

MARCELO SPALDING

**ALICE DO LIVRO IMPRESSO AO *E-BOOK*: ADAPTAÇÃO DE
*ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS E DE ATRAVÉS DO
ESPELHO PARA IPAD***

PORTO ALEGRE
2012

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ÁREA: ESTUDOS DE LITERATURA
ESPECIALIDADE: LITERATURA COMPARADA
LINHA DE PESQUISA: TEORIAS LITERÁRIAS E
INTERDISCIPLINARIDADE**

**ALICE DO LIVRO IMPRESSO AO *E-BOOK*: ADAPTAÇÃO DE
ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS E DE *ATRAVÉS DO
ESPELHO* PARA IPAD**

MARCELO SPALDING

ORIENTADORA: PROF.^a DR.^a LÚCIA SÁ REBELLO

Tese de Doutorado em Literatura Comparada,
apresentada como requisito parcial para a
obtenção do título de Doutor pelo Programa de
Pós-Graduação em Letras da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

**PORTO ALEGRE
2012**

Dedico esta tese a tudo que nasceu ao longo de sua elaboração: meu casamento com a Aline, meu filho Guilherme, a saudade do pai.

AGRADECIMENTOS

Uma tese dura tempo suficiente para que a vida de uma pessoa muda, às vezes completamente. E eu agradeço em primeiro lugar à paciência da Aline Corso e à impaciência do Gui, nosso bebê que nasceu em meio à tese e por tantas vezes me tirou o iPad à força (ou aos berros).

Agradeço à Aline porque, em meio às funções de enfermeira e mãe, soube ser a companheira de um doutorando e, mais do que isso, de um doutorando trabalhando com quase quarenta horas-aula. Em quantas noites ela não acabou adormecendo sozinha, talvez ouvindo os tléque-tléques do teclado na sala?

Agradeço a meus pais, à mãe – Magda Spalding Perez –, que sempre me incentivou, e ao pai – José Amado Perez –, que teria ficado orgulhoso de ver um filho doutor. Faleceu em meio a esses quatro anos, depois de ver o neto nascer, o que talvez seja mais importante.

E ao mencionar os pais devo mencionar também irmãos – Eduardo e Tatiana –, a Vó Nórís, a Tia Zélia, sogra, sogro, cunhados, sobrinhos e cachorro.

Agradeço à Neiva Tebaldi Gomes, Regina Silveira, Leny Gomes e Rejane Pivetta, minhas professoras no Uniritter que o grande Rodrigo Valin transformou em colegas.

Agradeço a meus colegas nessa jornada de segunda graduação, mestrado e doutorado: Miguel López, Ângela Mendez, Karine Campos, Sandra Salenave, Anelise Riva, Felipe Ewald.

Agradeço a colegas do mundo das letras que foram me sugerindo, guiando, opinando nesse árduo estudo, a princípio com tão pouco material, mas que foi crescendo de forma assustadora: Laís Chaffe, Ana Mello, Paulo Tedesco, Luís Augusto Fischer, Tânia Rösing, Sônia Zanchetta.

Por fim, e especialmente, agradeço à minha orientadora, Lúcia Sá Rebello, e a meus professores nesse pós-graduação, representados todos em nome da querida Marta Navarro, que ministrou uma das melhores disciplinas que tive no Doutorado. Faleceu no mesmo ano e de mal parecido com o de Steve Jobs, a quem também agradeço por ter lançado o iPad a tempo de eu mudar toda minha tese...

RESUMO

As novas tecnologias de comunicação têm transformado sobremaneira o mundo em que vivemos, incluindo aí a cultura. Neste contexto, muito se discute sobre o futuro da literatura e dos livros, mas este estudo evita especular sobre a permanência ou não do objeto livro e prefere investigar as possibilidades da criação literária diante de novos suportes de leitura, em especial o iPad. Assim como outrora a invenção da imprensa forjou o romance e a popularização das revistas e jornais consolidou o conto moderno, investiga-se de que forma ferramentas próprias das novas tecnologias são utilizadas para a criação de textos literários diferentes do texto impresso, a chamada literatura digital. Para fazer essa comparação, foram usados os dois célebres romances de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por lá*, e duas versões da Atomic Antelope, de Chris Stephens, para iPad: *Alice for iPad* e *Alice in New York*. Ao final do estudo, que discute também a questão do fim do livro e da literatura, traçando um longo histórico da leitura e contextualizando o livro no que se chama de Era Digital, espera-se mostrar como as possibilidades de criação para plataformas digitais podem ir além do que hoje entendemos por livros, motivo pelo qual a permanência da literatura, independente do seu suporte, está assegurada.

Palavras-chave: literatura digital – livro digital – Alice no País das Maravilhas – literatura e tecnologia – literatura para iPad

ABSTRACT

New communication technologies have immensely changed the world in which we live, as well as its culture. Within such context, much has been discussed about the future of literature and books. This study avoided speculating about the persistence of books as physical objects, and, rather, investigated the possibilities of literary creation in face of the new reading media, particularly the iPad. As the invention of the press forged the novel, and the popular spread of magazines and newspapers consolidated modern short stories in the past, we currently investigate how new technological tools may be used to create literary texts, called digital literature, that are different from the print-based text. For this comparison, we used two renowned novels by Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*, and two versions of the Atomic Antelope, by Chris Stephens, for iPad: *Alice for iPad* and *Alice in New York*. This study also discussed the possible demise of books and literature by outlining the long history of reading that has set the context for books in the Digital Era; Therefore, it demonstrated that the possibilities of literary creation for digital platforms may go beyond what we understand to be books today, which is why the persistence of literature, regardless of what medium it uses, is ensured.

Keywords: e-literature – e-book – *Alice's Adventures in Wonderland* – literature and technologies – literature for iPad

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pedra com Código de Hamurábi e detalhe do Código	28
Figura 2 - Exemplo de rolo utilizado na Antiguidade.....	29
Figura 3 - Códice Sinaítico, um dos mais antigos dos manuscritos bíblicos existentes, datado do século IV	31
Figura 4 - Reprodução de uma página de códice do começo dos anos mil	33
Figura 5 - Exemplar da Bíblia de Gutenberg.....	36
Figura 6 - Capa do Index Librorum Prohibitorum de 1559.....	38
Figura 7 - Imagem do ENIAC.....	50
Figura 8 - Tela do Google Books com seus dois espaços para busca por palavra-chave	59
Figura 9 - O iPod, da Apple	63
Figura 10 - Steve Jobs apresentando o iPad, em 2010.....	66
Figura 11 - Dynabook, o precursor dos <i>tablets</i>	66
Figura 12 - Graphics Tablet, da Apple, de 1979.....	67
Figura 13 - Kindle, e-reader da Amazon.....	73
Figura 14 - Nook Color.....	76
Figura 15 - Positivo Alfa	78
Figura 16 - <i>iBooks</i> , aplicativo para leitura de livros digitais da <i>Apple</i>	79
Figura 17 - Tela inicial do Google Books for Android.....	80
Figura 18 - Página do livro <i>Toy Story</i>	82
Figura 19 - Ilustração para usuário colorir	82
Figura 20 - Usuária demonstra edição de <i>Reinações de Narizinho</i> para iPad	85
Figura 21 - "Beba Coca Cola", poema concreto de Décio Pignatari.....	88
Figura 22 - <i>My Body</i> , de Shelley Jackson	91
Figura 23 - <i>Storyland</i> , de Nanette Wylde.....	92
Figura 24 - <i>Cruising</i> , de Ingrid Ankerson	93
Figura 25 - <i>Deviant: The Possession of Christian Shaw</i> , de Donna Leishman.....	94
Figura 26 - <i>Stud Poetry</i> , de Marko Niemi.....	95
Figura 27 - <i>Invenção 5</i> , de Décio Pignatari.....	95
Figura 28 - <i>Em torno a Serelepe esplêndida</i> , de Haroldo de Campos	96
Figura 29 - <i>Memória</i> , de Alckmar Luiz dos Santos	97
Figura 30 - <i>Móbile 3</i> , de Sílvia Laurentiz	98
Figura 31 - Capa da seção de ciberpoemas do site ciberpoesia.com.br	100
Figura 32 - <i>Chá</i> , de Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli	101

Figura 33 - <i>Dois Palitos</i> , do escritor Samir Mesquita.....	102
Figura 34 - <i>Desfocado</i> , de Mauro Paz	103
Figura 35 - Alice segura garrafinha com escrito "Drink Me"	121
Figura 36 - Poema em forma de rabo de camundongo	124
Figura 37 - Alice na Casa do Coelho.....	125
Figura 38 - Ilustração evidencia tamanho de Alice em relação aos animais	125
Figura 39 - Ilustração do gato de Cheshire.....	128
Figura 40 - Alice no Chá Maluco.....	129
Figura 41 - Ilustração do Grifo.....	131
Figura 42 - As cartas voam sobre Alice	133
Figura 43 - Ilustrações eram feitas em um bloco de madeira	135
Figura 44 - Ilustração feita pelo próprio Carroll.....	138
Figura 45 - Poema em forma de rabo de camundongo manuscrito por Carroll	138
Figura 46 - Alice no traço do próprio Carroll.....	139
Figura 47 - Última página do livro baseado nos manuscrito de Carroll.....	140
Figura 48 - Página anterior à história de Através do espelho	143
Figura 49 - Alice atravessando o espelho.....	146
Figura 50 - Alice e Rainha Vermelha como se estivessem voando	148
Figura 51 - Alice com Tweedledum e Tweedledee	150
Figura 52 - Alice sacudindo a Rainha até virar um gato	156
Figura 53 - Página de <i>The Nursery Alice</i> , com ilustração colorida de Tenniel.....	158
Figura 54 - Ilustração colorida de Tenniel	161
Figura 55 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903).....	168
Figura 56 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903).....	169
Figura 57 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903).....	170
Figura 58 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903).....	171
Figura 59 - Alice dirigido por Norman Z. McLeod (1933)	172
Figura 60 - Figura 52 - Alice de 1933 utiliza também animações	173
Figura 61 - Alice dos estúdios de Walt Disney (1951)	174
Figura 62 - Cena de Alice in Wonderlan, de Tim Burton (2010)	175
Figura 63 - Cena do jogo American Mcgee's Alice	178
Figura 64 - Alice luta com as cartas em cena do jogo Madness Returns	179
Figura 65 - Jogo <i>Alice in Wonderland</i> produzido pelos estúdios Disney	179
Figura 66 - Usuário encontra Alice no parque em jogo do Xbox.....	180
Figura 67 - Cena do jogo Disneyland Adventures.....	181
Figura 68 - <i>Alice no Rocket eBook</i>	182
Figura 69 - Aparência de Alice no Kindle	183

Figura 70 - Capa de <i>Alice for iPad</i>	188
Figura 71 - Página padrão de <i>Alice for iPad</i>	189
Figura 72 - Página com poema com fonte diferenciada.....	193
Figura 73 - Elemento cai na tela.....	195
Figura 74 - Alice observa pela portinha.....	196
Figura 75 - Alice esticando na tela.....	197
Figura 76 - Usuário pode atirar os doces no Dodô.....	198
Figura 77 - Alice na cena com a lagarta fumando narguilé.....	200
Figura 78 - Pétalas na tela do iPad.....	202
Figura 79 - Tortas podem ser arremessadas no Rei.....	203
Figura 80 - Cartas voam sobre Alice.....	204
Figura 81 - Alice atravessa o espelho.....	212
Figura 82 - Rainha Vermelha, em <i>Alice in New York</i> , é a estátua da liberdade.....	214
Figura 83 - Harmonia entre som, animação e movimento.....	215
Figura 84 - Irmãos Tweedle são transformados em taxistas.....	217
Figura 85 - Tweedledee e Tweedledum duelam na Ponte do Brooklyn.....	218
Figura 86 - Usuário precisa mover a lâmpada para visualizar a cena.....	218
Figura 87 - Alice na loja com a ovelha.....	219
Figura 88 - Cena inspirada em “Lunch atop a Skyscraper”.....	220
Figura 89 - Usuário colore a tela com fogos de artifício.....	224
Figura 90 - Cidade é comparada a um tabuleiro de xadrez.....	229

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	3
INTRODUÇÃO.....	11
1 A QUESTÃO DO FIM DO LIVRO E DA LITERATURA.....	17
1.1 LEITURA E LITERATURA DAS TÁBUAS DA LEI À TELA DO COMPUTADOR.....	25
1.2 A ERA DIGITAL E O SURGIMENTO DO <i>E-BOOK</i> (OU LIVRO DIGITAL)	44
1.3 O <i>TABLET</i> E O <i>IPAD</i>	65
1.4 <i>E-BOOKS</i> , <i>E-READERS</i> E OS NOVOS SUPORTES DE LEITURA	71
1.5 A LITERATURA DIGITAL	86
2 ALICE DO LIVRO IMPRESSO AO E-BOOK.....	105
2.1 ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS	114
2.2 ATRAVÉS DO ESPELHO E O QUE ALICE ENCONTROU POR LÁ.....	141
2.3 TRADUÇÕES E ADAPTAÇÕES: LIVROS, FILMES E <i>GAMES</i>	157
2.4 ALICE PARA <i>IPAD</i> E O LIVRO DIGITAL.....	181
2.5 ALICE IN NEW YORK E A LITERATURA DIGITAL	208
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS: A LITERATURA PARA ALÉM DO LIVRO	234
REFERÊNCIAS	239

INTRODUÇÃO

Lidar com o contemporâneo é sempre um enorme risco, tanto pela falta de distanciamento temporal em relação ao objeto estudado quanto pela sua incompletude: “afirma-se com frequência que só se pode obter e aproveitar o conhecimento sobre coisas de alguma maneira acabadas e encerradas” (CONNOR, 1996, p. 11). Em tempos de poucas certezas como o nosso, lidar com o contemporâneo torna-se ainda mais perigoso, pois somos obrigados a trabalhar numa espécie de “fronteira do presente” (BHABHA, 1998, p. 30) ou num “tempo depois do tempo” (COMPAGNON, 2003, p. 103). Mais ainda quando se trata de uma tecnologia de ponta, no caso o iPad, pois as mudanças são ainda mais repentinas e substanciais.

Estas dificuldades, entretanto, não podem nos impedir de olhar para as profundas transformações tecnológicas deste começo de século e de questionar de que forma elas têm influenciado a literatura. Como bem lembra Calvino,

a literatura só pode viver se se propõe a objetivos desmesurados, até mesmo para além de suas possibilidades de realização. Só se poetas e escritores se lançarem a empresas que ninguém mais ousaria imaginar é que a literatura continuará a ter uma função. 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. (1990, p. 127).

É este espírito expresso por Calvino que guia esta tese, encorajando-nos a abordar um tema tão atual e tão polêmico, cujos contornos recém começam a ser delineados. A literatura na era digital, a literatura digital (ou eletrônica), o livro digital (ou *e-book*) são mais do que temas comerciais ou editoriais, eles já se tornam relevantes do ponto de vista dos estudos literários seja pela imensidão de suas possibilidades, seja pelo *corpus* que começa a se solidificar.

Quando iniciamos esta pesquisa, em meados de 2008, o Kindle começava sua trajetória, mas ainda não tinha tanta repercussão na mídia, poucos acadêmicos estudavam o tema e nossos possíveis objetos de estudo concentravam-se todos na *web*, ainda assim de forma dispersa. Ao longo desses quatro anos, o tema cresceu enormemente de importância pela popularização do Kindle, pela profusão de editoras de livros digitais e, finalmente, pelo

lançamento do iPad, que foi visto por muitos como um objeto entre o livro (seu formato, tamanho, forma de segurar) e o computador.

Naturalmente que com o crescimento dos novos suportes de leitura muito se tem debatido sobre o futuro do livro, da leitura e da literatura, com profecias utópicas e distópicas. A utopia e a distopia, aliás, acompanham os estudos sobre a era digital e a cibercultura desde o seu princípio:

a época é, para a consciência humana, uma época de esperança e horror, ambígua e confusa. Enquanto num momento a tecnologia é igualada ao progresso e à promessa de um mundo de abundância, livre de labuta, noutra ela evoca a visão de um mundo enlouquecido, fora de controle, a visão de Frankstein. (EWEN apud RÜDIGER, 2003, p. 10).

O nosso objetivo, nesta tese, não é atacar, promover ou exaltar as novas tecnologias e suas possibilidades, e sim fazer uma leitura aprofundada em diferentes mídias, suportes e formatos para comparar, investigar e problematizar esses novos formatos para o livro, o chamado livro digital, apontando avanços e limitações, potencialidades e ameaças.

Machado & Pageaux, ao falarem do contato, matéria básica da literatura comparada, afirmam haver contato não apenas entre dois textos, mas também “entre duas ou mais formas literárias, gêneros, unidades temáticas, (...) entre duas culturas” (2001, p. 28-9). Deve-se admitir também, neste momento histórico, o contato entre duas mídias, a transposição ou tradução de um texto literário para outro suporte, no caso não mais o livro em papel, mas o livro digital.

Para não nos dispersarmos demais nesse mar de possibilidade em que navegamos, escolhamos como objeto de estudo uma edição da Atomic Antelope de *Alice no País das Maravilhas* para iPad, *Alice for iPad*. Esta edição, lançada apenas alguns meses depois do lançamento do *tablet*, repercutiu mundialmente por prometer uma interação nunca antes vista para os livros, permitindo ao leitor, por exemplo, sacudir o relógio do coelho enquanto sacode seu *tablet*.

À medida que fomos aprofundando a pesquisa em *Alice*, percebemos que a obra já havia sido a escolhida para o lançamento de um *e-reader* que é considerado o primeiro *e-reader* de segunda geração, o precursor do Kindle, Rocket eBook. Também chamou nossa atenção a importância de *Alice* para a história do cinema, já que há versões da obra desde

1903 até o surgimento do cinema 3D comercial, passando por filmes em preto e branco, animações dos anos 30, a célebre versão da Disney e adaptações feitas em diversos países.

Ao relermos o texto de *Alice*, encontramos na própria obra elementos e valores próprios da cibercultura, da era digital, que talvez expliquem esse renovado interesse pelo universo ficcional de Carroll: os conflitos identitários da protagonista, o caráter lúdico do enredo e da narrativa, o mundo virtual criado pelo narrador.

Não espere o leitor, entretanto, uma exaustiva revisão bibliográfica da obra ou contribuições acadêmicas definitivas para o vasto debate sobre o romance de Carroll. *Alice*, aqui, é muito mais um ponto de partida para se pensar a transposição da literatura do papel para as mídias digitais, no caso especial, o *iPad*.

Vale ressaltar, ainda, que já no meio da produção desta tese foi lançado para iPad, pela mesma Atomic Antelope, o livro *Alice in New York*, uma releitura de *Através do Espelho e o que Alice Encontrou por lá*. O livro explora as ferramentas próprias do aparelho de forma ainda mais intensa, utilizando, por exemplo, áudio em algumas cenas. Não hesitamos em incluir a obra em nosso estudo, mas ainda assim vale dizer que esta tese é a fotografia de um momento, números e tecnologias evoluem a cada dia, livros para iPad, Kindle e Android são lançados a cada momento, cada vez com mais novidades, e o próprio formato EPUB, que apresentamos nesta tese como um formato de texto e imagem estáticos, já sofreu alterações que permitem a utilização de animações e *hiperlinks*, por exemplo¹.

Outro cuidado que tivemos neste estudo foi o de descrever o que já existe, não tentando prever o futuro. Na primeira parte, o capítulo 1, **A questão do fim do livro e da literatura**, fizemos uma breve retrospectiva do caloroso debate acerca do fim do livro e da literatura, iniciando por um histórico da leitura, no subcapítulo 1.1; passando pela contextualização do que é essa chamada era digital e do surgimento do *e-book*, no 1.2; demonstrando como o iPad é resultado de anos de pesquisas em relação ao chamado *tablet*, no 1.3; delimitando a diferença entre leitores de livro digital (*e-readers*) e livros digitais (*e-books*), no 1.4; e demonstrando alguns exemplos de literatura digital publicados na *web*, no subcapítulo 1.5.

A propósito, precisamos aproveitar esta introdução para algumas considerações. Começamos justificando o uso de dois nomes distintos ao longo deste estudo para representar

a mesma coisa: *e-book* e livro digital. Ocorre que *e-book* é o termo que se consagrou no idioma inglês e é uma abreviatura de *eletronic book*, como temos o *e-mail* (*eletronic mail*). Tal abreviatura originou os nomes de *e-literature*, para designar a literatura produzida a partir das tecnologias digitais, e *e-pub*, que, como veremos a seguir, é o nome do arquivo dado aos livros digitais. No Brasil, porém, o termo *e-book* convive com o termo livro digital, tanto que as Livrarias Cultura e Saraiva usam designações diferentes para a respectiva seção no site: a Cultura optou por “e-book”², enquanto a Saraiva, por “livro digital”³.

Para nós, o termo “livro digital” parece muito mais apropriado que o termo “livro eletrônico”, pois eletrônico não é sinônimo de digital. A televisão, o rádio, o micro-ondas, o ventilador, o relógio de pulso, o aspirador de pó e o marca-passos são eletrônicos, mas nenhum deles produz ou distribui *bits*, essência dessa vida digital. Entretanto, nos referimos tanto a livros digitais quanto a *e-books* (inclusive no título da tese) com o objetivo de estar integrado às palavras-chave desse campo, dialogando não apenas com os acadêmicos de nosso idioma.

Outra consideração é em relação ao uso de numerosas notas de rodapé e imagens. Como uma tese necessariamente precisa ser apresentada em formato de texto, não sendo permitida, pelo menos ainda, sua apresentação em alguma mídia digital, como CD-ROM, em que poderíamos fazer *hiperlinks* e reproduzir vídeos, precisamos lançar mão da reprodução de diversas imagens e descrever as cenas de movimento de *Alice for iPad* e *Alice in New York*. Também utilizamos as notas de rodapé como o faríamos com os *hiperlinks*, inclusive para referenciar reportagens ou páginas da internet citadas uma única vez, motivo pelo qual não as citamos como o fizemos com os livros, artigos ou *sites* que constam nas **Referências**, ao final.

No que tange à literatura, e mais especificamente à literatura comparada, procuramos trazer a esta reflexão conceitos caros às respectivas áreas, como narratividade, literariedade, recepção, tradução, adaptação, ainda que não haja um capítulo específico para eles. Naturalmente encontramos diversas dificuldades. Capparelli chega a questionar se é possível utilizar conceitos da crítica literária tradicional para explicar a ficção hipertextual, ao que responde:

muita gente se faz essa pergunta. O hipertexto, possibilitado pelas novas tecnologias,

¹ Um exemplo é o livro *Yellow Submarine*, da Subafilms Ltd., que está disponível para o iBooks em EPUB, mas tem som e movimento dentro do livro.

² Disponível em: <<http://www.livrariacultura.com.br/>>. Acesso em: 02 mar. 2012.

³ Disponível em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/>>. Acesso em: 02 mar. 2012.

tem levantado muitas questões e trazido poucas respostas a respeito de formas narrativas dele decorrentes. Como em todo período de mudança, as pessoas titubeiam quando vão explicar o novo. Inexiste um vocabulário específico. Os conceitos são frouxos; os princípios explicativos tradicionais, inexatos, ao serem chamados para explicar a nova realidade. Daí o uso de imagens, metáforas, eufemismos. (2010, p. 222).

Na segunda parte, o capítulo 2, **Alice do livro impresso ao e-book**, é onde fizemos essas aproximações de conceitos da literatura comparada, da teoria literária e da cibercultura com nosso objeto de estudo. No subcapítulo 2.1, resumimos o enredo de *Alice no País das Maravilhas* sob a ótica de um estudo voltado à cibercultura e à contemporaneidade. Também voltamos nosso olhar para as ilustrações de Tenniel e para características das primeiras edições da obra. Metodologia semelhante foi a utilizada no capítulo 2.2, quando resumimos o enredo de *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá*. O capítulo 2.3 foi uma transição entre as edições de livro impresso de Tenniel e as edições para iPad de Stephens; nele abordamos as diversas traduções e adaptações de Alice, em especial adaptações para livros, filmes e *games*. No capítulo 2.4 chegamos, finalmente, ao nosso objeto central, *Alice for iPad*, analisando e descrevendo a obra do ponto de vista do texto, do *design* e das animações. O capítulo 2.5 é semelhante ao anterior, sendo uma análise de *Alice in New York*, a continuação de *Alice for iPad*, publicada um ano depois.

Nosso desejo é que professores, estudantes, escritores ou leitores que avançarem nas páginas a seguir compreendam o esforço de se tentar apreender um pouco de um tema com possibilidades tão vastas, mas ainda restrita delimitação. Talvez o que mais nos tenha motivado a seguir adiante seja a

necessidade de formar mediadores que saibam aproveitar esses novos fenômenos e ajudar, assim, a uma nova convergência: a convergência entre a cultura escolar e a cultura acadêmica clássica, ao que Chartier chama de “cultura letrada” (sem seus aspectos mais positivos, não os simplesmente doutrinários ou normativos), com esse mundo “selvático” da internet, de maneira que se possam converter telas em cenários de “novas práticas letradas”, com um novo espírito de participação, liberação do conhecimento, etc., próprio dessa nova era digital a que alguns chamam de “inteligência coletiva”. (GARCÍA, 2010, p. 32).

Nós, em grande maioria, somos imigrantes digitais, seres que aprenderam, de uma forma ou outra, a lidar com os equipamentos digitais. Mas quem nasceu a partir dos anos noventa, todos aqueles que estão nascendo e nascerão ao longo do século XXI já são nativos

digitais que estarão tão familiarizados com o cheiro e a textura do iPad quanto nós hoje estamos apegados ao cheiro e à textura do papel. Negar à literatura essa transposição para novas mídias é dificultar sua chegada ao terceiro milênio, subtrair sua força e subestimar sua função na sociedade.

1 A QUESTÃO DO FIM DO LIVRO E DA LITERATURA

O livro é como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura. Uma vez inventados, não podem ser aprimorados.

(Umberto Eco)

O livro assistiu à conquista dos mares e do espaço, ao massacre de tribos inteiras, à construção de aldeias que viraram cidades e depois metrópoles, a Grandes Guerras Mundiais, a Cismas e Revoluções no Oriente e no Ocidente; contribuiu com o surgimento de nações fortes e líderes sanguinários, de ideias que originaram a eletricidade, o avião, o telefone, a bomba atômica, o rádio, a vacina, o cinema, a genética, a internet; consolidou línguas, perpetuou religiões, criou mundos imaginários. O secular e sagrado livro atravessou um milênio inteiro – o das luzes, o das invenções – praticamente incólume, soberano numa era de rápidas transformações tecnológicas, fazendo-nos acreditar que ele, o livro, era realmente como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura. Mas não.

Nem o livro – e talvez nem a colher, a roda ou a tesoura – está livre de transformação nessa passagem do mundo analógico para o mundo digital, do mundo de átomos para o mundo de *bits*⁴, o que tem provocado verdadeiro alvoroço em uma geração nascida e criada em meio a (muitos) livros. Sim, muitos, porque se em 1427 havia apenas 122 livros na Universidade de Cambridge, hoje são mais de 150 milhões de volumes mantidos em 150 quilômetros de prateleiras só nesta Universidade.⁵

Tal profusão é sinal de que o livro não conquistou apenas as estantes, mas também o coração e o imaginário de seus leitores: “É preciso reconhecer o mundo como um grande livro” (ECO, 2003, p. 31), nos dirá Guilherme de Baskerville, o frade franciscano protagonista de *O Nome da Rosa*; “Liesel quase puxou um título do lugar, mas não se atreveu a perturbá-los, eram perfeitos demais” (ZUSAK, 2007, p. 123), contará a protagonista Morte em *A menina que roubava livros*; “Não era mais uma menina com um livro: era uma mulher com o seu amante” (LISPECTOR, 2001, p. 314), revelará Clarice Lispector no antológico conto “Felicidade Clandestina”.

⁴ No capítulo 1.2 abordaremos no que consiste a chamada era digital e a transformação de átomos em *bits*

⁵ VERSIGNASSI, Alexandre. O fim do livro de papel. **Super Interessante**, São Paulo, n. 276, mar. 2010. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/fim-livro-papel-543161.shtml>>. Acesso em: 04 fev. 2011.

Assim, quando começa a se falar em novos suportes para a leitura que não o bom e velho códice impresso, em livro digital, em *e-book*, etc., é natural que haja uma forte reação por parte de uma sociedade acostumada a conviver com livros há milênios, reação que se faz sentir nas estantes das livrarias, nos debates acadêmicos e nas discussões via internet.

Nas livrarias, diversas publicações abordam frontalmente a questão do futuro do livro: *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, de Roger Chartier, publicado em 1998; *Fim do Livro, Fim dos leitores?*, de Regina Zilberman, publicado em 2001; *So Many Books: Reading and Publishing in an Age of Abundance*⁶, de Gabriel Zaid, publicado em 2003; *Books in the Digital Age: The Transformation of Academic and Higher Education Publishing in Britain and the United States*, de John B. Thompson, publicado em 2005; *Papel Máquina*, de Jacques Derrida, publicado em 2005; *Futuro do livro*, com 60 visões e opiniões diferentes sobre o futuro do formato livro, publicado em 2007; *A Questão dos Livros*, de Robert Darnton, publicado em 2010; *Não contem com o fim do livro*, diálogo entre Umberto Eco e Jean-Claude Carrière, publicado também em 2010.

Na Academia, já em 2005 o próprio Instituto de Letras da UFRGS sediou o Colóquio Internacional Literatura Comparada e Novas Tecnologias, organizado pela saudosa Prof^a Tania Carvalhal, para quem “ao falarmos de novas tecnologias estamos tratando das constantes modificações introduzidas em nossa vida cotidiana pelos avanços alcançados nos campos das comunicações, da informática, da mídia em geral” (2005, p. 4), e é evidente que essas modificações “introduzem novas necessidades nas pesquisas desenvolvidas nos campos das ciências sociais, das humanidades e dos estudos literários” (2005, p.5). Hoje encontramos importantes grupos de estudos congregando as áreas de literatura e tecnologia, como o Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL), da UFSC, o Núcleo de Pesquisa em Literatura Digitalizada, da UFPI, o Centro de Estudos sobre Texto Informático e Ciberliteratura (CETIC), da Universidade Fernando Pessoa, o grupo espanhol Literaturas españolas y europeas: del texto al hipertexto, da Universidad Complutense de Madri, o grupo francês Bases, Corpus et Langage, da Université Nice, e a Electronic Literature Organization, entidade ligada a University of Maryland (EUA).

