

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: MODELO TEÓRICO RETICULAR DE LITERATURA HIPERTEXTUAL¹

Reheniglei REHEM²

Resumo: No contexto da Cibercultura, aqui considerada como nova relação entre a literatura, as Tecnologias da Informação (TIC) e a sociedade contemporânea, é que o tema deste artigo se apresenta. Isto, com o objetivo geral de analisar o livro impresso *Alice no país das maravilhas*, escrito em 1865, por Lewis Carroll, e a versão digitalizada e remasterizada *Alice for iPad*, lançada em 2010 pela Atomic Antelope, enquanto modelos teóricos reticulares propiciadores de novos olhares para os estudos ciberculturais. A metodologia utilizada neste trabalho é a do tipo pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, com análise descritiva dos objetos supracitados, amparada pelos referenciais teóricos e críticos constantes na bibliografia da presente proposta. Espera-se que tal abordagem, em termos comparativos de adequação de teorias sobre Cibercultura e Hiper mídias, possibilite novos diálogos com as pesquisas sobre literatura hipertextual, não somente no campo da leitura, mas também no da crítica literária.

Palavras-chave: Cibercultura; Literatura; Hipertexto.

Abstract: In the context of Cyberculture, considered here as a new relationship between literature, Information Technology (ICT) and contemporary society is the subject of this article appears. This, with the overall objective of analyzing the printed book *Alice in Wonderland*, written in 1865 by Lewis Carroll and *Alice* remastered and digitized version for iPad, launched in 2010 by Atomic Antelope, while theoretical models reticular propitiate new looks for ciberculturais studies. The methodology used in this work is the kind of literature, qualitative, descriptive analysis of the aforementioned objects, supported by the theoretical and critical bibliography contained in this proposal. It is hoped that this approach, in terms of comparative adequacy of theories about cyberculture and hypermedia, enables new dialogues with research on hypertext literature, not only in the field of reading, but also in literary criticism.

Keywords: Cyberculture; Literature; Hypertext.

I. INTRODUÇÃO³

Observar o século XXI é, certamente, relacioná-lo à Cibercultura marcada pela Tecnologia da Informação e da Comunicação (TIC) e das redes interativas, que colocam

¹ Tal abordagem se refere a um dos resultados parciais do meu projeto de pesquisa pós-doutoral, “Literatura e hipertexto. Antigos textos, novos olhares: análise da versão impressa e digitalizada de *Alice no País das Maravilhas*”, em desenvolvimento no Departamento de Hiper mídias, na Université Paris 8 (Paris/Saint-Denis), sob a supervisão do professor doutor Philippe Bootz e com o apoio financeiro da CAPES (Processo BEX: 3583/11-2).

² Professora titular da Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC, Departamento de Letras e Artes (Ilhéus/Brasil), doutora em Teoria Literária (UFRJ-Université Paris 8).

³ Considerando que a maioria dos termos da informática provém do inglês, com grande parte sendo assimilada à língua portuguesa, e estando inclusive dicionarizada, optou-se neste trabalho por mantê-los, além de outros estrangeirismos, sem os destaques gráficos das aspas e do itálico.

a sociedade condicionada ao novo espaço de comunicação ocupado pelo homem diante de práticas, atitudes, modos de pensamento e valores. Nesse contexto, Pierre Lévy (online 2011), ao refletir sobre a “universalidade sem totalidade”⁴ como algo novo se comparado aos tempos da oralidade primária e da escrita, diz que “a Cibercultura não deve ser reduzida à sociedade fanática pela Internet, pois se trata de uma transformação profunda da noção mesma de cultura”; em outras palavras, ele afirma que a interconexão mundial de computadores forma a grande rede, mas cada um dos seus “nós” é fonte de heterogeneidade e diversidade de assuntos, abordagens e discussões em permanente renovação. Ainda para esse semioticista francês, os modos de relação, conhecimento e aprendizagem pela tecnologia da informação não paralisam e nem substituem os já existentes, mas antes os ampliam, transformando-os e tornando-os mais complexos. Nessa linha de raciocínio, o americano Steven Johnson (2001), na sua obra “Culturas da Interface”, defende a posição de que a tecnologia transforma radicalmente a maneira de pensar, agir e comunicar do homem e do mundo a sua volta conectados por interfaces tecnológicas que atuam e interferem no seu cotidiano como uma nova maneira de representação da cultura.

