

## As transformações da leitura experimentadas na obra **Alice no País das Maravilhas**

*Gabriel Macedo Magalhães*<sup>1</sup>

*Roberto Ferreira da Silva*<sup>2</sup>

### Resumo

A obra *As aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol, vem sofrendo diversas adaptações para o cinema e outras mídias. O objetivo desse estudo é observar as transformações da leitura na passagem de sua forma mais popular, ou seja, o texto impresso do livro, para outras formas narrativas audiovisuais, que carregam em si novidades em termos de forma e conteúdo. Assim, esperamos comparar performances de leitura da obra de Carrol que transformam o leitor em jogador, telespectador e, dessa maneira, num leitor ativo.

**Palavras-chave:** *Alice, Performances, Livro e Leitura.*

### Introdução

A obra *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, escrita por Charles Ludwig Dodgson, conhecido como Lewis Carrol no ano de 1865, tornou-se ao longo das décadas uma importante obra literária por seu caráter lúdico. Sua história analisada primeiramente como uma obra de cunho infantil, passou a ganhar diversas adaptações que atraíram a atenção de públicos variados. Em uma época onde os pensamentos eram pautados pelo

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Produção Editorial com ênfase em Multimeios da Universidade Anhembi Morumbi.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Contemporânea pela Universidade Anhembi Morumbi onde atua como docente nos cursos de Produção Editorial e Relações Públicas.

realismo literário, pelo cientificismo e pela visão de que a arte deveria ter funções educadoras e moralizadoras, Lewis Carrol com *Alice no País das Maravilhas*, inaugura o chamado *nonsense*, estilo de literatura que rompia com todos os paradigmas da época, recriando o imaginário dos leitores. Essa possibilidade de se imaginar cenários e personagens fantásticos possibilitou que a obra se tornasse uma espécie de conteúdo híbrido que pode ser aproveitado em diversas mídias com funções de leitura diferenciadas. Queremos aqui relatar algumas dessas experiências de leitura apontando inicialmente algumas das adaptações que serão observadas na mídia impressa, na relação entre a obra original e uma *graphic novel*, na adaptação da obra original para o cinema e na adaptação da obra original para o texto digital e interativo produzido para ser lido em tablets.

A literatura pop dos dias atuais permite que personagens como Alice sejam reaproveitadas em outras histórias produzindo releituras e propiciando novas experiências para o leitor, como se percebe na *Graphic Novel* “Lost Girl”, de Allan Moore e Melinda Gebbie. Nesta obra, Alice ao lado de outras personagens que habitam o imaginário infantil e adulto, como Dorothy Gale, de “O Mágico de Oz”, e Wendy Darling, de “Peter Pan” se acham já adultas no ano 1913 em um suntuoso hotel austríaco, para descrever e dividir entre si algumas de suas experiências sexuais.

No cinema, pode-se dizer que a obra de Carrol alcançou uma maior visibilidade, crédito principalmente dos estúdios Wall Disney, que em 1951 lançou seu longa-metragem animado tornando Alice mundialmente famosa. Recentemente, também pela Wall Disney, Alice ganhou uma nova interpretação, desta vez pelas mãos do diretor Tim Burttom, que deu à personagem um novo contexto que só poderia fazer sentido para leitores acostumados com conteúdos que fogem da fórmula original, como podemos ver nessa nova versão cinematográfica em três dimensões, que vão ao encontro de um leitor ou espectador mais ativo, visto que os personagens “saltam” da tela produzindo reações e movimentos na plateia.

A obra de Carrol chegou também aos novos tablets e smartphones. Só para o sistema IOS da americana Apple, foram criadas dezenas de versões da obra voltadas tanto para o público infantil quanto adulto. Dessas, destacaremos uma adaptação para o tablet IPAD em que o leitor ou usuário passa a ter uma maior interação com o conteúdo, e dependendo da maneira como manipula o aparelho, os objetos de cena e outros elementos adquirem movimentos ou funções diferentes. Nesse sentido, o leitor torna-se praticamente um novo personagem e suas ações afetam a maneira como ele lê a obra.