Na internet, encontramos opiniões apaixonadas e contundentes sobre o tema. Rafael Rodrigues, na revista *online Digestivo Cultural*, escreveu uma verdadeira ode ao livro,

⁶ Quando os livros não foram editados no Brasil, optamos por utilizar o título original.

afirmando que sua quase-obsessão por livros não o permite sequer considerar a possibilidade do fim do livro impresso: “sou do tipo que pega o livro e o aperta como se fosse uma nova paixão — ou uma paixão já antiga. [...] Para mim, o livro é, além de conhecimento, um objeto, um bem material sagrado” (2007). Cássio Pantaleoni, escritor e editor, em série de artigos publicados no portal Artistas Gaúchos também defende a permanência do livro impresso em oposição ao livro digital: “o livro impresso e editado é um rastro de vida, vestígio de época, fato histórico. Nenhum livro digital pode aspirar ter uma arqueologia semelhante, pois ele apenas nos dá o texto e nada mais” (2009).

O que está por trás desse apego ao livro é muito mais do que uma identificação ancestral com um objeto que atravessou milênios mais ou menos com o mesmo formato, e sim uma errônea percepção de que livro e literatura são uma entidade única, sendo um incapaz de sobreviver sem o outro.

Livro e literatura constituem, por força da índole da escrita e da materialidade do papel, as duas faces de uma única moeda. A expansão do primeiro garantiu a ascensão da segunda, que, até a invenção da imprensa, circulava entre grupos seletos e aristocráticos; ou então se sustentava graças à circulação oral, efêmera por natureza. Não é por acaso que os escritores temem que, com o fim da era do livro, desapareça a arte que são capazes de criar. (ZILBERMAN, 2001, p. 119)

John Coetzee⁷, em certo diálogo de *Verão*, sintetiza bem o que representa esse temor para os escritores. O protagonista da obra conversa com a psicanalista Júlia, justificando por que escreve livros (embora fosse mais preciso dizer “literatura”) e dizendo que o livro (a literatura) é uma recusa diante da época, uma aposta na imortalidade. Júlia retruca afirmando que ninguém é imortal, o globo todo será queimado e virará cinzas, nada vai sobreviver. Coetzee esclarece, então, que não quis dizer imortal no sentido de existir fora do tempo, e sim sobreviver além da própria morte física. Sigamos, daqui em diante, o diálogo nas belas palavras do romancista:

“Quer que as pessoas leiam seus livros depois que você morrer?”
 “Me dá alguma consolação contar com essa perspectiva.”
 “Mesmo você não estando mais aqui para saber?”
 “Mesmo eu não estando mais aqui para saber.”
 “Mas por que as pessoas do futuro deveriam se dar ao trabalho de ler o livro que

⁷ John Maxwell Coetzee é um escritor sul-africano que recebeu o Nobel de Literatura de 2003. Nos livros *Infância*, *Juventude* e *Verão*, faz uma espécie de autobiografia ficcional, convertendo-se em personagem dos próprios romances.

“você escreve se ele não disser nada a elas, se não ajudar as pessoas a encontrar um sentido para a vida delas?”

“Talvez elas ainda gostem de ler livros que são bem escritos.”

“Isso é bobagem. É a mesma coisa que dizer que se eu fizer uma radiovitrola muito boa ela ainda vai estar sendo usada pelas pessoas no século XXV. Mas não vai. Porque uma radiovitrola, por mais benfeita que seja, vai estar obsoleta. Não vai significar nada para as pessoas do século XXV.”

“Talvez no século XXV ainda exista uma minoria com curiosidade para saber como soava uma radiovitrola do século XX,”

“Colecionadores. Gente que tem *hobby*. É assim que você pretende passar a sua vida: sentado na sua mesa manufaturando um objeto que pode ou não ser preservado como curiosidade?”

Ele deu de ombros: “Tem alguma ideia melhor?” (COETZEE, 2010, p. 68).

É a materialidade do livro que confere aos escritores uma sensação de permanência além do corpo físico, permanência simbólica materializada num objeto concreto que repousará com cuidado na estante da sala de um ente querido ou na prateleira de uma biblioteca, ao alcance de gerações vindouras. Conforme bem salienta Zilberman, “não houvesse o suporte através do qual ela se manifesta, [a literatura] perder-se-ia no tempo, pois seus outros elementos – as imagens (...); as narrações (...) – mostram-se por demais transitórios e efêmeros” (2001, p. 113).

Jorge Luis Borges, aliás, tem uma bela frase sobre essa imortalidade não do homem, mas do livro:

talvez me enganem a velhice e o temor, mas suspeito que a espécie humana – a única – está por extinguir-se e que a Biblioteca perdurará: iluminada, solitária, infinita, perfeitamente imóvel, armada de volumes preciosos, inútil, incorruptível, secreta. (1998, p. 522).

Essa materialidade do livro também é apontada como uma vantagem importante para a conservação do livro impresso em relação ao livro digital: “*bits* se degradam com o passar do tempo, documentos podem se perder no ciberespaço por conta da obsolescência da mídia em que estão registrados”, alerta o historiador Robert Darnton, “a menos que o problema enervante da preservação digital seja resolvido, todos os textos que ‘nasceram digitais’ pertencem a uma espécie em risco de extinção” (2010, p. 56). Segundo Darnton, a obsessão por desenvolver novas mídias inibiu os esforços para preservar as antigas, e como consequência teríamos perdido 80% de todos os filmes mudos e 50% de todos os filmes produzidos antes da Segunda Guerra Mundial.

Nada é mais eficaz para preservar textos do que tinta engastada em papel,

especialmente papel manufaturado antes do século XIX, exceto no caso de textos escritos em pergaminho ou gravados em pedra. O melhor sistema de preservação que já se inventou é o antiquado livro pré-moderno. (2010, p. 56).

Nayla Campos de Alencar, em comentário a uma coluna de Cássio Pantaleoni sobre o livro digital, também questiona a conservação do texto à medida que ele perde sua materialidade:

fico imaginando como irão pesquisar os arqueólogos do futuro... Se todos os livros forem digitais, e os formatos de suporte mudam a cada ano, de que vai adiantar um arqueólogo futuro encontrar um *pen drive* com toda a Biblioteca de Alexandria dentro se as máquinas futuras dele não conseguirem ler aquilo? Com o livro digital, jamais teremos os "Manuscritos do Mar Morto" digitais para sacudir a história dos livros.⁸

É sintomático, nesse sentido, que o porta-voz da defesa do livro impresso seja Umberto Eco, um dos mais brilhantes escritores da contemporaneidade e também um dos maiores bibliófilos vivos. Para ele, “uma biblioteca é um pouco uma companhia, um grupo de amigos vivos, de indivíduos; o dia em que você se sentir um pouco isolado, um pouco deprimido, você pode se dirigir a eles, eles estão ali” (CARRIERE & ECO, 2010, p. 261).

Carriere e Eco, na verdade, admitem que em alguns domínios o livro eletrônico proporcionará “um conforto extraordinário”, como no caso do “magistrado que levará mais confortavelmente para sua casa as 25 mil páginas de um processo em curso se elas estiverem na memória de *um e-book*”, mas continuam a se perguntar se “mesmo com a tecnologia mais bem adaptada às exigências da leitura, será viável ler Guerra e Paz num *e-book*”⁹ (2010, p. 17).

É importante notar que preocupações com o lugar da literatura na contemporaneidade existem mesmo antes da discussão sobre o futuro do objeto livro, debate esse que de certa forma apenas amplificou tal preocupação. Jameson (1996), Perrone-Moisés (1998), Figueira (1999), Fokkema & Ibsch (2005) e Compagnon (2009) são alguns dos estudiosos que problematizam o campo literário no mundo contemporâneo.

Douwe Fokkema e Elrud Ibsch, em *Conhecimento e Compromisso*, no oitavo e último

⁸ ALENCAR, Nayla Campos de. Comentário. In: PANTALEONI, Cássio. *Em seu destino digital a Feira do Livro será uma praça vazia?* 2010. Disponível em: <<http://www.artistasgauchos.com.br/portal/?cid=463>>. Acesso em: 05 fev. 2011.

⁹ No capítulo 2.3 abordaremos com mais vagar os diferentes tipos de *e-books*, distinguindo também o que é o aparelho, o aplicativo e o arquivo com o livro em si.

capítulo referem-se ao espaço do livro diante dos avanços eletrônicos, acreditando que

as novas mídias **prejudicam** [grifo nosso] o papel dos livros e outras formas impressas. Nos tempos modernos, com exceção de algumas raras experiências de vanguarda, a literatura tem sido transmitida principalmente em forma impressa. “Grandes livros” é uma metáfora para a literatura importante. Agora estamos testemunhando a invasão da acumulação eletrônica e da transmissão de informação no domínio dos textos impressos. (2006, p. 228).

Apesar de usar o termo *prejudicar*, adiante os autores admitem que a produção eletrônica de poesia e ficção não é impossível e “possa até levar a novos gêneros interativos”, ainda que apontem várias razões para que não se espere muito de experimentos eletrônicos na produção literária, como o fato de a literatura dirigir-se a um público relativamente pequeno, a forma privada de consumo e a dificuldade de conservação. Dessa forma, concluem que as novas mídias “podem relativizar o papel da mídia antiga, mas não a **destruição** [grifo nosso]” (2006, p. 229), termo que evidencia a preocupação dos pesquisadores sobre o destino do livro e sua concepção como sinônimo de literatura.

Leyla Perrone-Moisés compartilha de preocupação semelhante e também afirma que “não há sinais de que as novas tecnologias da comunicação estejam contribuindo para a troca de informações culturais consistentes e significativas”. Para a autora, “o que se vê é uma proliferação de dados superficiais, relativos a todas as áreas e todas as culturas, embalados em invólucros, vendáveis e perecíveis na memória dos usuários” (1998, p. 204). Nesse sentido, Perrone-Moisés chega a questionar se as bibliotecas não estariam em vias de desaparecimento, e com elas a literatura, pois os novos meios disponíveis obrigariam o livro a reformular-se, a encontrar seu lugar entre eles. Opinião semelhante a do norte-americano Frederic Jameson, crítico do que chama de capitalismo tardio.

Para Jameson, “a produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral: a urgência desvairada da economia em produzir novas séries de produtos que cada vez mais pareçam novidades” (1996, p. 30). No que tange à literatura, Jameson questiona se a cultura de massa não teria atingido um crescimento tal que não deixaria sobrar espaço para clássicos literários, já que haveria um “repúdio tendencial às formas universais gerais e a intensificação do estético em se identificar cada vez mais de perto com o aqui e o agora de uma expressão única e de uma situação única” (1996, p. 168).

Antoine Compagnon, importante estudioso da literatura francesa, faz coro a este tipo

de preocupação em *Literatura para quê?*, conferência no Collège de France transformada em livro. Para o autor, o espaço da literatura tornou-se mais escasso em nossa sociedade há uma geração: “na escola, onde os textos didáticos a corroem, ou já a devoraram; na imprensa, que atravessa também ela uma crise, funesta talvez, e onde as páginas literárias se estiolam; nos lazeres, onde a aceleração digital fragmenta o tempo disponível para os livros” (2009, p. 21).

Voltando à questão específica da literatura e das novas tecnologias de comunicação, a norte-americana Dorothy Figueira, em ensaio intitulado “O futuro da literatura no próximo milênio e a sobrevivência da literatura comparada”, analisa o *status* da literatura na sociedade norte-americana e conclui que

o *status* dominante da literatura em relação a outras mídias e práticas culturais desapareceu. Com uma parte cada vez menor na educação e na socialização, a literatura tem sido, inclusive, rejeitada como gênero do discurso socialmente distinto, perdendo a primazia para a imagem e o som. Não é mais uma representação essencial da linguagem, mas uma versão entre tantas outras.¹⁰ (1999, p. 190-1).

A questão que Figueira propõe, entretanto, não é *se* a literatura irá existir no próximo milênio (o nosso milênio), e sim *onde* ela existirá, convertendo-se numa das poucas vozes a defender a permanência do conceito de literatura para as manifestações textuais das novas mídias, pois os demais autores, de uma forma ou de outra, demonstram mais preocupação com o futuro do *objeto* livro, ou *mídia* livro, do que com a *literatura* em si.

É pelo caminho de Figueira que seguem Tânia Rösing e Miguel Rettenmaier na apresentação do livro *Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário*, de Katherine Hayles, onde chamam a atenção para a transformação da literatura, acreditando em sua permanência diante de novas possibilidades tecnológicas: “nessa intermediação de inteligências, surgem também novas possibilidades estéticas que afetam no âmago aquilo que ilusoriamente parecia ter nascido dos livros e para os livros: a literatura” (2009, p. 10). Adiante, os autores vão além ao afirmar que “a literatura eletrônica surge como um elemento de humanização das práticas computacionais” (2009, p. 11).

Em linha com a visão de Rösing e Rettenmaier, Marisa Lajolo e Regina Zilberman são ainda mais enfáticas ao afirmar que “a leitura não corre riscos quando se transporta a escrita

¹⁰ Tradução livre. No original: “Literature’s once dominant status among communications media and cultural practices has disappeared. It plays a smaller and smaller part in education and socialization. Literature may even

do papel para o meio digital”. Para as autoras, o livro, que já foi considerado a mais completa materialização da modernidade, alcança o começo do novo milênio sem a mesma qualificação, “contudo, não se trata de uma opção, livros e computadores não se excluem, nem o PC põe necessariamente em risco o universo do livro: se o PC se apresenta, por um lado, como possível antagonista do livro, mostra-se, por outro, seu parceiro” (2009, p. 30).

Mesmo em texto anterior, Zilberman observava essa distinção que se precisa fazer entre a literatura e seu suporte, ainda que por tantos séculos livro e literatura tenham sido “duas faces de uma única moeda”:

a se crer nessas observações, leitura e escrita antecedem e sucedem os meios utilizados para sua gravação num dado tipo de material, de modo que a troca desse por outro – disco rígido, disquete de plástico, CD de alumínio ou *site* na internet – representa tão-somente um outro passo (ou vários) na direção do progresso e do aperfeiçoamento tecnológico. Nada a temer, portanto, dando razão aos profetas do otimismo. (2001, p. 106).

Ainda que não tranquilize escritores e leitores, amantes de suas bibliotecas e “amigos” de seus livros, tal percepção de que a literatura permanecerá para além da existência do objeto livro tem ganhado força nos últimos anos à medida que novos meios reproduzem contos, poemas e romances com qualidade cada vez melhor, e mesmo novos gêneros interativos têm surgido a partir dos meios eletrônicos.

As questões do fim do livro e da literatura, dessa forma, devem ser entendidas como duas questões distintas, sendo o livro um suporte entre tantos possíveis para a literatura, o que assegura que não podemos falar no fim da literatura, quando muito em uma reinvenção, uma crise de valores, uma transformação estética. Já o livro, ainda que não possamos determinar seu fim, tem perdido seu protagonismo como guardião do conhecimento, função hoje compartilhada com o cinema, a internet, os jornais e revistas, etc.

Ainda assim, o mais provável é que por muito tempo o livro impresso conviva com os formatos digitais, tanto por questões culturais e de preservação, como procuramos demonstrar até aqui, quanto por questões econômicas:

a lógica do capitalismo, fundada na obsolescência programada, sugere que o livro não vai desaparecer, porque encontrará seu nicho no sistema. Talvez se torne ainda mais elitizado; ou, pelo contrário, ameaçado pelo desaparecimento, providencie no barateamento do custo a renovação de popularidade. (ZILBERMAN, 2001, p. 118).

be said to have been rejected as the socially distinguished genre of discourse, losing primacy to images and

Por outro lado, cada vez mais a escrita em geral – e a literatura em particular – encontra novos e variados suportes digitais com características distintas e capazes, inclusive, de modificar o texto em si, numa revolução que Chartier considera “com poucos precedentes tão violentos na longa história da cultura escrita” (1998, p. 93). É sobre essa história que iremos nos debruçar no próximo item, antes de chegarmos à era digital propriamente dita.

1.1 LEITURA E LITERATURA DAS TÁBUAS DA LEI À TELA DO COMPUTADOR

Poucas gerações testemunharam tantas mudanças tecnológicas como a geração nascida em meados do século XX, essa geração que agora, adulta, ocupa os bancos universitários, as redações de jornais e revistas, as diretorias das grandes empresas, essa geração que cresceu lendo livros impressos e agora resiste à ideia de novos suportes para a leitura.

Já em 1965, Gordon Moore, que mais tarde fundaria a Intel com Bob Noyce, previra que a capacidade de um *chip* de computador dobraria anualmente, um crescimento exponencial que ficou conhecido como Lei de Moore. Segundo tal Lei, nos últimos dez anos teríamos evoluído (no sentido técnico) o mesmo que nos cem anos anteriores, e nos próximos cinco anos teremos evoluído tanto quanto nos últimos dez (apud KURZWEIL, 2003). Apenas como ilustração, foram necessários 40 anos de inovações técnicas até se chegar ao primeiro computador pessoal, em 1981, mas não precisaram mais de 20 anos para que os computadores pessoais, agora interligados via internet, estivessem nos escritórios, empresas e lares de grande parcela da população, nem mais outros 10 anos para os próprios PCs darem lugar a aparelhos muito mais portáteis, como os *smartphones* e os *tablets*.

Um belo miniconto da escritora carioca Ângela Schnoor representa bem a enorme transformação testemunhada por essa geração:

Máquinas

Acabara de ganhar do neto um iPod. Olhando para o embrulho aberto, o velho chorava. Tinha sido um pioneiro da informática. Como em uma catedral, a máquina ocupava toda uma sala, onde era reverenciada como um deus. Ele era o

sounds. It is no longer an essential embodiment of language, but one version among several others.”

sacerdote desta nova tecnologia. Assim como os pterodáctilos não poderiam se imaginar pernilongos, jamais pensara que, em tão pouco tempo, as máquinas caberiam na palma de sua mão tremente. (2009, p. 25).

Darnton, ao sumarizar as mudanças técnicas que o livro sofreu, de certa forma demonstra a aplicação da Lei de Moore: “da escrita ao códice foram 4300 anos; do códice aos tipos móveis, 1150 anos; dos tipos móveis à internet, 524 anos; da internet aos buscadores, 17 anos; dos buscadores ao algoritmo de relevância do Google, 7 anos” (2010, p. 41).

Tal aceleração por vezes nos faz esquecer que inovações técnicas, ainda que num ritmo mais lento, ocorrem desde que o homem é homem e foram fundamentais para que um ser frágil como o nosso pudesse sobreviver num ambiente hostil e perigoso como a Terra. Leroi-Gourhan chega a afirmar que, pela liberação da mão e pela exteriorização do corpo humano, “a aparição do homem é a aparição da técnica; é a ferramenta, isto é, a *tekhnè*, que inventa o homem, e não o homem que inventa a técnica” (apud LEMOS, 2010, p. 29).

Transpondo essa afirmação para a história da leitura, poderíamos dizer que são as técnicas de reprodução da escrita que inventam o leitor, e não o leitor que inventa tais técnicas, o que significa que os suportes digitais de leitura não são feitos apenas para a geração acostumada com os textos impressos, e sim irá engendrar um novo leitor familiarizado com as novas tecnologias.¹¹

Tal transformação, ainda que violenta, não é exatamente inédita na longa história da leitura. Roger Chartier (1998) compara a ruptura provocada por essa revolução digital com dois momentos: primeiro com o início da era cristã, quando os leitores do códex tiveram que se desligar da tradição do livro em rolo, e depois com a impressão em tipos móveis, quando foi necessário adaptar-se a uma circulação muito mais efervescente do livro. Robert Darnton (2010) já identifica quatro mudanças fundamentais na tecnologia da informação desde que os humanos aprenderam a falar: a invenção da escrita, a substituição dos rolos de pergaminho pelo códice, a invenção da imprensa com tipos móveis e, finalmente, a comunicação eletrônica.

A invenção da escrita, vale lembrar, é tida pelos historiadores como marco de transição entre a Pré-História e a Idade Antiga, ou Antiguidade, o que revela a absoluta

importância da escrita para o desenvolvimento da nossa civilização. Não há consenso entre os historiadores sobre a data ou o local do surgimento da escrita, o mais provável é que sua invenção tenha se dado em vários lugares do mundo de forma independente a partir do momento em que as transações e a administração dos povos se tornam mais complexas, exigindo registros além das possibilidades da memória.

Um mito narrado por Platão mostra o quão difícil foi essa substituição da memória pela escrita: Thoth, um deus egípcio criador da escrita, dos números, do cálculo, da geometria, da astronomia e dos jogos de damas e dados, leva seus inventos a Tamuz, rei de Tebas, esperando que eles possam ser ensinados aos egípcios; a escrita, segundo seu inventor, tornaria os homens mais sábios, fortalecendo-lhes a memória. Comenta Thoth: “com a escrita inventei a grande auxiliar para a memória e a sabedoria”, a que responde Tamuz:

“Tu, como pai da escrita, esperas dela com o teu entusiasmo precisamente o contrário do que ela pode fazer. Tal coisa tornará os homens esquecidos, pois deixarão de cultivar a memória; confiando apenas nos escritos, só se lembrarão de um assunto exteriormente e por meio de sinais, e não em si mesmos. Logo, tu não inventaste um auxiliar para a memória, mas apenas para a recordação. Transmites aos teus alunos uma aparência de sabedoria, e não a verdade, pois eles recebem muitas informações sem instrução e se consideram homens de grande saber embora sejam ignorantes na maior parte dos assuntos. Em consequência serão desagradáveis companheiros, tornar-se-ão sábios imaginários ao invés de verdadeiros sábios.” (1966, p. 262).

A escrita, naturalmente, com o tempo mostrou-se fundamental não apenas como auxiliar para a memória, mas também para materializar um conteúdo que não pode dispersar-se, como o conhecido Código de Hamurábi, datado do século XVIII a.C. O Código de Hamurábi é um monumento monolítico talhado em rocha de diorito sobre o qual se dispõem 46 colunas de escrita cuneiforme acádica. Seu texto expõe as leis e punições caso não sejam respeitadas, legislando sobre matérias muito variadas. Embora houvesse outros códigos entre os sumérios, que viveram entre 4000 a.C. a 1900 a.C. na Mesopotâmia, o Código de Hamurábi foi o que chegou até os dias atuais de forma mais completa e simboliza bem, num tempo de *bits* efêmeros, a importância da palavra talhada na solidez de uma rocha milenar.

¹¹ A esse respeito, Borges, no conhecido texto “Kafka e seus precursores” afirma que cada escritor cria seus precursores, pois seu trabalho modificaria não apenas nossa concepção de futuro, como também de passado. (BORGES, 1999, p. 250).



Figura 1 - Pedra com Código de Hamurábi e detalhe do Código

Do mesmo período são os Dez Mandamentos entregues a Moisés no Monte Sinai, uma das mais contundentes passagens bíblicas: “Então disse o SENHOR a Moisés: Sobe a mim ao monte, e fica lá; e dar-te-ei as tábuas de pedra e a lei, e os mandamentos que tenho escrito, para os ensinar”.¹²

Atendendo à ordem divina, Moisés sobe ao monte Sinai, onde permanece por 40 dias e 40 noites. A espera é longa, não porque leitura e escrita sejam em si práticas demoradas, mas porque, nas tábuas que são entregues a Moisés, registram-se, de forma detalhada, as normas reguladoras da vida social e pessoal do povo de Deus. O episódio tem muita força, pois encena a plena manifestação da escrita como mecanismo regulador da vida social, tarefa que ela já cumpria desde o Código de Hamurábi, que vigorava na Babilônia provavelmente a partir do século XVIII a.C. E tarefa que continua cumprindo até hoje no Oriente e no Ocidente, ao Norte e ao Sul do planeta, por meio de livros religiosos e de todo o aparato legal dos estados estabelecidos, das constituições aos contratos de trabalho e documentos pessoais. Se, da sua parte, o Código de Hamurábi é um instrumento histórico e datado, o documento entregue a Moisés pela divindade eleva o gesto regulador ao plano mítico. (LAJOLO & ZILBERMAN, 2009, p. 161).

Apesar da importância desses códigos escritos em rochas sólidas, a escrita não teria se tornado marco zero da história da humanidade não houvesse um suporte capaz de facilitar seu manuseio e transporte, o que tornou a escrita um código com fins muito mais amplos do que, por exemplo, as pinturas ruprestes feitas nas cavernas pelos homens ditos pré-históricos.

O papiro, desenvolvido no Egito por volta de 2500 a.C., é hoje considerado o primeiro suporte para a escrita. Para confeccionar o papiro, era cortado o miolo esbranquiçado e poroso do talo em finas lâminas. Depois de secas, essas lâminas eram mergulhadas em água com vinagre para ali permanecerem por seis dias, com propósito de eliminar o açúcar. Novamente secas, as lâminas eram dispostas em fileiras horizontais e verticais, sobrepostas umas às outras. A seguir, as lâminas eram colocadas entre dois pedaços de tecido de algodão, sendo então mantidas prensadas por mais seis dias. Com o peso da prensa, as finas lâminas se misturavam homoganeamente para formar o papel amarelado, pronto para ser usado. O papiro pronto era, então, enrolado a uma vareta de madeira ou marfim para criar o rolo que seria usado na escrita.¹³

Embora a palavra grega *biblos* (βιβλίον) signifique hoje tanto rolo quanto livro, a leitura nesse rolo é muito diferente da leitura de um livro como hoje o conhecemos. O rolo é uma longa faixa de papiro – ou, mais tarde, de pergaminho – que o leitor deve segurar com as duas mãos para poder desenrolá-la, fazendo aparecer trechos distribuídos em colunas. Não é possível, por exemplo, que um autor escreva ao mesmo tempo que lê.



Figura 2 - Exemplo de rolo utilizado na Antiguidade

Os rolos, criados depois à invenção da escrita e, naturalmente, por causa dela, foram

¹² BÍBLIA. *Êxodo*, cap. 24, v. 12.

¹³ Wikipedia (versão em inglês). Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Papyrus>>. Acesso em: 02 fev. 2011.

fundamentais para o que hoje chamamos de literatura, pois os textos gregos da época de Sócrates, Platão e Aristóteles, Ésquilo, Sófocles e Eurípedes se tornaram a base da cultura Ocidental e puderam ser preservados em locais específicos para este fim, como a lendária Biblioteca de Alexandria.

A Biblioteca de Alexandria, uma das maiores bibliotecas do mundo antigo, foi fundada no início do século III a.C. por Alexandre, o Grande, que teve como tutor ninguém menos que Aristóteles, e existiu até a Idade Média, quando foi totalmente (ou quase) destruída por um incêndio casual. Calcula-se que havia mais de quinhentos mil rolos na Biblioteca de Alexandria, mas como uma obra podia ocupar, sozinha, dez, vinte, até trinta rolos, havia um número de obras muito menos significativo: “só o catálogo da biblioteca era constituído de cento e vinte rolos” (CHARTIER, 1998, p. 118).

Também há registros de lojas onde livros eram vendidos em forma de rolos. Contamos Carrière e Eco que um aficionado encomendava ao livreiro um exemplar de Virgílio, por exemplo, e o livreiro pedia-lhe para voltar à loja dentro de 15 dias, pois o livro seria copiado especialmente para ele: “talvez tivessem em estoque alguns exemplares das obras mais pedidas. Temos ideias muito imprecisas sobre a compra dos livros, e isto até mesmo depois da invenção da tipografia” (2010, p. 103).

À medida que a escrita foi ganhando em importância e valor, outro suporte, que embora mais caro era menos quebradiço e resistia melhor ao tempo, passou a ser muito utilizado nas confecções dos rolos: o pergaminho. O pergaminho é um material feito da pele de um animal (geralmente cabra, carneiro, cordeiro ou ovelha) e especialmente fabricado para se escrever sobre ele. A origem do seu nome é a cidade de Pérgamo, onde havia uma produção vasta e de grande qualidade deste material, mas há controvérsia se sua origem remonta mesmo a esta cidade. De qualquer forma, na Biblioteca de Pérgamo, contemporânea a de Alexandria, os rolos em papiro eram copiados em pergaminho, e este material foi fundamental para a preservação dos textos da Antiguidade.

Carrière e Eco contam que Régis Debray, filósofo francês, perguntou-se o que teria acontecido se os romanos e gregos tivessem sido vegetarianos: “não teríamos nenhum dos livros que a Antiguidade nos legou em pergaminho, isto é, numa pele de animal curtida e resistente” (2010, p. 104).

A segunda grande mudança tecnológica, a passagem do rolo para o códice, deu-se logo

após o início da era cristã, durante o Império Romano. Nessa época, juristas decidiram manusear o pergaminho de forma diferente, dobrando-o em quatro ou em oito. Esse caderno era chamado de *volumem*, uma denominação usada ainda hoje. Costurando esses cadernos uns aos outros, era construído o que se chamava de *códex* (códice).

Tal inovação, afora ser crucial para a difusão do cristianismo, foi fundamental para a história da leitura, pois “enquanto que os formatos de rolo encorajavam leituras sequenciais a expensas do movimento descontínuo para adiante e para trás em um dado texto, a estrutura paginada do *códex* promovia o desenvolvimento de novas práticas de leitura propriamente ‘livrescas’” (SCHNAPP, 1995, p. 16), uma ruptura muito maior do que seria a invenção da imprensa por Gutenberg, segundo Chartier.



Figura 3 - Códice Sinaítico, um dos mais antigos dos manuscritos bíblicos existentes, datado do século IV

É nesse período que se difunde a prática da leitura silenciosa, tendência que, segundo Zilberman (2001), se consolida exatamente por causa da mudança técnica do rolo para o *códice*. Eco simboliza essa passagem da leitura em voz alta para a leitura silenciosa no espanto de Agostinho: “a leitura, até santo Ambrósio, era feita em voz alta. Foi ele o primeiro a começar a ler sem pronunciar as palavras, o que mergulhara santo Agostinho em abismos de perplexidade” (2010, p. 73).¹⁴

¹⁴ Embora haja registro de leitura silenciosa entre os gregos, observa Jesper Svenbro que “a leitura silenciosa dos gregos permanece [...] determinada pela leitura em voz alta, da qual ela conserva como que um eco interior irreprimível.” (apud ZILBERMAN, 2010, p. 60).

A propósito da leitura silenciosa, os primeiros textos que impunham silêncio nas bibliotecas são apenas dos séculos XIII e XIV: “é apenas nesse momento que, entre os leitores, começam a ser numerosos aqueles que podem ler sem murmurar, sem ‘ruminar’, sem ler em voz alta para eles mesmos a fim de compreender o texto” (CHARTIER, 1998, p. 119).

