

Outros Países das Maravilhas para Alice: novas perspectivas para a Literatura Comparada apresentadas a partir do estudo de caso de “Alice no País das Maravilhas”

*Manaíra Aires Athayde**

*Paulo Silva Pereira***

RESUMO: O intuito deste ensaio é mostrar como Alice no País das Maravilhas, com os seus quase 150 anos, antecipa características da cultura pós-moderna ou digital. Tentaremos encontrar respostas para o fato de a obra de Lewis Carroll ser a mais explorada nos novos meios tecnológicos, de modo a comparar a migração da narrativa da literatura para o cinema, e do cinema para produtos new media, nomeadamente para o iPad, o Second Life e os games. Trata-se, porquanto, de questões fundamentais das Materialidades da Literatura, uma recente área de atuação da Literatura Comparada assente na relação da literatura com as novas mídias e nas mudanças tecnológicas que alteraram os regimes de representação da escrita e da leitura, pelo que vamos fazer um guia das esferas de investigação a partir de Alice.

PALAVRAS-CHAVE: Alice no País das Maravilhas; Materialidades da Literatura; cultura digital; plurimedialidade.

ABSTRACT: The purpose of this article is to show how Alice in Wonderland, with its nearly 150 years, anticipates characteristics of postmodern or digital culture. We will try to find answers to the fact that the book of Lewis Carroll be further explored in the newsmedia, so as to compare the migration of the narrative of literature to film, and film to new media products, particularly for the iPad, Second Life and games. These are fundamental questions of Materialities of Literature, a recent area of activity of Comparative Literature based on the relationship between literature and new media and on the technological changes that have altered regimes of representation of writing and reading, so we'll make a guide of the spheres of research from Alice.

KEYWORDS: Alice in Wonderland; Materialities of Literature; digital culture; multiple media.

* Doutoranda, Universidade de Coimbra (UC), bolsista CAPES.

** Professor do Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas. Universidade de Coimbra.

Ao abrir *Alice no País das Maravilhas* (1865), e a sua continuação *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por Lá* (1871),¹ deparamo-nos com uma história diversa das que, monotonamente, os contos infantis nos habituaram, com os seus príncipes e princesas, fadas e duendes que povoam uma narrativa linear arrematada por um epílogo feliz. Interessa-nos aqui mostrar por que em *Alice* – escrita na plenitude da era vitoriana pelo professor de matemática Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898), sob o pseudônimo de Lewis Carroll – existe essa diferença narrativa, e que justifica o nosso debruçamento sobre a história, e como esse conto de quase 150 anos permite instaurar novas discussões no campo de investigação da Literatura Comparada, a partir de uma das suas mais recentes áreas, as Materialidades da Literatura.

De origem anglo-saxônica (como o é *Alice*²) e com primícias nos anos 1980, esta esfera do Comparatismo propõe uma nova dinâmica entre as Letras, a Comunicação e as Artes³. Está assente, sobretudo, nas mudanças das tecnologias de comunicação ocorridas nas últimas três décadas, que alteraram tanto os regimes de representação dos *media* como os regimes de representação baseados nos códigos da escrita e da leitura. Essas modificações resultaram num novo capítulo da teoria crítica sobre as materialidades da comunicação, com reflexos tanto na investigação das formas literárias passadas como das formas literárias atuais. Dentre as reflexões suscitadas, estão as trazidas pela estética da recepção, em que o foco é deslocado da leitura para o leitor e centrado na vivência do leitor junto à obra, em detrimento da assimilação de conteúdo e a introdução de interpretações autorizadas.⁴

Acontece que *Alice*, apesar de datar de meados do século XIX, é o livro que apontamos como aquele que está na linha fronteira entre o paradigma pré e o paradigma pós-digital,⁵ possibilitando-nos não só trabalhar com as propriedades das Materialidades da Literatura em sua narrativa, como com a circulação dessa narrativa por diferentes mídias. Trata-se de uma história que permite ser atualizada por distintas gerações e possibilita o diálogo com textos literários de diferentes gêneros e épocas, bem como entre a literatura e outras artes e ciências, numa

¹ Nos originais, *Alice's Adventures in Wonderland e Through the Looking-Glass and What Alice Found There*, em que este é uma espécie de segundo volume da mesma obra. A maior parte das adaptações mistura cenas dos dois livros. Como consideramos que ambos estão intrinsecamente ligados, ao referirmo-nos no título deste ensaio a *Alice no País das Maravilhas* fica subentendido que também se trata de *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por Lá* (este, inclusive, abreviaremos para *Através do Espelho*).

² A importância de ressaltar essa relação é que, sendo Charles Dodgson matemático e tendo ele incentivado com a sua obra a conjugação das ciências exatas e das ciências humanas e da linguagem, defendemos que *Alice*, assim, antecipa parte importante do campo de atuação das Materialidades da Literatura, com toda a sua natureza interdisciplinar, conforme explicaremos detalhadamente adiante.

³ No mundo lusófono, a área encontra programa pioneiro na Universidade de Coimbra, com um núcleo de investigação criado em 2010.

⁴ Aqui, coloca-se em questão a validade de *close reading*, e os seus «moldes tradicionais», diante das exigências das novas mídias. Para investigadores como N. Katherine Hayles e Susan Schreibman, o *close reading* não consegue mais lidar com a complexidade da literatura do século XXI, permanecendo ainda apenas porque assumiu um lugar proeminente como a essência da identidade disciplinar, constituindo a maior porção do capital cultural de que os estudos literários se socorrem para aprovar o seu valor à sociedade, a saber a própria caracterização do método de leitura, com atenção precisa e

perspectiva que valoriza a experiência do leitor. Aliás, essa intermedialidade em que *Alice* se circunscreve denota o próprio papel do Comparatismo, que tem sido redefinido em razão dos objetos literários rearticulados, das línguas e culturas postas em questão, da emergência de escritas várias e suportes que ultrapassam a escrita verbal e o livro impresso como modelo. O diálogo entre textos, culturas, tempo e espaços diversos se torna o instrumento dinamizador da relação suportes/sintaxes, em suas novas linhas inscritas pela literatura e pelo cinema, pelo vídeo e pela música, pelos discursos e pelas performances, que operam na dinâmica do comparativismo hoje.

Das propriedades dessas atuais dinâmicas resultam novas características da produção literária, da relação entre autor e obra e da relação entre leitor e obra. Assim, como em *Alice* encontramos indícios primordiais dos anseios das Materialidades da Literatura, é nosso desígnio neste ensaio elucidar na narrativa de Carroll esses indicativos que antecipam características da cultura pós-moderna ou digital, além de alargar o campo de abrangência das Materialidades colocando em foco a cultura da convergência. Neste âmbito, tratar-se-á de ampliar o debate sobre as narrativas crossmidiáticas e as narrativas transmidiáticas, tentando encontrar respostas para o fato de *Alice no País das Maravilhas* ser o conto mais adaptado no mundo e o mais explorado nos novos meios tecnológicos,⁶ e comparando a migração da narrativa da literatura para o cinema, e do cinema para produtos *new media*, nomeadamente para o *iPad*, o *Second Life* e os *games*.

Porém, mais do que descrever o percurso de *Alice* em todas essas redes, a grande perscruta que aqui se coloca é por que em *Alice*, com a sua já secular existência, encontramos uma pré-disposição para todos esses *networks* das Materialidades; e por que é *Alice* a narrativa que, dos dois séculos passados, permanece em tenaz ascenso neste novo cenário do século XXI. Para responder a essas perguntas, que culminam, em suma, na razão de *Alice no País das Maravilhas* ser diferente das outras histórias infantis, vamos colocar em diálogo os conceitos de narrativas crossmidiáticas, narrativas transmidiáticas e transdução, sugerindo que das novas experiências de leitura surgem

detalhada à retórica, ao estilo e à escolha da linguagem, análise de palavra a palavra nas técnicas linguísticas, apreciação e articulação do valor estético de um texto e capacidade de totalização.

⁵ «Digital» aqui não se refere somente ao mundo virtual em rede *online*, mas, sob o conceito de Manuel Portela, a toda uma estrutura que, independentemente do suporte, está atrelada à organização multilinear ou hipertextual, à interatividade, à intertextualidade e ao dinamismo.

⁶ Morton Cohen, em biografia sobre Charles Dodgson, afirma que os livros de *Alice* são os mais largamente traduzidos e comentados depois da *Bíblia* e de Shakespeare.

o que vamos chamar de leituras transmidiáticas. Coloca-se, portanto, em voga não só o debate acerca da literatura fantástica ou *nonsense*, mas questões imprescindíveis para se refletir sobre este novo século na literatura infantil, um terreno que se torna cada vez mais fértil nos núcleos de investigação das Materialidades da Literatura.

Se formos procurar em *Alice* a relação entre sua narrativa e o mundo enunciativo que hoje nela podemos reconhecer, encontramos nichos comparativos que transitam da caracterização social e do indivíduo na pós-modernidade à preocupação com a composição gráfica e a materialidade do livro impresso e aos elementos indiciadores de novas dinâmicas da narrativa, então inscritas na era digital. Os mundos a que Alice chega, aliás, depois de passar pela toca do coelho, em *Alice no País das Maravilhas*, ou pelo espelho, em *Através do Espelho* (vide a importância de haver uma espécie de canal de comunicação, que em analogia encontramos hoje enquanto aparelhos que nos “teletransportam” para o mundo digital), são prenunciativos do que a sociedade viria a se tornar. Não se trata de uma visão de oráculo, mas de entender profundamente as diretrizes sociais e as suas dinâmicas e perceber qual o caminho possível que delas resulta. Por isso, aqui evocamos a pós-modernidade como aquela descrita por Zygmunt Bauman (1998) – não como uma ruptura com a modernidade, como defende François Lyotard, mas como um prolongamento intensificado dela, como tão bem soube reconhecer antecipadamente, numa lógica visionária, Charles Dodgson.

As passagens entre os dois mundos evocam “a transição do indivíduo austero ao indivíduo religado, participante do fluxo de informações do mundo contemporâneo” (SILVA, 2000, p. 163), numa correlação entre o que hoje chamamos de ciberespaço e o mundo dos sonhos, ambos universos paralelos onde tudo parece ser possível. Aliás, essa noção de um “mundo de possibilidades” – ou como diria Alice, “de muiticidade” –, está atrelada, no enredo, à crise de identidade, que acompanhará todo o percurso da protagonista, que de início tenta definir *quem é pelo que os outros não são*.

“Devo ter-me transformado mesmo em Mabel, e terei de viver naquela casa tão pequena, sem brinquedos por perto e, oh, meu Deus, com tantas lições para estudar! Não, já tomei uma decisão: se eu for Mabel, vou ficar por aqui mesmo! De nada vai servir que eles ponham a cabeça e digam aqui para baixo: ‘Volte, querida!’ Eu olharei para cima e direi somente: ‘Quem sou eu, então? Respondam-me primeiro, e então, se eu gostar de ser essa pessoa, voltarei; se não, ficarei aqui embaixo até que eu seja outra’” (CARROLL, 2000, p. 33).

Hoje, no ciberespaço, há a possibilidade de se criar desde diferentes perfis identitários em redes sociais, numa projeção do indivíduo sobre a maneira como quer que o outro o veja, até vários avatares em ambientes virtuais, assumindo mudanças radicais de personalidade. O que é sintomático, aliás, numa cultura marcada pela crise de identidade, que, com toda a sua estranheza e solidão⁷ antecipadas por Carroll, acompanha sempre o enredo e vai justificar a *imersão* de Alice em novos mundos, num universo de virtualizações: mundos dentro de mundos, histórias dentro de histórias (cada capítulo é uma história dentro da história e, no próprio enredo, temos personagens sempre a contar uns aos outros histórias, como ocorre no encontro com a Lebre de Março ou com os gêmeos Tweedledum e Tweedledee).

⁷ Em *Através do Espelho*, no quinto capítulo, temos uma curiosa passagem: “Gostaria... de conseguir ficar contente!” a Rainha disse. “Só nunca lembro a regra. Você deve ser muito feliz vivendo neste bosque e ficando contente quando lhe apraz!”. “Só que isto é tão solitário!”, disse Alice melancólica; e à ideia de sua solidão, duas grossas lágrimas lhe rolaram pela face” (CARROLL, 2009, p. 111). Podemos perceber que, ao longo da jornada, Alice não desenvolve nenhum relacionamento sólido. A menina encontra vários personagens, mas nenhum deles faz com que ela realmente se sinta confortável. É a solidão que Bauman (1998) caracteriza como resultado de “relacionamentos líquidos”, com a fragilização dos laços humanos num mundo onde as pessoas não querem mais se comprometer.

[muitos diálogos] representam para Alice choques de consciência nas aventuras, pois enquanto a menina insiste numa linguagem com função socializante, seus interlocutores trabalham com “a arbitrariedade do emissor dos signos”, numa atitude bem mais “egocêntrica”, demonstrando muitas vezes hostilidade e quase não escutando Alice: nessa brincadeira de seguir o coelho ou de conferir o que existe por trás do espelho, Alice perdeu sua identidade interna, estilhaçando as referências de data, corpo, nome próprio, local e a linguagem socializadora. A oscilação física, as novas regras semânticas de tempo e o estranhamento da linguagem confundem a perspectiva da protagonista, que nem sempre se reconhece como criança através do ponto de vista do outro (GOLIN *apud* SPALDING, 2012, p. 126).