E, ainda considerando ser inegável que estamos diante desta “Nova Ordem”, para a qual os mais recentes estudos de grande parte das ciências convergem os seus fundamentos, tomemos como alguns exemplos remotos Charles Dickens (1812-1870), romancista inglês da era vitoriana, e Émile Zola (1840-1902), escritor naturalista francês, para os quais, nos seus diferentes estilos e projetos de escrita, a sociedade do século XIX foi marcada pelo ritmo evolutivo e frenético de industrialização. Na contemporaneidade, tal processo de desenvolvimento industrial e cultural é configurado pelo ciberespaço. Ou seja, se a função que outrora cabia àqueles ficcionistas, é agora exercida por designers de interfaces e desenvolvedores de aplicativos, criando uma conexão entre tecnologia, entretenimento, arte e sociedade. Isso, essencialmente, via os sites da Web, o desktop do computador e o visual gráfico de videogames dizem como imaginar a si próprio e como se aproximar do outro.

Ainda relativo a essa revisão de literatura, o pesquisador André Lemos (2003), professor da Universidade Federal da Bahia – UFBA e um dos pioneiros desses estudos no Brasil, entende a Cibercultura como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com as convergências das telecomunicações e a informática na década de 70” (LEMOS, 2003, p. 12). Já no campo da Linguística e da Educação, Luiz Antonio Marcuschi (2004), compreende a Cibercultura como um dos fatores responsáveis pela inserção de novos gêneros textuais no contexto da tecnologia digital e da comunicação virtual, fazendo parte da rotina pessoal, afetiva e profissional das pessoas na sociedade. Portanto, estes autores consideram a Cibercultura fato inegável e reconhecido a partir de perspectiva social marcadamente identificada pela tecnologia da informação com base fundada na difusão e circulação do conhecimento, porém, há de se considerar que essas

⁴ LÉVY, P. *Comment l'intelligence collective peut surgir sur le Net*. Entretien avec Pierre Lévy, [S.I.]: @rchipress, 1998. (Propos recueillis par Réda Benkirane Genève, 22 février 2001). Disponível em: <<http://glotta.ntua.gr/IS-Social/levy-2.htm>>. Acesso em: 29 jan. 2011.

posições não são unânimes, pois há outros teóricos que as veem como vaticínio ou prognósticos banalizantes da cultura em geral e da “crise” do livro impresso por consequência da expansão do livro eletrônico.

Umberto Eco (2010), com a colaboração do roteirista francês Jean-Claude Carrière, traz à tona, no seu ensaio *Não contem com o fim do livro*, a discussão sobre o futuro dos livros. Ao percorrer 5.000 anos de existência da escrita, este escritor e semiótico italiano defende a sobrevivência do livro impresso em contraponto ao livro eletrônico, ratificando a sua oposição à editoração virtual, conforme se verifica nesta sua entrevista:

[...] tal qual a roda o livro é uma invenção consolidada, a ponto de as revoluções tecnológicas, anunciadas ou temidas, não terem como detê-lo. [...] Quem poderia afirmar, anos atrás, que não teríamos hoje computadores capazes de não ler os antigos disquetes? E que, ao contrário, temos livros que sobrevivem há mais de cinco séculos? (ECO, 2010a)⁵.

Por esse raciocínio, outros bibliófilos e estudiosos da contemporaneidade se voltam para questões relativas ao futuro do livro, à leitura e suas implicações com as mídias digitais. Por exemplo, Robert Darnton (2010, 2010a), autor de *A questão dos livros*, Peter Burke (2003), que escreveu *A história da cultura: de Gutenberg a Diderot* e John Makinson, CEO da editora inglesa Penguin, se mostraram também contrários a esse mercado editorial durante as suas participações como palestrantes da Festa Literária Internacional de Paraty – FLIP (2010)⁶. Neste evento, Darnton, Burke e Makinson discorreram, em diferentes perspectivas, sobre o destino do livro “tradicional”, criticando o “monopólio lucrativo” desse mercado editorial virtual que, segundo eles, vem prejudicando os interesses financeiros de editores e escritores de livros impressos.

