. Tal estranhamento constitui-se como a possibilidade de uma nova compreensão da realidade ou, pelo menos, o questionamento da mesma. (RIBEIRO, p. 83, 2011).

O fantástico e o maravilhoso, formas de manifestação do insólito, também têm grande importância dentro do *nonsense* e do surrealismo. O fantástico consiste em um acontecimento impossível de se explicar pelas leis que conhecemos. Ele acontece na incerteza entre o racional ilógico e o irracional lógico.

> Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. (TODOROV, p. 15, 2008)

O fantástico ocorre no momento de hesitação. Se o personagem (e/ou o leitor) decide que as leis de seu mundo continuam intactas depois e permitem explicar o fenômeno extraordinário, a obra pertence ao estranho. Se, pelo contrário, decide que novas leis da natureza precisam ser admitidas para que o fenômeno seja explicado, o gênero da história é o maravilhoso. (TODOROV, 2008, p. 24)

Segundo Freitas (1985), no caso do surrealismo não é apenas a ficção que é permeada pelo insólito: a estrutura narrativa também, já que não obedece a um sistema de coerência interna. Uma série de acasos impõe a presença de um mistério, de uma incoerência aparente e que faz parte do real. O fantástico é, para o surrealismo, a própria realidade que acaba por demolir o sistema lógico com o imaginário que implica. É nisso que consiste o acontecimento surreal, no qual somos cercados pelo mistério do real.

O maravilhoso é o momento em que a realidade objetiva se cruza com o desejo subjetivo, levando a uma sensação de plenitude que amplia os limites conhecidos do universo do surrealismo. O maravilhoso cotidiano é o mais exaltado pelo surrealismo. Pode estar em qualquer lugar, e ser descoberto se soubermos como olhar. (FREITAS, 1985, p. 32)

> Dos temas que se enquadram nessa categoria, a narrativa surrealista vai privilegiar três, a saber: a *infância,* entendida como ingenuidade de espírito, sensibilidade pura e inalterada, cuja lembrança mostra ao homem adulto as possibilidades maiores da vida; a *mulher,* considerada pelos surrealistas uma figura mítica, um objeto de celebração, o elemento polarizante capaz de se tornar a realização dos desejos latentes, o espelho mágico do real que possui o segredo da surrealidade, o símbolo do triunfo do irracional sobre a lógica; e a *cidade,* na medida em que oferece intinerários mágicos onde se pode ler os destino, possibilidades de encontros singulares ou de revelações inesperadas, lugares privilegiados carregados de eletricidade ou magnetismo, onde tudo pode acontecer, onde o espírito atento encontrará o significado dos símbolos, e uma espécie de *correspondência,* de relação secreta ou magnética, se estabelece entre seres e lugares. (FREITAS, 1985, p. 32-33)

O olhar infantil é privilegiado tanto pelo *nonsense* quanto pelo surrealismo, por tratar-se de uma percepção de mundo mais aberta a enxergar o maravilhoso da realidade, a pensar de uma maneira inovadora. É por esse olhar que Lewis Carroll constrói o mundo subterrâneo de Alice por meio da narrativa conjunta com as meninas. E por essa visão, Svankmajer dirige o seu filme, entrelaçando o *nonsense* e o surrealismo por meio do grotesco.

3.2. Jan Svankmajer: o diretor do grotesco

Com o conceito de grotesco melhor especificado e relacionado à obra de Carroll, passamos a abordar as bases para compreender como se desenvolveu a ampliação da estética grotesca dentro do filme *Alice* de Jan Svankmajer. Em nosso movimento, abordaremos a biografia do cineasta, passando pela ligação com o surrealismo e pela relação entre surrealismo e *nonsense*, até chegarmos ao filme analisado neste trabalho.

Jan Svankmajer nasceu em Praga, no ano de 1934. Quando criança foi presenteado com um teatro de marionetes e o presente influenciou sua postura artística: até hoje ele utiliza fantoches em suas produções. Estudou no *College of Applied Arts* e, posteriormente, no *Department of Puppetry* na Academia de Artes Performáticas de Praga. As primeiras experiências artísticas

no teatro de marionetes influenciaram o cineasta desde seu primeiro filme, lançado em 1964 com o nome de *The Last Trick.* Entretanto, as relações de Svankmajer com o surrealismo se estreitam no filme *The Garden* (1968), quando ele ingressou ao Grupo Surrealista de Praga, no qual hoje é o maior representante do surrealismo no cinema.

O cineasta é conhecido mundialmente nos dias de hoje, mas teve seus filmes censurados pelo governo tcheco por muitos anos. Trabalhou clandestinamente em seus curta-metragens, lançando-os apenas fora do país. Até o início dos anos 80, Svankmajer era quase desconhecido em seu país. Foi casado com a artista plástica Eva Svankmajerová, também membro do Grupo Surrealista de Praga, até que ela faleceu em 2005. A artista colaborou com vários de seus filmes, entre eles Alice *(Něco z Alenky,* 1988*),* Fausto *(Faust,* 1994*)* e O Comilão Otesánek (*Otesánek,* 2000*).*

Svankmajer tem como marca registrada o *stop-motion* que consiste em tirar várias fotografias alterando um pouco o cenário para dar a ilusão de movimento quando as fotos são colocadas em seqüência no filme. Geralmente é realizada com bonecos de massinha (*claymation*) ou marionetes, mas Svankmajer também trabalha com outros objetos, pedaços de carne, papéis recortados e até mesmo com pessoas – um *stop-motion* difícil de realizar, já que os movimentos humanos são bem mais complexos em comparação com os movimentos que podem ser criados a partir de bonecos e objetos.

Marcado pelas ideias surrealistas, os filmes de Svankmajer criticam o autoritarismo e abordam temas psicanalíticos, como o desejo (por sexo, por comida, por poder), fixações, repetições, o inconsciente, a fome humana nunca satisfeita que leva a buscar sempre mais, sem nunca estar satisfeito. Svankmajer também inclui suas obras sons exagerados, criando uma narrativa sonora, na qual os efeitos sonoros não estão diretamente ligados à imagem visual.

> A composição de diferentes ruídos cria uma paisagem além daquela que a fotografia do filme nos apresenta. Em alguns momentos esta composição nos permite imaginar o cenário que está além do enquadramento da cena, em outros, nos transporta diretamente para a mente de *Alice* e toda a sua imaginação. (CAPELATTO, 2011, p. 81)

São presentes nos filmes do diretor ruídos e rangidos do cineasta criam uma sensação de desconforto, relacionada ao incômodo causado pelo surrealismo. Segundo Capelatto (2011), Svankmajer cria uma espécie de surrealismo mecânico, apontando como origem do termo o processo criativo do diretor, que utiliza como linguagem em seus filmes a mecânica dos objetos.

> A função primeira para a qual determinados objetos foram designados são levadas a um segundo plano, enquanto que seu *insight* são as possibilidades que estes objetos oferecem tanto no movimento quanto nos sons que podem omitir. (CAPELATTO, 2011, p. 81)

Nos filmes de Svankmajer também são encontrados objetos variados, dispostos em prateleiras ou em lugares bagunçados. O diretor declara-se um colecionador nato, admirador dos antigos gabinetes de curiosidades. Os objetos desempenharam um papel de destaque no surrealismo tchecoslovaco.

> (...) em los comiezos de su actividad artística colectiva, los surrealistas checos prefirieron al tranpolín que ofrecían a la imaginación los objetos cotidianos (....) Lo que los caracteriza es esa "magia de lo posible" que hace surgir lo insólito del acontecimiento más banal. (GUIGON, *apud* GUTIÉRREZ, 2010, p. 23)

Uma das características mais marcantes dos objetos utilizados por Svankmajer em seus trabalhos é, justamente, a trivialidade, expressa no desgaste mostrado em detalhe pela câmera em alguns momentos dos filmes. A utilização da animação pelo cineasta intensifica os comportamentos diferentes dos objetos, já que o animador não precisa respeitar as leis da realidade física. Ao contrário: é limitado apenas pelo horizonte de sua imaginação. Guitiérrez (2010) relaciona os objetos de Svankmajer ao conceito de "resíduo irracional" de Caillois.

> Es evidente que la función utilitária de um objeto nunca justifica completamente su forma, em otras palavras, el objeto siempre rebasa el instrumento. Así, es posible descubrir em cada objeto um *resíduo irracional*". (CAILLOIS *apud* GUTIÉRREZ, 2010, p.23)

Os resíduos dão um aspecto nostálgico aos objetos, ativam lembranças particulares dos espectadores, levando ao acesso aos conteúdos subconscientes. No cinema de Svankmajer, os objetos podem se tornar hostis e as pessoas podem ser coisificadas. As coisas reclamam um novo lugar, em pé de igualdade com os humanos, sem hierarquias. (GUTIÉRREZ, 2010, p. 24)

Nas produções deste cineasta, qualquer coisa pode animar-se repentinamente e rebelar-se contra as expectativas e apreensão lógica da matéria, graças à intervenção de uma animação animista, que relaciona de um lado o olhar da infância com seus sonhos e fantasias, e de outro os devaneios aos quais a mente se abandona nos momentos de solidão e tédio, que nos levam a imaginar figuras insólitas nas sombras de uma parede ou em um carpete manchado. Svankmajer "utiliza na animación como uma operación mágica. La animación no consiste em mover las co-

sas muertas, sin em *reanimarlas.* O, para expresarlo mejor, em *darles vida."(*SVANKMAJER, *apud* GUTIÉRREZ, 2010, p.31*)* O diretor aproxima-se assim do olhar animista da criança, no qual as coisas são providas de faculdades idênticas às dos seres vivos.

> Para a criança não existe uma linha clara separando os objetos das coisas vivas; e o que quer que tenha vida tem vida muito parecida com a nossa. Se não entendemos o que as rochas, árvores e animais têm a nos dizer, a razão é que não estamos suficientemente afinadas com eles. Para a criança que tenta entender o mundo parece razoável esperar respostas daqueles objetos que despertam sua curiosidade. (BETTELHEIM, 2002, p. 48)

Um bom exemplo desta visão animista é o filme *Otesánek* (2000), no qual um toco de madeira se transforma em um monstro voraz de um conto folclórico, que fará um banquete com os vivos. A vida e a morte perpassam por todos os filmes do cineasta, aparecendo e desaparecendo com fluidez. Outra questão sempre presente é a da alimentação, da comida. Ao falar sobre isso, Svankmajer diz:

> La comida forma parte de mis obsesiones más encarnizadas. Se abre camino em todas partes, incluso allí donde no le concedo ninguna importância particular. Es uno de mis diálogos eternos com la infância. (...) Yo, de niño, sufría intensamente de falta de apetito y estaba obligado a comer de uma manera horrible. Incluso fui enviado a ciertas casas de convalecencia que se consagraban literalmente a hacer engordar a los niños, lo que aumentaba aun más mi asco hacia la comida. Así, pues, la comida está profundamente codificada em mi morfologia mental (SVANKMAJER, *apud* JEAN, 2010, p. 135)

Para Marcel Jean (2010, p.136), saborear raramente ou nunca é fonte de prazer nos filmes do diretor. Os alimentos são tragados às vezes com gula, às vezes sem apetite, mas nunca com prazer. O ato de comer, assim como o de criar, está ligado a destruição da matéria. E é na destruição que se encontram os fundamentos da criação.

> La destrucción es un requisito prévio para uma nueva creación. Pero, desde luego, la destrucción es, asimismo, la madre del conocimiento. Em mis películas, la destrucción posee siempre raíces ideológicas, filosóficas y psicológicas. Pero sería poco sincero si negara que ciertos procedimientos destructivos, incluso durante el rodaje, por ejemplo, la relación con la comida, provocan *misteriosos* sentimientos libidinosos (SVANKMAJER *apud* JEAN, 2010, p. 137).

Jean (2010) compara Svankmajer a um escultor, que domina a pedra para extrair uma forma dela. Para o autor, o cineasta utiliza os objetos para obter movimento, organizar as metáforas e fazer avançar a narrativa. Sua aproximação agressiva da matéria atravessa toda a sua filmografia, confirmando que toda a criação é realmente um gesto de destruição, posto que criar quer dizer transformar.

A digestão – da qual o ato de comer constitui primeiro a primeira fase – é também um trabalho sobre a matéria, mas não leva a criação. Ao contrário: no final, tudo se transforma em fezes. Comer é, nesta perspectiva, uma maneira de acelerar a entropia. (JEAN, 2010, p.138)

O filme *Alice* (*Něco z Alenky*), - analisado neste trabalho – é uma aventura sobre a curiosidade infantil. dialoga com diversos artistas. Um exemplo interessante é René Magritte e a série de quadros *palavra-coisa* ("Isto não é um Cachimbo") presente em Alice. Outro diálogo surge no curta "*Flora"*, no qual uma figura como as criadas por Arcimboldo apodrece em animação. A relação entre o cineasta e o surrealismo, porém, permeia todos os seus filmes e faz parte de sua identificação dentro do meio cinematográfico. Compreender a vanguarda com a qual Svankmajer se identifica levará a uma melhor compreensão do ponto de vista que configura sua produção.

Fig. 21 - Jan Svankmajer

3.2.1. O grotesco ampliado em *Alice* (1988)

Alice (1988) foi o primeiro longa metragem de Svankmajer, filmado logo depois da queda do comunismo na Tchecoslováquia. Na produção, o surrealismo e o *nonsense* dialogam, tendo

como resultado o tendo uma obra que remete ao mal-estar causado pelos labirintos do *nonsense* e do grotesco presentes nos livros de Carroll. O desconforto do manuscrito deve-se também à atmosfera gerada pelas ilustrações, que retratam criaturas disformes.

> "deben cerrar los ojos: si no, no verán nada", ordena la pequeña Alice em el prólogo del primer largometraje de Svankmajer, *Alice.* Esta orden lanzada al publico es la llave a um mundo maravilloso em el cual Svankmajer nos ofrece adentrarnos por nuestra cuenta e riesgo. Através del prisma del sueño, el cineasta nos invita a redescubrir esse terreno pantanoso que es la infância, com todas las trampas y todas las angustias que conlleva, em las películas *Jabberwocky, Down to the Cellar y Alice.* Mediante el sueño, Svankmajer se interna em el antro mágico del imaginario de manera más *ciega*, sin someter el guión a la estructura rígida de otras películas, lo cual vuelve el entorno aun más imprevisible e inquietante. (JODOIN-KEATON, 2010, p. 105)

O surrealismo e o *nonsense* estabelecem diálogos freqüentes com a temática do sonho e da infância. Em *Alice,* Svankmajer desenvolve esse diálogo, levando a estética grotesca observada neste trabalho. Segundo Freud (1999), o inconsciente utiliza como matéria prima para os sonhos, elementos da vigília. No filme de Svankmajer, tais vestígios aparecem em uma das tomadas iniciais, quando a câmera mostra todo o quarto no qual Alice brinca antes do coelho branco fazer seus primeiros movimentos. A vanguarda dialogou com Lewis Carroll.

> Pero, eunque sea uma historia soñada, el filme de Svankmajer funciona asimismo como un sueño *contado,* que concede así a la protagonista el papel de narradora (al contrario que el libro de Carroll, narrado por el autor). La pequeña Alicia participa em todos los aspectos de la historia. Por muy amenazante que sea el universo que la rodea, Svankmajer la convierte em um personaje comprometido por completo em el extraño desarrollo de los acontecimientos: es el auténtico motor del filme. Además, Alicia presta su voz a todos los personajes, cuyos diálogos se reducem a la mínima expresión. Com onjeto de dejar claro el doble rol de su heroína como protagonista y narradora, Svankmajer muestra su boca em primer plano y le hace añadir a cada réplica: "dice el sombrerero/la reina/el conejo", etc, procedimiento cuya reiteración se alarga, pero que demuestra a las claras la intención del cineasta. (JODOIN-KEATON, 2010, p. 109)

Em busca de uma interpretação mais espontânea, sem os vícios do teatro, Svankmajer selecionou para interpretar a personagem Alice uma criança que não era atriz, preferindo buscar a autenticidade de uma criança que não fosse treinada para interpretar. O artista utiliza diversas técnicas ao longo do filme. Animações em *stop-motion* de objetos, animais empalhados e comidas são misturadas à interpretação da menina que interpreta Alice.

Enquanto no manuscrito, instaura-se um narrador, uma identidade textual, e ele é quem conta toda a história, cedendo a cada personagem a vez de enunciar suas próprias falas, no filme palavras saírem da boca de uma criança. As falas de Alice não funcionam como *voz-over,* ou seja, não narram os acontecimentos, elas não intervém no curso da narrativa, Alice é parte do suporte, é aliada à técnica do contar. Nada explica ao espectador, mas aponta diretamente para ele, como se Alice personagem, ela própria, se instaurasse como narradora e se colocasse junto

a Carroll, como na primeira vez em que a história foi contada. Ainda assim, esta Alice não é uma narradora real. É mais um personagem de Svankmajer, um recurso que remete ao processo de Carroll e a brincadeira infantil.

O artista utiliza diversas técnicas ao longo do filme. Animações em *stop-motion* de objetos, comidas e animais empalhados são misturados às ações da menina que interpreta Alice. As falas do filme são muito marcantes, ditas com um close na boca da criança e sempre seguidas de "disse Alice", como uma narração. Esse recurso marca o papel da criança como narradora, retomando a oralidade que deu origem ao livro. Cabe aqui uma reflexão sobre como se configura o narrador neste filme em comparação com o narrador do livro de Lewis Carroll.

O papel do autor textual é estudado por Maria do Rosário Bello (2001). Essa autora o compara ao papel do narrador na produção literária e na fílmica. Para a autora, quando se trata da produção de um livro, o narrador se apresenta no texto e, muitas vezes, o autor textual e narrador mesclam-se, já que ambos se utilizam do mesmo veículo semiótico: a linguagem verbal. Às vezes, só é possível distinguir o autor da figura do narrador por meio de processos tipográficos como travessões e aspas. No caso do cinema, o processo ocorre de maneira mais complexa, por envolver muitas instâncias e possibilidades de expressão. Existe um foco narrativo físico, o cognitivo e ideológico, a instância narrativa da câmera, da música, do ponto de vista... Cada elemento do filme é uma instância narrativa e um narrador específico. O autor textual, que é chamado por Bello (2001) de "*grand imagier"* ou *"grand image maker"*, é a figura que edita os sons e imagens apresentados na tela. Nas palavras da autora:

> Com muita frequência, porém, este autor implícito – que apresenta personagens em acção, portanto também desempenhando a actividade humana de descrever e contar – delega a narrativa num ou em vários narradores que, ao longo do filme, em momentos mais ou menos extensos, narram histórias ou excertos de histórias através do uso da linguagem verbal. Este procedimento tem a vantagem de contribuir para a impressão de passado, que normalmente a imagem não consegue instituir. Manifesta-se, assim, a heterogeneidade da narrativa fílmica, através da diversidade dos materiais expressivos usados pelo autor implícito e pelo(s) narrador(es), o que tem como consequência que a função do autor principal raramente é invisível, isto é, raramente se confunde com a do narrador propriamente dito (embora a sua presença possa passar despercebida ao espectador mais ingénuo ou distraído). (BELLO, 2001, p. 131)

Em *Alice,* temos Svankmajer, o *grand image maker,* aquele que recorta a história sob seu olhar, seu aspecto, e se faz ouvir pela montagem do filme; e Alice, é garotinha que 'narra' o filme, uma boca-personagem que se faz de narradora. No caso desta película, o recurso não se

destina a dar impressão de passado e nem de intervir na história contada, mas sim a de marcar, ao mesmo tempo, a origem oral e a literária da história.

