

A RELAÇÃO DOS SIMBOLOS ARQUETÍPICOS E A ESTÓRIA DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

ERIANE MIRANDA CRESCÊNCIO
Orientação: Prof. Dr. Fábio Ciquini
FAPCOM

RESUMO

Este artigo busca analisar como a estória da Alice no País das Maravilhas utilizou dos símbolos arquetípicos para ter uma melhor aceitação com público e alcançar o sucesso. Esta tendo como base a pesquisa bibliográfica, visando conceitos teóricos e de métodos, e a pesquisa exploratória. Para tanto a pesquisa inclui buscar como o autor utilizou dos símbolos arquetípicos para construir a imagem dos seus personagens e da estória em geral. Também analisaremos como a Disney ajudou na perpetuação da história na cultura e também no consumo com o desenho animado e os longas Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho. A premissa desta pesquisa é entender como os símbolos arquetípicos são usados para persuadir, atrair e fidelizar o público e construir uma marca de sucesso, que está nos sonhos de crianças e adultos através de livros e filmes como nosso escolhido.

Palavras-chave: Alice no País das Maravilhas. Arquetípicos. Imagens Arcaicas. Persuasão. Deusa Atenas.

SUMÁRIO

1	LINHA DE PESQUISA.....	20
2	JUSTIFICATIVA	20
3	OBJETIVOS	20
4	HIPÓTESE	21
5	PROBLEMA DE PESQUISA	21
6	DESENVOLVIMENTO.....	21
6.1	Quem é a Alice	21
6.2	Alice na História.....	22
6.3	Imagens Arcaicas	24
6.4	Imagem Arcaica Deusa Atenas	26
6.5	Alice e a Deusa Atenas	26
6.6	Símbolos Arquétipos e outros personagens.....	28
6.6.1	Coelho	28
6.6.2	Chapeleiro Maluco	29
6.6.3	Gato de Cheshire	29
6.7	Arquétipos, Disney e Alice.....	30
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
8	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	33

1 LINHA DE PESQUISA

Arqueologias da imagem midiática com orientador Prof. Dr. Fábio H. Ciquini.

2 JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa se justifica no atual cenário da comunicação considerando que, na busca de métodos efetivos que trazem sucesso e persuadem os consumidores, este método de símbolos arquetípicos é usado inconscientemente, mas se for analisado e estudado pode ser usado de maneira mais efetiva para atingir o público-alvo.

Neste sentido, podemos vislumbrar que a essência da importância deste projeto é descobrir como símbolos arquetípicos se usados corretamente podem ajudar marcas a fazer produtos (como entre os citados aqui livros e filmes) que conquistem seu público e traga sucesso à empresa.

3 OBJETIVOS

O objetivo geral é analisar como os símbolos arquetípicos foram utilizados na história Alice no País das Maravilhas e como estes ajudam na identificação e persuasão do público com a história.

Os objetivos específicos buscados são:

- Identificar símbolos arquetípicos usados em Alice no País das Maravilhas;
- Levantar no histórico da estória na cultura ao longo dos 150 anos de seu lançamento;
- Identificar como os usos dos símbolos arcaicos ajudaram na perpetuação e consumo da estória;

4 HIPÓTESE

Decorrente do problema de pesquisa, a hipótese norteará o desenvolvimento da investigação aqui proposta temos que os símbolos arquetípicos são extremamente efetivos na construção filmes de sucesso por trabalhar com símbolos que podem atrair, excitar a atenção e os sentimentos dos leitores ou da audiência de forma tão intensa, que torna o filme familiar ao consumidor e, também por meio de ações midiáticas de marketing, sugerindo consumo.

5 PROBLEMA DE PESQUISA

Há uma grande disputa de narrativas e imagens na nossa sociedade, a questão de dificuldade é: Por que uma história com mais de 150 anos ainda é sinônimo de sucesso? De que modo ela consegue fidelizar o público?

6 DESENVOLVIMENTO

6.1 Quem é a Alice

Alice é a personagem principal do conto de fadas Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll, com sua primeira publicação no ano de 1865.

