



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Câmpus de São José de Rio do Preto

Ana Caroline Sartorelo dos Santos

O *nonsense* literário:

(des)caminhos em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll

São José do Rio Preto

2024

Ana Caroline Sartorelo dos Santos

O nonsense literário:

(des)caminhos em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Orientadora: Prof^a. Dra. Susanna Busato

São José do Rio Preto

2024

S237n

Santos, Ana Caroline Sartorelo dos

O nonsense literário: : (des)caminhos em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll / Ana Caroline Sartorelo dos Santos. -- São José do Rio Preto, 2024

111 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

Orientadora: Susanna Busato

1. Literatura. 2. Alice no País das Maravilhas. 3. Nonsense. 4. Lewis Carroll. 5. Lógica. I. Título.

Ana Caroline Sartorelo dos Santos

O nonsense literário:

(des)caminhos em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Comissão Examinadora

Prof^a. Dr^a. Susanna Busato

UNESP – Câmpus de São José de Rio Preto, SP

Orientadora

Prof^a. Dr^a. Marisa Corrêa Silva

UEM – Universidade Estadual de Maringá, PR

Prof. Dr. Lauro Maia Amorim

UNESP – Câmpus de São José de Rio Preto, SP

São José do Rio Preto

10 de outubro de 2024

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar profunda gratidão à minha mãe, Ana Claudia, cujo incentivo foi essencial durante toda a minha jornada acadêmica e pessoal.

Ao meu pai, Paulo, que já não está mais entre nós, deixo meu eterno agradecimento. Sei que estaria muito orgulhoso.

Ao meu companheiro, Jean, sou imensamente grata pelo apoio emocional e pela paciência nos momentos em que precisei me dedicar exclusivamente a este trabalho. Sua compreensão e incentivo foram fundamentais para que eu pudesse chegar até aqui.

À minha amiga, Kamila, agradeço por sempre estar presente, mesmo longe. Sou muito grata por tê-la ao meu lado.

Ao meu amigo, Fernando, agradeço pela parceria, pelas discussões intelectuais e pela ajuda nos momentos em que precisei.

À minha orientadora, Susanna, deixo meus sinceros agradecimentos. Sua orientação, paciência e conhecimento foram cruciais para o desenvolvimento desta dissertação. Obrigada por acreditar em meu potencial e por me guiar com sabedoria durante este percurso.

A todos os professores que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho, meu mais profundo agradecimento.

Ficou ali sentada, os olhos fechados, e quase acreditou estar no País das Maravilhas, embora soubesse que bastaria abri-los e tudo se transformaria em insípida realidade [...] (Carroll, 2013, p. 102)

RESUMO

A literatura *nonsense* costuma ser erroneamente interpretada. A etimologia da palavra pode levar a um entendimento superficial a respeito desse estilo literário, sendo muitas vezes confundido com o termo “absurdo”. Entende-se por literatura *nonsense* produções que empregam uma reconstrução ativa do sentido que desafia as normas da linguagem. Dessa forma, o gênero explora criativamente as palavras e ideias, utilizando jogos de palavras, trocadilhos e frases desconexas para criar um efeito de estranhamento e surpresa no leitor. Enquanto o absurdo caracteriza-se pela ausência de sentido, o *nonsense* necessita da lógica para funcionar, abordando a dicotomia sentido/não sentido dentro da linguagem, focando exclusivamente nela. Tendo em vista a complexidade existente nessa construção, a pesquisa tem como objeto de investigação o livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Publicada em 1865, a obra tem como protagonista uma garota de sete anos que cai em uma toca de coelho e encontra um mundo totalmente curioso e peculiar. Através de levantamento bibliográfico buscou-se explorar o universo do País das Maravilhas sob a perspectiva do *nonsense*, analisando jogos de palavras, referências, poemas e as próprias personagens da história. A presente pesquisa também buscou explorar a transposição do *nonsense* em *Alice* para o cinema, analisando de que forma a linguagem não verbal constrói e expande o País das Maravilhas. Espera-se que a leitura analítica realizada possa contribuir para o campo de pesquisas sobre a obra de Carroll e, especificamente, para os estudos sobre o *nonsense*.

Palavras-chave: Alice no País das Maravilhas. Lewis Carroll. Literatura. Nonsense. Lógica.

ABSTRACT

Nonsense literature is often mistakenly interpreted. The etymology of the word can lead to a superficial understanding of this literary style, often confused with the term "absurd." Nonsense literature is understood as productions that actively reconstruct meaning, challenging the norms of language. That way, the genre creatively explores words and ideas, employing wordplay, puns, and disjointed phrases to create a sense of strangeness and surprise in the reader. While absurdity is characterized by a lack of sense, nonsense requires logic to function, addressing the dichotomy of sense/nonsense within language and focusing exclusively on it. Given the complexity inherent complexity in nonsense, the research focuses on Lewis Carroll's book "Alice in Wonderland," published in 1865. The book features a seven-year-old girl as the protagonist who falls into a rabbit hole and encounters a completely curious and peculiar world. Through bibliographical reading, the goal was to explore Wonderland from the perspective of nonsense, analyzing wordplay, references, poems, and the characters in the story. This research also sought to explore the transposition of nonsense in Alice to cinema, analyzing how nonverbal language constructs and expands Wonderland. It is hoped that the analytical reading carried out can contribute to the field of research on Carroll's work and, specifically, to studies on nonsense.

Keywords: Alice's Adventures in Wonderland. Lewis Carroll. Literature. Nonsense. Logic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - The German fox and the British lion	67
Figura 2 - Chá Maluco, ilustração.	69
Figura 3 - Alice é atacada por cartas, ilustração	70
Figura 4 - Alice, Grifo e Tartaruga Falsa.	72
Figura 5 - Protagonista da animação, Alice.....	79
Figura 6 - Coelho, animação	82
Figura 7 - Caindo na toca, animação	84
Figura 8 - Alice cresce, animação	84
Figura 9 - Corrida, animação	86
Figura 10 - Lagarta, animação	87
Figura 11 - Protagonista do filme, Alice.....	92
Figura 12 - Coelho, filme.....	93
Figura 13 - Caindo na toca, filme	94
Figura 14 - Alice cresce, filme	96
Figura 15 - Um chá Maluco.....	97
Figura 16 - Lagarta, filme	99

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. LITERATURA NONSENSE.....	15
2.1 O <i>nonsense</i> de Lewis Carroll.....	27
3. O PAÍS DAS MARAVILHAS	31
3.1 A relação entre Alice e o período vitoriano	32
3.2 O <i>nonsense</i> desafiando as regras.....	36
3.3 Os jogos de palavras e os poemas	54
4. O NONSENSE E AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS.....	66
4.1. <i>Alice no País das Maravilhas</i> , animação da Walt Disney	77
4.2 <i>Alice no País das Maravilhas</i> , o <i>live-action</i> de Tim Burton	89
5. CONCLUSÃO.....	104
REFERÊNCIAS	107

1. INTRODUÇÃO

Charles Lutwidge Dodgson publicou *Alice no País das Maravilhas*¹ em 1865 sob o pseudônimo de Lewis Carroll. Gerações de adultos e crianças conhecem a pequena Alice, uma garotinha de sete anos que cai em uma toca de coelho e descobre um mundo totalmente inusitado e peculiar, onde tempo e espaço desconfiguram-se. Junto à menina, somos apresentados a todo tipo de circunstâncias e acontecimentos fora do comum, que se desenrolam de forma fluida e rápida durante a narrativa.

Ao ler a obra pela primeira vez fiquei totalmente desorientada. Sendo leitora, e ainda na graduação, já havia me deparado com diversas histórias fascinantes, mas nenhuma conseguira atrair com tamanha força a minha curiosidade. Em uma primeira leitura de *Alice no País das Maravilhas* nada parece fazer sentido. Os personagens e os acontecimentos presentes na história não obedecem às regras que a percepção humana atribui para os eventos corriqueiros do mundo. Isso se deve ao estilo empregado por Carroll, em que as situações se apresentam em um universo *nonsense*.

Segundo Noel Malcolm (1997), o *nonsense* é:

[...] um gênero literário com uma história ou histórias particulares, desenvolvido por poetas individuais e que possui uma relação peculiarmente estreita – em grande parte paródica – com as ‘elevadas’ convenções literárias da sua época (Malcolm, 1997, p. 4, tradução nossa)².

Intrigante e inovador, esse gênero ³ desafia as normas convencionais da linguagem e da narrativa ao explorar de maneira ousada o potencial criativo e humorístico das palavras e das ideias. No *nonsense*, as palavras ganham vida de maneira não convencional, por meio de jogos de linguagem, trocadilhos e criações de novas palavras. As frases, muitas vezes desconexas e contraditórias, oferecem ao leitor uma experiência de estranhamento e surpresa. Um dos objetivos desse estilo é desafiar as expectativas tradicionais da linguagem, gerando efeitos cômicos e, muitas vezes, insólitos.

¹ Em alguns momentos poderemos nos referir à obra em estudo de Carroll como simplesmente *Alice*.

² No original: a literary genre with a particular history or histories, developed by individual poets and possessing a peculiarly close relationship - largely a parodic one - to the 'high' literary conventions of its day (Malcolm, 1997, p. 4).

³ Em alguns momentos poderemos nos referir ao termo *nonsense* como *estilo*, *gênero* ou *construção*.

O *nonsense* não se limita a uma estrutura linear ou lógica e é precisamente nesse território de liberdade criativa que personagens incomuns e situações inusitadas ganham vida. Desafiando a lógica e a realidade, as narrativas se desdobram em sequências imprevisíveis de eventos e reviravoltas, rejeitando narrativas convencionais. O *nonsense* busca despertar o riso e a surpresa no leitor. Através de inversões de significado, paradoxos e brincadeiras com as palavras, ele cria um senso de desconcerto e prazer estético que convida o leitor a mergulhar no jogo linguístico e a explorar novas fronteiras de expressão criativa. Percebe-se, pois, que o escritor se lançou a essa literatura marcada pela presença da desconstrução do sentido, ou seja, de acontecimentos que fogem à lógica do cognoscível desta nossa realidade.

Durante a leitura de *Alice*, em vez de seguirmos um caminho claro e previsível, somos conduzidos por um emaranhado de eventos desconcertantes onde o incomum é a norma. Dessa forma, deparamo-nos com caminhos e descaminhos que guiam a personagem a uma jornada através do espaço da imaginação. O termo “descaminhos” foi empregado por nós para representar os conflitos vivenciados por Alice em sua passagem pelo País das Maravilhas. Durante toda a narrativa, a protagonista percorre caminhos que a levam a diferentes destinos (Chá Maluco, Campo de Croqué, Tribunal etc.). Todo esse trajeto é caracterizado pela presença de personagens excêntricos e situações imprevisíveis. Assim, “descaminhos” destaca a exploração do incomum que conduz a personagem e o leitor por uma jornada de surpresa e maravilhamento através do espaço da imaginação.

A partir dessas considerações, esta pesquisa objetiva compreender os modos como o autor constrói seu País das Maravilhas e suas personagens. Por meio de uma consulta das informações teóricas e crítico-analíticas sobre a obra de Carroll, fornecidas por autores como Bastos (2001), Vasconcelos (2004), Tigges (1988), Deleuze (2009), Montoito (2019) e Gardner (2013), buscaremos construir uma reflexão sobre o *nonsense* para compreender esse estilo literário.

No Segundo Capítulo, desenvolveremos o conceito de *nonsense*, esclarecendo suas origens, definição e características. No subcapítulo, faremos uma reflexão sobre a escrita de Carroll e suas particularidades. Lewis Carroll personifica o estilo do *nonsense*, criando jogos de palavras e paradoxos que desafiam a lógica. Examinaremos as técnicas do autor, mostrando como sua formação em matemática foi útil para enriquecer suas narrativas. O Capítulo 2, é, portanto, uma investigação do

nonsense, definindo sua personalidade e analisando a escrita de Carroll, oferecendo um guia para explorar a literatura não convencional.

Na sequência, no Terceiro Capítulo, realizaremos uma análise de trechos específicos da obra, com o objetivo de investigar e identificar elementos do *nonsense*. Utilizando esses recortes como base, buscaremos examinar a presença desse estilo literário na trama, com a intenção de compreender a construção do País das Maravilhas. Também relacionaremos o período histórico vitoriano em que a obra foi escrita com passagens do livro. Ao nos aprofundarmos na análise dos capítulos escolhidos, buscaremos os traços distintivos do *nonsense* que perpassam a narrativa. Abordaremos momentos em que esse gênero literário desafia a lógica, em termos dos modos como os diálogos se entrelaçam e de como o cotidiano assume contornos extraordinários. O objetivo central é discernir como o *nonsense* permeia a relação entre Alice e os habitantes do País das Maravilhas, criando um ambiente onde regras familiares são suspensas e o inexplicável se torna a norma.

Ao dissecar esses trechos selecionados, nossa atenção estará voltada para as sutilezas da linguagem (trocadilhos, expressões, jogos de palavras) e das atitudes e reações da interação entre Alice e os personagens peculiares que povoam esse mundo onírico. Assim, o Capítulo 3 tem o propósito de revelar como a magia do *nonsense* dá vida ao mundo de *Alice no País das Maravilhas*.

Por fim, no Quarto Capítulo, exploraremos algumas adaptações cinematográficas mais populares de *Alice no País das Maravilhas*. Analisaremos, dentro dos limites deste trabalho, as produções da Walt Disney (1951) e de Tim Burton (2010), comparando-as com a obra de Carroll. Examinaremos a forma com que os acontecimentos *nonsense* da obra original são adaptados para o cinema, comparando trechos do livro com as cenas dos filmes de modo a explorar e ampliar a compreensão dos personagens e cenários fantásticos, os quais criam uma experiência envolvente que transporta o público para a obra literária.

Ao perscrutar as adaptações cinematográficas da obra de Lewis Carroll, o objetivo é ampliar o conhecimento do universo criado pelo autor e explorar como a linguagem cinematográfica interpreta e adapta suas histórias, especialmente no que diz respeito ao *nonsense*. Embora a abordagem utilizada não se concentre especificamente na linguagem cinematográfica, a análise das adaptações pode enriquecer o estudo do *nonsense*, ao destacarmos aspectos específicos desse gênero

que são enfatizados ou subestimados nas novas produções, oferecendo uma perspectiva mais ampla sobre a obra de Carroll.

2. LITERATURA *NONSENSE*

O termo *nonsense* popularizou-se na Inglaterra vitoriana do século XIX, através do livro *A book of nonsense*, de Edward Lear, publicado em 1846. O livro continha poemas breves, escritos para crianças e eram acompanhados de ilustrações do próprio autor. Embora não tenha sido Lear o primeiro autor a usar a palavra *nonsense* para caracterizar a sua escrita, foi a partir da publicação de *A book of nonsense* que o termo se generalizou. Ao lado de Lewis Carroll, Edward Lear foi o primeiro a produzir uma literatura que consolidaria o gênero e influenciaria outros autores pelo mundo. Apesar do envolvimento de Lear, é graças a Carroll que esse tipo de literatura se torna um fenômeno mundial.

No livro *The Origins of English Nonsense*, Noel Malcolm (1997) sustenta que o *nonsense* estabeleceu-se como um gênero literário durante o século XVII. O autor comenta que é complexo tentar definir o *nonsense* e argumenta que:

Finalmente, algumas palavras sobre definições, ou a falta delas. Os leitores perceberão que eu uso o termo 'gênero' de uma forma bastante ampla, não técnica. Os leitores também observarão que em nenhum momento deste livro eu tento formular uma definição precisa de *nonsense*. Tal definição não é necessária por razões práticas, assim como não é necessário para estudos de poesia lírica ou comédia começar com definições estanques desses termos. São coisas que, geralmente, reconhecemos quando as vemos. Mas uma definição precisa também não é desejável por razões teóricas[...] (Malcolm, 1997, p. 18, tradução nossa) ⁴.

Ainda que Malcolm diga que, durante a leitura de seu livro, os leitores não encontrarão uma definição precisa para o *nonsense*, ele menciona diversas vezes o termo “gênero” para se referir a essa construção literária. É possível encontrar inúmeras passagens em sua obra nas quais ele utiliza essa nomenclatura, como podemos observar em: “Em obras de história geral da literatura, o desconhecimento desse gênero é ainda mais marcante” e “[...] não seria justo sugerir que os estudiosos da literatura nunca notaram ou aludiram à existência de tal gênero” (Malcolm, 1997,

⁴ No original: Finally, a few words about definitions, or the lack of them. Readers will note that I use the term 'genre' in a fairly loose, non-technical way. Readers will also observe that at no point in this book do I attempt to frame a precise definition of nonsense. Such definition-making is not necessary for practical reasons, any more than it is necessary for studies of lyric poetry or comedy to begin with watertight definitions of those terms. These are things which, usually, we recognize when we see them. But close definition is not desirable for theoretical reasons either [...] (Malcolm, 1997, p. 18).

p. 14-15, tradução nossa)”⁵. Para o autor, alguns casos literários não necessitam de definição. Ele comenta que na poesia lírica ou na comédia, por exemplo, o reconhecimento dessas artes é intuitivo. Dessa forma, concluímos que, para Malcolm, o *nonsense* pode ser reconhecido como um gênero literário, ainda que não apresente uma definição estrita.

Em seu livro, ele explora as influências culturais, históricas e filosóficas que moldaram o *nonsense* na literatura inglesa, além de destacar seu impacto na literatura e na sociedade. O autor concede a John Hoskyns (1566-1638) a autoria do primeiro poema *nonsense*, afirmando que “é possível atribuir as origens deste gênero a um poeta em particular. A poesia literária sem sentido do século XVII foi inventada por Sir John Hoskyns”⁶ (Malcolm, 1997, p. 15, tradução nossa). Malcolm não apresenta em seu livro exemplos das produções de Hoskyns, mas diz que o poeta utiliza jogos de palavras, trocadilhos e construções inusitadas para criar um efeito humorístico e desconcertante. Malcolm argumenta que, embora o conteúdo de Hoskyns não seja um exemplo puro de *nonsense*, é considerado uma das primeiras manifestações desse estilo literário.

Ainda que Edward Lear e Lewis Carroll sejam os principais escritores em se tratando de *nonsense*, outros autores podem ser associados ao gênero. Podemos citar Spike Milligan (1918-2002), conhecido por seu humor. Seus livros, como *Puckoon* (1973) e *Silly Verse for Kids* (2015), apresentam um estilo peculiar de *nonsense* no qual o autor incorporou elementos do gênero em sua escrita, desafiando as convenções linguísticas e explorando a natureza elusiva da comunicação.

Ao se traduzir o termo *nonsense*, deparamo-nos com palavras como “absurdo” e “disparate”. O dicionário online *The American Heritage Dictionary of the English Language* (2022) apresenta algumas definições para o termo *nonsense*. Dentre elas, encontram-se: palavras ou sinais sem significado inteligível; assunto, comportamento ou linguagem tola ou absurda (tradução nossa)⁷. No dicionário online *Cambridge Dictionary* (2024) encontramos a palavra definida como: uma ideia, algo dito ou

⁵ No original: “In more general works of literary history, the ignorance of this genre is even more striking e “[...] nor would it be fair to suggest that literary scholars have never noticed or alluded to the existence of such a genre (Malcolm, 1997, p. 14-15).

⁶ No original: “it is possible to attribute the origins of this genre to one poet in particular. The literary nonsense poetry of the seventeenth century was invented by Sir John Hoskyns”⁶ (Malcolm, 1997, p. 15).

⁷ No original: words or signs having no intelligible meaning; subject matter, behavior, or language that is foolish or absurd.

escrito, ou um comportamento bobo ou estúpido; linguagem que não pode ser compreendida porque não significa nada (tradução nossa)⁸. No entanto, a partir de pesquisas e levantamento bibliográfico, é possível perceber que a definição pode estar equivocada no que diz respeito ao uso do termo no contexto literário.

Sobre o possível uso sinônimo entre os dois termos, *nonsense* e “absurdo”, Wim Tigges (1988) faz uma diferenciação entre esses conceitos:

No *nonsense* a linguagem cria a realidade, no absurdo a linguagem representa uma realidade sem sentido. [...] o absurdo é a forma artística que exprime falta de sentido, que é contrário ao propósito do *nonsense* de evitar completa ausência de sentido” (Tigges, 1988, p. 128-130, tradução nossa).

Pode-se dizer que o absurdo tem um referente ancorado na realidade, ou seja, ele procura expressar a falta de sentido em que se encontram as coisas, ou, nas palavras de Tigges “representa um universo sem sentido”, de modo que os textos absurdos desafiam o leitor à reflexão sobre a vida e o mundo. O absurdo pode ser representado de várias formas na literatura, no teatro e nas artes em geral. Por exemplo, no teatro do absurdo, que surgiu principalmente na década de 1950, dramaturgos como Samuel Beckett e Eugène Ionesco criaram peças que desafiavam as convenções tradicionais do teatro, apresentando situações inusitadas, diálogos não sequenciais e personagens que muitas vezes pareciam perdidos e desconectados do mundo ao seu redor. Essas obras buscavam retratar a falta de sentido da existência humana e a dificuldade de comunicação e compreensão mútua. Resumindo, o absurdo representa a falta de sentido, já o *nonsense* lida com a díade sentido/ não sentido no âmbito da própria linguagem, chamando a atenção unicamente para ela, sem recurso a um referente externo.

O filósofo francês Gilles Deleuze (2009) também comenta sobre o absurdo e o *nonsense* em seu trabalho *Lógica do Sentido*. Segundo o autor, o absurdo não deve ser compreendido apenas como caos ou desordem irracional, mas sim como uma força criativa que desafia as estruturas estabelecidas de sentido. Para ele o absurdo é como uma potência que desafia as estruturas rígidas e normativas do pensamento, permitindo a emergência de novas formas de pensamento e de criação. Quanto ao *nonsense*, Deleuze o considera como uma forma de linguagem ou discurso que desafia as convenções lógicas e gramaticais. O *nonsense* quebra as regras

⁸ No original: an idea, something said or written, or behaviour that is silly or stupid; language that cannot be understood because it does not mean anything (Tigges, 1988, p. 128-130).

estabelecidas da linguagem e do pensamento, criando um espaço de liberdade e de experimentação. Em resumo, o pesquisador concebe o absurdo e o *nonsense* como elementos que desafiam as estruturas e normas estabelecidas, permitindo a emergência de novas possibilidades de pensamento, criação e expressão.

O termo *nonsense* pode aparecer de formas distintas em algumas ocasiões. Em alguns momentos ele é tido como a ausência de sentido na fala, na escrita ou mesmo nas ações. Outras vezes, é reconhecido como uma expressão literária específica. Lúcia Kopschitz Xavier Bastos (2001) reúne em seu livro, *Anotações sobre leitura e nonsense*, vários conceitos pautados em estudos de outros autores, como George Pitcher (1971) e Susan Stewart (1989), que nos ajudam a compreender o termo. Segundo Bastos, o *nonsense* necessita da lógica para funcionar. Portanto, ele não é a falta de sentido, mas sim, a criação de um novo sentido. Segundo as palavras da autora, o *nonsense*:

[...] não se resume a uma falta, a uma ausência de sentido, mas trata-se mais de uma negação, de um não sentido. Uma negação remete a uma afirmação e é assim que o *nonsense* prova a existência do sentido: paradoxalmente. O *nonsense* remete ao sentido. Na medida em que o nega, afirma-o (Bastos, 2001, p. 3).

Ao negar o sentido, o *nonsense* acaba, paradoxalmente, afirmando-o. É essa negação que faz com que ele remeta ao sentido e prove sua existência de uma forma peculiar. O *nonsense* é uma construção literária que desafia as convenções da linguagem e da narrativa, explorando o potencial criativo das palavras e das ideias. No *nonsense*, as construções são frequentemente desenvolvidas com jogos de palavras, trocadilhos e neologismos. As frases podem ser desconexas e contraditórias, criando um efeito de estranhamento. As narrativas do *nonsense* muitas vezes não seguem uma estrutura linear ou lógica. Personagens incomuns e situações inusitadas são apresentados, podendo se desdobrar em sequências imprevisíveis de eventos e reviravoltas. O *nonsense* literário tem uma forte dimensão humorística, buscando provocar o riso e a surpresa no leitor e criar um senso de desconcerto e prazer estético. Ele convida o leitor a desfrutar de uma nova forma de contar histórias e a explorar as possibilidades de expressão.

O *nonsense* de Edward Lear surge ligado à literatura infantil. O autor começou por trabalhar como ilustrador científico em 1829, utilizando dessa profissão anos depois para ilustrar suas obras. Ao se pesquisar sobre Lear, é comum encontramos o

termo *limerick*, estilo de escrita empregada pelo autor. Os *limericks* são poemas compostos geralmente por cinco versos, embora possam surgir apenas com quatro. Nos poemas de Lear, o primeiro verso introduz a personagem principal do *limerick*. Em seguida, no segundo verso, a personagem é caracterizada ou um hábito peculiar é apresentado, geralmente marcado por sua excentricidade. Os versos subsequentes são usados para revelar uma ação realizada pela personagem do poema e para concluir a narrativa. Fernanda Marques Granato (2021), em seu livro *Narrativa e enigmas da arte: fios da memória, frestas e arredores da ficção*, transcreve e traduz alguns dos poemas escritos por Lear. Como exemplo, temos a seguir “Magnânimo Besouro”, um dos poemas de *A book of nonsense*, de Edward Lear:

O magnânimo besouro,
Que sempre carregava um guarda-chuva verde
Quando não chovia,
E o deixava em casa quando a chuva vinha⁹ (Lear, 1846, *apud* Granato, 2021, p. 219).

No poema mencionado, o autor utiliza a lógica como referência para estruturar sua realidade linguística. Ele brinca com a ideia de um inseto carregando um guarda-chuva apenas quando não chove, subvertendo a funcionalidade usual do objeto. Essa desconstrução da relação funcional, além da caracterização de animais e a reorganização das referências do mundo a partir de uma perspectiva diferente contribuem para a geração do aspecto *nonsense*. A seguir, citamos um outro exemplo de poema encontrado em *A book of nonsense*, de Lear. O poema realiza um jogo com o sentido da palavra “Araras”, cidade onde mora o “velho” e sugere, ao equipará-lo às aves, que esse indivíduo vive na miséria. Isso é representado pela ação de sobreviver “à base de migalhas” (que é uma expressão que significa que vivia com pouco que tinha ou com os restos que os outros lhe davam). Mas o verso seguinte a essa informação completa o sentido, localizando-o junto às outras aves, que colhem as migalhas no chão. Utilizando o eufemismo, o autor demonstra a condição social do “velho”. O *nonsense*, além do humor, carrega uma crítica subjacente à desigualdade. Portanto, podemos concluir que o *nonsense* também pode ser utilizado para transmitir críticas sociais e políticas de forma sutil e subversiva.

⁹ No original: The Bountiful Beetle, / Who always carried a Green Umbrella / When it didn't rain, / And left it at home when it did (Lear, 1846, p. 219).

Havia um velho de Araras
 Que sobrevivia à base de migalhas
 Que ele colhia do chão
 Com outros pássaros em volta
 Nas ruas e ruelas de Araras¹⁰ (Lear, 1846, *apud* Granato, 2021, p. 219).

Ainda sobre o *nonsense* é preciso lembrar que não devemos pensar que entendemos uma determinada frase simplesmente porque é gramaticalmente correta e consiste inteiramente de palavras conhecidas: a frase pode, de fato, não fazer sentido algum. O interessante quando se lê livros desse gênero é que, em um primeiro momento, ou até em uma segunda leitura, nada parece fazer sentido. E, de fato, alguns acontecimentos realmente não têm explicação. Mas muito do que acreditamos ser sem sentido, na verdade possui uma forte lógica de raciocínio envolvida.