David Harvey (1996) concebe essa fragmentação do sujeito como um processo sem fim, de rupturas e fragmentações cíclicas no interior do indivíduo, enquanto para Stuart Hall (2005), a concepção do sujeito pós-moderno não é simplesmente a sua desagregação, mas o seu deslocamento. Ernest Laclau (1990), por sua vez, descreve uma estrutura deslocada como aquela em que o núcleo é substituído por uma pluralidade de centros de poder. A sociedade pós-moderna, assim, não tem um centro, um princípio articulador ou organizador desenvolvido de acordo com o desdobramento de uma única causa ou lei. Não é um todo unificado e bem delimitado, uma totalidade produzindo-se através de mudanças evolucionárias a partir de si mesma. Ela está constantemente sendo descentrada ou deslocada por forças fora de si.

Marco Silva (2000), com a sua *Sala de Aula Interativa*, delinea traços dessa dissolução do sujeito desde os primórdios da modernidade, seja em poemas de Baudelaire ou na novela *Nova Heloísa*, de Rosseau. Afirma que a diferença entre o sujeito moderno, colocando na quota a *Alice*, e o sujeito pós-moderno é que aquele tem consciência da dissolução que experimenta e, assim, se inquieta, enquanto este não se sente propriamente aturdido, mas, sobretudo, “quer estar livre para fazer de si o que quiser, para fazer por si mesmo, e nenhuma autoridade ou referência transcendente pode dar-lhe lei” (SILVA, 2000, p. 163). É, pois, plausível a distinção proposta por Silva, sobretudo porque o sujeito moderno é o sujeito de transição, mas há objeção em assentir que *Alice* pertença tão convictamente ao mote que caracteriza enquanto sujeito moderno.

Uma das cenas que ilustra bem essa “liberdade pós-moderna do indivíduo” em *Alice no País das Maravilhas* está no capítulo IX, quando Alice reencontra a Duquesa e, ao ouvir várias histórias cheias de fins moralizantes (uma paródia às histórias infantis em voga na época), a menina discute com a soberana e reivindica o seu direito de pensar. A passagem também mostra a recusa a narrativas totalizantes, já que o que importa para esse sujeito fragmentado não são os objetivos, as metas, os fins, mas os processos, os nichos, as conjugações.

Se por um lado Alice representa o sujeito fragmentado em sua tentativa de individuação, de busca pela originalidade e pela propriedade de pensamento, por outro quem personifica a dissolução do sujeito são os gêmeos Tweedledum e Tweedledee (personagens inspirados numa canção de ninar inglesa), tornando-se evidente em *Através do Espelho* a alusão ao processo de uniformização do pensamento, num sistema social homogeneizante, em que as pessoas são condicionadas a pensar todas da mesma forma. Os dois personagens, no entanto, também assumem o papel da estranheza, no processo que Bauman (1998) designa como “criação e anulação de estranhos”. Nesta perspectiva, na sociedade moderna, e sob a égide do estado moderno, a busca por acabar com o estranho, com o diferente foi munida de uma “destruição criativa”, que demolia construindo, que mutilava corrigindo (vide a história *A Morsa e o Carpinteiro* que os gêmeos contam a Alice) e que, assim, conseguia, inversamente ao planejado junto a todo esforço de constituição de ordem em curso, resultar numa nova maneira de o próprio sistema criar os seus estranhos.

Quando comparamos o capítulo III de *Alice no País das Maravilhas*, no qual a menina encontra um intrigante grupo de animais, que vê às margens do rio de lágrimas (“um pato, um Dodô, um Papagaio e uma Aguieta, além de várias outras criaturas curiosas”), com o capítulo III de *Através do Espelho*, em que Alice encontra aquilo que seria uma espécie de Arca de Noé em forma de locomotiva (“com diversos seres como cavalos e insetos, além de um curioso mosquito com cabeça de cavalo”), percebemos que no segundo volume da obra a estranheza é prontamente assumida, sobretudo com os “curiosos” animais que não só são avocados como antropomórficos, como passam a ser assumidos em estranhas mutações. Em *Alice no País das Maravilhas* a estranheza ainda está centrada sobretudo no atrito que Alice detecta entre o mundo do qual vem e o mundo em que se encontra, isto é, a estranheza é sintomizada através da descrição das expressões de Alice, que “vive estranhando tudo por ali” (CARROL, 2000, p. 28).

Ainda na intrigante passagem em que a menina

entra na locomotiva é importante ressaltar a menção explícita ao progresso vivido pela sociedade vitoriana, com suas máquinas a vapor. Não esqueçamos que a motorização, em plena emergência quando a narrativa foi escrita, impôs um valor mensurável à velocidade e modificou profundamente a relação do homem com a máquina e do homem com o tempo. Na própria história de Carroll temos essa sociedade “de mudança constante, rápida e permanente” (HALL, 2005, p. 14) anunciada não só nas situações suscitadas, mas na construção da própria narrativa, com um ritmo célere de imersão sobre imersão, alternância constante entre cenas, capítulos curtos e preponderância da ação sobre a descrição, “construindo uma obra veloz, rápida, alinhada com os valores do século seguinte à sua publicação” (SPALDING, 2012, p. 120).

É que em *Alice* começamos a perceber as transformações não só do espaço e do tempo, mas da relação entre eles, pois uma das principais diferenças entre a modernidade e a pós-modernidade é que nesta o espaço se torna determinante sobre o tempo. Como, aliás, fica evidente em *Alice*, onde a passagem do tempo é dependente do espaço em que se está a explorar (entra aqui a ideia de relatividade do tempo, que mudou o pensamento do homem do século XX e que explica, por exemplo, por que quando estamos no mundo da *web* “não vemos o tempo passar”). Além disso, a curiosidade da menina está atrelada a um estado de espírito repleto de ansiedades, como o é o do homem pós-moderno, uma vez que a ansiedade é sustentada pelo mundo de celeridades, num processo de retroalimentação.

Há ainda o que Giddens (1990) chama de “desalojamento do sistema social na modernidade tardia”, quer dizer, a extração das relações dos contextos locais de interação e sua reestruturação ao longo de escalas indefinidas de espaço-tempo. Nas discontinuidades, os modos de vida foram colocados em ação de uma maneira inédita, tanto em extensão, em que as transformações sociais serviram para estabelecer formas de interconexão social que cobrem o globo, quanto em intensidade, em que essas transformações alteraram algumas das características mais íntimas e pessoais da nossa existência cotidiana (como o foi o País das Maravilhas para Alice).

Mais uma vez temos, assim, em *Através do Espelho*, a retomada, só que agora temática, de uma referência que começou a ser feita em *Alice no País das Maravilhas*, mas de uma maneira mais camuflada, sob a égide simbólica. A saber que o Coelho Branco, sempre a olhar para o relógio, sempre com pressa, pode ser lido como ícone da modernidade, como Carroll perspicazmente nos dá pistas na discussão no Chá Maluco, embora a referência à modernidade seja mesmo explícita somente em *Através do Espelho*, na referida passagem em que Alice, querendo chegar à terceira casa no jogo de xadrez em que ela é um dos peões, consegue pegar o trem mencionado pela Rainha. Os passageiros, em coro, dizem para Alice: “Não o faça esperar, criança! Ora, o tempo dele vale mil libras o minuto!” e a menina retruca: “Melhor não dizer nada. A fala vale mil libras a palavra!” (CARROL, 2009, p. 191).

Por conseguinte, a própria busca de Alice, nessa segunda parte da obra, torna-se clara: em *Alice no País das Maravilhas*, a menina simplesmente explora os mundos que lhe insurgem, sem um propósito, por curiosidade apenas (como alguém que se abeira do “futuro”, com a desconfiança prudente e a curiosidade necessária); já em *Através do Espelho*, a menina tem um objetivo declarado, que é tornar-se Rainha. Ora, aqui temos uma alusão à maneira como as pessoas são excitadas à competição, a uma corrida cujo objetivo é estar no topo, com a promessa da mobilidade social que a modernidade trouxe, e que a pós-modernidade acentuou.

Não obstante, tão logo a Rainha Vermelha informa que, quando chegar à oitava casa, Alice será uma rainha, a menina começa a correr e descobre que, no mundo do espelho, se corre corre para chegar a lugar algum. Como nas estratificações sociais, em que a promessa da corrida e a possibilidade de ascensão servem para movimentar o sistema, mas a verdade é que a maior parte das pessoas, embora não saiba, está a *correr* sem grandes possibilidades de mudar a sua posição no jogo, permanecendo sempre no lugar em que está. A possibilidade de ascensão, por sua vez, é a grande quimera que move a engrenagem do sistema social – o sonho, a esperança amalgamada à expectativa de um dia alcançar o que se deseja, muitas vezes em

necessidades criadas pelo próprio meio. Ou, como diz Cida Golin, “quando [Alice] alcança suas metas, aquele mundo que ela tentou entender, mas deixou algumas perguntas sem respostas, não serve mais. A protagonista, então, acorda” (2002, p. 52), num bom exemplo do que acontece quando algum fragmento de desejo é concretizado nessa liquidez assentada da cultura pós-moderna.

A mesma ideia está presente em *Alice no País das Maravilhas*, na Corrida do Dodô, uma corrida em círculos em que não há vencedores, e no Jogo de *Croquet*, jogado com objetos feitos de bichos de verdade e regras indefinidas ou, “pelo menos, se tem, ninguém as segue” (CARROLL, 2009, p. 100), nas palavras de Alice. Passagem esta, aliás, que pode ser associada ao afrouxamento das regras na sociedade pós-moderna como resultado da crise de representação, em que a destruição dos referenciais deu lugar à entropia, em que todos os discursos são inclusivos e sem poder totalizador (como a pós-modernidade tem lugar depois da Segunda Guerra, este é um traço que surge em antítese ao totalitarismo). O resultado é que não há mais padrões limitados para representar a realidade, e o pós-moderno, pelo seu caráter policultural, sua multiplicidade, sua hiperinformação, serve à constituição de uma rede inclusiva de consumidores, como veremos mais à frente.

Tanto na Corrida do Dodô como no Jogo de *Croquet*, Alice descobrirá que não há um vencedor, pois o importante no País das Maravilhas não é vencer nem chegar a algum lugar, mas explorar o meio. Este também é o princípio da *web*, que não sustenta desígnios nem pontos de chegadas porque a contingência do meio é *navegar*. “A propósito, é interessante que apenas ao deixar-se levar pela água de seu choro, nadando, ou navegando, para usarmos um termo da era digital, foi que Alice encontrou a entrada para aquele País das Maravilhas, um verdadeiro labirinto, como aos poucos o leitor descobrirá” (SPALDING, 2012, p. 119).

O labirinto, aliás, pode ser usado como uma metáfora do ciberespaço porque convida à exploração, diante do traçado complexo de entrecruzamentos e de caminhos, alguns sem saída e outros em bifurcações contínuas. “Tal como num labirinto, o visitante de

uma obra hipermediática é convidado a explorar a teia hipertextual que a constitui. [...] O mais interessante é descobrir os mistérios que se escondem nos seus detalhes mais discretos e a investigação infinita de suas possibilidades, e não chegar a um fim” (SILVA, 2007, p. 151). Além disso, a ideia de explorar o meio está associada ao universo labiríntico porque, segundo Italo Calvino, o labirinto “evoca a imagem de um mundo em que é fácil perder-se, desorientar-se, e o exercício de reencontrar a orientação adquire um valor particular, quase de um adestramento para a sobrevivência” (CALVINO, 2003, p. 223). Em várias passagens de *Alice no País das Maravilhas* a ideia de um mundo labiríntico é reforçada, como no capítulo IV, que inicia com uma corrida da menina para uma direção qualquer, ou no capítulo VI, quando Alice se depara com o famoso Gato de Cheshire e, ao revelar que não sabe exatamente para onde ir, o Gato lembra que não faz muita diferença o caminho que irá escolher.

Toda orientação pressupõe desorientação. Só quem teve a experiência de estar perdido pode libertar-se dessa perturbação. Mas esses jogos de orientação são, por sua vez, jogos de desorientação. É nisto que está o seu fascínio e o seu risco. O labirinto é feito para se perder e desorientar quem nele se introduza. Mas o labirinto também constitui um desafio para o visitante, para reconstruir o seu plano e dissolver o seu poder. Se o conseguir, destruirá o labirinto; não existe labirinto para quem o atravessou (ENZENSBERGER *apud* CALVINO, 2003, p. 223).

Além de uma narrativa labiríntica, no suscitado espaço de exploração, temos também em *Alice* “a ideia de uma enciclopédia *aberta*, adjetivo que certamente contradiz o substantivo enciclopédia, etimologicamente nascido da pretensão de exaurir o conhecimento do mundo encerrando-o num círculo” (CALVINO, 1990, p. 131). Essa forma primordial que, para Italo Calvino, nasce nos grandes romances do século XX, conseguimos antecipadamente encontrar nas histórias de *Alice no País das Maravilhas* e de *Através do Espelho*. Tanto é que os textos dos dois volumes da obra são constituídos por uma

espécie de mosaico entre os diálogos das personagens e a fala do narrador, na dinâmica que podemos classificar de “multiplicidade”, que se intensifica na pós-modernidade a partir de um prolongamento do presente.

O presente, porquanto, acumula diferentes mundos passados, e os seus elementos, numa esfera de simultaneidade, que então substitui a temporalidade, a causalidade ou a sequencialidade num novo espaço, onde em *Alice* a prosódia do tempo é minada através de irrupções constantes e de uma pulverização das regras semânticas. O novo espaço, por sua vez, não é mais definido pela linearidade de relações causais ou sequenciais, mas firmado por relações simultâneas que preterem a posição teleológica pela contingência de mundo. Eis, então, o tempo plurilinear sutilmente presente em *Alice*, que deixa de ser concebido como uma sucessão de períodos para se orientar como um presente que, fixo em si enquanto se move adiante, é atingido por várias linhas de eventos com sentidos e direções diferentes. “No momento em que a ciência desconfia das explicações gerais e das soluções que não sejam setoriais e especialísticas, o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto os diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo” (CALVINO, 1990, p. 127).