Além dessa importante mudança na forma de ler, o códice seria também responsável por grandes mudanças na forma de escrever:

a página surgiu como unidade de percepção e os leitores se tornaram capazes de folhear um texto claramente articulado, que logo passou a incluir palavras diferenciadas (isto é, palavras separadas por espaços), parágrafos e capítulos, além de sumários, índices e outros auxílios à leitura. (DARNTON, 2010, p. 40).

Se voltarmos às imagens aqui reproduzidas do Código de Hamurábi, do rolo e do códice medievais, realmente não encontraremos espaço entre as palavras, tampouco a divisão em parágrafos, uma organização para o texto que hoje nos parece tão natural, mas que está ligada ao novo suporte da escrita e à superação de suas limitações. Não que um suporte mais antigo seja mais limitado que o outro, mais moderno, em geral o que ocorre é um ganho em alguns aspectos e uma perda em outros.

O códice medieval, nesse sentido, era uma página elaborada manualmente por um copista num processo muito mais demorado, artesanal, com ilustrações, cores, arabescos e, por vezes, até comentários às margens que faziam de cada exemplar algo único. Esta talvez seja a grande diferença do códice medieval para o livro impresso que viria a seguir.



Figura 4 - Reprodução de uma página de códice do começo dos anos mil

Umberto Eco, em *O Nome da Rosa*, resgata o já lendário ambiente de um *scriptorium* de copistas, representando monges de preferências e ideologias variadas criando seus códices com cuidado, dedicação e paixão:

aproximamo-nos daquela que fora o local de trabalho de Adelmo, onde estavam ainda as folhas de um saltério com ricas iluminuras. eram folia de vellum finíssimo – rei dos pergaminhos – e o último ainda estava preso à mesa. Apenas esfregado com pedra-pome e amaciado com gesso, fora lixado com a plaina e, dos minúsculos furos produzidos nas laterais com um estilete fino, tinham sido traçadas todas as linhas que deviam guiar a mão do artista. A primeira metade já estava coberta pela escritura e o monge tinha começado a esboçar as figuras nas margens. (...) As margens inteiras do livro estavam invadidas por minúsculas figuras que eram geradas, como por expansão natural, pelas volutas finais das letras esplendidamente traçadas: sereias marinhas, cervos em fuga, quimeras, torsos humanos sem braços que se espalhavam como lombrigas pelo próprio corpo dos versículos. (...) Eu seguia aquelas páginas dividido entre a admiração muda e o riso, porque as figuras conduziavam necessariamente à hilaridade, embora comentassem páginas santas. (2003, p. 80-82).

É importante ressaltar que esse cenário descrito por Eco já é do segundo milênio cristão (o romance se passa em 1327 d.C.), época em que outros importantes acontecimentos contribuiriam para o surgimento da prensa de Gutenberg e para a proliferação dos livros além

dos muros eclesiásticos. Um deles é o surgimento das universidades na Europa, uma instituição que de certa forma retomava o ideal das academias gregas, em que atividades artísticas, literárias, científicas e físicas eram organizadas num único espaço, promovendo a universalidade do saber e a integração das áreas.

Na concepção moderna, a Universidad de Bolonia (Itália), de 1089, é considerada a primeira do mundo ocidental: “A instituição que nós hoje chamamos Universidade começa a tomar forma em Bolonha, no final do século XI, quando os mestres da gramática, retórica e lógica começam a aplicar o direito”.¹⁵ Logo a seguir surgiram a Universidade de Oxford (Inglaterra), em 1096, a Universidad de Paris (França), em 1150, a Universidade de Valência (Espanha), em 1208, precursora da Universidad de Valladolid, a Universidad de Coimbra (Portugal), em 1290, entre outras.

Aos poucos, as Universidades também iam construindo suas bibliotecas, mas nessa época eram as bibliotecas dos colégios que se tornavam relevantes, muitas vezes a partir da doação da biblioteca do próprio fundador, que vinha a completar as doações posteriores dos benfeitores ou antigos membros da instituição: “a Sorbonne possuiria, desde 1338, uma biblioteca de 1772 volumes que a tornavam então, sem dúvida, a mais bela da França” (VERGER, 1999).

Esse aumento pela demanda de suportes para a escrita fez com que se buscasse alternativas ao pergaminho, popularizando o uso do papel. O papel teria sido inventado pelo chinês Cai Lun em 105 a.C., que sugeriu a utilização de casca de amora, bambu e grama chinesa como matérias-primas. No século VII, esse conhecimento foi levado à Arábia por um monge budista e de lá à Europa através dos mouros.

Na Itália, o papel era considerado um produto medíocre em comparação ao pergaminho, tanto que Frederico II, em 1221, teria proibido o uso em documentos públicos. O consumo, entretanto, só aumentava, e em 1268 foi criada a primeira fábrica de papel da Europa em Fabriano, uma pequena cidade entre Ancona e Perugia.¹⁶ O monopólio comercial da fabricação italiana durou até o século XIV, quando a França, que o produzia utilizando

¹⁵ Università di Bologna. Disponível em: <<http://www.unibo.it/Portale/Ateneo/La+nostra+storia/default.htm>>. Acesso em: 05 fev. 2011. Tradução livre. No original: “L’Istituzione che noi oggi chiamiamo Università inizia a configurarsi a Bologna alla fine del secolo XI quando maestri di grammatica, di retorica e di logica iniziano ad applicarsi al diritto”.

linha desde o século XII, a partir da popularização do uso de camisas e das consequentes sobras de tecido e camisas velhas pôde passar à fabricação de papel a preços econômicos, o que seria fundamental para a invenção da impressão por tipos móveis de Gutenberg, na década de 1450.

Johannes Gutenberg, apesar de ser considerado o inventor da imprensa, não foi propriamente o primeiro a desenvolver tal tecnologia. Hoje se sabe que os chineses haviam desenvolvido tipos móveis por volta de 1045 e que os coreanos utilizavam caracteres metálicos em vez de blocos de madeira por volta de 1230. Darnton (2010) lembra, entretanto, que, ao contrário das inovações surgidas no Extremo Oriente, foi a invenção de Gutenberg que se propagou de forma avassaladora.

A impressão por tipos móveis, ou imprensa, é um método industrial de reprodução de textos e imagens sobre papel ou materiais similares que consiste em aplicar uma tinta, geralmente oleosa, sobre peças metálicas chamadas de tipos, que a transferem para o papel por pressão. Ainda que fosse um método artesanal, pois era preciso compor com os tipos móveis palavra a palavra, página a página, mostrou-se muito veloz e prático para seu tempo, permitindo a produção de diversos exemplares com o mesmo molde.

O primeiro livro impresso por Gutenberg foi a Bíblia, conhecida hoje como a *Bíblia de Gutenberg*, ou a *Bíblia de 42 linhas*. A data mais provável para a publicação é entre 1452 e 1455 (não há nenhuma data no colofão, isto é, na nota informativa encontrada nas últimas páginas dos livros antigos). Uma cópia dessa Bíblia completa tem 1282 páginas e a maioria foi encadernada em pelo menos dois volumes. Acredita-se que tenham sido impressas 180 cópias, 45 em papiro e 135 em papel, e depois de impressas elas foram rubricadas e ilustradas à mão por especialistas, uma a uma, o que faz com que cada cópia seja única, um incunábulo¹⁷ de valor inestimável¹⁸.

¹⁶ Wikipedia (versão em italiano). Disponível em: <<http://it.wikipedia.org/wiki/Carta>>. Acesso em: 02 fev. 2011. Tradução livre. No original: “L’Istituzione che noi oggi chiamiamo Università inizia a configurarsi a Bologna alla fine del secolo XI quando maestri di grammatica, di retorica e di logica iniziano ad applicarsi al diritto.”

¹⁷ “São ditos “incunábulo” todos os livros impressos entre a invenção da tipografia e a noite de 31 de dezembro de 1500. “Incunábulo”, do latim *incunabula*, representa o “berço” da história do livro impresso, em outros termos, todos os livros impressos até o século XV.” (CARRIÈRE & ECO, 2010, p. 109)

¹⁸ Há uma cópia da Bíblia de Gutenberg na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Além disso, a Universidade do Texas, em Austin, digitalizou cada página de sua cópia e disponibilizou as 1300 imagens digitais no site <<http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/gutenberg/project/>>. Acesso em: 18 set. 2011.



Figura 5 - Exemplar da Bíblia de Gutenberg

Em geral, se atribui à invenção da imprensa o marco de mais importante revolução nos suportes para a leitura, sendo que alguns chamam de livro apenas os códices impressos a partir dessa tecnologia. Chartier, entretanto, afirma que “a transformação não é tão absoluta como se diz: um livro manuscrito (sobretudo nos seus últimos séculos, XIV e XV) e um livro pós-Gutenberg baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais – as do códex”. Evidentemente que, com a nova técnica, “o custo do livro diminui, através da distribuição das despesas pela totalidade da tiragem. (...). Analogamente, o tempo de reprodução do texto é reduzido graças ao trabalho da oficina tipográfica” (1998, p. 7).

É interessante percebermos, nesse sentido, que por muito tempo o códice manual tenha coexistido com o códice impresso, o que não nos permitiria falar, realmente, em uma ruptura:

com Gutenberg, a prensa, os tipógrafos, a oficina, todo um mundo antigo teria desaparecido bruscamente. Na realidade, o escrito copiado à mão sobreviveu por muito tempo à invenção de Gutenberg, até o século XVIII, e mesmo o XIX. Para os textos proibidos, cuja existência devia permanecer secreta, a cópia manuscrita continuava sendo a regra. O dissidente do século XX que opta pelo *samizdat*, no interior do mundo soviético, em vez da impressão no estrangeiro, perpetua essa forma de resistência. De modo geral, persistia uma forte suspeita diante do impresso, que supostamente romperia a familiaridade entre o autor e seus leitores e compreenderia a correção dos textos, colocando-os em mãos “mecânicas” e nas práticas do comércio (1998, p. 9).

Mais do que uma revolução na forma de ler, a imprensa representou uma popularização jamais vista do livro, “deixando o livro ao alcance de círculos cada vez mais amplos de leitores”, nas palavras de Darnton (2010, p. 40), ou “retirando os livros do monopólio da Igreja”, nos termos de Lemos (2010, p. 116). Foi apenas com a imprensa, por exemplo, que *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, escrita entre 1307 e 1321, tornou-se conhecida e forjou o idioma italiano.¹⁹

Fora dos domínios da arte, porém, a nova técnica logo se mostrou uma ameaça à dominação da Igreja Católica. Martinho Lutero, padre e professor de teologia alemão, em torno de 1500 d.C. começa a promover a tradução da Bíblia para outros idiomas que não o latim e chega a dar Bíblia aos fiéis, provocando uma verdadeira convulsão na Igreja e iniciando a Reforma Protestante.

Como parte da reação da Igreja, é criado em 1559, no Concílio de Trento, o *Index Librorum Prohibitorum*, um catálogo de livros proibidos pela Igreja (tal catálogo foi atualizado regularmente até a trigésima-segunda edição, em 1948), evidenciando a importância que o livro já havia adquirido naquela sociedade menos de cem anos após a impressão da primeira Bíblia de Gutenberg.²⁰

¹⁹ A primeira edição da *Divina Comédia* teria sido impressa em Foligno no dia 6 de abril de 1472, sendo o primeiro livro impresso em língua italiana.

²⁰ É curioso notar, a propósito do poder do livro nas massas, que o próprio Lutero, depois de ter dado a todos a Bíblia, “tem um movimento de recuo quando percebe que ela suscita interpretações – a dos anabatistas, por exemplo – política e socialmente perigosas” (CHARTIER, 1998, p. 109)



Figura 6 - Capa do Index Librorum Prohibitorum de 1559

Vale salientar que esse tipo de catálogo é a primeira ocorrência sistemática e ordenada alfabeticamente de nomes de autores e livros, numa época anterior à valorização do trabalho do autor e muito anterior aos direitos autorais, o que significa que “antes de ser detentor de sua obra, o autor já se encontra exposto ao perigo pela sua obra” (CHARTIER, 1998, p. 34).²¹

Uma imagem dessa época tornou-se emblemática na história dos livros e, infelizmente, é repetida até os dias de hoje: a fogueira de livros, onde não se queimam mais (apenas) pessoas, mas suas ideias, registros e representações. Miguel de Cervantes, no célebre *Dom Quixote*, de 1605, tematiza tanto a ânsia pela queima de livros que assola sua época como a *leituromania* que toma conta de parcela da população, “sendo a *designação* escolhida sintoma de que o fenômeno era tratado como doença e requeria tratamento, de que se encarregavam educadores e críticos da época” (LAJOLO & ZILBERMAN, 2009, p. 94).

²¹ “Para imprimir o seu livro, em geral os autores contavam com beneméritos, em geral reis ou príncipes, a quem agradeciam publicamente nas páginas de títulos de seus livros ou faziam dedicatória em um exemplar do livro luxuosamente encadernado e impresso sobre pergaminho, enquanto a edição era feita em papel”. (CHARTIER, 1998, p. 39)

Lembremos, nesse sentido, as palavras do capítulo inicial de *Dom Quixote*:

Em suma, tanto naquelas leituras se enfrascou, que passava as noites de claro em claro e os dias de escuro em escuro, e assim, do pouco dormir e do muito ler, se lhe secou o cérebro, de maneira que chegou a perder o juízo. Encheu-se-lhe a fantasia de tudo que achava nos livros, assim de encantamentos, como pendências, batalhas, desafios, feridas, requebros, amores, tormentas, e disparates impossíveis; e assentou-se-lhe de tal modo na imaginação ser verdade toda aquela máquina de sonhadas invenções que lia, que para ele não havia história mais certa no mundo. (CERVANTES, 2003, p. 32).

A seguir, no sexto capítulo, é narrada a limpeza que o padre-cura, o barbeiro e a sobrinha de Quixote fizeram na sua biblioteca enquanto ele dormia, com diálogos interessantíssimos que evidenciam inclusive o desconhecimento e o caráter ocultista que o livro traria, segundo as personagens, para a parcela mais pobre da população, temor que em algum momento nossa geração também vivenciou em relação às tecnologias digitais.

Pediu à sobrinha a chave do quarto em que estavam os livros ocasionadores do prejuízo; e ela a deu de muito boa vontade. Entraram todos e com eles a ama; e acharam mais de cem grossos e grandes volumes, bem encadernados, e outros pequenos. A ama, assim que deu com os olhos neles, saiu muito à pressa do aposento, e voltou logo com uma tigela de água benta e um hissope, e disse:

– Tome Vossa Mercê, senhor licenciado, regue esta casa toda com água benta, não ande por aí algum encantador, dos muitos que moram por estes livros, e nos encante a nós, em troca do que nós lhes queremos fazer a eles desterrando-os do mundo.

Riu-se da simplicidade da ama o licenciado, e disse para o barbeiro que lhe fosse dando os livros a um e um, para ver de que se tratavam, pois alguns poderia haver que não merecessem castigo de fogo.

– Nada, nada – disse a sobrinha –; não se deve perdoar a nenhum, todos concorreram para o mal. O melhor será atirá-los todos juntos pelas janelas do pátio, empilhá-los em meda, e pegar-lhes o fogo; e senão, carregaremos com eles para o quintal e ali se fará a fogueira, e o fumo não incomodará. (CERVANTES, 2003, p. 49).

O célebre romance de Cervantes, considerado por muitos como o primeiro romance moderno da literatura, ainda revela em sua segunda parte, publicada em 1615, outra faceta da produção livresca desse período: a pirataria. Já no prólogo, Cervantes, dirigindo-se ao leitor, acusa a existência de continuções à revelia de sua criação, ainda que usem o nome de seu protagonista:

eu quero dizer-te mais a ti, senão advertir-te que esta segunda parte de *Dom Quixote* que te ofereço é cortada pelo mesmo oficial e no mesmo pano que a primeira, e que te dói nela *Dom Quixote* dilatado, e finalmente morto e sepultado, para que ninguém se atreva a levantar-lhe novos testemunhos, pois já bastam os passados, e basta também que um homem honrado desse notícia destas discretas loucuras, sem querer

de novo entrar com elas; que a abundância das coisas, ainda que sejam boas, faz com que se não estimem, e a carestia ainda das más, alguma coisa se estima (2003, p. 352).

Nesse sentido, é interessante lembrarmos que hoje, com a internet, fala-se muito do problema de confiabilidade sobre os textos, pois eles podem ser alterados facilmente por erro ou intenção de quem os publica, mudando inclusive o nome do autor. Esse problema, entretanto, não é novo, e na época do surgimento da imprensa foi extremamente grave.

Darnton relata, por exemplo, diferenças importantes encontradas na obra de Shakespeare, com trechos distintos de uma edição para a outra: “qual escolher? Não podemos saber a intenção de Shakespeare, pois nenhum manuscrito de suas peças sobreviveu”. Segundo o autor, a solução era identificar trechos deturpados nas primeiras versões impressas, e assim foi identificado determinado tipógrafo que “compôs outros nove quartos de peças shakespearianas ou pseudoshakespearianas, usando edições mais antigas como base. Ao encontrar uma frase que considerava deficiente, ele a ‘melhorava’” (2010, p. 147).

Não que esse tipo de problema não acontecesse no tempo dos escribas. Como lembra Chartier, “a mão do escriba pode falhar e acumular os erros”. Na era do impresso, entretanto, “a ignorância dos tipógrafos ou dos revisores, como os maus modos dos editores” (1998, p. 99), trazem riscos ainda maiores: “de modo geral, persistia uma forte suspeita diante do impresso, que supostamente romperia a familiaridade entre o autor e seus leitores e compreenderia a correção dos textos, colocando-os em mãos ‘mecânicas’ e nas práticas do comércio” (1998, p. 9).

De qualquer forma, com ou sem erros dos tipógrafos, o livro se consolida como um objeto importante para a sociedade Moderna que se forma, com seus povos e línguas próprios, acumulação de riquezas estatais e particulares, lutas por espaços e exploração dos mares, perda da hegemonia católica, efervescência cultural renascentista, consolidação das Universidades e expansão da alfabetização. Mais do que registrar a cultura e as ideias de sua época, o livro impresso permite a propagação dessas ideias, e a quantidade de suas edições fez com que alguns exemplares se conservassem até os séculos seguintes, criando aos poucos um cânone fundamental para se pensar numa literatura ocidental.

Não por acaso Harold Bloom, ao listar os cem maiores escritores de todos os tempos no seu polêmico *Genius: a mosaic of one hundred exemplary creative minds*, cita apenas onze

autores anteriores à invenção da imprensa de Gutenberg – incluindo Dante, Maomé, o apóstolo Paulo, Platão e Homero – e oitenta e nove posteriores ao livro impresso. Poderíamos afirmar que foi o livro impresso que forjou a figura do escritor, e ainda precisariam mais alguns séculos para forjar também a profissão de escritor: “os autores que tentarão viver de sua pena só irão aparecer realmente no século XVIII. Um autor emblemático como Rousseau aspirará a essa nova condição” (CHARTIER, 1998, p. 38-9).

Chegamos, assim, no alvorecer da era das máquinas, símbolo central do período histórico que ficou conhecido como Revolução Industrial, fenômeno observado especialmente na Inglaterra no meio do século XVIII, com o surgimento da indústria têxtil (entre 1760-1780), a invenção da máquina a vapor (1769) e as primeiras aplicações industriais com a produção de ferro de boa qualidade (1780). Nessa época “podemos destacar mais inovações (banalização e desenvolvimento de técnicas antigas) do que invenções (técnicas radicalmente novas)” (LEMOS, 2010, p. 46).

No campo social, a Revolução Industrial aos poucos criou uma massa de trabalhadores, muitos dos quais foram alfabetizados e escolarizados para atender às demandas industriais.

São esses trabalhadores, transformados em leitores, que fizeram das narrativas em prosa um gênero comum entre as camadas populares, e por isso mesmo até então considerado menor diante da tradição épica. Conta-nos Candido que

quando o rei da Inglaterra quis dar a Walter Scott (escritor inglês que viveu entre 1771 e 1832) o título de baronete, houve dificuldade em encontrar a justificativa oficial de praxe, pois o motivo era obviamente a glória trazida pelos seus romances, mas estes saíam anônimos e o autor não quis aparecer como tal na cédula honorífica, por se tratar de atividade incompatível com as de um *gentleman* bem-posto. A solução foi alegar a sua qualidade de poeta, aceita tradicionalmente, pelo *establishment*; deste modo preservou-se o segredo de Polichinelo, e o romancista mais estrepitosamente famoso do tempo foi agraciado a pretexto de poemas da mocidade, que havia assinado e cuja autoria não o vexava. (1987, p. 72).

O século seguinte, porém, não por acaso seria o século do romance, um gênero próprio da era industrial, da era burguesa, em detrimento às epopeias classicistas: “a imprensa proporcionou um veículo literário muito menos sensível à censura de atitudes públicas que o palco e mais adequado à comunicação de sentimentos e fantasias privados. Um resultado disso evidenciou-se particularmente na evolução do romance” (WATT, 2007, p. 173).

O século XIX é o século, além de Walter Scott, de Charles Dickens, Jane Austen, Stendhal, Honoré de Balzac, Gustave Flaubert, Victor Hugo, Dostoievski, Lewis Carroll, Mark Twain, Julio Verne, nomes basilares no cânone ocidental, e Machado de Assis, José de Alencar, Aluísio Azevedo, Eça de Queirós, Camilo Castelo Branco, Alexandre Herculano, nomes fundamentais no cânone da língua portuguesa.

A produção do livro alcançou escala industrial, o público consumidor se fortaleceu, os gêneros populares, sobretudo o romance, se consolidaram e assim como havia ocorrido quando do surgimento dos tipos móveis, novamente a leitura passou a ser malvista tanto pelos detentores do poder quanto pelos pensadores, conforme sintetizou Schopenhauer em *Parerga y paralipómena*, de 1851:

(...) não se deve ler demais, para que o espírito não se acostume com a substituição e desaprenda a pensar, ou seja, para que ele não se acostume com trilhas já percorridas e para que o passo do pensamento alheio não provoque uma estranheza em relação ao nosso próprio modo de andar (...) Após essas considerações, não nos espantará o fato de aquele que pensa por si mesmo e o filósofo livresco serem facilmente reconhecíveis já pela maneira como expõem suas ideias. O primeiro, pela marca da seriedade, do caráter direto e da originalidade, pela autenticidade de todos os seus pensamentos e expressões; o segundo, em comparação, pelo fato de que tudo nele é de segunda mão. Trata-se de conceitos emprestados, de toda uma tralha reunida, material gasto e surrado, como a reprodução de uma reprodução. (2005, p. 48-49)

No campo da ficção, Flaubert, no clássico *Madame Bovary*, de 1857, criou uma protagonista que, seguindo a tradição de Quixote, deixa-se seduzir por más leituras e condiciona sua vida real de acordo com os mundos inventados: “a heroína flaubertiana torna-se não apenas símbolo por excelência da mulher adúltera, mas também dá nome ao comportamento patológico caracterizado pela fuga à realidade – o bovarismo” (LAJOLO & ZILBERMAN, 2009, p. 95).

Devido à temática do livro, Flaubert chegou a ser levado aos tribunais, acusado de ofensa à moral e à religião, num processo contra o autor e também contra Laurent Pichat, diretor da revista *Revue de Paris*, onde a história foi publicada pela primeira vez, em episódios e com alguns pequenos cortes.

O surgimento da imprensa comercial, diária e popular, aliás, ao lado da escolarização obrigatória e consequente alfabetização em massa, tem papel fundamental na popularização do livro nessa época. O *The Times*, de Londres, é de 1785; o *The Guardian*, um dos jornais

mais vendidos no Reino Unido até hoje, surge em 1821; o *New York Sun*, vendido a um centavo de dólar, é de 1833; no Brasil, o *Correio Braziliense* é de 1808, mesmo ano do lançamento da *Gazeta do Rio de Janeiro*, publicação oficial editada pela imprensa régia.²²

Com os jornais de massa, surgia um novo gênero literário, o conto moderno, que passou a ser tão malvisto como fora o romance no século anterior. Edgar Allan Poe, nos “Excertos da Marginalia”, faz associação direta entre o progresso realizado em alguns anos pela imprensa e a afirmação do conto, dizendo que tal progresso não é uma decadência do gosto ou das letras americanas, como queriam alguns críticos, e sim um sinal dos tempos, o primeiro indício de “uma era em que se irá caminhar para o que é breve, condensado, bem digerido, e se irá abandonar a bagagem volumosa; é o advento do jornalismo e a decadência da dissertação” (1997, p. 989).

²² Wikipedia (versão em português). Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Imprensa>>. Acesso em: 05 fev. 2011.

Do ponto de vista dos livros, essa mecanização não chegou, num primeiro momento, a mudar sua técnica de impressão, que seguia seu formato de códice há cerca de mil anos, mas acelerou sobremaneira a produção, multiplicou o número de exemplares e de escritores, forjou o estudo da literatura e entregou para o século XX um objeto tradicional, capaz de suscitar medo e apreensão entre os poderosos (como bem representa Markus Zusak no romance *A menina que roubava livros*, sobre o período nazista), mas perfeitamente adaptado à lógica comercial e capitalista.

Nesse século, o livro irá conviver com outras formas de arte e outros meios de comunicação de massa, como o cinema, o rádio e a televisão, que conquistam em pouco tempo enorme apelo popular e comercial. Nada, porém, muda a forma física do livro, até que com o surgimento da microinformática e da internet começam a surgir suportes digitais para a leitura em que não existe propriamente um objeto, e sim uma tela sobre a qual o texto eletrônico é lido: “a inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do manuscrito ou impresso” (CHARTIER, 1998, p. 12).

Essa revolução, talvez sem precedentes na história da leitura, está inserida dentro de um contexto mais amplo em que a mídia, a arte e a sociedade como um todo são reinventadas a partir da chamada era digital, e é sobre esse período que iremos nos deter no item seguinte.

1.2 A ERA DIGITAL E O SURGIMENTO DO *E-BOOK* (OU LIVRO DIGITAL)

A história tem a necessidade de organizar suas eras, e o faz com certo consenso: do paleolítico ao moderno, do feudal ao industrial. A divergência surge quando se precisa batizar a era presente, o tempo em que vivemos, ainda mais quando se trata de um período imerso em profundas e aceleradas transformações tecnológicas, culturais, sociais e econômicas. Estaríamos ainda no fim de uma era iniciada com o século XX, a “Era Industrial”, ou já vivemos o princípio de uma nova era?

Para muitos, atravessar o milênio foi como atravessar a fronteira entre o presente e o

futuro, chegando finalmente ao tal futuro das roupas cinzas e naves espaciais. É verdade que a frustração foi grande para a maioria das pessoas, não estamos pilotando carros voadores, sendo teletransportados para lugares distantes nem foi descoberta a fórmula da juventude (sem falar que não foram dizimadas a fome, a miséria, a desigualdade, a opressão, as ditaduras), mas a era pós-2000 traz consigo uma revolução rápida e silenciosa, a revolução dos *bits*.

Nicholas Negroponte, no começo dos anos 90, já afirmava que a melhor maneira de avaliar os méritos e as consequências da vida digital era refletir sobre a diferença entre *bits* e átomos. Ele lembra que à época, apesar de já estarmos numa era da informação, a maior parte das informações chegavam até nós em forma de átomos. Aos poucos, porém, previa o pesquisador, “todas as indústrias, uma após a outra, olham-se no espelho e se perguntam sobre seu futuro; pois bem, esse futuro será determinado em 100% pela possibilidade de seus produtos e serviços adquirirem forma digital” (1995, p. 18). Assim, como não seria mais física, a informação em *bits* poderia ser transmitida em um tempo e espaço cada vez menores, ultrapassando os limites da informática e estando ainda mais presentes na vida das pessoas.

Chris Anderson, em texto dos anos 2000, fala numa economia dos bits: “o século XX representou, em grande parte, uma economia dos átomos. O século XXI será igualmente uma economia dos bits” (2009, p. 12). Até Ítalo Calvino, o grande escritor italiano, na primeira conferência de *Seis Propostas para o Próximo Milênio*²³ comenta sobre tal revolução:

É o *software* que comanda, que age sobre o mundo exterior e sobre as máquinas, as quais existem apenas em função do *software*, desenvolvendo-se de modo a elaborar programas de complexidade cada vez mais crescente. A segunda revolução industrial, diferentemente da primeira, não oferece imagens esmagadoras como prensas de laminadores ou corridas de aço, mas se apresenta como *bits* de um fluxo de informação que corre pelos circuitos sob a forma de impulsos eletrônicos. As máquinas de metal continuam a existir, mas obedientes aos *bits* sem peso. (1990, p. 20).

A questão, entretanto, permanece: como chamarmos essa era que se inicia a partir da “revolução dos *bits*”? É a era da informação, a era pós-industrial, a era eletrônica, a era ambiental? A que dar maior ênfase nesse conjunto de mudanças tecnológicas, culturais,

²³ *As seis propostas para o próximo milênio*, preparadas no verão de 1985, são um conjunto de seis palestras que seriam proferidas na Universidade de Harvard, mas o autor faleceu repentinamente antes de escrever a sexta conferência, sobre a consistência, e antes de proferir as palestras, que foram publicadas postumamente. A obra é um verdadeiro inventário de valores da arte neste milênio, o nosso milênio, enfocando a leveza, a rapidez, a exatidão, a visibilidade e a multiplicidade.

econômicas, sociais?

Negroponte, apesar de chamar seu livro de *A Vida Digital*, afirma que estamos na “Era da Pós-Informação”:

discute-se tanto e há tanto tempo a transição da era industrial para a era pós-industrial ou da informação que é possível que não tenhamos notado que estamos passando para uma era da pós-informação. A era industrial, fundamentalmente uma era dos átomos, deu-nos o conceito de produção em massa e, com ele, economias que empregam operários uniformizados e métodos repetitivos na fabricação de um produto num determinado espaço ou tempo. A era da informação e dos computadores mostrou-nos as mesmas economias de escala, mas menos preocupadas com o espaço e o tempo. (1995, p. 157).