A literatura *nonsense*, em termos gerais, tem como fio condutor o desafio às normas da razão, da lógica e da própria linguagem, incluindo a utilização de novas palavras e outras técnicas. A temática dessa literatura é estabelecida dentro de uma perspectiva desconcertante. Por essa via, afirmaríamos que o *nonsense* pode ser compreendido como um gênero próximo a dois movimentos artísticos e literários de vanguarda: o dadaísmo e o surrealismo. Em seu livro, *Escolas Literárias*, Dante Tringali (1990) reserva um capítulo para esses movimentos, e ao realizar a leitura, são perceptíveis alguns elementos nesses períodos literários que se relacionam ao *nonsense*. O dadaísmo nasce, durante a Primeira Guerra Mundial, em Zurique, capital da Suíça. Ele se estende de 1916 a 1922. Reconhecido como o movimento mais radical da história da arte, o dadaísmo atinge os limites extremos do que é aceito como arte. Segundo Tringali, o dadaísmo despreza a razão e seus mitos, rejeita qualquer forma de autoridade, busca a liberdade absoluta e não se submete a convenções, colocando tudo em dúvida. O autor declara que:

O dadaísmo nega o direito de existência a qualquer Estética ou Poética, mas não se livra nem de uma nem de outra. Condena-se a arte, mas se faz arte, uma nova arte, a arte dadá. Em que sentido, pois, se diz que se trata de um ferrenho movimento antiarte? Ele se declara contra a arte tradicional, arte imitativa e, inclusive, contra as artes de vanguarda: cubismo, futurismo sem exceptuar o próprio dadaísmo. E embora se estivesse mais interessado em

¹⁰ No original: There was an old man of El Hums, / Who lived upon nothing but crumbs, / Which he picked off the ground, / With the other birds round, / In the roads and the lanes of El Hums (Lear, 1846, p. 219).

zombar da arte, se transforma num laboratório experimental de técnicas artísticas. Contrariar não é negar! (Tringali, 1990, p. 31-32)

O dadaísmo explora o *nonsense* em termos de abordagem artística e literária, ao subverter as convenções estabelecidas na arte e na literatura e desafiar as normas tradicionais, explorando novas formas de expressão. Tanto o dadaísmo quanto o *nonsense* brincam com a linguagem, desconstruindo-a e, ao desafiar sua lógica convencional por meio de jogos de palavras, neologismos e construções peculiares, criam feitos cômicos e desconcertantes. Além disso, eles têm em comum o uso do humor e da ironia, tanto no nível da linguagem verbal quanto na linguagem visual, como uma forma de questionar e desafiar as convenções estabelecidas, provocando riso e estranhamento no público. Tringali traduz um poema de Tristan Tzara (1963) que utiliza a metalinguagem para ensinar poetas a produzir poesia dadaísta.

Tomai um jornal e uma tesoura. Escolhei no jornal um artigo que tenha a extensão que quereis dar ao poema. Cortai o artigo e, em seguida, cortai as palavras que o formam e colocai-as num saquinho. Agitai docemente. Retirai as palavras, uma depois da outra e copiai-as nesta ordem. O poema está pronto. Não importa que ninguém entenda (Tringali, 1990, p. 34).

No dadaísmo, são perceptíveis outras conexões com o *nonsense*. Há um estilo de poema dadaísta nomeado de “desconexo”. Tringali cita como exemplo um poema de Ribemont Dessaignes que diz:

O olho azul das estrelas que se balança sobre a ponta de uma agulha/ Varre as lágrimas do soalho do coração/ E todos os pequenos anjos sugadores de suor/ Fizeram o ninho num chapéu de forma/ Então a flor desvia as pernas". (Dessaignes, s.d, *apud* Tringali, 1990, p. 36).

Tringali declara que, neste tipo de poema, não se percebe sempre com clareza se o resultado provém de uma elaboração consciente ou inconsciente. O autor ainda comenta que o poema desconexo é caracterizado pela incoerência, produzido por uma associação livre de ideias disparatadas, de onde resulta um texto aparentemente sem sentido. Esse texto pode ser criado, por exemplo, conforme orienta Tzara. Como visto anteriormente, a maioria dos acontecimentos e falas dentro de uma obra *nonsense* possui um sentido lógico em sua construção. No entanto, há a presença de momentos insólitos que realmente não fazem sentido. Aprofundaremos melhor o assunto no Capítulo 3 desta Dissertação.

Em se tratando do surrealismo, cuja origem é datada de 1919, na França, Tringali define-o da seguinte forma:

Pela força do próprio nome, o surrealismo pretende ser uma investigação e uma teoria da supra realidade, não num sentido transcendente de acima ou além da realidade, fora da realidade, mas no sentido de realidade fundamental que explica toda realidade. Trata-se de uma realidade imanente à própria realidade, a saber, o inconsciente e seus produtos (Tringali, 1994, p. 43).

O que é importante destacar é que o *nonsense* se revela nesse interregno entre uma realidade e uma outra que a ultrapassa, entre o que se apresenta como o reconhecível e o que se revela como fantástico. Lewis Carroll se lançou a esse estilo de escrita em que a vida real e o sonho se entrelaçam e criou o País das Maravilhas justamente nesse universo de acontecimentos pertencentes ao mundo onírico. Embora compartilhe uma apreciação pelo sonho, assim como o surrealismo, o *nonsense* de Carroll pode ser interpretado dentro de seu próprio sistema de referências e está repleto de desafios lógicos meticulosamente elaborados. Ao contrário deles, Carroll utiliza o sonho apenas como um recurso narrativo para apresentar universos de fantasia que possibilitam a emergência do *nonsense*. O sonho serve como uma porta que separa os universos real e fictício, proporcionando às personagens possibilidades ilimitadas de ação.

Outras semelhanças entre o surrealismo e o *nonsense* podem ser apontadas. Ambos exploram o mundo do inconsciente e do subconsciente, desafiando a lógica e a realidade convencional. Eles subvertem as convenções estabelecidas, valorizando a liberdade criativa e a espontaneidade. Ambos fazem uso de associações inesperadas e elementos inusitados, criando uma atmosfera de surpresa e estranhamento. Além disso, eles têm uma dimensão crítica em relação à sociedade e à política, questionando normas e valores estabelecidos. Embora o surrealismo seja mais psicológico e político em sua abordagem, tanto ele quanto o *nonsense* buscam transcender as convenções, explorar o potencial do inconsciente e oferecer uma visão alternativa da realidade.

Ainda na busca por associar o *nonsense* a outras formas de expressão, a fim de compreendê-lo melhor, é possível encontrá-lo nos versos das cantigas de roda. Em sua dissertação de mestrado, Lourenço Chacon Jurado Filho (1985) apresenta uma coletânea dessas cantigas em que o *nonsense* está presente, como se pode ver em:

Ficamos de mal, Coco de Milho!
 Ficamos de mal, ó Mariana!
 Fazemos as pazes, Coco de Milho!
 Fazemos as pazes, ó Mariana! (Jurado Filho, 1985, p. 65)

No trecho, “Coco de Milho” e “Mariana” servem apenas para representar personagens de uma discórdia e uma reconciliação. Essas duas palavras não possuem ligação entre si nem com as demais, estando presentes apenas para contribuir com a estrutura, sem que exista uma explicação profunda para o seu uso. O autor comenta que nas cantigas e brincadeiras *nonsense*, muitas vezes “as palavras passam a valer por si mesmas, por seu ‘corpo’, por aquilo que têm sonoridade” (Jurado Filho, 1985, p. 168). Segundo o autor, compreendemos que frequentemente muitas palavras fazem parte das letras das cantigas apenas por sua estrutura sonora e rítmica, sem que exista a preocupação de sua ligação de sentido com as demais. O efeito é puramente lúdico.

A pesquisadora Lúcia Bastos (2001) nos diz que, no que concerne à literatura inglesa, o *nonsense* aparece sempre aliado à tradição oral e passa a integrar definitivamente a cultura popular da Idade Média e do Renascimento, como parte de festas de cunho carnavalesco e de outras comemorações religiosas. Conforme a autora comenta em seu livro *Anotações sobre leitura e nonsense*, algumas manifestações do *nonsense* nesse período podem ser recuperadas ainda através dos bobos de Shakespeare, nos livros de gracejos elisabetanos, e em cantigas da época.

Ainda em seu livro, Lúcia Bastos analisa a obra de Hugh Haughton (1988), *The Chatto Book of Nonsense Poetry*, e esclarece que o *nonsense*, quer se trate de poesia ou de prosa, é:

[...] menos um gênero do que uma possibilidade, um limite que a poesia toca com maior frequência do que geralmente imaginamos. Além disso, para se chegar ao *nonsense* não bastam palavras ou rabiscos ao léu. O *nonsense* é formalizado e tem mais padrões do que outros tipos de linguagem, mais do que se pode imaginar. O rompimento com a ordem lógica, ordem que conhecemos, o surgimento de uma outra ordem, o rompimento com a expectativa, além da “invenção de palavras abstrusas e de personagens grotescos” é o que se vê na poesia *nonsense*. Seu cerne é a inconsequência e um sentimento de absurdo que não possui qualquer pretensão metafísica, muito ao contrário do absurdo kafkiano. Além disso, é remotíssima a possibilidade de se encontrar finalidade ou intenção naquilo que traduz a poesia *nonsense*, o que faz com que ela aconteça é o mais irresponsável ludismo (Haughton, 1988, *apud* Lúcia Bastos, 2001, p. 6-8).

Quando se instala o *nonsense*, à primeira vista, não há finalidade e clareza no discurso. Pelo contrário, quase sempre o que impera é justamente a obscuridade. No entanto, o *nonsense* oferece uma possibilidade, uma maneira de reinventar as formas convencionais de se contar histórias. A questão da intenção pode ser revista quando se trata desse estilo. Na verdade, pode-se encontrar uma intenção clara na construção de um texto que produza um efeito de estranhamento através da negação deliberada do sentido. Essa intenção tem um caráter marcante, já que se opõe ao senso comum e desafia a ordem estabelecida.

Para Filomena Vasconcelos (2004), há uma distinção bem demarcada entre a literatura *nonsense* e o livro didático. Explica a pesquisadora que:

[...] 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).

A autora afirma que não há espaço para o didatismo no *nonsense*. Este se estabelece no espaço da imaginação e do absurdo, da desobediência e da desconstrução. O foco do *nonsense* não é apenas o “não sentido”, mas uma busca por torná-lo mais intuitivo e imaginário. *Alice no País das Maravilhas*, com uma protagonista extremamente curiosa e questionadora, como veremos a seguir, veio para romper esse padrão de obras didatizantes (moralizantes). Alice acaba em situações perigosas e desafiadoras, gerando uma oposição aos livros que eram conhecidos na época.

Sabemos que a grande maioria dos livros categorizados como *nonsense* são livros infantis. Haughton (1988, *apud* Lúcia Bastos, 2001, p. 19) comenta que “o *nonsense* resgata a alegria que existia em brincar com palavras e lógica”, manifestando a insatisfação que existe diante da ordem habitual de se construir histórias. Por meio de sua aparência cômica, esse gênero aborda questões sérias da vida, como desejo e morte, identidade e autoridade, linguagem e significado, diversão e jogos. Em outras palavras, o *nonsense* é contra a ordem ao erigir o impossível através do lúdico. Por isso, esse estilo literário acaba sendo vinculado à literatura infantil. Não apenas pelos protagonistas, em sua maioria crianças, como por exemplo,

Alice, em *Alice no País das Maravilhas*, mas porque a brincadeira com o sentido e com as palavras, sons e significados, parte da infância.

Nos séculos XVII e XVIII, no início das produções literárias destinadas ao público infantil, os livros não tinham a intenção de divertir e entreter crianças. A literatura infantil trazia consigo produções literárias de natureza moralizante e didatizante. De acordo com Leonardo Arroyo (2011), em seu livro *Literatura Infantil Brasileira*, antes da criação do conceito de infância, a literatura infantil tinha um caráter moralizante, comportamental e, acima de tudo, educacional. Colocavam-se os personagens (crianças) em situações em que deveriam aprender lições de moral e que ao fazerem o “certo” receberiam recompensas e ao fazerem o “errado” receberiam punições.

José Nicolau Gregorin Filho (2009), em seu livro *Literatura infantil: Múltiplas linguagens na formação de leitores*, ao comentar sobre a importância da literatura voltada para crianças, revela que, atualmente, os livros infantis possuem um enorme valor artístico e pedagógico. Segundo o autor, essas obras possuem como principais funções “[...] o lúdico, o catártico e o libertador, além do cognitivo e do pragmático, já que visa preparar o indivíduo para a vida num mundo repleto de diversidades” (Gregorin Filho, 2009, p. 29-30). O autor comenta que, em muitos momentos, a literatura infantil é vista por alguns como uma literatura “inferior” e, frente a isso, defende a relevância dos livros infantis, como se pode verificar no excerto abaixo:

O que se percebe é a existência de uma literatura que pode ser chamada de infantil apenas no nível de manifestação textual, isto é, no nível do texto em que o leitor entra em contato com as personagens, tempo, espaço, entre outros elementos textuais; percebe-se também que os temas não diferem dos temas presentes em outros tipos de texto que circulam na sociedade, como a literatura para adultos e o texto jornalístico, por exemplo. Isso também parece bastante claro, pois os valores discutidos na literatura para crianças são valores humanos, construídos através da longa caminhada humana pela história, e não valores que circulam apenas no universo infantil das sociedades contemporâneas (Gregorin Filho, 2009, p. 15).

O autor ainda continua:

[...] verifica-se que a reiteração de determinadas figuras em uma quantidade considerável de textos, produzidos com a finalidade de fazer crer serem infantis, é o resultado de um processo de tipologização de manifestações textuais e de adequação de figuras (componentes textuais), fato que tem a sua origem juntamente com as primeiras adaptações de textos para o público infantil, de maneira mais sensível no século XVIII. As crianças, portanto, continuam lendo as mesmas coisas que os adultos, como acontecia anteriormente ao surgimento da pedagogia e à criação do universo infantil,

só que agora os temas surgem numa roupa confeccionada através da história, roupa essa que às vezes nos ilude e mascara os valores criados pela sociedade, valores que são a própria construção histórica dos homens (Gregorin Filho, 2009, p. 21).

Os trechos acima reforçam a ideia de que a literatura infantil não se limita exclusivamente à faixa etária das crianças, mas pode ser apreciada e compreendida por leitores de todas as idades, uma vez que, embora possam parecer direcionadas às crianças devido à sua natureza imaginativa, as obras *nonsense* contêm camadas complexas de significado. Nelly Novaes Coelho (2002), autora de *Literatura Infantil*, reforça a opinião de Gregorin Filho e afirma que:

A literatura infantil é, antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, os ideais e sua possível/impossível realização (Coelho, 2002, p. 9).

Portanto, a associação entre livros *nonsense* e literatura infantil demonstra como essas obras podem oferecer uma experiência de leitura enriquecedora para leitores de todas as idades, ao mesmo tempo em que mantêm elementos que as tornam especialmente atraentes para o público infantil.

O uso criativo da linguagem que é o *nonsense*, embora inesperado, desafia e incorpora as regras linguísticas ao mesmo tempo. Ele quebra as expectativas e permite a criação de novas palavras e até mesmo de outros mundos. No entanto, para dominar essa técnica é necessário ter habilidade e saber escolher as formas adequadas nos momentos oportunos, já que o *nonsense* não é apenas uma desorganização linguística aleatória. Assim, o que parece casual não o é. Por um lado, o *nonsense* é resultado de nossa incessante busca por interpretações plausíveis e sentido na linguagem. Por outro, tanto o sentido quanto o *nonsense* são constitutivos da linguagem, fazendo parte de sua essência.

Quando um autor utiliza esse gênero de forma intencional para perturbar o sentido e a estrutura do texto, ele já sabe o impacto que vai causar. Sua incorporação proposital no texto perturba o sentido e pode ser vista como uma forma de criar um efeito inesperado e cativante para o leitor. Por exemplo, o *nonsense* pode surgir num contexto em que há desconhecimento da língua, seja por meio de construções inteiras ou palavras isoladas que não são identificadas ou conhecidas. No decorrer da análise

de *Alice*, veremos que em muitos momentos a menina se vê desorientada por não compreender o que os moradores do País das Maravilhas diziam.

Alice ficou terrivelmente espantada. A observação do Chapeleiro lhe parecia não fazer nenhum tipo de sentido, embora, sem dúvida, os dois estivessem falando a mesma língua. “Não o entendo bem”, disse, o mais polidamente que pôde (Carroll, 2013, p. 56).

2.1 O *nonsense* de Lewis Carroll

A obra *Alice no País das Maravilhas* foi publicada por Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898), sob o pseudônimo de Lewis Carroll¹¹, nome pelo qual acabou sendo conhecido na literatura inglesa e mundial. Amplamente reconhecido, Carroll também era professor de matemática, e essa profissão desempenhou um papel fundamental em sua relevância no universo do *nonsense*. Como esse tipo de literatura surge da desconstrução da lógica, Carroll, com seu conhecimento aprofundado em matemática, pode desconstruí-la com maestria. O autor também foi um entusiasta na criação de jogos, com destaque para a criação do jogo de palavras chamado “*Doublets*”, cujo objetivo é transformar uma palavra em outra seguindo algumas regras que permitem alterar as letras.

Apesar das conexões que o *nonsense* de Lewis Carroll possa ter com as obras de Edward Lear e outros autores associados a esse gênero literário, Rafael Montoito (2019), em concordância com as considerações de Gilles Deleuze (1974), defende uma visão segundo a qual o *nonsense* carrolliano não rejeita o sentido, mas surge do exercício criativo de produzir novos sentidos - uma possibilidade viabilizada pelos seus universos fictícios cheios de criatividade. Deve-se deixar claro, como adverte Montoito, que o *nonsense* de Lewis Carroll não deve ser confundido com o uso comum do termo, que se refere ao absurdo e à falta de lógica. Pelo contrário, ele celebra a lógica e explora seus diversos usos. O *nonsense* carrolliano não ignora a realidade: na verdade, se volta para ela como uma ferramenta didática para popularizar habilidades lógicas. Podemos compreender o *nonsense* de Carroll como o resultado

¹¹ No livro *Who Was Lewis Carroll* (2017), escrito por Pam Pollack e Meg Belviso, descobrimos que em Oxford, Charles estudou Latim, o que influenciou na escolha de seu pseudônimo. O segundo nome de Charles, Lutwidge, em Latim era *Ludovicus*. A forma em inglês de *Ludovicus* é Lewis. O nome “Charles” vem do mesmo nome em Latim de Carroll: *Carolus*. Portanto, Charles Lutwidge em Latim é *Carolus Ludovicus*. Ao traduzir esse nome para o inglês, temos Carroll Lewis - que Charles inverteu para Lewis Carroll.

de suas manipulações peculiares e inovadoras de conceitos lógico-teóricos, que ele busca apresentar aos seus leitores.

Carroll não propõe uma filosofia baseada em enunciados *nonsense*. Em vez disso, ele utiliza o gênero para comunicar noções lógico-teóricas e explorar as armadilhas da linguagem com jogos que lhe permitem conceber cenários hipotéticos adequados para testar e explorar as consequências lógicas. Embora o País das Maravilhas não esteja sujeito à nossa realidade, ele obedece às relações lógicas estabelecidas entre seus elementos. Dessa forma, o *nonsense* não é contrário ao sentido, mas surge da criação de um novo sentido dentro de um sistema de referência diferente. Como veremos no próximo Capítulo, é justamente a partir da possibilidade de novos sentidos, respectivos a outros sistemas referenciais, que somos apresentados às situações mais disparatadas.

O *nonsense* é geralmente classificado como um subgênero do humor na literatura infantil, mas alguns estudiosos, como Montoito, argumentam que o *nonsense* não pertence necessariamente a esse gênero. Devido à profundidade e às múltiplas camadas de interpretação presentes nas obras de Carroll, o pesquisador questiona até mesmo a categorização de suas obras como literatura infantil.

Sabemos que o *nonsense* carrolliano é repleto de situações cômicas que surgem da interação entre dois elementos sempre presentes em suas obras: a lógica e um universo de fantasia insólito. Levando em consideração os aspectos de fantasia de *Alice*, podemos ser levados a considerar a história um conto de fadas. Martin Gardner (2013), em *Alice no País das Maravilhas*, traduz um depoimento de Carroll no qual o autor comenta que, inicialmente, sua inspiração eram os contos de fadas. O escritor desenvolveu a narrativa “[...] numa tentativa desesperada de chegar a um conto de fadas de feição diferente” (Gardner, 2013, p. 255). Segundo John Ronald Reuel Tolkien (2017):

A definição de conto de fadas – o que é, ou o que deveria ser – não depende, portanto, de nenhuma definição ou relato histórico de elfos ou fadas, mas sim da natureza do Reino Encantado, do próprio Reino Perigoso, e do ar que sopra nessa terra. Não tentarei defini-lo nem descrevê-lo diretamente. [...]. Por ora só direi isto: um “conto de fadas” é aquele que toca ou usa o Reino Encantado, qualquer que seja o seu propósito principal [...] (Tolkien, 2017, p. 10).

Tolkien descreve o reino dos contos como:

[...] amplo, profundo, alto e cheio de muitas coisas: toda maneira de feras e pássaros se encontra lá; mares sem costas e incontáveis estrelas; beleza, que é encantamento, e perigo sempre presente; alegria e tristeza tão cortantes quanto espadas (Tolkien, 2020, p. 9).

Embora o País das Maravilhas tenha semelhanças com o conceito do Reino Encantado de Tolkien (um gato que sorri, cartas de baralho que são soldados, animais que falam etc.), é importante ressaltar que a natureza do Reino Encantado requer que ele seja considerado "verdadeiro". De acordo com Tolkien, as maravilhas presentes nesse reino não podem ser explicadas como mera ficção ou delírio. Levando em consideração a ambientação onírica na obra de Carroll, podemos concluir que o País das Maravilhas não se enquadra no gênero dos contos de fadas.

Ainda que Carroll crie um universo onde tudo é possível em *Alice no País das Maravilhas*, ele não ignora as preocupações lógicas. Como já explicitado, o *nonsense* brinca com a linguagem, utilizando das palavras para exercer atração nos leitores. Mesmo com os absurdos presentes na história, o escritor modela o *nonsense* de forma que riso e perplexidade caminhem juntos. Essa dualidade entre o cômico e o excêntrico é possível através das manipulações de noções lógico-teóricas, que surgem das possibilidades oriundas dos universos ficcionais criados pelo autor. Dessa forma, o País das Maravilhas fomenta o raciocínio lógico e apresenta complexidade em meio à trama de sua narrativa.

Além de *Alice no País das Maravilhas* e sua continuação *Alice através do espelho* (1871), Lewis Carroll também é conhecido pela publicação de *Caça ao Snark* (1876). Na obra, Carroll narra a busca de um grupo de personagens por uma criatura misteriosa chamada Snark. A história é uma mistura de aventura e *nonsense*, com personagens peculiares e situações absurdas. O livro é marcado pelo uso habilidoso da linguagem e do humor, e, embora sua trama seja enigmática, captura a imaginação do leitor com seu estilo único e intrigante.

O *nonsense* de Carroll lida com regras que desafia, mas não as ignora completamente, caso contrário, o resultado seria um completo caos textual. Visto sua formação como matemático, é possível perceber como era simples para ele o jogo com a lógica. Ainda que formalmente ele abandone as regras gramaticais, permanece dentro do domínio da língua. As transgressões que ocorrem no *nonsense* não são

completamente arbitrárias. Esse gênero transgride a lógica e possui a tentação constante de criar o caos linguístico. Esse tipo de texto instala-se no limite da língua, onde o gramatical e o agramatical se encontram e onde a ordem da língua encontra a desordem do desconhecido. Essas considerações a respeito do ultrapassar de limites e do transgredir são fundamentais e bastante esclarecedoras para uma definição do texto *nonsense*, para uma possível diferenciação entre o que é *nonsense* e o que é apenas errado, desordenado e caótico.

3. O PAÍS DAS MARAVILHAS

A história que viria a ser *Alice no País das Maravilhas* foi idealizada em 1862, durante um passeio de barco pelo rio Tâmesa, porém só foi publicada três anos depois. O livro foi um presente para Alice Liddell, filha de um amigo de Lewis Carroll. No passeio de barco encontravam-se Lewis Carroll, Robinson Duckworth, seu colega, e as três irmãs Liddell. A irmã mais velha chamava-se Lorina Charlotte, de treze anos. Alice Pleasance, de dez anos, era a irmã do meio e Edith, com oito anos, era a mais nova. Alguns anos mais tarde, Carroll escreveu sobre o ocorrido em seu artigo “Alice on the Stage”. Martin Gardner, em suas notas na edição de *Alice* (2013), da editora Zahar, recorta um trecho do artigo que diz:

Havíamos remado juntos muitos dias naquelas águas tranquilas - as três pequenas donzelas e eu - e muitos contos de fadas haviam sido improvisados para elas, quer em momentos em que o narrador estava "inspirado", e fantasias involuntárias o assaltavam aos bandos, quer em outros em que a Musa esfalfada era estimulada a agir, e se deixava arrastar resignada, mais porque tinha de dizer algo do que porque tivesse algo a dizer; no entanto, nenhuma dessas muitas histórias foi escrita: viviam e morriam, como maruins de verão, cada uma em sua própria tarde dourada, até que chegou o dia em que, por acaso, uma de minhas pequenas ouvintes suplicou que a história fosse escrita para ela. Isso foi há muitos anos, mas lembro nitidamente, agora enquanto escrevo, como, numa tentativa desesperada de chegar a um conto de fadas de feição diferente, eu, para começar, tinha despachado minha heroína diretamente por uma toca de coelho, sem a mínima ideia do que deveria acontecer depois. E assim, para agradar a uma criança que eu amava (não me lembro de nenhum outro motivo), escrevi a mão e ilustrei com meus próprios desenhos toscos - desenhos que se rebelavam contra todas as leis da Anatomia ou da Arte (pois nunca tivera uma aula de desenho) - o livro que acabo de publicar em fac-símile. Ao escrevê-lo, acrescentei muitas ideias novas, que pareciam brotar por si mesmas a partir do tronco original; e muitas mais se acrescentaram quando, anos mais tarde, o reescrevi inteiro para publicação ... Surja, pois, vinda do passado evanescente, “Alice”, a criança dos meus sonhos. Muitos e muitos anos se passaram desde aquela “tarde dourada” que a deu à luz, mas posso recordá-la quase tão claramente como se tivesse sido ontem - o azul sem nuvens acima, o espelho-d’água embaixo, o barco derivando ocioso em seu caminho, o respingar das gotas que caíam sobre os remos, enquanto eles se agitavam tão sonolentemente para frente e para trás, e (único lampejo radiante de vida em toda a cena modorrenta) os três rostos impacientes, famintos de notícias do país das fadas, e que se recusavam a admitir um “não”; vindo daqueles lábios, “Conta-nos uma história, por favor” tinha toda a imutabilidade inflexível do Destino! (Carroll 1887, *apud* Gardner, 2013, p. 255-256)

Inicialmente, a história possuía o nome de *Alice’s Adventures Under Ground* (As Aventuras de Alice no Subterrâneo). Assim que terminou de escrever o livro, Lewis Carroll deu-o para Alice Liddell de presente de Natal em 1864. A história que Carroll escreveu para Alice eventualmente se tornou *As Aventuras de Alice no País das*

Maravilhas. Depois de presentear a verdadeira Alice, Lewis Carroll ainda realizou algumas alterações na história, como a retirada de um capítulo intitulado “O marimbondado de peruca”. Logo depois, ele entrou em contato com John Tenniel para ilustrar o livro. Finalmente, em 9 de novembro de 1865, foi publicada a edição oficial. Na obra, somos apresentados à Alice, uma garota de sete anos que cai em uma toca de coelho. Junto a ela, enfrentamos eventos *nonsense* e aventuras no País das Maravilhas, onde conhecemos curiosos moradores.

É importante salientar que em alguns momentos o *nonsense* não pode ser compreendido fora do contexto histórico do qual emergiu. Segundo Gardner (2013, p.7), em sua introdução à primeira edição comentada de *Alice*, “estamos lidando com uma espécie de *nonsense* complicado, escrito para leitores britânicos de um outro século”. O autor ainda diz que é preciso conhecer um grande número de coisas que não fazem parte do texto se quisermos compreender toda a obra. O fato é que, ainda hoje, *Alice no País das Maravilhas* é lido e apreciado por crianças e adultos. Desconhecer os elementos do passado não irá alterar completamente o entendimento da história. No entanto, é necessário nos aprofundarmos nos aspectos históricos para uma análise mais detalhada da obra.

3.1 A relação entre Alice e o período vitoriano

Desde os primórdios, a literatura tem mantido uma estreita ligação com as relações e práticas sociais. Ela desvela a convivência em sociedade e apresenta diversas perspectivas sobre a realidade. Georg Lukács (2007) discutiu extensivamente a relação entre a literatura e a sociedade em suas obras, como em *A Teoria do Romance*. Ele argumenta que a literatura é um reflexo da estrutura social e histórica, e que os escritores são influenciados pelas condições sociais em que vivem. Lucien Goldmann (1979) desenvolveu teorias que corroboram esse pensamento, como evidenciado em sua obra *Dialética e Cultura*. Segundo Goldmann, a literatura sempre reflete, de certa forma, a sociedade em que foi escrita, pois carrega vestígios da influência social de sua época. Isso significa que há um elemento externo à obra que se manifesta internamente, revelando a sociedade subjacente. No caso específico de *Alice no País das Maravilhas*, esse elemento externo está oculto por meio de elementos fantásticos e lúdicos intrínsecos à narrativa de Carroll.

Quando lemos *Alice no País das Maravilhas*, não é evidente, à primeira vista, qualquer relação entre a obra e a sociedade vitoriana. Temos diante de nós uma

narrativa que apresenta um mundo lúdico, repleto de fantasia, com eventos mágicos e extraordinários. No entanto, ao nos aprofundarmos no contexto histórico e no ambiente em que a história foi publicada, e ao considerarmos as possíveis alusões que a obra permite, podemos supor que o propósito do livro pode ser outro, não se limitando ao entretenimento infantil. Entre os elementos que compõem a narrativa, encontram-se críticas ao regime governamental e à sociedade inglesa do século XIX¹².