E é por ser essa “enciclopédia aberta” que *Alice* nos revela, por exemplo, a importância do livro impresso na sociedade vitoriana, período largamente reconhecido pela expansão do ensino e o aumento de letrados na classe média inglesa. *Alice no País das Maravilhas* é iniciado, inclusive, com a irmã de Alice a ler um livro e, não tarda, percebemos que a própria Alice é também uma leitora atenta, que se orgulha em memorizar poemas, equações e canções. Aliás, uma leitora de livros infantis pedagogizantes, como mostra a passagem em que só bebe o líquido que encontrou numa garrafa, logo após cair na toca do coelho, quando lê e não vê escrito “veneno”, “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” (CARROLL, 2000, p. 24). Neste mesmo quarto capítulo, ao Alice se chatear

por ficar “crescendo e diminuindo o tempo todo”, encontramos um outro relevante traço da obra de Carroll: a autoconsciência da escrita, que vai ser intensificada em *Através do Espelho*.

Eu quase desejaria não ter entrado na toca do coelho... apesar disso... apesar disso... é bem curioso, sabe, este tipo de vida! Eu queria saber o que foi que aconteceu comigo. Quando eu lia contos de fadas, imaginava que esse tipo de coisa nunca acontecia, mas, agora, eis-me no meio de uma história dessas! Deve ter algum livro escrito sobre mim, deve ter! E, quando eu crescer, vou escrever um... Mas eu já cresci”, acrescentou num tom lastimoso (CARROLL, 2000, p. 51).

Pois que, em *Através do Espelho*, fica ainda mais visível a relevância dada ao registro impresso e à cultura letrada da Inglaterra vitoriana (o que depois tornar-se-á pródigo de toda a modernidade). No início da trama, por exemplo, logo no primeiro capítulo, Alice entra no mundo do espelho e, ainda com o tamanho do lugar de onde veio, depara-se com o Rei Vermelho e segura-o com a mão, o Rei se queixa à Rainha do “horror daquele momento” (CARROLL, 2009, p. 28) e ela sugere-o que faça uma anotação. Enquanto ele registra sua queixa num bloco de notas que carrega no bolso, Alice folheia um livro, que primeiro pensa estar escrito noutra língua e logo depois descobre que se trata de um “livro do espelho”.

O que temos, diante dessa “brincadeira”, é uma espécie de primícias da poesia concreta, que ganhou pujança na segunda década do século XX. Em *Alice no País das Maravilhas*, no capítulo III, também encontramos uma passagem similar quando o Rato conta a Alice uma longa “tale” (um dos muitos trocadilhos do livro, uma vez que “tale”, em inglês, tanto pode significar “história, conto” como “cauda, rabo”) e a história, então, é escrita sob a forma de um poema com o formato de uma cauda.



(Fig. 1) Versos do «livro do espelho». CARROLL, 1865, p. 18, adaptação do original. (Fig. 2) «Tale» desenhada por Carroll. Versão disponível em <<http://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>>

Esses jogos de linguagem, em que a construção do poema se assemelha a algo relacionado a seu tema, são importantes em *Alice* porque revelam a preeminência dada à visualidade e à materialidade do livro, o uso consciente que Lewis Carroll faz do suporte impresso explorando veementemente os seus recursos gráficos – o que um século mais tarde veio a se tornar de suma importância para o Concretismo e, depois, para a literatura infanto-juvenil e para a literatura digital. Quando, logo na primeira página de *Alice no País das Maravilhas*, Alice se questiona “para que serve um livro sem figuras nem diálogos?” (CARROLL, 2000, p. 19), não falava de ilustrações à serviço do texto, no conceito tradicional de *adornar* o texto, mas já nos levava a pensar na natureza relacional dos elementos de uma página, na unidade que é possível se obter com eles. Trata-se, portanto, do uso do espaço gráfico como agente estrutural; espaço, aliás, que se converte num objeto em e por si. Quer dizer, a exploração espacial de significantes leva à natureza produtiva do campo de significados que a lauda oferece, enquanto o espaço articula nas páginas funções relativas e dinâmicas de partículas elementares gráficas, em que há um protocolo: o espaço gráfico está à espera de ser ativado pelo leitor.

Em várias passagens encontramos momentos em que as indicações gráficas são nevrálgicas para a narrativa. Nos primeiros três capítulos de *Alice no País das Maravilhas*, asteriscos estão dispostos em três linhas para indicar as transformações de tamanho por que passa Alice cada vez que come ou bebe algo. Também é recorrente o uso do itálico para distinguir palavras-chave nos diálogos, como quando a lagarta pergunta para Alice “Who are *you*?” (*you* simboliza a crise de identidade pela qual atravessa a protagonista), ou o uso de letras maiúsculas, como em “ORANGE MARMALADE”, no primeiro capítulo.

Os recursos gráficos também se tornam importantes para assinalar aquilo que podemos considerar como os primórdios da noção de hipertextualidade, como no capítulo VI, em que consta “Se você não souber o que é um grifo, olhe a ilustração na página 111” (CARROLL, 2009, p. 109), ou no capítulo XI, em que Alice está assistindo a um julgamento e, na cena, Carroll escreve a seguinte observação endereçada ao leitor: “o juiz era o Rei; e, como usava a coroa por cima da peruca (*olhe antes do sumário se quiser saber como fazia*), não parecia muito à vontade” (CARROLL, 2009, p. 128, itálico nosso).

Não obstante, em *Através do Espelho*, encontramos ainda mais acentuado o emprego dos recursos gráficos, a exemplo da redução da fonte e do uso do itálico, no terceiro capítulo, para sinalizar a fala sussurrada, o “fiozinho de voz” com que fala o inseto perto do ouvido de Alice. Esse aumento de consciência sobre a manipulação do material em que o texto é escrito e publicado, colocando o suporte a serviço da componente textual, parece justificar, ao se comparar os dois volumes da obra, “o ganho estético em sofisticação e a perda estética em exuberância” (2002, p. 744), nas palavras de Harold Bloom. *Alice no País das Maravilhas* é uma espécie de “claro movimento abrupto” que já não é mais possível em *Através do Espelho*. Quer dizer, ao compararmos os dois livros, observamos que se trata da mesma história, só que contada (sob a forma de justaposição) com uma consciência maior sobre os elementos da narrativa e sobre a integração do texto ao suporte, porém com um frescor menor de inovação, sendo ele somente possível com o primeiro impacto, a primeira criação.

Nesse “ganho estético em sofisticação”, está a consolidação da ideia de jogo, presente na tessitura da narrativa (a ordenação rítmica ou simétrica da linguagem, a acentuação eficaz pela rima ou pela assonância, o disfarce deliberado do sentido, a construção sutil e artificial das frases), e a sua consequente complexização. Se em *Alice no País das Maravilhas* a composição da história é elaborada em ritmo de jogo, para além de todas as referências que surgem, inclusive com as cartas de baralho, em *Através do Espelho*, o jogo é explícito na própria elaboração temática, uma vez que Alice, ao atravessar o espelho, vai parar num jogo de xadrez, em que ela se torna uma das peças. “Alice é uma peça do jogo do narrador e também assume uma posição de jogador. A menina multiplica-se como personagem de dois contos, o da sua experiência onírica e o do narrador. Alice sonha, mas também é imagem do sonho do outro” (GOLIN apud SPALDING, 2012, p. 145). Ou seja, se em *Alice no País das Maravilhas*, nós temos mundos dentro de mundos, histórias dentro de histórias, em *Através do Espelho*, o que há é um desdobramento: o jogo dentro do jogo, a ficção dentro da ficção, o sonho dentro do sonho.

Acontece que o jogo é hoje uma das principais componentes da cultura pós-moderna, inclusive partilhando várias características com a literatura digital, como uma organização plurilinear e a capacidade de permitir que o leitor, até então passivo, se torne utilizador, participante da trama numa atmosfera imersiva. As formas mais complexas de jogo, para Johan Huizinga em seu *Homo Ludens*, possuem “os mais nobres dons de percepção estética” (2004, p. 10), a ressaltar que a linguagem poética teria nascido enquanto jogo e que, mesmo tendo um caráter sacro, na Antiguidade era simultaneamente “ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição” (p.134). É essa antiga raiz, porquanto, que justifica que a cultura surja “sob a forma de jogo, e é através dele que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (p. 53).

O jogo, por sua vez, traz a discussão sobre o simulacro. Jean Baudrillard (1991), em *Simulacros e*

Simulações, afirma que a sociedade pós-moderna substituiu a realidade e os significados por símbolos e signos, tornando a experiência humana uma simulação da realidade. A simulação, então, seria a imitação de uma operação ou processo existente no mundo real e estaria ligada à produção dos simulacros, cópias que representam elementos que nunca existiram ou que não possuem mais o seu equivalente na realidade – como o País das Maravilhas, como o ciberespaço. Os simulacros, portanto, não são meramente mediações da realidade, nem mesmo mediações falseadoras da realidade; o que fazem, sob a perspectiva de Baudrillard, é ocultar que a realidade é irrelevante para a atual compreensão de nossas vidas. Ou, para utilizarmos a ideia de Umberto Eco, em *Sobre os Espelhos*, “o universo catóptrico é uma realidade capaz de dar a impressão da virtualidade e o universo semiósico é uma virtualidade capaz de dar a impressão da realidade” (1989, p. 44), entendendo por catóptrico o efeito de refletir e tornar aparentemente maiores os objetos sem, no entanto, modificá-los, e semiósico, ao contrário do mimético, o plano cujos referentes estão voltados para a performance, o que faz com que os seus significados sejam consequência de ações sociais e determinem o autoconhecimento do indivíduo e suas interpretações sobre a sociedade.

O que acontece é que o mundo icônico de *Alice no País das Maravilhas* é definitivamente assumido enquanto universo simbólico em *Através do Espelho*, onde toma forma manifesta a virtualização e o simulacro através do jogo. Observa-se, por exemplo, que a própria toca do coelho, enquanto canal de passagem, é substituída por um espelho, que possui diversas apreensões culturais e alegóricas (vide a importância que ganha aqui o lago que materializa o reflexo de objetos, no capítulo cinco). Para Umberto Eco, “a magia dos espelhos consiste no fato de que a sua extensividade-intrusividade não só nos permite ver melhor o mundo mas também vemos-nos a nós próprios tal como nos vêem os outros; trata-se de uma experiência única” (ECO, 1989, p. 20). A imagem especular dupla que exhibe características de unicidade explica, segundo Eco, por que “os espelhos têm inspirado tanta literatura”.

Além disso, se o universo onde Alice perde e

reconstrói a sua identidade é um mundo *nonsense*, não podemos deixar de descartar a ideia do espelho deformante, que pode ser visto como “uma prótese com funções alucinatórias”. Afinal, se tomarmos substâncias alucinogênicas e não soubermos que estamos drogados, acreditaremos nos nossos órgãos do sentido porque nos habituamos a confiar neles, mas se o soubermos, na medida que ainda conseguirmos controlar as nossas reações, vamos nos esforçar para interpretar e traduzir os dados sensoriais e, assim, reconstruir percepções corretas da realidade (ou melhor, análogas às da maioria dos seres humanos). “O mesmo acontece com o espelho deformante. Se não soubermos nem que é espelho nem que é deformante, encontrar-nos-emos numa situação de normal engano perceptivo” (ECO, 1989, p. 31). O que parece é que Carroll se utiliza propositadamente do “engano perceptivo” para fazer com que nesse mundo *nonsense* se enxergue mais longe: quer a sua diegese prenunciadora, quer os seus personagens. Alice, por exemplo, encontra-se totalmente cega quanto ao seu futuro mais próximo, mas é extremamente atenta às “mensagens” que recebe num deliberado presente veloz.

Todas essas questões, contudo, estão atreladas a discussões sobre a realidade, em que a passagem para o “simulacro” em *Alice* dá-se sempre pelo sono e, conseqüentemente, pelo mundo dos sonhos. No início de *Alice no País das Maravilhas* temos uma sutil e reveladora correlação, quando o “Caindo, caindo, caindo” (a repetição do verbo parece um mantra ou uma evocação da hipnose para que o indivíduo “durma”), durante a queda da menina na toca do coelho, é associado algumas alíneas depois ao “E aqui Alice começou a ficar com sono” (CARROLL, 2000, p. 21). O desfecho do livro não é menos revelador, com um fim que mais parece um sonho em cima de outro sonho: “[Alice] continuou ali sentada, com os olhos fechados, quase acreditando estar no País das Maravilhas, mas sabendo que bastaria abrir de novo os olhos e tudo voltaria à prosaica realidade” (CARROLL, 2000, p. 152).

Em *Através do Espelho* a discussão se torna conspícua, como aclara o nome dos dois últimos capítulos, “Despertar”

e “Quem sonhou”. Neste capítulo XII, inclusive, há a curiosa passagem em que os gêmeos Tweedledum e Tweedledee dizem a Alice que o Rei Vermelho, que ronca a ponto de todos ouvirem, é que está sonhando com Alice, e não a menina com o Rei Vermelho e o País das Maravilhas, como ela insiste.

“Bem, não adianta *você* falar sobre acordá-lo”, disse Tweedledum, “quando não passa de uma das coisas do sonho dele. Você sabe muito bem que não é real.”

“Eu *sou* real!”, disse Alice e começou a chorar.

“Não vai ficar nem um pingo mais real chorando”, observou Tweedledee.

“Não há motivo para choro.” (CARROL, 2009, p. 214).