No livro, Alice é uma criança de aproximadamente 08 anos, que em uma tarde lendo em um jardim com sua irmã vê um coelho de colete, olhando um relógio de bolso como se estivesse apressado. A curiosidade da menina a faz seguir estranha figura, que a leva a toca do Coelho, onde caí no País das Maravilhas.

Neste lugar totalmente diferente para ela, nada parece fazer sentido e seguir as regras das quais ela está acostumada, logo após cair, começa a se deparar com obstáculos que a fazem questionar o que sabe e até quem é.

Em sua aventura, conhece diversas figuras como o Coelho, a Lagarta, o Gato de Cheshire e o Chapeleiro Maluco, muitas dessas personagens são extremamente importantes nessa jornada, e lhe ajudam a entender e aceitar melhor pelo que está passando.

6.2 Alice na História

Alice no País das maravilhas foi escrito por Lewis Carroll, pseudônimo de Charles Lutwidges Dogson. A história foi publicada em 1865 e trata-se de uma obra inicialmente direcionada ao público infantil, mas, por conta do seu gênero literário nonsense, se cria um caráter absurdo, que não se segue uma regra lógica como os outros contos de fadas da época, fazendo desta obra um ícone literário cultural.

A história foi criada a partir de Alice Liddell, filha de um amigo do autor. Num passeio de barco, a narrativa foi desenvolvida para entreter a menina. Algum tempo depois, Charles escreve a primeira versão da obra com o título de “Alice Debaixo da Terra” para entregar como um presente a Alice Lidell. Logo após, ele reescreve a estória, acrescentando algumas coisas, para enfim publicá-la em 1865.

Por mais sem lógica que a história pareça ser, muito se fala de haver uma grande crítica a sociedade da época que havia acabado de passar pela segunda revolução industrial e os cartões de ponto eram a nova sensação de Londres, fazendo todos estarem sempre correndo por estar atrasados, assim como vemos no personagem Coelho. Há também a hipótese de uma crítica ao sistema de educação, por Alice sempre tentar achar uma explicação lógica, e querer que todos ajam conforme as regras que ela está acostumada, mostra como esse sistema desmotiva as crianças a terem pensamento crítico.

Somando todo seu sucesso na literatura e na cultura da sociedade ocidental, a obra foi inspiração para diversas adaptações nos campos artísticos, dentre as mais lembradas, podemos citar as obras de Salvador Dalí, que foram feitas para lançar uma

edição especial do livro e utiliza as ilustrações de John Tenniel que estão presentes na primeira publicação do livro.

A grande responsável pela eternização e disseminação da obra, foi Walt Disney. Grande fã de Lewis Carroll, Walt Disney fez o primeiro desenho animado inspirado em Alice chamado “Alice Comedies” no ano de 1920, nele podíamos ver a personagem principal e o gato de Cheshire, mas era vagamente inspirado e não continham mais elementos da obra.

Vendo um grande potencial na história, temos a primeira adaptação da Disney para os cinemas em 1951. A animação continha os personagens de “Alice no País das Maravilhas” e “Alice Através do Espelho”, na TV, não atingiu os números esperados, mas um tempo depois se tornou um clássico da Disney, ajudando a estória a se democratizar, sendo assistido e reproduzido tanto nas telas quanto em produtos licenciados até hoje.

Com o sucesso da animação, o live-action³ de 2010 era extremamente aguardado pelos fãs da obra. Dirigido pelo olhar do famoso diretor Tim Burton que explora o mundo nonsense, com atores conhecidos por caracterizar personagens fortes e diferentes que fascinam o público, Tim Burton modifica a história explorando de uma forma mais intensa os símbolos arquetípicos que os personagens da obra carregam consigo, e que são uma das possíveis razões para que a história tivesse o sucesso que tem, fazendo o público se identificar com os personagens e seguindo a onda midiática para estimular o consumo da obra e de seus filmes.