O período vitoriano foi caracterizado pelo reinado da Rainha Vitória no Reino Unido, que ocorreu de 1837 a 1901. Foi uma época de grande importância e transformação para a sociedade britânica, abrangendo aspectos políticos, econômicos, culturais e sociais. Durante esse período, o Reino Unido passou por um intenso processo de industrialização e urbanização, emergindo como uma potência industrial e econômica mundial. Essas transformações tiveram um impacto profundo na estrutura social e econômica do país. A sociedade vitoriana era caracterizada por uma estratificação social rígida, com distinções claras entre diferentes classes, como a aristocracia, a burguesia e a classe trabalhadora. Valores conservadores e uma moralidade estrita eram amplamente reconhecidos nessa época. Esse período enfatizava a etiqueta, a moralidade rigorosa e a virtude como princípios fundamentais da sociedade.

Carroll utilizou-se da sátira e do *nonsense* para realizar críticas à sociedade em que vivia. Segundo Jane Ogborn e Peter Buckroyd (2001), a sátira é uma forma de expressão artística que emprega o humor, a ironia e a crítica como meios de expor e questionar inadequações presentes na sociedade, na política, na cultura e em outros aspectos da vida humana. Por meio de comentários mordazes, busca-se por ela abordar os problemas e falhas sociais, com o intuito de promover a reflexão e fomentar mudanças. Ogborn e Buckroyd, em seu livro *Satire*, discutem a importância de entender a sátira nos diversos contextos em que foi escrita, como as circunstâncias sociais e políticas do referido momento, pois ela tem um propósito moral. Em relação ao contexto e ao assunto do texto satírico, os autores mostram que a intenção do escritor da sátira é mostrar a vulnerabilidade de algo que esteja acontecendo na sociedade.

¹² O título "Wonderland", que não tem uma tradução direta para o português, já revela uma fala recorrente de Alice: "I wonder..." Ela se questiona repetidamente na história como o mundo "poderia ser se...", uma postura que permanece subversiva até os dias de hoje.

A obra *Alice no País das Maravilhas* pode ser vista como uma crítica à sociedade vitoriana do tempo de Carroll, denunciando os aspectos rígidos e moralistas da época. Durante o período vitoriano, que foi marcado pela influência de pensamentos puritanos, pela postura austera e ética da rainha e pela forte repressão social, a obra destaca, por meio da personagem Alice, a crítica ao papel desempenhado pela sociedade inglesa. A respeito do rigor presente na época, encontramos um exemplo claro no capítulo oito da obra, intitulado “O campo de croqué da Rainha”.

"Poderiam me dizer", perguntou Alice, um pouco tímida, "por que estão pintando essas rosas?"

O Cinco e o Sete nada responderam, mas olharam para o Dois. Este começou falando baixo: "Ora, o fato, Senhorita, é que aqui deveria ter sido plantado uma roseira de rosas vermelhas, e plantamos uma de rosas brancas por engano; se a Rainha descobrir, todos nós teremos nossas cabeças cortadas"¹³ (Carroll, 2013, p. 63).

No capítulo em questão, Alice chega até o campo de croqué da Rainha e logo percebe que os funcionários do palácio estão pintando algumas flores. A menina indaga o porquê da ação e a resposta traduz o medo que aqueles súditos tinham de sua soberana. Apesar de nenhuma cabeça ser realmente decapitada durante a história, é perceptível a forma com que a figura da Rainha era vista. Essa personagem é sempre relacionada à hostilidade e retratava a rigidez com que eram tratadas as questões sociais na era vitoriana. A sociedade era completamente submissa à influência da rainha, sem questionar ou refletir sobre a realidade da época. Ao contrário, vivia dominada e controlada, em contraste com a postura adotada por Alice ao longo da narrativa.

O livro *Alice no País das Maravilhas* ainda apresenta denúncias aos aspectos rígidos e moralistas da época. Exemplo disso se dá no capítulo nove, “A história da Tartaruga Falsa”, onde Alice encontra a Duquesa:

A essa altura, esquecera por completo a Duquesa, e teve um ligeiro sobressalto ao ouvir-lhe a voz junto ao ouvido. "Você está pensando em alguma coisa, minha cara, e isso a faz esquecer de falar. Neste instante não posso lhe dizer qual é a moral disso, mas vou me lembrar daqui a pouquinho."

¹³ No original: 'Would you tell me,' said Alice, a little timidly, 'why you are painting those roses?' Five and Seven said nothing, but looked at Two. Two began in a low voice, 'Why, the fact is, you see, miss, this here ought to have been a *red* rose tree, and we put a white one in by mistake; and if the Queen was to find it out, we should all have our heads cut off, you know' (Carroll, 2018, p. 98).

"Talvez não tenha nenhuma", Alice atreveu-se a observar¹⁴ (Carroll, 2013, p. 71).

No trecho citado percebemos uma crítica ao moralismo do período vitoriano. Não estamos nos referindo apenas a cumprir com a ética proposta pela sociedade da época, mas sim, ao fato de que de todas as ações, falas ou pensamentos, deveriam vir acompanhados de um ensinamento. A peça *The Importance of Being Earnest*, de Oscar Wilde, publicada em 1894, durante o reinado da Rainha Vitória, revela claramente a postura da época por parte dos personagens. O autor habilmente retrata e satiriza a moralidade convencional da sociedade vitoriana inglesa. Desafiar ou transgredir essas virtudes poderia resultar em processos criminais e, com frequência, em prisões, como foi o caso de Wilde. Ele foi detido por manter um estilo de vida pessoal considerado imoral pelos valores vitorianos.

A sátira de Carroll em *Alice no País das Maravilhas* também evidencia a questão da educação, revelando como as crianças eram tratadas e educadas durante o período vitoriano. O autor emprega técnicas linguísticas e símbolos para ironizar e satirizar os acontecimentos da sociedade da época, incluindo os aspectos do ensino. Linda Shires (1988), pesquisadora das obras de Lewis Carroll, comenta que, no País das Maravilhas, as palavras e conceitos aprendidos por Alice na escola se tornam estranhos e desconhecidos para ela. Isso representa uma crítica ao sistema educacional vitoriano, no qual ou tudo fazia sentido na escola, ou ela simplesmente não questionava o suficiente. No segundo capítulo, por exemplo, "A lagoa de Lágrima", Alice tenta recordar alguns conceitos aprendidos na escola, porém não consegue, indicando que ela provavelmente apenas os decorou, mas não verdadeiramente aprendeu. Também no trecho em que Alice recita para a Lagarta Azul um poema de uma maneira diferente da original, vê-se a crítica à educação tradicional vigente no período vitoriano, que pressupunha que os estudantes soubessem de cor os poemas ensinados na escola, sem necessariamente compreender seu significado.

¹⁴ No original: She had quite forgotten the Duchess by this time, and was a little startled when she heard her voice close to her ear. 'You're thinking about something, my dear, and that makes you forget to talk. I can't tell you just now what the moral of that is, but I shall remember it in a bit.' 'Perhaps it hasn't one,' Alice ventured to remark. 'Tut, tut, child!' said the Duchess. 'Everything's got a moral, if only you can find it' (Carroll, 2018, p. 110-111).

[...] não, está tudo errado, eu sei! Devo ter sido trocada pela Mabel! Vou tentar recitar 'Como pode...' e de mãos cruzadas no colo, como se estivesse dando lição, começou a recitar, mas sua voz soava rouca e estranha e as palavras não vieram como costumavam:

Como pode o crocodilo

Fazer sua cauda luzir,

Borrifando a água do Nilo

Que dourada vem cair?¹⁵ (Carroll, 2013, p.18-19)

3.2 O nonsense desafiando as regras

Como já afirmamos anteriormente, o *nonsense* desafia as regras lógicas e coerentes. Ao criar situações que parecem ilógicas e mesclar elementos incongruentes, o *nonsense* obriga os leitores a abandonarem suas expectativas convencionais e abraçarem a ambiguidade. Ao negligenciar as regras estabelecidas, ele abre espaço para a experimentação e inovação, incentivando novas perspectivas e formas de pensar sobre o mundo. No primeiro capítulo de *Alice no País das Maravilhas*, “Pela toca do coelho”, por exemplo, a personagem de Alice já aponta para o leitor um modo crítico de pensar que coloca em mira a necessidade das figuras e dos diálogos em um livro. A menina deseja para um livro um contexto mais imaginativo, mais sonhador, contrariamente àquele que a irmã mais velha lê.

Alice estava começando a ficar muito cansada de estar sentada ao lado da irmã na ribanceira, e de não ter nada que fazer; espiara uma ou duas vezes o livro que estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogos, “e de que serve um livro”, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?”¹⁶ (Carroll, 2013, p. 9)

No trecho citado, Lewis Carroll introduz a personagem principal da história, Alice, que está com sua irmã na ribanceira, sentindo-se enfadada, mesmo com um

¹⁵ No original: [...] I'll try if I know all the things I used to know. Let me see: four times five is twelve, and four times six is thirteen, and four times seven is - oh dear! I shall never get to twenty at that rate! However, the Multiplication Table doesn't signify: let's try Geography. London is the capital of Paris, and Paris is the capital of Rome, and Rome - no, that's all wrong, I'm certain! I must have been changed for Mabel! I'll try and say "How doth the little - " and she crossed her hands on her lap as if she were saying lessons, and began to repeat it, but her voice sounded hoarse and strange, and the words did not come the same as they used to do -

How doth the little crocodile

Improve his shining tail,

And pour the waters of the Nile

On every golden scale! (Carroll, 2018, p. 26-27)

¹⁶ No original: Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do; once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, 'and what is the use of a book', thought Alice, 'without pictures or conversation?' (Carroll, 2018, p. 13).

livro nas mãos, que observa e questiona sua utilidade já que não tem figuras nem diálogos, de onde já se pode entrever uma crítica do autor aos livros que dirigidos às crianças ocupam-se em apenas ensinar (de onde há falta de diálogos e imagens). Como poderemos perceber no decorrer da leitura da obra, Alice não vive no País das Maravilhas, mas no mundo de todo dia. O País das Maravilhas será o universo paralelo para o qual ela, em sonho, viajará. O desejo se realiza, portanto, diríamos, na sequência da cena transcrita. E só saberemos que tudo era um sonho ao final do livro, pois tudo parece acontecer sem cortes, ou seja, o mundo do *nonsense* começa a habitar aquele do início da história, construindo uma ambiguidade com ele, negligenciando suas regras e colocando-as em confronto com o novo espaço descoberto. Esse local maravilhoso que se abre a Alice e ao leitor se insere num mundo fantástico.

Ainda que não estejamos falando sobre literatura fantástica, é interessante comparar alguns pontos. Para o fantástico se manifestar, o autor precisa criar um universo realista, que o leitor identifique como sua realidade. O leitor precisa se ver diante de acontecimentos que facilmente poderiam ocorrer em seu cotidiano, para que, então, quando o insólito aconteça, haja o impacto necessário. Tzvetan Todorov (2010) diz que o texto deve levar o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo vivo, onde é possível duvidar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos descritos. Essa incerteza pode ser compartilhada por uma personagem, de forma que o papel do leitor seja assumido por ela e a hesitação se torne um dos temas da obra. Segundo o autor, “a hesitação é, pois, a primeira condição do fantástico” (Todorov, 2010, p. 37).

Como percebemos na leitura do Capítulo anterior, é perceptível que a literatura *nonsense* não é simples de ser definida. Ao pesquisarmos sobre o assunto, algumas vezes nos deparamos com dois subgêneros: o estranho e o maravilhoso. O *nonsense* encontra-se na linha tênue entre esses dois conceitos e, no decorrer deste Capítulo, perceberemos como *Alice no País das Maravilhas* acaba se enquadrando nessas categorias.

Para Todorov, no “estranho” encontra-se a explicação do sobrenatural. Na obra em questão encontramos diversos eventos e personagens fora do comum. Apesar de todo o ocorrido, temos uma explicação ao final, que esclarece todos os absurdos da história. No capítulo doze, por exemplo, descobrimos que tudo não havia passado de sonho: “Ah, tive um sonho tão curioso!” disse Alice, e contou à irmã, tanto quanto

podia se lembrar delas, todas aquelas estranhas aventuras que tivera [...] (Carroll, 2013, p. 101)¹⁷. Quando se trata do “maravilhoso” encontramos a aceitação do sobrenatural. Nesse ponto podemos destacar a obra como um todo. Como poderá ser observado a seguir, durante os acontecimentos *nonsense* do livro, Alice age com naturalidade e aceita a construção do País das Maravilhas como sendo algo comum.

Sabemos que Alice aceita os eventos *nonsense* da obra, mas para nós, como leitores, é interessante analisar a forma como são inseridos os elementos absurdos na narrativa. Primeiro somos apresentados a uma situação cotidiana, fácil de ser imaginada (uma irmã mais velha lendo para a mais nova, que por sua vez não está interessada visto que o livro não possui figuras nem diálogos). Logo em seguida, entra em cena o primeiro evento insólito, gerando uma quebra de expectativa, já que não esperávamos por isso:

[...] quando de repente um Coelho Branco de olhos cor-de-rosa passou correndo por ela. [...] Não havia nada de tão extraordinário nisso, nem Alice achou assim tão esquisito ouvir o Coelho dizer consigo mesmo: “Ai, ai! Ai, ai! Vou chegar atrasado demais!”(quando pensou sobre isso mais tarde, ocorreu-lhe que deveria ter ficado espantada, mas na hora tudo pareceu muito natural); mas quando viu o Coelho tirar um relógio do bolso do colete e olhar as horas, e depois sair em disparada, Alice se levantou num pulo, porque constatou subitamente que nunca tinha visto antes um coelho com bolso de colete, nem com relógio para tirar de lá, e, ardendo de curiosidade, correu pela campina atrás dele, ainda a tempo de vê-lo se meter a toda pressa numa grande toca de coelho debaixo da cerca¹⁸ (Carroll, 2013, p. 9).

A partir do momento em que Alice vê o Coelho com o relógio e não o estranha e, na sequência, sai correndo atrás dele, o *nonsense* se instala. Apesar de não haver jogos com a linguagem ou com a estrutura textual, percebemos o *nonsense* em eventos como esse, que fogem da nossa percepção de realidade e que, paradoxalmente, são percebidos como não estranhos no universo da história. No mundo real não existem coelhos vestidos, tirando relógios de seus coletes e dizendo

¹⁷ No original: ‘Oh, I’ve had such a curious dream!’ said Alice, and she told her sister, as well as she could remember them, all these strange Adventures of hers [...] (Carroll, 2018, p. 155).

¹⁸ No original: [...] when suddenly a White Rabbit with pink eyes ran close by her. [...] There was nothing so very remarkable in that, nor did Alice think it so very much out of the way to hear the Rabbit say to self: ‘Oh dear! Oh 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, and looked at it, and the hurried on, Alice started to her feet, for it flashed 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 burning with curiosity, she ran across the field after it, and fortunately was just in time to see it pop down a large rabbit-hole under the hedge. In another moment down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again (Carroll, 2018, p. 14).

que estão atrasados. Mas o interessante é que Alice não se surpreende com isso. Apesar de constatar que nunca antes tivera visto tal coisa, ainda assim ela age com naturalidade e decide seguir o animal. Logo em seguida encontramos outro evento fora do comum. Ao ir atrás do coelho e vê-lo entrar em um buraco, a menina decide fazer o mesmo, sem pensar nos riscos e perigos que sua atitude poderia gerar.

Ou o poço era muito fundo, ou ela caía muito devagar, porque enquanto caía teve tempo de sobra para olhar à sua volta e imaginar o que iria acontecer em seguida. Primeiro, tentou olhar para baixo e ter uma ideia do que a esperava, mas estava escuro demais para se ver alguma coisa; depois olhou para as paredes do poço, e reparou que estavam forradas de guarda-louças e estantes de livros; aqui e ali, viu mapas e figuras pendurados em pregos. Ao passar, tirou um pote de uma das prateleiras; o rótulo dizia “GELEIA DE LARANJA”, mas para seu grande desapontamento estava vazio: como não queria soltar o pote por medo de matar alguém, deu um jeito de metê-lo num dos guarda-louças por que passou na queda.

“Bem!” pensou Alice, “depois de uma queda desta, não vou me importar nada de levar um trambolhão na escada! Como vão me achar corajosa lá em casa! Ora, eu não diria nadinha, mesmo que caísse do topo da escada!” (O que muito provavelmente era verdade.)

“Quantos quilômetros será que já caí até agora?” disse em voz alta¹⁹ (Carroll, 2013, p. 9-10).

A cena da queda no buraco apresenta algo inusitado: a queda em si (como uma menina caberia na toca de um coelho, dada a diferença de tamanho dos dois?) e o fato de que, ao longo do caminho, ela, sem gritar ou se assustar, observa à sua volta (guarda-louças e estantes de livros) e aceita a situação. Carroll construiu a cena de tal forma que, ainda que causasse um estranhamento, a lógica não estaria perdida. O autor tinha conhecimento, é claro, de que num estado normal de queda livre Alice não podia nem soltar o pote (ele permaneceria suspenso diante dela) nem recolocá-lo numa prateleira (sua velocidade seria rápida demais). A cena mostra que ela pega o pote de geleia em uma prateleira, mas como ela estava caindo, ao devolver o pote, a prateleira já havia ficado para trás, restando à menina devolver o objeto a um guarda-

¹⁹ Either the well was very deep, or she fell very slowly, for she had plenty of time as she went down to look about her, and to wonder what was going to happen next. First, she tried to look down and make out what she was coming to, but it was too dark to see anything; then she looked at the sides of the well, and noticed that they were filled with cupboards and bookshelves; here and there she saw maps and pictures hung upon pegs. She took down a jar from one of the shelves as she passed: it was labelled ‘ORANGE MARMALADE’, but to her great disappointment it was empty; she did not like to drop the jar for fear of killing somebody, so managed to put it into one of the cupboards as she fell past it.

‘Well!’ thought Alice to herself. ‘After such a fall as this, I shall think nothing of tumbling down stairs! How brave they’ll all think me at home! When, I wouldn’t say anything about it, even if I fell off the top of the house!’ (Which was very likely true.)

Down, down, down. Would the fall *never* come to an end? ‘I wonder how many miles I’ve fallen by this time?’ she said aloud (Carroll, 2018, p. 14-15).

louças que passava por ela. Dessa forma, um evento que parece completamente absurdo, não o é de um todo. Nesse mesmo capítulo também encontramos uma reflexão lógica da parte da personagem: Alice diz que não reclamaria, mesmo que caísse do topo da escada, o que muito provavelmente era verdade já que ela não sobreviveria para isso. Gardner afirma que “[...] esta é uma piada sobre morte nos livros de Alice” (Gardner, 2013, p. 259).

Após a queda pela toca do coelho terminar, a menina continua ilesa. Esse seria mais um exemplo do *nonsense* instaurado na narrativa. O livro nos conta que Alice cai por muito tempo, provavelmente por quilômetros, mas ainda assim não se machuca. “Alice não ficou nenhum pouco machucada, e num piscar de olhos estava de pé” (Carroll, 2013, p. 11) ²⁰. Apesar do ocorrido, a protagonista age com naturalidade. Essa descrição da garota será muito comum e estará presente em toda a obra. Mesmo com todos os eventos insólitos que a menina presencia, ela continua seu caminho para desbravar o País das Maravilhas.

Após a queda, Alice se encontra em uma grande sala, onde há uma mesinha com uma minúscula chave de ouro e várias portas espalhadas pelo salão. Seria sensato a menina se desesperar e procurar uma saída para tentar retornar à sua irmã. No entanto, após se deparar com um lindo jardim atrás de uma das portas, ela decide imediatamente que precisa conhecê-lo, o que pode sugerir que a protagonista é atraída cada vez mais para esse universo de maravilhas, pois, provavelmente, tudo vai ao encontro de suas expectativas (novamente: de que vale um livro “sem figuras nem diálogos?”): “Pois, vejam bem, havia acontecido tanta coisa esquisita ultimamente que Alice tinha começado a pensar que raríssimas coisas eram realmente impossíveis” (Carroll, 2013, p. 12) ²¹.

Infelizmente, a porta pela qual Alice havia visto o jardim era extremamente pequena, mas sua vontade de conhecer aquele local era tamanha que tentou encontrar uma solução. Vejamos uma cena em que a menina se depara com uma bebida que pode fazê-la diminuir de tamanho e um bolo que pode fazê-la crescer.

Como ficar esperando junto da portinha parecia não adiantar muito, voltou até a mesa com uma ponta de esperança de conseguir achar outra chave sobre ela, ou pelo menos um manual com regras para encolher pessoas como

²⁰ No original: Alice was not a bit hurt, and she jumped up on to her feet in a moment (Carroll, 2018, p. 17).

²¹ No original: For, you see, so many out-of-the-way things had happened lately, that Alice had begun to think that very few things indeed were really impossible (Carroll, 2018, p. 19).

telescópios; dessa vez achou lá uma garrafinha (“que com certeza não estava aqui antes”, pensou Alice), em cujo gargalo estava enrolado um rótulo de papel com as palavras “BEBA-ME” graciosamente impressas em letras graúdas.

Era muito fácil dizer “BEBA-ME”, mas a ajuizada pequena Alice não iria fazer isso assim às pressas. “Não, primeiro vou olhar”, disse, “e ver se está escrito ‘veneno’ ou não”; pois lera muitas historinhas divertidas sobre crianças que tinham ficado queimadas e sido comidas por animais selvagens e outras coisas desagradáveis, tudo porque não se lembravam das regrinhas simples que seus amigos haviam lhe ensinado²² (Carroll, 2013, p. 12-13).

É interessante esse trecho do livro para compreendermos como a mente de Alice funcionava. Ao mesmo tempo em que ela acreditava que tudo era possível, ainda possuía algumas inseguranças ao lado de um comportamento precavido (que muito provavelmente eram fruto de sua vida na realidade). Ela nutria esperanças de encontrar um manual que a ensinasse como encolher, mas acaba deparando-se apenas com uma garrafa com líquido dentro e um rótulo indicativo (“BEBA-ME”), diante do qual Alice hesita. Tanto o manual para encolher, quanto a bebida que a faria diminuir de tamanho eram objetos insólitos, mas Alice acreditava serem naturais diante da situação que vivenciava. Apesar da tentação de beber imediatamente, Alice decide ser cautelosa e verificar se a garrafa continha veneno. Ela relembra histórias em que personagens haviam sofrido consequências graves por não seguir as regras e conselhos dados a eles. No entanto, como não há nenhuma indicação de veneno na garrafa, Alice decide arriscar e beber o líquido. Esse trecho ilustra a curiosidade e a coragem de Alice, bem como a sua disposição em experimentar o novo mesmo em situações desconhecidas. Também destaca a importância de tomar precauções e fazer avaliações antes de tomar decisões impulsivas. A garota carrega a ordem de um mundo de experiências que a leva a tomar certas atitudes antes de agir impulsivamente. Essa ordem internalizada, o pensamento lógico que a faz raciocinar antes, é importante para o contraste com as situações insólitas que vive e com a sua resposta a essas situações.

²² No original: There seemed to be no use in waiting by the little door, so she went back to the table, half hoping she might find another key on it, or at any rate a book of rules for shutting people up like telescopes: this time she found a little bottle on it (“which certainly was not here before”, said Alice) and round its neck a paper label, with the words “DRINK ME” beautifully printed on it in large letters. It was all very well to say “DRINK ME”, but the wise little Alice was not going to do that in a hurry. “No, I’ll look first”, she said, “and see whether it’s marked “poison” or not”; for she had read several nice little histories about children who had got burnt, and eaten up by wild beasts, and many other unpleasant things, all because they would not remember the simple rules their friends had taught them. However, this bottle was *not* marked “poison”, so Alice ventured to taste it, and finding it very nice (it had, in fact, a sort of mixed flavour of cherry-tart, custard, pineapple, roast turkey, toffee, and hot buttered toast), she very soon finished it off (Carroll, 2018, p. 19-20).

Depois de terminar a bebida, Alice começa, de fato, a encolher. Quando já está muito pequena ela entende que conseguiria chegar até o encantador jardim. No entanto, ela percebe que ao diminuir de tamanho havia se esquecido da chave, que ficara na mesa. Nesse momento ela encontra o famoso bolo que a faria crescer.

Pouco depois deu com os olhos numa caixinha de vidro debaixo da mesa: abriu-a, e encontrou dentro um bolo muito pequeno, com as palavras “COMA-ME” lindamente escritas com passas sobre esse. “Bem, vou comê-lo”, disse Alice; “se me fizer crescer, posso alcançar a chave; se me fizer diminuir, posso me esgueirar por baixo da porta; assim, de uma maneira ou de outra vou conseguir chegar ao jardim; para mim tanto faz!”²³ (Carroll, 2013, p. 14)

Após dar uma mordida no bolo, Alice coloca a mão sobre a cabeça para verificar se está crescendo ou diminuindo, porém, para sua surpresa, percebe que permanece do mesmo tamanho. Alice está habituada a acontecimentos estranhos ao seu redor, então a ausência de mudanças lhe parece algo comum e enfadonho em comparação. “Alice tinha se acostumado tanto a esperar só coisas esquisitas acontecerem que lhe parecia muito sem graça e maçante que a vida seguisse da maneira habitual” (Carroll, 2013, p. 15). Assim como o *nonsense* desafia a lógica, Alice desafia as convenções normais, decidindo comer o bolo inteiro.

Esse trecho da obra de Carroll demonstra como a relação de Alice com o País das Maravilhas começava a ser construída e evidencia a forma resiliente com que a menina lidava com os eventos insólitos do lugar. Em muitos momentos, Alice depara-se com objetos mágicos e situações estranhas e, na maioria dos casos, ela não obtém uma boa experiência. No entanto, mesmo com os contratemplos, a personagem demonstra sua disposição aventureira e sua curiosidade pelo desconhecido. Alice lida com as situações extraordinárias com coragem e mesmo conhecendo as normas, assume uma posição contrária a elas e cede a uma lógica outra, a do universo maravilhoso em que se encontra.

Depois de ingerido o bolo e aumentar de tamanho, a menina se desespera quando percebe o quanto havia crescido. Sem saber o que fazer, Alice começa a chorar e, visto que já estava com quase três metros de altura, cria acidentalmente uma lagoa com suas lágrimas: “Mesmo assim continuou derramando galões de

²³ No original: Soon her eye fell on a little glass no that was lying under the table: she opened it, and found in it a very small came, on which the words “EAT ME” were beautifully marked in currants. “Well, I’ll eat it”, Said Alice, “and if it makes me larger, I can creep under the door; so, either way I’ll get into the garden, and I don’t care which happens!” (Carroll, 2018, p. 21).

lágrimas, até que à sua volta se formou uma grande lagoa, com cerca de meio palmo de profundidade e se estendendo até a metade do salão” (Carroll, 2013, p. 17)²⁴. De fato, o choro de Alice resultou em uma inundação do salão, o que significa que o narrador não se utilizou de uma figura de linguagem, como poderia sugerir. O *nonsense* está representado justamente pelo sentido objetivado pelas palavras: era de fato uma lagoa de lágrimas. O universo figurativo da linguagem passa a ser concreto no universo do maravilhoso da história. É completamente sem sentido imaginar uma lagoa se formando das lágrimas de alguém e isso certamente seria impossível. Mas o narrador subverte a expressão e brinca com a lógica. Visto que Alice estava com o dobro de seu tamanho habitual, não seria assim tão estranho que suas lágrimas fossem proporcionais ao seu tamanho.

A partir do evento das lágrimas e da lagoa que se formara, Alice vai conhecer os personagens que farão parte de suas aventuras pelo País das Maravilhas, muitos deles dando significado aos seus caminhos e descaminhos por uma terra desconhecida. Ali na lagoa, ela começa a perceber a presença de alguns animais como um Camundongo, um Pato e um Dodô²⁵. Nadando até a margem para sair da água, os mais diversos animais a seguem.

No *nonsense* não lidamos apenas com jogos de palavras e a inversão da lógica, temos também a presença do insólito, que é encontrado na obra. Conforme a leitura da história avança, somos apresentados a todo tipo de circunstância estranha, diálogos que não fazem sentido e personagens excêntricos. No capítulo 3 de *Alice no País das Maravilhas*, “Uma corrida em comitê e uma história comprida”, temos o primeiro encontro de Alice com seres do País das Maravilhas já depois de cair no buraco. Também é a primeira vez que aparecem animais falantes depois do Coelho. No entanto, nem Alice, nem os animais, questionam a presença um do outro. Alice não acha estranho ter animais nadando em suas lágrimas e os animais não questionam a presença de um ser humano ali.

A primeira questão, claro, era como se enxugar: confabularam sobre isso e, após alguns minutos, pareceu muito natural a Alice ver-se conversando

²⁴ No original: But she went on all the sane, shedding gallons of tears, until there was a large pool all round her, about four inches deep and reaching half down the hall (Carroll, 2018, p. 24).