Primeiro, é preciso dizer que as investigações sobre a mente e seu funcionamento (e aqui entram os sonhos), bem como os ensejos para criar um sistema teórico sobre o comportamento humano, estavam em voga na altura em que Charles Dodgson escreveu *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho* (não é à toa que a psicanálise é fruto do final do século XIX). E também é preciso ressaltar a maestria do escritor em antecipar discussões dessa estirpe em sua obra (vide que *A Interpretação dos Sonhos*, de Sigmund Freud, só foi lançado em 1900; além disso, como segundo Golin “os choques de consciência, nas aventuras de *Alice*, dão-se através do diálogo” (2002, p. 51), propomos aqui uma alusão à psicanálise), envolvendo facções associadas ao sonho, à fantasia, à alucinação, à ansiedade e ao que hoje chamamos de inconsciente. Lembremos, ainda, que Charles Dodgson era um matemático cartesiano e que a leitura cartesiana do século XIX estava muito próxima à ideia de que a realidade é uma vida sonhada, projetada pela mente (“penso, logo existo”).

Interseccionando esses vetores, temos um escritor que consegue, ainda no século XIX, de maneira ímpar, atualizar a confluência das ciências exatas e das ciências humanas e da linguagem, o que veio a ser o pleito de atuação das Materialidades da Literatura mais de um século depois.

Um seu professor na altura, Mr. Tate, afirmava coincidirem nele [Charles Dodgson] duas tendências opostas: um rigor enorme no esclarecimento dos problemas matemáticos, a par de uma exigência de soluções exaustas e claras e, por outro lado, uma total fantasia com as palavras, desarticulando a gramática, alterando os tempos dos verbos e desfazendo a semântica (ANTUNES; SAMPAIO, 1978, p. 23).

Um terceiro fator relevante é que Charles Dodgson foi criado no cerne da Igreja Cristã, numa família rigorosamente puritana, e deu continuidade aos estudos na medieval *Christ Church College* (depois transformada na Universidade de Oxford), o que potenciou a sua educação voltada para um cristianismo alvitre da escolástica medievla, onde ocorreram as primeiras ligações do *trivium* ao *quadrivium*, manifestadas a partir da relação entre as palavras e o *ipsum*,⁸ e onde se tornaram frequentes os debates sobre os chamados “universais de Aristóteles” e a problemática das ideias gerais, envolvendo o realismo e o nominalismo. É essa discussão metafísica, afinal, que Carroll retoma no excerto, em que os irmãos Tweedle defendem a posição realista, e o universo da existência material, e Alice adota a visão nominalista, com o universo da existência conceitual. Para os realistas, as ideias universais existiriam por si mesmas, pois entre o universo das coisas e o universo dos nomes haveria uma analogia tal que quanto mais universal fosse um termo gramatical, maior seria o seu grau de participação na perfeição original da ideia. Assim, o universal *brancura* seria mais perfeito do que qualquer coisa branca existente, por exemplo. Já o nominalismo sustentava que os termos universais não existiriam em si mesmos, seriam apenas palavras sem uma existência real. Para os nominalistas, o que existe são seres singulares e o universal não passa, portanto, de uma convenção (cf. COTRIM, 2004, pp. 122-125).

Essa epistemologia acabou por construir a premissa cultural, denominada realismo simbólico, que está patente nas discussões atuais sobre virtualização e simulacro. Segundo essa perspectiva moderadora, cada objeto que constitui o mundo tem um sentido inerente e quanto mais universal é o conceito ou o nome, maior o seu grau

⁸ *Ipsum*, em latim, corresponde a todos os seres e coisas do mundo. A análise dos seres e coisas do mundo, por sua vez, cabia ao *quadrivium* suas quatro disciplinas – aritmética, geometria, astronomia e música – ensinadas nas universidades medievais. A educação era iniciada com o estudo da linguagem, o *trivium*, que compreendia gramática, lógica e retórica. Todo o percurso educativo, embora baseado no sistema de ensino romano, estava submetido à teologia (cf. COTRIM, 2004, p. 123).

de apreensão nas coisas individuais. Ou quanto mais bem articulada a construção dos singulares, maiores as possibilidades de torná-los universais. A consequência disso é que numa sociedade cada vez mais materialista e de fulgurantes quebras cartesianas, paradoxalmente o corpo é considerado dispensável e a mente é que define o ser humano numa “instauração generalizada da vontade ou desejo de virtualidade por parte da espécie humana” (RÜDIGER, 2003, p. 70).

O que está sempre em discussão, na verdade, é o conceito de realidade. Quando um jovem se exalta, teme e vibra diante de um *game*, por exemplo, seus sentimentos são absolutamente reais, mesmo que o jogo em si não passe de simulação ou mesmo simulacro. É como dirá uma das Rainhas para Alice no nono capítulo de *Através do Espelho*: “se o cachorro desaparecesse, a fúria restaria!” (SPALDING, 2012, p. 151).

A virtualização e o simulacro, problematizados em *Alice através do sonho*, também estão associados à questão da autoria e da posse, cerne de muitos debates atuais sobre o ciberespaço e as suas propriedades que facultam a reprodução e a apropriação. Em passagem do capítulo VIII, de *Através do Espelho*, Alice pensa ter sonhado com o Leão e o Unicórnio e, ao acordar e perceber o enorme prato de bolo aos seus pés, cogita que todos sejam parte de um mesmo sonho e diz: “Só espero que o sonho seja *meu*, e não do Rei Vermelho! Não gosto de pertencer ao sonho de outra pessoa” (2009, p. 268). No mesmo capítulo, o Cavaleiro assume a autoria de uma canção e, tão logo põe-se a cantar, Alice percebe “que não é invenção dele” (CARROL, 2009, p. 282) e, baixinho, corrige a letra. No entanto, o que o narrador diz que vai ficar “nítido” na lembrança da menina é o que ela sentiu naquele momento, diante dos meigos olhos azuis e o sorriso gentil do Cavaleiro, com a luz do poente cintilando através dele e o cavalo andando calmamente em volta (cf. CARROL, 2009, p. 257). Deixa de ser relevante, assim, a autoria da melodia, pois o que passa a interessar é o efeito causado pelo que Gumbrecht (2010) chama de “produção de presença”.

Essa postura, aliás, é semelhante a do próprio Carroll, que ao englobar em seus dois livros “poemas, canções de ninar e personagens infantis, muitas vezes recriando-os e parodiando-os, preocupa-se não com uma suposta fidelidade ao original, e sim com a construção de um novo texto” (SPALDING, 2012, p. 154). Eis aqui o importante tratamento dado à intertextualidade, antecipando mais uma vez uma das características fulcrais da literatura na pós-modernidade. A intertextualidade se tornou imprescindível não só para a produção literária, como para os novos modos de leitura e de problematização da literatura em nossa cultura, repleta de hiperligações.

Além da panóplia intertextual, encontramos por item prenunciador em *Alicea* multifuncionalidade de papéis na produção de uma obra, com Lewis Carroll a assumir não somente o ofício de autor, mas também de ilustrador e paginador. Ora, a primeira versão, intitulada *Alice Debaixo da Terra* (*Alice's Adventures Under Ground*) e datada de dezembro de 1864 (em 1886, a MacMillan a editou pela primeira vez, tal qual o original), continha 37 ilustrações feitas por Carroll. Além disso, o próprio texto da versão manuscrita é distinto do texto que ficou consagrado, pois *Alice Under Ground* é bem menor que *Alice no País das Maravilhas*, publicado em julho de 1865, que conta com dois episódios a mais, o do Chá Maluco e o do Gato de Cheshire. Na versão original, é ainda possível observar que diversas palavras são sublinhadas, diferentemente dos recursos do itálico e das maiúsculas utilizados na versão impressa. Nesta, por sua vez, temos a originalidade da conjugação entre o texto de Carroll e as 42 ilustrações de John Tenniel, num projeto cuja relevância do tratamento gráfico está próxima daquela hoje acolhida pelo *design*, visto não apenas em sua função estética mas centrado na informação, com a criação de conceitos visuais para que cada livro possua uma identidade que venha a condizer com o seu conteúdo.

Outro fato relevante é que foi o próprio Lewis Carroll a fazer aquela que seria a primeira adaptação de sua obra. Em 1890, já depois dos êxitos alcançados com *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*, ele publica *The Nursery "Alice"*, uma versão de *Alice no País das Maravilhas*

para crianças de zero a cinco anos, conforme explica no prefácio. São utilizadas vinte das ilustrações originais de Tenniel e uma nova capa é assinada por E. Gertrude Thomson (amiga de Carroll). Nesta versão, iniciada com o reconhecido “era uma vez”, além dos capítulos serem mais curtos, com menos descrições e diálogos reduzidos, há uma simulação da contação de histórias e da oralidade, com o narrador estabelecendo um diálogo mais direto com o leitor, para captar-lhe tenazmente a atenção. Assinala-se, ainda, o uso de recursos gráficos que simulam a modalização da voz, como o emprego do itálico, e a presença de ilustrações coloridas e ampliadas, que ajudam a atrair o olhar das crianças e em muito contribuem para a popularidade do livro.

Aliás, outra particularidade de Carroll que se revelou crucial para o êxito de *Alice no País das Maravilhas* e de *Através do Espelho* foi o seu olhar fotográfico,⁹ que potenciou não só a acuidade visual do livro bem como uma construção da narrativa atenta à visualidade – são comuns o que Henrique Sampaio (2012) chama de “brincadeiras visuais”, com a descrição de personagens que crescem e diminuem de tamanho, cenários de ponta cabeça e corredores em espiral, por exemplo –, o que depois em muito veio a favorecer a adaptação cinematográfica. Para mais, boa parte da popularidade de *Alice* deve-se ao cinema, a única arte alvitre do século XX, que facultou a atualização da narrativa ao longo de várias gerações, tendo a sua primeira adaptação se confundido com a própria história do cinema.

O filme *Alice no País das Maravilhas*, dirigido por Cecil M. Hepworth e Percy Stow, foi lançado em 1903, apenas oito anos depois de os Irmãos Lumière terem apresentado publicamente o cinematógrafo. Trata-se de um curta-metragem com pouco mais de oito minutos, naturalmente em preto e branco e sem som, em que cada cena é precedida de um excerto da obra literária, apresentando o que o espectador verá na cena seguinte. Aqui, as imagens filmadas funcionam como ilustrações, numa tentativa de adaptação “fiel” dos desenhos de John Tenniel, numa época em que o cinema ainda estava descobrindo sua linguagem e sua estética. Contudo, a

⁹ A fotografia (na altura, o daguerreótipo estava em fase embrionária) era outra grande paixão de Charles Dodgson, que começou a desenvolver em 1855, quando então tinha 23 anos. Foi nesse mesmo ano, aliás, que conheceu as irmãs Lorina Charlotte, Edith Mary e Alice Liddell, então filhas de Henry George Liddell, que havia acabado de assumir o cargo de deão no *Christ Church College*, onde Dodgson trabalhava como bibliotecário e onde viria a se tornar professor de matemática. No início de junho de 1955, Dodgson faz um ensaio fotográfico com as três irmãs e, a partir daí, desenvolve com elas, especialmente com Alice, uma longa amizade. Inclusive foi num passeio de barco pelo rio Tâmsa que ele, de improviso, contou para as irmãs a história que mais tarde resultaria no livro *Alice no País das Maravilhas*, dedicado a Alice Liddell.

obra já apresenta efeitos de edição, como na cena em que o bebê se transforma em porco, com recortes literais nos negativos, e efeitos especiais, como quando o filme de um gato é inserido em meio ao filme original, entre as árvores, evidenciando a importância da cena para a obra e a tentativa de reproduzir o livro da forma mais fidedigna possível.



(Fig. 3) Aos 5'18" do curta, aparece a cena em que Alice encontra o Gato de Cheshire, em primícias do que hoje pode se chamar de efeito especial. A película foi restaurada pelo BFI National Archive e pode ser assistida em <<http://www.youtube.com/watch?v=zeIXfdogJbA>>.

Para Marcelo Spalding, a relevância de olhar com acuidade para essa primeira versão fílmica de *Alice* é que, como o curta-metragem foi realizado pouco tempo depois da invenção do cinema e a versão de *Alice* para *iPad* foi feita no mesmo ano de lançamento do aparelho, “se pensarmos no quanto a linguagem do cinema e suas potencialidades evoluíram ao longo de cem anos e projetarmos essa evolução para aparelhos digitais como os *tablets*, entenderemos a importância e o potencial do livro digital para as próximas décadas e as próximas gerações” (SPALDING, 2012, p. 171).

Spalding está a se referir ao *Alice for iPad*, o primeiro livro digital a explorar as potencialidades do *tablet*, tendo

sido lançado pela AppStore em abril de 2010, pouco mais de dois meses depois do lançamento do aparelho. O que quer dizer que o livro já estava a ser desenvolvido pela Apple para ser promovido junto com o *iPad* (o próprio nome *Alice for iPad* já é promocional), numa tentativa de tornar o produto uma das imagens centrais do potencial do novo aparelho que estava a ser inserido no mercado.

Os criadores, o *designer* Chris Stephens e o programador Ben Roberts, conseguiram promover os recursos multimédia do *iPad* ao animarem desenhos baseados nos de John Tenniel e permitirem que o utilizador manipule as ilustrações movimentando o *tablet* ou movendo com as mãos determinados objetos que vão surgindo ao longo da história. O que ficou por resolver e que ainda continua a ser a grande parábola do livro digital é a antítese entre os vetores resultantes da exploração das propriedades do meio, cujo movimento e celeridade requerem ação constante do utilizador e evocam a dispersão, e o texto, que exige tempo, atenção, concentração. Em *Alice for iPad* há uma clara competição entre as animações e o texto, e este é que sai perdendo. Perde também o utilizador, que pode ter bons momentos de entretenimento com as imagens animadas e a possibilidade de manipulá-las, mas que não consegue, de fato, entrar no universo profundo, complexo e reflexivo que Lewis Carroll propõe.