Somando, as opiniões desses quatro críticos, bibliófilos, escritores e editores, Eco, Darnton, Burke e Makinson, parece-nos que o resultado dessa celeuma é lógico se ponderarmos que, ao invés de combates e resistências, os segmentos e os agentes do mercado editorial deveriam adaptar-se às novas tecnologias da informação, do computador e da internet, adequando o produto livro às novas circunstâncias sociais e demandas do seu público leitor, sem radicalismos que apontem para o “extermínio” do objeto livro. Afinal, ao longo da história, a escrita e, por conseguinte, a leitura vêm evoluindo e acompanhando as mudanças provocadas pelas tecnologias da informação

⁵ Umberto Eco em entrevista para Ubiratan Brasil. In: Não contem com o fim do livro. **Estadão**, São Paulo, 13 mar. 2010. (Caderno 2). Disponível em: <<http://digitalmanuscripts.wordpress.com/2010/03/13/nao-contem-com-o-fim-do-livro/>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

⁶ A programação da edição 2010 da FLIP - FESTA LITERÁRIA INTERNACIONAL DE PARATY está disponível em: <http://www.flip.org.br/edicoes_antiores.php?programacao=mesas_literarias&dia=05&ano=2010> Acesso em: 28 ago. 2011.

específicas de uma determinada época, sociedade e suas leis de oferta e demanda que acontecem, desde os papiros dos escribas da Antiguidade, aos livros de brochura dos copistas da Idade Média, passando pelos leitores do primeiro livro impresso por Johannes Gutenberg, até alcançar o status atual de livro digital e de leitor virtual do século XXI⁷.

Portanto, as possibilidades são muitas e podem até serem inventados mil aplicativos com jogos audiovisuais e interativos para incrementar os livros eletrônicos e torná-los mais “atrativos”, mas ler sempre será decifrar palavras e expressões e compreender o significado dos textos. Entretanto, parece-nos que, no sentido de que ler é ler, e não há como mudar esse ato cognitivo, pouco importa se esta ação acontece no virar de página ou no toque da tela de computador, pois a diferença reside na forma do aparato e não do ato da leitura que pode acontecer tanto no livro impresso quanto no eletrônico. Então, por que não aproveitar-se das inúmeras possibilidades que o SDK (Pacote de Desenvolvimento de Software)⁸ oferece, expandindo livros para além das fronteiras multimídia e, também, chamando à leitura quem a abandonou por algum tempo, ou nunca lhe deu uma chance? Por que se limitar as letras da página de papel, quando a plataforma oferece muito mais que isso? Assim exposto, faz-se indispensável que essa sua materialidade física e finalidade possam conviver, por exemplo, com as obras de literatura de ficção hipertextual eletrônica lançada com certa popularidade na década passada e hoje já fazendo parte do futuro cibernético que a geração atual começa a conceber e a aceitar.

2. ALICE: LER PARA VER OU SEU INVERSO?

A acepção corriqueira de livro, que qualquer dicionário registra, é a de que é um objeto elaborado com papel que contém informações, narrações, comentários e outras sessões impressas por meio de caracteres. Entretanto, a palavra livro está empregada no contexto atual não no sentido restrito de conjuntos de folhas de papel impressos, encadernados e com capa, mas, sim, no de veículos de pensamento, isto é, de meios de difusão da cultura. Hoje, temos os sucedâneos dos livros, tais como CD-ROM, fitas cassetes, DVD, softwares, eBooks e outras mídias, que trazem em seu interior textos de livros, em sua forma tradicional. Nesse sentido, a interpretação da palavra "livro" pode ser entendida como um veículo de divulgação do conhecimento.

Conforme consta no livro *Alice – Edição Anotada* (CARROLL, 2002), em 1862, durante um passeio no rio Tâmsa, próximo à Oxford, Inglaterra, o matemático e fotógrafo Charles Lutwidge Dodgson inventou uma história para entreter as três filhas

⁷ Sobre o tema da evolução histórica da escrita ver: REHEM, R. Aula 1: do pergaminho ao hipertexto. In: *Anais do III Encontro Nacional sobre Hipertexto*, Belo Horizonte, CEFET, 2009. Artigo disponível em: <www.ufpe.br/nehete/.../anais/a/aula-1.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2011.