²⁵ O Dodô é o nome de uma ave incapaz de voar, que foi extinta em 1681. Segundo Gardner, “[...]o Dodô de Carroll pretendia ser uma caricatura dele mesmo – diz-se que sua gagueira o fazia pronunciar seu nome ‘Dodo-Dodgson’” (Gardner, 2013, p. 266).

intimamente com eles, como se os tivesse conhecido a vida toda²⁶ (Carroll, 2013, p. 23).

Sem saber ao certo o que fazer para se secarem, uma discussão é iniciada onde cada animal tem uma ideia para resolver a situação. O Dodô, tomando a iniciativa, começa a explicar seu esquema. Os trechos abaixo são muito cômicos, a meu ver, e traduzem bem o *nonsense* da história:

Primeiro traçou uma pista de corrida, uma espécie de círculo ("a forma exata não tem importância", ele disse) e depois todo o grupo foi espalhado pela pista, aqui e ali. Não houve "Um, dois, três e já": começaram a correr quando bem entenderam e pararam também quando bem entenderam, de modo que não foi fácil saber quando a corrida havia terminado. Contudo, quando estavam correndo já havia uma meia hora, e completamente secos de novo, o Dodô de repente anunciou: "A corrida terminou!" e todos se juntaram em torno dele, perguntando esbaforidos: "Mas quem ganhou?"

O Dodô não pôde responder a essa pergunta sem antes pensar muito, e ficou sentado um longo tempo com um dedo espetado na testa (a posição em que você geralmente vê Shakespeare, nas imagens dele), enquanto o resto esperava em silêncio. Finalmente o Dodô declarou: "Todo mundo ganhou, e todos devem ganhar prêmios."

"Mas quem vai dar os prêmios?" um verdadeiro coro de vozes perguntou.

"Ora, ela, é claro", disse o Dodô, apontando o dedo para Alice; e o grupo todo se amontoou em torno dela, numa gritaria confusa: "Prêmios! Prêmios!"

Alice não tinha a menor ideia do que fazer e, no seu desespero, enfiou a mão no bolso, tirou uma caixinha de doces (felizmente não entrara água salgada nela) e distribuiu-os como prêmios. Havia exatamente um para cada um.

"Mas ela também deve ganhar um prêmio!" exclamou o Camundongo.

"Claro", respondeu o Dodô, muito gravemente. "Que mais você tem no bolso?" continuou, voltando-se para Alice.

"Só um dedal", disse Alice, tristonha.

"Pois dê cá esse dedal", disse o Dodô.

Dodô a presenteava solenemente com o dedal, dizendo: "Humildemente lhe pedimos que aceite este elegante dedal"; e, quando encerrou esse breve discurso, todos aplaudiram²⁷ (Carroll, 2013, p. 25-26).

²⁶ No original: The first question of course was, how to get dry again: they had a consultation about this, and after a few minutes it seemed quite natural to Alice to find herself talking familiarly with them, as if she had known them all her life (Carroll, 2018, p. 33).

²⁷ No original: First it marked out a racecourse, in a sort of circle (the exact shape doesn't matter,' it said), and then all the party were placed along the course, here and there. There was no One, two, three, and away, but they began running when they liked, and left off when they liked, so that it was not easy to know when the race was over. However, when they had been running half an hour or so, and were quite dry again, the Dodo suddenly called out, 'The race is over!' and they all crowded round it, panting, and asking, 'But who has won?'

This question the Dodo could not answer without a great deal of thought, and it sat for a long time with one finger pressed upon its forehead (the position in which you usually see Shakespeare, in the pictures of him), while the rest waited in silence. At last the Dodo said, 'Everybody has won, and all must have prizes.'

'But who is to give the prizes?' quite a chorus of voices asked.

Why, she, of course,' said the Dodo, pointing to Alice with one finger; and the whole party at once crowded round her, calling out in a confused way, "Prizes! Prizes!"

Alice had no idea what to do, and in despair she put her hand in her pocket, and pulled out a box of

O que chama a atenção na cena dos animais após o banho na lagoa é o raciocínio sobre como podem se secar. Mais do que agrupar a todos numa forma exata, o importante era que para se secarem deveriam se mexer. O narrador chama a atenção para o que se teria como “regra do jogo” (“Um, dois, três e já”) e que não é seguida, descrevendo para o leitor o modo que chamaríamos de “caótico”, mas perfeitamente natural para o contexto, todos gozando de liberdade, correndo do seu jeito, como podiam, para o lado que quisessem e parando, finalmente, ao sinal do Dodô, responsável pela ideia inicial. O humor dessa situação está justamente no estranhamento causado: como uma brincadeira pode seguir sem regras? Mas o *nonsense* da cena promove justamente uma reflexão: a liberdade individual parece encontrar um espaço importante e o resultado é atingido: todos se secaram.

O grupo de animais corre sem uma estratégia clara, sem comunicação efetiva e sem regras. Essa falta de estrutura contrasta com as brincadeiras do mundo real, onde as regras são estabelecidas e seguidas. É senso comum e uma crença cultural que ao se jogar esconde-esconde, por exemplo, um dos integrantes fecha os olhos e conta até um determinado número estabelecido pelo grupo, enquanto os outros indivíduos que participam da brincadeira precisam se esconder. Crianças pequenas conseguem compreender a brincadeira e realizá-la sem muitos desafios. Mas nesse capítulo da história de Alice, percebemos como as regras que regem o mundo real, que manipula brincadeiras e controla as pessoas, não servem aqui. Não houve o estabelecimento de um ponto de partida e um ponto de chegada, como uma corrida normal teria. Não foram estabelecidas nem o tempo da corrida tampouco as regras para determinar um vencedor.

O capítulo analisado exemplifica a atmosfera absurda e desorientadora do País das Maravilhas. Os personagens seguem regras e lógicas próprias, que muitas vezes são ilógicas e contraditórias para nós, que percebemos o mundo sob outra ótica. A

comfits (luckily the salt water had not got into it), and handed them round as prizes. There was exactly one a-piece all round.

'But she must have a prize herself, you know,' said the Mouse.

'Of course,' the Dodo replied very gravely. 'What else have you got in your pocket?' he went on, turning to Alice.

'Only a thimble,' said Alice sadly.

'Hand it over here,' said the Dodo.

Then they all crowded round her once more, while the Dodo solemnly presented the thimble, saying, 'We beg your acceptance of this elegant thimble;' and, when it had finished this short speech, they all cheered (Carroll, 2018, p. 36-38).

corrida, sem uma contagem precisa e sem um vencedor claro, reflete o *nonsense* de que esse mundo fantasioso do País das Maravilhas é formado. A distribuição de prêmios de forma aleatória, usando confeitos e um dedal, enfatiza ainda mais a natureza imprevisível e irracional dos eventos. Além disso, o capítulo destaca a posição de Alice como uma personagem central, sendo apontada para assumir responsabilidades e tomar decisões, mesmo que ela mesma esteja confusa e despreparada. Isso pode ser interpretado como uma representação da jornada de amadurecimento e autodescoberta de Alice ao longo do livro. O capítulo da obra é uma ótima exemplificação do *nonsense*, pois nele encontramos a imaginação criativa e o absurdo que caracterizam a história de Lewis Carroll, convidando os leitores a mergulharem em um mundo onde há a possibilidade de criar regras.

Em muitos momentos, comentamos a respeito do fato de Alice não parecer inquieta frente aos acontecimentos da narrativa. É como se os animais falantes e os outros elementos presentes na história não causassem estranhamento na menina. No entanto, quando elementos que ela conhecia em sua vida real ganham um novo significado no País das Maravilhas, Alice fica reflexiva. “Alice achou aquilo tudo muito absurdo, mas todos pareciam tão sérios que não ousou rir; como não lhe ocorreu nada para dizer, simplesmente fez uma reverência e pegou o dedal, com o ar mais solene que arranjou” (Carroll, 2013, p. 26)²⁸. Realmente, era um grande absurdo para ela ser presenteada com seu próprio objeto, mas para as criaturas do País das Maravilhas aquilo aconteceu de forma completamente natural.

Como comentado anteriormente, Alice se depara com vários personagens ao longo da narrativa que a auxiliam em sua trajetória pelo País das Maravilhas. Um desses personagens é o famoso Gato de Cheshire, que aparece pela primeira vez no capítulo seis, intitulado “Porco e Pimenta”:

"Por favor, poderia me dizer", perguntou Alice um pouco tímida, pois não sabia se era de bom tom falar em primeiro lugar, "por que seu gato tanto sorri?"

"É um gato de Cheshire", disse a Duquesa, "é por isso. Porco!"

Disse a última palavra com tão súbita violência que Alice deu um pulo; mas num instante viu que era dirigida ao bebê, não a si. Diante disso, tomou coragem e continuou:

"Não sabia que os gatos de Cheshire sempre sorriem; na verdade, não sabia que gatos podiam sorrir."

"Todos podem", disse a Duquesa, "e a maioria o faz."

²⁸ No original: Alice thought the whole thing very absurd, but they all looked so grave that she did not dare to laugh; and, as she could not think of anything to say, she simply bowed, and took the thimble, looking as solemn as she could (Carroll, 2018, p. 38).

"Não conheço nenhum que sorria", declarou Alice, com muita polidez, sentindo-se muito contente por ter entabulado uma conversa. "Você não sabe grande coisa", observou a Duquesa; "e isto é um fato"²⁹ (Carroll, 2013, p. 47-48).

No trecho mencionado, somos apresentados à peculiaridade e à natureza incomum do País das Maravilhas. O Gato de Cheshire desperta a curiosidade de Alice por seu eterno sorriso, tornando-o um ser misterioso. A resposta abrupta e agressiva da Duquesa reflete a imprevisibilidade e a instabilidade das interações nesse mundo fantástico. Ao afirmar que Alice sabe pouco, a Duquesa reforça a sensação de que as regras convencionais de comportamento e conhecimento não se aplicam no País das Maravilhas. O capítulo, do qual o trecho foi retirado, ilustra o contraste entre a perspectiva racional de Alice e o mundo caótico e "ilógico" que ela está explorando. Além disso, podemos perceber a importância da comunicação e da busca por conhecimento, mesmo quando as respostas são obscuras ou desagradáveis. É uma demonstração da disposição de Alice em enfrentar o desconhecido e sua busca pela compreensão em um mundo onde as regras normais não se aplicam.

Logo depois encontramos um diálogo entre Alice e o Gato de Cheshire:

"Mas não quero me meter com gente louca", Alice observou.
 "Oh! É inevitável", disse o Gato; "somos todos loucos aqui. Eu sou louco. Você é louca."
 "Como sabe que sou louca?" perguntou Alice.
 "Só pode ser", respondeu o Gato, "ou não teria vindo parar aqui." Alice não achava que isso provasse coisa alguma; apesar disso, continuou:
 "E como sabe que você é louco?"
 "Para começar", disse o Gato, "um cachorro não é louco. Admite isso?"
 "Suponho que sim", disse Alice.
 "Pois bem", continuou o Gato, "você sabe, um cachorro rosna quando está zangado e abana a cauda quando está contente. Ora, eu rosno quando estou contente e abano a cauda quando estou zangado. Portanto sou louco."
 "Chamo isso ronronar, não rosnar", disse Alice.
 "Chame como quiser", disse o Gato³⁰ (Carroll, 2013, p. 51-52).

²⁹ No original: 'Please would you tell me,' said Alice a little timidly, for she was not quite sure whether it was good manners for her to speak first, 'why your cat grins like that?'

'It's a Cheshire cat, said the Duchess, 'and that's why. Pig!'

She said the last word with such sudden violence that Alice quite jumped; but she saw in another moment that it was addressed to the baby, and not to her, so she took courage, and went on again - 'I didn't know that Cheshire cats always grinned; in fact, I didn't know that cats could grin.'

'They all can,' said the Duchess; 'and most of 'em do.' I don't know of any that do,' Alice said very politely, feeling quite pleased to have got into a conversation.

'You don't know much,' said the Duchess; and that's a fact' (Carroll, 2018, p. 73-74).

³⁰ No original: But I don't want to go among mad people,' Alice remarked.

Oh, you can't help that, said the Cat: 'we're all mad here. I'm mad. You're mad.'

'How do you know I'm mad?' said Alice.

'You must be,' said the Cat, 'or you wouldn't have come here.'

Alice didn't think that proved it at all; however, she went on. "And how do you know that you're mad?"

Esse trecho coloca em relevo a loucura como uma marca talvez “normal” do País das Maravilhas, se pensarmos que, observado no discurso do Gato, esse estado é considerado como o de base e sem julgamento por parte da personagem. O absurdo da cena estaria na autocaracterização: Alice expressa sua vontade de evitar envolver-se com pessoas consideradas loucas, mas é confrontada pelo Gato de Cheshire, afirmando que todos no país são loucos, inclusive ele próprio e Alice. Essa afirmação desafia as noções convencionais de sanidade e coloca em dúvida a própria natureza da realidade no mundo em que Alice está imersa. O diálogo entre Alice e o Gato destaca a relatividade das definições e dos comportamentos considerados “normais”. O Gato utiliza a lógica distorcida do País das Maravilhas para justificar sua própria loucura, argumentando que sua maneira peculiar de se expressar, contrária ao que seria esperado de um gato, é prova suficiente de sua insanidade.

Ao questionar o Gato sobre como ele sabe que é louco, Alice busca entender a base de sua afirmação. No entanto, o Gato oferece uma resposta ambígua, afirmando que sua loucura é evidente pelo simples fato de estar no País das Maravilhas. Essa resposta enigmática destaca a falta de clareza e coerência nas explicações fornecidas no mundo fantástico em que Alice se encontra. O diálogo entre a menina e o Gato também levanta questões sobre a própria identidade de Alice. Ela questiona sua própria sanidade, buscando compreender se também é considerada louca nesse contexto. Essa reflexão sobre a natureza da identidade e da sanidade adiciona uma camada de complexidade psicológica a personagem da protagonista. O trecho ilustra a subversão das normas e convenções sociais no País das Maravilhas, enfatizando a desconstrução da lógica e a relatividade dos padrões de comportamento. Desafia-se o senso comum e convida-se o leitor a questionar as noções estabelecidas de normalidade e insanidade, destacando a natureza imprevisível desse mundo fantástico.

No capítulo sete, “Um chá maluco”, Alice encontra outra famosa personagem do País das Maravilhas, o Chapeleiro. Abaixo encontra-se o seguinte diálogo:

"To begin with," said the Cat, 'a dog's not mad. You grant that?'

'I suppose so,' said Alice.

Well, then, the Cat went on, you see a dog growls when it's angry, and wags its tail when it's pleased. Now I growl when I'm pleased, and wag my tail when I'm angry. Therefore I'm mad.'

'I call it purring, not growling,' said Alice.

Call it what you like,' said the Cat (Carroll, 2018, p. 80).

"Que relógio engraçado!" observou. "Marca o dia do mês, e não marca hora!"
 "Por que deveria?" resmungou o Chapeleiro. "Por acaso o seu relógio marca o ano?"

"Claro que não", Alice respondeu mais que depressa, "mas é porque continua sendo o mesmo ano por muito tempo seguido."

"O que é exatamente o caso do meu", disse o Chapeleiro.

Alice ficou terrivelmente espantada. A observação do Chapeleiro lhe parecia não fazer nenhum tipo de sentido, embora, sem dúvida, os dois estivessem falando a mesma língua. "Não o entendo bem", disse o mais polidamente que pôde³¹ (Carroll, 2013, p. 56).

O diálogo entre Alice e o Chapeleiro Maluco é marcado por respostas inesperadas e irônicas, e a dificuldade da garota em entender as palavras do Chapeleiro ilustra a natureza absurda e "ilógica" do País das Maravilhas. A ironia encontra-se no fato de que o Chapeleiro utiliza a mesma lógica de Alice para justificar algo que é evidentemente ilógico (para nós). Ele subverte a expectativa de que um relógio deve marcar horas e minutos, não dias do mês, e faz isso de uma maneira que parece razoável, mas é, na verdade, absurda.

Ainda no capítulo sete da obra de Carroll acompanhamos um diálogo no qual o Chapeleiro esclarece o motivo de ser sempre hora do chá. A personagem explica que possuía amizade com o "tempo" e que, depois de um desentendimento, seu amigo parou de lhe ouvir. Dessa forma, seu relógio havia deixado de funcionar, marcando apenas o dia do mês, já que era sempre a mesma hora. "'E desde aquele momento', continuou o Chapeleiro, desolado, 'ele não faz o que peço! Agora, são sempre seis horas'" (Carroll, 2013, p. 58). Podemos concordar que, apesar de incomum, o relógio do Chapeleiro possuía uma função útil para a realidade do País das Maravilhas. Levando em consideração o problema da personagem com o tempo, o fato de o relógio marcar o dia e não as horas torna-se totalmente compreensível. Todas as vezes que a personagem consultasse o objeto seriam seis horas, portanto, não seria necessário um relógio que informasse a hora. Essa cena específica reflete a temática do tempo presente ao longo do livro. O relógio peculiar do Chapeleiro Maluco, que marca apenas o dia do mês, pode ser interpretado como uma representação da natureza ilusória do tempo no mundo de Alice. A observação confusa do Chapeleiro

³¹ No original: Alice had been looking over his shoulder with some curiosity. 'What a funny watch!' she remarked. 'It tells the day of the month and doesn't tell what o'clock it is!'

'Why should it?' muttered the Hatter. 'Does your watch tell you what year it is?'

'Of course not,' Alice replied very readily: 'but that's because it stays the same year for such a long time together.'

'Which is just the case with mine,' said the Hatter.

Alice felt dreadfully puzzled. The Hatter's remark seemed to have no meaning in it, and yet it was certainly English. 'I don't quite understand,' she said, as politely as she could (Carroll, 2018, p. 87-88).

Maluco sobre o tempo e o ano também contribui para a atmosfera insólita e desconcertante do livro. Em resumo, o trecho é um exemplo de diálogo *nonsense* entre Alice e o Chapeleiro, no qual o tema do tempo é explorado de maneira fantasiosa.

No capítulo oito, “O campo de croqué da Rainha”, encontramos um traço característico do *nonsense*, que faz jogos com a lógica:

Alice pensou que nunca vira um campo de croqué tão curioso na sua vida; era cheio de saliências e buracos; as bolas eram ouriços vivos, e os soldados tinham de se dobrar e se equilibrar sobre as mapões e os pés para formar os arcos³² (Carroll, 2013, p. 67).

Nessa cena, Alice descreve um campo de croqué ³³ que ela considera extremamente peculiar. Ela observa que o campo está cheio de saliências e buracos, sugerindo uma superfície irregular e instável. As bolas de croqué, que na realidade são feitas de madeira ou plástico, são representadas na história por ouriços vivos, indicando características animais nelas. Os malhos, utilizados para bater nas bolas, são flamingos vivos, o que é altamente incomum. Por fim, Alice menciona que os soldados têm que se dobrar e equilibrar nas mãos e nos pés para formar os arcos, apresentando uma representação absurda e desafiadora do jogo de croqué.

O autor brinca com as convenções e expectativas do mundo real, transformando objetos comuns, como bolas de croqué e malhos, em criaturas vivas e elementos estranhos. Essa inversão de papéis e a distorção dos elementos do jogo adicionam um toque de *nonsense* à história. Peter Rabinowitz (1987), teórico literário, escreveu *Before Reading: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*. No livro, o autor aborda o papel das convenções narrativas na experiência de leitura e na interpretação de textos literários. O autor explora como os leitores são moldados por suas expectativas e conhecimentos prévios sobre essas convenções e como elas influenciam suas interpretações. Um conceito-chave discutido por Rabinowitz é o da “leitura surpresa” (*surprised reading*). Ele argumenta que, frequentemente, as narrativas desafiam e subvertem as expectativas dos leitores por meio de estratégias

³² No original: Alice thought she had never seen such a curious croquet ground in all her life: it was all ridges and furrows; the balls were live hedgehogs, the mallets live flamingoes, and the soldiers had to double themselves up and to stand upon their hands and feet, to make the arches (Carroll, 2018, p. 103).

³³ O jogo de croqué é um esporte praticado ao ar livre em um gramado. Os jogadores usam martelos para bater bolas de madeira ou plástico através de uma série de arcos dispostos em um percurso. O objetivo do jogo é ser o primeiro a passar todas as bolas por todos os arcos e acertar uma estaca final.

como a inversão de papéis. A inversão de papéis ocorre quando personagens ou elementos narrativos assumem funções ou características inesperadas ou opostas ao que é esperado. Essa inversão pode levar a interpretações subversivas, questionando normas sociais ou desafiando convenções literárias estabelecidas.

A passagem da história mencionada por nós enfatiza a temática da transformação e da instabilidade no País das Maravilhas. Nesse mundo, as coisas estão sempre mudando e assumindo formas surpreendentes, desafiando a lógica e a ordem convencionais. O estranhamento causado pela descrição do campo de croqué e dos elementos vivos do jogo destaca essa característica imprevisível do universo criado por Carroll. A presença do incomum e a transformação dos elementos do jogo refletem o estilo *nonsense* do autor e a natureza instável e imprevisível do mundo fantástico em que Alice se encontra.

Assim como na corrida para secar, o jogo de croqué se apresenta como um esporte desprovido de regras: “Os jogadores jogavam todos ao mesmo tempo, sem esperar pela sua vez, discutindo sem parar e disputando os ouriços,” (Carroll, 2013, p. 67)³⁴. Alice ainda comenta que:

“Não acho que joguem nada limpo”, Alice começou, num tom bastante queixoso, “e todos brigam horivelmente que não se consegue ouvir a própria voz... e parecem não ter nenhuma regra em particular; pelo menos, se têm, ninguém as segue... e depois todas as coisas são vivas, e você não faz ideia da confusão que isso dá; por exemplo, o arco que eu tinha de transpor em seguida estava lá do outro lado do campo... e bem na hora que joguei meu ouriço contra o da Rainha, o ouriço dela saiu correndo ao ver o meu chegando!”³⁵ (Carroll, 2013, p. 68)

Nessa parte do diálogo, a menina expressa sua insatisfação com o jogo. Ela reclama que as regras não são seguidas corretamente e que todos brigam de forma horrível, tornando o ambiente caótico e barulhento. Essa falta de conformidade e a ausência de regras específicas reforçam a natureza arbitrária do País das Maravilhas. Tudo parece estar em constante mudança e confusão, o que dificulta a compreensão e a participação de Alice no jogo. A frustração e o desamparo da garota diante dessa

³⁴ No original: The players all played at once without waiting for turns, quarrelling all the while, and fighting for the hedgehogs; (Carroll, 2018, p. 104).

³⁵ No original: ‘I don't think they play at all fairly,’ Alice began, in rather a complaining tone, and they all quarrel so dreadfully one can't hear oneself speak - and they don't seem to have any rules in particular; at least, if there are, nobody attends to them - and you've no idea how confusing it is all the things being alive; for instance, there's the arch I've got to go through next walking about at the other end of the ground - and I should have croqueted the Queen's hedgehog just now, only it ran away when it saw mine coming!’ (Carroll, 2018, p. 105-106).

situação refletem a dificuldade de se adaptar e compreender um mundo tão estranho e caótico. Em resumo, o trecho retrata a queixa de Alice em relação ao jogo de croqué no País das Maravilhas, onde as regras não são seguidas, os objetos ganham vida e a confusão prevalece. Essa descrição destaca o caráter absurdo do mundo imaginativo criado por Carroll, no qual a ordem convencional é desafiada e a experiência de Alice é constantemente desconcertante.

No capítulo onze, "Quem roubou as tortas?", encontramos um outro exemplo de como o *nonsense* se manifesta para criar o caos. Assim como jogos sem regras, na passagem a seguir encontramos um julgamento completamente desordenado pela falta de normas.

A primeira testemunha era o Chapeleiro. Chegou com uma xícara de chá numa das mãos e um pedaço de pão com manteiga na outra. "Perdoe-me, Majestade", começou, "por trazer isto, mas ainda não tinha terminado meu chá quando fui convocado."

"Pois devia ter terminado", disse o Rei. "Quando começou?"

O Chapeleiro olhou para a Lebre de Março, que o havia acompanhado ao tribunal, de braço dado com o Caxinguelê. "Dia catorze de março, penso eu."

"Quinze", corrigiu a Lebre de Março.

"Dezesseis", acrescentou o Caxinguelê.

"Anotem isto", o Rei disse ao júri, e os jurados anotaram animadamente as três datas nas suas lousas e em seguida as somaram, convertendo o resultado em xelins e pence.

"Tire o chapéu", disse o Rei ao Chapeleiro.

"Não é meu", disse o Chapeleiro.

"Roubado!" exclamou o rei, voltando-se para os jurados, que instantaneamente fizeram um apontamento do fato.

"São todos para vender", acrescentou o Chapeleiro à guisa de explicação;

"nenhum me pertence. Sou um chapeleiro."

Aqui a Rainha pôs os óculos e cravou os olhos no Chapeleiro, que se tornou pálido e irrequieto.

"Preste o seu depoimento", disse o Rei, "e não fique nervoso, ou vou ter de mandar executá-lo no mesmo instante."³⁶ (Carroll, 2013, p.90)

³⁶ No original: The first witness was the Hatter. He came in with a teacup in one hand and a piece of bread-and-butter in the other. 'I beg pardon, your Majesty,' he began, 'for bringing these in: but I hadn't quite finished my tea when I was sent for.'

You ought to have finished,' said the King. 'When did you begin?'

The Hatter looked at the March Hare, who had followed him into the court, arm in arm with the Dormouse. 'Fourteenth of March, I think it was, he said.

'Fifteenth,' said the March Hare.

'Sixteenth,' added the Dormouse.

Write that down, the King said to the jury, and the jury eagerly wrote down all three dates on their slates, and then added them up, and reduced the answer to shillings and pence.

"Take off your hat," the King said to the Hatter.

The isn't mine,' said the Hatter.

"*Stolen!*" the King exclaimed, turning to the jury, who instantly made a memorandum of the fact.

I keep them to sell, the Hatter added as an explanation: I've none of my own. I'm a hatter.?"

Here the Queen put on her spectacles, and began staring hard at the Hatter, who turned pale and fidgeted.

Give your evidence,' said the King; and don't be nervous, or I'll have you executed on the spot.'

Nessa passagem, acompanhamos a cena de um tribunal. O julgamento, convocado pela Rainha de Copas, visa estabelecer o culpado pelo roubo de algumas tortas da cozinha do palácio da Rainha. A interação entre os personagens é marcada por absurdos e situações não convencionais. Através do diálogo entre o Chapeleiro e o Rei, somos apresentados a uma série de acontecimentos que desafiam a lógica e as expectativas. O Chapeleiro chega ao tribunal com sua xícara de chá e pão com manteiga, o que já é um comportamento incomum. O Rei questiona quando ele começou a beber o chá, e a resposta do Chapeleiro é contraditória, já que tanto a Lebre de Março quanto o Caxinguelê dão datas diferentes. O elemento absurdo também pode ser identificado no momento em que os personagens informam a data em que começou o chá, não a hora, o que pode sugerir que o evento já durava muitos dias.

Através dessas situações inversas e absurdas, Carroll cria um mundo imaginativo e satírico, onde as regras são subvertidas e a lógica convencional é descartada. Essa abordagem contribui para a atmosfera peculiar e encantadora de *Alice* e oferece aos leitores uma reflexão sobre a natureza da realidade e a natureza arbitrária das convenções sociais. O trecho mescla o absurdo com o humor e a sátira social. É possível deduzir que, pelo fato de Rainha e o Rei aplicarem castigos desproporcionais, Carroll procurou criticar o poder absoluto e caprichosos de figuras de autoridade. O fato de o Chapeleiro ser ameaçado por algo tão trivial quanto estar nervoso pode ser visto como uma sátira à injustiça e à irracionalidade no sistema de governança.

Um elemento interessante é a falta de coerência nas respostas dos personagens. O Chapeleiro, a Lebre de Março e o Caxinguelê discordam sobre a data em que o Chapeleiro começou a beber seu chá, o que cria um clima de confusão e instabilidade. Essa falta de consenso e coerência é uma crítica à rigidez das normas sociais e das convenções estabelecidas, sugerindo que a realidade é, muitas vezes, subjetiva e incerta. Além disso, as ações dos personagens também são absurdas e imprevisíveis. O Chapeleiro confunde a xícara com o pão e acaba mordendo-a. Esses

This did not seem to encourage the witness at all; he kept shifting from one foot to the other, looking uneasily at the Queen, and in his confusion he bit a large piece out of his teacup instead of the bread-and-butter (Carroll, 2018, p. 138-139).

eventos inesperados geram um senso de desorientação, caos e humor que desafiam as expectativas do leitor sobre como as coisas devem acontecer em um tribunal.

3.3 Os jogos de palavras e os poemas

No *nonsense* pode ocorrer uma utilização não convencional de palavras e frases, que desafia as expectativas do leitor ao brincar com os padrões estabelecidos de comunicação. Essa abordagem pode incluir jogos de palavras, trocadilhos, ambiguidades, inversões de significado e a criação de neologismos. Em *Alice no País das Maravilhas* encontramos vários trechos com poemas e jogos de palavras que serão analisados a seguir. No capítulo dois da obra, “A lagoa de lágrimas”, em um determinado momento, Alice começa a refletir consigo mesma, e com medo de estar se esquecendo de quem é, decide testar seus conhecimentos.