³ Live-action é o termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações;

6.3 Imagens Arcaicas

Desde sua primeira publicação há mais de 150 anos, Alice no País das Maravilhas é um grande sucesso, não só dentre o público infantil, mas com pessoas de todas as idades e ainda encanta e influencia pessoas ao redor do mundo.

Esse sucesso pode ser atrelado a constante renovação da obra em nossa sociedade. Desde sua publicação, a obra aparece de diversas formas na sociedade e traz em sua narrativa poderosas imagens arcaicas que fazem com que as pessoas mesmo com o passar dos anos, continuem se identificando com a estória e com os personagens.

As imagens arcaicas que citamos aqui são as imagens primordiais de experiências que acontecem há muitas gerações de forma repetida e assim permanecem guardadas em nosso inconsciente coletivo.

O inconsciente coletivo é que o conjunto de informações e aspectos individuais e coletivos que ficam guardados em nossas mentes e nos influenciam em nossas percepções e interpretações dos acontecimentos durante toda nossa vida gerando opiniões, pensamentos e comportamentos padronizados como modelos sociais, que podem ser percebidas em diferentes culturas e sociedades, possuímos milhares destes em nosso inconsciente.

Nossos antepassados são os grandes responsáveis pelas imagens arcaicas que nos acompanham até hoje.

“Os antepassados chegam ao limiar da consciência nos revestimentos dos sonhos e da imaginação para fazer perguntas, transmitir conhecimento e tirar as múltiplas peles da nossa identidade. Visitam-nos com padrões familiares de comportamento a par de fenômenos inexplicáveis, incitando-nos a curiosidade e o compromisso.”.
(RONNBERG, 2012 p.790)

Sobre seus efeitos em nosso inconsciente coletivo o autor reflete que:

Sagazes, misteriosos, oraculares, eles são os lendários anciãos e imortais que pertencem ao passado, à época dos sonhos, ao primordial (tempo fora do tempo), e, no entanto, colidem eternamente com o presente e futuro, afetando o temperamento inato dos seus descendentes e participando nas questões cotidianas. (RONNBERG, 2012 p.790)

Sobre o conceito de arquétipo, encontramos em Carl Gustav Jung a principal referência. Ele foi um psiquiatra suíço que dedicou sua vida aos estudos de conceitos de personalidade, inconsciente coletivo e arquétipos. Segundo ele: “Os arquétipos são formas dadas a algumas experiências e memórias de nossos antepassados”, este ainda citado por RANDAZZO (1997, p.67), define o arquétipo como “ideias comuns compartilhadas entre todas as pessoas, existentes no inconsciente e funcionando como instintos moldadores do comportamento desde a origem da espécie humana.”.

O arquétipo não existe por si só, percebemos a sua existência através das suas inúmeras imagens e símbolos arquetípicos criando assim personagens universais que são usados para evocar as emoções e significados que aquela imagem carrega. Já o mito entende-se como sendo o arquétipo em estrutura narrativa, personificado numa história.

Quando esses símbolos são utilizados em narrativas, por exemplo, pelos seres humanos por serem muito visuais, se envolvem com essas imagens primordiais que estão inconscientemente guardadas em nossa memória coletiva e estas nos trazem uma sensação de proximidade, de algo já conhecido e satisfazem algumas das nossas necessidades como de realização e independência por oferecerem uma experiência intangível do sentido ou significado do que está sendo retratado. Na estória de Alice no País das Maravilhas, a personagem principal carrega uma imagem arcaica muito forte, mas outros personagens também ajudam que esta permaneça jovem para sempre estimulando com os símbolos nossos sonhos e fantasias.

6.4 Imagem Arcaica Deusa Atenas

A deusas gregas estão há mais de 3000 anos no imaginário e no inconsciente coletivo da sociedade, estas são moldes de diversos personagens coletivos que temos até hoje em nosso dia-a-dia e principalmente em representações que as mulheres se assemelham.