⁸ O SDK (Pacote de Desenvolvimento de Software) permite aos programadores elaborarem aplicativos para rodarem em uma plataforma específica, com acesso em aparelhos eletrônicos, tipo a versão para iPad do romance *Alice no País das Maravilhas*.

de um amigo, - Henry George Liddell, o deão do Christ Church – utilizando como personagem principal uma das meninas, Alice, então com a idade de 10 anos. Em sua narrativa envolveu pessoas, situações e canções que permeavam a vida das crianças, tornando-as participantes ativas na tessitura da história. Três anos depois, cedendo a um pedido de Alice Liddell, e com o pseudônimo de Lewis Carroll, escreve a narrativa para lhe dar de presente.

Ao transferir-se para as folhas, que formaram o presente da garota Alice e, posteriormente, o livro publicado em 1865, a estória sofreu um processo de adaptação, da narrativa oral para o suporte livresco. O autor acrescenta ao texto verbal algumas ilustrações feitas por ele mesmo e intitula a narrativa de *Alice por baixo da terra* (Alice's Adventures Underground). Mais tarde, publicou o livro, com ilustrações de John Tenniel, com o novo título: *Alice no País das Maravilhas* (Alice's Adventures in Wonderland). Entretanto, esta parceria entre escritor e ilustrador não se deu de forma pacífica, pois Carroll nem sempre esteve de acordo com as imagens criadas por Tenniel para a personagem Alice, por considerar que estas não correspondiam com Alice Liddell, ainda que tenha enviado para ele uma foto de uma outra garota, Mary Hilton Badcock, como modelo inspirador:

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 varias imagens de “Alice” completamente desproporcionais - cabeça evidentemente grande demais e pés evidentemente pequenos demais (CARROLL, 2002, p. 11).

Portanto, pode-se dizer que foi o próprio Carroll quem começou o processo de releitura, revisitação, diálogo e reprodução de sua obra mais célebre, dando início à atualização e adaptação deste clássico da literatura ocidental, atualmente ainda mais revisitada com o advento da indústria cinematográfica e da informática. A primeira adaptação de *Alice* para o cinema foi realizada por Cecil Hepworth, em 1903, com apenas 10 minutos de projeção, a sequência das cenas se destaca por manter o mais próximo possível a sua fidedignidade com a obra original. Depois deste primeiro trabalho, a estória foi apropriada muitas vezes pela linguagem cinematográfica. Em 1951, Walt Disney lança um dos seus grandes sucessos de bilheteria com a animação colorida das aventuras vivenciadas pela menina Alice, conferindo mais popularidade deste exemplar da literatura clássica inglesa. Mas o mesmo êxito de recepção não ocorreu com o longa metragem *Něco Z Alenky* (ainda sem tradução para o Português).

Lançada em 1988, por Jan Švankmajer, esta é outra adaptação do livro de Lewis Carroll, na qual o diretor do filme combina ações reais com animações em stop motion,

técnica que utiliza desenhos, bonecos e outros engenhosos mecanismos de movimento filmados quadro a quadro, e em seguida a animação é composta sobre o filme onde as imagens dos atores reais são gravadas. Este cineasta tcheco é conhecido por contar suas histórias em ambientes macabros, sombrios e claustrofóbicos, pouco convencionais para uma história considerada infantil, mas foi justamente a partir destas características que Švankmajer utilizou o seu estilo surrealista nesta versão, classificada pela crítica especializada como do gênero “animação/fantasia/horror”⁹. Talvez tenha sido esta a intenção do diretor: a de afastar a ideia de que *Alice no País das Maravilhas* se trata de uma literatura para crianças, dada à linguagem rebuscada e repleta de metáforas do livro. Aqui, ainda se faz necessário apontar que em 2010 foi lançada uma retomada de *Alice* pelos estúdios Walt Disney, com a produção em 3D do filme dirigido por Tim Burton, com a proposta de contar a estória de uma Alice adulta que retorna para o universo do nonsense carrolliano para ajudar as criaturas do País das Maravilhas.

Tem-se nestes quatro exemplos, entre tantos outros, a confirmação da perenidade e do potencial de atualização temática deste romance carrolliano via o seu diálogo com outras linguagens, proporcionando às diferentes adaptações cinematográficas de *Alice* múltiplas propostas e objetivos, a partir do mesmo texto original. O texto, em análise neste trabalho, é constituído por um tipo de linguagem destinado à organização de dados ou conhecimento relacionados entre si por palavras e imagens, o que, já podemos a arriscar a confirmar, o define como estrutura hipertextual, que funciona como representação das redes de sentido em que o seu leitor estabelece relações de interatividade de leitura com a multiplicidade temática que ela aporta.