O espectador consegue perceber com clareza a leitura da história por Jan Svankmajer (por meio da edição) e a narrativa feita pela personagem Alice – que é pouco ordenada, sem muita lógica, fragmentos que surgem durante o filme e remetem ao livro de Carroll.

A boca-personagem que se faz de narradora do filme torna-se o narrador literário, fundindo a herança da oralidade, o literário e o cinematográfico em uma única representação. Sua narração é pontual, não aparecendo o tempo todo no filme e as falas são reduzidas ao extremo, levando o espectador a retomar sua própria leitura de Alice e acessar, via memória, trechos da história para preencher o espaço deixado pelos diálogos curtos.

Segundo Bello (2001), a relação do narrador com o universo narrado em um livro pode ser a de um narrador heterodiegético, que se traduz no uso da terceira pessoa; ou homodiegético, representado no uso de primeira pessoa. Quando se trata de um filme, a existência de um narrador explícito se revela pela presença de *voz over* ou, quando esta não existe, através das perspectivas adotadas pelo diretor, da trilha sonora, do posicionamento da câmera. É interessante notar que Svankmajer utiliza como recurso para diferenciar a narradora, as características do narrador heterodiegético da literatura, além do close-up na boca da criança que enuncia o texto.

Como artista plástico e cineasta, Svankmajer preocupa-se com a estética do filme, transcendendo o *nonsense*, que inicialmente configura-se jogo de palavras, trocadilhos e brincadeiras sonoras, para uma brincadeira visual, com imagens que permitem diversas interpretações.

O diálogo com a psicanálise- marca forte do surrealismo – também é muito presente, mas não descaracteriza as perguntas sem respostas deixadas pelo *nonsense*. Muito pelo contrário: amplifica-as. Jodoin-Keaton (2010) lembra que, para a psicanálise, o que nos rege na infância é o princípio do prazer. No mundo adulto, o que nos rege é o princípio de realidade. O processo da maturidade é representado essencialmente pelo duelo eterno entre esses dois princípios.

> En efecto, el cine de Svankmajer reposa em gran medida em la evocación táctil, lo que implica um trabajo sobre sobre la materialidad de los elementos filmados y uma voluntad manifiesta de apelar a los sentidos del espectador. Esti se efectúa a través de uma estregia sofisticada que aporta numerosos elementos: la presencia de objetos antiguos, usados y, por este motivo, habitados por un cierto contenido *afectivo,* la utilización de sonoridades identificadas claramente con la matéria (crujidos, roturas,

> ruidos de liquidos, etc), la presença de numerosas texturas em la pantalla, que evocan tanto la sensualidad (piel, serrín, pero también clavos y otros objetos puntiagudos o cortantes...), como el asco (suciedad manifiesta, sustancias viscosas...), la presencia de rastros del cuerpo del artista em la materia maleable (huellas de los dedos em la arcilla, por ejemplo), etc.(JEAN, 2010, p. 140)

Alice narra uma aventura pela curiosidade: a personagem e o espectador experimentam o mundo subterrâneo através de seus sentidos. Ouve-se o som dos objetos, a personagem experimenta pelo paladar vários itens que encontra, tem a visão de objetos velhos com aspectos nostálgicos, há ênfase nas texturas. Todos os sentidos são despertados ao assistir o filme. A multiplicidade de objetos, principalmente nas prateleiras pelas quais Alice passa durante sua queda ao mundo subterrâneo, marca o espírito de colecionador do cineasta. Jodoin-Keaton (2010) destaca o momento em que a protagonista chega ao mundo subterrâneo como a apresentação do que espera Alice:

> De este modo, desfila la procesión de personajes que componen la utilería del mundo que espera Alicia, um mundo que explorarará com uma sed de saber inagotable. A pesar de los pomos que arranca involuntariamente a todas las gavetas que intenta abrir, Alicia *debe* abrirlo todo muy inquietante e imprevisiblé que este sea. Pero no le basta com ver las cosas, también debe saborearlas: uma cucharada de serrín, unos bocados de madera, incluso um sorbo de tinta azul que traga com glotonería y que, si uno se fia de la descripción que hace Carroll, no debe de tener um gusto tan malo: "(...)uma mescla de sabores de torta de cereja....". (JODOIN-KEATON, 2010, p. 111)

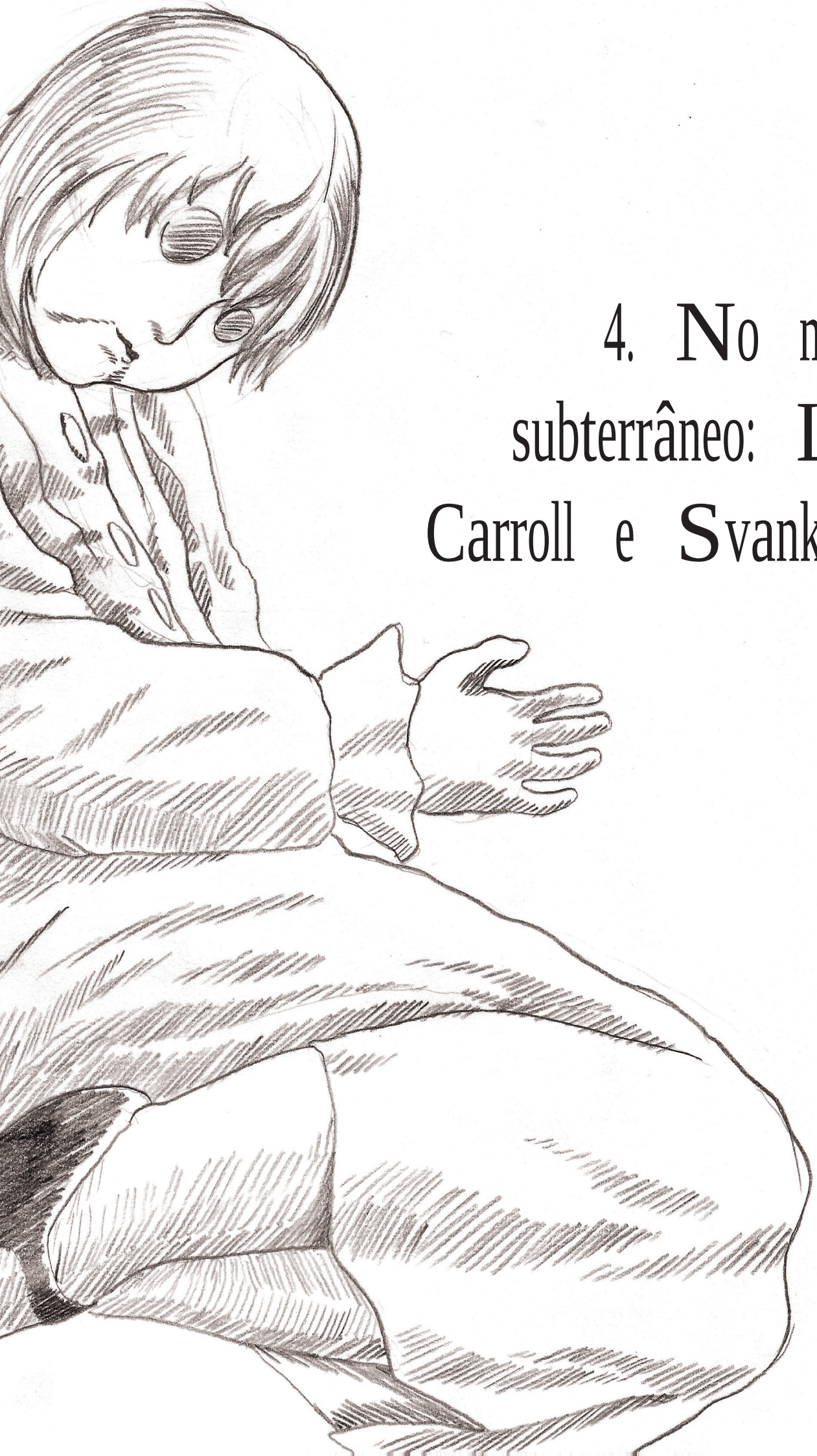
A animação do diretor dá vida às criaturas do subterrâneo e intensifica a experiência vivida pela personagem. Svankmajer considera o animador como uma espécie de mágico, que cria uma ilusão para questionar a realidade concreta.

> La animación de objetos reales, la metamorfosis de sus funciones em um entorno real em combinación com um hombre, crea uma irracionalidad concreta, madre de toda subversión. La animación es la magia y el animador es el chamán." (SVANKMAJER, apud JODOIN-KEATON, 2010, p.106)

O trabalho de Svankmajer é uma releitura que acrescenta à obra de Carroll, sem desvalorizá-la. Modifica a leitura ao levantar novas possibilidades, inovando em todos os aspectos: na mistura de técnicas, na narratividade da protagonista, na naturalidade dos acontecimentos, na morbidez junto ao infantil. Trata-se de uma expansão do labirinto criado por Carroll, um diálogo que inclui – além de duas obras – duas épocas e dois recursos diferenciados que Svankmajer conseguiu utilizar com muita habilidade.

> Al contrario que Carroll, Svankmajer hace que la permeabilidad entre el mundo racional y la *realidad fantástica* dure hasta el final; tiende a confundir los limites entre lo animado y lo inanimado, el sueño y la lógica. Según el cineasta, *Alice* no es um filme especificamente para niños. Esta película celebra el poder de la interpretación analógica de los niños, tan apreciada por el espíritu surrealista, de la cual los adultos han sido desheredados.(JODOIN-KEATON, 2010, p. 111)

Utilizando o surrealismo e o *nonsense* como base, o cineasta chega ao grotesco presente no texto e nas ilustrações do manuscrito de Carroll. O diálogo se processa em diversos aspectos da obra os quais serão analisados com detalhes no capítulo a seguir.



4. No mundo subterrâneo: Lewis Carroll e Svankmajer

Capítulo 4 - No mundo subterrâneo: Lewis Carroll e Svankmajer pelos caminhos do grotesco

Esta noite, pela primeira vez em ao menos um ano,
olho para o céu estrelado. Acho-o pequeno.
Sou eu quem está crescendo ou é o Universo que encolhe?
Ou as duas coisas ao mesmo tempo?
(Salvador Dalí, 1989)

Este capítulo visa a estudar comparativamente a manifestação de elementos da estética do *nonsense* e do grotesco em *Alice's Adventures Underground* – manuscrito de Lewis Carroll e na obra fílmica de Jan Svankmajer, na qual tais elementos ecoam. Mais especificamente, focaremos o manuscrito produzido pelo primeiro e a releitura em narrativa fílmica, realizada pelo segundo, com a película exibida em 1989. Com a comparação, pretendemos verificar como se apresentam os elementos da estética do grotesco em cada suporte, e como Jan Svankmajer ecoa e amplia estes elementos dando-lhes um caráter mais sombrio por meio dos recursos que a linguagem do cinema lhe possibilita. Conforme comentado nos capítulos anteriores,tais elementos já existiam no manuscrito, na argumentação teatral, na montagem plástica da obra, em seus desenhos. O grotesco e o *nonsense* são duas estéticas (embora uma seja predominantemente visual e outra predominantemente escrita) que propõem uma quebra de expectativas e da ordem conhecida, estabelecendo com seu receptor a mesma relação: obriga-o a rever suas conclusões iniciais e pensar sob a égide de outra lógica.

Utilizaremos trechos do manuscrito de Carroll e do filme de Svankmajer focando a análise em pontos importantes das narrativas em uma comparação com a intenção de compreender como se estabelece o diálogo entre os dois suportes e como um amplia a leitura do outro. Selecionamos alguns aspectos do manuscrito para afunilar a comparação. São eles: o início da obra, as representações do coelho branco, as metamorfoses de Alice, a presença do humor e do terror e o final da obra.

4.1. O chamado para o Subterrâneo

Cinema e literatura são dois campos narrativos diversos e possuem recursos diferentes para conquistar o leitor ou espectador. No caso de Alice, o sonho e a realidade se mesclam pelas vias do *nonsense*, caminho pelo qual o receptor se vê seduzido a vivenciar a aventura proposta na obra e acompanhar a trajetória da protagonista.

No manuscrito de Carroll, a personagem é apresentada pelo narrador no início da trama como uma garota que se encontra em um cenário bucólico e tedioso. Alice é descrita como entediada ao lado da irmã que lê um livro, sentada à margem do rio. Sem ter o que fazer, a criança espia algumas vezes o livro e comenta consigo mesma: "Para que serve um livro sem figuras nem diálogos?". Esse pensamento da personagem prepara o leitor para um livro no qual encontrará tanto figuras quanto diálogos, diferente do livro de sua irmã. Carroll já indica a pluralidade de vozes que fará parte da narrativa e as imagens que serão construídas na mente do leitor por meio das descrições do texto verbal e visual.

Da mesma maneira, Svankmajer também sinaliza o teor de sua narrativa e formula por meio destes sinais um convite ao espectador em sua obra. Já na vinheta de entrada, Alice encontra-se sentada à beira de um rio, ao lado da irmã que lê um livro, visivelmente aborrecida, jogando pedrinhas na água. É por meio da fala da própria criança: "*You must close your eyes. Otherwise, you wont't see anything*[10]*",* que o espectador é instruído a liberar a imaginação a fim de experienciar o que será exibido na tela.

Voltando ao texto escrito por Carroll, ao final do primeiro parágrafo o narrador apresenta um coelho branco que corre próximo a menina:

> So she was considering in her own mind, (as well as she could for the hot day made her feel very sleepy and stupid,) whether the pleasure of making a daisy-chain was worth the trouble of getting up and picking the daisies, when a white rabbit with pink eyes ran close by her. [11](CARROLL, 2008, p.1)

No parágrafo seguinte, segue-se a narração e mesclam-se a voz do narrador aos pensamentos da menina em relação ao coelho:

---

10 Você deve fechar seus olhos. Caso contrário, você não verá nada. (Tradução livre)

11 Ela então começou a refletir lá com seus botões (da melhor forma que pôde, já que o calor daquele dia a fazia sentir-se meio preguiçosa e estúpida) se o prazer de fazer uma grinalda de margaridas valeria o esforço de se levantar e colher as flores, quando um coelho branco de olhos rosados passou correndo pertinho dela. (Tradução de Adriana Peliano)

> There was nothing very remarkable in that, nor did Alice think it so very much out of the way to hear the rabbit say to itself "dear, dear! I shall be too late!" (when she thought it over afterwards, it occurred to her that she ought to have wondered at this, but at the time it all seemed quite natural); but when the rabbit actually took a watch out of its waistcoat pocket, looked at it, and then hurried on, Alice started to her feet, for it flashes across her mind that she had never before seen a rabbit with either a waistcoat--pocket or a watch to take out of it, and, full of curiosity, she hurried across the field after it, and was just in time to see it pop down a large rabbit-hole under the hedge. In a moment down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again.[12](CARROLL, 2008, p. 1-2, grifo do autor)

O narrador introduz o fantástico na história na medida em que descreve aos poucos essa personagem e provoca a imaginação do leitor. Inicialmente, Alice vê um coelho branco de olhos cor-de--rosa. Depois, o animal diz estar atrasado, e a menina não se espanta com isso. Por último, o colete e o relógio são descritos, finalmente chamando a atenção de Alice e despertando sua curiosidade.

> Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. (...)
> O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 2008, p. 15-16)

A reação de Alice diante do fato, sua aceitação daquela realidade, figura no campo do maravilhoso. A personagem não duvida do que viu e segue o coelho sem hesitar. Entretanto, no final do manuscrito, acorda do sonho e seu mundo volta a ser regido pelas regras anteriores. Segundo Todorov (2008), após a hesitação própria do fantástico, o personagem (e/ou o leitor) encontra-se em um impasse entre o gênero do maravilhoso e do estranho. O maravilhoso surge quando o personagem (e/ou o espectador) decide que precisa admitir novas leis da natureza para compreender o fenômeno, como no fato de que Alice precisa admitir e incorporar o *nonsense* para vivenciar o mundo subterrâneo. O estranho acontece quando as leis da realidade ficam

---

12 Não havia nada de muito extraordinário nisso, nem Alice considerou tão fora do comum ouvir o coelho dizer consigo mesmo: "Ai, meu Deus! Ai, meu Deus! Como estou atrasado!". (Pensando nisso mais tarde, ela percebeu que deveria ter se espantado, mas naquele momento tudo lhe pareceu muito natural.) Quando, porém, o coelho tirou um relógio do bolso do colete, olhou as horas e saiu de novo em disparada, Alice percebeu que nunca na vida tinha visto um coelho de colete, muito menos com um relógio no bolso! Morta de curiosidade, saiu correndo atrás do coelho campo afora, bem a tempo de vê-lo pular para dentro de uma grande toca debaixo da cerca. Alice saltou atrás dele sem demora, sem nem cogitar por um instante como iria sair de lá. (Tradução de Adriana Peliano.)

intactas e explicam o fenômeno que causou o fenômeno. No caso do manuscrito *Alice's Adventures Underground*, o final da história indica que tudo foi um sonho curioso, justificando as quebras das regras da realidade conhecidas por Alice. Na história de Carroll, portanto, o estranho e o maravilhoso se entrelaçam no *nonsense* levando a personagem a questionar até mesmo sua própria identidade. A dificuldade de Alice em definir a própria identidade desemboca nas características do grotesco romântico descrito por Kayser (2010): o ser humano é considerado cindido, não conhece completamente sua própria mente e nem as forças que o governam.

No manuscrito, o grotesco e do *nonsense* se fazem sentir no início. Na cena introdutória descrita anteriormente, a quebra da situação tediosa já insinua o *nonsense* nos pensamentos de Alice: ela não vê nada de extraordinário no coelho falante, mas estranha que ele vista um colete e use um relógio de bolso. O texto contraria a expectativa do leitor, que considera o coelho falante espantoso. A cena também apresenta o grotesco no estranhamento causado ao descrever coelho vestido e falando como uma pessoa, descrição que faz o coelho vacilar entre a sátira (dos homens sempre atrasados, vestidos de colete como se isso os fizesse mais humanos) e a idéia inusitada de um coelho estar atrasado para um compromisso.

No filme de Svankmajer, o grotesco é apresentado já na vinheta de abertura do filme quando apresenta uma situação, inicialmente calma, natural e fluida, que vai se transformando até mostrar-se bizarra e artificial. As primeiras impressões são construídas pelo movimento da câmera em *travelling* que introduz o observador na narrativa fílmica ao registrar uma paisagem que o leva ao correr de um rio de águas límpidas, cuja correnteza se faz em sentido oposto à direção do olhar conduzido pela câmera. O rumor das águas correndo e o ruído das pedras caindo na água, o canto dos pássaros e a luz ambientam o espectador para a percepção de um cenário bucólico, natural e tranqüilo.