“Atenas era a deusa grega da sabedoria e das artes, (...) era uma deusa virgem, dedicada à castidade e ao celibato. As habilidades bélicas e domésticas associadas com Atenas envolvem planejamento e execução, atividades que requerem pensamento intencional.” (BOLEN, 1990, p. xx).

Essa deusa em comparação com as outras da mitologia grega se destacava por ser independente e madura, ter seu exército e ganhar lutas épicas.

Atenas nasceu saltando da cabeça de seu pai, Zeus e já como uma mulher adulta. Isso influenciou diretamente na sua característica de maturidade. “Em sua mitologia, Atenas era protetora, conselheira, patrona e aliada de homens heroicos.” BOLEN (1990). Atenas era naturalmente uma líder, seu pensamento racional juntamente com sua inteligência a ajudava em diversos aspectos de sua vida e a deixava mais próxima de grandes acontecimentos como guerras e do reinado junto a Zeus.

Como arquétipo, Atenas “(...) é seguida pelas mulheres de mente lógica, governadas mais pela razão do que pelo coração.” BOLEN (1990) ela traz muitas características de mulheres decididas, empoderadas, que pensam por si mesmas e não dependem de ninguém para ter o que querem e são motivadas por suas próprias prioridades.

6.5 Alice e a Deusa Atenas

BOLEN (1990) diz que “(...) a garota do tipo Atenas é curiosa, busca informações, quer saber como funcionam as coisas” curiosidade é a característica principal da Alice

de Lewis Carroll, que inicia sua jornada atrás do estranho Coelho que desperta sua atenção.

“(…) 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 a pressa numa grande toca de coelho debaixo da cerca.” (CARROLL, 1865).

Alice em frente a uma figura atípica, não sente medo, apenas a curiosidade e ao cair na toca, vai parar em uma sala com uma porta bem pequena, e para passar por ela, começa a beber poções e diminuir, e depois cresce, e neste momento da narrativa com essas mudanças que ela não consegue controlar, ela se faz questionamentos e age de forma muito madura.

““ Vamos, não adianta nada chorar assim!” disse Alice para si mesma, num tom um tanto áspero, “eu a aconselho a parar já!” Em geral dava conselhos muito bons para si mesma (embora raramente os seguisse), repreendendo-se de vez em quando tão severamente que ficava com lágrimas nos olhos;” (CARROLL, 1865).

No trecho podemos notar o traço de independência, e neste próximo “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”; Alice apresenta maturidade ingênua de criança que assim como Atenas, já nasceu “adulta”.

Essas características apresentadas se destacam por diferenciar Alice de outras meninas e a imagem de como estas costumam ser retratadas. A personagem é uma criança, mas seus questionamentos são maduros, ela procura a lógica mesmo estando

num lugar onde nada faz muito sentido, que reafirma a imagem de Atenas. O que mexe com o público é a forma como Alice lida com toda aquela loucura sendo apenas uma criança tendo tudo que acreditava ser normal questionado, independente de um príncipe para a salvar e inteligente o bastante para lidar com as situações sozinha.



Fonte: Edição Zahar

6.6 Símbolos Arquétipos e outros personagens

A narrativa da estória que estamos abordando, além da Alice traz imagens arcaicas em outros personagens importantes, como Coelho, o Chapeleiro Maluco e o Gato de Cheshire.

6.6.1 Coelho

Esta figura é uma das primeiras personagens apresentadas na narrativa e a que incita Alice a entrar no País das Maravilhas. Na imagem arcaica do animal, ele pode representar o espírito da psique.

“A sua capacidade de facilmente desaparecer da vista e suas alegres travessuras fizeram dele uma encarnação do Mercúrio alquímico, o esquivo, informando o espírito da psique de que pode reunir os

aspectos mortal e imortal do self. O coelho é representado assim como o guia do iniciado em processos que levem à obtenção do elixir da imortalidade(...)" (RONNBERG, 2010, p. 288)

O Coelho na estória é a única figura que transita entre o mundo real e o país das maravilhas, que está entre o sonho e a realidade da Alice, e é o guia dela para o País das Maravilhas. Ele é o detentor dos elixires que Alice toma para crescer e diminuir.