Alice no País das Maravilhas se apresenta como sendo um texto hipertextual em que as redes, embora múltiplas, articulam entre si sem que nenhuma encubra as demais, a partir do qual a conceituação de “texto legível” (escrito) se aproxima de “texto eletrônico” (virtual) e é essa noção que suscitará os elos virtuais capazes de forjar um espaço a ser habitado pelo novo perfil dos leitores de literatura de ficção, apresentando-se como metáfora do hipertexto. Nela, Carroll parece mostrar para o leitor o seu papel de condutor da leitura, sua capacidade de guiá-la por um caminho muitas vezes nonsense, mas que a arte aparentemente apresenta e a que não raro se presta, parecendo antecipar o conceito de hipertexto, entre tantas outras possibilidades de leitura que esta obra nos oferece:

“Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?” “Depende bastante de para onde quer ir”, respondeu o Gato. “Não me importa muito para onde”, disse Alice. “Então não importa que caminho tome”, disse o Gato (CARROLL, 2002, p. 62-63).

⁹ Nêco Z Alenky, adaptação cinematográfica do romance *Alice no País das Maravilhas*, realizada por Jan Švankmajer, ganhou o prêmio de “Melhor Filme” do Festival de Cinema de Animação de Annecy, França, 1989.

A partir do texto de Carroll, com a sua ambiguidade entre fatos da história, camuflados pela atmosfera que transmite os sentimentos de Alice em um mundo instável, subjetivo e onírico, Tenniel dá uma maior atenção para "racionalizar" as cenas da narração, ilustrando-as como paisagens mais próximas e explicáveis da realidade que contextualiza a obra. Entre o legível e o visível as imagens fantasiosas mostram não somente as aventuras da garota Alice, mas sim "histórias dentro de uma história". De qualquer forma, é interessante observar a importância da imagem e da finalidade narrativa. Diferentes padrões de expressão da história, a imagem ainda é, de acordo com Marion Durand e Bertrand Gerard (1975), decifrada por via oral pela criança. Agora podemos entender por que as aventuras da personagem Alice, contadas pela primeira vez oralmente por Carroll para a sua amiga Alice Liddell, como já dissemos anteriormente, é particularmente adequada para a ilustração, pois a imagem toma o seu lugar naturalmente ao lado do texto.

Transitando com maestria pelos discursos satírico, fantasioso, surreal e experimental, sem perder o tom do encantamento para a literatura infantil, a literatura de Carroll se inscreve no século XIX, reinscreve-se no século XX e continua em permanente atualização e diálogo nesse quadro de uma visão integrada e multidisciplinar do conhecimento, procurando dar resposta às grandes questões da sua época e do nosso tempo, pois os assuntos nele tratados ainda se encaixam na sociedade de hoje. *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Através do Espelho* (1871) estão entre as obras mais duradouras e influentes do idioma Inglês. Nas décadas seguintes às suas publicações, não menos de 200 imitações, revisões e paródias destas fantasias foram realizadas. Os autores deste período se apropriaram das estruturas, motivos e temas de obras de Carroll envolvendo-se em grandes debates culturais levantados pelos livros de *Alice* e sua recepção. Ilustrações originais contribuem para o encantamento das histórias.

Diante do grande número de adaptações das histórias de Lewis Carroll e de seus personagens tão diferentes, podemos considerar que *Alice* continua atualizável mesmo depois de quase 150 anos do seu lançamento, por razão da iconicidade que a narrativa alcança e a capacidade de estabelecimento de inúmeros diálogos, instaurando-se na História e atravessando o ambiente tempório-espacial que o homem tece através na linguagem.

Como corrobora Fordyce e Marcello (1994), Carroll acompanha o advento de novas lógicas, novas geometrias, de novas fronteiras espaciais, novas matemáticas, de novas tecnologias e novas formas de relações sociais. O hibridismo de gêneros e códigos, as referências e as contínuas operações intersemióticas, que configuram a própria composição da obra, revelam perspectivas metalinguísticas por meio de uma intensa consciência de linguagem, mesmo no interior do ato criativo.