O próprio autor, entretanto, admite que o termo é propositadamente provocativo, uma alusão à terceira onda, de Alvin Toffler, também conhecida como “Era da Informação”.²⁴ Toffler, em palestra concedida em 1993 no Congresso Nacional de Informática da SUCESU19, afirma que a melhor maneira de entender essa terceira onda é contrastando-a com a segunda onda, a “Era da Civilização Industrial”. Nem na palestra de 1993 nem no seu livro, de 1980, Toffler cita o termo “digital”, mas já aponta para o intangível como o valor principal da nova era – ou nova onda – em detrimento da importância que as coisas tangíveis tinham na “Era Industrial”.

essa Terceira Onda de mudança histórica representa não uma extensão da sociedade industrial em linha reta, mas um desvio de direção, frequentemente uma negação do que foi antes. Trata-se de nada menos que uma completa transformação, no mínimo tão revolucionária no nosso tempo como a civilização industrial o foi há 300 anos. (TOFFLER, 1980, p. 345).

Bill Gates (1995) concorda com o termo utilizado por Toffler e diz que vivemos os primórdios da “Era da Informação”. A *Estrada do Futuro*, primeiro livro de Gates, seria uma estrada da informação:

a revolução da informação está apenas começando. Os custos das comunicações vão cair tão drasticamente quanto despencaram os custos da computação. Quando baratear o suficiente e for combinada a outros avanços tecnológicos, a “estrada da

²⁴ “Não julgo que Alvin Toffler tenha perdido grande coisa. A era da pós-informação é uma expressão que usei propositadamente para ser provocadora, estimulante e não declarativa. Poderá muito bem ganhar a reputação de outras do género, como a expressão "pós-modernismo", que quer dizer exactamente aquilo que cada um quiser, como se sabe. Ser digital é a opção de quem se recusa a funcionar dentro de sistemas confinados e estandardizados, como refere.” NEGROPONTE, Nicholas. Disponível em: <<http://gurusonline.tv/pt/conteudos/negroponte.asp>>. Acesso em: 04 fev. 2011.

informação” não será apenas mais uma expressão usada por empresários ansiosos e políticos excitados. (1995, p. 35).

Acrescente, a estes, os termos “Era das Sociedades em Rede” ou “Era da Informática”, utilizados por Pierre Lévy, “Era das Máquinas Espirituais”, título do livro de Ray Kurzweil, ou “Era do Pós-Humano”, como afirma Bill Joy.

Apesar de tantas variações, o fato é que o termo “era digital” é recorrente em diversos estudos acadêmicos e mercadológicos e ganhou a capa dos livros de finanças (TREUHERZ, Rolf Mario. *Investindo em ações na era digital*, 2009), administração (NOBREGA, Clemente. *Supermentes – do Big Bang a era digital*, 2001), comunicação (PINTO, Marcos José. *Blogs! Seja um editor na era digital*, 2002), marketing (GABRIEL, Martha. *Marketing na era digital*, 2010), direito (GOUVEA, Sandra. *O direito na era digital*, 1997), sociologia (CREMADES, Javier. *Micropoder: a força do cidadão na era digital*, 2009), pedagogia (SANTOS, Maria Lucia. *Do giz a era digital*, 2003) e tantos outros. O termo em inglês “digital era” também aparece em obras como *Brand Media Strategy: Integrated Communications Planning in the Digital Era*, de Antony Young (2010), *The Record of Singing, Vol. 5: 1953-2007 - From the LP to the Digital Era*, de Dietrich Fischer-Dieskau (et al) (2009), *Digital Era Governance: IT Corporations, the State, and e-Government*, de Patrick Dunleavy (et al) (2006), *Social and Economic Transformation in the digital era*, de Georgio Doukidis (2003), *Critical Literacy in a digital era*, de Barbara Warnick (2001), *Folds, Blobs & Boxes: Architecture in the digital era*, de Joseph Rosa (2001). E a própria tradução para o espanhol do título do segundo livro de Gates, *Los negocios en la era digital* (1998), traz o termo “era digital” – ainda que em português o título seja *A empresa na velocidade do pensamento* e o original, em inglês, *Business @ the Speed of Thought: Succeeding in the Digital Economy*, ou seja, traz o termo digital, mas não simbolizando uma era.

Também significativo é o fato de que as novas mídias estejam sendo batizadas com o termo digital em seu nome (*Digital Audio Broadcasting – DAB*, *Digital Video Disc – DVD*, Câmera Digital, Sistema Brasileiro de Televisão Digital – SBDTV). O digital, muito mais do que uma tecnologia, no imaginário popular se tornou sinônimo de qualidade e assumiu contornos de uma oposição ao material quando, na verdade, é uma oposição ao analógico.

Vamos ver um exemplo simplista citado por Gates para demonstrar a diferença entre o analógico (que tem analogia, semelhança) e o digital (em que há um número finito de valores

possíveis entre dois valores quaisquer). Imagine que você queira iluminar um aposento usando de 250 watts de eletricidade até a escuridão total. Uma forma de se conseguir isso é usar um regulador de luz giratório ligado a uma lâmpada de 250 watts onde, para chegar a escuridão total e obter zero watt de luz, basta girar o regulador no sentido anti-horário até a posição desligado, e para luminosidade máxima, girar o regulador no sentido horário até os 250 watts. Para uma luz intermediária, bastaria girar o regulador até uma posição intermediária. É um sistema fácil, porém não preciso. Não podendo medir nem precisar a quantidade de luz, é impossível repeti-la com exatidão. Esse é um exemplo de informação armazenada no formato “analógico”, pois o interruptor fornece uma analogia com o nível de luz da lâmpada. Se for girado até a metade, presumivelmente você tem cerca de metade da potência total. No método digital, todo e qualquer tipo de informação pode ser convertido em números usando apenas os algarismos zero e um. Em vez de uma única lâmpada de 250 watts, digamos que você tenha oito lâmpadas, cada uma delas com uma potência duas vezes maior que a anterior: 1W, 2W, 4W, 8W, 16W, 32W, 64W e 128W. Ligando e desligando esses interruptores, você ajusta o nível de iluminação com incrementos de um watt, desde zero watt (todos os interruptores desligados) até 255W (todos os interruptores ligados). Isso dá 256 possibilidades. Por exemplo, se você quer que a iluminação seja de 2W, liga apenas a lâmpada de 2W; se quiser iluminação de 5W, liga as lâmpadas de 1W e 4W; para iluminação de 157W, liga as lâmpadas de 1W, 4W, 8W, 16W e 128W. Uma vez convertida, a informação pode ser introduzida e armazenada em computadores sob a forma de longas sequências de *bits*. Esses números são a “informação digital”.

para encurtar ainda mais a notação, você pode registrar cada “desligado” com 0 e cada “ligado” com 1. O que significa que, em vez de escrever “ligado, desligado, desligado, desligado, ligado, desligado, desligado, ligado”, vale dizer, ligue a primeira, a quarta e a oitava das oito lâmpadas e deixe as outras desligadas, você escreve a mesma informação como 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 1 ou 10001001, em números binários. No caso, é 137. [...] Pode lhe parecer um jeito complicado de determinar o grau de luminosidade de uma fonte de luz, mas trata-se de um exemplo da teoria que existe por trás da notação binária, base de toda a computação moderna. (GATES, 1995, p. 41).

Para se passar da teoria de zeros e uns aos arquivos digitais, aos *bits* que hoje estão em todo microprocessador – que por sua vez está em cada eletrodoméstico – foram necessários anos de pesquisa e investimento. Sem fazer um histórico da evolução das teorias digitais, é

importante mencionar o ano de 1948, quando Claude Elwood Shannon publicou um trabalho intitulado “Uma Teoria Matemática da Comunicação”, onde explica como os circuitos de computador – fechados para verdadeiro e abertos para falso – poderiam executar operações lógicas usando o número 1 para representar “verdadeiro” e 0 para representar “falso”. É o sistema binário, um código fundamental para o desenvolvimento da microeletrônica.

A década de 40, aliás, pode ser considerada como o nascimento do que viria a ser a base da era digital, pois é quando os matemáticos construíram um computador eletrônico baseado nos princípios da Máquina Analítica, de Babbage²⁵. Não por acaso a década de 40 é a década em que se intensifica – e se encerra – a Segunda Guerra Mundial, época em que boa parte dessas pesquisas foram desenvolvidas nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha.

Em 1940, Alan Turing criou um computador (constituído de relés telefônicos) que desvendou os códigos alemães Enigma e deu a Winston Churchill a transcrição de praticamente todas as mensagens nazistas. Churchill precisou de muita discrição para usar as transcrições, porque percebeu que poderia denunciar-se prematuramente aos alemães. Se, por exemplo, ele tivesse avisado as autoridades de Coventry de que a cidade seria bombardeada, os alemães teriam notado os preparativos e descobririam que o seu código foi desvendado. No entanto, na batalha da Grã-Bretanha, os aviadores ingleses pareciam saber magicamente, o tempo todo, onde estariam os aviões alemães. (KURZWEILL, 2003, p.204).

Em 1946, surgiu o primeiro computador, o ENIAC - Eletronic Numerical Interpreter and Calculator, ou "Computador e Integrador Numérico Eletrônico", projetado para fins militares pelo Departamento de Material de Guerra do Exército dos EUA, na Universidade de Pensilvânia.

²⁵ Charles Babbage, já por volta de 1830, acreditava que a informação poderia ser manipulada por uma máquina, uma máquina que seria movida a vapor e usaria cavilhas, rodas dentadas, cilindros e outros componentes mecânicos

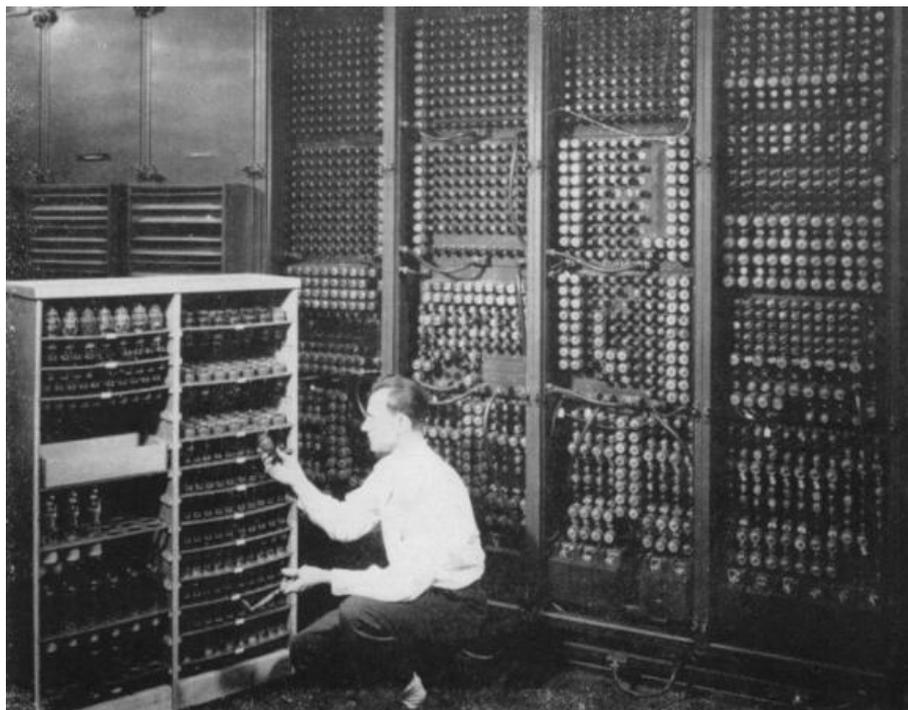


Figura 7 - Imagem do ENIAC

Totalmente eletrônico, o ENIAC tinha 17.468 válvulas, cinco metros e meio de altura, 25 metros de comprimento e pesava 30 toneladas. Apesar dos inúmeros problemas, hoje o ENIAC é reconhecido como o pai do computador por ter sido o primeiro computador eletrônico de grande escala. Assim como o Altair, de 1975, ficou conhecido como o primeiro microcomputador.

O Altair nasceu em Albuquerque, na Terra do Encantamento, no Novo México, em 1975. Naquele ano, o Altair era vendido a US\$ 397 sendo um kit, cuja inclusão de monitores, discos e impressora elevava os custos para US\$ 5.000. Em 1977 apareceram simultaneamente a cultura punk na Inglaterra e o Apple II na garagem dos Steves (Jobs e Wozniak). Em 1981, o primeiro PC (personal computer) nasce de um modelo da IBM. O surgimento do Apple Macintosh, em 1984, parece ser emblemático da mudança paradigmática que estava ocorrendo nesse momento. (LEMOS, 2010, p. 104)

Apesar dos evidentes avanços, até aqui ainda estamos na era industrial. A verdadeira revolução dos *bits*, o produto dessa passagem técnica das máquinas analógicas para as máquinas digitais, começou a partir da interatividade permitida pelas interfaces gráficas, as quais transformaram os complicados códigos de comando do sistema operacional DOS em uma tela amigável que mais lembra uma mesa de trabalho, com “pastas”, “arquivos” e uma inconfundível “lixeira”: “clikando ícones, o usuário pode saltar de uma ‘janela’ para outra e

transitar aleatoriamente por fotos, sons, vídeos, textos, gráficos, etc., armazenados na memória do computador” (SILVA, 2007, p. 14).

Gates também revela que, ainda no começo da década de 80, percebeu que o passo seguinte seria o desenvolvimento do sistema operacional gráfico:

eu não acreditava que pudéssemos manter a dianteira na indústria de *software* apenas com MS-DOS, porque o MS-DOS era baseado em caracteres. O usuário era obrigado a “digitar” comandos em geral obscuros que depois apareciam na tela. O MS-DOS não tinha ilustrações e outros recursos gráficos para ajudar o usuário a interagir com as aplicações. A interface é a maneira como o computador e o usuário se comunicam. Para mim, no futuro as interfaces seriam gráficas e era essencial que a Microsoft fosse além do MS-DOS e estabelecesse um novo padrão no qual imagens e fontes (famílias de tipos) fariam parte de uma interface mais fácil de usar. Para concretizar essa nossa visão, os micros teriam que se tornar mais simples de usar. Além de facilitar a vida de quem já possuía o equipamento, visávamos atrair novos clientes sem tempo de aprender a trabalhar com interfaces complicadas. (1995, p. 72-74).

O Windows, da Microsoft, de Gates, tornou-se o sistema operacional mais popular do mundo ao fornecer o *software* para a IBM, a maior vendedora de microcomputadores da época, mas a história da interface gráfica remete ao PARC, *Xerox Palo Alto Research Center*, uma importante divisão de pesquisa da Xerox Corporation baseada em Palo Alto, Califórnia, nos EUA. O PARC hoje é reconhecido como o berço de invenções como a interface gráfica dos computadores pessoais e o papel eletrônico. Segundo Lemos, “foi ali que Steve Jobs apropriou-se das inovações das interfaces gráficas e fez o Machintosh. Anos depois, foi a vez de Bill Gates apropriar-se das ideias da Apple e criar o Windows” (2010, p. 263)²⁶.

O fato é que a evolução da interface homem-computador dos *plugs* e válvulas iniciais para o *mouse*, os ícones, as janelas e barras de menus fez dos anos oitenta uma década de larga expansão dos microcomputadores, que passaram a ser obrigatórios primeiro nos escritórios, depois nas escolas e universidades e, aos poucos, nos lares das pessoas.²⁷

A informática chega ao início da década de 90 como uma realidade que já “não tem

²⁶ Segundo palavras do próprio Jobs, “criatividade é apenas conectar as coisas”. Sobre a interface gráfica do usuário, ele afirma: “achei que era a melhor coisa que já vira em minha vida. Note, contudo, que tinha muitas falhas, que vimos algo incompleto, haviam feito um monte de coisas de forma errada. Mas naquela época não sabíamos disso e ainda assim pensamos que eles tinham o germe da ideia, que executaram as coisas muito bem, e, sei lá, em dez minutos ficou óbvio para mim que todos os computadores iriam funcionar daquele feito algum dia. O resultado foi que sofreram uma enorme derrota por conta da maior vitória na indústria dos computadores. A Xerox poderia ser, hoje, a dona de toda a indústria dos computadores.” (apud KAHENEY, 2010, p. 180).

²⁷ A Enciclopédia Britânica já em 1988 veicula um comercial ironizando a utilização dos computadores no lugar das enciclopédias, numa peça que hoje se tornou clássica pela falta de visão de futuro dos roteiristas. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=eaQgQMtFbkI&feature=related>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

mais nada a ver com computadores, tem a ver com a vida das pessoas” (NEGROPONTE, 1995, p. 12). Em 1993, por exemplo, a Microsoft lança a primeira edição da enciclopédia *Encarta*, inspirada no sucesso da *Compton's Multimedia Encyclopedia* (1989) e da *The New Grolier Multimedia Encyclopedia* (1992). São dessa época, também, os primeiros jogos eletrônicos para computadores que se tornariam clássicos, como *SimCity* (1989), *Prince of Persia* (1989) e *Doom* (1993) e o pacote de aplicativos *Microsoft Office* (onde está incluído o *Word*), lançado pela Microsoft em 1989.

Uma nova revolução, entretanto, estava por vir, consolidando a tal era dos *bits*: o ciberespaço. Foi a partir da popularização da internet que a era digital saiu das máquinas, saiu da “vida das pessoas” e atingiu a vida da sociedade como um todo, interligando entre si os computadores pessoais de qualquer lugar do mundo.

O surgimento da internet remonta a *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), agência de pesquisas do sistema militar americano, que realizou um projeto para melhor proteger seus dados militares. O projeto seria uma rede que continuaria funcionando mesmo que um computador ou uma via de comunicação fosse destruído. Nos primeiros anos, a rede foi chamada de Arpanet.

Os primeiros nós da rede, em 1969, estavam na Universidade da Califórnia em Los Angeles, no SRI (Stanford Research Institute), na Universidade da Califórnia em Santa Barbara e na Universidade de Utah. Em 1971, havia 15 nós, a maioria em centros universitários de pesquisa. (...) Em 1972, a primeira demonstração bem-sucedida da Arpanet teve lugar numa conferência internacional em Washington. O passo seguinte foi tornar possível a conexão da Arpanet com outras redes de computadores, a começar pelas redes de comunicação que a ARPA administrava, a PRNET e a SATNET. Isso introduziu um novo conceito: uma rede de redes. (CASTELLS, 2003, p. 14).

Em 1975, a Arpanet foi transferida para a Defense Communication Agency (DCA), até que em 1983 este departamento, preocupado com possíveis brechas de segurança, resolveu criar a MILNET, uma rede independente para usos militares específicos: “a Arpanet se tornou então ARPA-INTERNET, e foi dedicada à pesquisa. Em 1984, a National Science Foundation (NSF) montou sua própria rede de comunicações entre computadores, a NFSNET” (2003, p. 15). Em fevereiro de 1990, a Arpanet, já tecnologicamente obsoleta, foi retirada de operação. Cinco anos mais tarde, com o crescimento comercial do uso da rede, a NFSNET também foi extinta, abrindo caminho para a operação privada da internet.

Até então a internet era uma rede capaz de interligar os computadores, mas assim

como os microcomputadores dos tempos do DOS, foi preciso uma interface mais intuitiva e visual para a internet abarcar o mundo todo e se transformar no que é hoje: a web.

Web é como se conhece a *World Wide Web* (WWW), que em português significa “teia de alcance global”. Concebida em 1989 por Tim Berners-Lee, da Organização Europeia para a Investigação Nuclear – CERN, em Genebra, na Suíça, a WWW é uma rede que permite a veiculação de arquivos digitais, sejam eles texto, imagem, vídeo, som ou lógica de programação. O código base da *World Wide Web* é o HTML (*Hypertext Markup Language*), uma linguagem de marcação universal que é decodificada pelos *browsers* (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Netscape, entre outros).

A padronização e unificação alcançada pela *World Wide Web* foi fundamental para sua disseminação e popularização, evitando que padrões técnicos limitassem determinado conteúdo a quem possui determinada tecnologia. Não se repetiu com a internet o problema dos sistemas de vídeo, por exemplo, onde os padrões NTSC e PAL disputaram e dividiram o mercado. Apesar de existirem diferentes fabricantes, programas e formas de se salvar ou comprimir um arquivo para a *web*, os *softwares* para que se acesse e converta tais arquivos costumam ser gratuitos e acessíveis pela própria internet.

Hoje a internet popularizou-se de tal forma que mais de 32% da população mundial²⁸ e 37% da população brasileira²⁹ têm acesso à rede. Empresas de todos os tamanhos e portes adquirem endereços eletrônicos³⁰, pacientes confrontam prescrições médicas em *sites* especializados³¹, lojas virtuais vendem mais do que grandes lojas físicas³², governos investem em programas de inclusão digital³³, juristas discutem formas de legislar sobre os crimes

²⁸ Internet World Stats. Disponível em: <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

²⁹ Internet World Stats. Disponível em: <<http://www.internetworldstats.com/stats10.htm#spanish>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

³⁰ Apenas como demonstração, há 2.338.031 domínios (endereços eletrônicos) registrados no Brasil, segundo o Registro.br. Disponível em: <<http://www.registro.br/estatisticas.html>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

³¹ Terra Notícias. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI3687055-EI8147,00.html>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

³² Peixe Urbano ultrapassa um milhão de usuários. **Exame.com**, set. 2010. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/peixe-urbano-ultrapassa-milhao-usuarios-593001>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

³³ SCHÜTZ, Ivani. Tarso Genro quer implantar no Estado projeto de inclusão digital uruguaio. **ZeroHora.com**, fev. 2011. Disponível em: <<http://zerohora.clicrbs.com.br/zerohora/jsp/default.jsp?uf=1&local=1§ion=Pol%EDtica&newsID=a3200941.xml>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

virtuais³⁴, documentos secretos da diplomacia norte-americana são expostos ao mundo todo³⁵ e rebeliões populares são organizadas via internet para derrubar ditadores há décadas no poder³⁶.

A internet, para Negroponte, tornou-se o agente dessa mudança para a era digital tanto literalmente quanto na condição de modelo ou metáfora: “o valor de uma rede tem menos a ver com informação do que com vida comunitária. A superestrada da informação é mais do que um atalho para o acervo da Biblioteca do Congresso. Ela está criando um tecido social inteiramente novo e global” (1995, p. 175). Lemos chama esse ciberespaço de “uma metacidade de *bits*, um imenso hipertexto mundial interativo, onde cada um pode adicionar, retirar e modificar partes desse texto vivo, escrevendo sua pequena história” (2010, p.126). Spyer chama a atenção para o fato de que “a internet é uma mídia diferente das outras porque possibilita a comunicação simultânea e de duas vias entre várias pessoas” (2007, p. 21).

No campo cultural, foi a partir do desenvolvimento da internet e suas múltiplas possibilidades que a era digital popularizou-se e revelou todo o seu poder transformador, ainda que já houvesse alguns experimentos com a técnica digital nas mais variadas linguagens: na arte visual, por exemplo, a exposição *Luz e Movimento*, organizada por Frank Popper em 1967, na França, trouxera obras que se utilizavam de meios tecnológicos; na música, Karlheinz Stockhausen abriu em 1953 o que seria o mais famoso estúdio de música eletrônica do mundo em Colônia, Alemanha, berço da *Elektronische Musik*; no cinema, George Lucas, em 1977, lançou *Star Wars*, transformando os efeitos visuais em principal atração de Hollywood e criando o *blockbuster*.

³⁴ MAZZIOTTI, Magaléa. Combate aos crimes virtuais esbarra na falta de lei específica. **Paraná Online**, set. 2010. Disponível em: <<http://www.parana-online.com.br/editoria/economia/news/478794>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

³⁵ WikiLeaks: mais jornais têm acesso a todos os despachos diplomáticos dos EUA. **AFP**, jan. 2011. Disponível em: <<http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5jPuxkRcpFaAeFiv72Q1xEzS7U4Qg?docId=CNG.4f79d4ab183bcd529d97d460ffa0444b.941>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

³⁶ Egito: internet é interrompida após ameaça de novos protestos. **Terra**, jan. 2011. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/mundo/noticias/0,,OI4915531-EI294,00-Egito+internet+e+interrompida+apos+ameaca+de+novos+protestos.html>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

Com a internet, entretanto, não apenas a produção dos bens culturais mudou, como também seu consumo e distribuição. Emblemática nesse sentido foi a revolução causada pela troca de arquivos no mercado da música a partir do MP3, uma terceira geração do padrão mundial de compressão de áudio, o MPEG. O MP3 transforma uma faixa de áudio em um arquivo digital de tamanho médio (quatro minutos podem ser comprimidos em 4MB, por exemplo), permitindo o envio deste arquivo pela internet. Com isso, amigos podem comprar diferentes CDs e trocar as faixas entre si, não precisando todos comprarem todos os CDs. Além disso, *sites* “piratas” de compartilhamento de arquivos permitem que o usuário disponibilize sua música para qualquer pessoa conectada àquela rede, assim como baixe músicas de quem quer que esteja ali. Mais ainda, ambulantes passam a copiar as músicas em MP3, gravar em CDs e vendê-los nas ruas a preços módicos, criando o chamado “CD pirata”, que não paga direitos autorais. Com isso, a venda de CDs nas lojas naturalmente despencou e hoje equivale a apenas metade de seu pico.³⁷

Por outro lado, afirma Chris Anderson, nunca se ouviu tanta música e nunca lotaram tantos *shows*. Hoje, além da venda de CDs, existe a venda de músicas em formato digital por sites autorizados pelas gravadoras e, claro, a própria troca de arquivos, que estimula o consumo da música e, o mais importante, abre espaço para uma enormidade de músicos e bandas que não teriam acesso aos meios de distribuição tradicionais, criando o que Anderson chama de cauda longa:

a economia movida a *hits* é produto de uma era em que não havia espaço suficiente para oferecer tudo a todos: não se contava com bastantes prateleiras para todos os CDs, DVDs e videogames; com bastantes telas para todos os filmes disponíveis; com bastantes canais para todas as músicas; e muito menos bastantes horas no dia para espremer todas essas coisas em escaninhos predeterminados. Esse é o mundo da escassez. Agora, com a distribuição e o varejo on-line, estamos ingressando no mundo da abundância. (2006, p. 17).

Tais efeitos aos poucos se fazem sentir também no mercado cinematográfico. O impacto não foi tão imediato quanto na música porque um arquivo digital de vídeo é muito maior (em termos de *bits*) do que um arquivo digital de áudio, então apenas com o aumento da velocidade de conexão e a popularização da internet banda larga é que surgiram os primeiros negócios de venda de filmes em *bits*, sem os átomos da embalagem ou da mídia

³⁷ Terra Música. Disponível em: <<http://musica.terra.com.br/interna/0,,OI4460771-EI1267,00.html>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

onde eram gravados os *bits*: nos Estados Unidos, a Netflix, que permite ao usuário assistir filmes em seu site no formato *streaming*, já superou o faturamento da poderosa Blockbuster³⁸; no Brasil, empresas como a Saraiva já disponibilizam filmes digitais para venda ou aluguel em seu site³⁹.

Até mesmo a televisão aos poucos vê seu domínio como comunicação de massa ameaçado, primeiro pelo crescimento dos sites de vídeos *online*, sendo o mais conhecido deles o YouTube, e depois pelo surgimento das TVs com acesso à internet, o que irá permitir ao usuário acessar o site das emissoras e baixar os programas que deseja ver, do mundo todo, no horário que quiser: “o horário nobre é o meu”, afirma Negroponte (1995, p. 165). Além disso, abre-se espaço para o vídeo por encomenda (*video-on-demand*), em que qualquer produtora poderá criar seu próprio canal para comercializar vídeos.

É natural, diante desse quadro, que pensemos no que a era digital pode fazer com o livro e seu respectivo mercado, o mercado editorial, ainda que por muito tempo se tenha pensado que o livro fosse “como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura: uma vez inventados, não podem ser aprimorados” (CARRIÈRE & ECO, 2010, p. 17). Ocorre que, embora desde meados do século o mercado editorial tenha se utilizado das tecnologias digitais para desenvolver sua produção, com avanços gráficos que permitiram livros de melhor qualidade e significativamente mais baratos, até o início do terceiro milênio, dos anos 2000, parecia que o livro enquanto objeto permaneceria incólume a essa revolução dos *bits*. Pesquisando mais a fundo, porém, veremos que ainda no século XX havia instituições preocupadas em digitalizar livros impressos para conservá-lo nos novos formatos, e empresas que vislumbraram no livro o produto ideal para vendas *online*.

Começamos pelo nobre projeto de conservação. Já em 1971 foi criado por Michael Hart, um estudante da Universidade de Illinois, o Projeto Gutenberg⁴⁰, um esforço voluntário para digitalizar, arquivar e distribuir obras culturais através da digitalização de livros. O primeiro texto digitalizado foi uma cópia da Declaração de Independência dos Estados Unidos e hoje são mais de 33 mil livros eletrônicos digitalizados para leitura *online* ou nos leitores

³⁸ FERREIRA, Rosenildo. A empresa que pôs a Blockbuster no chão. *Isto é Dinheiro*. 2009. Disponível em: <http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/33775_A+EMPRESA+QUE+POS+A+BLOCKBUSTER+NO+CHA+O>. Acesso em: 09 fev. 2011.

³⁹ Saraiva. Disponível em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/download-filme-digital/?ID=C915E9FA7DB020811271F0151>>. Acesso em: 09 fev. 2011.

⁴⁰ Projeto Gutenberg. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/>>. Acesso em: 10 fev. 2011.

digitais. O catálogo é composto basicamente de livros em domínio público, e há uma versão do catálogo em inglês e outra em português, acessível em <http://www.gutenberg.org/wiki/PT_Principal>.

O Projeto Gutenberg lançou uma tendência de digitalização e disponibilização de diversos livros em domínio público ao redor do mundo. No Brasil, o governo brasileiro lançou, em 2004, o Portal Domínio Público, inicialmente com 500 obras, incluindo a obra completa de Machado de Assis e de José de Alencar, por exemplo, além de documentos importantes para a história nacional. Até janeiro de 2011, eram 186.740 obras cadastradas na forma de textos, sons, imagens e vídeos, um acervo que recebe em torno de 500 mil visitas por mês, segundo estatísticas disponibilizadas pelo próprio site.⁴¹

O Google, porém, foi além desse projeto de digitalização de obras em domínio público e em outubro de 2004 lançou o Google Books, com o objetivo de digitalizar em massa acervos inteiros de bibliotecas, como as das universidades de Michigan, Harvard, Stanford, Oxford e da Biblioteca Pública de Nova Iorque, disponibilizando em uma década 15 milhões de volumes para acesso e transformando-se em uma verdadeira Biblioteca de Alexandria da era digital. Robert Darnton, em *A questão dos livros*, revela parte dos bastidores dessa negociação do Google com as bibliotecas:

mesmo deslumbrado com essa visão de uma megabiblioteca digital, eu tinha dúvidas sobre permitir que os acervos de livros de Harvard, construídos com imenso esforço e custos enormes desde 1638, fizessem parte de especulações comerciais. Não me opus ao projeto do Google de tornar livros em domínio público disponíveis gratuitamente na internet, mas a empresa planejava vender assinaturas do banco de dados digitalizado, composto de livros protegidos por direito autoral, e dividir a receita com os reclamantes que estavam processando a empresa. Quanto mais eu aprendia sobre o Google, mais a empresa me parecia um monopólio dedicado a conquistar mercados em vez de um aliado natural das bibliotecas, cujo único propósito é preservar e difundir o conhecimento. (2010, p. 10).