6.6.2 Chapeleiro Maluco

Na narrativa do livro, em alguns trechos podemos captar que este personagem tem raiva da rainha de copas. De acordo com imagem arcaica, a fúria está diretamente ligada com a loucura, (RONNBERG, 2010, p. 692) diz que "Os antigos gregos debatiam-se com o problema de conter a loucura da fúria, assim como nós atualmente, eles procuram um pacto com as Fúrias que exprimisse um contato significativo com a vida arcaica do inconsciente", todo o comportamento do personagem é resultado da sua sede de vingança pela rainha de copas, mas como não pode, essa se manifesta em forma de loucura.

6.6.3 Gato de Cheshire

As aparições deste personagem são sempre de surpresa, e geralmente explica algo que Alice está tendo dificuldade de entender ou para indicar um caminho. De acordo com a imagem arcaica do animal podemos identificar na narrativa alguns aspectos na citação a seguir:

"Os gatos sabem chegar a nós, encontrar-nos no lugar onde vivemos. (...) Arrastando-se possessivamente pelos espaços da nossa mútua ocupação, os gatos movem-se ligeiros, mas trazem uma imensidão de outros mundos a reboque." (RONNBERG, 2010, p. 300)

Sobre seus sorrisos e o modo esfumado como vai embora, RONNBERG (2010) identifica a imagem arcaica destas características nestes trechos: "Observaremos como atravessa de um modo familiar o limiar e a noite, olhando para fora das suas escuridões

com olhos de lua cheia e sorrisos secretos. (...) Observaremos como vai e vem, tão furtivamente como o nevoeiro.”

6.7 Arquétipos, Disney e Alice

Como já dito no contexto da Alice na história desde seu lançamento, Walt Disney tinha uma grande admiração pela estória e sabia de seu potencial e por isso, a primeira adaptação da narrativa para as telas foi a grande aposta da Disney, sendo o primeiro desenho animado da empresa a ser transmitido na TV.

“Uma das características mais marcantes de Walt Disney, além do talento para a comunicação e o entretenimento popular, foi sem dúvida seu espírito empreendedor, o qual impulsionou a constante pesquisa de novas formas de aprimoramento das técnicas de animação e de narrativas das histórias animadas, de forma a criar maior empatia e conexão com os espectadores.” SALGADO (2012 p.103)

Walt Disney juntou os dois livros de Lewis Carroll e homogeneizou alguns personagens a outros para que simplificasse a história e como aposta, fez um desenho animado musical, rápido e circense, o com maior número de canções até hoje lançado pela Disney e manteve as personalidades dos personagens consideravelmente igual aos livros, mas na época de lançamento a animação foi um fiasco.

Foi atribuído esse problema a falta de um príncipe e romance na animação. Para manter o clássico como nos livros, a Disney ignorou essas imagens arcaicas que na época para a sociedade, era o que evocava sentimentos de identificação e satisfação, já que casar era extremamente necessário para as meninas. Sendo assim, o filme só conquistou o público anos mais tarde com a mudança do pensamento coletivo, Alice se tornou o extraordinário em meio a contos de fada já existentes.

Para a segunda adaptação, os estúdios Disney entregaram a estória ao famoso diretor Tim Burton, conhecido por ser um artista surpreendente e autoral já que é fiel ao seu próprio universo visual e temático. Após o falecimento de Walt Disney, a empresa

procurava se conectar com a nova geração e assim, após o tardio sucesso de Alice no País das Maravilhas, este foi um dos primeiros escolhidos para adaptação live-action, o que foi extremamente importante para a longevidade da estória passando por diversas gerações.

Além disso, era um desejo que se mudasse a linguagem das narrativas trazendo nos novos filmes heroínas como cita SALGADO (2012 p. 107) “(...) percebe-se nos últimos anos a criação de heroínas mais independentes, de mente e vontade fortes, dispostas a agir por conta própria e a “mudar seu próprio destino””.