Uma pedra cai no rio e quebra a fluidez do som, ensaiando o rompimento com a naturalidade da cena. Descobre-se ter sido atirada por uma criança que se encontra sentada ao lado de outra figura feminina, imóvel e também sentada, com um livro no colo (Fig.22). No momento seguinte, a câmera ora foca o colo da menina repleto de pedras, ora o movimento das águas com as pedras que estão sendo atiradas, ora o rosto da criança. Inicia-se um jogo de câmera: ao

mostrar o colo da menina, usa-se a câmera alta total, definida por Jullier e Marie (2007) como aquela que forma um ângulo entre o plano do chão e o eixo da objetiva próximo a 90º. Os dois planos seguintes são horizontais: a visão do rio e o *close* no rosto da menina. O jogo entre os planos se repete até que as pedras chegam ao fim, ensaiando o e a garota sacode seu vestido para limpá-lo.

Enfadada, Alice tenta mexer com o livro no colo da figura ao seu lado, levando um sonoro tapa na mão em seguida, que rompe de vez com a construção do ambiente pacífico inicial. O close no rosto mostra um olhar enigmático, imagem que precede à tela que será totalmente ocupada pela boca da criança (Fig. 21):

- *Alice thought to herself.* [13]

Palavras que constituem a primeira aproximação do espectador com essa boca que funcionará no filme como portadora de diálogos e veículo de expressão dos pensamentos de Alice. É pertinente salientar a importância da boca no sistema de imagens grotescas, recorrente desde as manifestações carnavalescas como elemento corporal que permite a fala e a alimentação – no caso do grotesco, em excesso. Portanto, nesta obra a boca enfatiza dois temas abordados com freqüência tanto nos trabalhos de Svankmajer quanto no livro de Carroll, que nasceu na oralidade e no qual a personagem experimenta o mundo pela boca.

Após o pronunciamento da personagem se seguem: o título do filme "*Alice*", a referência ao livro de autoria de Lewis Carroll e ao diretor Jan Svankmajer. Os demais créditos são apresentados depois, intercalados na tela com os lábios de Alice, os quais, retomando a frase anterior, complementam:

- *Alice thought to herself: now you'll see a film made for children. Perhaps. But I nearly forgot. You must close your eyes. Otherwise, you won't see anything.* [14]

Vale ressaltar que nesta vinheta existem várias instâncias narrativas, além disso há certos elementos os quais concorrem para a construção de sentido da história, uma vez que são retomados adiante. O córrego, as pedras que caem na água, a figura feminina com o livro e a pró-

---

13 Alice pensou consigo mesma. (Tradução livre)

14 Alice pensou consigo mesma: agora você vai ver um filme feito para crianças. Talvez. Mas eu quase esqueci. Você deve fechar seus olhos. Caso contrário, você não verá nada. (Tradução livre)

pria Alice reaparecem em outros contextos, representados por novos elementos. Essa retomada confere outro sentido às cenas, estabelecendo um jogo que envolve o filme e o espectador. Ao modificar-se em relação à primeira, a cena obriga o leitor do filme a reinterpretar o que viu.

O recurso do *close-up* na boca infantil e o paradoxo existente na ideia de "fechar os olhos para ver", unidos ao fato de a personagem dirigir-se diretamente ao espectador são índices marcantes da estética que pretendemos apontar.

> a estética do Grotesco muitas vezes representará o imaginário e outras, o sombrio; contudo, em ambas, há a necessidade de dar forma e sentido em um 'algo' muitas vezes inexplicável, seja ele proveniente do mundo empírico ou do mundo que tocamos. (CHAHINE, 2009, p.6)

Tal proposta lúdica que Svankmajer cria, estabelece um diálogo direto com o *nonsense* e o grotesco de Carroll, no qual libertar o imaginário é fundamental para a construção da história.

Merece atenção, o grau de intertextualidade e metalinguagem estabelecido pelas pistas que conduzem o espectador do filme a relacionar o que é exibido na tela ao livro de Lewis Carroll. Trata-se de um compartilhar de experiência com o espectador para que este acione sua memória, mobilize conhecimentos prévios, ative inferências e predições que serão comprovadas ou transformadas por meio de surpreendentes eventos que acontecem ao longo do filme. Tais vínculos são possíveis de serem estabelecidos durante toda a película, visualmente (entre o filme, os desenhos de John Tenniel no primeiro livro publicado e os desenhos de Lewis Carroll no manuscrito) e verbalmente (nos diálogos e na narração feita pela criança, que remete à origem oral da história e a muitos dos labirintos lingüísticos do livro, deixando espaços em branco para o espectador preencher com a própria imaginação). Um bom exemplo é a cena na qual Alice conversa com a lagarta. No livro e no manuscrito de Carroll, a conversa com a lagarta é longa e complexa. Alice acaba voltando ao mesmo ponto diversas vezes, em um labirinto lingüístico. No filme de Svankmajer, chama a atenção a aparição da Lagarta que se constitui - a partir de uma meia, um olho de plástico e uma dentadura - na frente de Alice e do cogumelo representado por um objeto de madeira. O diálogo é formado por frases reduzidas, reproduzindo o manuscrito em poucos momentos, deixando que a cena seja completada por outros elementos, como os sons e ruídos do ambiente, o cenário e a iluminação.

Destaca-se ainda, um aspecto explorado por Svankmajer: com a instrução dada ao espectador: "*You must close your eyes. Otherwise, you won't see anything"* na voz da criança e por meio de sua boca (instância narrativa já referida) remetem à fantasia infantil, à idéia de enxergar com os olhos da imaginação. Ao mesmo tempo, relaciona a forma de narração do filme a uma brincadeira de criança, a uma narrativa oral, a uma história escrita (que ao se ler, imaginam-se elementos que a compõem) ou a um sonho. Para Freud (1976), a realidade psíquica (da imaginação e do inconsciente) é tão ou mais importante que a realidade objetiva.

No filme, o som constitui um elemento fundamental para se obter a impressão de magnitude dos acontecimentos na narrativa. Nota-se que cada objeto e cada ação geram respectivamente seu próprio som, identificando a situação de uma maneira muito mais interessante e fiel do que permite o aspecto visual. Algumas vezes, o som é ouvido antes de a imagem surgir, do acontecimento chegar aos olhos do espectador, o que antecipa a cena, indicando ao receptor o que deve acontecer nos momentos seguintes. Outras vezes, o som é muito mais alto do que seria naturalmente, indicando que o fenômeno na tela foi mais forte do que a imagem mostra. Daí, o som conferir ideia de grandeza ao acontecimento. Quando Alice está na casa do coelho, ele tenta serrar o braço da menina, que está gigante. Pega um serrote e o coloca em contato com o braço da criança, e ouve-se um barulho de madeira sendo serrada. Entretanto, o serrote mal entra em contato com a pele de Alice, sendo a cena determinada muito mais pelo som que pela imagem. No manuscrito, o impacto de uma cena acontece ora pelas ilustrações de Carroll (muitas vezes disformes) ora pelas descrições do narrador, que muitas vezes se referem diretamente ao leitor. As comparações ajudam a descrever o que acontece: Alice se "estica como o maior telescópio que já existiu" (CARROLL, 2011, p.6) e corre o risco de "desaparecer como a chama de uma vela" (CARROLL, 2011, p. 8). O narrador também utiliza onomatopéias: "*At this moment her foot slipped, and splash! She was up to her chin in salt water*.[15]" (CARROLL, 2008, p. 17), que transmitem a ideia de som, embora sem o recurso do exagero como acontece em Svankmajer.

Capelatto (2011) destaca a importância do som no trabalho de Svankmajer relacionando-o ao conceito de paisagem sonora:

---

15 Nesse momento, seu pé escorregou e.... splash! Ela se viu mergulhada até o queixo de água salgada. (Tradução de Adriana Peliano)

> [O termo Paisagem Sonora refere-se à] qualquer ambiente sonoro ou qualquer porção do ambiente sônico visto como um campo de estudos, podendo ser esse um ambiente real ou uma construção abstrata qualquer, como composições musicais, programas de rádio, etc." (SCHAFER, apud CAPELATTO, 2011, p. 80)

Os ruídos, rangidos e efeitos sonoros funcionam como peças-chaves na construção da atmosfera sombria do filme. Em alguns momentos, essa composição sonora permite ao espectador imaginar o cenário além do enquadramento da cena, como no momento que analisaremos a seguir, onde o som de um relógio é constante, apesar de sua ausência no enquadramento.

Ainda na cena inicial da obra de Svankmajer, os ruídos e rumores das águas em movimento diminuem até tornarem-se um silêncio interrompido apenas pelo som de pedras caindo em um líquido. A luminosidade ganha sombra e a vida, imobilidade. A câmera faz, lentamente, a entrada do espectador para a cena no interior de um aposento, levando-o a passear com o olhar, registrando espaços e objetos com aspectos de coisas envelhecidas, abandonadas e sem vida. O conjunto desses elementos confere ao espaço lugubridade, passa a sensação de deslocamento e desconforto descrita por Kayser (2010) como parte do grotesco romântico. Para exemplificar a mistura de domínios, dos paradoxos, e o estranhamento do fantástico-onírico, Kayser (2010) cita Edgar Allan Poe:

> Be sure they were grotesque. There were much glare and glitter and piquancy and phantasm – much of what has been since seen in "*Hernani*". There were arabesque figures with unsuited limbs and appointments. There were delirious fancies such as the madman fashions. There were much of the beautiful, much of the wanton, much of the bizarre, something of the terrible, and not a little of that which might have excited disgust. To and fro in the seven chambers there stalked, in fact, a multitude of dreams. And these – the dreams - writhed in and about, taking hue from the rooms, and causing the wild music of the orchestra to seem as the echo of their steps. [16](POE apud KAYSER , 2010, p. 75)

Kayser considera essa definição de grotesco feita pelo escritor muito apropriada. Para nós, combina perfeitamente com o manuscrito de Lewis Carroll, também formado por sonhos que se retorcem e se modificam, como nas ilustrações (as imagens na qual Alice é apenas ca-

---

16 Eram realmente grotescos. Havia muito brilho, esplendor, provocação picante e coisas fantásticas; muito disso pudemos ver desde então em *Hernani.* Havia figuras arabescas com membros torcidos e em posições torcidas. Havia frutos do delírio, como só loucos podem inventá-los. Havia muitas coisas lindas, muitas coisas desvairadas, bizarras, algumas sinistras e não poucas capazes de causar nojo. Era efetivamente um enxame de sonhos que nas sete salas corriam para cá e para lá. E estes sonhos se retorciam de um lado para o outro e se coloriam segundo a cor das salas, como se a música selvagem da orquestra fosse o eco de seus passos. (Tradução de J. Guinsburg)

beça, braços e pés ou é dona de um pescoço excessivamente longo, apresentadas no presente trabalho como Fig. 33 e 34). Outras ilustrações que indicam os sonhos descritos por Poe são as da Falsa tartaruga e do Grifo - páginas 78 e 79 do manuscrito -, sendo a primeira um animal inventado e a segunda, uma criatura mítica híbrida (a qual o narrador não descreve, mas diz "se você não sabe o que é um grifo, veja a figura", deixando para que o leitor tente entender com o que o grifo se parece).

O trecho de Poe também se relaciona com o filme do diretor tcheco e à miscelânea de objetos mostrada pela câmera de Svankmajer na cena descrita anteriormente. Nela, serão apresentados por meio de índices, como micro-pistas para o leitor, todos os principais elementos da história de Alice no País das Maravilhas. A câmera guia o espectador em um passeio pelo quarto e registra cada elemento que ganhará vida no decorrer do filme por meio da técnica de animação utilizada pelo diretor.

Escuta-se durante todo o trajeto da câmera o som das pedrinhas que Alice joga no líquido. Embora a cena ainda não apareça para o espectador, liga-se ao som da cena anterior, do lago. A câmera, que se deslocou verticalmente pelo quarto de Alice, conduzindo o espectador, repetirá o movimento mais tarde, quando Alice descer ao subterrâneo. No final do percurso pelo quarto, a câmera refaz o movimento que fez ao seguir o rio na primeira cena do filme, mostrando um caminho de blocos de montar que conduz à uma xícara de chá onde Alice joga as pedrinhas. A câmera sobe, copiando mais um movimento de câmera anterior, e mostra uma boneca (que durante o filme representará Alice quando fica pequena) e uma boneca grande (que representa a irmã de Alice) com um livro no colo. Então a criança é filmada, pegando a pedra do colo da boneca e jogando na xícara de chá. O ciclo de filmagem da sequência anterior é retomado: foco no chá, nas pedras no colo na boneca e no rosto da menina.

A ilustração de Alice ao lado da irmã (Fig. 22) é a primeira da obra de Lewis Carroll, e indica a falta de proporção no rosto da figura adulta e a expressão que marcará o rosto da criança durante toda a obra: uma expressão séria e sem vida, com o olhar perdido. No traço surrealista e ao mesmo tempo disforme, destaca-se o grotesco. O mesmo ocorre no filme de Svankmajer, apresentando nos primeiros minutos um jogo entre imobilidade, falta de vida, tédio, entre o

cenário bucólico e o interior de um quarto. A irmã da menina (cujo rosto não aparece) e a comparação feita pela montagem, entre Alice e a irmã e as duas bonecas (fig x), enfatiza o grotesco. A boneca é controlada quando uma criança brinca com ela da mesma maneira que um fantoche é manipulado pelo títere. A analogia leva a imagem do grotesco romântico na qual o homem é uma marionete cujos fios invisíveis são controlados por forças desconhecidas.

Ao refazer o mesmo ciclo de filmagem, Svankmajer liga o trecho do rio ao trecho do quarto, modificando a percepção da primeira cena, colocando em dúvida se ela realmente aconteceu ou se faz parte da brincadeira da menina em seu próprio quarto. Esse mesmo questionamento perdurará durante toda a narrativa, em um jogo de questionamentos sobre a realidade e fantasia que culminará no final dúbio do filme.

Pode-se elencar aqui como parte das manifestações iniciais do grotesco no manuscrito: a ilustração com traços próximos dos realistas, mas com toques disformes; a introdução de um fenômeno fantástico que oscila entre o estranho e o maravilhoso; as descrições interativas do narrador, intensificadas por onomatopéias e comparações. Svankmajer introduz o grotesco por meio dos jogos de câmera, da artificialidade ao construir uma aproximação já nos momentos iniciais do filme entre Alice e a irmã e duas bonecas, os efeitos sonoros exagerados. As primeiras páginas do manuscrito de Carroll introduzem o *nonsense* e o grotesco de forma brincalhona. O mal-estar do estranhamento surge quando as mudanças de tamanho começam e deixam a personagem aflita. Antes disso, ela vive as situações com curiosidade. No filme de Svankmajer, o estranhamento está presente para o espectador a partir do momento em que a menina é filmada ao lado de uma irmã que não se mexe e cujo rosto não aparece, e é ampliado com a introdução *close-up* na boca da criança, que se repetirá diversas vezes durante a película.

Fig. 22 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

Fig. 23 - Lewis Carroll, ***Alice's Adventures Underground***

Fig. 24 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

Fig. 25 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

4.2. ... *Um coelho branco muito atrasado!*

Personagem precioso de todas as adaptações de Alice e presente nas inúmeras reverberações (como no filme *Matrix*, de 1999, no qual o protagonista Neo é instruído com a frase *"Follow the white rabbit"*[17]*),* o coelho branco é um dos maiores símbolos da obra de Lewis Carroll. A descrição do personagem no manuscrito acontece por partes. Inicialmente, o narrador o apresenta como *"a white rabbit with pink eyes"*[18]. Depois, Alice ouve o coelho dizer: *"dear, dear! I shall be too late!"*[19]*,* algo extraordinário mas que parece natural naquele momento para a menina. Ela só repara na estranheza da cena quando ele tira um relógio de bolso do colete e, movida pela curiosidade, resolve segui-lo. A partir daí, o coelho funciona como uma espécie de guia no subterrâneo, desaparecendo da vista de Alice e reaparecendo para provocar sua movimentação em direção a outro cenário, ou abandonar na cena algum objeto que influenciará a situação de Alice.

> Soon the rabbit noticed Alice, as she stood looking curiously about her, and at once said in a quick angry tone, "why, Mary Ann! What are you doing out here? Go home this moment, and look on my dressing-table for my gloves and nosegay, and fetch them here, as quick as you can run, do you hear?" and Alice was so much frightened that she ran off at once, without saying a word, in the direction which the rabbit hat pointed out. (CARROLL, 2008, p. 33-34, grifo do autor)[20]

No trecho, vemos que o coelho se dirige à Alice e dá ordens que não fazem sentido para ela – inclusive a chama pelo nome errado. Apesar disso, a menina sente-se compelida a cumpri-las, correndo sem questionar a direção em que o animal aponta. Ele impulsiona Alice a se movimentar. No final do manuscrito, o leitor descobre o coelho em outro papel: como arauto da Rainha (Fig. 25), e compreende a pressa e a preocupação contida nas exclamações nos momentos em que aparece, sempre com medo, sempre atrasado.

O surgimento do Coelho no filme de Svankmajer destoa da atmosfera graciosa que envolve a aparição do animal no manuscrito logo nos primeiros momentos. Na obra de Carroll, o coelho

---

17 "Siga o coelho branco" (Tradução livre)

18 Um coelho branco de olhos rosados (tradução livre)

19 "Ai, meu Deus! Ai, meu Deus! Como estou atrasado!" (Tradução de Adriana Peliano)

20 Logo o coelho percebeu a presença de Alice, que olhava curiosa à sua volta, e então disse num tom zangado: "Mariana! O que você está fazendo aqui? Vá pra casa imediatamente e procure na escrivaninha o meu buquê e as minhas luvas e traga-os aqui o mais rápido possível, está me ouvindo?". Alice ficou tão assustada que, sem dizer uma palavra, correu na direção que o coelho havia apontado. (Tradução de Adriana Peliano)

passa correndo pela menina no gramado. No filme do cineasta surrealista, ele já está no mesmo cenário que Alice: trata-se de um coelho empalhado, guardado dentro de uma cúpula de vidro. A aparição não é repentina, o animal não invade o espaço no qual Alice está, mas a movimentação surpreende, por simular vida em uma criatura que não a tem mais, que se tornou objeto.

O coelho se destaca quando, entediada, a Alice de Svankamajer deita-se no chão olhando o teto. Ouve-se o som de madeira rangendo. Alice e o espectador compartilham a estranheza do som, e a personagem senta-se, e olha para o lado buscando a origem do barulho. A tomada de câmera capta a menina lateralmente, mostrando o espanto com o qual olha para aquela direção. Finalmente o que Alice viu é focalizado: o Coelho empalhado se mexe, tentando soltar-se do suporte que o prende. Puxa uma pata presa com prego do chão e sua barriga se abre, e a serragem que o preenche se espalha pelo chão. Ruídos e rangidos conferem um aspecto artificial à movimentação do coelho.