Embora sofra alguns processos por monopólio e quebra de direitos autorais, especialmente na comunidade europeia⁴², o projeto segue a pleno vapor, disponibilizando milhões de livros, revistas, trabalhos acadêmicos, entre outros, nas mais variadas línguas.⁴³ Para o presente estudo, mais do que a questão comercial envolvida, o importante é demonstrar a potencialidade do uso de tecnologia avançada para a digitalização de livros: a maioria dos livros são escaneados usando uma câmera Elphel 323 que permite um ritmo de mil páginas por hora, tornando possível, se não do ponto de vista comercial, pelo menos do ponto de vista

⁴¹ Domínio Público – Estatísticas. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/Indicadores/servlet>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

⁴² MAHONY, Honor. Europe's Heated Reaction to Google Books. *Business Week*. 2009. Disponível em: <http://www.businessweek.com/globalbiz/content/sep2009/gb2009099_774179.htm>. Acesso em: 09 fev. 2011.

técnico, a realização do sonho borgeano de uma Biblioteca universal contendo todos os livros em todas as línguas.

Mais do que isso, a navegação nessa biblioteca digitalizada é surpreendentemente mais fácil do que a busca por livros em qualquer outro tipo de biblioteca física: você simplesmente digita o título do livro, o nome do autor ou qualquer outra palavra-chave e o sistema encontra para você todos os livros disponíveis. Clicando sobre o livro, você pode digitar uma palavra-chave e ele encontra todas as referências daquela palavra ao longo do livro, classificando-as por página ou por relevância.



Figura 8 - Tela do Google Books com seus dois espaços para busca por palavra-chave

Para a área acadêmica, esse tipo de ferramenta é de enorme importância, diminuindo sobremaneira a pesquisa por determinado trecho em determinado livro, ou por livros de determinado tema que antes só estavam disponíveis na Biblioteca de Madrid e em mandarim, por exemplo. Tais ferramentas são possíveis porque o Google, após escanear, converte os livros utilizando reconhecimento óptico de caracteres, e não publicando as páginas como imagens ou arquivos em PDF⁴⁴, forma utilizada, por exemplo, pelo portal Domínio Público,

⁴³ Google Books. Disponível em: <<http://books.google.com/books>>. Acesso em: 10 fev. 2011.

⁴⁴ “*Portable Document Format*. Em português, ‘Documento em Formato Portátil’. Tecnologia universal e, portanto, independente de plataforma, desenvolvida pela empresa Adobe Systems; PDF é um formato baseado em arquivos de linguagem *postscript*. Livros eletrônicos neste formato são muito semelhantes ou muito próximos a um livro em papel, em termos de diagramação. Bastante popular, possui certamente a maior base

no Brasil.

Afora a experiência borgeana do Google, a digitalização de livros logo se mostrou, também, um negócio extremamente rentável para a maior vendedora de livros do mundo, a loja eletrônica Amazon.com. Jeff Bezos fundou a Amazon em 1995 com o intuito de vender livros pela internet. O grande diferencial da empresa, com sede em Seattle, era poder vender livros de nicho, já que não havia necessidade de ter todos os livros expostos numa prateleira física, o que a tornou a maior livraria do planeta⁴⁵. Dois anos depois, a companhia abriu capital na bolsa de valores NASDAQ e, em 1999, Bezos foi eleito a “Personalidade do Ano” pela revista *Time* por popularizar a compra *online*.

A Amazon, apesar do sucesso comercial, ainda era uma empresa que vendia átomos, ou seja, o usuário comprava via internet um livro (posteriormente a loja passou a vender CDs, DVDs e outros produtos eletrônicos), a empresa postava esse livro e o cliente o recebia em casa. Com o objetivo de transferir o livro de forma digital e praticamente zerar os custos de distribuição, a Amazon lançou em 19 de novembro de 2007 o Kindle, primeiro leitor de livros digitais a se tornar popular no mundo todo, embora já houvesse outros leitores utilizando o chamado “papel eletrônico” no mercado⁴⁶. Como veremos mais detalhadamente no próximo capítulo, o Kindle originalmente é um leitor de livros digitais (*e-reader*) que rodava apenas os arquivos adquiridos no site da Amazon, o que viabilizou o negócio de venda de *e-books* pela companhia ao ponto de, no balanço do quarto trimestre de 2010, a companhia anunciar que vendeu mais livros eletrônicos que brochuras: 115 livros para Kindle a cada 100 livros impressos.⁴⁷

Antes de seguirmos a trilha aberta pelo surgimento do Kindle, é importante destacarmos outras duas inovações que se consolidaram neste começo de século e afetaram o

instalada de documentos e livros eletrônicos do mundo: cerca de 200 milhões de usuários.” (PROCÓPIO, 2010, p. 224).

⁴⁵ Segundo Anderson, a Amazon contava, em meados dos anos 2000, com um estoque total de 3,7 milhões de títulos, contra algo em torno de 100 mil títulos de uma grande livraria física: “Em média, as lojas da Borders – importante livraria nova-iorquina – mantêm em estoque cerca de 100 mil títulos. No entanto, mais ou menos um quarto das vendas de livros da Amazon se situa fora dos seus 100 mil principais títulos. Reflita sobre as implicações: se as estatísticas da Amazon de fato representarem algum parâmetro, o mercado de livros que nem mesmo são vendidos na maioria das livrarias já corresponde a um terço do mercado principal – e, o mais importante, está crescente com rapidez.” (2006, p. 21)

⁴⁶ O iLiad e o Sony Reader, por exemplo, foram lançados em julho e setembro de 2006, respectivamente.

⁴⁷ Amazon vende mais livros eletrônicos que físicos. *Terra Notícias*. 2011. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/noticias/0,,OI4917066-EI12882,00-Amazon+vende+mais+livros+eletronicos+que+fisicos.html>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

mercado editorial e tecnológico: a impressão sob demanda e os telefones celular de terceira geração, conhecidos como *smartphones*.

A impressão sob demanda é a impressão de um livro apenas quando houver pedido, em tiragens menores, por vezes unitárias. Tal conceito vem se desenvolvendo a partir da impressão digital, pois com fotolitos não é viável economicamente se imprimir tiragens com menos de mil exemplares. Com o barateamento dos custos da produção sob demanda, entretanto, será possível que a livraria imprima para o usuário final qualquer livro, a partir de um arquivo digital que ela tenha em seu banco de dados, na boca do caixa. Essa mudança técnica na distribuição faria uma enorme diferença no mercado editorial como um todo, pois não teríamos mais os livros fora de catálogo, os custos para se produzir um livro diminuiriam muito, por não haver a necessidade da impressão de grandes tiragens, e as livrarias de nicho poderiam concorrer com as megalivrarias, pois não haveria necessidade de grande espaço para grandes estoques. Na prática, todo livro seria a princípio digital, podendo materializar-se numa versão impressa caso o leitor deseje e esteja disposto a pagar por isso.

Já a popularização dos *smartphones*, aparelhos de telefonia celular dotados de microprocessadores, acesso à internet, *bluetooth*⁴⁸, teclado, tela de alta resolução, sistema operacional e milhares de aplicativos, converteu-se naquilo que Gates, na década de 90, chamava de *Wallet PC*, o computador de mão:

o que você carrega hoje com você? Provavelmente, pelo menos o chaveiro, a carteira de identidade, dinheiro e um relógio. Muito possivelmente, leva cartões de crédito, talão de cheques, *traveler's checks*, uma agenda de endereços, uma agenda de compromissos, bloquinho de anotações, material de leitura, uma câmara, um gravador de bolso, um telefone celular, um pager, ingressos para um concerto, um mapa, uma bússola, uma calculadora, um crachá de acesso, fotografias e, talvez, um bom apito para pedir socorro. Você vai poder armazenar tudo isso e ainda mais no aparelho de informação que chamamos de micro de bolso. Ele vai ser mais ou menos do mesmo tamanho de uma carteira, o que quer dizer que poderá ser carregado no bolso ou na bolsa. Ele vai exibir mensagens e horários e também permitir que você leia ou envie correspondência eletrônica e fax, informe-se sobre a meteorologia e as ações da Bolsa, e jogue dos jogos mais simples aos mais sofisticados. Numa reunião, você poderá tomar notas, verificar compromissos, xeretar informações, caso esteja entediado, ou escolher uma entre as milhares de fotos dos seus filhos. Em vez de guardar dinheiro de papel, o novo micro de bolso vai guardar dinheiro digital, impossível de ser falsificado. (1995, p. 99-100).

⁴⁸ “Bluetooth é uma especificação industrial para áreas de redes pessoais sem fio (*Wireless personal area networks* – PANs). O Bluetooth provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos como telefones celulares, *notebooks*, computadores, impressoras, câmeras digitais e consoles de videogames digitais através de uma frequência de rádio de curto alcance globalmente não licenciada e segura.” Wikipédia. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

Alguns lançamentos de computadores portáteis, de mão, haviam sido feitos ainda na década de 90, sendo o mais popular o Palm PDA (*Personal Digital Assistants*), lançado em 1996. O aparelho trazia agenda de contatos, agenda de compromissos, calendário, editor de texto, entre outros aplicativos, mas não era conectado à internet. Coube ao BlackBerry, desenvolvido pela canadense *Research in Motion* em 1999, o posto de primeiro *smartphone* a se tornar popular mundialmente.

O BlackBerry é um aparelho celular que possui funções de editor de textos compatível com arquivos Word, acesso à internet através de um *browser* de fácil navegação, teclado alfanumérico, *email*, calendário, bloco de notas, agenda de tarefas, agenda de contatos, relógio, despertador, cronômetro, calculadora, jogos, enfim, mais do que Gates previra no seu *wallet PC*. O grande diferencial do BlackBerry foi permitir o recebimentos de *e-mails* com anexos e permitir a visualização deles em programas e formatos de texto e imagem, como Word, Excel, PDF, BMP e JPG. As versões mais recentes do aparelho trazem câmera fotográfica, gravador de filmes e áudio, GPS, integração com portais de rede social e mensagens instantâneas, entre outros.

Embora com a possibilidade de abrir arquivos do Word e PDFs fosse possível ler livros digitalizados no BlackBerry, sua pequena tela não incentivava tal prática, mas o aparelho foi fundamental para desenvolver toda uma gama de *smartphones* e consolidar o conceito de portabilidade para a informática.

Na trilha do BlackBerry, diversos outros aparelhos foram lançados, sendo o iPhone, da Apple, considerado uma referência no mercado de telefonia. Para entendermos o porquê da importância do iPhone é preciso conhecer o iPod, aparelho portátil inicialmente criado para armazenar músicas em MP3, lançado pela Apple em 2001.

iPod é uma combinação de “i” (eu, em inglês) com *Portable on Demand*, algo como portátil sob demanda⁴⁹. Em 2001, a companhia apresentou o tocador digital como um aparelho “ultra portátil” capaz de colocar até “mil músicas em seu bolso”:

antes do iPod, ninguém pedia para carregar toda uma coleção de música no bolso.

⁴⁹ “Quando a Apple começou a usar esse prefixo, em 1999, no iMac, a empresa dizia que o “i” significava “internet”. Mas o prefixo é usado hoje em uma gama tão vasta de produtos – do iPhone ao software iMovie – que a ideia já não faz muito sentido. Alguns sugeriram que o “i” seria a primeira pessoa, denotando a natureza pessoal dos produtos da Apple” (KAHENEY, 2009, p. 215).

Mas os engenheiros da Apple conheciam os fatores econômicos da abundância do armazenamento. Eles viram que as unidades de disco estavam ganhando capacidade pelo mesmo preço ainda mais rapidamente do que os processadores de computador. Não foi a demanda pelo armazenamento de enormes conjuntos de músicas que impulsionou essa inovação, mas sim a física e a engenharia” (2009, p. 92).

O grande diferencial do iPod, entretanto, não foi lançar um MP3 Player (o sucessor do *walkman*), já havia outros tantos no mercado, e nem apenas o *design* arrojado e minimalista ao estilo Apple. O grande diferencial foi a “iTunes Store”, uma loja virtual integrada ao iPod para vender músicas com uma tecnologia de encriptação que impede a pirataria, o que soou como música nos ouvidos da combalida indústria fonográfica. Com altos volumes de vendas e nenhum custo de distribuição, as músicas custam ao usuário menos de um dólar, o que fez muitos usuários preferirem a praticidade de adquirir um arquivo através do aparelho do que localizar uma versão pirata na rede.

Segundo Leander Kahney, “o iPod foi o produto que transformou a Apple de uma fabricante de PCs em uma constante luta pela sobrevivência em uma potência no mercado de eletrônicos” (2009, p. 205). Só para se ter uma ideia da aceitação do público, até março de 2009 a Apple já havia vendido a espantosa quantia de 163 milhões de iPods: “alguns analistas acham que é possível que sejam vendidos 500 milhões de iPods antes que o mercado esteja saturado. Isso transformaria o iPod num candidato ao recorde como eletrônico de consumo de massas de todos os tempos” (2009, p. 11)⁵⁰.



Figura 9 - O iPod, da Apple

⁵⁰ “O atual recordista, o Walkman da Sony, vendeu 350 milhões de unidades durante seu reinado de 15 anos, entre os anos de 1980 e o início dos 1990.” (KAHNEY, 2009, p. 11)

Tal previsão talvez não se confirme porque a própria Apple desenvolveu outros aparelhos que dividiram a atenção do mercado. Em 2007, seis anos depois do lançamento do iPod, a Apple entrou no mercado de *smartphones* com o iPhone, um aparelho com *design* semelhante ao iPod e funcionalidades semelhantes ao BlackBerry, mas com tela sensível ao toque. Assim como no iPod, o iPhone traz a iTunes Store, ampliando o público consumidor das músicas digitais vendidas no sistema. Além disso, alguns anos depois, em 2008, a Apple agrega uma importante ferramenta aos seus aparelhos, a App Store, uma loja de aplicativos integrada ao iPhone que permite a qualquer programador criar aplicativos para os aparelhos e vendê-los na loja virtual da Apple. Em apenas um mês de funcionamento, são feitos mais de 60 milhões de *downloads* pela loja, com um faturamento de US\$ 30 milhões de dólares, o que impressiona o próprio Steve Jobs⁵¹. Em janeiro de 2011 já seriam 10 bilhões de downloads⁵².

⁵¹ EVANS, Jonny. App Store já teve mais de 60 milhões de downloads. *PC World*. 2008. Disponível em: <<http://pcworld.uol.com.br/mac/2008/08/11/app-store-ja-teve-mais-de-60-milhoes-de-downloads/>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

⁵² ZEMAN, Eric. O que levou a App Store à marca de 10 bi de downloads? *It Web*. 2011. Disponível em: <<http://www.itweb.com.br/noticias/index.asp?cod=75343>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

Para os desenvolvedores, a App Store torna-se um importante espaço de venda de *softwares* (aplicativos), fazendo com que já no começo de 2011 houvesse mais de 350 mil aplicativos disponíveis ao usuário, além de 60 mil para iPads.⁵³ Para o usuário, quanto mais aplicativos, melhor, pois em um aparelho que inicialmente era um telefone torna-se possível ler jornais, consultar dicionários, códigos jurídicos, bússola, jogar os mais variados jogos, assistir a filmes, calcular o índice de massa corporal, acompanhar o mercado financeiro, registrar os gastos numa planilha financeira, manipular fotos, fazer anotações, abrir arquivos dos mais diversos, acessar a conta do banco, bater papo com amigos, descobrir como se chega em determinado endereço, etc, o que faz com que mais usuários comprem produtos da Apple e, girando o círculo virtuoso de Jobs, mais desenvolvedores lancem novos aplicativos.

O passo seguinte da Apple, depois de todo o *know-how* (e do dinheiro) adquirido com os bem-sucedidos iPod e iPhone, revolucionaria de vez o mercado de livros digitais, forçando até mesmo o Kindle a se reinventar e criando um novo tipo de aparelho no mercado: o iPad.

1.3 O TABLET E O iPad

Lançado mundialmente em 27 de janeiro de 2010, o iPad é um dispositivo em forma de *tablet* (há traduções como *tabuleta* e *prancheta*), com internet *wireless*, *bluetooth* e tela *touch screen* de 9,7 polegadas. Mesclando a funcionalidade e legibilidade dos computadores pessoais com a portabilidade dos aparelhos móveis, o iPad caiu de imediato no gosto do consumidor e vendeu 14,8 milhões de unidades apenas em 2010, cinco vezes mais do que o projetado pela Apple.⁵⁴ Tamanho sucesso fez com que muitas reportagens apontassem o iPad como revolucionário, criador de um novo mercado.

“É difícil fazer uma analogia de outro fenômeno como o do iPad no mundo dos negócios, é algo muito particular”, afirma o consultor Clemente Nobrega, pesquisador e autor de livros de gestão e estratégia. A trajetória da Apple dá um novo sentido à palavra inovação. “O iPad não foi o primeiro *tablet*, o iPod não foi o primeiro tocador, o iPhone não foi o primeiro *smartphone*. Mas todos esses produtos mudaram a indústria do setor”, afirma. O essencial é trazer uma experiência

⁵³ Ibidem

⁵⁴ MELO, Clayton. iPad, o imbatível? *Isto É Dinheiro*. 2011. Disponível em: <http://www.istoedinheiro.com.br/blogs-e-colunas/coluna/10_DINHEIRO+E+TECNOLOGIA>. Acesso em: 11 fev. 2011.

diferente.⁵⁵



Figura 10 - Steve Jobs apresentando o iPad, em 2010

Um estudo mais apurado, porém, demonstra que computadores em forma de tableta são desenvolvidos desde antes da popularização do PC, como o Dynabook, lançado em 1968 por Alan Kay, um computador portátil desenvolvido para crianças, similar a um caderno, com memória suficiente para 500 páginas de texto ou áudio.⁵⁶

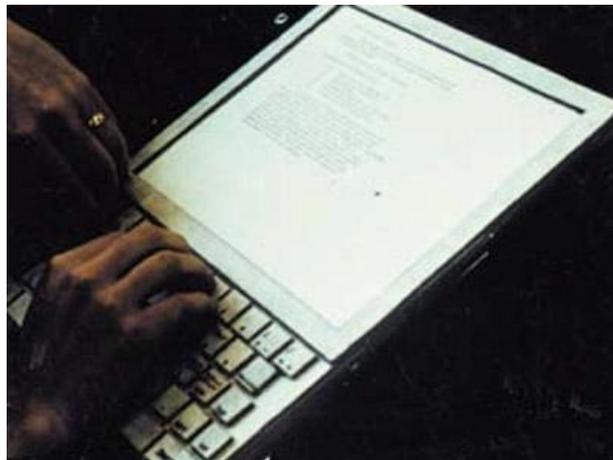


Figura 11 - Dynabook, o precursor dos *tablets*

⁵⁵ FORTES, Débora. A guerra dos tablets. *Época Negócios*. 2011. Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Revista/Common/0,EMI206976-16642,00-A+GUERRA+DOS+TABLETS>>. Acesso em: 22 dez. 2011.

A própria Apple, já em 1979, havia lançado um dispositivo para o Apple II que permitia aos usuários desenhar com uma caneta *stylus* com fio e transferir esses traços digitalizados para o seu computador. Em um anúncio da época, a Apple descrevia o produto como “uma forma fantástica com técnicas e ferramentas fáceis de usar para criar e exibir imagens digitais”⁵⁷.



Figura 12 - Graphics Tablet, da Apple, de 1979

Já na era da internet, Procópio aponta o WebPAD, da empresa de semicondutores National Semiconductor, como um “um novo conceito em termos de computação pessoal portátil, uma espécie de notebook sem os teclados, que serviria basicamente para navegar na Web” (2010, p. 101). O WebPAD não chegou a tornar-se reconhecido no mercado, mas a partir dele a Microsoft “inventou”, ainda em 2001, mesmo ano em que a Apple lançava o iPod, o Tablet PC:

a solução da Microsoft não era na verdade um PC, mas um conceito “novo”, desenvolvido para encorajar as empresas OEMs a construírem equipamentos de “nova” geração. (...) A chave para o Tablet PC era uma caneta e um monitor de cristal líquido touch screen, que possibilitariam aos usuários escrever na tela como no papel, igualzinho a um WebPAD. O Tablet PC original vinha com um editor de textos [baseado no MS Word] que permitia apagar, inserir, copiar e colar anotações, de forma similar aos ASCII que são editados em computadores convencionais. Para nós, que nos interessamos por eBooks, ele só vai ter uma utilidade eficiente clara: a da leitura. Igual ao iPad? Sim. (PROCÓPIO, 2010, p. 103-104).

⁵⁶ Disponível em: <<http://www.mundodotablets.com.br/artigos/a-historia-dos-tablets-viagem-o-tempo/>>. Acesso em: 23 fev. 2011.

⁵⁷ The first Apple Tablet. *Edible Apple*. 2009. Disponível em: <<http://www.edibleapple.com/2009/11/23/the-first-apple-tablet-from-1979/>>. Acesso em: 22 fev. 2011. Tradução livre. No original: “an exciting medium with easy to use tools and techniques for creating and displaying pictured/pixilated information”.

Não é o objetivo desse trabalho investigar por que o *tablet* da Microsoft, lançado dez anos antes do iPad, não chegou a movimentar o mercado de tecnologia e nem mesmo o mercado editorial, já que, segundo Procópio, “a tela TFT de cristal líquido era a melhor coisa que se pode pensar em termos de leitura de livros eletrônicos [...], melhor que o papel” (2010, p. 105). O autor menciona, superficialmente, que o impeditivo sempre foi o tamanho e a duração da bateria, e chama a atenção para uma questão cultural:

quem tinha um celular, um Palm, um notebook e um computador de mesa não ia ver utilidade em seu novo aparelho. A não ser os que eles chamam de *hard-users* e *nerds*, com muita grana (será que nós estamos falando dos applemaniácos?) (2010, p. 107).

Podemos, contudo, apontar alguns fatores para esse sucesso tão rápido do iPad se comparado a seus antecessores a fim de entender melhor a construção desse fenômeno hoje observado. Em primeiro lugar, um grande diferencial do iPad em relação ao *tablet* da Microsoft e outros é que, assim como no iPod e no iPhone, o usuário do iPad também acessa a iTunes, uma loja que já não conta apenas com músicas, mas também com filmes, vídeos, *podcasts*⁵⁸ e *e-books*, e a AppStore, a loja de aplicativos a que fizemos alusão no capítulo anterior. Só para se ter uma ideia, até meados de 2011 já eram mais de 500 mil aplicativos divididos em categorias como negócios, educação, entretenimento, saúde, finanças, medicina, estilo de vida, música, navegação, fotografia, notícias, referências, produtividade, esportes, utilidades, viagens, tempo, redes sociais e, claro, livros.

Dessa forma, o iPad tornou-se em pouco tempo não um aparelho a mais para aficionados por tecnologia ou *nerds* applemaniácos, como ironicamente afirmou Procópio, e sim um equipamento capaz de centralizar diversas funções num só lugar, de agenda de compromissos a leitor de revistas e jornais, de GPS a locadora de filmes.

Ocorre que Steve contrariava uma das regras básicas do *marketing*, a da necessidade de se ouvir o público-alvo. Ele, ao contrário, concentrava-se na experiência do usuário: “como é que eu posso perguntar às pessoas como um computador baseado em uma interface gráfica deveria ser quando elas não têm a menor ideia do que seja um computador baseado em uma

⁵⁸ “*Podcast* é o nome dado ao arquivo de áudio digital, geralmente em formato MP3 ou AAC (este último pode conter imagens estáticas e links), publicado através de podcasting na internet e atualizado via RSS” Wikipédia. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcast>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

interface gráfica?”. A este respeito, Jobs costuma usar uma frase atribuída a Henry Ford: “se eu perguntasse a meus clientes o que eles queriam, teriam respondido que era um cavalo mais rápido” (apud KAHENEY, 2010, p. 62).

Outro diferencial do iPad para o Tablet PC da Microsoft, lançado dez anos antes, é uma mudança dentro da própria indústria de PCs, que estaria passando da “era da produtividade”, cujo Microsoft Office é um símbolo, para a “era do entretenimento”.

O iPad não é um laptop ou netbook, nem um smartphone ou PDA. Pertence a uma nova categoria intermediária, requerendo um novo tipo de software e de interface de usuário. (...) Tratá-lo somente como um iPhone maior não é inteligente. O iPad é uma plataforma de produtividade e entretenimento como o iPhone nunca tentou ser, até porque é alvo para versões adaptadas de aplicativos que anteriormente só existiam para desktops. (FITIPALDI, 2010, p. 18).

Hoje a integração entre tecnologias e conteúdos digitais distintos em um único equipamento é tão forte, aliando *hardware*, *software* e serviços, que a própria Microsoft tem investido muito em sua linha de videogames Xbox, cujo modelo não é a concorrente Sony com seu PlayStation, e sim o iPod: “a Apple vendia ao cliente uma experiência integrada, e não mais apenas um eletrônico de consumo. O projeto Xbox 360 segue esse modelo” (SERIO & TOMASELLI, 2007, p. 42).

Se é um exagero, portanto, afirmar que o iPad seja revolucionário e inédito, não é absurdo dizer que o iPad foi o responsável pela criação de um efetivo mercado de *tablets*.⁵⁹ A partir dele, diversos outros *tablets* foram lançados, como o Galaxy, da Samsung, o Playbook, da RIM, o Xoom, da Motorola, o Slate, da HP e o Latitude, da Dell.

Em linha geral, todos esses *tablets* são verdadeiros computadores (o da Dell, por exemplo, tem *chip* da Intel e sistema operacional da Microsoft), característica que tem se tornado mais evidente à medida que as novas gerações dos aparelhos são lançadas. O iPad 2, por exemplo, lançado em março de 2011, traz câmera frontal e traseira, comunicação direta via USB e possibilidade de ser conectado à televisão ou monitor, o que reforça seu uso como alternativa ao computador pessoal.

Dessa forma, a leitura de livros é apenas mais uma de suas possibilidades, não sendo sequer a mais relevante para os fabricantes (a Apple, por exemplo, já disponibilizou uma

⁵⁹ MELO, Clayton. iPad, o imbatível? *Isto É Dinheiro*. 2011. Disponível em: <http://www.istoedinheiro.com.br/blogs-e-colunas/coluna/10_DINHEIRO+E+TECNOLOGIA>. Acesso em: 11 fev. 2011.

versão brasileira da iTunes Store de filmes e músicas, mas não de livros)⁶⁰.

Para o consumidor final, para o desenvolvedor de livros e para o leitor, vale ressaltar que mais importante do que a quantidade de aparelhos ou a potência de seu *hardware* é o sistema operacional e os aplicativos que cada aparelho roda. São eles que podem transformar um *tablet* em mais um suporte para a leitura de livros digitais, comparável aos *e-readers* dedicados, configurando-se ambos em novos suportes para a leitura, suportes para os quais dedicaremos o próximo capítulo.

⁶⁰ Até janeiro de 2012, pelo menos, não havia ainda versão de loja de livros para iPad brasileiros.

1.4 E-BOOKS, E-READERS E OS NOVOS SUPORTES DE LEITURA

Kindle, iPad, Android, iBooks, EPUB, PDF, AZW, Sony Reader, DRM... As siglas, invariavelmente americanas, tomaram conta do noticiário sobre o livro digital, causando muitas dúvidas e apreensões numa sociedade acostumada com o milenar códice, primeiro manual e depois impresso. Mas o que significa essa profusão de aparelhos, formatos, siglas? O Kindle é a mesma coisa que o iPad? O *tablet* é um leitor de livro digital? Um livro digital feito em determinado formato roda em todos os aparelhos?

Antes de investigarmos os novos suportes de leitura, é importante fazermos uma distinção entre o que são os leitores de livro digital (*e-readers*), os aplicativos de leitura e os livros digitais propriamente ditos (*e-books*). A confusão ocorre porque o livro impresso é ao mesmo tempo o leitor e o livro em si, sem a necessidade de um aplicativo. O livro impresso, afinal de contas, é material, físico, átomo.

Já o livro digital é um arquivo digital, *bits*, um conjunto de zeros e uns, como vimos no capítulo anterior. Há vários formatos de arquivos de livro digital, como o PDF, o EPUB e o AZW. Para comparar, o formato do arquivo do Microsoft Word é o DOC, o formato do Power Point é o PPT e o formato universal hoje utilizado para músicas é o MP3. Para abrirmos um arquivo DOC, precisamos ter o Word ou um *software* compatível. Mesma coisa para os arquivos de livro digital, para abrir um arquivo PDF, EPUB ou AZW, é preciso ter um *software* (ou aplicativo) compatível. Por sua vez, para rodar um aplicativo é preciso ter um *hardware* (ou aparelho) compatível, como é o caso do PC com Windows para rodar o Word. Pois bem, vale o mesmo para os aplicativos que leem livros digitais: é preciso ter um aparelho compatível com o aplicativo que lê determinado tipo de arquivo.

O problema é que como o livro digital ainda está engatinhando se comparado à música digital, cujo formato MP3 está universalizado, e, além disso, os detentores de direitos autorais estão preocupados que ocorra com o livro a mesma onda de pirataria que ocorreu com a música, hoje existem aparelhos que rodam apenas o seu aplicativo e o seu formato de arquivo.

O caso mais notório é o do Kindle. O Kindle, lançado em 19 de novembro de 2007,

não é o primeiro *e-reader* ou *e-book*, como bem lembra Ednei Procópio. O autor divide o que chama de *Reading Devices* nos de primeira geração, “que não conseguiram compor um bom modelo de negócios para o livro” (2010, p. 48), e os de segunda geração, onde estaria o Kindle. Entre os de primeira geração, Procópio destaca o Rocket eBook, que inclusive foi comercializado na Amazon.com: “foi com este aparelho que a Amazon aprendeu a vender o Kindle” (2010, p. 79). É curioso notar, a propósito, que o livro presente na estante virtual do aparelho em seu lançamento, em 1998, era exatamente uma versão eletrônica de *Alice no País das Maravilhas*.