[...] Vou experimentar para ver se sei tudo que sabia antes. Deixe-me ver: quatro vezes cinco é doze, e quatro vezes seis é treze, e quatro vezes sete é... ai, ai! deste jeito nunca vou chegar a vinte! Mas a Tabuada de Multiplicar não conta; vamos tentar Geografia. Londres é a capital de Paris, e Paris é a capital de Roma, e Roma...não, está tudo errado, eu sei! Devo ter sido trocada pela Mabel! Vou tentar recitar 'Como pode...' e de mãos cruzadas no colo, como se estivesse dando lição, começou a recitar, mas sua voz soava rouca e estranha e as palavras não vieram como costumavam:
Como pode o crocodilo
Fazer sua cauda luzir,
Borrifando a água do Nilo
Que dourada vem cair?³⁷ (Carroll, 2013, p.18-19)

Aqui temos dois exemplos do *nonsense* representados. O primeiro exemplo se dá quando Alice tenta multiplicar alguns números e citar a capital de alguns países. É perceptível que a garota se encontra confusa e as contas saem todas erradas. Quando a menina começa a citar algumas capitais, percebemos que as respostas também não estão corretas. Nesse exemplo, temos uma característica do *nonsense* que é a

³⁷ No original: [...]I'll try if I know all the things I used to know. Let me see: four times five is twelve, and four times six is thirteen, and four times seven is - oh dear! I shall never get to twenty at that rate! However, the Multiplication Table doesn't signify: let's try Geography. London is the capital of Paris, and Paris is the capital of Rome, and Rome - no, that's all wrong, I'm certain! I must have been changed for Mabel! I'll try and say "How doth the little - "" and she crossed her hands on her lap as if she were saying lessons, and began to repeat it, but her voice sounded hoarse and strange, and the words did not come the same as they used to do -
How doth the little crocodile
Improve his shining tail,
And pour the waters of the Nile
On every golden scale! (Carroll, 2018, p. 26-27).

desconstrução da lógica, causada pelo fato de Alice esquecer em pouco tempo informações que sabia em sua vida fora do País das Maravilhas.

O segundo exemplo de *nonsense* no trecho citado é perceptível quando Alice decide recitar um poema e chega à conclusão de que não está certo. Trata-se do poema do poeta inglês Isaac Watts, “Against Idleness and Mischief” (1715), mencionado nas notas de Gardner, cuja paródia são os versos que Alice declama com base na sua memória, que falha, portanto. Muito da graça de uma paródia é perdido se não se conhece o que está sendo caricaturado. Trago aqui um trecho do original, que foi modificado para traduzir a confusão de Alice:

Como pode a abelhinha
A cada radiante hora se ocupar,
E todo o seu dia passar a colher,
O mel de cada nova flor a brotar!³⁸ (Watts, 1715, *apud* Gardner, 2013, p. 264)

Em sua releitura, Carroll escolhe um crocodilo para substituir a abelha da letra original. De um lado temos um animal grande, do outro, temos uma criatura pequena que passa o dia atarefada. A abelha pode ser identificada como um símbolo do trabalho árduo, visto que o animal trabalha incansavelmente a colher néctar e produzir mel. Já o crocodilo é a representação da ociosidade e a busca pela beleza efêmera. No poema, a abelha trabalha para o bem coletivo e o crocodilo balança a cauda e produz brilho para si mesmo. Com a leitura do poema de Watts é possível afirmar que, além de modificar a lógica, o *nonsense* acaba também criando outra. O País das Maravilhas não funcionava como o mundo de Alice, e não estamos nos referindo apenas à possibilidade de aumentar e diminuir de tamanho ou à existência de animais que falam. Estamos lidando com um lugar que possui sua própria lógica de funcionamento e suas próprias regras. Em vários momentos da obra entendemos que o que Alice conhece, ou achava que conhecia, não serve no País das Maravilhas.

Ao perceber que o que está recitando não está correto, Alice para e reflete consigo mesma: “Tenho certeza de que estas não são as palavras certas” (Carroll, 2013, p. 19)³⁹. Apesar de a garota estar confusa, sabemos que esse não era o único

³⁸ No original: How doth the little busy bee
Improve each shining hour,
And gather honey all the day
From every opening flower! (Watts, 1715, *apud* Gardner, 2013, p. 264).

³⁹ No original: ‘I’m sure those are not the right words,’ said poor Alice, and her eyes filled with tears again as she went on (Carroll, 2018, p. 27).

motivo para suas vãs tentativas de relembrar contas e informações. Os “erros” cometidos por Alice refletem não o seu estado mental, mas sim a natureza insólita do País das Maravilhas. Matemática, geografia e literatura são um exemplo disso. As contas de Alice e as informações geográficas não estão certas, e não estariam mesmo no mundo real. Mas em alguns trechos, quando a menina comenta fatos, ainda assim é contrariada pelos personagens e pela lógica daquele estranho lugar.

No capítulo três da obra, “Uma corrida em comitê e uma história comprida”, a personagem Camundongo decide contar uma história. Dependendo da tradução, o poema pode gerar diferentes interpretações. Na edição utilizada para essa pesquisa de *Alice* (2013), de Carroll, traduzida por Maria Luiza Borges, encontra-se o poema abaixo:

“Camundongo!” disse Fúria,
 “Não me venha com lamúria:
 Vamos já ao tribunal!
 Você vai a julgamento
 agora, sem mais
 nenhuma demora.
 Também não
 aceito recusa,
 pois sou eu
 quem o acusa.”
 “Nada tenho
 a temer!
 Mas o que
 você me diz
 dessa corte
 infeliz,
 que não
 tem júri
 ou juiz?”
 “Serei eu
 juiz e júri”,
 disse Fúria,
 o matreiro:
 “Vou julgar
 o caso inteiro
 e traçar
 tintim
 por
 tintim,
 o seu
 triste
 fim.”⁴⁰ (Carroll, 1865, *apud* Borges, 2013, p. 27)

⁴⁰ No original: ‘Fury said to a/ mouse that/ he meet in/ the house,/ “Let us both/ go to law: I/ will prosecute/ you. Come, I’ll/ take no denial:/we must have a/ trial: for really/this morning/I’ve nothing/ to do.” Said/ the mouse/ to the cur,/ “Such a/ trial, dear/ sir, with/ no jury/ or judge,/ I would be/ wasting/our/ breath.”/ “I’ll be/judge, I’ll/ be jury,”/ said/ cun-/ning/ old/ Fury: “I’ll/ try/ the/ whole/ cause,/ and/ con-/demn/you to/ death”’ (Carroll, 2018, p. 39).

No poema, vemos a personagem Fury (Fúria) ordenando a um camundongo que ele vá a julgamento. O camundongo, por sua vez, responde que um julgamento sem júri ou juiz seria uma perda de tempo e esforço. No entanto, Fury assume os papéis de juiz e júri, revelando sua astúcia. Ele afirma que irá conduzir todo o processo e condenar o camundongo à morte. O poema termina com essa ameaça. A história do Camundongo talvez seja o exemplo mais conhecido de poema emblemático da língua inglesa. O poema emblemático, também conhecido como poema figurado, utiliza a linguagem figurada ou simbólica para transmitir uma mensagem ou representar uma ideia de maneira visualmente impactante. Nesse tipo de poema, as palavras e imagens são cuidadosamente selecionadas para criar uma representação simbólica ou alegórica.

Os poetas empregam frequentemente em seus poemas metáforas, símbolos, alegorias e outros recursos poéticos para transmitir suas mensagens de maneira profunda e complexa. Esses poemas são abertos a interpretações múltiplas, permitindo que cada leitor extraia significados diferentes com base em suas próprias experiências e percepções. Peter Daly (1998) é um estudioso americano que se especializou em literatura e poesia emblemática. O autor escreveu *Literature in the Light of the Emblem*, onde explora minuciosamente as origens históricas e o desenvolvimento dos emblemas na literatura. Com a leitura do livro é possível perceber que nesse tipo de poema as palavras estão dispostas de modo a transmitir uma impressão visual das ideias do texto. Tendo em vista o poema citado, percebemos que Lewis Carroll empregou esse estilo de escrita para representar seu narrador, o Camundongo. É perceptível que a forma concreta do texto simboliza a cauda do animal.

Em 1989, dois alunos na *Pennington School*, em Nova York, Gary Graham e Jeffrey Maiden, fizeram uma descoberta inusitada. O poema do Camundongo de Carroll (no original) tem uma estrutura do que é conhecido como “*tail rhyme*” – dois versos rimados seguidos de um verso curto não rimado. A leitura de *Tail in Tail(s): A Study Worthy of Alice’s Friends*, no *New York Times*, edição de 1º de maio 1991, pg. A23, nos mostra uma alteração feita por Carroll no sistema do “*tail rhyme*”. Alongando o último verso, Carroll transformou seu “poema-cauda” em um padrão que, se impresso de forma tradicional, se assemelha a um camundongo com uma cauda comprida. Segue abaixo o exemplo:

"Fury said to the mouse
That he met in the house,
"Let us both go to law: I will prosecute you.

Come, I'll take no denial:
We must have the trial:
For really this morning I've nothing to do."

Said the mouse to the cur,
"Such a trial, dear sir,
With no jury or judge, would be wasting our breath."

"I'll be judge, I'll be jury,
Said cunning old Fury:
"I'll try the whole cause, and condemn you to death" (Carroll, 1865, *apud* Graham; Maiden, 1991, p. 23).

Outro exemplo do poema, que gera uma segunda análise, é a que aparece na edição de *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (2016), traduzida pelo poeta Augusto de Campos:

Disse o gato
para o rato:
Façamos um
trato. Pe-
rante o
tribunal
eu te de-
denuncia
rei. Que
a justiça
se faça.
Vem, deixa
de negaça,
é preciso,
afinal,
que cum-
pramos
a lei.
Disse o
Rato para o
Gato:
- Um
julga-
mento
tal, sem
juiz nem
jurado,
seria um
disparate
- O juiz
e o jura-
do se-
rei eu,
disse
o ga-

to, e
 tu,
 ra-
 to,
 réu
 nato,
 eu com-
 deno
 a
 meu
 pra-
 to (Carroll, 1865, *apud* Campos, 2016, p. 131).

Nessa tradução, Augusto de Campos preservou a forma da cauda do rato ao dispor as palavras no espaço visual do poema, preservando sua coerência com a história. A tradução de Maria Luiza Borges também mantém a forma visual do poema como no original. Diferentemente do poema traduzido por Borges, em que ela utiliza o termo “Fúria” para “Fury”, Campos utiliza o termo “Gato” já que o Camundongo havia feito uma promessa a Alice, a protagonista, de contar uma história que explicaria seu medo de gatos e cachorros. Observamos uma conversa entre um gato e um rato sobre a ideia de fazer um acordo. O gato sugere que o rato seja denunciado perante um tribunal, enquanto o rato contesta a falta de um juiz e jurado adequados. No entanto, o gato afirma que ele mesmo será o juiz e o júri, e declara o rato como réu. Durante o poema não se tem menção a cachorros, o que fortalece o aspecto *nonsense* da narrativa. A personagem Camundongo diz que possui medo de gatos e cachorros e que contaria uma história sobre isso, mas ao narrar o poema apenas o gato é citado. Campos poderia ter escolhido tanto gato quanto cachorro para descrever o medo do Camundongo. No entanto, ele opta pelo animal gato. Podemos supor que foi uma escolha intencional visto que a palavra “gato” rima com a palavra “rato”, gerando uma sonoridade típica da poesia. Também é preciso levar em consideração que “gato” em inglês, “cat”, possui o mesmo som vocálico que o prefixo de “rato”, “rat”. Já na tradução de Borges, a solução encontrada foi nomear o gato de “Fúria” para rimar com “lamúria”.

Assim como nos estudos dos adolescentes de Nova York, verificamos que Augusto de Campos criou versos que podem ser distribuídos em quatro estrofes do tipo ‘*tail rhyme*’:

Disse o gato para o rato:
Façamos um trato.
Perante o tribunal eu te denunciarei.

Que a justiça se faça.
Vem deixa de negaça,
É preciso afinal que cumpramos a lei.

Disse o rato para o gato:
-Um julgamento tal,
sem juiz, nem jurado, seria um disparate.

O juiz e o jurado
Serei eu, disse o gato.
E tu, rato, réu nato, eu condeno a meu prato (Campos, 1986, p. 131).

No poema, os dois primeiros versos de cada estrofe rimam entre si. Já o último verso da primeira estrofe rima com o último verso da segunda estrofe e o último verso da terceira estrofe rima com o último verso da quarta estrofe, o que o classifica como *'tail rhyme'*. O poema, calcado no julgamento injusto e absurdo, sugere atingir, pela sátira, o sistema legal e a arbitrariedade da autoridade. Além disso, o texto demonstra como as convenções sociais e as noções de justiça podem ser desafiadas e subvertidas no mundo maravilhoso de Alice. Outro exemplo disso se dá no capítulo onze, "Quem roubou as tortas?", em que o Chapeleiro quase é executado em um tribunal pelo fato de estar ansioso: "'Preste seu depoimento', repetiu o Rei, irritado, 'ou o mando executar, esteja nervoso ou não'" (Carroll, 2013, p. 91)⁴¹.

No capítulo sete, "Um chá maluco", a protagonista se depara com outros moradores peculiares do País das Maravilhas. Nesse capítulo a garota participa de diversos diálogos improváveis. Em uma dessas conversas, o Chapeleiro decide propor uma charada à Alice: "Por que um corvo se parece com uma escrivainha?" (Carroll, 2013, p. 55)⁴². Aqui, pode-se pensar que exista uma resposta bem formulada ou ainda várias interpretações. Entretanto, a adivinhação não possui solução: "'Não, desisto'", Alice respondeu "'Qual é a resposta?'" "'Não tenho a menor ideia'", disse o Chapeleiro (Carroll, 2013, p. 57)⁴³. No exemplo citado podemos compreender o funcionamento do País das Maravilhas. Enquanto no mundo real se espera que as perguntas tenham respostas, no País das Maravilhas é comum realizar uma charada

⁴¹ No original: 'Give your evidence', the King repeated angrily, 'or I'll have you executed, whether you're nervous or not' (Carroll, 2018, p. 139).

⁴² No original: 'Why is a raven like a writing-desk?' (Carroll, 2018, p. 85).

⁴³ No original: 'No, I give it up,' Alice replied: 'what's the answer?' 'I haven't the slightest idea,' said the Hatter (Carroll, 2018, p. 88).

que não tenha solução. O ideal seria que aquele que propõe a charada saiba a resposta, assim como um professor deve saber a resolução dos exercícios que formula. No entanto, essa regra não se aplica ao País das Maravilhas, gerando humor no diálogo e imprevisibilidade. Ainda nesse capítulo podemos observar jogos com a linguagem.

"Oba, vou me divertir um pouco agora!" pensou Alice. "Que bom que tenham começado a propor adivinhações." E acrescentou em voz alta: "Acho que posso matar esta."

"Está sugerindo que pode achar a resposta?" perguntou a Lebre de Março.

"Exatamente isso", declarou Alice.

"Então deveria dizer o que pensa", a Lebre de Março continuou.

"Eu digo", Alice respondeu apressadamente; "pelo menos... pelo menos eu penso o que digo... é a mesma coisa, não?"

"Nem de longe a mesma coisa!" Disse o Chapeleiro. "Seria como dizer 'vejo o que como' é a mesma coisa que 'como o que vejo!'"⁴⁴ (Carroll, 2013, p. 55)

No trecho transcrito podemos analisar o funcionamento da comunicação naquele País incomum. Como visto anteriormente, a fala dos personagens pode, muitas vezes, soar sem sentido. O *nonsense* permite essa brincadeira com a linguagem, transformando uma simples frase em algo complexo e que precisa de reflexão. No diálogo transcrito percebemos que Alice utilizou uma expressão informal para descrever que poderia adivinhar a charada. A palavra "matar" sugere uma violência, no entanto, a palavra assume um novo significado: resolver ou achar a resposta para a adivinhação⁴⁵. Pela resposta do Chapeleiro concluímos que ele havia ficado em dúvida sobre o que realmente a menina quis dizer. No diálogo, a Lebre sugere a ela que diga exatamente o que pensa. Alice menciona que pensa o que diz e o Chapeleiro a contradiz. Se analisarmos as frases, o Chapeleiro está correto. Se dizemos "eu digo o que penso", significa que todos os pensamentos são repassados através da fala. A pessoa pensa algo e verbaliza. Quando dizemos "eu penso o que digo", entende-se que a pessoa primeiro fala algo e depois reflete sobre isso. Alice comenta que as duas afirmações teriam o mesmo significado: eu digo o que penso;

⁴⁴ No original: "Come, we shall have some fun now!" thought Alice. "I'm glad they've begun asking riddles - I believe I can guess that," she added aloud.

Do you mean that you think you can find out the answer to it? said the March Hare.

Exactly so," said Alice.

Then you should say what you mean, the March Hare went on.

"I do," Alice hastily replied; at least - at least I mean what I say - that's the same thing, you know."

Not the same thing a bit!" said the Hatter. "You might just as well say that "I see what I eat" is the same thing as "I eat what I see"!?" (Carroll, 2018, p. 86).

⁴⁵ Vale ressaltar que traduções também sofrem adaptações. No original "guess" significa apenas "adivinhar, intuir, experimentar uma resposta" e a Lebre usa "find out" (encontrar).

eu penso o que digo. Entretanto, o Chapeleiro rebate dizendo que seria o mesmo que dizer que “vejo o que como” é a mesma coisa que “como o que vejo”. A primeira fala (vejo o que como), remete à visão do que se está comendo naquele momento. Já a segunda (como o que vejo), sugere que a pessoa come todas as coisas que visualiza. Dessa forma, retoma-se o preceito de que o *nonsense* surge essencialmente na linguagem.

Ainda em outro trecho podemos perceber a dificuldade que a personagem Chapeleiro tem em interpretar as falas da menina. No diálogo abaixo é perceptível que, novamente, o morador do País das Maravilhas analisa uma palavra de forma literal. Na conversa, Alice menciona que quando estuda música precisa “bater” o tempo. Provavelmente a menina se referira a marcar o tempo, as batidas. No entanto, o Chapeleiro entende que Alice realmente agride o Tempo (pela explicação da personagem concluímos que o “tempo” seria um indivíduo real que está disposto a ajudar aqueles que o tratam bem).

"Talvez não", respondeu Alice, cautelosa, "mas sei que tenho de bater o tempo quando estudo música."

"Ah! Isso explica tudo" disse o Chapeleiro. "Ele não suporta apanhar. Mas, se você e ele vivessem em boa paz, ele faria praticamente tudo o que você quisesse com o relógio. Por exemplo, suponha que fossem nove horas da manhã, hora de estudar as lições; bastaria um cochicho para o Tempo, e o relógio giraria num piscar de olhos! Uma e meia, hora do almoço!"⁴⁶ (Carroll, 2013, p. 57).

No capítulo nove de *Alice no País das Maravilhas*, “A história da tartaruga falsa”, encontramos o *nonsense* representado através de trocadilhos com as palavras. Temos como exemplo as falas da personagem Tartaruga Falsa. Em meio a um diálogo com Alice, a Tartaruga relembra sua época na escola. A personagem decide citar algumas disciplinas que faziam parte de seu currículo escolar. No entanto, como pode-se observar abaixo, os nomes das matérias são confusos:

"Lentura e Estrita, é claro, para começar", respondeu a Tartaruga Falsa; "depois os diferentes ramos da Aritmética: Ambição, Subversão, Desembezezação e Distração."

"Nunca ouvi falar de 'Desembezezação', Alice se atreveu a dizer. "O que é?" O Grifo levantou as duas patas de surpresa. "Como? Nunca ouviu falar de desembetezação?" exclamou. "Sabe o que é embelezar, suponho?"

⁴⁶ No original: "Perhaps not," Alice cautiously replied: 'but I know I have to beat time when I learn music.' "Ah! that accounts for it," said the Hatter. 'He won't stand beating. Now, if you only kept on good terms with him, he'd do almost anything you liked with the clock. For instance, suppose it were nine o'clock in the morning, just time to begin lessons: you'd only have to whisper a hint to Time, and round goes the clock in a twinkling! Half-past one, time for dinner!' (Carroll, 2018, p. 88-89).

"Sei", disse Alice sem muita convicção; "significa... tornar... alguma coisa...mais bela."

"Nesse caso", continuou o grifo, "se não sabe o que é desembelezar, você é uma bobalhona"⁴⁷ (Carroll, 2013, p. 78).

No diálogo transcrito, podemos notar a presença de diversos neologismos. O uso de termos inventados é traço característico do *nonsense*, visto que esse gênero literário "brinca" com as palavras. A autora Myriam Ávila (1995), em seu livro *Rima e Solução*, comenta que "é precisamente esse jogo que é constitutivo da produção do texto *nonsense*, e é nele que reside a especificidade do gênero" (Ávila, 1995, p. 61). Segundo ela, não devemos olhar para essas novas construções lexicográficas separadamente, pois elas giram em torno de um contexto: "[...] o neologismo não é um fato isolado na frase literária, e sim, como todas as outras palavras que a compõem, o resultado de uma derivação a partir de um dado inicial (a matriz)" (Ávila, 1995, p. 40-41). Assim, podemos concluir que o uso de neologismos intensifica o *nonsense*. Eles podem ser usados de forma humorística e/ou poética, além de acrescentar elementos novos que podem parecer desconcertantes.

Vejamos, então, na cena citada, a personagem Tartaruga Falsa menciona que estudava "Lentura e Estrita". Se tomarmos os trechos da obra traduzida como ponto de partida, "Lentura e Estrita" seriam "Leitura e Escrita". No original em inglês, essas palavras são expressas como "Reeling and Writhing". Se traduzirmos esses dois termos, encontramos as palavras "Girando e Contorcendo". Entretanto, levando em consideração os aspectos *nonsense* da obra, podemos inferir que Lewis Carroll realizou jogos com a linguagem. Essas duas últimas palavras, levando em consideração a tradução "Leitura e Escrita", são "Reading and Writing". Ao compararmos os termos que são usados na história, "Reeling and Writhing", fica evidente a semelhança. No exemplo citado encontramos um jogo linguístico e fonético ao relacionar as palavras "Reeling" e "Reading". As duas palavras possuem prefixos que apresentam a mesma sonoridade: Ree/ling e Read/ing. Também encontramos o

⁴⁷ No original: 'Reeling and Writhing, of course, to begin with,' the Mock Turtle replied; 'and then the different branches of Arithmetic - Ambition, Distraction, Uglification and Derision.'

I never heard of "Uglification",' Alice ventured to say. What is it?

The Gryphon lifted up both its paws in surprise. 'What! Never heard of uglifying!' it exclaimed. You know what to beautify is, I suppose?

'Yes,' said Alice doubtfully: 'it means - to - make - anything - prettier.'

'Well, then,' the Gryphon went on, if you don't know what to uglify is, you must be a simpleton'(Carroll, 2018, p. 120).

mesmo jogo com as palavras “Writhing” e “Writing”, que possuem o mesmo prefixo, com o mesmo som: Wri/thing e Wri/ting.

Em seguida, a Tartaruga ainda comenta que possuía uma disciplina chamada “Desembelezação”, o que causa estranhamento em Alice. Quando a garota questiona a Tartaruga sobre o nome da matéria, a mesma lhe pergunta se ela sabe o que é “embelezar”, sugerindo que os dois termos são dependentes, portanto, se a garota sabe o que é “embelezar” deveria saber o que é “desembelezar”. No inglês o nome da disciplina é tida por “Uglification”, que seria algo próximo à “Feiuração”.

Lewis Carroll cria um mundo absurdo e ilógico onde conceitos como girar e contorcer são considerados ramos da Aritmética, e palavras inventadas como “Uglification” são usadas casualmente. Essa abordagem incomum e fantasiosa é uma das características mais proeminentes do livro, acrescentando encanto e um humor peculiar à narrativa. Para os habitantes do País das Maravilhas, essas disciplinas são familiares e cotidianas, enquanto para Alice elas são completamente estranhas. Como o País das Maravilhas não obedece às leis que regem nossa realidade, o contraste das situações gera o *nonsense* e enfatiza a diferença entre a perspectiva de Alice e a realidade distorcida que ela encontra.

No capítulo dez, “A Quadrilha da Lagosta”, encontramos mais alguns jogos de palavras. Após cantar e dançar uma cantiga, a personagem Grifo faz alguns comentários a respeito do animal merluza. Ele comenta que as botas e os sapatos são “merlustrados” por merluzas. Aqui, temos um jogo com a palavra “lustrar”. Alice comenta que lustra os sapatos para deixá-los brilhantes e o Grifo argumenta que no fundo do mar essa ação também existe, porém, são as merluzas que realizam esse trabalho.

"Muito obrigada", Alice agradeceu, "é muito interessante. Nunca aprendi tanto sobre merluzas antes."

"Posso lhe contar mais ainda, se quiser", sugeriu o Grifo. "Sabe por que se chamam merluzas?"

"Nunca pensei sobre isso", admitiu Alice. "Por quê?"

"Porque servem para merlustrar botas e sapatos", o Grifo respondeu muito solenemente.

Alice ficou inteiramente pasma. "Merlustrar botas e sapatos", repetiu num tom de perplexidade.

"Ora, o que você faz com seus sapatos?", quis saber o Grifo. "Quero dizer, para deixá-los tão lustrosos?"

Alice baixou os olhos para eles e pensou um pouco antes de responder.

"São lustrados, eu creio."

“Pois no fundo do mar”, continuou o Grifo com voz grave, “eles são merlustrados para ficar merluzentes. Agora você sabe”⁴⁸ (Carroll, 2013, p. 83).

No inglês, encontramos o termo “Whiting”⁴⁹, que tem como tradução “Merluza”. Os dois termos nomeiam um peixe que possui o corpo coberto por escamas prateadas. Quando Alice menciona que lustra seus sapatos, em inglês é expresso como “blackening”, que se refere à graxa usada para dar brilhos aos calçados. Nesse caso, a lógica *nonsense* em usar um animal para lustrar os sapatos parece adequada, enquanto usar um líquido preto, que é a ausência de cor, se mostra uma ideia abstrata.

⁴⁸ No original: 'Thank you, said Alice, 'it's very interesting. I never knew so much about a whiting before. I can tell you more than that, if you like,' said the Gryphon. 'Do you know why it's called a whiting?' 'I never thought about it,' said Alice. 'Why?' 'It does the boots and shoes,' the Gryphon replied very solemnly. Alice was thoroughly puzzled. 'Does the boots and shoes!' she repeated in a wondering tone. 'Why, what are your shoes done with?' said the Gry-phon. 'I mean, what makes them so shiny?' Alice looked down at them, and considered a little before she gave her answer. 'They're done with blackening, I believe.' Boots and shoes under the sea,' the Gryphon went on in a deep voice, 'are done with whiting. Now you know' (Carroll, 2018, p. 128-129).

⁴⁹ “Whiting” refere-se ao badejo (ou abadejo), enquanto merluza é conhecida como Blue Whiting ou, mais comumente, Hake ou Halibut. Podemos intuir que a tradutora optou por “merluza” devido à semelhança sonora com “reluza”.

4. O NONSENSE E AS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Este capítulo pretende ampliar a leitura do *nonsense* na obra de Carroll e fornecer uma leitura de algumas adaptações cinematográficas de *Alice*. Dentro dos limites desta Dissertação, não conseguiremos realizar um estudo crítico completo haja vista a complexidade que o assunto impõe a quem se lança a estudá-lo. De todo modo, nosso interesse é fornecer, ao menos, alguns primeiros passos que podem ser motivadores para uma pesquisa futura.

Podemos, todavia, num primeiro momento, ainda que brevemente, pensar já nas ilustrações para o livro de Carroll, bem antes de nos lançarmos a olhar de perto as adaptações da história de Alice. Nossa atenção se volta aos modos como a imagem visual, no tocante ao desenho, por sua própria natureza espacial, interpreta, seleciona, sintetiza e concentra a informação a partir da história, de modo a fornecer ao leitor uma visão, diríamos, mais dinâmica dos personagens e de suas ações. Afinal de contas, de que vale um livro “sem figuras nem diálogos?”⁵⁰(Carroll, 2013, p. 9).

Como dissemos anteriormente no capítulo dois desta Dissertação, quando se lê *Alice no País das Maravilhas* é relevante ressaltar que o próprio Lewis Carroll, para quem as ilustrações eram importantes, escolheu John Tenniel como ilustrador da obra. Podemos intuir que a escolha de Lewis Carroll foi devido à sua habilidade artística e à aptidão para representar formas fantásticas e incomuns. Tenniel era reconhecido na época por seu trabalho na revista satírica *Punch*. Ainda hoje é possível encontrar no acervo digital da revista ilustrações feitas pelo artista. Ao analisarmos as imagens fornecidas pelo acervo, percebemos que o estilo empregado por Tenniel para suas obras agradou Carroll, a ponto de preservar os traçados nas ilustrações em *Alice no País das Maravilhas*.