Essas três análises procuram detalhar a performance da leitura sob a ótica do leitor, buscando identificar “como” se dá o ato de ler uma mesma obra em situações midiáticas diferenciadas.

### Alice física e virtual

*A performance e o conhecimento daquilo que se transmite estão ligados, naquilo que a natureza da performance afeta o que é conhecido. A performance, de qualquer jeito modifica o conhecimento. Ela não é simplesmente um meio de comunicação. Comunicando ela o marca (ZUMTHOR, 2000: 37).*

Apesar das várias adaptações e traduções que *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* ganhou ao longo dos anos, pode-se considerar que a forma física, ou seja, impressa, foi a principal responsável por sua disseminação. Contudo, com a chegada de novas ferramentas e plataformas de leitura, a maneira como encaramos o formato do livro tradicional está sendo modificado, não só pelas novas possibilidades de se contar histórias, mas também pelo fato de que um novo leitor está surgindo, e desta forma podemos perceber que se inauguram outras performances de leitura.

Desenhar mentalmente cada personagem e cenário utilizando-se apenas do texto e em alguns casos ilustrações que complementam a obra, sentir a textura ou o cheiro do papel, ou mesmo o próprio ato de virar a página são características intrínsecas de um livro impresso. Mas há também suas limitações se comparadas com as obras criadas para os novos tablets. Apesar de o livro impresso possibilitar que na leitura se façam coisas simples, como marcações e observações no rodapé da página, a leitura, nesse caso, pode ser considerada estática, pois não demanda movimentos ou ações especiais do corpo do leitor.

Já a performance de leitura do livro digital em aparelhos como o tablet da apple, por exemplo, possibilita ao leitor diversas formas de encarar a leitura. Ao virar o leitor digital nas posições horizontal ou vertical, as palavras e imagens da obra acompanharão essa mesma direção. A mesma obra pode ainda conter animações que interagem com o leitor na medida em que este faz certas ações de movimento enquanto lê. Não se pode dizer

que as experiências de leitura, ou performances nessas duas situações sejam iguais. Cada uma permite ao leitor vivenciar o conteúdo da obra de maneiras diferentes.

Deve-se ressaltar que a leitura nos aparelhos digitais, como os próprios tablets requerem muito mais atenção do leitor, devido aos fatores de dispersão que esses tipos de aparelhos oferecem, como a possibilidade de em apenas um toque você ter acesso a internet ou entrar em uma plataforma ou aplicativo diferente. Em compensação, esses leitores digitais oferecem facilitadores de leitura, como exemplo, podemos citar o caso em que se queira saber de imediato o significado de um termo falado na Inglaterra vitoriana de Carrol, bastando selecioná-lo com as próprias mãos e dar dois toques para que um dicionário de termos apareça ao lado da obra. Podemos ressaltar ainda o benefício de se poder ler no leitor digital até mesmo no escuro, sem a necessidade de luz exterior, já que o aparelho emite luz própria, o que pode ser uma desvantagem quando a bateria do aparelho chega ao fim antes do término da leitura da obra.

As duas formas de se ler Alice, tanto nos leitores digitais quanto no livro impresso, são fundamentais. Em ambos os casos as experiências se diferem: sentir virar as páginas com os dedos ao tocar no papel, não é o mesmo que tocar a tela para reproduzir a mesma ação. Fazer as imagens se mexerem também com os dedos e dar vida a elas, é também uma rica experiência, diferente de apenas observá-las. Há ainda a possibilidade de se disseminar essa obra, de forma eficaz e para um incontável número de pessoas, de forma gratuita e ágil, graças ao formato em que o livro se encontra, no caso ele pode estar em PDF ou E-pub, em ambos os casos a compatibilidade se torna universal, já que são aceitos em diversos leitores digitais, smartphone e até mesmo em computadores pessoais. Se pararmos para pensar a forma como isso é feita na versão gráfica, pode-se levar em consideração que o formato no livro para os aparelhos digitais, se torne um disseminador da informação e do conhecimento.