O animal usa os dois dentes para tirar os pregos das patas. Um intenso silêncio precede o ranger de madeira na passagem da câmera para a focalização do coelho, seguindo seus movimentos e abertura do tecido de seu abdômen deixando cair suas vísceras de serragem.

Um coelho empalhado ganhando vida completa a atmosfera de estranhamento criada nos minutos iniciais, apresentando um evento absurdo. Nas descrições do grotesco feitas por Kayser (2010) e Bakhtin (1987), a imagem de algo morto ganhando vida é detalhadamente descrita, apontada como elemento presente na obra de diversos autores, como Hoffmann e Poe. Trata-se de um fenômeno em estado de transformação, entre a vida e a morte, sem pertencer a nenhum dos dois lados.

> A imagem grotesca caracteriza um fenômeno em estado de transformação, de metamorfose ainda incompleta, no estágio da morte e do nascimento, do crescimento e da evolução. A atitude em relação ao tempo, à evolução, é um traço construtivo (determinante) indispensável da imagem grotesca. Seu segundo traço indispensável, que decorre do primeiro, é sua ambivalência: os dois pólos da mudança – o antigo e o novo, o que morre e o que nasce, o princípio e o fim da metamorfose – são expressados (ou esboçados) em uma ou outra forma. (BAKHTIN, 1996, p.21-22)

Segundo Kayser (2010), o grotesco exige que aquilo que é familiar se revele de repente estranho e sinistro. Ao retratar em seu filme a cena de um coelho empalhado ganhando vida, Svankmajer inicia a jornada de Alice pelo grotesco, um mundo de constante transformação e hibridismos. Assim como no manuscrito, cabe ao coelho introduzir o leitor do filme no mundo subterrâneo.

> Nesse contexto de sua descrição, o grotesco aparece como uma estrutura. E no que se refere a sua natureza, "o grotesco é o mundo alheado (tornado estranho)", pois, para que haja a manifestação do grotesco, é necessário que aquilo que nos era familiar e conhecido se revele, de repente, estranho e sinistro. É um mundo em súbita transformação. São também componentes essenciais do grotesco o *repentino e a surpresa.* Faz parte de sua "estrutura" que as *categorias de nossa orientação de mundo falhem,* que os processos persistentes de dissolução se manifestem: a perda de identidade, as distorções da realidade, a suspensão da categoria coisa... tudo aquilo que de alguma forma produz uma desorientação. (ALONSO, p. 7, 2001)

Nos primeiros minutos do filme de Svankmajer, o espectador encontra um cenário bucólico, lento, tedioso. Depois, é transportado para dentro do quarto, onde o cenário lento e contemplativo se reconstrói, até que a monotonia é quebrada pelo Coelho empalhado que se liberta, veste-se cuidadosamente, pega uma tesoura, quebra o vidro que o prende e sai. O gesto que o Coelho faz com a tesoura – de abrir e fechar em frente à câmera como na Fig. 27 - se repetirá diversas vezes ao longo da história, indicando sempre uma ameaça. O foco na cabeça e o abrir e fechar da tesoura, constroem a uma atmosfera de terror que se intensifica com o decorrer do filme. Ocorre uma reconfiguração do objeto tesoura: ele é utilizado no início para desfazer a camada que separa o mundo do coelho do de Alice e, ao final do filme, transfigura-se em ele ferramenta de um algoz, capaz de cortar cabeças. Tal transformação remete aos arabescos grotescos citados por Kayser (2010), que misturavam animais e vegetais de diferentes ordens em mutação. Svankmajer hibridiza os objetos e os animais.

> A mistura do animalesco e do humano, o monstruoso como a característica mais importante do grotesco, (...) constituído justamente da mistura dos domínios, assim como, concomitantemente, o desordenado e o desproporcional surgem como características do grotesco num documento antigo da língua francesa. (KAYSER, 2010, p. 24)

Nas ilustrações do manuscrito, o coelho aparece com uma postura séria, vestido com um casaco fechado em uma figura híbrida entre animal e humano. Não é um desenho infantilizado, retratando com realismo a cabeça do coelho. Entretanto, o corpo do animal é humano: anda sobre dois pés e tem dedos nas mãos. Desde os primórdios do grotesco, aparece a mistura de diferentes domínios. No trabalho de Carroll, o coelho já ensaia sua aproximação com o grotesco ao vestir luvas, andar e falar como uma pessoa. Entretanto, o coelho dee Svankmajer mistura o animal com o humano, o vivo com o morto, deixa escapar pela barriga parte de suas entranhas, A fig. 26, por exemplo, é a primeira ilustração a retratar o coelho. O texto ao lado da ilustração narra:

> It was the White rabbit again, splendidly dressed, with a pair of white kid gloves in one hand, and a nosegay in the other. Alice was ready to ask help for any one, she felt so desperate, and as the rabbit passed her, she said in a low, timid voice, "If you please, Sir-" the rabbit started violently, looked up once into the roof of the hall, from wich the voice seemed to come, and then dropped the nosegay and the white kid gloves, and scurried away into the darkness as hard as it could go. [21](CARROLL, 2008, p. 13)

A presença do coelho não assusta Alice. É a presença de uma Alice gigante que assusta o coelho, o faz largar o que segurava para sair correndo (o buquê fará Alice encolher). A ilustração mostra o olhar conformado de Alice para o coelho, mas, diferente da descrição, Alice está próxima do animal, não próxima ao teto. Ainda assim, a imagem expressa a possível razão do coelho ter se assustado: a enorme diferença de tamanho entre ele e Alice.

Na obra de Svankmajer o coelho não tem vida: é uma capa de pele e pelos de coelho recheada de serragem. Os olhos são de plástico, e toda a movimentação é realizada por meio da animação em *stop-motion* feita pelo diretor. Desta maneira, apesar de antes ter sido um coelho de verdade (antes de ser empalhado), no filme o animal não passa de uma marionete manipulada e fotografada seqüencialmente em posições diferentes para dar a impressão de movimento. A técnica amplia a sensação de estranhamento por tornar a movimentação notavelmente artificial. O personagem anda sobre duas patas e, apesar de ter uma pata de coelho, usa luvas que lhe servem perfeitamente e permitem o movimento dos dedos.

Como o personagem do manuscrito, o coelho de Svankmajer tem um relógio de bolso que sempre consulta, mas carrega consigo mais um item, não presente no manuscrito: uma tesoura de costura. Ele utiliza este objeto para quebrar o vidro e invadir a realidade de Alice nos primeiros minutos do filme e, ao longo da película, a tesoura vai ganhando um significado cada vez mais agressivo, a ponto de tornar-se uma ferramenta de execução no final da narrativa, quando é utilizado para cortar as cabeças que a rainha ordena. O diretor consegue este efeito por meio da repetição freqüente do movimento da tesoura abrindo e fechando ao longo do filme, unido ao som exagerado das lâminas e ao olhar vítreo do coelho branco voltado para a câmera. Em Svankmajer, a figura do coelho transita entre o cômico e o assustador. Sua introdução na his-

21 Era o coelho branco voltando, muito bem-vestido, com um par de luvas de pelica em uma das mãos e um buquê de flores na outra. Alice já estava disposta a pedir ajuda para qualquer um, pois estava muito desesperada. Quando o coelho chegou mais perto, ela falou baixinho e ainda meio tímida: "Por favor, senhor...". O coelho parou abruptamente, olhou uma vez para o teto da sala, de onde parecia vir a voz, e então deixou cair as luvas de pelica e as flores e fugiu para dentro da escuridão o mais rápido que pôde. (Tradução de Adriana Peliano)

tória é brusca: um animal empalhado que ganha vida, usa uma pedra como puxador de gaveta, veste-se, quebra um vidro e sai levando uma tesoura, deixando cair pelo caminho tufos de pêlo e a serragem que o preenche. Enquanto no manuscrito a cena provoca uma surpresa e desperta curiosidade, no filme de Svankmajer provoca choque e desconforto, indicando o teor do filme e permitindo uma nova possibilidade de leitura do personagem na obra de Carroll.

Fig. 26 - Lewis Carrol, *Alice's Adventures Underground*

Fig. 27 - Lewis Carrol, *Alice's Adventures Underground*

Fig. 28 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

4.3. Alice em (trans)formação

As mudanças de forma de Alice são o conflito central do manuscrito. Nos momentos em que elas acontecem, as ilustrações e as descrições de Lewis Carroll se tornam mais grotescas e o *nonsense* se destaca. Movida pela curiosidade, Alice ingere alimentos que encontra no Subterrâneo e, a cada tentativa, o corpo da menina se modifica de uma forma particular.

No manuscrito de Carroll, em seus primeiros momentos no subterrâneo, Alice abre uma porta e vê um jardim do outro lado. O problema é que a porta que leva a esse lugar que ela considerou tão adorável é menor que um buraco de rato. A decepção da menina relaciona-se ao fato de que não consegue passar nem mesmo apenas sua cabeça. "*And even IF my head would go through, (...) it would be very little use without my shoulders. Oh, how I wish I could shut up like a telescope! I think I could, if I only knew how to begin.*"[22](CARROLL, 2008, p. 6-7). O *nonsense* começa a se manifestar nesse pensamento, no qual a personagem desassocia o corpo da cabeça. A ideia de que poderia encolher como um telescópio se soubesse como começar já incita o leitor a imaginar a estranha possibilidade. Alice encontra uma garrafinha com a etiqueta "*DRINK ME*"[23] – que aparece escrito com uma tipografia que o destaca do resto do texto – e, depois de muito considerar, bebe o líquido.

> "What a curious feeling!" said Alice, "I must be shutting up like a telescope."
>
> It was so indeed: she was now only then inches high, and her face brightened up as it occurred to her that she was now the right size for going through the little door into that lovely garden. First, however, she waited for a few minutes to see whether she was going to shrink any further: she felt a little nervous about this, "for it might end, you know," said Alice to herself, "in my going out altogether, like a candle, and what should I be like then, I wonder?" and she tried to fancy what the flame of a candle is like after the candle is blown out, for she could not remember having ever seen one." (CARROLL, 2008, p. 8-9)[24]

---

22 "Mesmo que a minha cabeça pudesse passar, (...) ainda assim ela não serviria para muita coisa sem os meus ombros. Oh! Como eu queria encolher como um telescópio! Eu acho que conseguiria, se ao menos soubesse por onde começar." (Tradução de Adriana Peliano)

23 BEBA-ME (Tradução de Adriana Peliano)

24 "Que sensação mais curiosa!", exclamou Alice. "Parece que estou encolhendo como um telescópio."
E realmente estava: tinha agora só uns vinte e cinco centímetros de altura. E ficou toda animada ao perceber que já estava do tamanho certo para passar pela portinha que levava até aquele lindo jardim. Primeiro, porém, esperou algum tempo para ver se iria encolher mais, e já estava ficando nervosa com isso, "porque desse jeito eu vou acabar", pensou Alice, "desaparecendo como a chama de uma vela, e então o que será de mim?". E ela tentou imaginar como seria a chama de uma vela depois de a vela ter se apagado, mas nem mesmo conseguiu se lembrar de já ter visto isso alguma vez. (Tradução de Adriana Peliano)

As comparações, com um telescópio e depois com a chama de uma vela, ajudam o leitor a construir mentalmente a imagem do encolhimento e despertam agonia quando Alice reflete sobre a possibilidade de sumir. O texto consegue ser, ao mesmo tempo, gracioso e aflitivo pelo absurdo que propõe.

No filme de Svankmajer, Alice encontra um vidrinho fechado, semelhante a um pote de tinta azul, no fundo uma gaveta. Não há nenhuma etiqueta, nada que indique que a menina deve ingerir o líquido.

Nessa cena, a câmera ora assume o ponto de vista em primeira pessoa – revelando a visão de Alice ao retirar o objeto da gaveta para colocar na escrivaninha – ora assume a terceira pessoa apresentando uma sequencia de atos: em uma visão lateral da menina, vê-se que ela aproxima o vidro do rosto para cheirar, mergulha um dedo no liquido, olha de perto, prova com a ponta da língua. Coloca o dedo inteiro na boca e, por fim, bebe o conteúdo do vidrinho. A garota encolhe no mesmo momento e rapidamente. A transformação acontece por meio de uma série de fotos em seqüência da criança cada vez menor até que, em um momento, é substituída por uma boneca de porcelana.

No manuscrito, Alice acha o gosto do liquido, com "*sort of mixed flavour of cherry-tart, custard, pine-apple, roast turkey, toffy, and hot buttered toast"* [25](CARROLL, 2008, p. 8). A miscelânea de sabores descrita pelo narrador não soa apetitosa para o leitor, pois os ingredientes não combinam. No filme de Svankmajer, o líquido parece com tinta ou alguma coisa que a personagem não deveria ingerir.

No filme e no manuscrito, cada vez que Alice ingere alguma coisa, seu corpo sofre alterações. Em certas ocasiões, ela é especialmente voraz e devora toda a porção e em outras, uma pequena mordida ou um gole desencadeia as mudanças. A satisfação das necessidades básicas do corpo (entre elas, a alimentação) e o exagero têm grande destaque nas obras do grotesco medieval, dentro do conjunto de imagens da vida corporal e material, representado pela fertilidade, crescimento e superabundância (BAKHTIN, 1996, p.17).

> É em atos tais como o coito, a gravidez, o parto, a agonia, o comer, o beber e a satisfação das necessidades naturais, que o corpo revela sua essência, como o princípio em cresci-

25 Um gosto misturado de torta de cereja, suco de abacaxi, marshmallow, frango assado, caramelo e torrada com manteiga derretida. (Tradução de Adriana Peliano)

> mento que ultrapassa seus próprios limites. É um corpo eternamente incompleto, eternamente criado e criador, um elo na cadeia da evolução da espécie ou, mais exatamente, dois elos observados no ponto onde se unem, onde entram um no outro. Isso é particularmente evidente em relação ao período arcaico do grotesco. (BAKHTIN, 1996, p.23)

Olhando sob este aspecto, é possível perceber uma relação estreita entre as transformações corporais de Alice e o grotesco. A personagem está em constante mudança, representando "os dois pólos da mudança – *antigo e o novo, o que morre e o que nasce, o princípio e o fim da metamorfose* – são expressados (ou esboçados) em uma ou outra forma." (BAKHTIN, 1996, p.22, grifo do autor).

As descrições e ilustrações de Carroll mostram uma Alice sem forma definida, que sempre se modifica. As alterações de tamanho provocam grande desconforto na personagem e são fundamentais no manuscrito, representantes do desconforto e inadequação constantes da personagem. Durante a história, a menina ingere alimentos tentando voltar ao seu tamanho normal, sem sucesso. No momento em que está na casa do coelho, Alice toma o líquido de uma garrafinha, esperando que a faça crescer.

> It did so indeed, and much sooner than she expected: before she had drunk half the bottle, she found her head pressing against the ceiling, and she stopped to save her neck from being broken, and hastily put down the bottle, saying to herself "that's quite enough – I hope I sha'n't grow any more – I wish I hadn't drunk so much!"
>
> Alas! It was too late: she went on growing and growing, and very soon had do kneel down: in another minute there was not room even for this, and she tried the effect of lying down, with one elbow against the door, and the other arm curled round her head. Still she went on growing, and as a last resource she put one arm out of the window, and one foot up the chimney, and said to herself "now I can do no more – what <u>will</u> become of me?"(CARROLL, 2008, p. 35-36)[26]

O desconforto que o texto provoca aproxima a cena do grotesco, ao descrever o crescimento exagerado da menina e a sensação de inadequação, de não poder fazer mais nada. O efeito de beber o líquido acontece rapidamente, e a menina precisa virar a cabeça para que seu pescoço não se quebre. O crescimento acontece descontroladamente, a ponto de a personagem

---

26 E isso de fato aconteceu, e bem mais rápido do que ela esperava: antes de ter bebido metade da garrafa, sua cabeça já estava batendo no teto e ela precisou parar a tempo de salvar seu pescoço, quando então jogou fora a garrafa, dizendo consigo mesma: "Já chega, espero não crescer mais, eu não deveria ter bebido tanto!".
Mas que azar, era tarde demais! Alice continuou crescendo, crescendo, e logo precisou se ajoelhar; num instante não havia mais espaço nem para isso e ela tentou se deitar com um cotovelo contra a porta e o outro braço dobrado atrás da cabeça. Ainda assim continuou crescendo e seu último recurso foi pôr um braço para fora da janela e uma perna pela chaminé. Então disse consigo mesma: "Agora não posso fazer mais nada, o que <u>vai ser</u> de mim?". (Tradução de Adriana Peliano)

não conseguir se mover do lado de dentro da casa. As ilustrações refletem o desconforto. A primeira (fig. 23) mistura-se com o texto verbal e mostra Alice com a cabeça inclinada e a garrafa na mão, como se estivesse grande demais para aquele espaço de ilustração. A segunda (fig. 9) ocupa uma página inteira na qual Alice se apresenta deitada, apertada no espaço em que se encontra. Os desenhos têm uma função metalinguística, não mostram o interior de uma casa ou de uma sala, eles retratam a menina como se ela estivesse presa dentro do livro, dentro do quadro que delimita a imagem. A pose não é a descrita na parte escrita, mas a expressão da garota e a falta de espaço no quadro transmitem o desconforto.

Apertada, Alice reflete sobre o *nonsense* e associa a própria história com um conto de fadas. A metalinguagem aparece mais uma vez, agora no texto, com uma Alice que pensa na possibilidade da existência de um livro sobre ela.

> "(...) I almost wish I hadn't gone down that rabbit-hole, and yet, and yet – it's rather curious, you know, this sort of life. I do wonder what can have happened to me! When I used to read fairy-tales, I fancied that sort of thing never happened and now here I am in the middle of one! There ought to be in a book written about me, that there ought! And when I grow up, I'll write one – but I'm grown up now." (…) (CARROLL, 2008, p. 38)[27]

A metalinguagem aparece de diversas formas nas ilustrações relacionadas ao tamanho. Na fig. 13, por exemplo, os braços e os pés têm um tamanho desproporcional em relação à cabeça de Alice. O braço da personagem tem um traço estranho, deformado, e a maneira com que ela parece olhar diretamente para o intelocutor leva a uma identificação direta com as obras grotescas: existe algo de ameaçador no olhar do desenho, de agressivo, encarando diretamente o leitor, desafiando-o a lidar com a falta de proporção. O grotesco é, desde suas representações medievais, hiperbólico, exagerado e corporal. O exagero leva as significações absolutas, o elemento vai de um extremo ao outro em uma única representação: é alto e baixo, morto e vivo, alegre e triste. Em Carroll, as ilustrações e descrições já conduzem aos extremos do grotesco, mas é na obra do cineasta que atinge seu ponto máximo, unindo ao exagero das cenas recursos como a sonoplastia intensa com os ruídos – e silenciosa em relação a falas e trilha sonora, originando mais um contrate - e a penumbra sufocante do cenário.