III. ALICE FOR IPAD: TESSITURA HIPERTEXTUAL

Daqui em diante, poderemos referir-nos a leitura como a capacidade de ler em seu sentido mais amplo, ou seja, a capacidade de preocupar-se com ideias e os

acontecimentos para a sua compreensão, ainda que no nível inicial, a partir de *Alice no País das Maravilhas* adaptado para iPad e lançado em 2010 pela Atomic Antelope¹⁰. Esta versão digitalizada e remasterizada pelo designer gráfico Chris Stevens e o programador Ben Roberts incorpora textos, ilustrações e cenas animadas. Com modelagem física em tela cheia, traz 250 páginas, no modo história completa¹¹, com 37 ilustrações, sendo que 20 delas se movem e se animam com o inclinar do tablet, destacando alguns dos seus recursos hipertextuais, inerentes ao espírito do livro. A opção de alternar entre a versão abreviada e integral da narrativa possibilita para o leitor o seu nível de interação com a sua necessidade de leitura de *Alice*. Mas, por conseguinte, embora pareça paradoxal, é necessária instrução visual e digital para acessar inteligentemente um software, ou seja, preparar o leitor para receber novas ideias e experiências através de outros agentes e novos formatos de leitura experienciando, ao fim e ao cabo, a função cognitiva e lúdica do ato de ler, como nos parece ter preconizado o autor Carroll ao assim começar a narrar as aventuras da menina Alice:

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 e nem diálogos, “e de que serve um livro, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?” (CARROLL, 2002, p. 11).



Figura 1: Capa-tela de *Alice for iPad*.

¹⁰ A demonstração dos efeitos gráficos desse aplicativo, com 45 segundos de duração, está disponível em: <<http://www.atomicantelope.com/apps/>>. Acesso em: 8 jul. 2012. Obra de domínio público, *Alice* tem cerca de trinta mil versões gratuitas, no formato PDF, a exemplo da disponibilizada em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/alicep.html>>, Petrópolis: Editorial Arara Azul, E-Books Brasil, tradução Clélia Regina Ramos, 2002. Acesso em: 24 abr. 2011.

¹¹ A primeira versão, resumida, de *Alice for iPad* foi ampliada para a opção história completa e resumida em agosto do mesmo ano do seu lançamento, 2010. O texto deste aplicativo está em língua inglesa, ainda não traduzido para outro idioma.

Fonte: <<http://itunes.apple.com/fr/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>. Acesso em: 13 maio 2011.

Em *Alice for iPad*, a palavra escrita funciona como um ponto de partida para ideias plásticas sofisticadas, que articulam diferentes sistemas linguísticos e ganham autonomia em relação à narrativa literária. Usando um design refinado e cores fortes, esta adaptação revela ao mesmo tempo o nonsense e o surreal deste romance de Carroll e um conteúdo lúdico e interativo, que mistura as litografias¹² originais de Tenniel com a computação gráfica para quem quer aproveitar ao máximo o universo de imagens que o compõem, sem subtrair o texto da história propriamente dita.

A seguir, e a título de exemplo, vê-se uma ilustração original de Tenniel, a qual compõe a sequência de imagens que acompanha o poema “Está velho, Pai William”, recitado por Alice para a Lagarta:



Figura 2 - Litografia de John Tenniel para o livro *Alice no País das Maravilhas*, capítulo 5, “Conselho de uma lagarta”, poema “Está velho, Pai William”.

Fonte: (CARROLL, 2010, p. 47).

Assim exemplificado, podemos refletir sobre a linguagem artística do *Alice for iPad* como referência recorrente a própria obra de arte, a partir do momento que a sua tela torna-se metalinguística, podendo colocar em prática a experiência de leitura hipertextual e virtual. Neste aplicativo, o leitor não vai à captura da arte, mas antes é por ela capturado por meio de textos, cores, imagens e efeitos gráficos. A proposta dos seus