⁵⁰ No original: ‘without pictures or conversation?’ (Carroll, 2018, p. 128-129).

Figura 1 - The German fox and the British lion.



Fonte: *Punch*, Jhon Tenniel, 1988.

Luís Camargo (1995), escritor e ilustrador, declara que a ilustração possui diversas funções, a saber: função representativa, função descritiva, função narrativa, função simbólica, função expressiva, função estética, função lúdica, função conativa, função metalinguística, função fática e função de pontuação. Sendo assim, a ilustração vai além de meramente ornamentar ou esclarecer o texto; ela pode, portanto, representar, detalhar, contar uma história, simbolizar, expressar, divertir, persuadir, estabelecer normas, pontuar, além de destacar sua própria estrutura, chamar a atenção para seu suporte ou para a linguagem visual.

De modo geral, as ilustrações presentes em *Alice no País das Maravilhas* possuem funções semelhantes entre si. Dentre as muitas funções citadas por Camargo, encontramos nos desenhos feitos por Tenniel a função representativa (imita-se a aparência do ser/acontecimento ao qual se refere), a função descritiva (refere-se os detalhes dessa aparência), a função expressiva (responsável por revelar os sentimentos e emoções que uma determinada pessoa ou paisagem pode fornecer)

e a função lúdica (permite ao observador interagir com o contexto no qual a imagem está inserida). Luiz Costa Lima (2002), em seu livro *Teoria da literatura e suas fontes*, traduz um texto de Roman Jakobson, “O dominante”, no qual o teórico explora a hierarquia que existe dentro do sistema da língua. O autor aponta que:

O verso não é apenas um conceito simples nem uma unidade indivisível. Ele é em si um sistema de valores; e como em todo sistema de valores ele detém uma hierarquia própria na qual existem valores superiores e inferiores e um valor primeiro entre todos, o dominante, sem o qual (no interior da trama de um dado período literário e uma determinada vertente artística) o verso nem pode ser concebido nem avaliado como verso (Lima, 2002, p. 513).

Seguindo a linha de pensamento de Jakobson, é possível realizarmos uma leitura desse sistema de dominância dentro da linguagem não verbal. Sabemos que as ilustrações em *Alice* possuem diversas funções, no entanto, é possível identificar aquela que se mostra “dominante” dentro da imagem. Assim, analisaremos algumas das ilustrações de Tenniel, buscando apontar qual (ou quais) delas encontra-se mais aparente. É interessante ressaltar que as ilustrações mencionadas estão presentes na edição de 2013 escolhida para essa Dissertação, que preservou os desenhos originais feitos por Tenniel.

Na Figura 2 encontramos a ilustração feita pelo artista para o sétimo capítulo de *Alice no País das Maravilhas*, “Um chá maluco”. É possível apontar a função descritiva na imagem ao relacioná-la com o trecho em que Carroll escreve sobre o Chá.

Em frente à casa havia uma mesa posta sob uma árvore, e a Lebre de Março e o Chapeleiro estavam tomando chá; entre eles estava sentado um Caxinguelê, que dormia a sono solto [...] e eles conversavam por sobre sua cabeça [...] Era uma mesa grande, mas os três estavam espremidos numa ponta⁵¹ (Carroll, 2013, p. 54).

⁵¹ No original: There was a table set out under a tree in front of the house, and the March Hare and the Hatter were having tea at it: a Dormouse was sitting between them, fast asleep [...] and talking over its head [...] The table was a large one, but the three were all crowded together at one corner of it (Carroll, 2018, p. 84).

Figura 2 - Chá Maluco, ilustração.



Fonte: *Alice*, John Tenniel, 2013.

Ao analisar a imagem podemos encontrar os elementos descritos por Carroll, onde há uma mesa ao centro, ocupando toda a extensão da ilustração. Logo atrás, percebe-se o tronco de uma árvore. Na frente, o Chapeleiro e a Lebre conversam e, entre eles, está presente o Caxinguelê⁵² dormindo. Nota-se que os três personagens estão sentados em apenas uma das pontas da mesa, assim como está descrito no livro.

Na ilustração abaixo (Fig. 3) encontramos, além da função descritiva, a função expressiva. A imagem pertence ao capítulo doze de *Alice*, “O depoimento de Alice”, e representa o momento em que a protagonista é atacada por cartas a comando da Rainha. Carroll escreve:

“Cortem-lhe a cabeça!” berrou a rainha. “Quem se importa com vocês?” disse Alice [...] “Não passam de um baralho!” A essas palavras o baralho inteiro se ergueu no ar e veio voando para cima dela. Alice deu um gritinho, um pouco de medo e um pouco de raiva⁵³ (Carroll, 2013, p. 101).

⁵² Espécie de esquilo.

⁵³ ‘Off with her head!’ the Queen shouted at the top of her voice. ‘Who cares for you?’ said Alice [...] ‘You’re nothing but a pack of cards!’ At this the whole pack rose up into the air and came flying down upon her: she gave a little scream, half of fright and half of anger (Carroll, 2018, p. 84).

Figura 3 - Alice é atacada por cartas, ilustração.



Fonte: *Alice*, John Tenniel, 2013.

Podemos notar que a fisionomia de Alice, cujo semblante aparece franzido, é de incômodo. No livro, Alice mostra-se indignada frente às falsas acusações contra ela no tribunal. Dessa forma, a imagem feita por Tenniel captura os sentimentos da menina e ajudam o leitor a visualizar a cena. Além da expressão facial da garota, que aparece com os braços levantados, indicando proteção, Tenniel acrescentou elementos que ajudam a construir a função expressiva. Ao redor de Alice encontram-se vários animais em um aparente movimento de fuga, reforçando a ideia de ataque. Da mesma forma, o baralho é disposto na ilustração de forma a simular o “voo” das cartas (o baralho inteiro se ergueu no ar e veio voando para cima dela).

Conforme já comentado em nossa pesquisa, as ilustrações da obra de Carroll são um complemento ao *nonsense* presente em sua história. Muitos elementos do livro pertencem ao mundo onírico e podem ser difíceis de serem imaginados. Um

exemplo disso é o caso da Figura 4, em que estão presentes Alice, o Grifo⁵⁴ e a Tartaruga Falsa. Na ocasião em que o Grifo é citado na história de Carroll, há um momento em que o narrador fala diretamente com o leitor, aconselhando-o para que interaja com o livro (função conativa) e analise uma das ilustrações de Tenniel: “Se você não souber o que é um Grifo, olhe a ilustração”⁵⁵ (Carroll, 2013, p. 74). É possível concluir que Carroll havia imaginado a probabilidade de que alguns dos leitores de sua obra não soubessem a que animal ele estava se referindo. Desse modo, a inclusão de ilustrações que representassem a personagem (função metalinguística) se torna extremamente útil. O mesmo se dá com a Tartaruga Falsa. Não há uma descrição do animal no livro, mas Gardner (2013, p. 293) afirma que “tartaruga falsa” é o nome de um tipo de sopa, “imitação de uma sopa de tartaruga verde, geralmente feita com vitela. Isto explica por que Tenniel desenhou sua Tartaruga Falsa com cabeça, patas traseiras e rabo de bezerro”. As funções lúdica, representativa e descritiva presentes na imagem abaixo permitem que o leitor possa compreender a aparência das criaturas imaginadas por Carroll e Tenniel, enriquecendo a experiência da leitura.

⁵⁴ Grifo é o nome de uma criatura mitológica que tem o corpo de leão e a cabeça e as asas de uma águia.

⁵⁵ If you don't know what a Gryphon is, look at the pictures (Carroll, 2018, p. 116).

Figura 4 - Alice, Grifo e Tartaruga Falsa.



Fonte: *Alice*, John Tenniel, 2013.

No caso de *Alice*, portanto, é necessário estar atento ao texto verbal e ao não verbal, conjuntamente, apreciando o texto escrito e as surpresas que ele pode trazer, sem deixar de dedicar um tempo examinando as ilustrações, pois elas também comunicam, informam e complementam o texto verbal. As ilustrações em *Alice no País das Maravilhas* (2013), feitas por Tenniel, cumprem um papel semelhante ao da função descritiva da linguagem; isto é, permitem, por meio de uma intersemiose, descrever objetos, cenários, personagens etc. A leitura do livro, portanto, exige, de certo modo, um leitor que saiba ler as entrelinhas da relação entre texto e imagem.

Maria José Palo e Maria Rosa Oliveira (2006), em seu livro *Literatura Infantil: Voz de criança*, defendem que as imagens em *Alice* fazem parte da essência do texto, sem apresentar como regra um caráter utilitário-pedagógico. Martin Salisbury e Morag Styles (2013) apontam em seu livro *Livro infantil ilustrado: a arte da narrativa visual* que:

Na maioria dos casos, as ilustrações funcionam como um acompanhamento para as palavras, uma inspiração ou auxílio para a imaginação, com o objetivo de enriquecer a experiência de leitura. Porém, no caso dos livros ilustrados, as palavras e as imagens se completam, para dar um significado geral à obra. Elas funcionam em uníssono. Estes livros apresentam uma relação dinâmica entre palavras e imagens (Salisbury; Styles, 2013, p. 89).

As autoras Flávia Brocchetto Ramos e Marília Forgearini Nunes (2013) escrevem sobre as ilustrações em seu artigo “Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura”. Para elas, cada uma das linguagens (verbal e não verbal) possui uma função na construção discursiva de uma história e ambas precisam estabelecer um vínculo com o leitor. Dessa forma, “palavra e ilustração precisam acolher o leitor e permitir-lhe encontrar no texto uma brecha para dele fazer parte, interagir, interferir [...]” (Ramos; Nunes, 2013, p. 54). É importante ressaltar que, além de complementar o texto verbal, as ilustrações também funcionam como um contraponto. Dessa forma, conclui-se que as ilustrações são importantes e significativas em se tratando de livros feitos para crianças.

Carroll utiliza uma linguagem rica e imaginativa que se entrelaça com as ilustrações de John Tenniel, gerando uma interação multifacetada entre palavras e imagens. Se por um lado sabemos que o sistema de escrita e a linguagem não verbal possuem habilidades únicas, sendo compreendidos por si sós, por outro lado podemos estabelecer uma comunicação entre essas duas formas de expressão. Segundo Camargo, essa relação é denominada coerência intersemiótica “pelo fato de articular dois sistemas semióticos: as linguagens verbal e visual” (1995, p.4). Ao analisar as ilustrações de *Alice* (2013) feitas por Tenniel, percebemos que todos os capítulos do livro possuem, no mínimo, duas imagens. Isso nos leva a concluir que as ilustrações em *Alice* foram planejadas e possuíam funções definidas. As imagens da história não foram desenvolvidas apenas com fins estéticos e atrativos, mas para entrelaçar-se com a linguagem verbal, complementando-a.

Esta nossa breve incorrência pela leitura da presença das ilustrações na história de Alice e de sua importância leva-nos a querer adentrar o universo das adaptações cinematográficas. Como alertamos no início, discorreremos de modo conciso sobre essas adaptações cinematográficas da criação de Carroll com o objetivo de apresentarmos como o *nonsense* do texto literário pode ser construído nas telas.

Em primeiro lugar, voltamo-nos ao sentido de “adaptações cinematográficas”. De modo geral são filmes baseados em obras já existentes, como livros, peças de

teatro, entre outros. Os cineastas recriam a história escrita em livro para se ajustar à linguagem e formato do cinema, preservando a essência da obra original. Alguns pesquisadores se mostram importantes ao estudarmos as adaptações. Linda Hutcheon, em *Uma teoria da adaptação* (2011), Julie Sanders, responsável pela publicação de *Adaptation and Appropriation* (2006), e Erica Sheen e Robert Giddings, responsáveis por *From page to screen: Adaptations of the classic novel* (2000), abordam em seus livros a adaptação de textos literários para outras formas de mídia, como o teatro e o cinema. Os autores discutem a dificuldade que existe em transformar obras literárias consagradas para a tela. A migração da mídia original para o cinema apresenta desafios criativos, como a síntese de enredos complexos em um formato visualmente atraente e mais curto. Algumas adaptações seguem os eventos e personagens da fonte original, enquanto outras ousam em liberdades criativas para se adequarem ao novo meio.

Linda Hutcheon (2013) comenta que uma adaptação “não se trata de uma cópia num modo de reprodução qualquer [...] É uma repetição, porém sem replicação, unindo o conforto do reconhecimento com o prazer da novidade (Hutcheon, 2013, p. 229). A autora explica que o termo adaptação pode ser definido a partir de três perspectivas.

Em primeiro lugar, vista como uma entidade ou produto formal, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto [...] Em segundo, como um processo de criação, a adaptação sempre envolve tanto uma (re)interpretação quanto uma (re)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação. [...] Em terceiro, vista a partir da perspectiva do seu processo de recepção, a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação (Hutcheon, 2013, p. 29-30).

Em síntese, para a autora o termo adaptação pode ser compreendido como: uma transposição (ou “transcodificação”) de uma obra reconhecível; um ato criativo e interpretativo de apropriação; um engajamento intertextual com a obra adaptada. Para Hutcheon, o termo adaptação é amplo e pode englobar outros tipos de produção que vão além do cinema, como músicas e jogos.

Lauro Maia Amorim (2005) comenta, em seu livro *Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, e*

Kim, de Rudyard Kipling, que “[...] é difícil imaginar que nenhuma tradução, em um momento ou outro, tenha de superar uma distância temporal, espacial ou sociolinguística considerável (Amorim, 2005, p 90). Da mesma forma, as adaptações de obras literárias também estão sujeitas a mudanças.

Álvaro Hattnher (2013), em seu artigo *Literatura*, “Cinema e outras arquiteturas textuais: algumas observações sobre teorias da adaptação” (2013), defende que é necessário um novo olhar para os estudos das adaptações cinematográficas. Hattnher discute a dificuldade que existe atualmente para analisar adaptações. Devido às “categorias” criadas para classificar essas produções, os pesquisadores ficam limitados. “Acredito não haver dúvidas sobre o caráter limitado e limitador dessas tentativas de categorização” (Hattnher, 2013, p. 38). O pesquisador comenta que:

[...] é essencial que os estudos de adaptação se libertem das camisas de força acadêmicas que ainda aprisionam as múltiplas possibilidades de estudo e compreensão das transformações envolvidas em todos os processos de adaptação textual, ultrapassando as polarizações limitadoras, rejeitando as distinções entre “alta” e “baixa” cultura e adotando perspectivas que se pautem pelas lentes da observação e compreensão das intertextualidades e do caráter transmidiático das obras que serão o nosso objeto de estudos neste século XXI (Hattnher, 2013, p. 42-43).

O autor também comenta sobre as tentativas de avaliar uma adaptação com base em sua fidelidade ao material original. Segundo ele, essa abordagem tende a simplificar a complexidade dos processos de adaptação e a ignorar as nuances envolvidas na tradução de uma obra de um meio para outro. Além disso, Hattnher afirma que a própria ideia de fidelidade é ambígua e subjetiva, pois diferentes pessoas podem interpretar de maneira diferente o que significa ser “fiel” a uma obra original. Segundo o pesquisador:

A fidelidade ainda representa um elemento de valor presente nas análises de adaptações e nos comentários que se pode colher entre o público espectador de maneira geral. Mas parece-me evidente que a noção de “fidelidade” como um parâmetro em estudos de adaptação não se sustenta” (Hattnher, 2013, p. 37).

Também é importante salientar que as adaptações não anulam a obra original, nem tampouco é possível afirmar que a linguagem audiovisual é superior à linguagem literária. Edison Rosa Silva (2002) comenta, em seu artigo *Malraux e o Diálogo com as artes*, que o texto “original” (literário) pode, e deve, coexistir com a adaptação. Para

Silva, “[...] a presença de um, ao invés de substituir ou anular, soma-se à do outro, diz e rediz o outro. Cita o outro” (Silva, 2002, p.22).

Vimos anteriormente, no Capítulo Um, que o *nonsense* se dá na linguagem, e ao tirar a história do papel é possível acrescentar cenários, figurinos, trilha sonora e efeitos especiais que contribuem para a construção dos elementos incomuns das narrativas. A adaptação para o cinema torna o *nonsense* mais tangível através de efeitos visuais, conferindo vida a personagens e situações impossíveis e capturando a atmosfera insólita das narrativas. A tradução intersemiótica não é um processo simples. Não estamos falando apenas da transição de um sistema de signos para outro sistema de signos, no caso o texto verbal da história de *Alice no País das Maravilhas* e sua adaptação para a linguagem do cinema. Quando analisamos esse tipo de produção é importante levar em conta os fatores externos que influenciam na criação de uma obra. As adaptações tendem a se enquadrar na cultura, na história e na sociedade.

Alice no País das Maravilhas inspirou várias adaptações ao longo dos anos. Conforme a listagem feita por Gardner (2013), a filmografia das adaptações da história de Carroll seriam: *Alice in Wonderland* (1903), produzido e dirigido por Cecil Hepworth; *Alice’s Adventures in Wonderland – A Fairy Comedy* (1910), produzido e dirigido pela *Edison Manufacturing Company* ; *Alice in Wonderland* (1915), produzido pela *Nonpareil Feature Film Company* dirigido por W.W. Young; *Alice in Wonderland* (1931), produzido por Metropolitan Studios e dirigido por John F. Godson e Ashley Miller; *Alice in Wonderland* (1933), produzido por Louis D. Leighton e dirigido por Norma McLeod; *Alice au pays des merveilles* (1948), produzido nos *Studios Victorine* por Lou Bunin e dirigido por Marc Maurette e Dallas Bowers; *Alice’s Adventures in Wonderland* (1972), produzido por Derek Home e dirigido por William Sterling; *Dreamchild* (1985), dirigido por Gavin Millar; *Alice in Wonderland, an N-Rated Musical Comedy* (1976), dirigido por Bud Townsend; *Neco z Alenky* (1988), dirigido e escrito por Jan Svankmajer e *Alice in Wonderland* (2010), produzido pelos estúdios Walt Disney e dirigido por Tim Burton.

Além dos filmes, Gardner também menciona adaptações de *Alice no País das Maravilhas* em desenho animado. Dentre essas animações encontramos *Betty in Blunderland* (1933), dirigido por Dave Fleischer e escrito por Roland Crandall e Thomás Johnson; *Thru the Mirror* (1936), produzido pela Walt Disney e dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske; *Alice in Wonderland* (1951),

dirigido por Walt Disney e produzido por Bem Sarpsteen; *Sweapea Thru de Looking Glass* (1955), dirigido por King Features Syndicate e *Zvahlar aneb Saticky Slamenébro Huberta* (1971), produzido por Katky Film e escrito e dirigido por Jan Svankmajer.

Apesar da pluralidade de adaptações, para os fins desta pesquisa focaremos nossa atenção nas produções mais conhecidas pelo público e pela mídia, a animação dos estúdios Walt Disney, *Alice no País das Maravilhas* (1951), e o filme de Tim Burton, *Alice in Wonderland* (2010), também produzido pelos estúdios Disney. Dessa forma, procuramos oferecer uma leitura crítico-analítica dos elementos do *nonsense* explorados em ambos os filmes em relação ao conto de Carroll. Cabe destacar que nem todas as situações presentes nessas produções cinematográficas são relevantes para uma discussão aprofundada. Portanto, selecionamos para análise os trechos que consideramos mais pertinentes ao estudo dos elementos de nonsense.

4.1. *Alice no País das Maravilhas*, animação da Walt Disney

A variedade de adaptações reflete a capacidade atemporal da história de Carroll de cativar a imaginação das pessoas, permitindo que cada uma traga sua própria interpretação do mundo fantástico e das aventuras de Alice. Uma das adaptações mais famosas é a animação⁵⁶ da Walt Disney Productions, *Alice no País das Maravilhas*, lançada em 1951 e dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, que se consagrou como um clássico da animação e levou a história de Alice a um público amplo, abrangendo tanto crianças quanto adultos. Inicialmente a produção foi considerada uma decepção em seu lançamento.

Eriadne Miranda Crescêncio (2020), que analisou as possíveis causas para o fracasso no lançamento do filme, aponta que uma das causas se deve “a falta de um príncipe e [a um] romance na animação” (Crescêncio, 2020, p. 30). A autora

⁵⁶ Luis Nogueira (2010, p. 59) estuda os gêneros cinematográficos e define animação como “uma sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem na retina, cria a ilusão de movimento.” O autor explica que esse processo consiste em desenhar e/ou fotografar um personagem, animal ou objeto em posições sucessivas, dando a impressão de um movimento realista. Não existe documentação do que possa ser considerada a primeira animação. No entanto, alguns pesquisadores, como Alberto Lucena Júnior (2011), tentam desvendar as origens desse processo no cinema. O autor, em seu livro *Arte da animação*, ressalta que desde antiguidade o homem já externava seu desejo pela arte da animação. Lucena Júnior utiliza como argumento as pinturas rupestres que, de acordo com ele, já emitiam a vontade de representar os movimentos através dos desenhos. Ao pesquisar sobre o tema, Soares (2021, p. 19) também cita como o exemplo “a figura do Homem Vitruviano de Leonardo da Vinci, que representa os movimentos do corpo humano”.

argumenta que esse motivo pode estar ligado ao fim da segunda guerra⁵⁷ e que o público necessitava de “sentimentos de identificação e satisfação”. Em 1974, teve um relançamento nos cinemas, alcançando um modesto sucesso de bilheteria. O filme foi posteriormente exibido na televisão, onde alcançou grande sucesso de audiência. Hoje em dia, devido às plataformas de *streaming*, *Alice no País das Maravilhas* continua conquistando o público e sendo reproduzido mesmo após setenta e três anos de seu lançamento.

A animação segue a jornada de Alice, com algumas alterações no enredo principal, conforme constata Suzanne Googstraten (2017, p. 10): “Uma das maiores mudanças que a Disney fez em comparação ao livro diz respeito ao enredo da história”, como veremos adiante, como, por exemplo, a criação de algumas personagens (irmãos Tweedledee e Twedledum) que somente foram idealizadas por Carroll no livro *Alice Através do espelho*, de 1871. A abordagem da Disney preservou o espírito lúdico e insólito da obra original. A animação procurou dar ênfase a um universo colorido repleto de situações peculiares e momentos de diversão presentes na história.

O traço do desenho da produção também capta uma atmosfera de fantasia delicada, muito comum dos Estúdios Walt Disney. Na figura 5, podemos observar a personagem de Alice caracterizada por um padrão de feminilidade associada à pureza: cabelos volumosos, lisos e loiros, presos por uma tiara; o vestido é azul e rodado, ornado com um avental branco, bem simbólico de sua condição feminina. Alice veste meias brancas até os joelhos e sapatos pretos de fivela, estilo boneca. Na ilustração seguinte (Fig. 5), podemos vê-la num gesto de singeleza, bem característico da personagem, que, observada por sua gatinha, admira entre as mãos uma coroa de flores do campo semelhantes às margaridas.

É importante ressaltar que, no livro *Alice do País das Maravilhas*, Carroll não descreve as características físicas de Alice. Seus traços mais marcantes, como o cabelo claro longo e suas vestimentas, foram idealizados e criados por Tenniel e não retratam a verdadeira Alice Liddell, que tinha cabelo escuro curto. Gardner analisa algumas cartas escritas por Carroll nas quais o autor disserta sobre a aparência da garota. Abaixo encontramos uma dessas cartas, na qual o Gardner apresenta um trecho:

⁵⁷ A Segunda Guerra Mundial foi um conflito global que ocorreu de 1939 a 1945.

O sr. Tenniel é o único artista que desenhou para mim que se recusou resolutamente a usar um modelo, declarando que tinha tão pouca necessidade de um quanto eu de uma tabuada de multiplicar para resolver um problema matemático! Arrisco-me a pensar que estava errado e que, por falta de modelo, desenhou várias imagens de “Alice” completamente desproporcionais – cabeça evidentemente grande demais e pés evidentemente pequenos demais (Gardner, 2013, p. 258).

Figura 5 - Protagonista da animação, Alice.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Walt Disney, 1951.

Na animação, os produtores acrescentaram pequenas pistas sobre o desfecho da história (de que na realidade, tudo não passava de um sonho). Logo na apresentação da protagonista, Alice canta uma canção, chamada “In a World of My Own”, composta pela artista Kathryn Beaumont (1951), que sugere que o País das Maravilhas já estava sendo idealizado em seus pensamentos. Segue abaixo alguns trechos da letra da música:

Gatos e coelhos
Residiriam em casinhas de fantasia
E estariam vestidos com chapéus e calças
Em meu mundo
[...]
Todas as flores
Seriam de cores extremamente especiais
Elas se sentariam e conversariam comigo por horas
[...]

Haveria novas aves
 Várias aves agradáveis e amigáveis, como você conhece⁵⁸ (Beaumont, 1951, tradução Continental Discos).

Nessa canção, podemos encontrar várias referências ao que viria acontecer posteriormente na história. Analisando a letra acima, reconhecemos a presença de elementos desse seu mundo que fazem parte do *nonsense* e que brotam da imaginação da menina, como a referência aos animais que usam roupas, bem como o Coelho Branco e o Gato de Cheshire (que em determinado momento usa chapéu) ou mesmo de flores que falam e aves diferentes (tudo o que ela viria a encontrar no País das Maravilhas). Na obra literária não há menção por parte de Alice de querer um mundo construído a seu modo. A canção pode ser vista como um argumento que justifica a descida de Alice pela toca do Coelho (para alcançar esse “mundo ideal”), conforme atesta Hoogstraten ao afirmar que:

Enquanto no romance Alice caminha sem rumo pelo País das Maravilhas, tropeçando em novas aventuras e novas criaturas, a Disney deu a ela um objetivo para onde ela deveria ir no País das Maravilhas. Na verdade, o próprio País das Maravilhas é visto como um objetivo por Alice antes mesmo de ela ir para lá, quando ela está fantasiando no início do filme sobre seu próprio mundo⁵⁹(Hoogstraten, 2017, p.10, tradução nossa).

Geoffrey Atheling Wagner (1975), autor de *The Novel and the Cinema*, defende que as adaptações se enquadram fundamentalmente em três categorias: transposição, comentário e analogia. Na “transposição”, o texto original é transferido da maneira mais fiel possível para o filme. Já a categoria “comentário” engloba as adaptações em que elementos da obra original são propositalmente alterados. Por fim, na “analogia”, o texto literário é usado como ponto de partida para a construção de uma outra história. Pensamos que a adaptação em análise, ao conter elementos

⁵⁸ No Original: Cats and rabbits
 Would reside in fancy little houses
 And be dressed in shoes and hats and trousers
 In a world of my own
 [...]
 All the flowers
 Would be very extra special colors
 They would sit and talk to me for hours
 [...]
 There'd be new birds
 Lots of nice and friendly how do you birds.

⁵⁹ No original: Whereas in the novel Alice walks around Wonderland aimlessly, stumbling upon new adventures and new creatures, Disney has given her a goal of where she has to go within Wonderland. In fact, Wonderland itself is seen as a goal by Alice even before she ever went there, when she is fantasising at the beginning of the film about her own world (Hoogstraten, 2017, p.10).

que não existem na história de Alice, mas ainda preservando o máximo de semelhança possível com o texto literário, poderia ser considerada tanto a partir da categoria “transposição” quanto “comentário”.

Marcos Rey (1989), em *O roteirista profissional: televisão e cinema*, também comenta a respeito das adaptações e afirma que elas não precisam necessariamente reproduzir tudo o que há na obra original. O autor afirma que:

Mesmo livros com muita ação têm capítulos monótonos ou vazios. O que importa é que ela [a adaptação] seja uma inteiriça, redonda, completa, sem evidenciar amputações, cortes por falta de tempo, saltos desconcertantes e buracos entre as sequências (Rey, 1989, p. 59).

Dessa forma, pode-se concluir que os diretores da animação transferiram a história de Carroll do papel para as telas, modificando apenas alguns elementos para que fossem mais bem desenvolvidos pela linguagem do cinema. Exemplo disso é a mudança citada acima. Não há canções na obra literária escrita por Carroll, no entanto, por se tratar de uma animação infantil, as músicas foram introduzidas pelos estúdios Walt Disney para cativar o público e acrescentar ludicidade à narrativa. Também podemos inferir que as músicas atuam na animação como um apoio à narrativa, pois ajudam a contar a história e fornecem pistas sobre o que está por vir (como explicitado). Dessa forma, adicionando um elemento novo na história de *Alice*, os telespectadores podem experimentar um sentimento de surpresa. O mesmo sentimento também pode ser experimentado durante o contato com novos personagens. Conforme comentado, a animação da Disney adiciona elementos que estão presentes apenas na continuação de *Alice no País das Maravilhas, Através do Espelho*, como é o caso dos irmãos Tweedle. Dessa forma, os leitores da obra literária podem se surpreender ao encontrá-los na adaptação.