Entretanto, assim como iPad formou o mercado dos *tablets*, foi o Kindle que se tornou o primeiro *e-reader* popular e iniciou esta revolução do mercado editorial⁶¹. O aparelho foi desenvolvido pela Amazon, a maior livraria *online* do mundo, que tinha como objetivo vender versões digitais de seus livros e, com isso, zerar o custo de distribuição. Não bastava para a empresa vender livros digitais em formatos comuns para PCs, como PDF, pois as pessoas poderiam copiá-los facilmente e o negócio fracassaria, motivo pelo qual a empresa optou por desenvolver um aparelho próprio, com um aplicativo próprio que só aceitava arquivos no formato AZW, formato de livro digital vendido pela Amazon.

O Kindle, assim, pode ser definido como um hardware, um software e uma rede que utiliza conexão sem fio para que os usuários comprem, baixem e leiam livros, jornais, revistas ou *blogs*. Como em outros *Reading Devices*, ou *e-readers*, para a tela foi utilizado o chamado papel eletrônico, uma tecnologia que torna a leitura em sua tela muito mais agradável do que nas telas dos microcomputadores.

⁶¹ A revolução digital chega à palavra impressa. *Terra*. 2008. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI3323639-EI4799,00.html>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

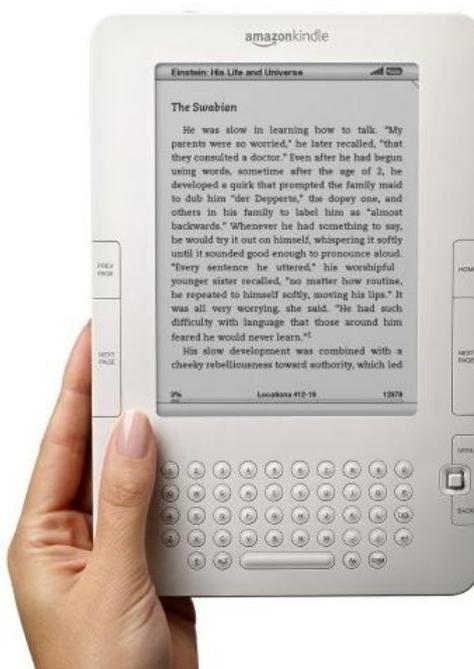


Figura 13 - Kindle, e-reader da Amazon

O termo papel eletrônico designa uma gama de *displays* com tecnologia que procura simular a aparência da tinta e do papel numa tela eletrônica. A tela funciona com milhares de *pixels* que podem estar ligados ou desligados (como os zeros e uns) e a cada troca de página ele desliga todos os *pixels* e liga apenas os necessários para formar as letras. Sua origem remonta ao PARC (*Xerox's Palo Alto Research Center*), quando Nick Sheridon produziu, ainda nos anos 70, um papel eletrônico chamado Gyricon, que consistia numa fina camada de plástico transparente com milhões de pequenas esferas, como se fossem partículas de *toner*.⁶² Diferentemente do que ocorre nas telas de plasma utilizadas pelos microcomputadores, o papel eletrônico reflete a luz como o papel comum, permitindo a leitura em qualquer ângulo e mesmo em ambientes abertos e sob a luz do sol.⁶³

Além do papel eletrônico, o modelo de negócios adotado pela Amazon foi fundamental para popularizar o aparelho e o transformar num grande negócio para a empresa: o usuário compra o aparelho por um valor relativamente baixo (em fevereiro de 2012 estava

⁶² PARC. Disponível em: <<http://www2.parc.com/hsl/projects/gyricon/>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

⁶³ O Kindle utiliza o *E-Ink*, papel eletrônico fabricado nos laboratórios do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*).

anunciado a US\$ 139,00 na versão wi-fi e US\$ 189,00 na versão 3G + wi-fi⁶⁴) e tem acesso livre à rede, sem precisar contratar um plano de telefonia. Na loja virtual, o usuário encontra mais de 630 mil livros, como *best-sellers* a US\$ 9,90 e uma grande quantidade de clássicos disponíveis gratuitamente. A versão em português de *Alice no País das Maravilhas*, por exemplo, custa US\$ 2,99⁶⁵, mas a versão original, em inglês, é gratuita.⁶⁶

Além de acessar a loja, a rede mundial gratuita permite que o usuário faça *backup* (cópia de segurança) dos livros adquiridos nos servidores da Amazon para o caso de perda ou dano no aparelho. Também é possível acessar a Wikipedia, ler *blogs*, jornais e revistas.⁶⁷

A leitura em si é como a de um livro tradicional, com páginas exibidas sequencialmente e botões para avançar ou retroceder. Nas configurações, o usuário pode escolher o tamanho da fonte, o contraste e a rotação da tela. Também é possível fazer anotações, assinalar trechos do livro e visualizar quais foram os trechos mais assinalados pelos leitores daquele livro. Além disso, a função *Text-to-Speech* transforma textos escritos em textos falados, ou seja, lidos em voz alta pelo aparelho para o leitor.

Inicialmente, o Kindle só abria arquivos AZW, uma extensão exclusiva da Amazon que não pode ser utilizada em outros aparelhos ou num computador sem um programa específico da empresa. Esses arquivos trazem consigo um DRM, *Digital Rights Management*, que detecta quem acessa cada obra, quando e sob quais condições, inibindo a cópia do arquivo para outros usuários e dificultando a pirataria. A exclusividade dos arquivos AZW, que comercialmente viabilizou o Kindle e o tornou já em 2009 o produto mais vendido da história da Amazon⁶⁸, foi também alvo de muitas críticas, até que numa versão posterior, lançada em 6 de maio de 2009, o aparelho tornou-se compatível com arquivos PDF, TXT e MP3. Na versão em PDF, como o arquivo vem fechado para o aparelho, o usuário não pode editar o

⁶⁴ Amazon.com. Disponível em: <<http://www.amazon.com>>. Acesso em: 22 fev. 2012. O preço é o mesmo de um ano atrás, o que muda é o aparelho, cada vez com mais funções.

⁶⁵ Amazon.com. Disponível em: <http://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_noss?url=search-alias%3Ddigital-text&field-keywords=alice&x=0&y=0>. Acesso em: 16 fev. 2011.

⁶⁶ Amazon.com. Disponível em: <http://www.amazon.com/Alices-Adventures-in-Wonderland-ebook/dp/B000JQV3QA/ref=sr_1_1?ie=UTF8&m=AGFP5ZROMRZFO&s=digital-text&qid=1297817235&sr=1-1>. Acesso em: 16 fev. 2011.

⁶⁷ O jornal O Globo e os jornais do Grupo RBS (Zero Hora, Diário Catarinense, Jornal de Santa Catarina, Diário de Santa Maria, A Notícia e O Pioneiro) estão disponíveis para assinatura no Kindle. Disponível em: <<http://www.amazon.com/>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

⁶⁸ Kindle se torna o produto mais vendido da história do Amazon.com. *O Globo*. 2009. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/mat/2009/12/27/kindle-se-torna-produto-mais-vendido-da-historia-do-amazon-com-915375400.asp>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

tamanho da fonte, assinalar trechos ou fazer anotações, mas pode mudar o *zoom* da imagem, o contraste e a rotação da tela.

Na terceira versão do aparelho, lançada após o surgimento dos *tablets*, em julho de 2010, o Kindle tornou-se ainda mais fino e leve, melhorou seu contraste, criou a possibilidade de o usuário reproduzir um trecho de sua leitura nas redes sociais (Facebook ou Twitter), incorporou novos tipos de fontes, integrou um dicionário para os textos em inglês, ampliou seu armazenamento para até 3500 livros e a autonomia da bateria para até cinco dias, reforçando a ideia de que um leitor de livros digitais deve ser extremamente portátil, rápido e capaz de carregar toda uma biblioteca em poucos gramas. Há projetos, ainda, de criar uma rede social entre os leitores, permitindo que se divida com amigos as impressões sobre as obras lidas no Kindle e se acesse observações e destaques feitos por eles.⁶⁹

Embora num primeiro momento o leitor habituado com o livro tradicional estranhe a espessura e a forma de passar as páginas com cliques desse tipo de *e-reader*, estudiosos afirmam que é uma questão de treino: “se você foi treinado a guiar uma caneta com seu indicador, observe a maneira como os jovens usam o polegar em seus celulares e perceberá como a tecnologia penetra o corpo e a alma de uma nova geração” (DARNTON, 2010, p. 14).

Com o sucesso do Kindle, outras grandes livrarias passaram a adotar um modelo de negócios semelhante em busca desse mercado digital. A tradicional livraria nova-iorquina Barnes&Noble, maior livraria varejista dos EUA, lançou em 30 de novembro de 2009 o Nook, e um ano mais tarde o Nook Color, leitor de livros digitais com tela sensível ao toque, visor colorido e capacidade de armazenamento de 6000 livros. Segundo depoimento de William Lynch, CEO da empresa,

com o NOOKcolor, nós combinamos a funcionalidade e conveniência de um *tablet* portátil e wireless de sete polegadas com a centralização na leitura de um *e-reader* dedicado, empregando uma avançada tecnologia de tela colorida que irá maravilhar os consumidores. (...) NOOKcolor permite navegação por Wi-fi, acesso a músicas, jogos e muito mais, mas ler qualquer coisa nas suas cores brilhantes é o grande foco do produto. Por \$249, NOOKcolor oferece uma tremenda vantagem, particularmente se comparado com tantos outros *tablets* de 7 polegadas que têm chegado ao mercado com o dobro do preço e, muitas vezes, exigindo caros planos de dados. O mais importante, NOOKcolor foi desenhado diferenciado para o que Barnes & Noble conhece melhor: a leitura.⁷⁰

⁶⁹ Kindle ganha novos recursos. *Zero Hora*, Porto Alegre, p. 3, 16 fev. 2011.

⁷⁰ Barnes & Noble Introduces NOOKcolor™, The Ultimate Reading Experience. *Barnes & Noble Booksellers*. 2010. Disponível em: <http://www.barnesandnobleinc.com/press_releases/2010_oct_26_nook_color.html>. Acesso em: 21 dez. 2011. Tradução livre. No original: “with NOOKcolor, we’ve combined the functionality and



Figura 14 - Nook Color

Diferentemente do Kindle, que só suporta arquivos adquiridos na Amazon (e posteriormente arquivos em PDF), o Nook é compatível com os formatos PDF e EPUB, sendo este um formato de arquivo de livro digital que tem se tornado o preferido do mercado.

A busca por um padrão aberto para livros digitais é antiga, pois já nas primeiras gerações de *e-readers* ficou evidente a necessidade de interoperabilidade: “um livro digital de Paulo Coelho, por exemplo, desenvolvido pela editora virtual X, que usa o modelo de eBook X, não poderia ser lido num aparelho de eBook Y porque eles eram aparelhos incompatíveis” (PROCÓPIO, 2010, p. 82).

Neste sentido, já em outubro de 1998, na Primeira Conferência Mundial do Livro Eletrônico, foi anunciada a chamada *Open eBook Initiative*, cujo objetivo era criar uma especificação técnica única. Na época, entretanto, isso não ocorreu, pois quem dominava o conteúdo dos eBooks era o PDF (formato proprietário da Adobe), e tal padronização também concorreria com formatos como o já citado AZW, da Amazon.

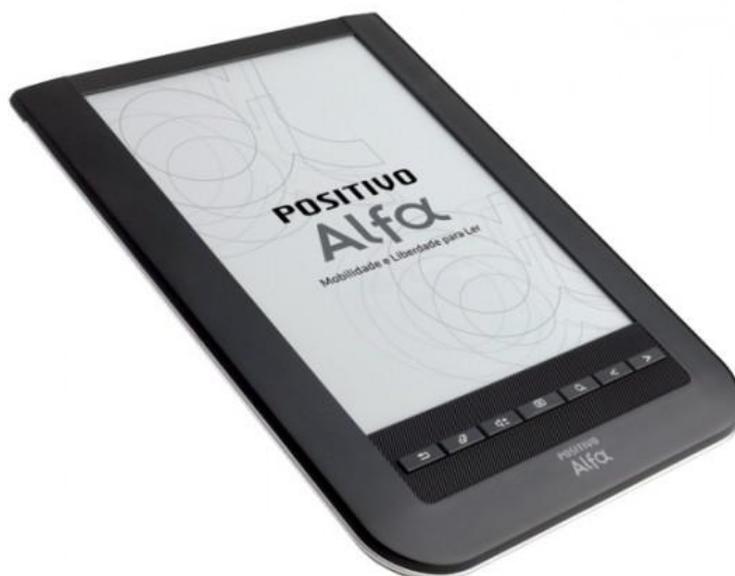
É difícil tentar impor um padrão de direito num campo em que as inovações surgem rapidamente e no qual as empresas que compõem a comissão de padronização são concorrentes. O mercado adota padrões porque os usuários insistem na padronização. A padronização serve para garantir intercâmbio operacional, para minimizar o treinamento do usuário e, claro, para fomentar ao

convenience of a 7-inch portable wireless tablet with the reader-centricity of a dedicated eReader, and employed a breakthrough color screen technology that will wow customers. (...) NOOKcolor enables Web browsing over Wi-Fi, music, games and much more, but reading anything and everything in brilliant color is the killer app and squarely the product's focus. At \$249, NOOKcolor offers a tremendous value, particularly in comparison to the many other 7-inch tablets coming to market at twice the cost and often requiring expensive data plans. Most importantly, NOOKcolor is designed for and differentiated by what Barnes & Noble knows best: reading”.

máximo a indústria... O mercado de verdade escolhe um padrão que tenha um preço razoável e o substitui quando se torna obsoleto ou caro demais. (GATES, 1995, p. 84)

O herdeiro da *Open eBook Initiative* é o formato EPUB (*Electronic Publication*). Hoje diversos leitores de *e-books* são compatíveis com o EPUB, a Sony inclusive abandonou seu formato proprietário (o BBeB) para ficar só no padrão EPUB.⁷¹ Diferentemente do PDF, que é lido pelos aparelhos como uma imagem fechada, um arquivo EPUB tem cada letra reconhecida, o que permite ao leitor configurar tipo e tamanho da fonte, fazer anotações, copiar um texto, consultar determinada palavra no dicionário ou fazer buscas dentro do livro. O autor, por sua vez, pode criar um livro com texto, imagens e *hiperlinks*, abrindo um enorme leque de possibilidades.

No Brasil, as Livrarias Saraiva e Cultura, que saíram na frente na comercialização de livros digitais, optaram por vender os livros nos formatos EPUB e PDF com DRM, não ficando vinculadas a um ou outro aparelho. Ainda assim o grupo Positivo lançou, em meados de 2010, o Positivo Alfa, primeiro leitor de livros digitais brasileiro. O Alfa é aberto, assim como o Nook, tem 8,9 milímetros de espessura, pesa 240 gramas, tem tela sensível ao toque e memória para 1500 livros.



⁷¹ Sony Plans to Adopt Common Format for E-Books. *The New York Times*. 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/08/13/technology/internet/13reader.html?_r=4>. Acesso em: 16 fev. 2011.

Figura 15 - Positivo Alfa

É nesse cenário de consolidação do livro digital como possibilidade de negócio, com editores reunidos em Frankfurt preocupados com o avanço da tecnologia⁷², escritores consagrados publicando versão impressa e digital⁷³, livrarias tradicionais pedindo falência⁷⁴ e grandes grupos de mídia anunciando projetos de publicação de *e-books*⁷⁵ que a Apple entra no mercado com seu iPad, lançado em 27 de janeiro de 2010.

O iPad, conforme relatamos no capítulo anterior, segue a linha de portabilidade do iPod e do iPhone, mas alia a isso as possibilidades e ferramentas dos computadores pessoais, como acesso à internet, exibição de vídeos, jogos de última geração, integração com redes sociais, envio instantâneo de *email*, etc. Esses aplicativos são criados por milhares de desenvolvedores para a *App Store*, o que amplia sobremaneira as possibilidades do aparelho. Na categoria de livros, o principal aplicativo é o iBooks.

Lançado em 25 de maio de 2010, o iBooks é um software desenvolvido pela Apple para leitura de arquivos EPUB e PDF no iPad. Ele é integrado a iBookstore, onde os usuários podem comprar diversos livros ou baixar gratuitamente clássicos de domínio público ali disponibilizados, mas também permite que se adicione arquivos próprios recebidos por email ou encontrados na internet. Sua tela inicial lembra a estante de uma biblioteca.

⁷² PRODHAN, Georgina. Editoras buscam modelo de negócios com avanço do livro digital. *GI*. 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1336476-6174,00-EDITORAS+BUSCAM+MODELO+DE+NEGOCIOS+COM+AVANCO+DO+LIVRO+DIGITAL.html>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

⁷³ FELITTI, Guilherme. Rubem Fonseca é o 1º autor brasileiro com livro em papel e no Kindle. *PC World*. 2009. Disponível em: <<http://pcworld.uol.com.br/noticias/2009/11/11/rubem-fonseca-e-o-1o-autor-brasileiro-com-livro-em-papel-e-no-kindle/>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

⁷⁴ BARBOSA, Daniela. Amazon, WalMart e e-books derrubam a Borders. *Exame.com*. 2011. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/negocios/empresas/noticias/amazon-walmart-e-e-books-derrubam-a-borders>>. Acesso em: 17 fev. 2011.

⁷⁵ Disney terá site de livros eletrônicos para crianças. *Terra*. 2009. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI4010701-EI4802,00.html>>. Acesso em: 16 fev. 2011.



Figura 16 - iBooks, aplicativo para leitura de livros digitais da Apple

Assim como no Kindle, as funcionalidades da leitura de um arquivo do formato EPUB são muito mais abrangentes do que a leitura no formato PDF. No formato EPUB, a troca de páginas é feita simulando um livro tradicional, com a página sendo virada. Também é possível ao leitor fazer marcações no texto, adicionar notas, destacar determinadas páginas, ampliar ou diminuir o tamanho da fonte, mudar o tipo de fonte, mudar a cor do fundo para sépia, mudar o contraste da tela, pesquisar uma palavra dentro do livro, navegar através de *hiperlinks*, criar um sumário personalizado, consultar dicionário, copiar um trecho do livro, entre outros.

Já no formato PDF, que é reconhecido como imagem, o usuário não pode aumentar ou diminuir o tamanho da fonte, e sim aproximar ou afastar o *zoom*. As páginas são deslizadas, sem o efeito de passar páginas, e não é possível fazer anotações ou marcações, apenas mudar o contraste, pesquisar determinada palavra ou destacar uma página. Por outro lado, os arquivos em PDF podem ser impressos ou enviados por *email*, diferentemente do EPUB.

Outros *tablets* mencionados aqui nesse estudo, como o Galaxy, da Samsung, o Playbook, da RIM, o Xoom, da Motorola e o Slate, da HP, utilizam o sistema operacional Windows, da Microsoft, ou o Honeycomb, fornecido gratuitamente pelo Google.

O Honeycomb, lançado em fevereiro de 2011 com o Motorola Xoom, é uma versão

especial para *tablets* do Android, sistema operacional do Google para *smartphones*. Assim como ocorre na Apple, há uma loja de aplicativos, a Android Market, e uma loja de livros digitais, a Google Books for Android. Um diferencial desse aplicativo é que ele disponibiliza os milhões de livros digitalizados no site Google Books para acesso no Android.

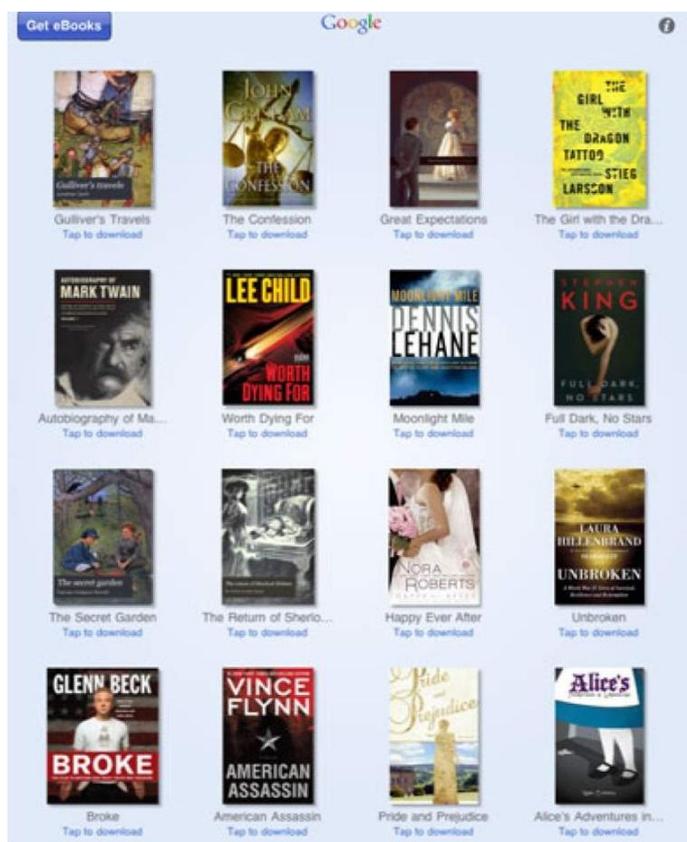


Figura 17 - Tela inicial do Google Books for Android

É importante perceber, entretanto, que os livros de aplicativos como o iBooks e o Google Books ou de leitores como o Kindle, o Alfa e o Nook são, na verdade, **livros digitalizados**, e não **livros digitais**, pois foram textos criados para uma versão impressa, com as características e limitações da versão impressa, convertidos para uma mídia digital por questões logísticas ou comerciais. É uma variação dos projetos de digitalização de livros descritos no capítulo anterior, como o Projeto Gutenberg e o Domínio Público.

O livro impõe um modo característico de leitura, da esquerda para a direita e de cima para baixo, a literatura apresenta determinada estrutura e certa organização. Mesmo a poesia não consegue ultrapassar a dimensão da página, a não ser que se converta em happening singular e ocasional. Impera a linearidade, que, em modos

mais ligeiros de ficção, se internaliza, transferindo-se para o desdobramento da trama. Os limites do livro são os da criação literária, a que se somam as marcas impostas pela relevância conferida ao autor. O resultado é a obra, produção eminentemente individual que se manifesta por um objeto, ele mesmo circunscrito a um espaço fechado. (ZILBERMAN, 2001, p. 114).

Por outro lado, as possibilidades do livro em geral – e da literatura em particular – nos suportes digitais e multimídia vão muito além de páginas e páginas de textos diagramadas em formato de códice, pois “gêneros tradicionais passam por transformações quando migram do livro para a internet, gerando novas formas de expressão” (LAJOLO & ZILBERMAN, 2009, p. 37).

Um exemplo significativo nesse sentido são as versões para iPad de histórias conhecidas do grande público, como *A Menina do Narizinho Arrebitado*, *Alice no País das Maravilhas* e *Toy Story*⁷⁶. Essas versões são encontradas na seção de livros da loja de aplicativos da Apple, e não na iBookstore, pois elas não são arquivos de livro digital para serem lidos no iBooks, e sim *softwares* próprios que precisam do iPad para funcionar e exploram ao máximo suas potencialidades e ferramentas, como tela sensível ao toque e sensor de movimento.

Desenvolvido pela Disney Digital Books⁷⁷ e lançado em abril de 2010, o aplicativo *Toy Story* para iPad é gratuito⁷⁸ e explora as potencialidades multimídia do novo suporte, mas mantém o texto como centro da narrativa, aliando ao texto a contação de história, tão importante para crianças em idade pré-escolar.

Ao virar cada página, o leitor se depara com uma animação sofisticada até que a cena congela e surge o texto (em inglês, naturalmente). Então o texto é lido por um narrador, enquanto as palavras que estão sendo lidas vão sendo destacadas na tela. No menu de opções, o usuário descobrirá que ele pode gravar sua própria voz contando a história (aí na língua e da forma que desejar) e depois reproduzir para seu filho, sobrinho ou aluno ouvir a história salva na sua versão.

⁷⁶ Neste caso, foi feita uma adaptação da história do filme, utilizando algumas imagens, músicas e animações, mas narrando a história através de um texto e com paginação semelhante a de um livro.

⁷⁷ Observe que o livro não traz o nome do autor, e sim o nome da editora, no caso uma subsidiária da gigante do entretenimento Disney World.

⁷⁸ iTunes. Disponível em: <<http://itunes.apple.com/br/app/toy-story-read-along/id364376920?mt=8>>. Acesso em: 17 fev. 2011.



Figura 18 - Página do livro Toy Story

Além do texto, algumas páginas, quando congeladas, trazem um ponto indicando a possibilidade de clique, e, se o usuário clicar, ouvirá vozes ou som das personagens, algo complementar mas não necessário à história. Além disso, no topo da página o usuário encontra um ícone, e, clicando ali, é remetido a uma ilustração para ser colorida.⁷⁹ Esses ícones especiais se repetem em outras páginas, dando acesso a outros desenhos para colorir, jogos (com três níveis de dificuldade distintos) e clipes de músicas. É interessante notar, porém, que nem todas as páginas têm esses ícones extras, e eles não se repetem na mesma página, o que de certa forma não sobrecarrega o leitor.

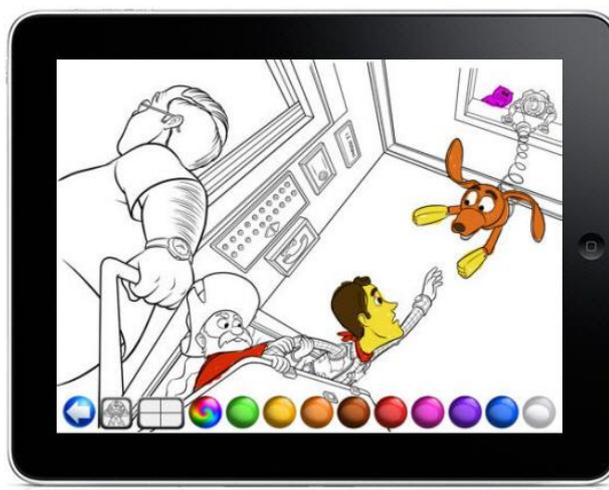


Figura 19 - Ilustração para usuário colorir

⁷⁹ Como exemplo da interatividade proposta pelo aparelho, para apagar a pintura o usuário deve sacudir o iPad, imitando um famoso brinquedo (personagem de Toy Story) em que se riscava a tela e depois, sacudindo, ela voltava ao normal.

Abaixo da tela há um simpático Mickey lendo um livro, como se fosse o leitor, e clicando sobre ele o usuário ativa um menu com diversas opções, como pular de página, mudar a forma como as páginas são passadas (há inclusive a opção de virar a página automaticamente), ouvir ou não o narrador, gravar sua própria narração, tutorial, acesso direto aos jogos, às pinturas e às músicas.

A história em si repete o que já vimos nas versões cinematográficas de *Toy Story*, mas é interessante notar como o texto conduz a narrativa e os jogos e animações tornam-se complementares ao envolvimento com a história, cumprindo um papel que a ilustração e, em alguns casos, a contação de histórias já têm feito.

Alice for iPad também foi lançado em abril de 2010 e tornou-se um símbolo das possibilidades do livro digital, com ilustrações que se movem à medida que o leitor balança o aparelho, trabalho gráfico cuidadoso e diversas animações que o transformam numa emblemática releitura do clássico de Carrol para a era digital. Na loja da Apple há duas versões, uma gratuita, com as páginas iniciais, e outra completa à venda por US\$ 8,99⁸⁰. Diferentemente de *Toy Story*, Alice opta pela sobriedade, com um formato que lembra o livro tradicional tanto na navegação quanto no visual, deixando a novidade para os efeitos gráficos da ilustração. Abordaremos o livro de Alice com mais vagar na segunda parte deste estudo.

Outra dessas primeiras versões digitais que merece referência é a adaptação de *A Menina do Narizinho Arrebitado*, da obra de Monteiro Lobato, lançada pela Globo Livros em dezembro de 2010, mês de lançamento do iPad no Brasil. O livro, disponibilizado gratuitamente na AppStore⁸¹, segue a sobriedade de *Alice*, mas lança mão de mais recursos nas suas páginas animadas, como o som do vento, do espirro ou da água. Em determinada página, quando Narizinho entra no reino de Escamado, onde a escuridão era pior do que a de uma noite sem estrelas, a tela fica escura e o usuário, para conseguir ler o texto, precisa mover um vagalume pela tela, iluminando-a a partir de sua intervenção, conforme ilustração abaixo.

⁸⁰ iTunes. Disponível em: <<http://itunes.apple.com/br/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>. Acesso em: 17 fev. 2011.

⁸¹ iTunes. Disponível em: <<http://itunes.apple.com/us/app/a-menina-do-narizinho-arrebitado/id396614333?mt=8>>. Acesso em: 17 fev. 2011.



Figura 20 - Usuária demonstra edição de *Reinações de Narizinho* para iPad

Não por acaso os três exemplos citados são livros infanto-juvenis. Perrone-Moisés, num texto dos anos 90, já alertava para o fato de que “para concorrer com os outros meios de comunicação, os livros atuais e futuros precisarão ter mais atrativos do que aqueles ocultos pelas letras” (1998, p. 178).

Esse tipo de “atração para além das letras” permitida pelas ferramentas digitais começou a surgir na literatura com a chamada poesia eletrônica, “uma poesia que se serve dos recursos eletrônico-digitais da informática para ambientar a palavra no contexto potencial da sua verbo-voco-moto-visualidade” (ANTONIO, 2008, p. 28), e cuja origem remonta aos anos 60. No Brasil, há uma experiência interessante nesse sentido, desenvolvido no ano 2000 pelos gaúchos Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli e publicados no site <<http://www.ciberpoesia.com.br>>.

É nos Estados Unidos, porém, que surge a primeira instituição para reunir e fomentar essa produção, a Electronic Literature Organization, fundada em 1999. A ELO é uma entidade sem fins lucrativos que reúne escritores, artistas, professores, estudantes e desenvolvedores. Seus objetivos, descritos no site da entidade, são:

1. Chamar a atenção de autores, educadores e desenvolvedores para a literatura nascida digitalmente, além de alertar uma geração de leitores de que o livro impresso não é mais o único meio de educação ou prática estética.
2. Construir uma rede de organizações filiadas na academia, nas artes e nos negócios.
3. Coordenar a coleta, preservação, descrição e discussão dos trabalhos em fóruns acessíveis, de acordo com padrões *peer-to-peer* [tradução literal do inglês de "par-a-par" ou "entre pares", mas mais conhecido como “ponto a ponto”] e melhores

práticas tecnológicas.⁸²

Em outubro de 2006, a entidade publicou uma coletânea de projetos de literatura digital, disponível em CD-ROM e pelo site <<http://collection.eliterature.org/1/>>. A obra traz 60 textos “com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede” (HAYLES, 2009, p. 21).