### Alice no Cinema

*As versões cinematográficas examinadas aqui expressam todos os entendimentos culturais Alice como uma fábula sombria, uma fantasia infantil inocente, sonho Freudiano, tesoura da história inglesa, ou uma alucinação por efeito de drogas – às vezes*

*incorporando mais de uma leitura no mesmo filme. (BROOKER, 2005: 202)*

*As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* é uma obra que facilmente pode ser transportada para diferentes mídias e talvez, de maneira não intencional o universo criado por Carrol esteja de ligado à linguagem audiovisual, não é à toa que diversas adaptações de sua obra ganharam as telas de cinema.

Desde sua primeira versão para a grande tela em 1903, Alice ganhou mais de 20 adaptações cinematográficas. Criada cinco anos após a morte do autor, *Alice in Wonderland* apresenta um filme mudo, dirigido por Cecil Hepworthe e Percy Stow, com May Clarck no papel principal. Nesta primeira versão pode-se imaginar a reação do público, visto que o cinema era algo ainda muito novo e inesperado para as pessoas, tanto que na primeira exibição cinematográfica dos irmãos Lumière algumas pessoas saíram correndo da sala. As imagens do filme de Hepworth são de baixa qualidade comparada com as de hoje, porém, a utilização das técnicas usadas pelo diretor, mais a tipografia que servia para ir narrando a trama e, finalmente, a atuação dos atores permitiram para aquele público uma experiência muito diferente daquela vivenciada apenas com a obra impressa, era uma nova maneira de se enxergar e interagir com a trama.

Outras adaptações para o cinema foram produzidas, mas é no ano de 1951 que os estúdios Disney produzem a mais famosa adaptação já feita pelo cinema para *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, uma obra cujo seu enredo e temática pode ser encarado como algo psicodélico. Nesta época o cinema hollywoodiano já estava marcando seu território como um movimento que iria se perdurar até os dias de hoje, a população crescia com o pós-guerra, as telas de cinema já haviam ganhado cores e as pessoas começavam a buscar o entretenimento como forma massiva de lazer.

Cinco décadas mais tarde o mesmo estúdio que popularizou Alice como uma garota loira de vestido azul, aposta em uma nova roupagem, desta vez a cargo do sombrio e imaginativo diretor Tim Burton, cujo diferencial é mesclar o chamado cinema de autor com o *mainstream* exigido pelo mercado cinematográfico.

Nas mãos de Burton, Alice está 10 anos mais velha do que sua primeira viagem ao mundo imaginário e prestes a seguir os ritos de um casamento aristocrático de uma Inglaterra vitoriana. Diferente das versões anteriores, dadas as circunstâncias históricas e

tecnológicas, nesta produção o autor traz uma trama aos olhos do público contemporâneo, o qual se sente a todo o momento estimulado a participar da trama e interagir, junto aos personagens. Este é um público que já não se satisfaz sendo apenas um telespectador comum, e é isso que Tim Burton tenta fazer. No filme o diretor cria uma situação onde há mais ações, fazendo com que o público fique extasiado diante das cores vibrantes e efeitos especiais, uma forma de se criar maior fantasia para a história, além da utilização do recurso 3D, que nada mais é que dar a sensação das três dimensões: profundidade, largura e altura. Através deste efeito, temos a percepção de que o objeto ou personagem está mais próximo que todo o resto da cena, porém tal efeito só se torna eficaz com a utilização de óculos específicos. Estes óculos muito utilizados na década de cinquenta, continham duas cores em cada olho, azul e vermelho, cores essas que conseguem filtrar as imagens sobrepostas que apresentavam as mesmas cores. Hoje, com o advento da tecnologia, são encontrados óculos mais modernos os quais possuem uma lente de cristal líquido, para este caso é utilizado à alternância das imagens, o equipamento apresenta sincronia com a projeção proporcionando o desligamento de uma dos lados rapidamente enquanto deixa o outro aberto.