¹² Esta técnica foi descoberta por volta de 1796 por Aloys Senefelder, em Munique, mas ela se desenvolveu de fato no fim do século XIX. Foi Toulouse-Lautrec quem criou a litografia em cores, depois bastante utilizada por Matisse, Picasso, Chagall e outros artistas contemporâneos, como Dali, Léonor Fini, Labisse etc. A palavra vem do grego lithos (pedra) e graphis (escrita). A litografia é uma arte gráfica diretamente traçada sobre a pedra pelo artista e, originalmente em preto e branco, o desenho é então reproduzido manualmente para ser impresso no papel, quando recebe a assinatura do artista e a numeração para garantir a qualidade e autenticidade do trabalho.

desenvolvedores é a de digitalizar, animar e remasterizar este clássico literário, operando uma nova relação entre texto, imagem e animação na busca de uma aproximação com a complexidade das personagens de *Alice* em sua maior interatividade com o leitor ou, fisicamente falando, este dispositivo é semelhante a um livro impresso que reage ao toque do dedo na sua tela para virar a página virtual em direção a outras e a novas interações de leitura.

Uma ficção literária dita clássica, muitas vezes, sofre adaptação com o objetivo de ampliar sua circulação por dois motivos: por ser uma obra que não possui tantos leitores, ou por ser justamente o contrário, por possuir leitores faz-se a adaptação para se alcançar um número maior ainda de público e, para cada adaptação bem realizada de um clássico (em diferentes linguagens), é grande o número de leitores que se dirige aos textos originais. *Alice* apresenta-se em inúmeras figuras e produtos, de desenho animado, videogames, filmes e outros produtos, influenciando diferentes criações midiáticas. Carroll dialogou as histórias da personagem Alice com outras obras, a cultura vitoriana em poemas, textos, desenhos e anedotas parodiadas para destravar alguns dos mistérios sob a superfície do que não pode ser negado à sua narrativa surreal e fantasiosa.

Os ecos da obra continuam a reverberar nas produções culturais contemporâneas. E, visto por este ângulo, o *Alice for iPad* pode conciliar o texto à imagem e ao som por meios de outros aplicativos interativos, integrados e opcionais à leitura. Neste sentido, faz-se mister remarcar que a estória de *Alice no País das Maravilhas*, desde a sua primeira publicação impressa em 1865, estabelece diálogos com muitas formas de arte, num processo constante de atualização e revisitação possibilitadoras de prazer e de aprendizado em dimensão praticamente ilimitada, pois, além do encantamento das aventuras que configuram a história, Carroll investiu na crítica da época e do espírito que marcava a Inglaterra tradicional, conservadora e protocolal da Rainha Vitória, corroborada pela linguagem imagética das litografias de Tenniel que acompanham a obra, hoje adaptada, também, para a linguagem eletrônica do iPad.

IV. CONCLUSÃO

O presente artigo procurou discutir a suposta “crise da leitura” ou até mesmo um suposto desaparecimento do livro intermediado pela criação de recursos alternativos, como hipertextos virtuais, verificando em que instância o hipertexto importa tanto a ficção quanto a linguagem da informática. Visto por esse enfoque, é fato que o livro virtual promove discussões calorosas, por um lado, por parte daqueles que lhe são contrários vendo, no perfil do seu usuário, não o leitor compromissado com a leitura, mas alguém que joga em aplicativos eletrônicos em formato de livro; e, de outra parte, por aqueles que defendem a defesa da tecnologia do livro e diferenciam a experiência de leitura (enquanto ato cognitivo) no papel impresso ou na tela do computador.

Diferentes pontos de vista podem nos conduzir a compreensão de que a possibilidade do fim do livro nos parece remota, pois o que talvez exista, com o surgimento do livro eletrônico, essencialmente hipertextual, é a mudança de comportamento apontando para o processo de criação e de leitura do “faça você mesmo”, ou seja, a inserção na sociedade cibercultural e no mercado editorial de um novo tipo de leitor, o qual interage com a obra, já que o hipertexto se caracteriza essencialmente como “obra aberta”, portanto ele é produto de uma necessidade histórica e, por isso mesmo, fazendo parte desta nova ordem social e cultural. Ainda, há de se considerar que o livro de celulose é feito para agradar a um público que gosta de livros, e o livro no formato eletrônico é opção de leitura para quem gosta de ler e de tecnologia, proposição afirmativa que, ao invés de reduzir o conceito de livro, o amplia de modo a abranger os modernos meios eletrônicos hoje usados para se disseminar a cultura e a informação. Trata-se, então, não da morte do livro, mas de uma coexistência, pois não se fala de uma época de ruptura, mas de transição, é um momento de mudanças, mas também de resistência. Em breve, a própria tecnologia irá desaparecer, ou melhor, estaremos tão habituados à sua existência que não nos importaremos em discutir sua problematização como o fazemos agora neste período de transição.