Como podemos ver, por exemplo, na cena das cartas de baralho pintando as rosas, que inicia o oitavo capítulo. Na versão condensada para *iPad*, manteve-se o começo do primeiro parágrafo, quando o narrador conta que Alice entrou em um jardim muito bonito, mas logo a seguir é suprimida a discussão das cartas de baralho sobre a cor das rosas e passa-se direto à narração do momento em que elas percebem a presença de Alice, “deslocando na frase o advérbio *suddenly* para justificar uma mudança tão rápida na narrativa” (SPALDING, 2012, p. 192).

Versão original

“Seven flung down his brush, and had just begun ‘Well, of all the unjust things — ‘ when his eye chanced to fall upon Alice, as she stood watching them, and he checked himself suddenly: the others looked round also, and all of them bowed low.”

Versão condensada

“Suddenly their eyes chanced to fall upon Alice as she stood watching them.

(CARROLL e STEPHENS apud SPALDING, 2012, p. 192)

Outro grande entrave dos livros digitais até agora concebidos é justamente este: não conseguir que as propriedades dos meios singularizem a narrativa, isto é, as propostas de animações e manipulações de *Alice for iPad* podem ser feitas para qualquer outra história e em nada inscrevem as singularidades de *Alice no País das Maravilhas*, com todos os elementos que somente *nesta* história podemos encontrar. Aliás, a questão pode ser colocada como um problema de inscrição, pois o que torna determinada história única tem que estar inscrito no livro digital também. Agora, se a natureza do meio irá permitir avanços nesse sentido, apenas com as possibilidades trazidas com o desenvolvimento tecnológico é que poderemos saber, assim como tem sido com o cinema, quando observamos o comportamento do *medium*, por exemplo, do filme de 1903 à famigerada adaptação de Tim Burton em 2010.¹⁰

E por falar em Tim Burton... Também é importante ressaltar que a escolha da Apple em adotar *Alice no País das Maravilhas* para promover o *iPad* não foi, em primeira instância, pela narrativa, muito menos por todos os meandros geniais que ela apresenta. Aliás, a primeira versão da Walt Disney Pictures para *Alice*, em 1951, também não foi alvitre de uma escolha pela singularidade da história: na altura, já se havia lançado pelo menos dez filmes de animação de grande sucesso (sendo *A Branca de Neve* o primeiro deles, em 1937) e o êxito de *Alice no País das Maravilhas* deveu-se mais ao conjunto de inovações que a animação 2D proporcionou a toda uma geração do que pela história em si (a ver a adaptação completamente infantil, sem qualquer ambiguidade ou aprofundamento, que a Disney faz na altura). Lembremos que a nova versão da Walt Disney para *Alice no País das Maravilhas*, agora apostando na visão de Tim Burton, foi lançada a 25 de

¹⁰ Existem mais de quinze adaptações de *Alice* para o cinema, sem contar com as séries televisivas.

fevereiro de 2010 em Londres e a 05 de março de 2010 nos Estados Unidos, e que o *iPad* teve o seu lançamento mundial a 12 de abril de 2010, o que nos faz ter aqui um dos mais recentes exemplos do que Henry Jenkins chamou de *Cultura da Convergência*.

Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios de comunicação digital mudariam tudo. Após o estouro da bolha pontocom, a tendência foi imaginar que as novas mídias não haviam mudado nada. Como muitas outras coisas no ambiente midiático atual, a verdade está no meio-termo. Cada vez mais, líderes da indústria midiática estão retornando à convergência como uma forma de encontrar sentido, num momento de confusas transformações (JENKINS, 2008, p. 31).

Se para Jenkins a convergência é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados, também o é o *País das Maravilhas*, que nessa cultura da convergência transfigura-se em *Países das Maravilhas* (por isso o título deste ensaio, em alusão ao novo mundo instaurado por uma complexa rede de mídias). A convergência das mídias, contudo, não se refere apenas a mudanças tecnológicas ou a um fim que deva ser alcançado com as novas tecnologias de informática e de telecomunicações; trata-se de um processo que altera, sobretudo, a relação entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e públicos, na demanda de um sistema que é tanto corporativo (num deslocamento de sinergias de cima para baixo, isto é, das empresas para o público) quanto um processo de consumidor (no sentido oposto, de baixo para cima). A convergência institucional (no caso da *Alice* em *games*, por exemplo) coexiste com a convergência alternativa, em versões produzidas pelos próprios consumidores (como a *Alice* no *Second Life*), e a isto tem se chamado de inteligência coletiva, que reitera a importância da comunicação interpessoal, especialmente dos formadores de opinião das comunidades. Com a primazia da produção e da troca de informação não

somente ocorrendo das instituições para o público, mas entre os membros do público, torna-se cada vez mais difícil distinguir os produtores dos consumidores, ambos antes com papéis bastante definidos.

Empresas midiáticas estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo midiático pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercados e consolidar seus compromissos com o público. Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais completo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores (JENKINS, 2008, p. 44).

A convergência, assim, não deve ser compreendida apenas como um processo tecnológico que une múltiplas funções nos mesmos aparelhos (com a proliferação de canais, acessibilidade e portabilidade), mas um processo que representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. O filme de Tim Burton, aliás, retrata bem essas mudanças profundas nas formas de consumo e na produção midiática, com a promoção de novos níveis de participação dos espectadores/utilizadores para tentar formar laços mais fortes com os conteúdos (com o excesso de oferta e a pluralidade de meios e canais, a sobrevida de um produto cultural é cada vez menor) e novas práticas narrativas adotadas para entreter essas audiências fragmentadas e dispersas.

A propósito, nessa versão de 2010, com um roteiro assinado por Linda Woolverton, a história é deslocada no tempo e mostra Alice treze anos depois, já aos 19, retornando ao País das Maravilhas e encontrando-o em guerra. Lá ela se depara de novo com o Coelho Branco, o Dodô, o Dormidongo, os gêmeos Tweedledee e Tweedledum, as flores falantes e o Chapeleiro Maluco (que ganha grande destaque ao se tornar o personagem em que todo o ar enigmático da trama é centrado), além da Rainha de Copas e da Rainha Branca; o problema, porém, é que ela não se lembra de nada do que viveu nesse lugar mágico quando lá esteve aos sete anos. É a partir daí que se

cria no enredo a “deixa” para uma grande discussão sobre a identidade de Alice, se ela seria a “verdadeira” Alice uma vez que não se recorda de absolutamente nada – e aqui parece ser o ponto forte do enredo, que aproveita a crise de identidade proposta por Lewis Carroll atualizando-a para a crise da passagem da adolescência para a vida adulta na cultura pós-moderna; a alusão surge logo no início do filme, quando Alice está numa festa da nobreza em Londres, onde vive, e ao ser pedida em casamento, foge seguindo o Coelho Branco.

A obra de Carroll é utilizada apenas como referência, como universo simbólico e ficcional, um ponto de partida para a criação de narrativas, representações e efeitos orientados para novos leitores, que além de espectadores são, agora, na perspectiva de uma convergência midiática, utilizadores de diferentes *media* em concomitância. O afastamento do roteiro da história de Carroll demonstra que a adaptação não está mais restrita à transposição direta da versão original, mas requer uma espécie de recriação consoante a linguagem da mídia trabalhada. O filme, dessa forma, não é nem precisa ser uma extensão do livro e de suas ilustrações (como tentava ser a versão de *Alice* de 1903, como vimos) e nem mesmo, em tempos pós-modernos, precisa manter as estruturas narrativas nucleares da diegese.

O jogo combinatório de possibilidades narrativas ultrapassa rapidamente o plano dos conteúdos para mandar ao tapete a relação de quem narra com a matéria narrada e com o leitor: ou seja, estramos na mais árdua problemática da narrativa contemporânea. Não é por acaso que [...] o escrever já não consiste no contar mas no dizer que se conta, e o que se diz vem a identificar-se com o próprio ato de o dizer (CALVINO, 2003, p. 209).



(Fig. 4) Na versão de Tim Burton, o Chapeleiro Maluco ganha grande destaque na trama. Podemos observar, por exemplo, que nas imagens de promoção do filme ele está sempre centrado na cena.

Não obstante, a mesma autonomização da narrativa também pode ser observada em *Alice in New York* (a versão seguinte de *Alice for iPad*), lançada em abril de 2011, um ano depois da primeira adaptação da história para *iPad* e do lançamento do filme de Tim Burton. Em *Alice in New York*, o segundo volume da obra de Carroll, *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por Lá*, é adaptado para se passar na cidade de Nova Iorque, com todos os seus monumentos míticos e o seu ar cosmopolita. As ilustrações originais de John Tenniel são novamente utilizadas como referência para as animações, num processo de composição que surge bem mais amadurecido. Aliás, logo que acessamos o trabalho percebemos que se trata de uma segunda geração de livros para *iPad*, fazendo uso de novos instrumentos e explorando mais afundo recursos que não haviam sido aplicados na primeira versão – como o uso de músicas rigorosamente escolhidas para acompanhar determinadas animações (vale ressaltar que a música não serve de ilustração sonora, mas tem o papel de avivar as sensações que a animação deseja transmitir).



(Fig. 5) Capa de Alice for iPad. (Fig. 6) Capa de Alice in New York. Já nas capas percebemos a diferença entre as duas edições, a começar pelo traço, nitidamente mais próximo do de Tanniel no primeiro e de maior independência autoral no segundo, com linhas negras mais delineadas, textura não envelhecida e referências à pop art.

O autor Chris Stephens (o programador Ben Roberts, que havia desenvolvido com Stephens a primeira obra, já não participou desse segundo trabalho), além de possibilitar que o utilizador use as mãos para movimentar objetos e participar das animações, conforme já propunha na primeira versão, cria nesse segundo livro o ponto alto de interação entre utilizador-narrativa-máquina quando, na última cena, o utilizador tem que sacudir o *iPad* para que a Rainha se transforme em gata, como Alice o faz no capítulo XI. Diferente da lívida cena do relógio, em *Alice for iPad*, em que o utilizador podia balançá-lo conforme balançava o *iPad*, o novo mecanismo apresentado é importante porque traz algum indício de que é possível, com o desenvolvimento das ferramentas do meio, reduzir os défices ocasionados pela falta de inscrição do texto nos mecanismos de animação e manipulação, conforme enunciamos.

A linguagem do meio, com todos os seus recursos tecnológicos, mais do que ser encaixada nas convenções da narrativa tradicional, tem que ser assumida enquanto a linguagem da própria história, pois uma das grandes

diferenças entre o suporte impresso e o suporte digital é que este potencializa a linguagem medial. Não há aqui, portanto, a demanda de uma hierarquização entre a dimensão visual e a expressão verbal, mas a proposta de uma relação intersemiótica, uma integração amalgamada de resultado uníssono, de forma tal a contribuir não só sinestesticamente mas idiossincrasicamente¹¹ com o que se tem chamado de experiência de leitura.

Porquanto, o que parece haver nas adaptações de *Alice para iPad* é que Chris Stephens tem um pujante projeto autoral, mas condicionado pelo conflito entre a dimensão visual e a expressão verbal em função de o autor não saber redimensionar a história de Carroll em seu projeto. Tim Burton parece ter razão quando diz que, ao ver mais de 60 versões, entre filmes, seriados e quadrinhos, ao longo de sua investigação para fazer o filme, percebeu que a maioria não funcionou justamente por ser “muito apegada ao original, por ser muito “literária” (*The Guardian*, 06 de março de 2010).



(Figs. 7, 8 e 9) Página de *Alice in New York*, no momento em que o utilizador sacode o iPad para que a Rainha Vermelha se transforme na gata de Alice. (Figs. 10 e 11) Ilustrações de John Tanniel.

¹¹ Isto é, não só a partir de um ludismo centrado na irrupção de sensações, sob a guarida do entretenimento, mas, sobretudo de uma ludicidade responsável por transformações no processo de apreensão idiossincrásica e perceptiva do utilizador, enriquecendo-o.

Aliás, Tim Burton realmente levou o “literária” a sério, uma vez que a sua versão não é nada literal nem tampouco denotativamente literária, de modo que o foco não está na narrativa mas na criação estética – eis o núcleo de originalidade do filme (sendo a debilidade para uns críticos e o ponto forte para outros) e da franqueza da criação de Tim Burton para com o seu mercado e reconhecido estilo. Na adaptação, temos uma exaustiva exploração das linguagens visual e sonora, numa dispendiosa produção de cenários, figurinos e efeitos especiais,¹² a contar com a exibição em 3D, sendo o primeiro filme da Walt Disney a fazer uso da tecnologia tridimensional.¹³ Por isso, podemos dizer que, do ponto de vista da redimensão dada à obra original frente ao que se anseia criar em um novo meio, o filme de Tim Burton é bem mais sucedido do que a versão para *iPad* de Chris Stephens.

Pois que vemos o projeto autoral de Stephens em seus pontos de êxito, sem ser suplantado pelo entrave textual, quando ele cria um cenário para determinadas ilustrações de John Tenniel, como na primeira animação de *Alice in New York*, em que Alice, sentada em uma poltrona, segura um novelo de lã. Em Tenniel, a cena é restrita à menina e à poltrona, mas na obra de Stephens o cenário criado mostra livros, jornais, cartas de baralho e até um controle remoto jogado no chão, atualizando a temporalidade da cena, além de uma enorme janela que permite o leitor ver os flocos de neve caindo na cidade, demarcando a estação.