Podemos comparar a utilização dos óculos especiais para filmagens em 3D, com os óculos de lentes que curam problemas de visão, ambos podem ser vistos como transportadores para diferentes dimensões. De nada adianta ser ter uma obra, seja ela qual for, se a barreira da visão for um problema, é fácil imaginar alguém de tempos passados que era impossibilitado de ler um livro ou presenciar uma cena devido a sua visão falha, mas ao colocar os óculos de grau, um outro mundo se forma bem a sua frente. A mesma sensação é sentida em se estar em uma sala com tecnologia 3D, sem os óculos adequados a projeção são de apenas cenas desfocadas, com visibilidade quase nula e sem nenhum tipo de interação, porém, ao colocar os óculos exigidos uma nova forma de ver a mesma obra muda por completo. Com o efeito 3D, a vibração do público se torna maior, pois se antes o medo era que as imagens na tela saíssem, algo difícil de se acreditar para alguém nascido na era digital, hoje existe esse interesse pela tecnologia aplicada aos efeitos cinematográficos.

Penso que hoje assistir cenas desse cinema mudo (sem a orquestra), após ter lido o livro impresso e sua versão para Ipad, me fez sentir um tanto quanto desconfortável, especialmente, porque não consigo me colocar plenamente no papel de telespectador daquele período da década de 20.

Porém para aqueles mais jovens que nunca haviam tido contato com a obra de Lewis Carrol e conheceram a partir do filme e dos jogos lançados simultaneamente, podem ter feito nascer uma certa curiosidade, já que ambos fazem parte de uma geração na qual não busca somente o imaginário mental, mas sim uma busca por transpor esta fantasia para uma situação real.

## Alice em Smartphones

*Os gestos mudam segundo os tempos e lugares, os objetos lidos e as razões de ler. Novas atitudes são inventadas, outras se extinguem. Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao livro eletrônico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler. Elas colocam em jogo a relação entre o corpo e o livro, os possíveis usos da escrita e as categorias intelectuais que asseguram sua compreensão (CHARTIER, 1998:77)*

Ler um livro na forma em que conhecemos hoje, foi um processo que levou séculos de transformação, de técnicas e de mudanças refletidas principalmente pela sociedade. Se essas situações não tivessem ocorrido, hoje não teríamos nada, seja de parques gráficos a diferentes tipos, a comunicação não iria ter se propagado, viveríamos ainda de acordo com as leis ditadas por poucos e estaríamos vivendo em uma era das trevas. Mas nada disso aconteceu e chegamos a um ponto em que podemos nos comunicar e transmitir o conhecimento de diferentes formas. Podemos através de um telefone, mandar e-mails, mensagens, ligar e até mesmo carregar centenas de livros para vivenciar performances de leitura, sejam elas textuais ou sonoras no caso dos áudio livros.

Hoje para os dois sistemas de telefone mais populares em todo mundo, IOS da marca Apple e Android da empresa Google, tanto uma quanto a outra apresentam uma variação da obra de Caroll, possuindo versões para crianças e adultos. No sistema da Apple essa variação é maior, porém, no sistema do Google o que prevalece são as versões contendo textos estáticos que simulam basicamente a obra impressa, algo semelhante lido nos leitores digitais, enquanto que nos da Apple (Iphone, e IpodTouch) o texto acompanha os movimentos do aparelho por meio de animações. Neste caso a leitura demanda mais movimentos corporais, criando-se assim uma outra performance de leitura.

Já para o sistema Android, o título é oferecido em poucos formatos, dando prioridade a leitura tradicional, em formato linear. De qualquer maneira, a situação de se ler um aparelho com esse sistema é algo único. Ela pode ser transportada para qualquer lugar, podendo ser virada de diferentes formas, o sumário separa cada capítulo e a um toque ele já o transporta automaticamente sem a necessidade de se passar pelos capítulos anteriores.

No sistema da Apple, é mais fácil para um leitor iniciante ter um contato maior com a história de Alice, já que há diferentes versões da obra, e em diferentes línguas. Porém, várias dessas adaptações acaba carregando um apelo infantil, o que facilita a manipulação por uma criança de até 5 anos. Os desenhos chamativos que ilustram cada tela tendem a prender a atenção da criança que hoje é movida por centenas de informações simultaneamente. O texto formado por pequenos blocos são variados de acordo com o toque do dedo, e mudado como se fossem slides, algo familiar para a nova geração que nasce com um computador ao seu lado. Além disso, ainda há opções de ouvir, ler e tocar a obra, tudo ao mesmo tempo.