---

27 "(...) Eu bem que desejaria não ter caído na toca do coelho, mas ainda assim esse modo de vida é tão diferente! Eu queria tanto saber o que aconteceu comigo! Quando eu lia contos de fadas, imaginava que aquele tipo de coisa fosse impossível de acontecer de verdade, mas agora me vejo no meio de uma história daquelas. Deve haver algum livro escrito sobre mim, deve haver. Deixa estar que quando eu crescer eu mesma vou escrever um livro, se bem que já cresci." (...) (tradução de Adriana Peliano)

No filme de Svankmajer, as transformações de Alice também têm grande importância. Os alimentos que ela ingere antes de se transformar não são apetitosos; alguns não são comestíveis. A artificialidade e o estranhamento nos movimentos, provocado pelo recurso da animação utilizado pelo cineasta marcam estas transformações. Em alguns momentos, dentro desta artificialidade, por meio de recursos de câmera e movimentação da atriz, a película se aproxima visualmente do manuscrito como na cena em que Alice cresce dentro da casa do coelho. O animal tenta entrar na casa pela janela, e a menina – crescida – empurra a escada e derruba o coelho sobre uma estufa de plantas. Depois disso, Alice continua com o braço do lado de fora, balançando-o pela janela de uma maneira artificial, pendular (Fig.38).

No manuscrito de Carroll, a ilustração (fig. 31) mostra Alice da mesma maneira: o braço para fora, tentando alcançar o Coelho e amedrontando-o. Espantado com o tamanho do que vê, o animal fica tão impressionado que duvida que seja um braço em sua janela. A criança se torna um híbrido, uma menina-casa que é agressiva com o animal, um monstro que o Coelho tenta tirar de sua casa. Alice é, nessa parte da história, um inimigo a combater, uma criatura estranha e o Coelho precisa da ajuda dos amigos para vencer. O braço balançando em um movimento repetitivo no filme de Svankmajer cria artificialidade, fazendo com que ele não pareça humano. Aproxima a criança de uma máquina ou um monstro, algo bizarro, como parece na visão do Coelho.

No filme, após ser derrubado pela menina-casa, o coelho tira o relógio do bolso, olha a hora e confere se o aparelho ainda funciona. Irritado, tenta recolocar a escada na janela aonde o braço da garota continua a balançar. Encontra um serrote perto da horta e sobe novamente para serrar o braço da menina. O braço continua balançando. O serrote mal encosta no braço de Alice e faz um barulho alto, como se o Coelho estivesse serrando madeira e a menina reclama de dor. É o som que dá idéia do que acontece, do que Alice sente. O aspecto lúdico do filme é destacado por essa prioridade que se dá som, aproximando o filme de uma brincadeira de criança: a menina quem enuncia todas as falas, e os acontecimentos dependem da imaginação para causar impacto.

Em outra cena, Alice (em miniatura) tenta fugir dos animais que a perseguem e cai em um balde cheio de um líquido branco. A queda é expressada por um barulho exagerado, que chama a atenção do espectador para a cena. A menina cresce, e se torna uma boneca de porce-

lana gigante, remetendo mais uma vez ao grotesco. Alice torna-se menina, mascarada, boneca e múmia, paralisada, inerte, apesar de viva. Vemos seus olhos se movendo dentro da casca de porcelana, em um jogo entre a vida e a morte. Tem-se aqui parte do jogo proposto pelo grotesco, como descrito por Kayser:

> No conjunto do tipicamente grotesco fica arrolado tudo que é da origem da monstruosidade, da estranheza, do sinistro, sejam animais, plantas ou objetos. Pertence a esse campo, por exemplo, o elemento mecânico quando ganha vida ou o elemento humano quando sem vida. (KAYSER, 1996, p.159)

A transformação de Alice não é voluntária, o *zoom* no rosto engessado de Alice – apenas os olhos se movimentam – cria uma sensação de claustrofobia, provoca aflição. A menina, derrubada no líquido, é presa dentro desta casca e só consegue livrar-se dessa forma depois, rompendo a casca como se fosse um casulo.

Ainda na obra de Svankmajer, a menina fala com a lagarta e pega um pedaço de cada lado do cogumelo (que é representado por uma peça de madeira semelhante a um cogumelo). Quando Alice morde um dos pedaços de madeira, é seu ponto de vista que muda. Os pinheiros a frente da personagem encolhem e, quando ela morde o outro pedaço, diminuem. A menina repete a experiência, considerando o que via, a câmera participa do jogo, focando o rosto de Alice enquanto come o pedaço de madeira e depois os pinheiros aumentando ou diminuindo de tamanho.

- I think it worked quite well, but not in time as I'd expect.[28]

O pedaço do cogumelo modifica o mundo a volta de Alice. Svankmajer subverte o que já está invertido: modifica a lógica do *nonsense*, surpreendendo e quebrando as expectativas do público justamente quando se está acostumando com o fato de Alice diminuir e aumentar de tamanho de acordo com o que come. A lógica se altera mais uma vez: ao invés da personagem se transformar, é o universo a volta dela que muda. No manuscrito de Carroll, o momento no qual Alice come o cogumelo da lagarta também é descrita de maneira peculiar:

> "witch one does the stalk do?" she said, and nibbled a little bit of it to try: the next moment she felt a violent blow on her chin: it had struck her foot!
>
> She was a good deal frightened by this very sudden change, but as she did not shrink any further and had not dropped the top of the mushroom, she did not give up

28 Eu acho que funcionou muito bem, mas não da maneira que eu esperava. (Tradução livre)

> hope yet. There was hardly room to open her mouth with her chin pressing against her foot, but she did it at last, and managed to bite off a little bit of the top of the mushroom.[29](CARROLL, 2008, p. 61-62)

Alice encolhe de maneira extremamente desproporcional. Seu queixo chega a se espremer em seus pés e, no momento seguinte, quando come o outro pedaço do cogumelo, cresce tanto que seu pescoço é confundido por uma serpente. As ilustrações deste trecho (fig. 33, fig. 34 e fig. 35) corroboram com o *nonsense*. São figuras desproporcionais, de traços realistas e profundamente distorcidos. O realismo ajuda a dar o tom de lugubridade ao desenho, ainda que o texto esteja escrito com o tom de ironia característico do *nonsense*. No primeiro, as transformações deformam a menina desproporcionalmente. No segundo, cada modificação altera a percepção do espectador de Alice ou a percepção da menina do lugar, levando o receptor a experimentar o subterrâneo sob diferentes perspectivas. As transformações de Alice no manuscrito e no filme dialogam no campo do grotesco.

Fig. 29- Lewis Carroll - ***Alice's Adventures in Underground***

29 "Qual será o efeito da parte de baixo?", ela se perguntou, experimentando um pedacinho. Imediatamente sentiu um violento impacto no queixo: ele estava espremido em seus pés!
Ela ficou bastante assustada com essa abrupta mudança, mas, como não encolheu mais e ainda não tinha experimentado a parte de cima, não perdeu as esperanças. Havia muito pouco espaço para abrir a boca com os pés pressionando seu queixo daquele jeito, mas enfim Alice conseguiu abrir a boca e morder um pedaço pequeno da parte de cima do cogumelo. (Tradução de Adriana Peliano)

Fig. 30 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 31 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 32- Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

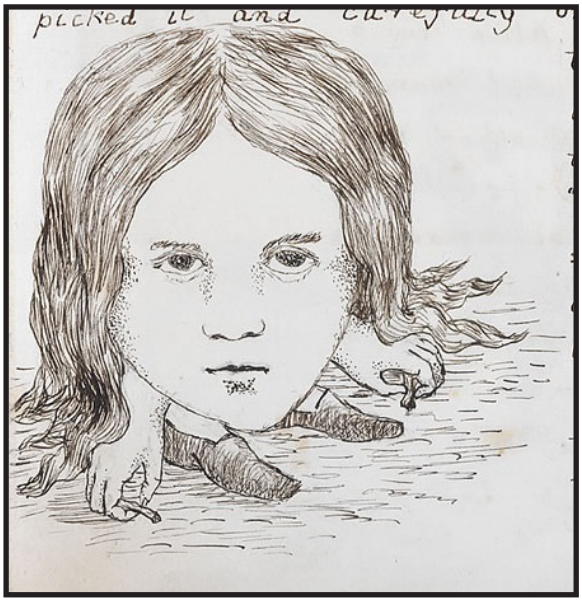


Fig. 33 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

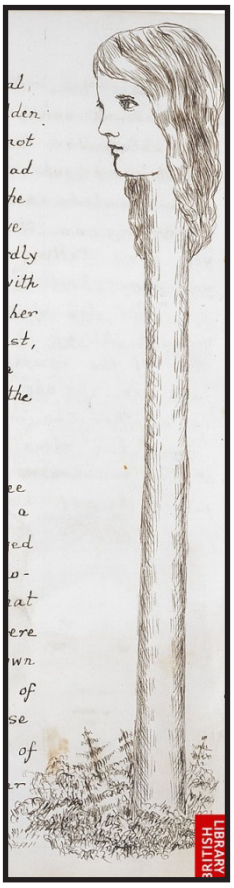


Fig. 34 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 35 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 36 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

Fig. 37 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

Fig. 38 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

4.4. O terror que faz rir e o riso que assusta: o cômico e o assustador no grotesco

No sistema de elementos da estética do grotesco, tanto o humor quanto o horror estão presentes. Embora pareçam muito diferentes e até mesmo conflitantes, a combinação é possível e fundamental para que o *nonsense* e o grotesco se expressem.

Quando a estética do grotesco ainda relacionava-se as festividades carnavalescas, o humor era escancarado, carnavalesco. Com a estatização das festas, o riso atenuou-se para apenas um humor festivo. No renascimento, aproxima-se das caricaturas e da sátira. Por fim, no romantismo, converte-se em ironia e sarcasmo em um caráter destrutivo, que provoca um riso dolorido, tenso, agoniado. Produz um estranhamento que leva ao riso e ao mesmo tempo incomoda, assusta. O manuscrito de Carroll faz o leitor rir, mas a risada tem algo de incômodo, a percepção do que Kayser chamou de "elemento abismal" do grotesco.

> (...) tanto em Rabelais quanto em Fischart o elemento abismal apavorante reside não só nos conteúdos da linguagem, como na indisponibilidade desta. Ela, o nosso instrumento familiar e indispensável para o nosso estar-no-mundo, mostra-se de repente voluntariosa, estranha, animada demoniacamente e arrasta o homem ao noturno e ao inumano. (KAYSER, 2010, p. 132)

Alice tem uma enorme dificuldade para se comunicar no mundo subterrâneo. A linguagem não lhe serve com precisão, com freqüência os sentidos das palavras são invertidos. O grotesco oscila entre o real e o irreal, leva o receptor a rir e apavorar-se. Quando a linguagem nos falha, é exatamente assim que nos encontramos: rimos do fracasso, do nosso distanciamento do humano, mas o riso é assustado, agoniado pela falta de elementos para expressar o que se está tentando dizer.

> "Who are you?" Said the caterpillar.
>
> This was not an encouraging opening for a conversation: Alice replied rather shyly, "I – I hardly know, sir, just at present – at least I know who I <u>was</u> when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since that."
>
> "What do you mean by that?" said the caterpillar, "explain yourself!"
>
> "I can't explain <u>myself,</u> I'm afraid, sir", Said Alice, "because I'm not myself, you see."
>
> "I don't see", said the caterpillar.
>
> "I'm afraid I can't put it more clearly", Alice replied very politely, "for I can't understand

> it myself, and really to be so many different sizes in one day is very confusing."
>
> It isn't", said the caterpillar.
>
> "Well, perhaps you haven't found it so yet", said Alice, "but when you have to turn into a chrysalis, you know, and then after that into a butterfly, I should think it'll feel a little queer, don't you think so?"
>
> "Not a bit", said the caterpillar.
>
> "All I know is", said Alice, "it would feel queer to me."
>
> "You!" said the caterpillar contemptuously, "who are you?" (CARROLL, p. 49-50, 2008)[30]

A conversa com a lagarta volta para o ponto inicial: Alice não consegue conduzir o diálogo para outro caminho. Em nenhum momento a lagarta concorda ou faz alguma concessão à menina. As respostas se opõem ao que a protagonista diz, fazendo com que as duas – lagarta e menina – voltem para o mesmo ponto da conversa.

No filme, a repetição indica mais do que a incomunicabilidade do *nonsense.* O surrealismo mantém fortes ligações com a psicanálise freudiana, na qual a compulsão à repetição é um conceito estreitamente relacionado ao estranho *(Unheimlich):* algo que retorna, se repete, mas que ao mesmo tempo se apresenta como diferente.

> É possível reconhecer, na mente inconsciente, a predominância de uma compulsão à repetição, procedente dos impulsos instintuais e provavelmente inerente a própria natureza dos instintos – uma compulsão poderosa o bastante para prevalecer sobre o princípio de prazer, emprestando a determinados aspectos da mente o seu caráter demoníaco, e ainda muito claramente expressa nos impulsos das crianças pequenas. [...] Todas essas considerações preparam-nos para a descoberta de que o que quer que nos lembre esta íntima compulsão á repetição é percebido com estranho. (FREUD, 1969, p. 297-298)

---

30 "Quem é você?"
Não era um começo de conversa dos mais animadores. Alice respondeu timidamente: "Eu... agora nem eu mesma sei, senhora. Mas pelo menos eu sabia quem eu era quando me levantei hoje de manhã, só que já me transformei várias vezes desde então".
"O que você quer dizer com isso?", perguntou a lagarta. "Explique-se melhor!"
"Não posso me explicar, me desculpe, senhora", disse Alice, "porque eu não sou eu mesma, não está vendo?".
"Não, não estou", retrucou a lagarta.
"Infelizmente não posso explicar com mais clareza", respondeu Alice ainda educada, "porque eu também não entendo; além do mais, ter tantos tamanhos num mesmo dia é muito complicado."
"Não, não é", disse a lagarta.
"Bem, talvez a senhora ainda não tenha passado por isso", sugeriu Alice, "mas quando se transformar numa crisálida, a senhora sabe, e depois numa borboleta, acho que vai se sentir um pouco estranha, não acha?"
"Nem um pouco", disse a lagarta.
"Tudo o que eu sei", prosseguiu Alice, "é que para mim seria estranho."
"Você?", disse a lagarta com desdém. "Mas quem é você?" (Tradução de Adriana Peliano)

A repetição causa a sensação de incômodo e estranhamento, por se tratar da exposição de conteúdos antes recalcados. Na psicanálise, a repetição pode acontecer tanto pela simples busca do prazer quanto pela volta daquilo que o ego se recusa a lidar. Quando o recalcado volta, tem algo de diferente que produz o estranhamento.

> Em primeiro lugar, se a teoria psicanalítica está certa ao sustentar que todo afeto pertencente a um impulso emocional, qualquer que seja a sua espécie, transforma-se, se reprimido, em ansiedade, então, entre os exemplos de coisas assustadoras, deve haver uma categoria em que o elemento que amedronta pode mostrar-se ser algo reprimido que retorna. Essa categoria de coisas assustadoras constituiria então o estranho. [...] Em segundo lugar, se é essa, na verdade, a natureza secreta do estranho, pode-se compreender por que o uso lingüístico estendeu das Heimliche (doméstico, familiar) para o seu oposto, das Unheimliche; pois esse estranho não é nada novo ou alheio, porém algo que é familiar e há muito estabelecido na mente, e que somente se alienou desta através do processo da repressão. (FREUD, 1969, p. 300-301)

Freud compara a sensação de desamparo causada pelo estranho a alguns estados oníricos. O estranho seria o choque entre o conhecido e familiar com o fora do comum, alienado pelo superego. Svankmajer chama a atenção para essa compulsão durante todo o filme, sempre retomando as cenas e jogos de câmera anteriores, mantendo o espectador com uma sensação permanente de estranhamento, que favorece o grotesco.

> O humor despedaça a realidade, inventando as coisas mais inverossímeis, reunindo à força tempos e objetos separados, alheando tudo o que existe; rasga o céu e mostra 'o mar imenso do vazio'; é a expressão da discrepância entre o homem e o mundo, é o rei do inexistente. (FRIEDRICH *apud* KAYSER, p. 135, 2010)

O humor do grotesco surpreende, escancara a dificuldade do homem diante do que lhe é oferecido pelo mundo. O inverossímil e a mistura do que geralmente está separado causa desconforto, tira o receptor de sua posição de conforto e o obriga a encarar o abismo existente entre ele e o mundo. No grotesco, o humor carrega sempre uma dose de horror.

> O horror nos assalta, e com tanta força, porque é precisamente o nosso mundo cuja segurança mostra-se como aparência. Concomitantemente, sentimos que não nos seria possível viver neste mundo transformado. No caso do grotesco, não se trata de medo da morte, porém, da angústia de viver. Faz parte da estrutura do grotesco que as categorias de nossa orientação do mundo falhem. Desde a arte ornamental renascentista, observamos processos de dissolução persistentes, como a mistura de domínios para nós separados, a abolição da estática, a perda da identidade, a distorção das proporções "naturais" e assim por diante. Deparamo-nos agora com novas dissoluções: a suspensão da categoria de coisa, a destruição do conceito de personalidade, o aniquilamento da ordem histórica. (KAYSER, 2010, p. 159)

Tanto no filme de Svankmajer quanto no manuscrito de Carroll, a segurança que Alice tem das regras e das relações lógicas é abalada a partir do momento em que encontra o coelho. No decorrer da história, a personagem vai perdendo os referenciais lógicos nos quais pode se apoiar: perde sua forma, seu nome (o coelho a chama diversas vezes pelo nome errado), sua identidade. Alice se torna uma criatura disforme com uma cabeça enorme e braços e pés curtos na ilustração de Carroll (fig. 33) e um brinquedo no filme de Svankmajer (fig. 36). Nas duas situações, os artistas desmontam a idéia que o receptor tem da personagem, tiram o referencial daquilo que esperam, desestruturam e por isso apavoram e fazem rir com a surpresa.

Um bom exemplo do horror e do cômico no filme é o momento em que Alice está grande, presa dentro da casa do coelho. Querendo tirá-la de lá, o animal sopra um apito (tirado de suas entranhas) e, em resposta ao seu chamado, entra pela porta uma estranha carruagem puxada por galinhas com cabeças esqueléticas, guiadas por uma marionete formada por um crânio humano e olhos artificiais. O boneco é mostrado por vários ângulos pela câmera. Em certo momento, essa passagem é filmada por baixo, como se a carruagem passasse por cima do espectador. Apesar da carruagem ser puxada por galinhas, o som escutado é o de cascos de cavalos. Como na cena em que o braço da protagonista é serrado, o contraste produz o grotesco e o som provoca a imaginação, que relaciona o cavalo com as estranhas marionetes que Svankmajer criou.