¹² No Oscar 2011 foi indicado a «Melhores Efeitos Visuais», «Melhor Direção de Arte» e «Melhor Figurino», tendo vencido nestas últimas duas categorias.

¹³ A questão que se coloca é se o uso do tridimensional realmente foi uma escolha estética de Tim Burton ou uma decisão da Walt Disney Pictures, uma vez que no ano anterior havia sido lançado, pela 20th Century Fox, *Avatar*, o primeiro filme da história a utilizar as novas tecnologias em 3D e o de maior bilheteria até então, arrecadando quase três bilhões de dólares em todo o mundo. O que nos leva a pensar na possibilidade do 3D ter sido adotado em *Alice* de Tim Burton como uma tentativa de não ficar de fora da “onda” do mercado é que as filmagens foram feitas com câmeras convencionais e transformadas em tridimensionais, com o auxílio dos cenários virtuais, apenas na pós-produção – o que parece demonstrar que inicialmente não estavam preparados para filmagens em 3D. Para mais, vale ainda ressaltar que a versão arrecadou mais de um bilhão de dólares, estando entre os quinze filmes de maior bilheteria da história.



(Fig. 12) Ilustração de John Tenniel, no início de *Através do Espelho*. (Fig. 13) Versão de Chris Stephens, que constrói um simbólico cenário à volta da personagem, na cena que melhor representa a transição de espaços e de tempos, quer entre as narrativas, quer entre as produções.

Outros momentos autorais de grande força é quando o autor assume em sua adaptação a Rainha Vermelha como sendo a Estátua da Liberdade e a cidade como que um tabuleiro de xadrez, ou mesmo quando faz alusão à conhecida fotografia *Lunch atop a Skyscraper*, tirada em 1932 por Charles Ebbets, que flagra funcionários almoçando sentados, sem equipamentos de segurança, numa barra de ferro suspensa em uma construção (caso o utilizador mova a estrutura em que as personagens estão sentadas, elas “voam” pelo ecrã). Nesses momentos, Stephens dá à narrativa, através da linguagem da mídia que adotou, as facetas do tempo em que vive, como Lewis Carroll o fez no processo de criação de *Alice*. É pena que esses momentos sejam pontuais e que prevaleça, desde a obra digital anterior, a forçosa inserção do texto original *retocado*, fazendo com que mais uma vez a atenção à narrativa falhe.

Se em *Alice for iPad* os diálogos, as descrições e os poemas foram suprimidos e a própria narração reduzida a menos de um terço, alterando não apenas o texto, mas também o ritmo e o jogo de linguagem de Carroll, o que temos em *Alice in New York* é o texto original editado para encaixar, quase que à força, na adaptação proposta, inclusive na integração com as ilustrações. Trechos do original foram recortados e emendados, bem como novas frases foram enxertadas entre frases do texto original ou frases de determinado mote do capítulo foram inseridas noutra parte. O texto resultante, condensado e editado, “faz sentido, embora seja empobrecido em relação à riqueza linguística e lúdica do texto de Carroll” (SPALDING, 2012, p. 227). Texto este, aliás, que aqui está suplantado pelas imagens, estando à serviço delas, enquanto devia ter sido reescrito para estar em consonância com a nova história, com o novo tempo e com o novo cenário, na unidade que propomos a partir da assunção da linguagem medial.

As dificuldades do enlace narrativo (ao contrário do que vemos nas soluções tão bem resolvidas apresentadas nas ilustrações) são visíveis logo no início da trama, com a ida de *Alice* para Nova Iorque. Em instância alguma o texto faz referência à nova condição da Rainha Vermelha, ao fato de ela não ser uma peça de xadrez mas uma estátua

bastante simbólica da contemporaneidade. Além de que a cidade-xadrez que se diz ser Nova Iorque, numa perspicaz analogia às complexas estruturas das metrópoles, perde toda a sua potência referencial quando o autor, conservando integralmente o texto de Carroll, simplesmente troca o nome de um lugar no texto original pelo nome de um lugar famoso da cidade de Nova Iorque. É o que ocorre com o Bosque das Coisas sem Nomes, que na versão de Stephens é o Central Park. Ora, fazer simplesmente uma troca sintática sem desenvolver na narrativa a importância semântica dessa substituição não permite que a quebra da verossimilhança possa ser melhor trabalhada, afinal há muito o que se pensar sobre o detrimento do lugar onde as coisas não têm nome pelo Central Park.

O que permaneceu no trabalho de Stephens foi a ideia da ilustração, só que agora é o texto que ilustra as animações, precisamente ao contrário do filme de 1903, em que as cenas é que são colocadas em prontidão do texto. Também percebemos que de *Alice for iPad* para *Alice in New York* propôs-se uma complexização da adaptação narrativa, embora a interação entre recursos técnicos e texto continue cingida. A originalidade de um universo estético próprio que Chris Stephens conseguiu a partir dos desenhos de Tenniel não foi alcançada na intervenção sobre o texto de Carroll. Nesse sentido, o criador de *Alice* para *iPad* parece ter aprendido pouco com a lição sobre intertextualidade que Carroll nos dá ainda no século XIX, ao se revelar mais preocupado em criar novas roupagens para contos, canções e poesias já existentes do que propriamente em se manter fiel a eles.

Talvez a saída aqui, aquela a que a natureza do cinema não permite e que, assim, jamais poderíamos ver no filme de Tim Burton, fosse criar para o *iPad* uma obra em aberto, onde os utilizadores pudessem decidir caminhos, fazer a(s) sua(s) própria(s) história(s) dentro da história – aquilo que Françoise Holtz-Bonneau (1986) chama de “interatividade de seleção”, em que o utilizador não só seleciona os conteúdos, como intervenciona sobre eles. Quer dizer, em vez de ter optado por um projeto espargido sobre a linearidade, o trabalho com o hipertexto permitiria usufruir de uma estrutura multilinear e em

rede que proporcionasse uma nova intertextualidade e um novo diálogo entre o autor e o utilizador, entre a máquina e o utilizador, quebrando a noção de totalidade orgânica. Tanto em *Alice in New York* como em *Alice for iPad* há um índice em que é possível saltar diretamente para determinada páginas, mas o leitor não pode fazer esses saltos dentro da própria narrativa e a própria divisão do *menu* em páginas, e não em capítulos, ou em personagens, não permite que o usuário faça saltos para ler determinado trecho em detrimento de outro.

A autonomização da narrativa em *Alice in New York*, na verdade, é uma ressonância do filme de Tim Burton, mas poderia ter sido levada, enfim, muito mais longe com todas as possibilidades de dimensão da plataforma digital. Certo é que a análise da obra criada para *iPad* nos deixa ainda mais atentos para perceber o fenômeno de confluência midiática, tendo em vista que o filme de Tim Burton é o carro-chefe de toda a promoção de *Alice no País das Maravilhas* realizada em 2010, com vários produtos de valor agregado. O projeto *Alice In WonderSLand Performed Live In SL*, aliás, é um dos maiores exemplos desse efeito cascata. Criado em abril de 2010, dois meses depois do filme ter sido lançado, trata-se da adaptação de *Alice no País das Maravilhas* para o teatro, só que em ambiente virtual. O grupo Avatar Repertory Theater, sob a direção artística de Jubjub Forder, realizou seis apresentações ao vivo no *Second Life*, durante todo o mês de maio, seguindo a estética sinistra, obscura, enigmática que pudemos ver no filme de Tim Burton. “This is a little girl’s dark fears of growing up” (CNN, 25 de abril de 2010), explica Forder.

Mas o apelo estético de Tim Burton e de Jubjub Forder, com as suas criações em 3D, encontra refugio em outra mídia: os videogames. Dentre um dos casos mais paradigmáticos, e de baliza extrema das tendências em curso na cultura pós-moderna, está o *American McGee’s Alice*, lançado em 2000 pela Electronic Arts em parceria com a American McGee, para aparelho *id Tech 3*. No início do *game*, um narrador em terceira pessoa conta que Alice (que aparece com vestido azul e olhos claros, mas em vez de loira tem agora o cabelo em tom castanho, numa espécie de indício de transição entre a personagem consolidada

loira e a que viria depois desta versão primeira do jogo), ao perder os pais num incêndio, passa a ter crises de catatonia (uma espécie de esquizofrenia) e tenta cometer suicídio cortando os pulsos. A menina órfã, então, é internada num hospício (construído sob o imaginário de como seriam os manicômios na era vitoriana), onde por uma década é torturada. Já adulta, o Coelho Branco vai buscá-la para que ela possa retornar ao País das Maravilhas (marcado por imagens de escuridão e morbidez) e livrá-lo das regras despóticas da Rainha de Copas. É a partir daqui que o jogador se torna a Alice, com os seus artefatos de luta, incluindo facas e bombas.



(Fig. 14) Imagem do Rutledge Asylum, onde Alice é internada depois de tentar suicídio, conforme a história narrada no início do jogo American McGee's Alice. O hospício foi pensado sob o imaginário dos manicômios no século XIX.

Fato é que, apesar de chocante para a maior parte das pessoas acostumadas à versão de Carroll, as ilustrações de Tenniel ou mesmo as animações da Disney, o sucesso do jogo foi tamanho (com mais de um milhão de cópias vendidas em três meses, tornando-se um dos jogos mais vendidos da história) que, em 2011, chegou sua continuação: *Alice Madness Returns*, lançado para *Windows*, *PlayStation 3*, *Xbox 360*, *iPhone*, *iPod* e *iPad*. Dois anos antes, porém, em 2009, já tínhamos no *Second Life* o projeto *Alice*

in *Wonderland Ride*, de autoria desconhecida, que em vez de *game* funciona como uma plataforma de exploração, onde encontramos a mesma atmosfera taciturna de *American McGee's Alice*, com personagens de expressões doentias ou semblantes maliciosos. Lemos no convite ao passeio: “Hop aboard one of the most elaborate rides in Second Life. The Alice in Wonderland ride is full of dark, whimsical surprises”.



(Fig. 15) Snapshot de Alice in Wonderland Ride, no Second Life.

O que há de similar, porquanto, nesses produtos que assumem uma identidade tétrica, que perpassa do sombrio, como em Tim Burton e Jubbub Forder, à estética do horror, latente em *American McGee's Alice*, é que eles catalisam as angústias de um cenário distópico na pós-modernidade, um mundo de “Ambição, Subversão, Desembelezação e Distração” (CARROL, 2009, p. 113), para utilizar as palavras da Tartaruga Falsa, na passagem em que Carroll faz uma paródia ao sistema de ensino. Quer dizer, esses produtos assumem a exploração de um “mundo esquizofrênico sob os sintomas de um tempo líquido” (1998, p. 10), como diria alimentada e atualizada. A ver a leitura que podemos fazer de *Alice Madness Returns*, com a continuação do *game American McGee's Alice*, em

que a luta de Alice (agora bem mais velha, com grandes olheiras e com o cabelo definitivamente negro, como o é tudo ao seu redor) contra a sua demência é, na verdade, uma tentativa de salvar o seu mundo interior da destruição – e tanto o seu mundo interior quanto a destruição estão simbolizados e, mais, confinados no País das Maravilhas.¹⁴ Como disse, no sexto capítulo, o Gato de Cheshire a Alice: “somos todos loucos aqui, eu sou louco, você é louca. [...] Ou não teria vindo parar aqui” (CARROLL, 2000, p. 84).

Alice no País das Maravilhas faz explodir impetuosamente as traves mestras da lógica aristotélica, por se tratar da irrupção de um processo inconsciente de múltiplas virtualidades, indo ao encontro do inconsciente de sucessivas gerações dos seus leitores e, eventualmente, da sua “loucura” (ANTUNES; SAMPAIO, 1978, p. 31).

Contudo, há, evidentemente, outros *games* baseados em *Alice no País das Maravilhas* que procuram manter o aspecto *soft* encontrado no filme da Walt Disney de 1951 e mesmo no *Alice for iPad*. Dentre eles está o jogo *Alice in Wonderland* produzido pela Disney Interactive (e lançado juntamente com o filme de Tim Burton, também da Disney, em 2010), ofertado para PC, *Wii*, *Nintendo DS* e *Zeebo*. Como são habitualmente os *games* da Nintendo, o que temos é a Alice e os principais personagens do País das Maravilhas num jogo de exploração, com caminhos a serem abertos, objetos a serem descobertos e uma tabela de pontos e bônus. Já no *Kinect Disneyland Adventures*, de 2011, também desenvolvido pela Disney mas agora em parceria com a Microsoft, o utilizador comanda com o seu corpo, através do videogame *console Xbox 360*, um avatar e passeia (caminha, voa) pelo parque da Disney, interage com seus personagens e encontra mini-jogos, alguns baseados em *Alice*, onde o utilizador tem que se desviar de objetos enquanto cai pela toca do coelho ou dar direção à bola no jogo de *croquet* com a Rainha.

Portanto, quando falamos nesse universo que compete a diversas plataformas, do livro ao cinema, do *iPad* ao *Second Life*, também estamos a falar da relação que existe entre a convergência dos meios de comunicação,

¹⁴ Repare que tanto em *American McGee's Alice* quanto em *Alice Madness Returns* há uma junção da violência física da era vitoriana, operada pelo utilizador que se assume Alice, à violência psicológica manifestada sob a forma de medo que prevalece no mundo pós-moderno, uma vez que não se prescinde, em cada uma das versões, de trazer uma história que contextualize o jogo.

a cultura participativa e a inteligência coletiva, numa profusão que perpassa pelo fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, pela cooperação entre variados mercados de mídia e pelo comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que buscam hoje sobretudo experiências de entretenimento.