Chegamos, assim, à era da literatura digital, um tipo de texto produzido para as mídias digitais e que não pode ser publicado em livro sem prejuízo da concepção original. Esse tipo de experiência lembra os aplicativos para iPad, então podemos dizer que, se o iPad pode ser considerado também um *e-reader*, o microcomputador, seja ele um *desktop*, *notebook* ou *netbook*, também pode ser um *e-reader*, à medida que ele permite a leitura de livros digitais nos mais variados formatos, desde arquivos em PDF até esses textos da Coleção Literatura Eletrônica.

Nesse aspecto, uma questão se torna primordial em estudos sobre a literatura digital, chamada pelos norte-americanos de “literatura eletrônica”: “a literatura eletrônica é realmente literatura?” (HAYLES, 2009, p. 20). É sobre essa questão que iremos tratar no próximo item, aproveitando para demonstrar alguns projetos de literatura *online* que, embora se afastem do conceito tradicional de livro, são projetos de literatura digital, um tipo de gênero que deve conviver com os gêneros tradicionais da literatura a partir da era digital.

1.5 A LITERATURA DIGITAL

Mais impactante do que a imprensa de Gutenberg: essa, conforme procuramos demonstrar ao longo dos capítulos anteriores, é a opinião de diversos estudiosos sobre o impacto da revolução digital para o mundo dos livros, pois enquanto a invenção de Gutenberg trazia técnicas novas para o velho códice, mantendo seu formato, o surgimento dos *e-readers*

⁸² About the ELO. Disponível em: <<http://www.eliterature.org/about>>. Acesso em: 17 fev. 2011. Tradução livre. No original: “1. To bring born-digital literature to the attention of authors, scholars, developers, and the current generation of readers for whom the printed book is no longer an exclusive medium of education or aesthetic practice; 2. To build a network of affiliated organizations in academia, the arts, and business; 3. To coordinate the collection, preservation, description, and discussion of works in accessible forums, according to peer-to-peer review standards and technological best practices.”

desmaterializa o livro, muda a orientação de leitura e traz novas possibilidades visuais, sonoras e cinéticas. A literatura, por sua vez, extrapola as páginas do livro impresso e chega às telas eletrônicas, provocando uma diluição de sua milenar especificidade.

Katherine Hayles, ao organizar o primeiro volume da Coleção Literatura Eletrônica, revela dificuldade em estabelecer fronteiras sobre o que é ou não *literário* diante de obras tão distintas:

ao chamar essas obras “literatura”, meus coeditores e eu esperamos estimular as perguntas sobre a natureza da literatura na era digital. Uma obra artística deve conter palavras (ou sons que se aproximam de palavras, tais como a arte protossemântica da “poesia sonora”, como Steve McCaffrey a chama)? Eu diria que, embora possamos desejar manter esse critério de arte verbal para a “literatura”, precisamos de uma categoria mais ampla que englobe o tipo de trabalho criativo em exibição na CLE. Proponho o termo “literário” para esse propósito, definindo-o como trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita. (2009, p. 22).

Deve-se recordar, porém, que essa discussão a respeito da especificidade do literário não é recente e nem surgiu com o fortalecimento das novas tecnologias. Eagleton já afirma que não é possível ver a literatura como uma categoria “objetiva”, descritiva:

não seria fácil isolar, entre tudo o que se chamou de ‘literatura’, um conjunto constante de características inerentes. Na verdade, seria tão impossível quanto tentar isolar uma característica comum que identificasse todos os tipos de jogos. (2003, p. 12).

Como analogia, o autor recorre a uma imagem criada por John M. Ellis, para quem a literatura funciona como a palavra “mato”: assim como o mato não é um tipo específico de planta, e sim qualquer planta que, por uma razão ou outra, o jardineiro não quer no seu jardim, a literatura é, ao contrário, qualquer tipo de escrita que, por alguma razão, seja valorizada socialmente.

Exemplar nesse sentido é o movimento concretista, surgido com força em meados do século XX, a partir do desenvolvimento do *design* gráfico. No Brasil, seu marco é a Exposição Nacional de Arte Concreta de 1956. Entre outras propostas, os criadores da Exposição, Décio Pignatari, Haroldo de Campos e Augusto de Campos, propõem que o poema transforme-se em objeto visual, valendo-se do espaço gráfico como agente estrutural, usando os espaços brancos, os recursos tipográficos, etc. O poema, em função disso, passaria

a ser simultaneamente lido e visto.



Figura 21 - "Beba Coca Cola", poema concreto de Décio Pignatari

Outro movimento digno de nota por extrapolar os limites tradicionais do literário é grupo francês OULIPO, surgido em 1960 como um subcomitê do *Collège de 'Pataphysique* e à época intitulado como “Seminário de literatura experimental”. Contando com membros famosos, como Raymond Queneau, Marcel Duchamp, Ítalo Calvino e Georges Perec, além de diversos escritores e matemáticos, o grupo define-se como um “atelier de literatura potencial”⁸³. Seus exercícios matemático-literários ganharam notoriedade ao longo do século XX ao propor a seus participantes a utilização de técnicas baseadas em problemas matemáticos e desafios literários até então inimagináveis – como a construção de um romance sem determinada vogal, levada a cabo por Perec em *La Disparition* (1969), romance totalmente escrito sem a letra “e”⁸⁴.

Cândido, ao comentar a narrativa desse período, diz que podemos falar numa verdadeira legitimação da pluralidade:

não se trata mais de coexistência pacífica das diversas modalidades de romance e conto, mas do desdobramento destes gêneros, que na verdade deixam de ser gêneros, incorporando técnicas e linguagens nunca antes imaginadas dentro de suas fronteiras. Resultam textos indefiníveis: romances que mais parecem reportagens;

⁸³ OULIPO. Disponível em: <<http://www.ouliipo.net/oulipiens/o/>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

⁸⁴ Georges Perec, um dos mais ativos e conhecidos membros da OULIPO, além de escrever *La Disparition* também é autor de *La Vie mode d'emploi*, seu mais famoso livro, escrito com uma técnica matemática conhecida como “story-machine”. O pesquisador inglês David Gascoigne, no livro “The games of Fiction [*Os jogos da ficção*], parte exatamente de Perec para falar do que chama de “moderna literatura lúdica francesa”.

contos que não se distinguem de poemas ou crônicas, semeados de sinais e fotomontagens; autobiografias com tonalidade e técnica de romance; narrativas que são cenas de teatro; textos feitos com a justaposição de recortes, documentos, lembranças, reflexões de toda a sorte. (CANDIDO, 1989, p. 209).

Em meio a esse turbilhão produtivo, ganha força nos estudos literários, também em meados do século XX, o conceito de *literariedade*⁸⁵, que poderia ser descrito como uma “definição das propriedades dos textos (da organização do texto) e das convenções e pressupostos com que se aborda o texto literário” (CULLER, 1995, p. 54). Evidentemente definir tais propriedades é ao mesmo tempo uma questão estética ou de gosto, conforme salientaria Compagnon (2009), e uma questão política ou de valor, conforme salientaria Eagleton (2003). No entanto, ao mudar o conceito de *literatura* pelo de *literariedade* fica-se mais à vontade para perceber maior ou menor grau de literariedade nos textos, sejam eles publicados no veículo em que forem, estejam eles no contexto em que estiverem. Um roteiro de Shakespeare, sob este prisma, teria alta literariedade, assim como uma reportagem como *Os Sertões* ou uma letra de música de Chico Buarque. Não importa, no caso, qual teria *mais* ou *menos* literariedade, e sim que neste momento social e neste espaço, todos os três podem ser lidos como literatura e já foram inclusive estudados em cursos de pós-graduação de Literatura.

A partir desse ponto de vista, justifica-se, portanto, falar de **literatura** digital (ou literatura eletrônica, como preferem os norte-americanos, e aqui usaremos os termos como sinônimos), tendo como ponto de partida as propriedades e convenções do tradicional campo da literatura: “a literatura eletrônica chega em cena após 500 anos de literatura impressa (e, naturalmente, após bem mais do que isso de tradição oral e manuscrita)” (HAYLES, 2009, p. 21).

A literatura digital, ou eletrônica, é aquela nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela eletrônica. Uma comissão da Organização Literatura Eletrônica define-a, em poucas linhas, como “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos

⁸⁵ A criação do conceito de *literaturnost*’ é atribuído aos formalistas russos, em especial Jakobson: “challenging a century of Russian criticism that emphasized the social and politics meaning of art, the formalists wanted to focus on the artistic qualities of art – what Jakobson called *literaturnost*’ (literariness). (...) Jakobson wanted to study *literaturnost*’ in scientific terms, not in the form of haphazard critical commentary.” (ENGERMAN, 2009, p. 144)

fornecidos por um computador independente ou em rede”⁸⁶.

Para Hayles, como a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis,

ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Nesse sentido, a literatura eletrônica é um “monstro esperançoso” (como os geneticistas chamam as mutações adaptativas) composto por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada (2009, p. 21).

Robert Darnton também chama a atenção para as potencialidades do livro eletrônico na criação textual, ainda que não especificamente literária, ao romper com a lógica sequencial e horizontal do livro impresso, que deve ser lido página a página.

É por isso que penso em mergulhar: quero escrever um livro eletrônico. Eis como minha fantasia toma forma. Ao contrário de um códice impresso, um e-book pode conter diversas camadas, organizadas em forma de pirâmide. Leitores podem fazer download do texto e realizar uma leitura superficial da camada superior, redigida como uma monografia comum. Se ficarem satisfeitos, podem imprimir o texto, encaderná-lo (máquinas de encadernar podem hoje ser conectadas a computadores e impressoras) e estudá-lo ao seu bel-prazer na forma de brochura confeccionada sob medida. Caso encontrem algo em especial que lhes interesse, bastará um clique para passar a uma outra camada, contendo um ensaio suplementar ou um apêndice. Os leitores podem ir ainda mais fundo no livro, explorando corpus de documentos, bibliografia, historiografia, iconografia, música de fundo, tudo que eu possa oferecer para permitir a compreensão mais completa possível do meu tema. Por fim, os leitores transformarão o meu tema em seu próprio tema: encontrarão seu próprio caminho dentro dele, lendo horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente até onde os levarem os links eletrônicos. (2010, p. 78-9).

Darnton chegou a coordenar um projeto para criar livros eletrônicos de teses acadêmicas aproveitando o potencial multimídia e hipertextual das novas tecnologias, o Gutenberg-e. O projeto, entretanto, não foi adiante, e o autor aponta entre os motivos os problemas de direitos autorais e o fato de que “preparar uma publicação eletrônica implicaria custos mais altos, e não mais baixos, graças às complexidades técnicas e imperativos de projetos” (2010, p. 99).

Essa complexidade, segundo Zilberman, é o principal motivo para a desconfiança dos escritores em relação ao livro digital, à medida que a produção de literatura toma

⁸⁶ Disponível em: <<http://www.eliterature.org/about/>>. Acesso em: 04 jan. 2010. Claro que ter ou não ter um “aspecto literário importante” é extremamente subjetivo, e por isso recorreremos ao conceito de “literariedade” de Culler.

configuração totalmente diferente e exige domínio de ferramentas “de difícil manipulação, dada a dimensão e os pré-requisitos técnicos” (2001, p. 119). Nesse sentido, os autores da era multimídia, “um pouco como o autor de teatro, são governados não mais pela tirania das formas do objeto-livro tradicional, mas, no próprio processo de criação, pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico” (CHARTIER, 1998, p. 72).

Os textos do primeiro – e único – volume da *Electronic Literature Collection*⁸⁷ ilustram bem essa variedade de formatos, trazendo estéticas variadas para esse tipo de literatura, como ficção em hipertexto, ficção na rede interligada, ficção interativa, narrativas locativas, instalações, “*codework*”, arte generativa e poemas em Flash (HAYLES, 2009, p. 43).

My Body, de Shelley Jackson, revisita o clássico *Frankstein* do ponto de vista de um monstro feminino, utilizando a narrativa hipertextual para revitalizar o gênero de memórias. Na primeira página, o usuário tem a imagem do corpo da monstra e, clicando sobre as partes do corpo, surgem textos ilustrados. Esses textos ainda trazem outros *hiperlinks* para novos nós da narrativa, tornando-a circular e não-sequencial. Os efeitos sonoros são de John Wesley Harding e a programação HTML é de Ken Fricklas.⁸⁸

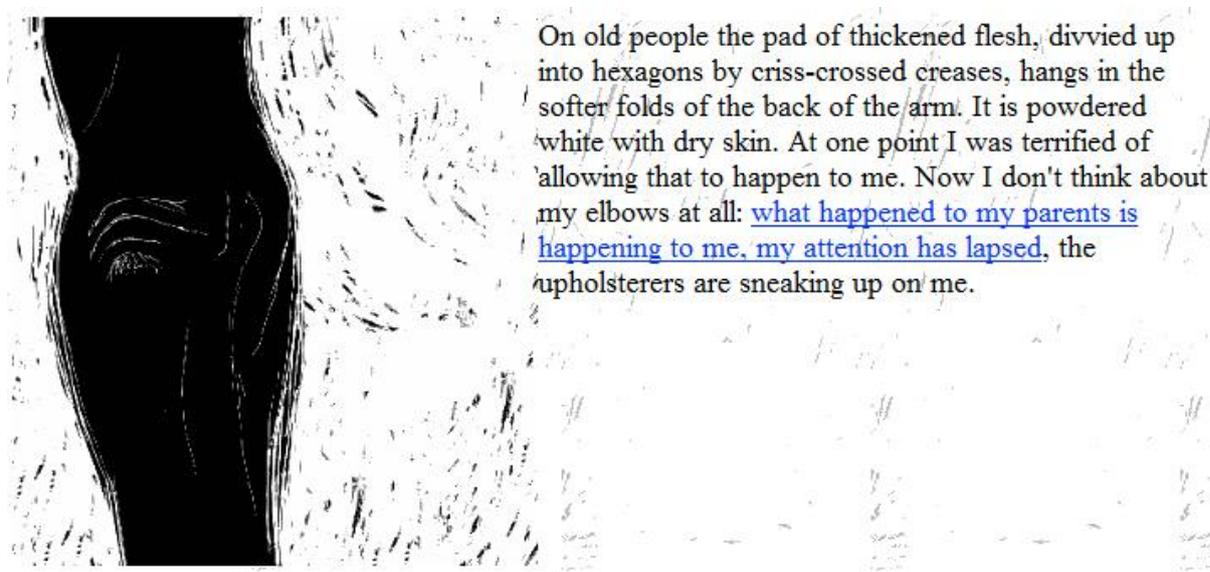


Figura 22 - *My Body*, de Shelley Jackson

⁸⁷ Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/1/>>. Acesso em: 20 fev. 2011.

Já *Storyland*, de Nanette Wylde, é uma história gerada randomicamente pelo computador. A trilha musical remete a algo mágico e lúdico, como um circo, bem como a fonte e o colorido do título. A história surge por parágrafos, e a qualquer momento o usuário pode clicar em *New Story* para começar novamente. Segundo Wylde, a narrativa joga com estereótipos e elementos da cultura popular.⁸⁹



Figura 23 - *Storyland*, de Nanette Wylde

Além das narrativas, há diversos ciberpoemas que trabalham com a interatividade, a imagem, o som e o texto. *Rice*, de geniwate e Oscar Ferriero, por exemplo, é uma série de poemas sobre o Vietnã contemporâneo que trabalha apenas com texto e fotografia. Já *Cruising*, de Ingrid Ankerson, é um elaborado poema em Flash em que os versos vão passando verticalmente, ao invés de horizontalmente, acompanhados de uma tira de imagens que se repetem (imagens de carros na noite de uma grande cidade) e da leitura em voz alta do

⁸⁸ Disponível em: <http://collection.eliterature.org/1/works/jackson__my_body_a_wunderkammer.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.

⁸⁹ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/wylde__storyland.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.

texto com uma música eletrônica repetitiva ao fundo. É o usuário quem define a velocidade da passagem do poema, que vai desde um ritmo alucinante, bem de acordo com o título do texto, até uma velocidade suficiente para a leitura. Segundo os autores, “o espectador se movem entre a leitura do texto e a visualização de um fluxo de imagens em movimento, não podendo ter ambos ao mesmo tempo. Dessa forma, o trabalho procura destacar a materialidade do texto, do filme e da interface”.⁹⁰

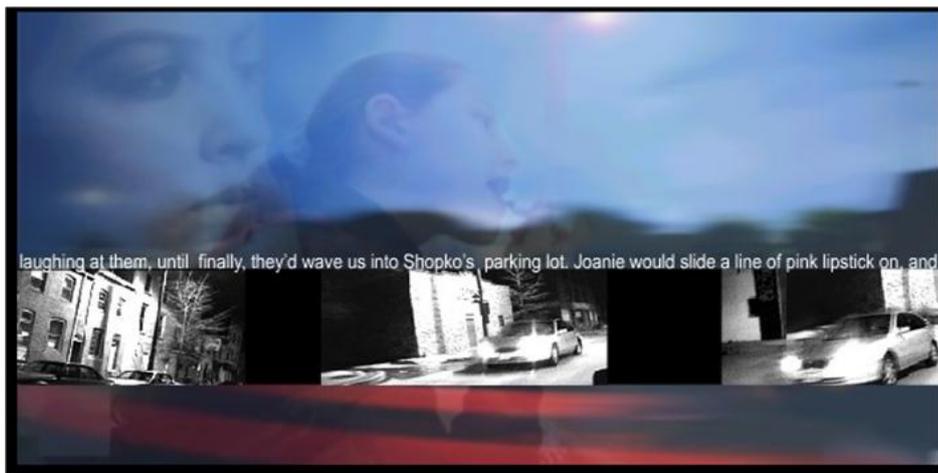


Figura 24 – *Cruising*, de Ingrid Ankerson

Há, ainda, algumas experiências limítrofes em que quase não há texto, como *Deviant: The Possession of Christian Shaw*, de Donna Leishman. O trabalho é uma animação interativa baseada na história de Christina Shaw e sua possessão demoníaca. Segundo os organizadores, apesar de não haver texto na história em si, “a narrativa é composta de uma base textual e representa a desfamiliarização de aspectos normalmente identificáveis”.⁹¹

⁹⁰ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/ankerson_sapnar__cruising.html>. Acesso em: 20 fev. 2011. Tradução livre. No original: “The viewer moves between reading text and experiencing a filmic flow of images — but cannot exactly have both at the same time. In this way, the work seeks to highlight the materiality of text, film, and interface”.

⁹¹ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/leishman__deviant_the_possession_of_christian_shaw.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.



Figura 25 - Deviant: The Possession of Christian Shaw, de Donna Leishman

Outro exemplo limítrofe é *Stud Poetry*, de Marko Niemi, um jogo de pôquer jogado com palavras ao invés de cartas, em que o objetivo é construir o melhor poema possível: “Para tornar-se um grande mestre de *Stud Poetry*, você precisa acreditar no poder das palavras, em sua mágica capacidade de mover montanhas, mentes e almas”.⁹²



⁹² Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/niemi__stud_poetry.html>. Acesso em: 20 fev. 2011. Tradução livre. No original: “To become a great master of Stud Poetry, you need to believe in the power of words, their magic capability to move mountains, minds, and souls”.

Figura 26 - *Stud Poetry*, de Marko Niemi

No Brasil, há uma experiência semelhante à coleção da *Eletronic Literature Organization*, a Revista Digital Artéria 8⁹³, organizada por Omar Khouri entre 2003 e 2004. A revista, desde o seu surgimento nos anos 70, evita a publicação em livro tradicional, optando por sacola plástica, caixa de fósforo, fita-cassete, álbum mostruário, entre outros. Para a oitava edição, o suporte escolhido foi a internet, o que tornou-se possível com o trabalho do *webdesigner* Fábio Oliveira Nunes.

Diferentemente da *Eletronic Literature Collection*, a Revista Artéria 8 é um único arquivo em *Flash* que dá acesso a dezenas de poemas, identificados pelo nome do poeta, entre eles Alckmar Luiz dos Santos, Arnaldo Antunes, Augusto de Campos, Décio Pignatari, Glauco Mattoso, Haroldo de Campos, entre tantos outros.

Alguns, como *Sonetos Clássicos e Plasmados*, de Glauco Mattoso, são poemas tradicionais apenas publicados no novo formato. Outros, como *Invenção 5*, de Décio Pignatari, são adaptações visuais para a web feitas pelo *webdesigner*, ampliando o efeito textual a partir das novas tecnologias. Nesse texto o usuário depara-se com a imagem de uma nota de um dólar e, clicando sobre ela, o rosto de Cristo surge no centro da nota e o verso de Décio é revelado, embaixo: “Cr\$isto é a solução”, uma alusão ao cruzeiro (Cr\$) que circulava na época do texto, escrito em 1967.

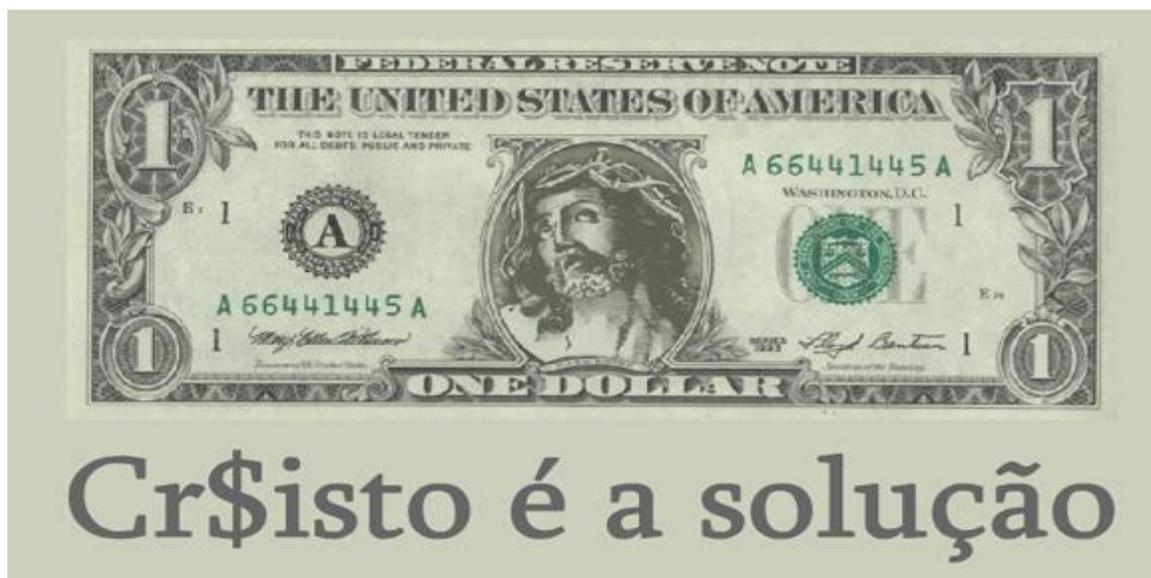


Figura 27 - *Invenção 5*, de Décio Pignatari

⁹³ Disponível em <<http://www.arteria8.net/home.html>>. Acesso em: 20 fev. 2011.

Décio Pignatari, em manifesto da poesia concreta publicado em 1956, afirmava que o verso “não dá mais conta do espaço como condição de nova realidade rítmica, utilizando-o apenas como veículo passivo, lombar, e não como elemento racional de estrutura” (2006, p. 67). Juntamente com Haroldo e Augusto de Campos, é considerado um dos criadores da poesia concreta, que ganhou força na literatura brasileira com a Exposição Nacional de Arte Concreta de 1956. Entre outras propostas, os criadores propõem que o poema transforme-se em objeto visual, valendo-se do espaço gráfico como agente estrutural, usando os espaços brancos, os recursos tipográficos, etc. Em função disso, o poema passaria a ser simultaneamente lido e visto.

Com as novas tecnologias, o programador Fábio Oliveira Nunes adapta poemas dos mestres acrescentando, ao texto e ao espaço, movimento e som. *Em torno a Serelepe esplêndida*, de Haroldo de Campos, por exemplo, inicia com letras gregas sobre um fundo azul, que vai mudando de tonalidade até surgir, num segundo plano, o poema propriamente dito.

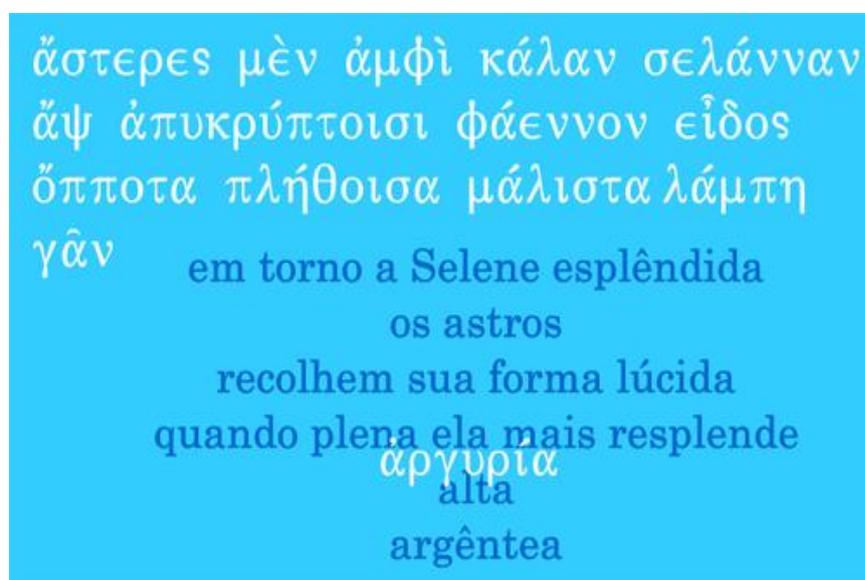


Figura 28 - *Em torno a Serelepe esplêndida*, de Haroldo de Campos

Outros textos foram produzidos especialmente pelos autores para o formato digital, como *Memória*, de Alckmar Luiz dos Santos. Neste poema as palavras estão desfocadas e o usuário precisa passar o *mouse* para lê-las, mas à medida que passa o *mouse*, ouve o som da

palavra, e essa palavra fica ecoando mesmo quando passar por outra, criando um efeito sonoro distinto, confuso e perturbador. Como a memória, que dá título ao texto.

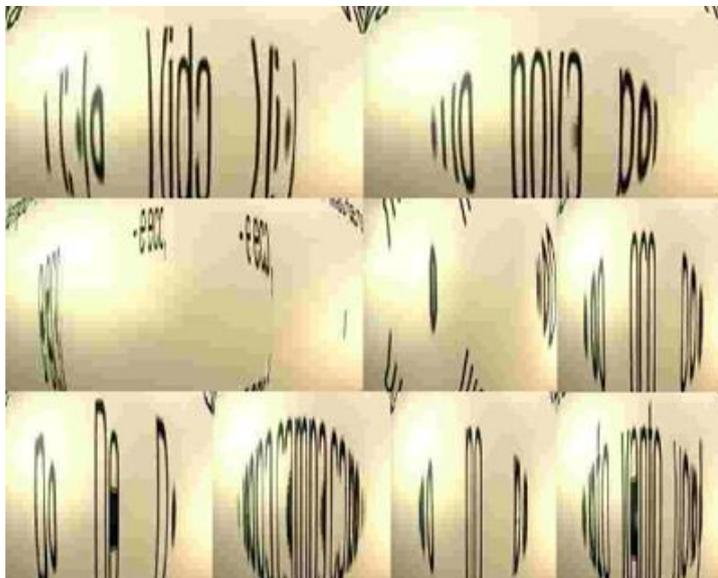


Figura 29 - Memória, de Alckmar Luiz dos Santos

Já outros trabalhos priorizam a imagem, o som e o movimento, como *Powerhead*, de Vanderlei Lopes, que traz imagens de um homem e uma trilha sonora ao fundo, sem absolutamente nenhuma palavra; *Oroboros*, de Inês Raphaela, composto da imagem de um *mouse* que, clicado, leva à reprodução de um papel antigo o qual, clicado, leva a uma pedra com formato de *mouse*; ou *Descendo a escada*, de Regina Silveira, que simula a descida de uma escada pela perspectiva do usuário. *MóBILE 3*, de Sílvia Laurentiz, também chama a atenção por ser não um poema, e sim uma plataforma para que o usuário escreva seu poema e o veja transformado num *MóBILE 3D*.

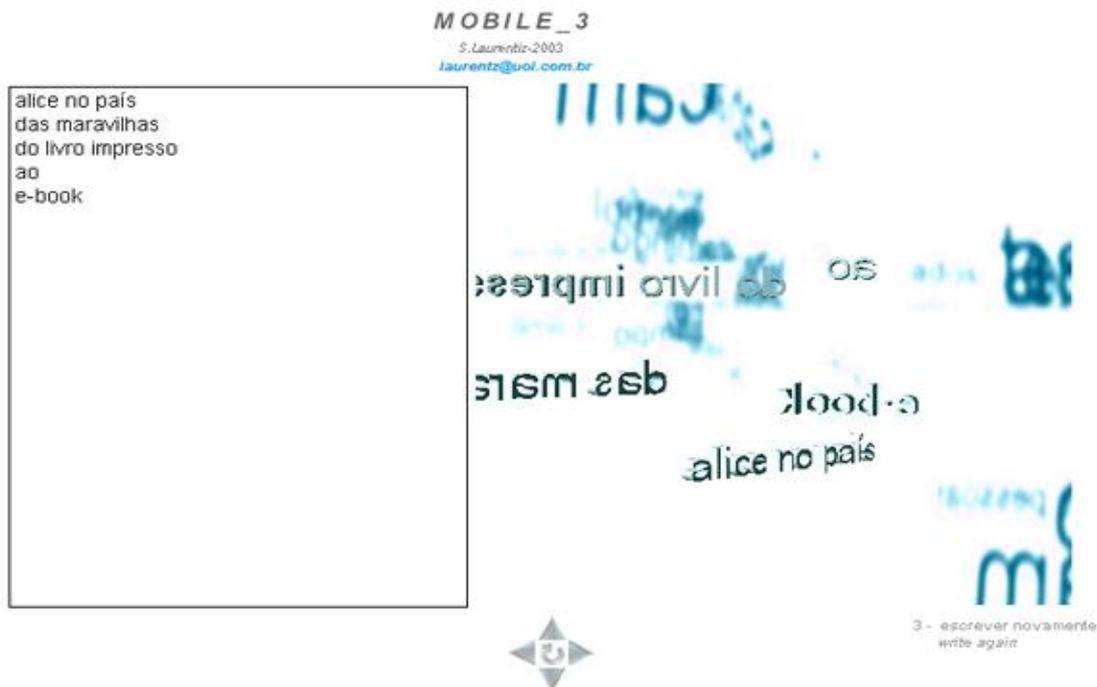


Figura 30 - Móbile 3, de Sílvia Laurentiz

Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli afirmam que estamos num momento de transição, em que as fronteiras entre os gêneros tornam-se “nebulosas, obscuras, ou híbridas, sendo, ao mesmo tempo, isso e aquilo” (2000, p. 68). No que tange à poesia, os autores lembram os futuristas, que

passam a buscar as outras dimensões da poesia, perdidas com a divisão dos gêneros artísticos através da tecnologia da escrita. Os tipos e as letras passam a ser aceitos em sua materialidade: o som, com a busca do dinamismo dos objetos; o peso, com o reconhecimento da qualidade de voar inerente aos objetos; o odor, com a faculdade dos objetos de se dispersarem. As palavras devem existir em liberdade e não presas ao procedimento linear, fixadas pela sintaxe e pelas convenções gramaticais. O tipo e a escrita libertam-se da opressão de serem meros suportes de sentido. (2000, p. 70).