## Conclusão

A obra *As aventuras de Alice nos pais das maravilhas* pode ser vista como uma obra que conseguiu se adaptar às diversas mudanças sociais e tecnológicas da leitura, sendo possível hoje para o leitor vivenciar diferentes experiências ou performances com esse conteúdo.

A performance registra-se, portanto, compartilhada como prática de espetacularização do sujeito/objeto enquanto propriedade do corpo. Uma atitude performática apresenta-se como ação (inter) mediadora, em que o corpo surge como instrumento de imagem (GARCIA, 2005:123-124)

Ler a obra de Carrol de diferentes formas e maneiras, nos faz refletir sobre qual performance de leitura estamos praticando, seja ela auditiva, visual ou até mesmo impressa como analisadas neste artigo, em todos os casos são experiências de leitura que se modificam ganhando novas interpretações de acordo com o suporte no qual a obra é veiculada.

Esse novo leitor que se adequa rapidamente a diferentes suportes midiáticos se importa não só com o conteúdo lido ou com o ato de ler, assistir ou ouvir histórias, mas se preocupa sim cada vez mais em fazer parte das histórias, ter o controle sobre elas ou estar inserido nelas, não só como um leitor passivo, mas também como um personagem, o qual chega a emprestar seu corpo como forma de aumentar a performance.

Na contemporaneidade o corpo recebe uma supervalorização e um contato íntimo com o inumano, ou seja, com o mundo das máquinas, e perde seu referencial enquanto corpo humano, pois, na medida em que mais e mais aparatos tecnológicos se conectam ao corpo para agregar-lhe outros poderes, mais confusa se torna a noção e percepção de humano e inumano. (SILVA, 2009:67)

Cada vez mais o fazer parte ou estar no controle será um fator crucial em qualquer tipo de entretenimento e em especial nas performances de leitura. Se hoje Alice nos deixa extasiados ao saltar das telas do cinema em três dimensões, ou estando nós no controle de sua história como nos vídeo-games, há de se esperar que um dia possamos ser ela em toda sua natureza, agindo como Alice e sentindo como ela, resta esperar para saber como se dará mais essa performance de leitura num futuro, talvez, não muito distante.

### Referências Bibliográficas

- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica: Magia e técnica, arte e política*. (Obras escolhidas I). São Paulo: Brasiliense, pp.165-196.
- BRIGSS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- BROOKER, Will. *Alice's Adventures – Lewis Carroll in popular culture*. Nova Iorque: Continuum, 2005.
- CARROLL, Lewis; MARIA, Luiza. *Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Zahar, 2010. 1.ed. 320p.
- CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun*. São Paulo: EdUNESP/Imprensa Oficial, 1999.
- FILHO, Américo Pellegrini. *Comunicação popular escrita*. São Paulo: Edusp, 2009.

GARCIA, Wilton. *Corpo, mídia e representação – estudos contemporâneos*. São Paulo: Thomson, 2005.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e forma*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

HARVEY, D. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1993.

JOHNSON, Steven. *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.

LEMONS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva (Org.). *Narrativas midiáticas contemporâneas*. São Paulo: Sulina, 2006.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

MOORE, Allan; MELINDA, GEBBIE, Melinda. *Lost Girls, Vol 3 – As terras do nunca*. São Paulo: Devir, 2007.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora da Unesp e Instituto Itaú Cultural, 2003.

NASCIMENTO, Gabriela. *Através da Cultura POP e o que Alice encontrou lá*. São Paulo, 2009.

RUSH, Michael; NASCIMENTO, Cássia Maria. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 225 p.

SILVA, Roberto Ferreira. *As transformações da leitura na contemporaneidade: Performances atuais em multimeios*. São Paulo, 2009.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a “literatura” medieval*. São Paulo, Companhia das Letras, 2001.

## Filmografia

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (*Alice in Wonderland*). Direção: Cecil Hepworthe e Percy Stow. Inglaterra, 1903.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (*Alice in Wonderland*). Direção: Walt Disney. EUA, 1951.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (*Alice in Wonderland*). Direção: Tim Burton. EUA, 2010.