> O elemento mecânico se faz estranho ao ganhar vida; o elemento humano, ao perder a vida. São motivos duradouros os corpos enrijecidos em bonecas, autômatos, marionetes e os rostos coagulados em larvas e máscaras. (KAYSER, 2010, p. 158)

A porta da carruagem abre-se e de dentro dela saem criaturas ainda mais estranhas do que as anteriores: seres híbridos, uma mistura bizarra de animais empalhados, esqueletos, brinquedos e objetos inanimados. O orgânico e o inorgânico, o humano e o não-humano se misturam. "A deformação nos elementos, a mistura dos domínios, a simultaneidade do belo, do bizarro, do horroroso e do nauseabundo, sua fusão num todo turbulento, o estranhamento no fantástico-onírico" (KAYSER, 2001, p. 75) são parte do grotesco romântico, e aparecem com clareza na imagem dos animais do Subterrâneo.

O Coelho chama a atenção dos animais, mostrando a escada, que é colocada mais uma vez na casa. Ele passa a dar instruções ao Bill, que depois de algum tempo, o espectador constata ser o lagarto com cabeça de esqueleto. O Coelho instrui Bill a entrar pela chaminé, e Alice pensa:

- I hope I haven't forgot how to kick![31]

A ironia no pensamento de Alice prepara o espectador para a cena que seguirá. Bill entra pela chaminé, Alice o espera e o chuta para fora, colocando o pé no buraco da lareira. Ele sai voando, acompanhado por um som cômico, típico de trilhas de desenho animado (Fig. 39). Destaca-se o humor do grotesco, a ironia. O som de comédia contrasta com o destino trágico de Bill. Ele cai no chão, e sua barriga se abre, esparramando a serragem. Os animais correm até ele, o socorrem, mas Bill está morto: olhos parados, a barriga de lagarto aberta. Entretanto, quando começa a ser costurado pelo Coelho, Bill pisca e se move demonstrando estar vivo. Esse fato tranqüiliza pouco o espectador, já que trata-se de um animal empalhado desde o início, oscilando sempre no jogo entre vida e morte.

No manuscrito, o momento em que Bill é chutado para fora da casa do Coelho tem o mesmo tom irônico e incômodo, parte do *nonsense* criado por Carroll e parte do grotesco descrito por Kayser (2010).

> The first thing was a general chorus of "there goes Bill!" then the rabbit's voice alone "catch him, you by the hedge!" then silence, and then another confusion of voices, "how was it, old fellow? What happened to you? Tell us all about it."
>
> Last carne a little feeble squeaking voice, (that's Bill throught Alice,) which said "well, I hardly know – I'm all of a fluster myself – something comes at me like a Jack-in-the--box, and the next minute up I goes like a rocket!" "And so you did, old fellow!" said the other voices. [32](CARROLL, 2008, p. 43)

Pode-se notar um tom de humor que é ao mesmo tempo engraçado e aflitivo. O narrador fala do ponto de vista de Alice, descrevendo principalmente o que ela ouve do lado de fora da casa após chutar Bill. Para o lagarto, a menina é uma espécie de força desconhecida que o lançou de volta, "como um foguete". A ilustração que acompanha o texto (Fig. 40) tem um tom

---

31 Espero que eu não tenha me esquecido como chutar! (Tradução livre)

32 A primeira reação foi um coro gritando "Lá vai o Bill!". E em seguida a voz do coelho: "Peguem ele, vocês aí perto da cerca!". Depois houve um silêncio e então outra confusão de vozes: "O que foi isso, meu velho? O que aconteceu com você? Conte pra gente".
Por último, ouviu-se uma voz fraca e esganiçada ("Deve ser o Bill", pensou Alice) que disse: "Bem, nem eu sei, ainda estou meio zonzo. Alguma coisa me atacou por baixo e me fez saltar como um boneco de mola, e no instante seguinte eu estava sendo lançado como um foguete!". "E você foi mesmo, meu velho!", disseram os outros. (Tradução de Adriana Peliano)

caricatural com a expressão assustada do lagarto. Depois deste momento, Alice começa a encolher e foge para uma floresta fechada.

No filme de Svankmajer, a atmosfera construída conduz ao terror. O humor surge como uma surpresa, uma quebra na expectativa criada pelo cenário escuro e lúgubre. Um bom exemplo aparece por volta dos 13 minutos de filme: o espectador espia junto com Alice o coelho branco se alimentando de serragem, mesmo material que o preenche. A cena é carregada de tensão, da sensação de se espiar, de olhar sem autorização. Quando o coelho sai, Alice se aproxima do lugar onde ele estava. Acidentalmente, pisa em um rastelo que dá uma pancada em sua cabeça (fig. 41) e a derruba em uma lata de lixo e depois no mórbido elevador que a leva para o subterrâneo. Em uma cena seguinte, Alice chora em uma sala vazia, após ser abandonada pelo coelho apressado. Sua aflição é tamanha que de tanto chorar, acaba nadando em suas próprias lágrimas. Para a surpresa da personagem e do espectador, nos deparamos com um novo personagem: um pequeno rato que nada pelas lágrimas da menina levando um baú. Ao alcançar a cabeça da menina, acompanhamos junto com a protagonista, o animal montar uma fogueira, usar o cabelo de Alice como palha para acendê-la e começar a cozinhar seu almoço. (fig. 42).

> Por mais ridículo que haja no grotesco, devido à desfiguração e ao absurdo, encontra-se nele um elemento assustador diante da instabilidade, da falta de fundamento seguro, que é repentinamente sentida. (KAYSER, 2010, p. 130)

As situações são surpreendentes e ridículas, principalmente porque destoam do contexto criado para o filme. No manuscrito, o humor também surge com a surpresa, dentro do *nonsense.* Um bom exemplo são as longas reflexões de Alice.

> "Oh, my poor little feet, I wonder who will put on your shoes and stockings for you now, dears? I'm sure I can't! I shall be a great deal too far off to bother myself about you: you must manage the best way you can – but I must be king to them", thought Alice, "or perhaps they won't walk the way I want to go! Let me see: I'll give them a new pair of boots every Christmas."
>
> And she went on planning to herself how she would manage it: "they must go by the carrier", she thought, "and how funny it'll seen, sending presents to one's own feet! And how off the directions will look! ALICE'S RIGHT FOOT, ESQ. THE CARPET, with ALICE'S LOVE. Oh, dear! What nonsense I am talking!"[33] (CARROLL, 2008, p. 11-12)

33 "Oh, meus pobres pezinhos, não sei quem é que vai calçar as meias e os sapatos em vocês daqui em diante, meus queridinhos. Tenho certeza de que eu mesma não serei mais capaz. Estarei muito longe para cuidar de vocês: arranjem-se como puderem... bem, é melhor ser gentil com eles", pensou Alice, "senão eles podem não me levar mais aonde eu quiser! Deixe-me ver: vou dar a eles botinhas novas todo Natal!"

Alice está crescendo e se preocupa com os próprios pés, desassociando-os de seu corpo, como se pudessem ter vontades diferentes que o resto de seu corpo. A linha de pensamento da personagem choca o leitor, mas é graciosa e leva ao riso, aliviando a estranheza da ideia de se ter pés com vontade própria.

No grotesco, o cômico e o assustador se entrelaçam, e o *nonsense* de Carroll e o surrealismo de Svankmajer dão o suporte perfeito para que esse enlaçamento aconteça e se desenvolva. Como citado no Capítulo II, são as sensações contraditórias que marcam o grotesco: é riso diante do deformado, o monstruoso ampliado a ponto de tornar-se cômico (ou o cômico aplicado a ponto de tornar-se monstruoso). Lendo o manuscrito e vendo o filme, o espectador ri, mas é sempre um riso aflito, desconfortável, que incomoda a ponto de levar à reflexão. É o caráter abismal do grotesco, no qual o chão é tirado de baixo dos nossos pés e somos obrigados a encarar o vazio.

Fig. 39 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

E ela continuou pensando lá com seus botões como iria se safar dessa: "Eu teria que enviar pelo correio", pensou "e ia ser muito engraçado mandar presentes para os meus próprios pés! Que estranho ia ser o envelope: PARA O SR. PÉ DIREITO DE ALICE EM CIMA DO TAPETE com AMOR, Alice. Puxa! Quanta bobagem estou dizendo!" (Tradução de Adriana Peliano)

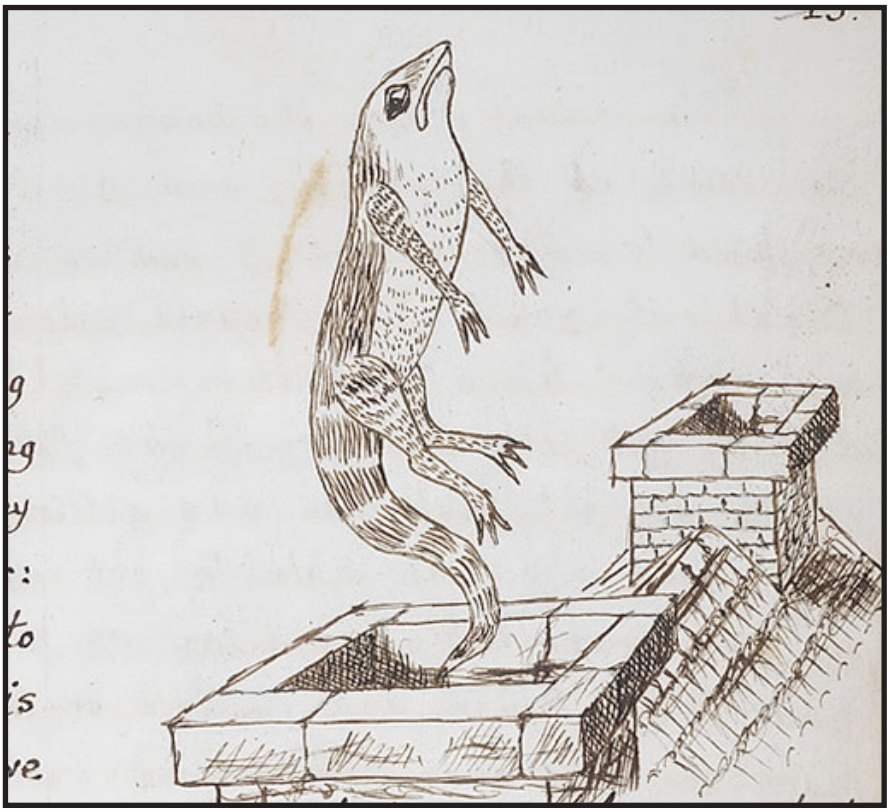


Fig. 40 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 41 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

Fig. 42 - Alice (Neco z Alenky) Jan Svankmajer, 1998

4.5. ...Foi mesmo um sonho curioso, não há dúvida!

O fechamento da história é tão fundamental quando seu início. É no final que Alice desafia o mundo subterrâneo e acorda do sonho que teve. Compararemos o do manuscrito com o final do filme, demonstrando as aproximações e diferenças entre os dois com a intenção de refletir sobre a finalização da história para cada narrador e as relações que estes estabelecem com o grotesco.

No manuscrito, Alice é levada pelo grifo ao julgamento do valete. O narrador descreve o rei e a rainha sentados em tronos com uma multidão ao redor. O coelho faz o papel de arauto na cena – segurando um trompete e um rolo de pergaminho – e o valete está como o réu, acusado de ter roubado tortas assadas pela rainha.

Na ilustração (fig. 43), o leitor vê a cena como descrita pelo narrador. As cartas de baralho são retratadas chapadas, sem profundidade: o Rei, a Rainha, o valete como réu e o outro valete,

desenhado ao lado do trono. O Coelho, personagem de destaque em primeiro plano, recebe uma profundidade maior, indicando sua natureza diferente das cartas. Em um plano de fundo, atrás do trono onde se sentam o Rei e a Rainha, há uma multidão indistinta de cartas de baralho e animais. Uma multidão sem forma, na qual é impossível definir aonde começam e terminam os seres, como se todos fossem um único bloco de rostos misturados e em eterna transformação, revela um grotesco angustiante, formado por indivíduos sem forma. Tornando a comparação mais específica, o artista James Ensor (Fig. 44), contemporâneo de Carroll, representava a idéia de massa ao subtrair as formas definidas do homem entre vários rostos, tornando impossível determinar aonde começa um indivíduo e termina outro.

Ao comparar o filme com o manuscrito de Carroll, pode-se notar a maneira parecida com que as figuras do Rei e da Rainha foram representadas: sem profundidade, formadas por desenhos com traços semelhantes aos de cartas de baralho (Fig. 45).

No filme, a julgada é Alice, todos a esperam em um quarto: o Rei e a Rainha de Copas estão sentados em uma mesa, lendo um caderno, as outras criaturas acomodadas juntas em uma janela. Ao fundo, estão as cartas de baralho que lhe deram origem, com os espaços vazios com o formato dos dois personagens, como se tivessem sido recortados de lá. O olhar que é oferecido ao espectador é o da Alice, atrás do balcão de réu. Cada um segura um caderno e mais a frente, na mesa, estão as tortinhas as quais Alice será acusada de comer. A Rainha e o Coelho olham para o lado e a câmera acompanha o movimento, mostrando as marionetes sentadas sobre uma janela, como se todos esperassem o início do julgamento. O Rei diz:

- *Let the accused step forward.*[34]

Alice entra na sala e pergunta:

- *Do you mean me?*[35]

Assim que a menina entra, a Rainha levanta o braço e diz:

- *Off with her head!*[36]

A câmera se aproxima da boca da Rainha em *close-up,* quando ela dá a ordem. Isto cria

34 Que o acusado se apresente. (Tradução livre)

35 Você quer dizer eu? (Tradução livre)

36 Cortem-lhe a cabeça! (Tradução livre)

um paralelo com a boca de Alice que dita as falas e narra o filme. A câmera mostra o Coelho, que abre a fecha a tesoura, gesto que ele realizou na primeira cena do filme. Durante toda a película, a tesoura foi carregada ou procurada pelo Coelho, sendo um objeto recorrente e ameaçador durante todo o filme. O objeto faz um barulho alto, que enfatiza sua função de cortar. Esse tipo de objeto ameaçador encaixa-se no sistema de imagens do grotesco romântico, no qual o mundo revela sua faceta ameaçadora ao homem.

> O universo do grotesco romântico se apresenta geralmente como terrível e *alheio* ao homem. Tudo o que é costumeiro, banal, habitual, reconhecido por todos, torna-se subitamente insensato, duvidoso, estranho e hostil ao homem. O mundo humano se transforma de repente em um mundo *exterior.* O costumeiro e tranqüilizador revela seu aspecto terrível.(BAKHTIN, 1987, p. 34)

Na imagem do Coelho com a tesoura, podemos identificar esse estranhamento. Inicialmente, um Coelho e uma tesoura nada têm de assustador. Entretanto, ao animar um Coelho empalhado, fazendo-o olhar para a câmera e abrir e fechar a tesoura, dando grande ênfase ao som do objeto abrindo e fechando, Svankmajer consegue criar a sensação de estranheza do espectador, levando-o a entender a tesoura como um instrumento hostil e mortal, repetindo-o ao longo do filme como uma ameaça constante.

No manuscrito, o valete é acusado de roubar tortas, enquanto no filme de Svankmajer, Alice é acusada de comer as tortas. Entretanto, a ansiedade da Rainha em dar a sentença é a mesma.

> "Now for the evidence", said the King, "and then the sentence."
>
> "No!" said the Queen, "first the sentence, and them the evidence!"
>
> "Nonsense!" cried Alice, so loud that everybody jumped, "the idea of having the sentence first!"
>
> "Hold your tongue!" said the Queen.
>
> "I won't!" said Alice, "you're nothing but a pack of cards! Who cares for you?" (CARROLL, 2008, p. 88)[37]

A rainha também declara a sentença antes das provas na obra de Jan Svankmajer. A ma-

37 "Agora vamos às provas", disse o Rei, "e depois à sentença."
"Não", disse a Rainha. "Primeiro a sentença e depois as provas."
"Mas que absurda", gritou Alice, e tão alto que todo mundo deu um pulo, "essa ideia de dar a sentença primeiro!"
"Segure sua língua, menina!", disse a Rainha.
"Não segurou, não!", retrucou Alice. "Vocês não passam de cartas de baralho! Quem se importa com vocês?" (Tradução de Adriana Peliano)

neira como Carroll e o cineasta retratam a tirania da Rainha chama a atenção. Nas duas obras, a figura autoritária é construída ao longo da narrativa, não apenas pela postura assumida pela personagem, mas pelo medo que as outras criaturas têm dela e suas ordens arbitrárias. Na ilustração (Fig. 42) do manuscrito, Carroll a retrata de maneira ameaçadora e monstruosa, totalmente desproporcional. Tem uma cabeça maior que o corpo, braços curtos e mãos grandes. O rosto é imenso, com olhos arregalados e boca aberta. Por outro lado, a roupa da Rainha exibe um padrão delicado, formado por corações coloridos de vermelho (a única ilustração com detalhes coloridos do livro) e a personagem segura uma flor apesar da postura ameaçadora. A mistura dos contrários, a maneira disforme com que a personagem é retratada remetem à estética grotesca.

Svankmajer fixa a construção da figura castradora da Rainha na ordem "Cortem-lhe a cabeça!" e na repetição entre a ordem da personagem e a imagem do Coelho com a tesoura. A cada vez que a frase é repetida, a câmera se aproxima, tornando a boca da Rainha mais assustadora e mais próxima do espectador. A voz que declara a fala da personagem é a voz de Alice e o close na boca se torna tão fechado com as repetições, que a boca ocupa a tela inteira. Buscando relações com o grotesco, lembramos a boca tem um sentido importante em relação ao corpo. A estética tem grande apreço pelo corporal e mundano, considerando extremamente representativo os orifícios do corpo, por onde se ingere ou expulsa o alimento. A boca, no filme de Svankmajer, é por onde sai a narrativa da história pela voz de Alice, por onde saem as falas, a ordem da Rainha e por onde Alice devora as tortas.

No manuscrito, a Rainha e o Rei têm posições invertidas: um quer sentenciar primeiro e depois ver as provas e o outro acredita no contrário. Alice aponta a incoerência do pensamento da Rainha e não se cala frente à ameaça da tirana. O desprezo de Alice pelas cartas faz com que ela acorde logo depois, no colo da irmã.

No filme, os eventos estão fora de ordem nessa cena, destacando as relações com o *nonsense* e o surrealismo. A Rainha dá a sentença antes de apresentar as provas (seguida do protesto do Rei: "mas minha querida, a sentença vem por último") e Alice é acusada de comer tortas que ainda estão sobre a mesa e que ela só comerá posteriormente. O *nonsense* trabalha com a inversão da lógica, o surrealismo busca a quebra do pensamento pré-estabelecido. Por meio da

inversão da ordem cronológica dos eventos, Svankmajer dialoga com as duas vanguardas. Logo que a menina entra na sala, a Rainha manda cortar-lhe a cabeça, mas o Rei lembra a rainha:

- *My dear, the sentence must come last!*[38]

A Rainha compara o próprio livro com o do Rei, como se comparasse um *script* e conferisse ali a ordem que as coisas devem acontecer. O espectador percebe o jogo: na mão do Rei, da Rainha e de Alice está um roteiro que devem seguir. O Rei continua:

- *Why did you eat these tarts?*[39]

Alice gagueja, balançando a cabeça, hesitando e o Rei ordena que ela responda sim ou não. A pergunta, entretanto, não pode ser respondida com apenas estas palavras, e a menina não tem tempo de argumentar até a Rainha gritar novamente – depois de conferir a própria fala no roteiro – "*Oh...Off with her head!"* e o coelho abrir e fechar a tesoura. Alice se assusta menos dessa vez, como se não acreditasse que a ameaça fosse se concretizar.