Alimentar essa convergência tecnológica significa uma mudança nos padrões de propriedade dos meios de comunicação. Enquanto o foco da velha Hollywood era o cinema, os novos conglomerados têm interesse em controlar toda uma indústria de entretenimento. A Warner Bros produz filmes, televisão, música popular, games, *websites*, brinquedos, parques de diversão, livros, jornais, revistas e quadrinhos (JENKINS, 2008, p. 42).

Ao observar, no caso de *Alice no País das Maravilhas*, essa circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras transnacionais – vemos que as experiências de entretenimento convergem cada vez mais com as experiências de leitura, num processo de transdução da narrativa e, sobretudo, de seus personagens. Nesse caso, não se trata somente de uma tradução endosemiótica, na perspectiva de Susan Petrilli (2004), em que os níveis envolvidos encontram-se todos no mesmo código, ou de uma tradução intersemiótica ou transmutação, que Roman Jakobson (2001) aplica ao diálogo entre diversas artes, num tipo de tradução que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. O que a noção de transdução nos traz de novo é que ela, com a passagem de um nível de código para outro, subtrai a ideia de tradução e envolve o meio como principal agente de transformação não só do objeto transportado para esse meio, mas do transdutor que o transportou. Sob a proposição de Jesús G. Maestro, em seu *Novas Perspectivas em Semiologia Literária*, “transdução é a transmissão (*ducere*, “levar”) de algo através de (*trans-*) um determinado meio que atua sobre o objeto, provocando nele certas transformações” (MAESTRO, 2002, p. 65).



(Fig. 13) Imagens de algumas «Alices» associadas a determinados media. É importante observar como, ao longo das décadas (ou mesmo de séculos), Alice vai ganhando traços cada vez mais adultos, como se o público acedente fosse mais velho do que o da geração anterior. Na verdade, o que temos é a constatação das mudanças, viabilizadas inclusive pelo desenvolvimento tecnológico e pela inserção de públicos consumidores, na mentalidade e no comportamento de crianças e jovens, cujo acesso a ferramentas do mundo adulto, antes rigorosamente confinadas nele, dá-se mais cedo. É curioso ainda observar que as transformações diegéticas vão potenciando, com o passar do tempo, o crescimento de Alice, muito mais infantil em Carroll e em Tenniel (apesar dos traços adultos que ele lhe dá), por exemplo, do que em qualquer outra adaptação realizada no século XXI.

Quer dizer, se observarmos a personagem Alice em todo esse percurso de migração entre mídias, vamos ver que ela, enquanto transdutora de uma narrativa (o objeto que transmite ou leva a algum meio) é transformada justamente por esse objeto ter sido transmitido, em consequência da interação com o meio pelo qual passa a se manifestar. Ou seja, o transdutor é transformado pelo *médium* e, ao mesmo tempo, essa transformação corresponde indubitavelmente a uma função de mediação, ou melhor, de transdução entre a mensagem, que sai das mãos do autor, e o público receptor, que está a assistir a essa transformação. Motivados pela ideia de transdução, então podemos dizer que, ao observar o caso de *Alice*, não se trata apenas de uma narrativa crossmidiática, no sentido adotado por Hannele Antikainen (2004), isto é, um cruzamento entre mídias em que um veículo direciona ou indica o utilizador para outro, para que se possa consumir determinado conteúdo ou

interagir em referida plataforma. Em *Alice*, o diálogo, mais do que ocorrer entre as mídias, dá-se entre os conteúdos e as suas transformações operadas pelo meio, e por isso o que temos é uma narrativa transmidiática, segundo o que propõe Henry Jenkins (2008).

Para ele, é possível desenvolver diversos aspectos de uma narrativa que não cabe numa só mídia e, assim, pode-se formar um circuito (em vez de matriz, como na *crossmedia*) que integra múltiplos textos, em que cada utilizador sustenta, mesmo sem saber, a atividade do outro. É como se tivéssemos um *merchandising* (que, ao contrário da propaganda, é uma publicidade implícita ao conteúdo, e não anunciada) continuamente latente em cada mídia, que aponta para outra não através do suporte midiático, mas em função da troca de conteúdos. Segundo Jenkins, cada acesso a uma franquia dos múltiplos suportes deve ser autônomo, para que não seja necessário assistir ao filme do Tim Burton para gostar do *game* da Disney, por exemplo. As particularidades de cada mídia sustentam uma singular experiência que motiva mais consumo, mas o *media* não deve ser redundante ao oferecer o que já foi ofertado em outros canais ou *media*; explorar novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. Afinal, mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes.

Assim, se unirmos as noções de narrativa transmidiática e transdução, veremos que, enquanto mecanismos de produção estética, os fenômenos artísticos frequentemente transitam nas fronteiras da linguagem e os processos de transmissão dinâmicos (dentre eles, a intertextualidade, a transferência intercultural, a percepção crítica, a paródia) entram em conformidade com as propriedades do *medium*. As fronteiras da linguagem e os processos dinâmicos de transmissão, então, acabam por catalisar a narrativa e os personagens em migração. Como num processo químico, a narrativa transmidiática transdutora opera sob o efeito de uma catalisação, em verdadeiras transformações diegéticas, alterando a composição das *substâncias* (em analogia à narrativa); ao contrário, a narrativa crossmidiática seria um processo físico, que não altera a natureza do material que sofre o

fenômeno, somente muda o aspecto físico ou o estado das *substâncias*, que permanecem as mesmas.

Desse processo de catalisação das narrativas transmidiáticas propomos o surgimento do que vamos chamar de “leituras transmidiáticas”, em que o foco está no utilizador e na soma de experiências que registra ao aceder a narrativas de um mesmo mote em diferentes *media*. Para quem assistiu a *Alice no País das Maravilhas* na versão de 1951, brincou com o livro digital de Chris Stephens e jogou *American McGee’s Alice*, a Alice não pode jamais ser somente a de Carroll, uma vez que o que está na apreensão cognitiva do utilizador é uma profusão de Alices e a sensação resultante que a ela ficou associada e que é resgatada sempre que o indivíduo se encontra diante do símbolo “Alice”. A própria construção do pensamento – não apenas em termos ideológicos mas em apreensões cognitivas – depende cada vez mais das mídias que caracterizam determinadas gerações. O *feedback* (no caso, dependente dessa sensação resultante das Alices que povoam os *media*) da leitura transmidiática também funciona em movimento de retroalimentação com o sistema de mídias, pois a resposta do utilizador comparticipa da reconstrução das narrativas atualizadas a cada época e conforme as propriedades dos meios.

Nessa instância é importante entender a literatura como mídia, ou a “mídia “literatura””, como propõe Gumbrecht (1998). Para o filósofo, ela teve a sua expressão máxima no Iluminismo, à medida que se conseguiu discernir na literatura o texto autoral dos processos e das formas literárias, e que de suas crises resultou a literatura do século XX. Afirmar ainda que, atualmente, a concorrência com outros *media* põe em causa a sobrevivência dessa mídia “literatura”, que não conseguiria mais assegurar os dois processos que ele julga fundamentais na comunicação: a presença à distância e as relações de troca entre autor e leitor. No entanto, Gumbrecht está a considerar somente a literatura impressa, pelo que podemos afirmar que é justamente por um entendimento cada vez mais aplicado da literatura enquanto mídia que a literatura conseguirá sobreviver não somente junto mas nos novos meios digitais, a saber a própria literatura eletrônica, como

a de Chris Stephens e o seu *Alice* para *iPad*. As leituras transmidiáticas, aliás, agem nesse nível, vigorando sobre uma panóplia de acesso às mídias e de possibilidades de leitura, e depois sobre a conjugação entre essas possibilidades, resultando numa imagem multifacetada, com vários enxertos de narrativas compostas sob a remissão a um núcleo simbólico.

Por fim, depois de todo o trajeto desenvolvido neste ensaio, da correlação da narrativa de *Alice* com as Materialidades da Literatura à análise do comportamento da história em vários *media*, podemos chegar à conclusão de que há em *Alice no País das Maravilhas*, bem como em sua continuação *Através do Espelho*, peculiaridades que fazem com que a obra seja uma das mais exploradas em diferentes *media* e que consiga ser atualizada em conformidade com o avanço tecnológico e, conseqüentemente, das mídias, em seus distintos estágios de desenvolvimento. A explicação, ao fim e a cabo, exige-nos um retorno à própria narrativa, fechando ciclicamente este trabalho iniciado com um olhar apurado sobre a história de *Alice*.

Numa leitura transmidiática de *Alice no País das Maravilhas*, então, poderíamos dizer que a obra traz consigo um “passado de imagens que nos governa”. Afinal,

Não é o passado literal que nos governa, mas as imagens do passado: com frequência tão intensamente estruturadas e tão imperativas como os mitos. As imagens e as construções simbólicas do passado encontram-se impressas, quase à maneira de informações genéticas, na nossa sensibilidade. Cada época histórica contempla-se no quadro e na mitologia ativa do seu próprio passado ou de um passado tomado de empréstimo a outras culturas (STEINER, 1992, P. 13).

Segundo George Steiner, houve uma “Idade de Ouro”, que vai de 1820 a 1915, portanto, período da Inglaterra vitoriana e altura em que *Alice* foi escrito, cuja convergência de condições vindouras nunca voltou a ocorrer em outra época da história da cultura ocidental. Uma realidade considerada frutífera não exatamente por sustentar um cenário virtuoso, mas por apresentar uma conjugação de sintomas sociais que, em seus progressos e

em suas mazelas, proporcionaram uma produção social, cultural, humana e política sem igual.

Para Steiner, o “longo Verão”, como ele denomina esse interstício, corresponde à abertura de um passado mais civilizado, mais confiante, mais humano do que tudo o que depois dele conhecemos. “É contra a memória viva desse longo Verão, e em função do nosso conhecimento simbólico desse mundo, que hoje sentimos frio” (1992, p. 16). Quer dizer, por trás de todas as atitudes de autocondenação que pautam a cultura da pós-modernidade – com o resvalar do sentimento de desorientação, de recaída na violência e de perda na insensibilidade moral que dela dimana; a viva impressão de uma quebra profunda no campo dos valores da arte e no da decadência dos códigos pessoais e sociais; os receios de uma nova “idade das trevas” em que a própria civilização, tal como a conhecemos, possa desaparecer ou se restrinja a pequenas ilhas de preservação arcaica – há a presença, largamente inobservada por tão esquiva, de um passado muito particular. Quer dizer, “a nossa experiência do presente, os juízos, tantas vezes negativos, que fazemos acerca do nosso lugar na história, vivem continuamente contra o fundo daquilo a que eu gostaria de chamar “o mito do século XIX” ou “o jardim imaginário da cultura liberal” (STEINER, 1992, p. 15).

Essa perspectiva justifica as expressões taciturnas, sombrias, sinistras com que *Alice no País das Maravilhas* passa a ser retratada ao longo do tempo. Justifica, inclusive, que possa existir uma exposição como *Who is Alice?*, apresentada no Pavilhão da Coreia na Bienal de Veneza 2013. Com a curadoria de Chu-Young Lee, é a única mostra patente na 55ª edição da bienal que gira em torno de um tema – e este tema é justamente a Alice, não tão somente a de Carroll mas todas as Alices que há nessa Alice pós-moderna, multimidiática, transduzida (se havia na narrativa de Carroll o sonho dentro do sonho, o jogo dentro do jogo, a ficção dentro da ficção, as histórias dentro da história... agora, possibilitado e potenciado por essa cultura de uma modernidade tardia, temos as Alices dentro da Alice, conforme propomos com a leitura transmidiática).

Na exposição, a estranheza – traço pujante da pós-

modernidade e fagocitado pela arte contemporânea – é trabalhada sob as perspectivas sociais, culturais e políticas e resulta numa visão uníssona, que revela os olhares dos quinze artistas e os fragmentos patentes nas obras a afluírem para um mundo adstringente e entrópico, marcado sobretudo por crises de identidade, de valores e de posicionamento cultural. A ver, por exemplo, as fotografias de Hein-Kuhn Oh, em que numa temos o enquadramento do rosto de uma menina oriental (a Alice neste século XXI também ou já é oriental) e na outra vemos uma menina oriental vestida à Ocidente, com um *short* curto e uma blusa de mangas curtas. Ou, ainda, as sombrias pinturas de Jung-Wook Kim, numa das quais aparece uma menina com os espaços oculares preenchidos por negro e uma espécie de pele a descascar do rosto, formando uma máscara sutil. Taciturna também é a casa de transparências, o *Dreams of Building*, que Myung-Keun Koh criou, onde sombras e luzes se interceptam na estrutura de acrílico em que é impressa a imagem de uma construção inglesa do século XIX. Há ainda a obra *The Time*, de Young-Geun Park, que faz referência ao relógio do Coelho, numa pintura formada por duas telas, uma com o fundo negro e a tinta em branco, outra com o fundo branco e a tinta em negro. Se neste trabalho temos os traços desorientados, quase que numa impressão afixada de um espectro, a fazer alusão a um tempo confuso, é em *The Wing*, de Xooang Choi, que a esse tempo se junta a liberdade, com as suas asas formadas por mãos de súplica.

Uma das singularidades da exposição é que *Alice* e o seu universo são agora retratados por artistas plásticos e fotógrafos de um país¹⁵ que, além de bastante representativo da luta travada no século XX entre Ocidente e Oriente, agora atravessa uma forte crise cultural com a crescente ocidentalização.¹⁶ E aqui se revela a assertiva escolha curatorial em adotar o poder simbólico e transdutor de *Alice* para que, através dele, a peculiaridade de cada obra possa integrar uma concepção coletiva que indicie *quem* é essa Alice do século XXI.