Nestas livres adaptações, Burton usa o livro de Carroll apenas como inspiração, já que neste vemos uma Alice adolescente, sua imagem arcaica extremamente intensificada, não só na própria personagem como ao redor, temos a imagem da mãe devoradora que tenta conter as características de independência, de não depender da figura masculina, sua inteligência e lógica e Alice apresenta grande apego ao seu pai, uma das características da imagem arcaica de Atenas que não foi explorada nos livros.

Podemos analisar também a melhor exploração da imagem arcaica do Chapeleiro Maluco, já que descobrimos o motivo de sua fúria: a Rainha de Copas havia matado sua família, e a loucura era uma forma de refúgio daquele sentimento de fúria.

Além disso, Alice já não procura mais o jardim Maravilhoso, descobre que o País das Maravilhas não é um sonho e tem sua jornada de heroína, lutando contra a Rainha de Copas para devolver o reinado a Rainha Branca.

Então como estratégia de marketing para a segunda adaptação, além da escolha do diretor já conhecido pelos filmes que abordam o fantástico, e da melhor exploração das imagens arcaicas dos personagens, a empresa vendeu o País das Maravilhas em 3D, trouxe cartazes sofisticados, que se união e formavam um grande painel trabalhando simbolismos e cores exageradas. Ou seja, evidencia-se nesse processo uma pasteurização da personagem que corresponde a uma transformação do arquétipo em estereótipo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a globalização e o advento da internet, tudo se torna velho e passado em pouco tempo, mas nós deparamos com casos como da estória "Alice no País das Maravilhas" que já tem mais de 150 anos de sua publicação e ainda é forte em nossa cultura midiática. Analisando a história da narrativa durante esses 150 anos, podemos perceber que sua constante reprodução em diversos meios e principalmente pela Disney se deve a estória ser muito a frente do tempo que foi publicada e muito diferente de outras estórias que temos. Os símbolos arcaicos utilizados na narrativa se identificam muito mais com a sociedade dos anos 1990 para frente do que de 1865. Os produtores da Disney em sua adaptação do ano 1951 para desenho animado não perceberam isso e no fim o filme não faturou como esperado pela companhia. Já na adaptação para live action, na sociedade, meninas como Alice se tornaram comum, e se identificaram e sonharam em ser ela, e conseqüentemente com a imagem arcaica que foi bem explorada no mesmo. A segunda adaptação faturou para a Disney o montante de 310 milhões de dólares.

Sendo assim, podemos reconhecer pela trajetória da estória a importância dos símbolos arquetípicos, eles estão sempre em nosso inconsciente coletivo e uma boa narrativa desperta tudo que aquela imagem arcaica carrega. Além de precisar conhecer os símbolos arquetípicos, é necessário saber como usá-los e se ele se encaixa no atual momento da cultura midiática, para que seja entendido e interpretado como uma imagem positiva, resultando assim em bons resultados com o público.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLEN, J.S. As deusas e a mulher; nova psicologia das mulheres. São Paulo, Paulinas, 1990.

CARROLL, Lewis. Alice: edição bolso de luxo: Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá. Zahar, 2010.

JUNG, Carl G. et al. O homem e seus símbolos. HarperCollins Brasil, 2016.

RONNBERG, M.; A. O livro dos símbolos: reflexões sobre imagens arquetípicas. [S.l.]: Taschen, 2012.

SALGADO, Fernanda de Cassia Alves. Cinematografias do fantástico: visões de Alice e do País das Maravilhas no cinema. 2012.

Filmografia

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Clyde Geronimi; Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Walt Disney Productions. EUA, 1951. Animação. 75 min; Mono; Color. Título original: Alice in Wonderland.

ALICE Comedies. Direção: Walt Disney. EUA, 1923-1927. Série Televisiva; Animação. 27 episódios. Mudo; P&B.

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Walt Disney Pictures. EUA, 2010. 108 min; Dolby Digital; Color. Título original: Alice in Wonderland.