- *I didn't eat anything.*[40]

Ela responde, e as marionetes começam prontamente a fazer barulhos, batendo em pratos e panelas, protestando. A menina completa: "*...Or hardly anything*"[41]. O Rei ordena que ela entregue o caderno a ele, que o confere, compara e indica um lugar para Alice começar a ler. Ela obedece:

- *I profoundly sorry for what I did.* [42]

O Rei responde, participando do jogo, que suas desculpas serão levadas em consideração. A menina sai novamente do roteiro, dizendo que não se desculpa por nada. Novamente, as marionetes que assistem ao julgamento fazem barulho e ela completa: "*Well...Well... Hardly anything*[43]*"*.O Rei então a corrige:

- *Say what you supposed to say! You should have said: "I ask the court for the severest punishment.* [44]

38 Minha querida, a sentença vem por último. (Tradução livre)

39 Por que você comeu essas tortinhas? (Tradução livre)

40 Eu não comi nada. (Tradução livre)

41 ...Ou quase nada. (Tradução livre)

42 Eu estou profundamente arrependida do que fiz. (Tradução livre)

43 Bem..bem.. quase nada. (Tradução livre)

44 Diga o que você deveria dizer! Você deveria ter dito: "Eu peço à corte a punição mais severa". (Tradução livre)

A menina se irrita, e responde:

- *What do you take me for?*[45]

Os barulhos recomeçam e o Rei a manda se ater ao texto, pois precisa da corte quieta. Alice fecha o caderno e mostra as tortas em frente ao Rei.

- *But you can see! The tarts are all here!*[46]

Logo depois, ela remove a bancada que a separa da torta, pega uma e come, sob os sons descompassados das marionetes, realizando assim, o ato pelo qual foi acusada anteriormente. Mastigando, ela completa: "*Almost all of them*...[47]". O Rei grita que as provas não devem ser tocadas e a Rainha ordena, duas vezes, que a cabeça de Alice seja cortada.

Alice ignora (nota-se que a menina só se assustou da primeira vez em que a Rainha gritou a ordem.) e começa a comer as tortas rapidamente, mastigando furiosamente as tortas. A narrativa sonora relaciona o som da mastigação de Alice com o som da tesoura que ameaça cortar cabeças, sons bem parecidos. O Rei olha para a Rainha, dizendo:

- *My dear, you're right, as usual, of course.* [48]

Logo em seguida, procura a página correta no texto e grita: "*Off with her head!"*[49], a câmera realizando a aproximação nos lábios do Rei em um *close-up*. A rainha repete a ordem. Alice se assusta, e faz sinal negativo com a cabeça enquanto mastiga. A cabeça da menina metamorfoseia-se na da lebre, do chapeleiro, do peixe, do sapo... Alice se transforma nas criaturas do Subterrâneo, até chegar a se transformar na Rainha. Em meio ao barulho alto provocado pelas batidas nas panelas das marionetes, ouve-se a pergunta em eco: "*Witch one*?"[50] enquanto o som de fundo transforma-se no som da tesoura abrindo e fechando.

Alice acorda no chão do quarto, sobre os blocos de montar. O barulho da tesoura conti-

---

45 Por que você me toma? (Tradução livre)

46 Mas você pode ver! As tortas estão todas aqui! (Tradução livre)

47 Quase todas elas.. (Tradução livre)

48 Minha querida, você está certa como sempre, é claro. (Tradução livre)

49 Cortem-lhe a cabeça! (Tradução livre)

50 Qual delas? (Tradução livre)

nua, transformando-se gradualmente no tic-tac de um relógio. A menina senta-se no chão com várias cartas de baralho sobre o corpo.

No manuscrito, a cena transcorre de uma maneira extremamente rápida: Alice discute com a Rainha – que insiste em sentenciar o réu, Valete, antes de apresentar as provas e acorda logo em seguida, depois que todas as cartas do baralho voam em sua direção. Acorda com a cabeça no colo da irmã, com algumas folhas de árvore sobre o corpo.

> "Oh, I've had such a curious dream!" said Alice, and she told her sister all her Adventures Under Ground, as you have read them, and when she had finished, her sister kissed her and said "it was a curious dream, dear, certainly! But now run in to your tea: it's getting late."
>
> So Alice ran off, thinking while she ran (as well she might) what a wonderful dream it had been. (CARROLL, 2008, p. 89, grifo do autor)[51]

O sonho termina, Alice narra suas aventuras para a irmã. Carroll delimita com clareza a fronteira entre o fim do sonho e a realidade de Alice, fazendo uma concessão ao leitor. De repente, o desconforto do *nonsense* simplesmente acaba, a vida da menina segue, e agora é a irmã quem sonha. O narrador fala diretamente com o leitor, incluindo-o na narrativa de maneira lúdica. Após este momento, é a irmã quem adormece, e o sonho que ela tem não é como o de Alice. Trata-se de uma referência a tarde em que a história foi contada.

> She saw an ancient city, and a quiet river winding near it along the plain, and up the streum went slowly gliding a boat with a merry party of children on board – she could hear their voices and laughter like music over the water – and among them was another little Alice, who sat listened with bright eager eyes to a tale that was being told, and she listened for the words of the tale, and lo! It was the dream of her own little sister. So the boat wound slowly along, beneath the bright summer-day, with its merry, crew and its music of voices and laughter, till it passed round one of the many turnings of the stream, and she saw it no more. [52] (CARROLL, 2008, p. 89-90)

---

51 "Oh, eu tive um sonho tão estranho!", disse Alice, e contou à irmã todas as suas Aventuras no Subterrâneo, tal como vocês as leram aqui, e ao terminar sua irmã a beijou e disse: "Foi mesmo um sonho curioso, não há dúvida! Mas agora corra para tomar seu chá, pois já está ficando tarde."
Alice então, saiu correndo, pensando enquanto corria (o mais que podia) que sonho maravilhoso tinha tido. (Tradução de Adriana Peliano)

52 Ela viu uma cidade antiga e um rio silencioso serpenteando pelo vale, e de repente um bardo deslizando com um alegre grupo de crianças a bordo. Ela podia ouvir suas vozes e risadas como uma música sobre a superfície da água, e entre elas havia outra pequena Alice, que escutava com olhos ávidos e radiantes uma história que estava sendo contada, e ao ouvir as palavras da história... oh!, era o sonho que sua irmãzinha tinha tido. O barco continuou deslizando pelas águas calmas daquela luminosa tarde de verão, com sua alegre tripulação, suas músicas, suas vozes e risos, até fazer uma curva e não ser mais visto. (Tradução de Adriana Peliano)

Ao retomar, no manuscrito, a origem da história de Alice, a oralidade, a tarde em que a história foi contada, Carroll transmite uma nostalgia que desloca a história do campo do grotesco e do *nonsense*. O desconforto, a agonia da falta de comunicação, as mudanças de tamanho, as ilustrações assustadoras são deixadas de lado para dar lugar a referência a tarde em que Carroll contou a história para a menina e suas irmãs. Desta maneira, o narrador se refere à organicidade de uma história contada, ao eterno jogo da narrativa oral, na qual ela passa do contador para o ouvinte, que se transforma em contador e recria a história de uma nova maneira.

> Then she thought, (in a dream within the dream, as it were,) how his same little Alice would, in the after-time, be herself a grown woman: and how she would kepp, through her riper years, the simple and loving heart of her childhood: and how she would gather around her other little children, and make their eyes bright and eager with many a wonderful tale, perhaps even with these very adventures of the little Alice of long-ago: and how she would feel with all their simple sorrows, and find a pleasure in all their simple joys, remembering her own child-life, and the happy summer-days. [53] (CARROLL, p. 90, 2008)

Alice se transforma de protagonista do conto em narradora da história, Carroll a eterniza. Nestes dois parágrafos, descreve a saudade da infância e dos momentos que não podem ser revividos, parte do aqui-e-agora da criação e – ao mesmo tempo – indica a imortalidade de uma história ao ser contada para crianças.

No filme de Svankmajer, o infinito aparece retratado de outra maneira. Alice acorda com as cartas de baralho sobre o corpo. Afasta as cartas e olha a sua volta, identificando, junto com o espectador, vários elementos que fizeram parte do sonho que teve. O cineasta retoma os objetos que estavam no ambiente e foram mostrados no início da história, permitindo ao espectador lembrar que tudo o que a garota sonhou estava presente em seu quarto.

A câmera foca o rosto de Alice, que arregala os olhos, espantada com alguma coisa, como nos primeiros momentos do filme. A causa do espanto é a cúpula na qual ficava o coelho empalhado, que tem o vidro estilhaçado. Ela engatinha até lá, olhando a caixa de vidro de perto, encontrando a pedra que serviu como puxador para a gaveta que guardava a roupa do coelho no início do filme.

---

53 Ela então pensou (um sonho dentro do sonho) como aquela pequena Alice iria, com o passar do tempo, tornar-se ela mesma uma mulher adulta e como, com o passar dos anos, iria preservar o coração simples e afetuoso de sua infância, e como reuniria outras crianças a seu redor para fazer os olhos delas ávidos e radiantes com muitas histórias maravilhosas, talvez até mesmo com as Aventuras da pequena Alice de muito tempo atrás, e como iria compartilhar todas as pequenas tristezas dessas crianças e sentir prazer com todas as suas brincadeiras infantis, lembrando-se de sua própria infância e dos dias felizes de verão. (Tradução de Adriana Peliano)

A menina puxa a gaveta e, dentro dela, encontra uma tesoura aberta, objeto o qual o coelho sempre tinha por perto e que significou ameaça durante todo o filme. Alice pega a tesoura, olhando para ela abrindo e fechando, enquanto pensa:

- *He's late as usual.. I think I'll cut his head off!*[54]

O filme chega ao fim, deixando para o espectador a dúvida se Alice apenas sonhou com aquela história ou se ela realmente aconteceu. Os limites entre sonho e realidade não são delimitados, misturando o onírico e o real. A estrutura circular do filme – o início em um quarto e o término em um quarto, com a mesma frase dita pela menina ("*Thought Alice to herself.* [55]" – realçam a estrutura circular e infinita da história de Alice contada por Svankmajer.

No grotesco, as fronteiras que dividem os mundos se confundem, são superadas. Não são fixas: são marcadas pela fluidez, pelo movimento, em um jogo "insólito, fantástico e livre" (BAKHTIN, 1987, p. 28)

> Tampouco se percebe a imobilidade habitual típica da pintura da realidade: o movimento deixa de ser o de formas completamente acabadas – vegetais e animais – num universo também totalmente acabado e estável; metamorfoseia-se em movimento intero da própria existência e exprime-se na transmutação de certas formas em outras, no eterno *inacabamento* da existência. (BAKHTIN, 1987, p. 28, grifo do autor)

A metamorfose aparece com destaque no manuscrito de Carroll e é retomada com força na leitura de Svankmajer. Não há limites ou fronteiras entre Alice e o mundo subterrâneo: ela o altera e ele a altera sem restrições. Tal movimento de constante transformação está presente também na obra de arte: eternamente em construção, ressurgindo e se modificando a cada leitura. Tanto Carroll quando Svankmajer construíram obras que apontam para este processo infinito da criação artística, o movimento e a eterna metamorfose da leitura e da releitura.

---

54 Ele está atrasado como sempre. Acho que vou cortar sua cabeça. (Tradução livre)

55 Pensou Alice consigo mesma. (Tradução livre)

Fig. 43 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 44 - James Ensor: Self portrait with masks, 1899

Fig. 45 - Alice (Neko z Alenky) Jan Svankmajer, 1988

Fig. 46 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

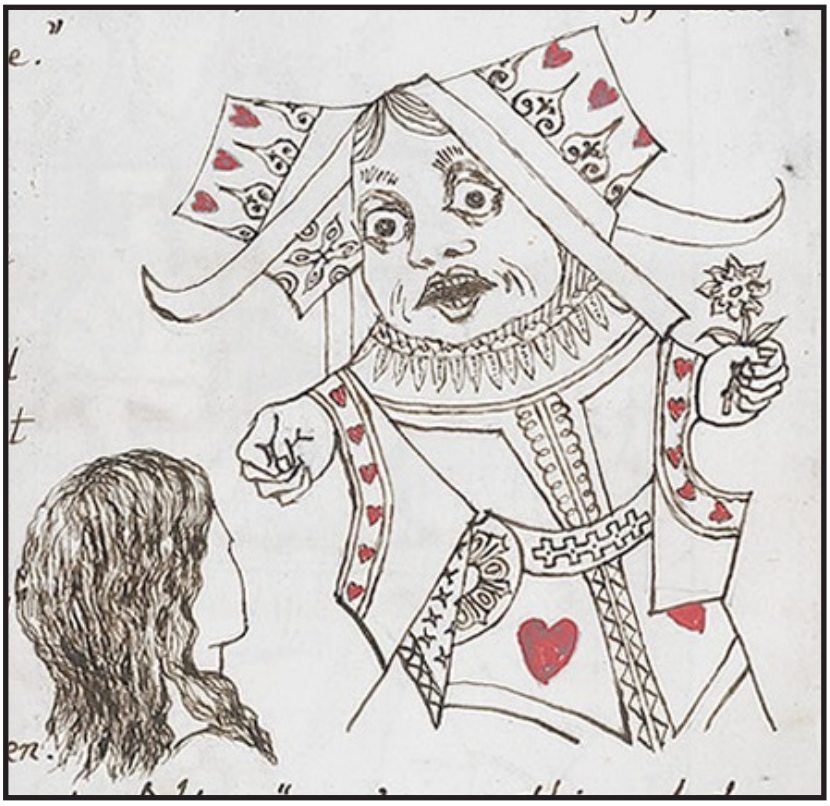


Fig. 47 - Lewis Carroll - Alice's Adventures Underground

Fig. 48 - Alice (Neko z Alenky) Jan Svankmajer, 1988

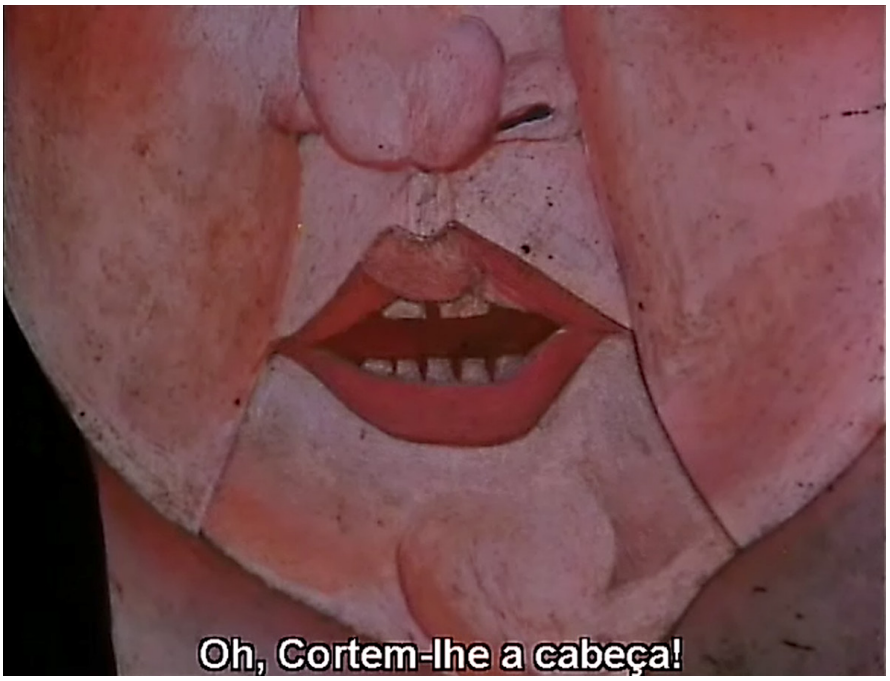
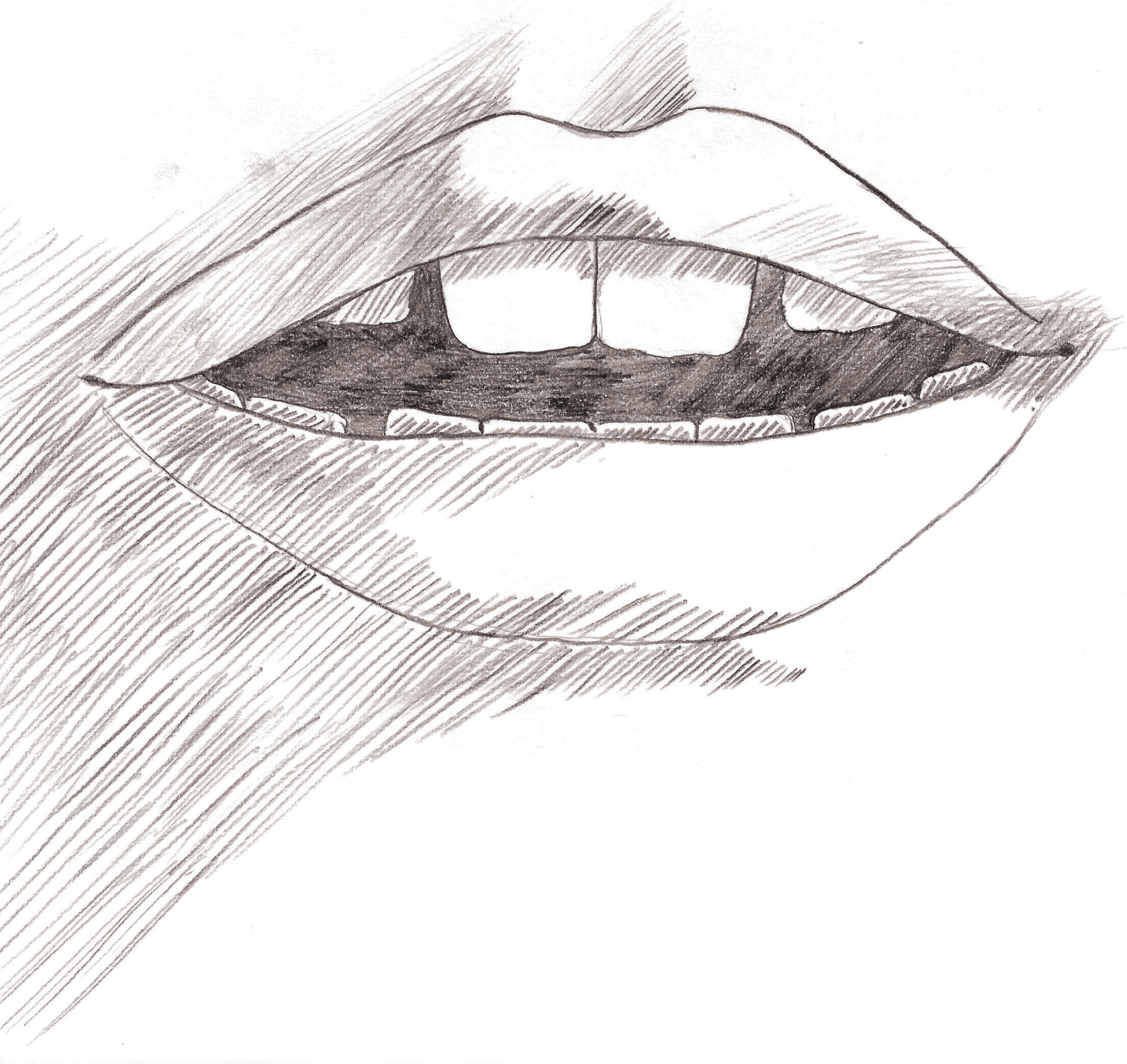


Fig. 49 - Alice (Neko z Alenky) Jan Svankmajer, 1988

Considerações Finais



Considerações Finais

> Mas na verdade eu gostaria de anunciar, diante de tão alta e respeitável sociedade, que acabam de chegar os dois autômatos mundialmente famosos, e que sou eu, talvez, o terceiro e o mais estranho, se eu verdadeiramente soubesse quem sou, fato que não deveria causar espanto, já que eu próprio não sei do que estou falando, e nem sequer sei que não o sei, de modo que é muito provável que apenas me deixam assim falar e, na realidade, não são serão cilindros e foles que dizem tudo isso.
>
> (Brentano, ***Ponce de Leon***)

No presente estudo, procuramos, por meio da comparação entre o manuscrito *"Alice's Adventures Underground"* de Lewis Carroll e o filme *Alice* (1988) de Jan Svankmajer, observar a presença do grotesco nas narrativas.