Entretanto, nem sempre essa junção de diferentes linguagens acontece na perspectiva da integração. É mais comum do que se imagina ver o domínio da lógica da separação dessas linguagens em canais, pois se corre o risco de ler *Alice* no dispositivo iPad do ponto de vista de um leitor com olhar meramente técnico e estético, preocupado somente com a usabilidade do dispositivo e o efeito gráfico das suas imagens, sem levar em conta a questão política de se trabalhar com arquivos informatizados. Esta questão envolve perguntas a respeito das imagens e representações colocadas em jogo para o leitor, da seleção das informações disponibilizadas para a atribuição dos sentidos, representações imaginárias, formações ideológicas e discursivas em um ambiente virtual, marcado pelos flashes dos cliques e pela noção de hipertexto, que se caracteriza no iPad - e no livro impresso, como um processo de escritura/leitura multilinearizado e multissequencial. Enfim, enquanto objeto, matéria, livro é livro feito em papel de celuloide reciclado com páginas impressas e o *Alice for iPad* não é o velho e bom livro, mas é o novo e bom livro eletrônico de um antigo e bom livro impresso, *Alice no País das Maravilhas*, aqui apresentado como modelo teórico reticular de literatura hipertextual.

REFERÊNCIAS

BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CARROLL, L. *Alice - Edição Comentada. No País das Maravilhas / Através do Espelho*. Ilustração John Tenniel. Introdução e notas Martin Gardner. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

_____. *Alice. Edição digitalizada e remasterizada para iPad de Alice no País das Maravilhas*, 3.01, 122 MB, inglês, selo Atomic Antelope, desenvolvedores Chris Stevens e Ben Roberts, Seattle: App Store, 2010. (Versão 2, história resumida e completa).

DARNTON, R. *A questão dos livros: passado, presente e futuro*. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. O Livro: capítulo 1. In: *FLIP 2010 - Festa Literária Internacional de Paraty*. Paraty, 04 a 08 de agosto de 2010a. (Mesa 2 “O futuro do Livro”, com John Makison diretor da editora Penguin e entusiasta dos livros digitais). Disponível em: <http://www.flip.org.br/edicoes_anteriores.php?programacao=mesas_literarias&dia=05&ano=2010> Acesso em: 28 ago. 2011.

ECO, U. CARRIÈRE, J. C. *Não contem com o fim do livro*. Tradução André Telles, Rio de Janeiro: Record, 2010.

_____. Entrevista para Ubiratan Brasil. In: *Não contem com o fim do livro*. Estádio, São Paulo, 13 mar. 2010a. (Caderno 2). Disponível em: <<http://digitalmanuscripts.wordpress.com/2010/03/13/nao-contem-com-o-fim-do-livro/>>. Acesso em: 18 jan. 2011.

FORDYCI, R. L. F.; MARCELLO, C. *Semiotics and linguistics in Alice's worlds*. Urbino/Berlin [etc.] : W. de Gruyter, 1994.

JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LEMOS, A. *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, P. *Comment l'intelligence collective peut surgir sur le Net*. Entretien avec

Pierre Lévy, Paris: @rchipress, 1998. Disponível em: <<http://glotta.ntua.gr/IS-Social/levy-2.htm>>. Acesso em: 29 jan. 2011.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: Luiz Antonio Marcuschi; Antônio Carlos Xavier. (Org.). *Hipertexto e Gêneros Digitais*. 1ed. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004, p. 13-67.

REHEM, R. Aula 1: do pergaminho ao hipertexto. In: ENCONTRO NACIONAL SOBRE HIPERTEXTO, *Anais...* III Belo Horizonte, CEFET, 2009. Artigo disponível em: <www.ufpe.br/nehte/.../anais/a/aula-1.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2011.

ŠVANKMAJER, J. *Něco Z Alenky*. [Filme]. Animação baseada em Alice no País das Maravilhas, CARROLL, L. Produção Jaror Kallista. Tchecoslováquia, 1998. 1 cassete VHS / NTSC, 86 min. color. son.