A exposição corrobora, portanto, a universalidade de *Alice no País das Maravilhas*, alcançada, primeiro, pela maestria intrínseca à narrativa, em que Carroll conseguiu tornar universal particulares experiências e contextos localizados (o que faz de uma obra uma obra-prima, afinal,

¹⁵ A principal referência que se tem de *Alice no País das Maravilhas* em países orientais é o *Fushigi no Kuni no Alice*, animê produzido pela Nippon Animation e que fez sucesso em 1983. No desenho, Alice não tem qualquer caracterização oriental: aparece loira e de olhos azuis, embora seja mais nova e mais “infantil” do que a personagem do filme da Disney de 1951. A sua roupa é que ganha novas cores, passando a ser vermelha e branca em referência à bandeira do Japão e ao comunismo. O único elemento da adaptação que realmente nos remete à cultura japonesa é a lúdica música eletrônica, ao estilo que se popularizou em todo o mundo com os *games*.

¹⁶ Em meio a uma «*cultura soft power*», a Coreia vem promovendo na Ásia a vaga *hallyu*, como tem sido chamada a política voltada para as culturas de massa, como prova o sucesso de *Gangnam Style* em todo o mundo. Contra a expansão desse movimento de ocidentalização (que inclui o ritmo musical de Psy, o K-Pop, a comercialização de cosméticos que prometem “ocidentalizar” os traços orientais e até mesmo a construção de um bairro em Seul aos moldes de Hollywood), desde 2006 a China colocou restrições aos programas televisivos importados da Coreia e Taiwan impôs quotas às suas rádios para controlar o número de vezes que músicas coreanas são transmitidas (cf. Revista Visão, 24 de janeiro de 2013).

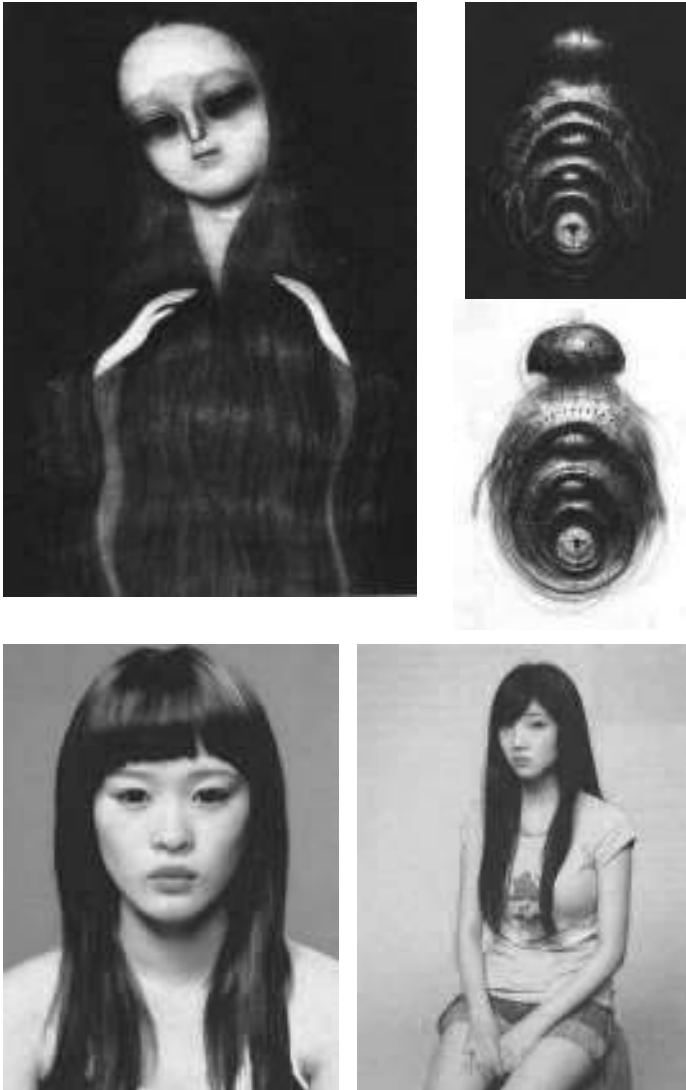
é a sua capacidade de conseguir alcançar tamanho nível de abstração que torna o singular universal). A saber, inclusive, de como nesse processo foi imprescindível o temperamento esquizóide de Charles Dodgson, que o permitiu manipular ferramentas do mundo adulto ainda que apresentasse a maturidade de uma criança, o que em muito contribuiu para que *Alice* seja uma narrativa bastante peculiar (no fundo, foi escrita por uma criança com acesso a todas as possibilidades operacionais de um mundo adulto).¹⁷ Num estudo incluído na obra *O Momento e Outros Ensaios*, de 1948, Virgínia Woolf sublinha: “As duas Alices não são livros para crianças; são os únicos livros em que nos tornamos crianças”. E mais adiante arremata: “Uma vez que a infância permaneceu inteira nele [Charles Dodgson], pôde fazer o que mais ninguém conseguiu – regressar a esse mundo; pôde recriá-lo de tal forma que também nós nos tornamos crianças de novo” (WOOLF apud ANTUNES; SAMPAIO, 1978, p. 30).

¹⁷ Defendemos essa ideia com base no enquadramento clínico que António Lobo Antunes e Daniel Sampaio apresentam em *Alice no País das Maravilhas ou a Esquizofrenia Esconjurada*, artigo de 1978 que revela Charles Dodgson como portador de uma psicose (por isso, em suas cartas enviadas ao cirurgião Paget, revela-se sempre preocupado em ter alguma doença cerebral) com a qual conseguia lidar ao escrever histórias (supostamente) infantis. É assim que nasce Lewis Carroll, que se manifestava sob a existência de uma criança do sexo oposto ao do seu núcleo adulto. Dodgson, na verdade, era Carroll, e Carroll, Alice. O que justifica porque junto ao matemático, com toda a sua rigidez, monotonia e pouca criatividade, coexistia o genial e inovador escritor. E o que demonstra, ainda, que a amizade de Dodgson com meninas entre os 7 e os 11 anos de idade, que fotografava seminuas ou em atitudes de abandono, em nada tinha a ver com pedofilia, mas com o reconhecimento de uma entidade autônoma criada para invetivar a sua doença.

Ao contrário do que habitualmente sucede com outros escritores, que ao longo dos anos logram uma evolução progressiva da forma e dos conteúdos narrativos, as características das suas criações afirmam-se imutáveis desde o início: subversiva invenção formal, alterações da estrutura narrativa, neologismos, episódios sem nexos aparentes, ao passo que os seus desenhos de altura se caracterizam por distorções corporais, violenta conflituosidade dos personagens e pela perplexidade ansiosa dos seus olhares, comum aos seus retratos da juventude (ANTUNES; SAMPAIO, 1978, p. 23).

Por conseguinte, podemos dizer então, para concluir, que a universalidade de *Alice* também é fruto do advento de uma pós-modernidade prenunciada pela obra; pós-modernidade que, por sua vez, potencializa a obra em um mundo globalizado, convergente e rumo à homogeneidade inclusiva de mercados consumidores. Com *Alice* observamos que os livros que permanecem numa continuidade cultural são aquelas que trazem consigo marcas de leituras precedentes já enraizadas na cultura, como diria Italo Calvino (1993), mas que também permitem que essas marcas iniciem leituras atualizadas da sociedade presente ou daquela que se avista. Assim,

se não existem “primeiras leituras” de obras-primas, mas apenas “releituras”, *Alice* possibilita que estejam sempre a ser feitas releituras de valores sociais, culturais e políticos, quer seja pela narrativa quer seja pelos próprios meios em que a sociedade se inscreve dia a dia.



(Fig. 14) Sem título, de Jung-Wook Kim; tinta da china sobre papel, 162 x 112 cm, 2012. (Fig. 15) The Time, de Young-Geun Park; tinta óleo sobre tela, 226 x 182 x 2 cm, 2004. (Fig. 16) Da-won KANG, age 19, August 13, 2007, de Hein-Kuhn Oh; C-print, 155 x 122 cm, 2007. (Fig. 17) Su-ra KANG, age 18, July 19, 2008, de Hein-Kuhn Oh; C-print, 155 x 122 cm, 2008.



(Fig. 18) *The Wing*, de Xooang Choi; tinta óleo sobre resina, 56 x 172 x 46 cm, 2008.



(Fig. 19) *Dreams of Building*, de Myung-Keun Koh; filme plástico, 64 x 139 x 79 cm, 2002. Feita em acrílico com grau de transparência, a obra nos permite ver a casa por dentro, em que sombras e luzes se interceptam. O matiz sombrio, literalmente espectral, e a reprodução da arquitetura inglesa do século XIX permitem o diálogo com o Rutledge Asylum, de American McGee's Alice.

Aliás, talvez até hoje falemos da obra de Carroll porque ela nos fala sobre um futuro que chegou. Um futuro de largo presente preenchido por múltiplos passados, em que na “presentificação do passado”, como diria Gumbrecht (2010), é reproduzida a sensação de que os mundos de outrora podem se tornar de novo tangíveis, especialmente a partir de técnicas obtidas com as novas mídias e aparatos tecnológicos (eis aqui mais uma vez o Steiner e a ideia de que vivemos à sombra, num inconsciente coletivo que constrói uma nova realidade ao passo que persegue tentativas de se chegar novamente ao

longo Verão). Pois que, bem-vindos aos novos *Países das Maravilhas*, com os seus encantos e suas seduções, com as suas crises e suas nevrálgias, em fragmentos ressonantes de várias culturas em pontos diversos do globo. E por onde, entre diferentes narrativas, meios e contextos, continuamos a questionar... *Quem é Alice*. Ou melhor, *quem somos enquanto Alice*. Enquanto Alices.

Referências

- ANTIKAINEN, Hannele et al. Three views on mobile cross media entertainment. *VTT Information Technology*, Finlândia, 2004, pp. 01-46. Disponível em: <http://www.souplala.net/show/crossmedia_entertainment.pdf>. Acesso em: 21/06/2013.
- ANTUNES, António Lobo. SAMPAIO, Daniel. **Alice no País das Maravilhas ou a Esquizofrenia Esconjurada**. Lisboa: Instituto Superior de Psicologia Aplicada (ISPA), 1978.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. Trad. Mauro Gama e Cláudia Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- CALVINO, Italo. **Cibernética e Fantasmas: apontamentos sobre a ficção como processo combinatório**. Trad. José Colaço Barreiros. Ponto Final: escritos sobre sociedade e literatura, Lisboa, Teorema, 2003, pp. 207-225.
- _____. **Seis Propostas para o Próximo Milênio**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- _____. **Por Que Ler os Clássicos**. Trad. Nilson Moulin. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures Under Ground**. Londres: MacMillan, 1865 (Projeto Gutenberg - digitalização de obras). Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>>. Acesso em: 15/06/2013.
- _____. **Alice no País das Maravilhas**. 2ª ed. Trad. Isabel de Lorenzo. São Paulo: Ed. do Brasil, 2000.
- _____. **Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho e o que Alice Encontrou por lá**. Trad. Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2009.

- CHUNG, Hyung-Min (Org.). Who is Alice? – Catalog. 55^a Esposizione Internazionale d'Arte. In: La Biennale di Venezia, 2013. Seul, National Museum of Contemporary Arte Korea.
- COTRIM, Gilberto. **Fundamentos da Filosofia: História e Grandes Temas**. 5^a ed. São Paulo: Ed. Saraiva, 2004.
- ECO, Umberto. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaios**. Lisboa: DIFEL, 1989.
- GIDDENS, Anthony. **The Consequences of Modernity**. Stanford: Stanford University Press, 1990.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. A mídia “literatura”. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Modernização dos Sentidos**. Trad. Lawrence Flores Pereira. São Paulo: Editora 34, 1998, pp. 297-319.
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11^a ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. 6^a ed. São Paulo: Ed. Loyola, 1996.
- HOLTZ-BONNEAU, Françoise. **La Imagen Y El Ordenador**. Madrid: Ed. Tecnos, 1986.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 5^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes São Paulo: Cultrix, 2001.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- LACLAU, Ernesto. **New Reflections on the Revolution of our Time**. Londres: Verso, 1990.
- MAESTRO, Jesús G. **Nuevas Perspectivas em Semiología Literaria**. Madrid: Arco-Libros, 2002.
- PETRILLI, Susan. The semiotic machine, linguistic work, and translation. **Quaderni del Dipartimento di Pratiche Linguistiche e Analisi di Testi (PLAT)**, Bari, Edizional Sud, 2004.
- RAPHAEL, Amy. Tim Burton: “Alice is a very annoying, odd little girl”. **The Guardian**, Londres, 06 mar. 2010.
- RÜDIGER, Francisco. **Introdução às Teorias da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SAMPAIO, Henrique. **Alice in Wonderland**. UOL Jogos, São Paulo, 14 Abr. 2010. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/wii/analises/alicenopaisdasmavilhas.jhtm>>. Acesso em: 15/06/2013.
- SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. 4^a ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2007.

SPALDING, Marcelo. **Alice do Livro Impresso ao E-Book:** adaptação de Alice no País das Maravilhas e de Através do Espelho para *iPad*. Porto Alegre, 2012. Tese (Doutorado) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<http://www.marcelospalding.com>>. Acesso em: 10/06/2013.

STEINER, George. **No Castelo do Barba Azul:** algumas notas para a redefinição da cultura. Trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.

STEPHENS, Chris. ROBERTS, Ben. **Alice for iPad.** Nova Iorque: AppStore, 2010.

STEPHENS, Chris. **Alice in New York.** Nova Iorque: AppStore, 2011.