Os caminhos de uma obra de arte estão longe de se restringirem apenas ao momento da criação artística. A história surge numa tarde tediosa, como uma forma de entreter três garotas, e transforma-se posteriormente em manuscrito e em livro nas mãos do próprio narrador. A narrativa de Carroll configura-se, com o passar do tempo, uma forma mutante que atravessa os séculos no imaginário popular, tornando-se inspiração de outras criações. A obra de arte tem um ponto de partida, mas não tem uma linha de chegada, é relida e refeita a cada momento, transformando-se em algo novo que, por sua vez, inspira outra reverberação.

A arte torna-se, nesse ponto de vista, pura transformação. A obra de Carroll metamorfoseia-se em outras, e estas outras passam a fazer parte do original, acrescentando, relendo e mantendo viva a obra de arte.

O *nonsense* e o paradoxo permeiam a história de Carroll desde o manuscrito, linguagens lúdicas que completam a aventura de Alice no mundo dos sonhos. Fundados nas brincadeiras com a sonoridade e o significado das palavras, formam jogos divertidos e engraçados, mas que não são apenas gratificantes. A personagem está deslocada do ambiente que conhece, enfrenta problemas de comunicação, não entende bem a lógica do pensamento das criaturas que povoam o lugar. No manuscrito, as ilustrações corroboram com deslocamento que marca o texto, levando a obra a um forte diálogo com a estética do grotesco.

Inicialmente ligada aos festejos do carnaval medieval, onde os papéis da sociedade se invertiam em um jogo na vida real, relacionava-se aos processos de transformações e ao riso popular. O grotesco era representado nos excessos, no mundano, no corporal e no desproporcional. Bakhtin (1987) lembra que os ritos carnavalescos sofreram um processo de empobrecimento a partir do século XVII.

O grotesco então passou a ser visto como arte de categoria inferior e esquecido até ser retomado pelo romantismo. A partir daí novos elementos foram incorporados a estética. A mutabilidade que antes provocava um riso libertador e alegre se converte em solidão e isolamento. As relações do grotesco com a cultura popular são enfraquecidas, e o riso provocado por ele não é mais de alegria. É um riso aflito, carregado de tensão. O homem agora se vê como controlado por forças invisíveis e fora do controle. No grotesco, surge a imagem da marionete, do autômato.

Elementos dessa estética figuram no manuscrito "*Alice's Adventures Underground",* nas situações vividas por Alice e nas ilustrações feitas pelo autor. Quando observamos as obras de arte que estabeleceram diálogos com a história de Carroll, percebemos que muitas procuraram estabelecer relações com o *nonsense* e o paradoxo. Já o grotesco foi evitado na maioria das produções, incômodo demais para receber atenção.

O cineasta Jan Svankmajer destaca-se por ter dado atenção especificamente a esse ponto. Inovou ao exaltar em seu filme uma estética que acompanha a história desde o manuscrito, mas é pouco explorada. Por meio de uma narrativa que explora ao máximo as ferramentas do cinema – cenários, sonoplastia, animação em *stop-motion,*marionetes – o diretor estabelece um diálogo profundo com o grotesco do manuscrito de Carroll. Articula o *nonsense,* o paradoxo e o grotesco de *"Alice's Adventures Underground"* ao surrealismo que marca seus trabalhos, construindo uma releitura que não só explora os desafios do autor do manuscrito como os amplifica magistralmente, dando à história um desfecho extremamente provocativo.

Referências Bibliográficas

ABDALA JR, Benjamin. *Fronteiras múltiplas, identidades plurais: um ensaio sobre mestiçagem e hibridismo cultural*. São Paulo: Senac, 2002.

ABDALA JR, Benjamin. *De Vôos e Ilhas, Literatura e Comunitarismos*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

ADORNO, Theodor W. "Posição do narrador no romance contemporâneo" in *Notas de Literatura I*. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2003.

ALMEIDA. Maiara Alvim de. *Sandman: uma leitura comparativa entre Hoffmann e Gaiman.* Anais do *Simpósio Internacional Literatura, Crítica, Cultura V: Literatura e Política,* 2011

ALONSO, A. Transformação e estranhamento. *Revista Comum,* Rio de Janeiro, v. 6, nº 16, p. 64 – 80, jan/jun 2001.

ARAÚJO, Fabio Roque da Silva. A ruptura do paradigma cartesiano e alguns dos seus reflexos jurídicos. In: *Revista CEJ.* Brasilia. v. 46 – p. 78-86 – jul/set 2009.

ARRIGUCCI JUNIOR, Davi. Outros Achados e Perdidos. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ÁVILA, Myriam. *Rima e Solução* – a poesia nonsense de Lewis Carroll e Edward Lear. São Paulo: Annablume, 1995.

BAKHTIN, Mikhail. *Cultura popular na Idade Média e no Renascimento*: o contexto de François Rabelais. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora da Universidade de Brasília. 1987.

BASTOS, Lúcia Kopschitz Xavier Bastos. *Anotações sobre leitura e nonsense.* São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BAZIN, André. *O cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELLO, Maria do Rosário Leitão Lupi. *Narrativa literária e narrativa fílmica: o caso de Amor de Perdição.* 2001. 469 p. Tese (Doutorado). Universidade Aberta, Lisboa.

BENJAMIN, Walter. *Magia, técnica, arte e política*. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERNADET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BOUTROUX, Émile. *Aristóteles.* Trad: Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Record, 2002.

BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo.* São Paulo, Brasiliense, 1985.

BROWN, Sally. Introduction. in: *Alice's Adventures Underground,* Carroll, Lewis. London: The British Library, p. 4 – 29, 2008.

BÜCHNER, George. Woyzeck. São Paulo, Brasiliense. 1984. Disponível em: http://www.encontrosdedramaturgia.com.br/wp-content/uploads/2010/10/Georg-B%C3%BCchner-Woyzeck.pdf

CALAZANS, Selma. *Grotesco.*in *E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia*. Disponível em: http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=129&Itemid=2. Acesso em: 12 de novembro de 2011.

CANDIDO, Antonio (org.). *A Personagem de Ficção.* São Paulo: Perspectiva, 2008.

CANDIDO, Antonio. *Literatura e Sociedade*. São Paulo: T. A. Queiróz, 2000.

CAPELATTO, Igor Alexandre. Sonhos em sequência:Análise semiótica do cinema surrealista através de Salvador Dali, Jan Svankmajer e Julie Taymor. 2011. 207 p. Campinas, Brasil.

CARROLL, Lewis [Charles Lutwidge Dodgson]. *Alice no País das Maravilhas.* Porto Alegre: L&PM, 2002.

CARROLL, Lewis [Charles Lutwidge Dodgson]. *Alice no País do Espelho.* Porto Alegre: L&PM, 2008.

CARROLL, Lewis. [Charles Lutwidge Dodgson]. *Alice's Adventures Underground.* London: The British Library.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice no subterrâneo*. Tradução de Adriana Peliano. São Paulo: Scipione, 2011.

CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures Underground.* Disponível em: http://www.bl.uk/collections/treasures/alice/alice_broadband.htm. Acesso em: 15 de março de 2011.

CARROLL, Lewis (octopus Publishing group ltd). *The Complete Illustrated works of Lewis Carroll.* Londres: Bountry Books, 2004.

CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura comparada*. São Paulo: Ática, 2006

CARVALHAL, T. & COUTINHO, E. (orgs.). *Literatura Comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

CHAHINE, Sumaia. A *estética do grotesco e a visão Bakhtiniana*. In O grotesco midiático. MIRANDA, Vivian. 2009. Pg. 10

COELHO, Nelly Novaes. *A literatura infantil:* das origens orientais ao Brasil de hoje. São Paulo: edições quíron, 1981.

COELHO, Nelly Novaes. *A literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas.* São Paulo: DCL, 2003.

COELHO, Nelly Novaes. *Panorama Histórico da Literatura Infantil Juvenil*. São Paulo: Ática, 1991.

CUNHA, Maria Zilda. *Na tessitura dos signos contemporâneos: novos olhares para a literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Paulinas, 2009.

CUNHA, Maria Zilda. *A estética do labirinto nas produções contemporâneas para crianças e jovens. Revista Eco - MT, 2010.*

CUNHA, Maria Zilda. De estratégias de leitura aos desafios para medir a astúcia do viajante. Anais do XI Congresso Internacional da Abralic, Tessituras, Inovações, Convergências, realizado em 2008, (publicado em 2009).

DAMIÃO, Carla Milani. A morte como libertação ou a estetização da morte. *Revista Especiaria.* SS v.11, nº 19, p. 320 – 332, jan/jun 2008.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DELEUZE, Gilles. *A lógica do sentido.* São Paulo: Perspectiva, 2009.

EISENSTEIN, Sergei. "Palavra e imagem" in *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

FREITAS, Maria Teresa de. Surrealismo e Romance na França. In: *Revista Caligrama*. Belo Horizonte, Página 23- 42, Outubro 1988.

FREUD, Sigmund. *A Interpretação dos sonhos* – Edição Comemorativa 100 anos, Imago. Rio de Janeiro, 1999.

FREUD, Sigmund. *O estranho*. Rio de Janeiro: Imago, 1976. Edição Standard Brasileira, v. XVII, p. 275-314.

GÓES, Lúcia Pimentel. *Introdução à literatura infantil e juvenil.* São Paulo: Pioneira, 1984.

GUTIÉRREZ, Gregorio Martín (org.). *Jan Svankmajer.* Madrid: T&B Editores, 2010.

HAUSER, Arnold. "A era do cinema" in *História social da literatura e da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HOFFMANN, E. T. A. *"O homem da areia".* Tradução de Ary Quintella. São Paulo: Rocco, 2010.

HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime*. Prefácio de Cromwell. Trad. Célia Berrettini. São Paulo: Perspectiva, 2 ed., 2002.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário. Perspectivas de uma antropologia literária*. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 1996

JAN SVANKMAJER.COM. Disponível em: http://www.jansvankmajer.com/. Acesso em 15 de março de 2011.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco*: configuração na pintura e na literatura. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema.* São Paulo: SENAC, 2009.

KLINGSÖHR- LEROY, Cathrin. *Surrealismo.* São Paulo: Paisagem, 2008.

LEITE, Sebastião Uchôa. *A queda, a vertigem, o pesadelo. in.* Crítica Clandestina. Rio de Janeiro: Taurus editora, 1986. p. 68-73.

LEITE, Sebastião Uchôa. *Humpty Dumpty: o poder e a palavra. in.* Crítica Clandestina. Rio de Janeiro: Taurus editora, 1986. p. 64-67.

LEITE, Sebastião Uchôa. O que a Tartaruga disse a Lewis Carroll in *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* através do espelho e o que Alice encontrou lá e outros textos. Carroll, Lewis. São Paulo: Summus Editora,. p. 08-36.1980.

MACHADO, Ana Maria. *Lewis Carroll: um tímido que fez revolução.* In: CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas.* Trad. Ana Maria Machado. São Paulo: Ática, p. 131-136, 1997.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica.* São Paulo: Brasiliense, 2000.

MEIRELES, Cecília. *Alice no País das Maravilhas in. Problemas da Literatura Infantil.* Rio de Janeiro: Editora Nova Fonteira, 1984. p. 105- 110

MENDONÇA, Fernando. *O Sonho Surrealista no Cinema: recordando a parceria entre Dalí e Hitchcock*. Portugal, Viseu: Millenium - Revista do ISPV - n.º 34, p.97-102. 2008.

NASCIMENTO, Naira de Almeida. *Da narrativa ao romance: a prosa da guerra do Paraguai nos limites da ficção (histórica) contemporânea.* Orientador: Marilene Weinhardt. Curitiba: UFPR. 2006, 342 p., Tese (Doutorado em Letras).

NITRINI, Sandra. Literatura Comparada – História, Teoria e Crítica. São Paulo: Edusp, 1997.

PELLEGRINI, Tânia [et al.]. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Senac, 2003.

PEREIRA, Nilce M. *Brincando com as palavras: a tradução dos trocadilhos em "Alice in Wonderland".* Todas as Letras (São Paulo), São Paulo, v. 1, n. 4, p. 69-80, 2002.

PEREIRA, Nilce M. *Book illustration as intersemiotic translation: the case of "Alice in Wonderland" in Brazil*. In: Dorothy KENNY; Kyongjoo RYOU (eds.). (Org.). Across Boundaries: International Perspectives on Translation Studies. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, p. 56-77, 2007.

PERRONE-MOYSÉS, Leyla. *Flores da escrivaninha*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PIGNATARI, Décio. *Semiótica & Literatura.* Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.

PLAZA, Julio. "A arte da tradução intersemiótica" in *Arte e Linguagem*, cadernos PUC, cad. 14, p. 161-167. São Paulo: Cortez, 1981.

RIBEIRO, Joana Marques. *O percurso do olhar pelo labirinto: os desafios do leitor contemporâneo.* 2011. 125 p. Dissertação (mestrado em estudos comparados de literaturas de língua português). São Paulo, Brasil.

RODRIGUES, Lúcia Cristina. *Lewis Carroll e os paradigmas educativos vitorianos.* 2006. 140 p. Dissertação (mestrado em estudos ingleses). Lisboa. Portugal.

ROMÃO, Lucília Maria Souza. *No país das maravilhas: uma metáfora sobre o dizer na rede.* Revista Magna. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura - Ano 02 - n.03 - 2º Semestre.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística.* 3ª Edição. São Paulo: Annablume, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. "A leitura fora do livro". Disponível em: http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/santaell.htm. Acesso em: 14/03/2011

SANTAELLA, Lúcia. "Três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo" in *Líbero*, Ano V, V. 5,n° 9-10, 2002, p. 30-39.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico.* 23ª Ed. rev. e atualizada. São Paulo: Cortez, 2007.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *O Império do Grotesco.* Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SOUSA, Sérgio Paulo Guimarães de. *A adaptação cinematográfica de textos literários.* Braga: Centro de estudos humanísticos/universidade do Minho. 2001.

STAM, Robert. *A Literatura Através do Cinema – Realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

TODOROV, Tzvetan. “A Narrativa Fantástica” in *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

VASCONCELOS, Filomena Aguiar. Sentidos do não-sentido: contributos para uma reflexão sobre a escrita nonsense. *Revista da Faculdade de Letras “Línguas e literaturas”*, Porto, Vol. XV, pp. 35-56, 1998. Disponível em: http://repositorio.up.pt/aberto/handle/10216/8638. Acesso em: 12 /05/2009.

XAVIER, Ismail, org. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

XAVIER, Ismail. Cinema: Revelação e Engano. In: *O olhar.* Novaes, Adauto (org). São Paulo: Companhia das Letras. 1988. p. 367- 383.

WINFRIED, Nöth. *As aventuras de Alice no país da semiose.* in. Panorama da semiótica - de Platão à Pierce. São Paulo: Annablume, 2008.

ZUMTHOR, Paul. A letra e a voz: a “literatura” medieval. Trad. Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993

Referências Fílmicas

ALICE (Neco Z Alenky). Direção: Jan Svankmajer. Produção: Jan Svankmajer e Eva Svankmajerová, Rep. Tcheca, Condor Productions,1988, 84min.

ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND. Direção: William Sterling. Produção: Derek Horne, Josef Shaftel, René Dupont. Intérpretes: Fiona Fullerton, Michael Crawford e Ralph Richardson. Inglaterra, 1972, 95 minutos.

ALICE IN WONDERLAND. Direção: Cecil Hepworth, Percy Stow. Interpretes: May Clark, Cecil M. Hepworth, Norman Whitten. Reino Unido, 1903, 10 minutos.

ALICE IN WONDERLAND. Dir. Jonathan Miller. Interpretes: Anne-Marie Mallik, Freda Dowie, Jo Maxwell Muller, 1966. 72 min.

ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton, 2010. Interpretes: Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Anne Hathaway. EUA: Walt Disney, 2010. 108 min.

ALICE IN WONDERLAND, Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Interpretes: Kathryn Beaumont, Ed Wynn, Sterling Holloway. EUA: Walt Disney, 1951. 75 min.

DIMENSIONS OF DIALOGUE (Mošnosti Dialogu). Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: Krátký Film Praha, Studio Jirího Trnky, 1982. 11 min.

DOWN TO THE CELLAR (Do pivnice). Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: Slovenská filmová tvorba Bratislava, 1983. 15 min.

FAUST (Lekce Faust). Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: BBC Bristol, 1994. 95 min.

FLORA. Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: MTV, 1989. 20 seg.

FOOD (Jídlo). Direção: Jan Svankmajer. Rep Tcheca: Chanel 4, Heart of Europe Prague, 1992. 17 min.

JABBERWOCKY (Žvahlav aneb Šaticky Slameného Huberta). Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: Kráký Film Praha para el Western Wood Studio, 1971. 13 min.

MALICE IN WONDERLAND. Direção Vince Collins, Produção: Vince Collins e Miwako EUA: 1982. 4 min.

MEAT LOVE (Zamilované maso). Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: MTV, Nomad Films, Koninck Internacional, 1988. 1 min.

Little Otik (Otesanék). Direção: Jan Svankmajer. Rep. Tcheca: Athanor Film, Illuminations Films, 2000. 131 min.

THE CABINET OF JAN SVANKMAJER. Direção: Stephen e Timothy Quay, 1984.

THE MATRIX. Dir. Lawrence and Andrew Wachowski. Interpretes: Keanu Reeves e Laurence Fishburne. EUA: Warner Bros, 1999. 136 min.