Como visto nos Capítulos anteriores dessa Dissertação, o *nonsense* não se instaura logo no início da história. O primeiro evento insólito da obra acontece com a chegada do Coelho, como podemos ler no livro:

[...] quando de repente um Coelho Branco de olhos cor-de-rosa passou correndo por ela [...] Não havia nada de tão extraordinário nisso, nem Alice achou assim tão esquisito ouvir o Coelho dizer consigo mesmo: “Ai, ai! Ai, ai! Vou chegar atrasado demais!” (quando pensou sobre isso mais tarde, ocorreu-lhe que deveria ter ficado espantada, mas na hora tudo pareceu muito natural); mas quando viu o Coelho tirar um relógio do bolso do colete e olhar as horas, e depois sair em disparada, Alice se levantou num pulo, porque constatou subitamente que nunca tinha visto antes um coelho com

bolso de colete, nem com relógio para tirar de lá, e, ardendo de curiosidade, correu pela campina atrás dele, ainda a tempo de vê-lo se meter a toda pressa numa grande toca de coelho debaixo da cerca⁶⁰ (Carroll, 2013, p. 9).

A imagem (Fig. 6) apresenta a personagem do Coelho, vestido com um colete e óculos. As cores são quentes e frias e criam um ambiente de sobriedade. A personagem segura um relógio bem maior do que o habitual no estilo relógio de bolso. Na animação, o Coelho aparece pela primeira vez no minuto 00:04:48 e diz: “Ai os meus bigodes! É tarde! É tarde! É tarde!”⁶¹. Em comparação, na obra literária de Carroll, a personagem diz: “Ai, ai! Ai, ai! Vou chegar atrasado demais”⁶² (Carroll, 2013, p. 9).

Figura 6 - Coelho, animação.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Walt Disney, 1951.

⁶⁰ No original: [...] when suddenly a White Rabbit with pink eyes ran close by her. [...] There was nothing so very remarkable in that, nor did Alice think it so very much out of the way to hear the Rabbit say to self: 'Oh dear! Oh 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, and looked at it, and the hurried on, Alice started to her feet, for it flashed 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 burning with curiosity, she ran across the field after it, and fortunately was just in time to see it pop down a large rabbit-hole under the hedge (Carroll, 2018, p. 14).

⁶¹ Transcrição feita por nós. É possível encontrar a musicalidade presente no original em inglês: "I'm late! I'm late / for a very important date! No time to say hello goodbye I'm late I'm late I'm late!"

⁶² 'No original: Oh dear! Oh dear! I shall be too late!' (Carroll, 2018, p. 14).

A partir desse momento, adentramos o domínio do *nonsense*. Ao perseguir o coelho e testemunhar sua entrada em um buraco, tanto a Alice da obra literária quanto da animação, decidem, sem considerar as possíveis consequências, seguir o mesmo caminho, revelando-se indiferentes aos riscos e perigos envolvidos. Enquanto cai pela toca do coelho, a Alice do texto literário faz algumas reflexões acerca de sua queda, como: “depois de uma queda desta, não vou me importar nada de levar um trambolhão na escada! Como vão me achar corajosa lá em casa! Ora, eu não diria nadinha, mesmo que caísse do topo da escada!”⁶³ (Carroll, 2013, p. 10).

A protagonista da animação também faz alguns comentários ao cair na toca no minuto 00:05:50: “Depois disso eu hei de me acostumar a rolar da escada” e “E se eu caísse e passasse pelo outro lado da terra? Oh, e se saísse do outro lado de cabeça para baixo?”⁶⁴. Tanto a Alice de Carroll quanto a Alice da animação são crianças e, para elas, a queda se dá como uma aventura, como se pode perceber pelos pensamentos transcritos. Ainda que haja uma alteração entre eles, não há mudança de natureza, ou seja, a personagem da animação é coerente com a do livro no sentido de apropriar-se da situação como algo natural, ainda que pareça totalmente fora de sentido para nós.

Nesse recorte de cena, no livro, a descrição que Carroll faz da toca (Carroll, 2013, p. 9): “depois olhou para as paredes do poço, e reparou que estavam forradas de guarda-louças e estantes de livros; aqui e ali, viu mapas e figuras pendurados em pregos⁶⁵” é semelhante à da animação, na qual é possível encontrar todos os objetos citados por Carroll. As cores vibrantes e a iluminação da toca do coelho (Fig. 7) ajudam a enfatizar o caráter fantástico do novo mundo que Alice está prestes a explorar.

⁶³ No original: ‘After such a fall as this, I shall think nothing of tumbling downstairs! How brave they’ll all think me at home! When, I wouldn’t say anything about it, even if I fell off the top of the house!’ (Carroll, 2018, p. 15).

⁶⁴ Transcrição feita por nós.

⁶⁵ No original: [...] then she looked at the sides of the well and noticed that they were filled with cupboards and bookshelves; here and there she saw maps and pictures hung upon pegs (Carroll, 2018, p. 15).

Figura 7 - Caindo na toca, animação.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Walt Disney, 1951.

A cena em que no texto literário, Alice (Fig. 8), após comer um pedaço do bolo que a faria crescer, começa a chorar e, conseqüentemente, uma lagoa de lágrimas é criada com seu choro, é reproduzida sem alterações.

Figura 8 - Alice cresce, animação.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Walt Disney, 1951.

Na imagem anterior podemos observar Alice depois de comer o bolo. A garota cresce ao ponto de alcançar o teto do salão no qual estava. Podemos destacar na cena um elemento absurdo, comum do *nonsense*: apesar de Alice dobrar de tamanho, suas roupas e acessórios crescem com ela. Obedecendo à lógica do País das Maravilhas, se ela cresce, nada mais natural dentro do pensamento do *nonsense* que suas roupas cresçam com ela. É interessante ressaltar que a questão da mudança das vestimentas de Alice não é descrita no livro por Carroll, mas é evidenciada através das ilustrações de Tenniel. Nesse caso, verifica-se a presença do *nonsense* através dos usos do discurso figurado. Esse discurso se materializa na animação e pode ser vivenciado pelos (ou através dos) personagens. O emprego de figuras hiperbólicas, como o caso de Alice nadar em suas próprias lágrimas, contribui para a configuração do absurdo e provoca humor na narrativa.

É possível afirmar que as imagens em movimento possibilitam um espaço para a expansão do *nonsense*. Os conceitos abstratos e exagerados da narrativa de Carroll encontram no cinema uma forma de explorar o potencial *nonsense* de Alice, amplificando detalhes como a quantidade de lágrimas necessárias para a criação de uma lagoa (detalhe esse que o texto verbal sozinho pode apenas sugerir). Além disso, o texto escrito pode apresentar limitações no que diz respeito ao *nonsense* visto que, excluindo-se as ilustrações da história, o leitor depende de sua imaginação para fantasiar os elementos absurdos do livro. Sabemos que a visualização de imagens abstratas pode ser subjetiva, portanto, a animação oferece uma capacidade direta de interpretação já que as imagens são compartilhadas por todos os espectadores. Assim, a cena hiperbólica de Alice em suas lágrimas, bem como outros momentos do livro, pode ser superdimensionada pela imagem em movimento, criando efeitos visuais que impulsionam as características do gênero.

Outro evento que ocorre na história de Carroll e que foi transposto para a animação de Walt Disney, refere-se ao momento em que Alice, após encontrar animais em sua lagoa de lágrimas, assiste a uma discussão entre os demais personagens acerca de como iriam se secar, sendo que, ao final, resolvem realizar uma corrida para alcançar esse objetivo (Fig. 9). Lembremo-nos de que a corrida ocorreu sem uma ordem, sendo que personagens correram quando quiseram e pararam “quando bem entenderam, de modo que não foi fácil saber quando a corrida

havia terminado ⁶⁶ ", como relata o narrador (Carroll, 2013, p. 25). Ao final, a personagem do Dodô é que anuncia o término da mesma, sem que ninguém soubesse quem havia ganhado.

Figura 9 - Corrida, animação.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Walt Disney, 1951.

Na Figura 9, referente à animação, conseguimos identificar diversos personagens (animais), cada um com suas cores, que rodam em torno de uma pedra. Entre os personagens é possível identificar aves e outras criaturas, como estrelas do mar, lagostas e peixes. Nesse momento, há uma canção intitulada *Corrida em Círculo*⁶⁷ que descreve o evento. Na música encontramos trechos como:

Para frente, para trás, para dentro e para fora
Vamos e entre na competição
Nada pode ser mais seco
Que uma alegre corrida em círculos

Para frente, para trás, para dentro e para fora
Do fundo ao topo
Sem começo

⁶⁶ No original: left off when they liked, so that it was not easy to know when the race was over. However, when they had been running half an hour or so, and were quite dry again, the Dodo suddenly (Carroll, 2018, p. 36).

⁶⁷ A música, que originalmente chama-se "The Caucus Race", foi composta pelo artista Bill Thompson.

Nunca terá um final⁶⁸ (Thompson, 1951).

A canção age ludicamente na cena, dinamizando-a e transmitindo pela letra o *nonsense* da ação, em que o grupo de animais corre sem uma estratégia clara, sem comunicação efetiva e sem regras, como se fosse uma festa, uma grande brincadeira.

O encontro com a Lagarta Azul (Fig.10) também é memorável quando se trata de *Alice no País das Maravilhas*, seja no texto ou nas adaptações. Na imagem abaixo vemos uma lagarta azul. O animal segura um objeto parecido com um cachimbo (narguilé) e, segundo suas feições, demonstra estar indiferente (com ar esnobe) frente à presença de Alice.

Figura 10 - Lagarta, animação.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Walt Disney, 1951.

Na obra literária, durante o encontro com a Lagarta, Alice decide recitar um poema. No entanto, a menina acaba se confundindo durante a recitação: "'Tenho certeza de que estas não são as palavras certas'", disse a pobre Alice, e seus olhos se encheram de lágrimas de novo enquanto continuava"⁶⁹ (Carroll, 2013, p. 19). Na adaptação da Walt Disney essa passagem também está presente. Ao tentar recitar o poema no minuto 00:33:34 e não conseguir, a menina comenta: "Já não posso lembrar

⁶⁸ Transcrição feita por nós.

⁶⁹ No original: 'I'm sure those are not the right words,' said poor Alice, and her eyes filled with tears again as she went on (Carroll, 2018, p. 27).

das coisas como antigamente”⁷⁰. Isso se dá pelo fato de que o *nonsense* desconstrói a lógica e cria um novo sistema de referências no País das Maravilhas. Dessa forma, Alice esquece em pouco tempo fatos que sabia em sua vida no mundo real.

Apesar da perplexidade de Alice, fica claro que sua dificuldade em recordar detalhes e informações não se limitava apenas à confusão mental. Ao analisarmos o poema de Watts, mencionado no Segundo Capítulo desta Dissertação, torna-se evidente que o *nonsense* não apenas altera a lógica, mas também cria uma nova. O País das Maravilhas não opera de acordo com as mesmas normas do mundo de Alice. Nesse local peculiar, as informações que Alice traz de seu mundo (como os poemas que havia decorado na escola) não servem ou não estão corretas. Estamos lidando com um lugar que possui sua própria lógica intrínseca e regras distintas. Ao longo da obra, percebemos que o conhecimento da garota, ou aquilo que ela julgava conhecer, não se aplica no País das Maravilhas. O poema serve como exemplo claro dessa dissonância.

Como podemos verificar a partir dos exemplos descritos da animação e do livro, a animação da Walt Disney possui muita similaridade com o texto literário original, acrescentando poucas informações novas à trama e ao texto. Percebe-se que a intenção é recriar o encantamento da história de Carroll, seu mundo fantástico e onírico para as telas, da forma mais fiel possível. Dessa forma, oferecem ao público infantil, sobretudo, a oportunidade de adentrar o universo de Carroll, com a marca registrada dos Estúdios Disney, responsáveis por serem pioneiros na adaptação de textos da literatura para o gênero filme de animação⁷¹.

Podemos concluir que, ao analisar a animação em consonância com a obra literária de Carroll, a adaptação pode apresentar duas formas de diálogo. A primeira provém do encantamento que o País das Maravilhas provoca em Alice e no leitor. A produção da Walt Disney apresenta um mundo colorido e extravagante, com personagens excêntricos e situações inusitadas, assim como o desenvolvido por Carroll. As músicas presentes no filme colaboram para o maravilhamento do espectador e ajudam na contação da história (já que muitos diálogos se dão através das letras das canções). A segunda encontra-se em uma camada mais séria, na qual

⁷⁰ Transcrição feita por nós.

⁷¹ Artistas como Winsor McCay (1869 - 1934), Émile Cohl (1857 - 1938) e George Méliès (1861 – 1938) já exploravam o universo da animação, porém, ao procurar pela filmografia dos cineastas, não é possível encontrar produções adaptadas de obras literárias.

o jogo com a lógica impera (a presença do *nonsense* carrolliano). Nesse universo, é possível cair durante quilômetros em um buraco e não sofrer nenhum ferimento, crescer e diminuir de tamanho apenas comendo e bebendo, criar uma lagoa com lágrimas e ter discussões acadêmicas com uma lagarta.

Apenas dois capítulos da obra literária, “Porco e Pimenta” e “A Quadrilha da Lagosta”, não foram adaptados para a animação. Ademais, os outros dez capítulos da história receberam a atenção da Walt Disney. Ainda que acrescente novas informações (músicas e personagens inexistentes), a essência da história de Carroll mostrou-se devidamente representada na adaptação, criando um estilo autêntico para o País das Maravilhas, característico das produções feitas pelo estúdio.

4.2 Alice no País das Maravilhas, o *live-action* de Tim Burton

Em 2010, o diretor Tim Burton lançou a sua versão *live-action* da obra literária de Carroll (Fig. 12), *Alice no País das Maravilhas*, que contou com a participação de nomes ilustres do cinema como Johnny Depp (Chapeleiro Maluco), Helena Bonham Carter (Rainha Vermelha) e Anne Hathaway (Rainha Branca). Segundo a revista *Exame* (2010), o filme superou a marca de US\$ 1 bilhão na bilheteria, tornando a adaptação a terceira produção mais lucrativa dos estúdios Disney (que também foi responsável pela produção da animação de mesmo nome). O filme incorporou elementos sombrios, característicos do estilo de Burton. Esses componentes contribuíram para uma atmosfera ainda mais inquietante. Davi Lima (2022), em seu artigo “Entenda melhor Tim Burton: a ignorada permanência do estranho”, publicado na revista online *Plano Crítico*, comenta que a assinatura de Burton está “no contraste de cores, no apreço pelo design gótico e fantasioso, nas temáticas de estranheza e na criação de um universo atemporal nada realista”. Segundo o autor, o fantástico de Burton é produzido a partir da condução incomum do tempo e das descontinuidades espaciais e temporais.

Em consonância com Lima, Márcio Henrique Muraca (2010) afirma que Burton utiliza-se dos elementos góticos para explorar o “estranho” em seus filmes. Conforme observa Muraca:

Tim Burton se aproveita dos elementos góticos em geral, desde os castelos e cavaleiros das narrativas dos séculos XVIII e XIX até a cultura pop de horror dos filmes de monstros e aliens do cinema. Sua obra tornou-se uma vasta galeria de seres estranhos, sem cabeça, deformados, zumbis, esqueletos, gigantes, bruxas, gente pálida e não compreendida, todos mergulhados em um espaço aparentemente escuro, azulado, sob o nevoeiro e a noite (Muraca, 2010, p. 05).

A obra de George Bluestone (1957), *Novels into Film*, é citada em muitos estudos como ponto de partida sobre as relações entre literatura e cinema. No livro mencionado, Bluestone analisa alguns romances como *Pride and Prejudice* (1813), de Jane Austen e *Madame Bovary* (1856), de Gustavo Flaubert, e suas adaptações para o cinema, preocupando-se com as alterações do texto literário para as telas. Em *The Problem of the Filmed Novel* (1956), o autor analisa os filmes sob a perspectiva da “fidelidade”, que o autor usa entre aspas. Para ele, esse conceito é a razão do sucesso ou do fracasso de um filme.

Os cineastas ainda falam sobre adaptações “fiéis” e “infieis” sem nunca perceberem que na verdade estão falando sobre filmes bem-sucedidos e mal-sucedidos. Sempre que um filme se torna um sucesso financeiro ou mesmo crítico, a questão da “fidelidade” é raramente considerada. A “fidelidade” é assumida. Se o filme é bem-sucedido por seus próprios méritos, deixa de ser problemático. Os cineastas estão satisfeitos com a suposição de que capturaram misteriosamente o “espírito” do livro. A questão não vai além disso⁷² (Bluestone, 1956, p. 180, tradução nossa).

É interessante citar essa perspectiva, pois, analisando o filme de Burton, percebemos que a relação entre “fidelidade” e sucesso pode não ser como descreveu Bluestone. Tim Burton conseguiu criar uma narrativa diferente da original, acrescentando, como veremos a seguir, elementos que não existem na história de Carroll e, que, ainda assim, conquistou muitos fãs.

A pesquisadora Fernanda de Cássia Alves Salgado (2012) estuda em sua Dissertação de Mestrado várias adaptações cinematográficas de *Alice no País das Maravilhas*. A autora comenta que os filmes de Burton causam impacto nos espectadores pois aliam o seu estilo imaginativo às tecnologias modernas (efeitos visuais, efeitos sonoros, etc.). O estilo do diretor, em *Alice no País das Maravilhas*

⁷² No original: The film makers still talk about “faithful” and “unfaithful” adaptations without ever realizing that they are really talking about successful and unsuccessful films. Whenever a film becomes a financial or even a critical success, the question of “faithfulness” is given hardly any thought. The “faithfulness” is assumed. If the film succeeds on its own merits, it ceases to be problematic. The film makers are content with the assumption that they have mysteriously captured the “spirit” of the book. The issue goes no further (Bluestone, 1956, p. 180).

também pode ser encontrado em outras produções do cineasta como *A Noiva Cadáver* (2005), *Edward Mãos de Tesoura* (1990), *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (2005) e *A lenda do Cavaleiro Sem Cabeça* (1999). Salgado (2012, p. 61) comenta que as produções do diretor “misturam diversos estilos e modulações do fantástico”, onde se combinam “os contos de fada, o gótico, o terror, as fantasias épicas, o grotesco, a ficção científica, as materializações subjetivas do inconsciente propiciadas pelas teorias psicanalíticas, tão arraigadas na cultura moderna” (Salgado, 2012, p. 61).

Para Salgado, o fantástico presente nas produções do diretor vai além da pretensão de causar horror e angústia. Segundo ela, os filmes de Burton “abrem as comportas do real e do universo ordenado para que manifestações caóticas e incompreensíveis possam entrar” (Salgado, 2012, p. 55). A pesquisadora ainda comenta que é possível identificar nos filmes um tema comum. Segundo ela, esse tema:

[...] que interliga todas as diversas manifestações do irreal, do maravilhoso e do outro, seria o espanto e o desconcerto do homem frente à percepção de estar no mundo, de existir, de ser. Há também a percepção de descobrir outros semelhantes (mesmo em sua essencial diferença), todos inseridos em um universo caracterizado por uma existência própria, com leis específicas e em última instância indecifráveis – universo, em certa medida, aterrorizante em si só (Salgado, 2012, p. 55).

No caso da adaptação de Tim Burton que apresentamos aqui, ela representa uma espécie de sequência da história de Carroll: Alice, crescida, retorna ao País das Maravilhas após tê-lo visitado quando pequena, porém, ela não se recorda de suas aventuras. Assim como a animação da Walt Disney já analisada nesse Capítulo, a narrativa de Burton uniu elementos de ambos os livros de Carroll, *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho* (irmãos Tweedle). Analisaremos a seguir alguns momentos do *live-action* para compreender como os elementos *nonsense* foram representados no filme.

Como já abordado nessa Dissertação, no Capítulo 2, *Alice no País das Maravilhas* possui diversas críticas ao período vitoriano, visto que o livro havia sido escrito durante o reinado da Rainha Vitória. Da mesma forma, quando verificamos, por exemplo, a adaptação cinematográfica de Tim Burton, notamos que o diretor procurou manter a essência original da obra, mas alterou o contexto para se enquadrar na atualidade de sua época, do século XXI. Visto que Alice é retratada como

uma jovem mulher determinada, essas alterações na trama tornam a história mais relevante para a contemporaneidade, refletindo as relações de empoderamento feminino.

Na imagem abaixo (Fig. 11) podemos observar a caracterização da personagem sob a ótica de Burton. Alice aparece com um vestido azul, cor característica da personagem, com detalhes brancos. Seu cabelo loiro está preso em um penteado com cachos. Enquanto a Alice da Walt Disney se apresenta como uma menina meiga e cheia de imaginação, Burton constrói uma mulher crescida que precisa lidar com as dificuldades da vida adulta (como a pressão da sociedade para se casar enquanto ainda é jovem).

Figura 11 - Protagonista do filme, Alice.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Tim Burton, 2010.

A cena captura o momento em que Alice se debruça sobre a toca do coelho. O cenário, apesar da presença do animal falante, é desenvolvido de forma verossímil, com uma paisagem que se assemelha a que conhecemos no mundo real. Durante a trajetória de Alice pelo País das Maravilhas, a protagonista é retratada com uma expressão séria e pensativa. Ao mesmo tempo em que a personagem demonstra curiosidade frente aos acontecimentos insólitos que presencia, ela também se mostra hesitante em muitas situações (diferentemente da garota escrita por Carroll que aceita com naturalidade os eventos absurdos).

Na adaptação de Tim Burton, a personagem do Coelho (Fig. 12) aparece pela primeira vez no minuto 00:11:50 e nada diz, apenas aponta para o relógio. Podemos

observar que o coelho apresenta uma aparência preocupada, com os olhos vermelhos e as orelhas atentas. A personagem, representada por meio de um realismo de imagem, ou seja, muito próximo do animal que conhecemos, vestido de azul, porta um relógio de bolso de tamanho pequeno, ou seja, proporcional ao seu tamanho, para o qual ele aponta.

Figura 12 - Coelho, filme.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Tim Burton, 2010.

Diferentemente da animação da Walt Disney e da obra de Carroll, a Alice de Burton não faz reflexões durante sua queda pelo buraco. A protagonista do filme *live-action* apenas aparenta desespero. É interessante salientar que esse “medo” não acomete as personagens da obra literária e da animação. Uma explicação plausível seria a de que a animação da Walt Disney procura desenvolver a protagonista da forma mais próxima possível com a Alice da obra literária (que aceita os eventos absurdos durante toda a narrativa), enquanto a personagem de Tim Burton, que é uma jovem adulta, enfrenta as situações com temor, sempre analisando os acontecimentos pelo lado racional.

No momento da queda pelo buraco do Coelho, enquanto a construção da cena feita pelos estúdios Disney se dá através de cores vibrantes e fortes, Burton

acrescenta sua assinatura, tornando o evento sombrio (o que torna, também, o acontecimento mais “real”, no sentido de a história ser considerada verdadeira, já que seria esperado que um buraco no chão fosse um local escuro e pouco iluminado). Percebemos que a descrição de Carroll (2013, p. 9), “depois olhou para as paredes do poço, e reparou que estavam forradas de guarda-louças e estantes de livros; aqui e ali, viu mapas e figuras pendurados em pregos⁷³”, foi reproduzida por Burton a sua maneira. Nota-se que a imagem (Fig. 13) é desenvolvida em tons de marrom, preto e amarelo. Os únicos pontos “coloridos” vem das luminárias que emanam um tipo de luz (o que é inusitado, visto que não se espera encontrar eletricidade em uma toca de coelho). As cores escolhidas pelo diretor parecem demonstrar que Alice está entrando em um lugar perigoso e singular.

Figura 13 - Caindo na toca, filme.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Tim Burton, 2010.

É preciso destacar que a passagem do mundo original de Alice para o País das Maravilhas possui um valor diferente para o diretor do filme. Na obra de Carroll, Alice vivencia as aventuras naquele estranho lugar para depois descobrir que tudo não havia passado de um sonho. Na adaptação de Burton o sonho também está presente, mas não para justificar a existência do País das Maravilhas. No filme, o diretor utiliza-

⁷³ No original: [...] then she looked at the sides of the well and noticed that they were filled with cupboards and bookshelves; here and there she saw maps and pictures hung upon pegs (Carroll, 2018, p. 15).

se desse mecanismo para explicar algumas lembranças que a protagonista tem. Como já mencionado, Burton retrata em seu filme uma Alice crescida que volta ao País das Maravilhas depois de muito tempo. No entanto, as memórias que ela levou do lugar se manifestavam através de sonhos. Sendo assim, podemos compreender a queda da menina pelo buraco da toca do Coelho, no livro, como a passagem para o mundo onírico, para o estágio mais profundo do sono. Já no filme de Burton há uma dicotomia entre o universo considerado “real” e o universo subterrâneo. Nesse caso, a toca do Coelho era, de fato, um portal para outro lugar, um lugar desconhecido. Salgado (2012) comenta que:

[...] somos apresentados a universos paralelos, ao mesmo tempo retorcidos e angustiados, multicoloridos e exuberantes, com personagens “vivos”, animados e com regras sociais muitas vezes mais lógicas do que as do que poderíamos chamar de universos “emersos”, ou de superfície, que remetem ao universo da realidade. De todas as maneiras, são mundos que sentem imensamente [...] (Salgado, 2012, p. 127).

A separação entre esses dois mundos é feita através da toca do Coelho, mas ela também é evidenciada de outras formas. Cada universo possui ambientações diferentes e personagens e costumes distintos. O *nonsense* do qual o País das Maravilhas é feito demarca claramente a diferença entre os dois lugares, causando uma ruptura entre o “real” e o fantástico. Salgado (2012) afirma que a filmografia de Burton realça esse contraste explorando:

[...] o embate entre a realidade conforme compreendida social e publicamente, e a realidade do fantástico ou do imaginário, compreendida de forma privada e individual. Os universos representados por Burton são usualmente ambíguos e propõem contradições no tecido da realidade e das formas com que compreendemos o mundo, as quais, ele demonstra, não são nunca absolutas (Salgado, 2012, p. 110-111).

Outro momento que difere da obra de Carroll e da animação da Disney é o episódio da lagoa de lágrimas. Burton não reproduz esse momento no filme, mas em sua adaptação há as mudanças de altura de Alice (Fig. 14).

Figura 14 - Alice cresce, filme.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Tim Burton, 2010.

Nesse momento do filme, Alice encontra-se de pé, mas devido ao seu tamanho depois de comer o bolo que a fez crescer ela não consegue mais permanecer no mesmo ambiente de forma confortável. Nota-se pela imagem que a protagonista está pressionada contra o teto, com os braços abertos tentando se equilibrar. Na narrativa desenvolvida por Burton, suas roupas não acompanham as mudanças de altura, portanto, ela aparece trajando um vestido curto, visto que a roupa não havia crescido com a dona. A iluminação do ambiente é baixa e amarelada, criando uma atmosfera sombria e claustrofóbica.

No capítulo sete da obra de Carroll, “Um chá maluco”, Alice participa de uma mesa de chá com alguns moradores do País das Maravilhas. No texto literário, ao dialogar com a menina, o Chapeleiro comenta que o Tempo é uma pessoa. Conforme já afirmado no Capítulo Um dessa Dissertação, o *nonsense* é, muitas vezes, ligado ao surrealismo. O tema do “tempo” em *Alice no País das Maravilhas*, que também é recorrente em obras surrealistas, está presente na história de Carroll desde o início com a primeira aparição do Coelho Branco. Ao longo da história, esse tema é retomado no episódio do Chá. Nesse contexto, lembramos brevemente de que Salvador Dalí, pintor surrealista, ilustra uma edição de *Alice no País das Maravilhas*⁷⁴

⁷⁴ O livro, publicado em 1969, foi uma organização da editora Maecenas Press Random House e conta com doze ilustrações feitas por Dalí, uma para cada capítulo de *Alice*.

(1969) e agrega um novo olhar para a narrativa. O artista molda os elementos *nonsense* de *Alice* de forma a acrescentar sua assinatura nas imagens, resultando em uma transformação abstrata e não convencional das ilustrações de Tenniel.

Figura 15 - Um chá Maluco.



Fonte: Salvador Dalí, 1969.

Na Figura 15, podemos notar um grande relógio derretendo ao redor de uma árvore. O artista é conhecido por aludir à temática do “tempo” em suas pinturas e retratou, na ilustração acima, a importância desse tópico na obra de Carroll. Como já visto, após uma discussão entre o Chapeleiro e o Tempo, era sempre hora do chá. Dessa forma, a questão do “tempo” permeia toda a narrativa que se segue no capítulo sete de *Alice*. Dalí realiza um diálogo entre a literatura e as artes plásticas, aproveitando-se do aspecto onírico e temporal que habita o romance de Carroll. Assim, o pintor reforça a conexão existente entre o *nonsense* e o surrealismo.

A passagem no livro de Carroll que se refere ao tempo como uma pessoa não se encontra no filme, mas é referenciada por Burton quando, no minuto 00:31:40, o

chapeleiro diz: “O tempo se sentiu ofendido. Não fez mais tique nem taque”⁷⁵. Ao realizar essa menção, o diretor conseguiu adicionar ao filme um dos momentos *nonsense* da obra de Carroll. Em poucas palavras foi possível compreender a lógica de funcionamento do País das Maravilhas, onde elementos inanimados ou conceituais no mundo real ganham vida e são personificados nesse lugar peculiar.

Na produção de Burton também há trilha sonora. Danny Elfman (2010) compôs as músicas para a adaptação, que tem como músicas-tema *Alice* e *Alice in Wonderland*. A primeira canção aparece no decorrer do filme e nos apresenta um interlocutor que fala com Alice. A letra da música é repleta de perguntas que giram em torno das aventuras da menina pelo País das Maravilhas.

Oh, Alice, querida, por onde você esteve?
Muito próxima, muito distante ou no meio?
O que você ouviu? O que você viu?
Alice! Alice! Por favor, Alice!
Oh, conte-nos, você é grande ou pequena?⁷⁶ (Elfman, 2010, tradução nossa)

Já a segunda música é apresentada apenas nos créditos, ao final da reprodução do filme. Podemos notar que os trechos abaixo capturam a essência da experiência da protagonista pelo incomum País, abordando desorientação vivenciada pela garota e os momentos insólitos enfrentados por ela. Também conseguimos perceber que as letras possuem um teor sério, demonstrando a busca pela independência de Alice.

Tropeçando, andando sem rumo
Eu estou debaixo da terra, eu caí
Sim, eu caí
Eu estou enlouquecendo, onde eu estou agora?
De cabeça para baixo e eu não posso parar agora
Você não pode me parar agora, ah
Eu, eu vou superar
Eu, eu vou sobreviver⁷⁷ (Elfman, 2010, tradução nossa)

⁷⁵ Transcrição feita por nós.

⁷⁶ No original: Oh, Alice, dear where have you been?

So near, so far, so in between?

What have you heard? What have you seen?

Alice! Alice! Please, Alice!

Oh, tell us, are you big or small?

⁷⁷ No original: Trippin' out, spinnin' around

I'm underground, I fell down

Yeah, I fell down

I'm freakin' out, so where am I now?

Outro momento importante na travessia de Alice pelo País das Maravilhas é o encontro com a Lagarta (Fig. 16). O animal, em posse de seu narguilé, é representado em um tom de azul mais escuro sobre um fundo pouco iluminado e esfumado. A personagem apresenta movimentos lentos que dão um efeito quase hipnótico à personagem.

Figura 16 - Lagarta, filme.



Fonte: Filme *Alice no País das Maravilhas*, Tim Burton, 2010.

A conversa entre Alice e a Lagarta se desenvolve de forma diferente no filme de Burton. Nessa adaptação, a Lagarta não pede à menina que recite nenhum poema. O encontro entre essas duas personagens se resume a uma discussão filosófica que leva em consideração inúmeras vezes o questionamento, no minuto 00:20:21, “Quem é você?”⁷⁸, que também está presente no livro e na animação. Quando a jovem afirma ser “ela mesma”, dizendo “Sou a Alice”, a Lagarta contraria sua fala respondendo “Nem de longe”. Percebe-se que a pergunta feita pelo animal possuía um teor mais profundo do que Alice pôde compreender. A Lagarta não se referia apenas ao nome da protagonista ao proferir a pergunta, mas desejava saber informações mais específicas a respeito dela. Nesse mesmo encontro, a Lagarta apresenta à Alice o compêndio (espécie de oráculo) que mostra a protagonista matando uma fera. Desse

Upside down, and I can't stop it now
It can't stop me now, oh
I, I'll get by
I, I'll survive (Elfman, 2010)

⁷⁸ Transcrição feita por nós.

modo, concluímos que o animal pretendia com sua pergunta descobrir se Alice era realmente a heroína da profecia.

É importante salientar que a jornada do herói foi implementada na história por Burton e que esse contexto não aparece na obra literária de Carroll. Já se comentou a respeito da teoria de Wagner (1975) sobre a divisão das adaptações em três categorias: transposição, comentário e analogia. A partir da sua visão sobre o mundo do cinema, podemos concluir que o *live-action* de *Alice no País das Maravilhas* analisado aqui é categorizado como “analogia”, visto que o texto literário é usado por Burton apenas como ponto de partida para a construção de uma outra narrativa.

No que se refere ao tema da heroína presente na história, apontamos os estudos de Joseph Campbell (1949), *O herói de mil faces*, como norteador para compreender a construção da Alice de Burton. Para considerarmos a protagonista uma heroína no País das Maravilhas é preciso levar em conta alguns apontamentos. Campbell comenta que, geralmente, o herói é acompanhado e auxiliado por algum ajudante. O autor defende que “não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina [...] pode se tratar de algum ser que habite a floresta e que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará” (Campbell, 1949, p. 87). Nesse sentido, consideramos o Coelho Branco (responsável por guiar Alice até o País das Maravilhas) e o Chapeleiro Maluco (que tenta “explicar” para Alice como aquele mundo funciona) como os ajudantes da protagonista. Na obra de Carroll não é possível realizar essa mesma leitura a respeito dos ajudantes, mas poderíamos relacionar essa função à personagem Gato de Cheshire que, em determinada encruzilhada, acaba oferecendo alguns conselhos à Alice.

Campbell também escreve a respeito dos perigos que o herói precisa enfrentar. Segundo ele:

A figura do monstro-tirano é familiar às mitologias, tradições folclóricas, lendas e até pesadelos do mundo; e suas características, em todas as manifestações, são essencialmente as mesmas. Ele é o acumulador do benefício geral. É o monstro ávido pelos vorazes direitos do “meu e para mim”. A ruína que atrai para si é descrita na mitologia e nos contos de fadas como generalizada, alcançando todo o seu domínio. Esse domínio pode não ir além de sua casa, de sua própria psique torturada ou das vidas que ele destrói com o toque de sua amizade ou assistência, mas também pode atingir toda a sua civilização. O ego inflado do tirano é uma maldição para ele mesmo e para o seu mundo[...] (Campbell, 1949, p. 22).

No filme de Burton há a presença de dois “monstros” que Alice precisa enfrentar para salvar o País das Maravilhas: o primeiro deles é o Jaguadarte (animal que a jovem precisa matar segundo a profecia); o segundo seria a Rainha Vermelha (responsável pela opressão daquele mundo fantástico). A Rainha Vermelha de Burton é a adaptação da Rainha de Copas descrita por Carroll. Conforme já comentado nesse trabalho, Carroll desenvolveu a Rainha de Copas para ser uma personagem alegórica e representar a figura tirana da Rainha Vitória (regente responsável pela Inglaterra na época em que Carroll escreveu sua história). Diferentemente da obra literária, onde nenhuma cabeça é decapitada de fato pela Rainha de Copas, Burton, com seu estilo sombrio, transforma a Rainha Vermelha do *live-action* em um ser totalmente violento, cortando várias cabeças.

Campbell discute em seu livro que a jornada do herói é uma trajetória de autoconhecimento e de transformação interna. Da mesma forma, no filme, encontramos uma Alice que desbrava o País das Maravilhas não por vontade e curiosidade, mas pela necessidade de enfrentar seus medos e provar que era a pessoa da profecia. A protagonista criada por Burton não é apenas uma garota que vivencia os eventos estranhos daquele País, mas apresenta-se ativamente envolvida em sua jornada, questionando-se e desafiando-se constantemente. Ao final do filme, notamos a evolução de Alice e acompanhamos a descoberta de sua resiliência e senso de identidade. Por exemplo, depois libertar o País das Maravilhas, a jovem volta ao seu mundo original, percebendo que não deveria deixar que as imposições sociais (casamento) ditassem o rumo de sua vida. Assim, contrariando os costumes da época, segundo os quais as mulheres deveriam ser apenas donas de casa, Alice assume a profissão do falecido pai (viajante comercial) e sai em busca de novas aventuras. Assim, a ideia proposta por Campbell, de que a jornada do herói é, também, um processo de mudança e crescimento interior, alinha-se ao filme.

De certa forma, a função de heroína criada por Burton acaba distanciando a história do *nonsense* do livro. A Alice de Carroll vai até o País das Maravilhas não porque precisa dele, mas porque o próprio país precisa dela para existir, pois tudo era fruto de sua imaginação. Ao levar em consideração que a protagonista de Burton possui uma função naquele mundo desconhecido, o diretor fornece um encadeamento lógico à história. Ainda que apresente inversões de sentido (como animais que falam, de ser sempre a hora do chá ou de cartas de baralho serem de fato animadas por figuras de cavaleiros) e jogos com a linguagem (o diálogo com a Lagarta e as charadas

do Chapeleiro), o fantástico aqui é modificado para dar sentido à travessia de Alice pelo mundo subterrâneo. Salgado comenta que esse processo não é necessariamente ruim, mas modifica inegavelmente o *nonsense* da história. Declara a autora que a modificação da estrutura por Burton:

torce e retorce a história e as aventuras de Alice de maneira a encaixá-las no esquema da jornada heroica que historicamente tem servido tão bem aos enredos do cinema norte-americano de entretenimento, preenchendo expectativas culturalmente cultivadas – seja do público, seja dos produtores (Salgado, 2012, p. 132).

O que é importante destacar das considerações de Salgado (2012) é que, sendo o filme uma produção para o grande público e abertamente comercial, sua narrativa se desenvolve dentro do gênero do entretenimento, absorvendo de outras fórmulas cinematográficas alguns elementos responsáveis por moldar o (ou moldar-se ao) gosto do público. Concordamos com a pesquisadora quando afirma que o diretor de *Alice*, ao “encaixar” os elementos de uma narrativa de aventura já conhecida do grande público do cinema norte-americano, ele nada mais faz do que

domar, de certa maneira, todo o absurdo e *nonsense* da história e do universo das maravilhas. Assim, a história termina irreconhecível, no sentido de que Alice tem um propósito, um *quest*, e um significado em suas aventuras – crescer, reconhecer-se, salvar *Underland*. (Salgado, 2012, p. 132)

De acordo com a análise do filme de Tim Burton, é possível afirmar que o cinema possui grandes habilidades no que diz respeito à adaptação de produções em que o *nonsense* é um elemento importante para despertar tanto o raciocínio quanto a imaginação do leitor/espectador, em específico a produção de *Alice no País das Maravilhas*. Através de efeitos visuais, escolha de cores e trilha sonora, o País das Maravilhas ganhou interesse para que existisse fora das páginas do livro. O *nonsense*, de uma forma ou de outra, permanece na linguagem, sendo encontrado nos diálogos de Alice com os personagens, mas é intensificado com os recursos do cinema. Segundo Hutcheon, “o que podemos, por analogia, chamar de faculdade adaptativa é a habilidade de repetir sem copiar, de incorporar a diferença na semelhança, de ser de uma vez só o mesmo e o Outro (Hutcheon, 2013, p. 230).

A produção de Burton, à sua maneira, conseguiu transmitir a essência do mundo criado por Carroll. Burton foi capaz de revelar um outro lado do País das Maravilhas, ou ainda, de ampliá-lo, dando a ele sua marca autoral também, fazendo-

o mais sombrio e assustador, mas que ainda assim não deixa de encantar e surpreender. Assim, o produto final da criação de Burton reflete seu estilo gótico e fantástico. Através de seu olhar como produtor, o País das Maravilhas foi transformado e expandido pelos elementos visuais exagerados e surrealistas. Burton aproveita-se do *nonsense* presente na obra literária para criar diálogos confusos e eventos que desafiam a compreensão racional. A lógica do País das Maravilhas é constantemente subvertida e é possível, mesmo com as diferenças, lembrar-se da história escrita por Carroll.

5. CONCLUSÃO

O estudo de textos *nonsense*, como o de *Alice no País das Maravilhas*, de Carroll, revela que, apesar de parecerem sem sentido, seguem uma estrutura de referências que inclui valores lógicos e históricos. Utilizam figuras de linguagem, paródias e situações incomuns para criar diálogos peculiares, promovendo uma narrativa singular que desafia a lógica do pensamento retilíneo (aquele que segue um padrão estrito de pensamento e de analogia entre as coisas, em nível de primeiro grau). A presença de ambiguidade favorece o trabalho com a linguagem e com o humor resultante, que pode ser verificado nos diálogos entre as personagens.

Compreendemos que a tradução do termo *nonsense* como "absurdo" ou "disparate" não captura completamente a sua complexidade. Através de pesquisas e análises de diversos autores, entendemos que o *nonsense* não é meramente a falta de sentido, mas sim uma reconstrução peculiar do mesmo, que utiliza a lógica de maneira paradoxal para negar e, ao mesmo tempo, afirmar o sentido convencional.

No contexto literário, o *nonsense* se revela como um gênero que desafia as normas linguísticas e narrativas, explorando a criatividade e o humor nas palavras e ideias. Utilizando jogos de palavras, trocadilhos e reviravoltas, busca quebrar as expectativas tradicionais da linguagem, convidando o leitor a se envolver em um mundo de surpresas e prazer estético. Portanto, o *nonsense* transcende a simples ausência de sentido e emerge como uma forma intrigante e enriquecedora de expressão literária.

Apesar de inicialmente parecer desprovido de propósito, no *nonsense* há uma intenção clara de criar efeitos de estranhamento ao brincar conscientemente com o sentido. O absurdo e o *nonsense* diferem, com o primeiro refletindo a falta de sentido na realidade e o último desafiando as regras lógicas e linguísticas. A exploração criativa da linguagem nesse gênero quebra convenções linguísticas, gerando novas palavras e ideias. Desse modo, esse estilo literário questiona padrões comunicativos e ressalta que tanto sentido quanto falta de sentido são inerentes à linguagem, expandindo nossa percepção da expressão humana.

Nosso estudo sobre *Alice no País das Maravilhas*, de Carroll, foi importante no sentido de perceber a experiência de leitura multifacetada que a narrativa oferece e que vai, seguramente, além do entretenimento. Encontramos na história não apenas uma trama envolvente e personagens cativantes, mas também reflexões sociais. *Alice*

no País das Maravilhas não objetiva transmitir educação moral, como muitos produtos da literatura para crianças e jovens, como frequentemente se supõe. O livro de Carroll serve como uma porta de entrada para temas mais complexos, como, por exemplo, críticas à Era Vitoriana e, conseqüentemente, a estruturas de poder que visam a normatizar gostos e comportamentos das pessoas.

A obra de Carroll é extremamente complexa, podendo ser analisada sob diferentes perspectivas, sobretudo pelos jogos linguísticos e pelo teor crítico profundo à sociedade de sua época, como dissemos. Sua permanência até hoje é fruto da inovação resultante da elaboração da história. E um dos elementos importantes, geradores do pensamento crítico é o *nonsense* criado pelo autor na narrativa. O *nonsense* de Carroll não ignora a lógica, mas utiliza-a de maneira criativa para atrair e instigar leitores a pensar. Ao manipulá-la dentro dos limites da língua e da linguagem, gera o humor e a perplexidade, provocando o leitor e produzindo uma espécie de caos linguístico (que não seria de todo negativo, pois o caos possibilita repensar a linguagem e o pensamento lógico, como desafio e crítica a essa mesma lógica moral e discursiva) e desafiando-a. Esse estilo ocorre no limite da linguagem, onde o conhecido (a ordem) e desconhecido (a desordem) se entrelaçam.

Além dos evidentes jogos com a linguagem, nossa análise de *Alice no País das Maravilhas* revelou um propósito além de perceber no conto um elemento de entretenimento infantil. O alcance de *Alice*, de Lewis Carroll, revela-se na sua proposta de usar a sátira e o *nonsense* para criticar a sociedade vitoriana, revelando aspectos rígidos e moralistas da época e expondo inadequações sociais com humor e ironia. Através de personagens como a Rainha de Copas, por exemplo, a obra destaca críticas ao papel da sociedade inglesa, marcada por influências puritanas, postura austera da realeza e repressão social.

Foi possível, por meio desta pesquisa, concluir que o *nonsense*, com suas características surrealistas e conexões com o absurdo, encontra na linguagem visual um aliado poderoso, especialmente quando migrado para o cinema. Este tem a habilidade de transformar narrativas *nonsense* em adaptações impactantes, ao materializar as ideias do autor por meio de cenários que concretizam a imaginação do leitor. Essa transição torna o gênero mais tangível ao incorporar elementos visuais, dando vida a personagens e situações impossíveis, e capturando a atmosfera incomum e absurda das histórias. Esse é o caso das adaptações que analisamos, a dos Estúdios Disney, de 1951, e a do diretor Tim Burton, de 2010, que, de modos

diversos, adaptam para as telas a história de Carroll ou de maneira mais “fiel”, diríamos, no caso da animação da Disney, ou de modo mais livre, acrescentando elementos à narrativa de origem e ampliando o aspecto fantástico da obra, para atender ao gosto do público atual, como faz a adaptação de Burton.

Ao ser levado para o cinema, o *nonsense* é revitalizado com efeitos visuais que amplificam o humor, destacando expressões faciais, gestos e cenas visualmente envolventes. *Alice no País das Maravilhas* serviu como fonte de inspiração para múltiplas adaptações ao longo do tempo. A diversidade de abordagens reflete a intemporal capacidade da história de Alice de estimular a imaginação, permitindo que cada adaptação apresente uma interpretação singular do mundo fantástico e das aventuras de Alice.

Em resumo, o *nonsense* vai além da falta de sentido, sendo uma forma enriquecedora de expressão e promotora do pensamento crítico. Ao brincar intencionalmente com o sentido, o *nonsense* oferece uma oportunidade de repensar narrativas tradicionais, perturbando estruturas convencionais e gerando efeitos de estranhamento. Em última análise, o *nonsense* nos convida a abraçar a complexidade da comunicação literária, desafiando fronteiras e enriquecendo nossa visão como leitores da arte e da literatura.

REFERÊNCIAS

ALICE no País das Maravilhas. Direção e Produção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Walt Disney, 1951. (1h21min) Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/alice-no-pais-das-maravilhas/2l0X3WdCxQ4F>. Acesso em: 15 ago. 2024.

ALICE no País das Maravilhas. Direção e Produção de Tim Burton. Walt Disney Pictures, 2010. (1h52min) Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/alice-no-pais-das-maravilhas/3kQxn8vO3FzH>. Acesso em: 15 ago. 2024.

AMORIM, Lauro Maia. Tradução e adaptação: **Encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, e Kim, de Rudyard Kipling**. 1ª ed. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

ARROYO, Leonardo. **Literatura Infantil Brasileira**. 3ª ed. São Paulo: editora UNESP, 2011.

ÁVILA, Myriam. Rima e Solução. **A poesia nonsense de Lewis Carroll e Edward Lear**. 1ª ed. São Paulo: ANNABLUME, 1995.

BANG, Molly. **Picture This: How Pictures Work**. 1ª ed. Boston: Chronicle Books, 2000.

BLUESTONE, George. **Novels into film: the metamorphosis of fiction into cinema**. 1ª ed. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1957.

BLUESTONE, George. The Problem of the Filmed Novel. **The Quarterly of Film, Radio and Television**, Berkeley, v. 11, n. 2, p. 179-182, Winter, 1956. ISSN 1533-8630.

CAMARGO, Luis. **Ilustração do livro infantil**. 2ª ed. Belo Horizonte: Lê, 1995.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução por Adail Ubirajara Sobral. 1ª ed. São Paulo: Cultrix Pensamento, 1949.

CARROLL, Lewis. **Alice: edição comentada e ilustrada: Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do espelho**. Tradução de Maria Luiza Xavier de Almeida Borges. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures in Wonderland**. 1ª ed. Princeton: Princeton University Press, 2015.

CARROLL, Lewis. **Aventuras de Alice no País das Maravilhas**. Tradução de Sebastião Uchoa Leite e Augusto de Campos. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 2016.

CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures in Wonderland**. 1ª ed. Nova York: Maecenas Press Random House, 1969.

CARROLL, Lewis. **Alice in Wonderland**. 1ª ed. Hertfordshire: Wordsworth Editions, 2018.

CARROLL, Lewis. Alice on the Stage. **The Theatre**. Londres, 1887. Disponível em: <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/alice-on-the-stage/>. Acesso em: 22 de mar. 2023.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil - Teoria, Análise, Didática**. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2002.

COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas: Símbolo, Mitos e Arquétipos**. 1ª ed. São Paulo: DCL Difusão Cultural do Livro, 2003.

COHL, Émile. **MUBI: Filmes, Biografias e Listas**. Disponível em: <https://mubi.com/pt/cast/emile-cohl>. Acesso em: 02 de jan. 2024.

CRESCÊNCIO, Eriadne Miranda. A relação dos símbolos arquetípicos e a estória de Alice no País das Maravilhas. **Revista da Graduação da Faculdade Paulus de Comunicação – FAPCOM**. Vol. 11, p. 18-33, 2020. ISSN 2526-3218. Disponível em <https://revista.fapcom.edu.br/index.php/revista-comfilotec/article/download/340/304/639>. Acesso em: 28 de jul. 2024.

DALY, Peter. **Literature in the light of the emblem**. 2ª ed. Toronto: University of Toronto Press, 1998.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

Filme Alice no País das Maravilhas arrecada mais de US\$ 1 bi. **EXAME**, 10 out. 2010. Disponível em: <https://exame.com/negocios/filme-alice-pais-maravilhas-arrecada-mais-us-1-bi-564155/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

GARDNER, Martin. Introdução à 1ª Edição e Notas. In: CARROLL, Lewis. **Alice: Edição comentada**. Tradução por Maria Luiza Xavier de Almeida Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GOLDMANN, Lucien. **Dialética e Cultura**. Tradução por Luiz Fernando Cardoso. 1ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

GRAHAM, Gary; MAIDEN, Jeffrey. Tail in Tail(s): A Study Worthy of Alice's Friends. **New York Times**. Nova York, edição de 1 de maio 1991, pg. A23.

GRANATO, Fernanda Marques. **Narrativa e enigmas da arte: fios da memória, frestas e arredores da ficção**. 1ª ed. São Paulo: Editora FFLCH, 2021.

GREGORIN FILHO, José Nicolau. **Literatura infantil: Múltiplas linguagens na formação de leitores**. 1ª ed. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2009.

HATTNER, Álvaro. Literatura, Cinema e outras arquiteturas textuais: algumas observações sobre teorias da adaptação. **Revista Itinerários**, Araraquara, n. 36, p.35-

44, jan./jun. 2013. ISSN 2526-2726. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/6391/4725>. Acesso em: 23 abr. 2024.

HAUGHTON, Hugh. **The Chatto Book of Nonsense Poetry**. 1ª ed. Londres: Chatto and Windus, 1988.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução por André Cechinel. 1ª ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

HOOGSTRATEN, Suzzane. Alice in Adaptation: Disney's Re-Imagination of Lewis Carroll's Victorian Girl-Child: BA Thesis English Language and Culture. Utrecht: Utrecht University. **Universidade de Utrecht**, 2017. Disponível em: https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/26603/Hoogstraten%2C%20Suzanne_BA%20Thesis_Alice%20in%20Wonderland.pdf. Acesso em: 15 ago. 2024.

JURADO FILHO, Lourenço Chacon. **Cantigas de roda**: jogo, insinuação e escolha. 1ª ed. Campinas: São Paulo, 1986.

LEAR, Edward. **A book of nonsense**. Nova York: Distributed by Random House, 1992.

LEAR, Edward. **Viagem numa peneira**: poesia e prosa. Organização, apresentação, tradução e notas Dirce Waltrick do Amarante. 1ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2011.

LIMA, Davi. Entenda melhor Tim Burton: a ignorada permanência do estranho. **Plano Crítico**. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.planocritico.com/entenda-melhor-tim-burton-a-ignorada-permanencia-do-estranho/>. Acesso em: 20 jun. 2024.

LIMA, Luiz Costa. **Teoria da literatura e suas fontes**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. 1ª ed. São Paulo: Senac, 2011.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. Tradução por José Marcos Mariani de Macedo. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2007.

MALCOLM, Noel. **The Origins of English Nonsense**. 2ª ed. Londres: Fontana Press, 1997.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Tradução por Lauro António e Maria Eduarda Colares. 1ª ed. Portugal: Dinalivro, 2005.

MCCAY, Winsor. **MUBI: Filmes, Biografias e Listas**. Londres. Disponível em: <https://mubi.com/pt/cast/winsor-mccay>. Acesso em: 02 de jan. 2024.

MILLIGAN, Spike. **Puckoon**. London: Penguin, 1973

MILLIGAN, Spike. **Silly Verse for Kids**. London: Puffin, 2015.

MURACA, Márcio Henrique. Tim Burton e o Burtonesque: A Inversão do Conto de Fadas. **Revista Semioses**, v. 01, n. 07, p. 118-126, 2010. Rio de Janeiro. ISSN 1981-996X Disponível em: https://apl.unisua.edu.br/semioses/pdf/n7/n7_art_12.pdf. Acesso em: 23 abr. 2024.

MONTOITO, Rafael. **Lógica e Nonsense nas Obras de Lewis Carroll**: Silogismos e Tontogismos. 1ª ed. Rio Grande do Sul: Editora IFSul, 2019.

NOGUEIRA, Luis. **Gêneros cinematográficos**. 1ª ed. Covilhã: LabCom, 2010.

NONSENSE. In: The American Heritage Dictionary of the English Language, 2022. Disponível em: <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=nonsense>. Acesso em: 05 jul. 2024.

NONSENSE. In: Dictionary Cambridge, 2024. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-portuguese/nonsense>. Acesso em: 05 jul. 2024.

OGBORN, Jane; BUCKROYD, Peter. **Sátire**. 1ª ed. Londres: Cambridge University Press, 2001.

PALO, Maria José; OLIVEIRA, Maria Rosa. **Literatura Infantil**: Voz de criança. 4ª ed. São Paulo: Ática, 2006.

POLLACK, Pam; BELVISO, Meg. **Who Was Lewis Carroll?** 1ª ed. Nova York: Penguin Workshop, 2017.

RABINOWITZ, Peter. **Before Reading**: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation. 1ª ed. Nova York: Cornell University Press, 1987.

RAMOS, Flávia Brocchetto Ramos; NUNES, Marília Forgearini. Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 48, p. 251-263, abr./jun. 2013. Editora UFPR. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-40602013000200015>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/HFVJT5gN4Nfx7PqjfRY9CrR/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 15 ago 2024.

REY, Marcos. **O roteirista profissional**: televisão e cinema. 1ª ed. São Paulo: Ática, 1989.

SALGADO, Fernanda de Cássia Alves. **Cinematografias do fantástico**: visões de Alice e do País das Maravilhas, 2012. Dissertação (Pós-Graduação em Artes da) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. 1ª ed. Belo Horizonte, 2012.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Livro infantil ilustrado**: a arte da narrativa visual. Tradução por Marcos Capano. 1ª ed. São Paulo: Rosari, 2013.

SANDERS, Julie. **Adaptation and Appropriation**. 1ª ed. Londres: Routledge, 2006.

SHEEN, Erica; GIDDINGS, Robert. **From page to screen: Adaptations of the Classic Novel**. 1ª ed. Nova York: Manchester University Press, 2000.

SILVA, Edson Rosa. Malraux e o diálogo das artes. In: VAZ, Paulo Bernardo e CASA NOVA, Vera (Orgs.) **Estação imagem: desafios**. 1ª ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

SOARES, Ana Carolina Ferreira. **De Lewis Carroll à Disney: adaptação e ideologia em Alice no País das Maravilhas (1951)**. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Piauí. 1ª ed. Teresina, 2021.

TENNIEL, John. **The German fox and the British lion**. Londres: Punch Magazine, 1988. 1 fotografia. Disponível em: <https://magazine.punch.co.uk/image/I0000yE5R0jogUcU>. Acesso em: 12 de dez. 2023.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução por Maria Clara Correa Castello. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **Árvore e Folha**. Tradução por Ronald Eduard Kyrmse. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **Árvore e Folha**. Tradução por Reinaldo José Lopes. 1ª ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

TIGGES, Wim. **An Anatomy of Literary Nonsense**. 1ª ed. Amsterdam: Rodopi, 1988.

TRINGALI, Dante. Escolas literárias. **Itinerários, Revista de Literatura**. Belo Horizonte, n. 1, p. 27-59, 1990. ISSN 1677-2954. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/1236>. Acesso em: 22 de jun. 2022.

VASCONCELOS, Filomena. Nonsense: a lógica do jogo das coisas ilógicas. **Panoramica: Revista De Estudos Anglo-Americanos**, n 1, p. 33–62, 2004. ISSN 1678-5226. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/ojs/index.php/VP/article/view/6177/5814>. Acesso em: 15 de ago. 2024.

WAGNER, Geoffrey Atheling. **The Novel and the Cinema**. 1ª ed. Rutherford: Fairleigh Dickinson University, 1975.

WILDE, Oscar. **The Importance of Being Earnest**. 1ª ed. Londres: Macmillan Readers, 1984.

XAVIER BASTOS, Lúcia Kopschitz. **Anotações sobre leitura e nonsense**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.