Na esteira dessa tradição e diante das novas possibilidades tecnológicas, os próprios Gruszynski e Capparelli criaram, ainda no ano 2000, o projeto Ciberpoesia⁹⁴, composto de 12 poesias visuais, em que o usuário pode simplesmente ver e deixar um comentário no mural de recados, e outros 10 ciberpoemas, em que o usuário é chamado a compor o poema arrastando ou clicando em elementos visuais dispostos na tela. Segundo os autores, o trabalho foi

⁹⁴ Disponível em <<http://www.ciberpoesia.com.br>>. Acesso em: 08 ago. 2011.

dividido em três fases. Primeiramente, foram criados 28 poemas visuais, convergindo técnica e esteticamente texto escrito com imagens do *design*, da pintura e de outros tipos de desenho. Na segunda fase, oito poemas visuais foram escolhidos para serem retrabalhados hipertextualmente por diferentes profissionais, e na terceira fase foi feita uma parceria com o estúdio web W3haus para o desenvolvimento do *site* e o planejamento de mais alguns ciberpoemas.

Do poema visual para o ciberpoema houve um grande caminho. Abria-se, ali, um espaço para a comprovação do que tinha sido apenas sugerido por diversos autores: o computador permite a realização da Gesamtkunstwerk sonhada por Richard Wagner e pelas vanguardas. Essas combinações de todos os *media computers* a nossa disposição são uma síntese de todos os outros meios eletrônicos prévios e também podem combinar texto e qualquer coisa que possa ser digitalizada. Consequentemente, sua primeira herança e forma vêm de artes que existiram previamente, não dos paradigmas contemporâneos. Ferramentas não são acessórios que manipulamos para nossos fins, mas conformam e circunscrevem o leque de nossas direções e expressões. (2000, p. 76).

Os autores mencionam alguns ciberpoemas, como *Zigue-Zague* – chamado pelos autores de uma “narrativa interativa”, pois há uma tela em que há opções dispostas em *links* para o usuário escolher a sequência – e *Chá*, este último destacado no site como “super interativo”, conforme demonstrado na figura abaixo.

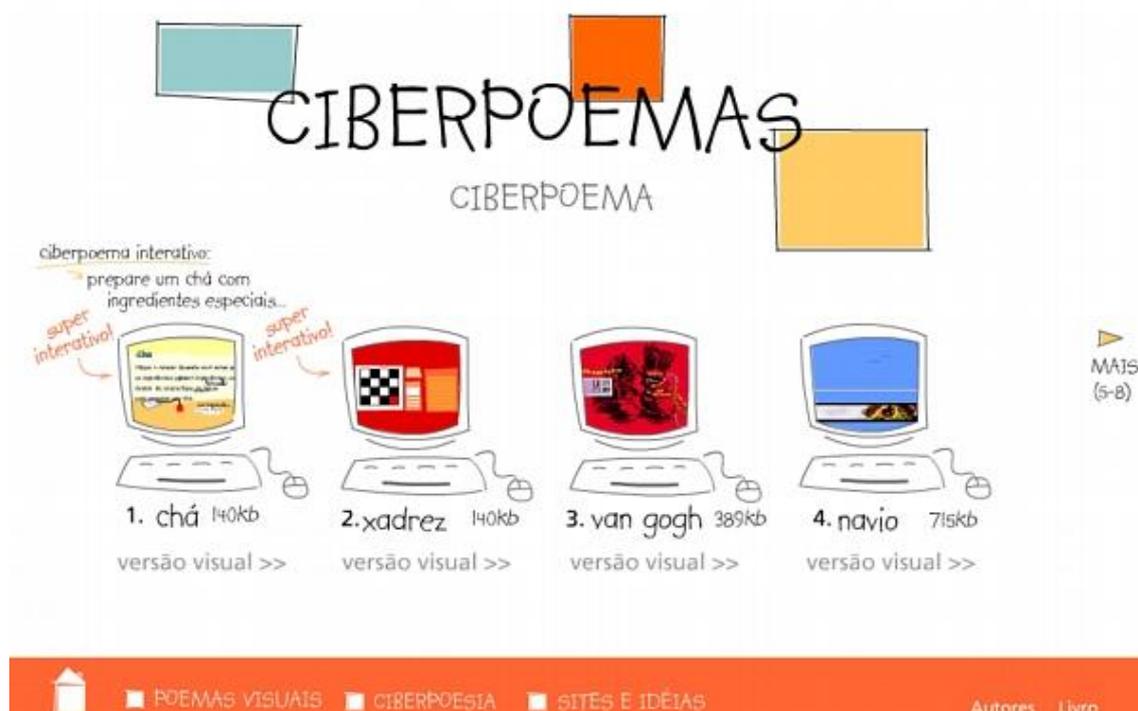


Figura 31 - Capa da seção de ciberpoemas do site ciberpoesia.com.br

Segundo os autores, “as possibilidades do hipertexto na ciberpoesia vão muito além da convergência de diferentes linguagens, elas abrem também uma janela para a interatividade, isto é, a participação do navegador no poema”, e o ciberpoema *Chá* mostraria algumas dessas possibilidades, estabelecendo uma “zona de diálogo com o leitor que, se quiser apreender o poema, deverá agir e reagir e a cada ação/reação recriar um poema novo” (2000, p. 80).

Ao acessar o poema *Chá*, o usuário vê na tela do computador uma xícara de chá vazia, um bule, uma colherinha, um saquinho de chá e três imagens (um selo com um casal de beijando, estrelas e corações), que podem ser arrastadas para dentro da xícara. Quando o usuário estiver satisfeito, clica em “Pronto”, e se tiver esquecido de colocar água ou de colocar o saquinho, será avisado para fazê-lo. Depois, a colherinha move-se na tela, mexe o chá e “então tem-se surpresas inesperadas, como as sonoridades dos ingredientes para o chá ou do bule de cujo bico vertem letras” (2000, p. 80). A escrita do poema está na fumaça que sai da xícara, e realmente, dependendo dos três elementos que escolhemos colocar na xícara, essa fumaça tem formas, cores, movimentos e sons diversos. O texto, porém, permanece o mesmo: “Deixe a infusão / o tempo necessário / até que os nossos aromas / e os nossos

sabores / se misturem”⁹⁵.



Figura 32 - *Chá*, de Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli

É visível, em poemas como *Chá*, o potencial criativo das ferramentas e mídias criadas a partir da nova tecnologia, mas parece fundamental questionarmos em que medida a interatividade de *Chá* é tão distinta daquela proposta por Cortazar há 45 anos com seu *Jogo da Amarelinha*⁹⁶, por exemplo. Tanto em um quanto em outro o texto escrito permanecerá o mesmo independente das ações do leitor, sendo que em Cortazar ainda há uma possibilidade de quebrar a linearidade, enquanto em *Chá* o texto se apresentará em movimento, mas como uma sequência linear. Afora isso, em ambos os textos a participação do leitor é incentivada mas dirigida, pois o leitor não poderá, por exemplo, criar um poema sem colocar o saquinho ou a água em *Chá*, assim como não compreenderá a história de Cortazar se não seguir a

⁹⁵ Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_cha.htm>. Acesso em: 08 ago. 2011.

⁹⁶ *O Jogo da Amarelinha* é um romance escrito por Julio Cortázar em 1963 e é considerado a principal obra do autor. Márcia Hoppe Navarro afirma que vários títulos de suas obras acentuam a tendência lúdica do notável escritor argentino, e define *Rayuela* como uma obra que “revolucionou a literatura latino-americana com um romance para ser lido em saltos, de um capítulo a outro, como se fosse o jogo da amarelinha que lhe dá o título”. Para a professora, a obra de Cortazar constitui-se em um “sólido legado contra o conformismo, a passividade e as convenções sociais, pois estas destroem a potencialidade última do ser humano e formam pessoas que se comportam de maneira automatizada, padronizada, tolhidas em sua criatividade” (2007, p. 162).

numeração já previamente planejada pelo autor. Sem falar que tampouco poderá, o leitor, acrescentar novos elementos não previstos anteriormente, como outras imagens na xícara ou novos capítulos no *Jogo da Amarelinha*.

“Interativo” como os cibepoemas de Gruszynski e Capparelli, mas com navegação diferenciada, o livro *online Dois Palitos*⁹⁷, do escritor Samir Mesquita, põe o internauta diante de uma caixa de fósforos aberta, e cada clique nos fósforos apresenta um miniconto da caixa. Mais do que textos dispersos, a unidade de *layout* e a brincadeira com os palitos de fósforo põem o leitor diante de um projeto literário uno, assim como quando abrimos um livro de contos ou poesias: mesmo entendendo que os textos são independentes, sabemos que houve um cuidado de composição por parte do escritor que de alguma forma está refletido no objeto literário. A leitura em *Dois Palitos*, porém, é aleatória, e não sequencial, pois jamais poderemos saber qual miniconto surgirá da caixa.



Figura 33 - *Dois Palitos*, do escritor Samir Mesquita

Projeto semelhante, mas que ao invés de contos trabalha com uma narrativa una, é o hiperconto *desfocado*⁹⁸, de Mauro Paz. A obra também é uma narrativa em Flash e conta a história de um jovem rapaz, seus relacionamentos fugazes, seus sonhos, seus medos, sua angústia. A rapidez dos capítulos é também a rapidez da vida particular do protagonista e a rapidez da contemporaneidade como um todo. Formalmente, a história tem sete capítulos não

⁹⁷ Disponível em <<http://www.samirmesquita.com.br/>>. Acesso em: 08 out. 2011.

⁹⁸ Disponível em <<http://www.mauropaz.com.br/desfocado/menu.swf>>. Acesso em: 10 jan. 2010.

lineares, cada um com um visual elaborado e completamente diferente e estratégias narrativas também distintas. No primeiro capítulo, um conjunto de fotos surge a cada frase, convertendo-se também elas numa narrativa própria. No segundo capítulo, Mauro usa a tradição do gênero epistolar, com o visual de uma carta manuscrita em que o leitor terá de clicar para virar as páginas. No terceiro capítulo, a personagem come um chocolate, e para ler o texto o usuário vai clicando em cada pedaço da barra de chocolate desenhada na tela. O quarto capítulo revela uma conversa por celular, com a imagem do aparelho e o texto surgindo na velocidade de nossos papos telefônicos. O quinto capítulo reproduz a notícia de jornal sobre o suicídio do protagonista, e clicando sobre trechos da notícia aparece, ao lado, o relato “real” do que teria acontecido, criando um interessantíssimo efeito de aprofundamento no texto. O sexto capítulo traz a simulação de uma chapa de ressonância magnética com várias imagens do cérebro do protagonista e, clicando sobre cada uma delas, uma frase surge como se fossem pensamentos caóticos da personagem no momento da morte. Por fim, no sétimo capítulo temos um clássico bilhete do suicida e um *MP3 Player* que, clicado, toca a trilha sonora do livro, a música “Vai”, da Banda Device.

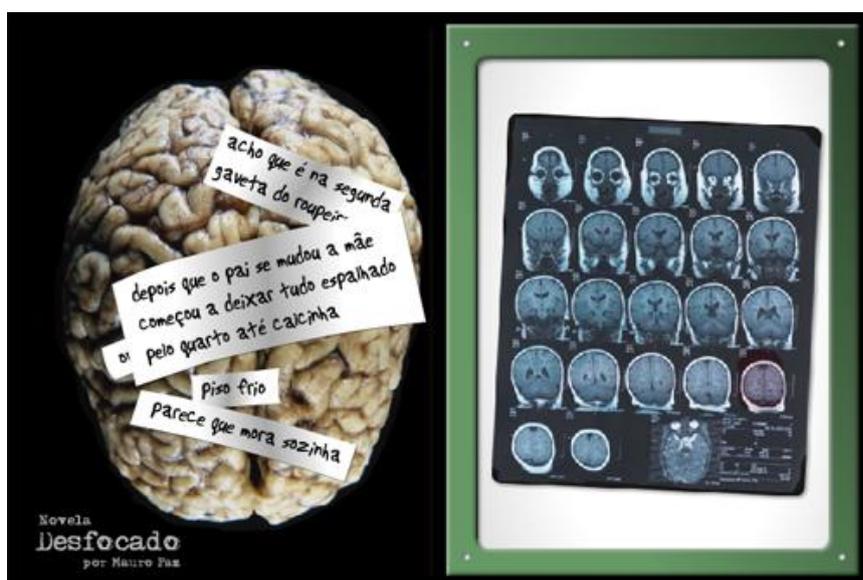


Figura 34 - *Desfocado*, de Mauro Paz

“Desfocado” utiliza ferramentas próprias das novas tecnologias para criar um outro tipo de ilustração, uma ilustração visual, sonora e que ainda exige a participação do leitor, embora o leitor ainda seja guiado pelo texto de acordo com a intenção do autor. O texto, aqui, ainda é ser o cerne do “livro”, se podemos falar em livro, mas a ele são aliadas imagens, em

movimento ou não, áudios, *hiperlinks*, interatividade e quebra da linearidade.

Os livros feitos para o iPad e demonstrados no capítulo anterior, *A Menina do Narizinho Arrebitado*, *Alice no País das Maravilhas* e *Toy Story*, são, portanto, variações de projetos que já têm sido desenvolvidos na internet, dessa vez em suportes que reproduzem o formato do livro e trazem novas possibilidades.

A partir da próxima parte desta tese, finalmente iremos adentrar na toca do coelho de *Alice* para investigar o contexto histórico do surgimento dos seus dois livros, o grande número de traduções e adaptações que eles têm recebido e as versões para iPad que provocaram este estudo.

2 ALICE DO LIVRO IMPRESSO AO E-BOOK

“De que serve um livro”, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?”

(Lewis Carroll)

Lewis Carroll didn't live to see the iPad, but we think he would have loved it.

(Chris Stephens)

“Sessenta e tantos anos atrás, um professor de matemática de Oxford, Lewis Carroll, muito amigo das crianças, fez um passeio de bote pelo Tâmis com três meninas. Para diverti-las, foi inventando uma história de que elas gostaram muito” (LOBATO, 1972, p. 11). Assim inicia a história de Alice em nosso país, com as belas palavras do prefácio de Monteiro Lobato, grande autor das *Reinações de Narizinho* e tantas outras obras, o primeiro a traduzir *Alice no País das Maravilhas* para o português. Hoje já se passaram setenta e tantos anos dessa edição de Lobato, quase cento e cinquenta anos da publicação do livro de Carroll, e *Alice no País das Maravilhas* (e seu autor) continua sendo um clássico da literatura universal de todas as idades, reconhecido por críticos literários dos mais variados e apreciado por leitores que manifestam tal apreço nas redes sociais, como Facebook⁹⁹ e Twitter¹⁰⁰.

Morton Cohen, em biografia sobre Carroll, afirma que os livros de Alice “são os mais largamente traduzidos e comentados depois da Bíblia e de Shakespeare” (1995, p. 134). Harold Bloom, o exigente e polêmico crítico norte-americano, em *Genius: a mosaic of one hundred exemplary creative minds*, coloca Carroll no rol das mentes brilhantes, dividindo um capítulo com Honoré de Balzac, Henry James, Robert Browning e William Butler Yeats. Carroll, para Bloom, é o grande mestre da literatura fantástica (ou de fantasia), um gênero existente até hoje, diferentemente da literatura infantil, que teria em Carroll seu ponto alto, mas hoje estaria em declínio:

⁹⁹ No Facebook, a página de Lewis Carroll tem 54.332 assinantes, a do livro de Alice, 390.562 assinantes e a do filme de Alice (versão de Tim Burton), 8.628.603 assinantes. Disponível em: <<http://www.facebook.com/pages/Alice-In-Wonderland/108558869174561>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

¹⁰⁰ No Twitter, há dezenas de usuários com o nome “Alice in Wonderland”, de pessoas do mundo todo, como pode se comprovar em: <<https://twitter.com/#!/search/users/alice%20wonderland>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

a categoria “literatura infantil” não me parece muito útil nesse começo de terceiro milênio. Maus textos são maus também para crianças, e livros no estilo Harry Potter são clichês em séries que acabarão no lixo. Quando havia literatura para crianças, seu mestre era Carroll. Suas três criações geniais colocam-se seguramente entre as várias perfeições da literatura do século dezanove, com os trabalhos de Manzoni e Leopardi; Eça de Queiroz e Victor Hugo; Balzac, Stendhal e Flaubert; Baudelaire e Rimbaud (...) ¹⁰¹ (2002, p. 742).

Afora a questionável generalização de Bloom a respeito da literatura infantil, é sintomática a presença de Carroll na lista elaborada pelo norte-americano por considerá-lo um grande autor para todas as idades: “Carroll, nos dois livros de Alice e em *Snark*, é tão original que transmuta todas as fontes possíveis em uma espécie de ouro alquímico instantaneamente reconhecível como próprio a ele” ¹⁰² (2002, p. 742).

Muito antes de Bloom, o crítico britânico John Cowper Powys, no clássico *One Hundred Best Books* ¹⁰³, publicado em 1916, já colocara Alice entre as cem obras essenciais de todos os tempos numa lista que começa nos salmos de Davi e na *Odisseia* de Homero e vai até *The Story of Louie*, de Oliver Onions, passando por *Dom Quixote*, *Ilusões Perdidas*, *O Vermelho e o Negro*, *Crime e Castigo*, *Orgulho e Preconceito*, etc. Sobre o romance de Carroll, Powys afirma ser ridículo compilar uma lista de cem melhores títulos e deixá-lo de fora: “Alice é, afinal, um clássico hoje e pelos mesmos motivos [dos demais], seu apelo universal” ¹⁰⁴ (1916, p. 63).

Em livro semelhante e recente editado no Brasil pela L&PM, *Guia de Leitura: 100 autores que você precisa ler*, a organizadora Léa Masina também inclui Carroll como um autor canônico e necessário para a literatura de todas as idades. Na obra, Vera Aguiar, ao comentar sobre Carroll, o identifica como o fundador da literatura infantil moderna, tendo ele escrito “o realismo maravilhoso na criação de novos textos”, enquanto “antes dele as histórias mágicas contadas às crianças remontavam aos contos de fadas tradicionais, como *A bela*

¹⁰¹ Tradução livre. No original: “the category of ‘children’s literature’ seems to me no longer useful as we commence the third millennium. Bad writing is bad for children, and the Harry Potter books are cliché-heavy period pieces, and will end in dustbins. When there was children’s literature, its masterworks were Carroll’s. His three creations of genius abide securely with the varied perfections of nineteenth-century literature, the works of Manzoni and Leopardi, of Eça de Queiroz and Victor Hugo, of Balzac and Stendhal and Flaubert, Baudelaire and Rimbaud (...)”.

¹⁰² Tradução livre. No original: “Carroll, in the *Alice* books and the *Snark*, is so original that he transmutes every possible source into an alchemical gold instantly recognizable as unique to him.”

¹⁰³ Disponível em <<http://books.google.com.br/books?id=Vmi5lyWcHMgC&printsec=frontcover#v=onepage>>. Acesso em: 10 ago. 2011.

adormecida, por exemplo” (2007, p. 169).

Claro que *Alice* não é um clássico pela simples inclusão em listas de obras fundamentais, pois essas listas são apenas novas roupagens para a velha formação de cânones, e é tão correto afirmar que há grandes obras nessas listas quanto ponderar que nem todas as grandes estão ali. *Alice* é um clássico na definição de Borges para clássicos: “clássico não é um livro que necessariamente possui tais ou quais méritos; é um livro que as gerações dos homens, urgidas por diversas razões, leem com prévio fervor e com uma misteriosa lealdade” (1989, p. 773). Ou, na definição de Calvino, “um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer” (2000, p. 11), “uma obra que provoca incessantemente uma nuvem de discursos críticos sobre si, mas continuamente as repele para longe” (2000, p. 12), “livros que, quando mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são lidos de fato mais se revelam novos, inesperados, inéditos” (2000, p. 12). É clássico, enfim, “aquilo que tende a relegar as atualidades à posição de barulho de fundo, mas ao mesmo tempo não pode prescindir desse barulho de fundo, (...) aquilo que persiste como rumor mesmo onde predomina a atualidade mais incompatível” (2000, p. 15).

Não surpreende, portanto, que ainda hoje *Alice no País das Maravilhas* e sua continuação, *Através do Espelho*, despertem interesse de leitores e acadêmicos e sejam objetos de monografias, dissertações, teses e livros de áreas variadas como *design* gráfico, psicologia, pedagogia e filosofia.

Nas vitrines das livrarias, encontramos diversas obras contemporâneas das mais variadas disciplinas que utilizam o universo de Carroll como mote. *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*¹⁰⁵, organizado por Richard Brian Davis e publicado em 2010, traz uma série de artigos que abordam aspectos do livro, como a linguagem, a percepção, o tempo, a memória, o *nonsense* e uma inevitável interpretação nietzschiana do romance.

Já *Alice beyond wonderland: essays for the twenty-first century*, de Christopher Hollingsworth, é um livro de ensaios que reúne trabalhos de acadêmicos contemporâneos

¹⁰⁴ Tradução livre. No original: “*Alice* is after all as much a classic now and by the same right, the right of a universal appeal.”

¹⁰⁵ A obra faz parte de uma vasta coleção, editada por William Irvin, que inclui “Batman e a Filosofia”, “Harry Potter e a Filosofia”, “Os Simpsons e a Filosofia”, etc. Disponível em <http://www.livrariacultura.com.br/scripts/busca/busca.asp?palavra=IRWIN,+WILLIAM&modo_busca=A>. Acesso em: 17 ago. 2011.

sobre Alice considerando a influência literária, imaginativa e cultural da história de Carroll no espaço cultural da sociedade *high-tech* e pós-industrial. No livro há desde abordagens sobre a já mítica sexualidade de Carroll até uma comparação entre os universos subterrâneos de Alice e Dante, passando por um ensaio sobre as personagens infantis da obra, um sobre questões algébricas e outro que explora a influência da tradução japonesa de Alice para a moda urbana japonesa chamada Gothic-Lolita¹⁰⁶. Na apresentação, o organizador chama a atenção para a importância, acima de tudo, do universo criado por Carroll:

figuras como Shakespeare ou Milton forjaram uma indústria cultural e intelectual tão grande e complexa que nenhum mito pode sobreviver por muito tempo. Este não é o caso dos estudos sobre Carroll, que pertencem a um campo novo e limitado. Como um estudioso e professor dos livros de Carroll, de sua influência e dos aspectos culturais que eu chamo de “complexo Carroll”, tenho a opinião de que o debate sobre em que Charles Lutwidge Dodgson era agradável ou desagradável é uma distração da sua mais importante criação, o País das Maravilhas – não o livro de Carroll em si e seus textos vitorianos, e sim o que nós fizemos do e com o seu espaço.¹⁰⁷ (HOLLINGSWORTH, 2009, p. xviii).

Trabalhos acadêmicos recentes produzidos no Brasil também evidenciam a enorme produtividade e o renovado interesse pelo romance de Carroll. Na Área de Letras, o interesse pelo tema é inesgotável, como a dissertação *O leitor em processo de autonomia*, de Izaura da Silva Cabral, da UNISC, que utiliza quatro narrativas clássicas infanto-juvenis (*Alice*, *As aventuras de Tom Sawyer*, *O mágico de Oz* e *Narizinho Arrebitado*) para discutir o papel do leitor infantil na construção de sentido.

Na área da educação, Tânia Cristina de Assis Quintino, da UNICAMP, defendeu uma dissertação chamada *Alice no país das maravilhas: interdisciplinaridade, currículo integrado e um grupo de professores que mergulhou na toca do coelho*. O trabalho utiliza o clássico de Carroll para problematizar a complexidade da integração entre disciplinas e o trabalho com

¹⁰⁶ “Gothic Lolita ou “GothLoli” (ゴスロリ, gosurori) é uma moda urbana japonesa popular entre adolescentes e jovens adultas (e por vezes pessoas do sexo masculino), que vestem roupas de inspiradas, em sua maioria, pela moda vitoriana, rococó ou edwardiana e frequentemente tentam imitar a aparência de bonecas de porcelana ou princesas. A origem do gosurori é uma combinação da moda lolita – que envolve tentar parecer ‘fofa’ ou meiga a ponto de parecer infantil – e certas características da moda gótica.” Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Gothic_Lolita>. Acesso em: 17 ago. 2011.

¹⁰⁷ Tradução livre. No original: “A figure like Shakespeare or Milton generates a cultural and intellectual industry so large and complex that no one myth may dominate for very long, if at all. This is not the case of Carroll studies, which is a new and limited field. As a scholar and teacher of Carroll’s books, his influence, and aspects of the cultural system that I call the “Carroll complex”, I have come to the opinion that the debate over about wheter Charles Lutwidge Dodgson was nasty or nice is a distraction from his most consequential creation,

currículo integrado. Para termos uma ideia, os capítulos de desenvolvimento têm os títulos de “Descendo pela toca do coelho”, “O poço de lágrimas” e “O coelho manda um recado pelo lagarto”. A autora, já na introdução, traz a analogia com Alice: “às vezes, como Alice, nos encontramos no início de uma grande e nova aventura sem nos darmos conta disso, tentando ficar apegados a um mundo conhecido e, às vezes, enfadonho até que o abismo se apresenta” (2005, p. 4).

Já Márcia Lágua de Oliveira (2009), da USP, produziu a tese de doutorado *As aventuras de Alice no país das maravilhas e na Emia: Winnicott e a educação*, relacionando o clássico de Carrol com o tripé psicanálise, educação e cultura. A pesquisa, realizada no Instituto de Psicologia, propõe uma investigação para além dos muros do consultório e da escola regular, considerando como referência o espaço transicional e usando *Alice no País das Maravilhas* como fio condutor.

Na área do *design* gráfico, em *O texto, o editor e o livro: Alice no País das Maravilhas busca seus leitores*, a acadêmica Mariana Gonçalves Benevit (2010) analisa o papel do *design* enquanto parte do processo de edição a partir de cinco edições brasileiras contemporâneas da obra de Alice. O trabalho é uma monografia de conclusão de curso da Faculdade de Jornalismo e revela estratégias gráficas completamente distintas.

Nós, assim como Benevit, também faremos um estudo de edições de Alice, mas não edições impressas, e sim inovadoras edições de livro digital, mais especificamente para o iPad, edições lançadas na segunda década do século XXI. Vale salientar que a utilização de Alice como objeto de uma discussão sobre literatura e novas tecnologias surgiu não apenas pelo pioneiro trabalho para o iPad de Chris Stephens, da Atomic Antelope, mas também porque na obra há aspectos fundamentais para as discussões sobre cibercultura e pós-modernidade, tão em voga nessa era que chamamos, na primeira parte deste estudo, de era digital.

A categoria pós-moderno, afora todas as polêmicas acerca da terminologia, não pode ser ignorada, “visto que o debate crítico sobre ela pode ser visto, em parte, como prova da sua existência” (CONNOR, 1996, p. 25). Para Lyotard, o pós-moderno é o fim das grandes narrativas histórico-sociais, tanto políticas quanto filosóficas, o que torna inconsistentes conceitos totalizantes diante da heterogeneidade das realidades: “a sociedade pós-moderna

Wonderland – not the storybook place posited by Carroll’s Victorian texts but, rather, what we have made of and

compreende uma multiplicidade de jogos de linguagem diferentes e incompatíveis, cada qual com seus próprios princípios intransferíveis de autolegitimação” (apud CONNOR, 1996, p.33).

Lipovetsky, para quem o próprio rótulo de pós-moderno já está defasado, identifica no termo uma forma de representar a profunda mudança social e cultural de sociedades democráticas avançadas, como rápida expansão do consumo e da comunicação de massa, enfraquecimento das normas autoritárias e disciplinares, surto de individualização, consagração do hedonismo e do psicologismo, perda da fé no futuro revolucionário e descontentamento com as paixões políticas e as militâncias: “era mesmo preciso dar um nome à enorme transformação que se desenrolava no palco das sociedades abastadas, livres do peso das grandes utopias futuristas da primeira modernidade” (2004, p. 52).

Jameson chama a atenção para o aspecto econômico do que chama de capitalismo tardio. Para ele, “o pós-modernismo não é a dominante cultural de uma ordem social totalmente nova, mas é apenas o reflexo e o aspecto concomitante de mais uma modificação sistêmica do próprio capitalismo” (1996, p. 16). O pós-modernismo, nesse sentido, não seria um estilo, e sim uma dominante cultural, “uma concepção que dá margem à presença e à coexistência de uma série de características que, apesar de subordinadas umas às outras, são bem diferentes” (1996, p. 29).

Já Bauman identifica não uma ruptura com o modernismo, mas uma aceleração deste, de sua forma fluída. Para o autor, o que leva tantos a falar em “fim da história” ou em pós-modernidade é “o fato de que o longo esforço para acelerar a velocidade do movimento chegou a seu ‘limite natural’. O poder, hoje, pode se mover com a velocidade do sinal eletrônico” (2001, p. 17-8).

Também Harvey destaca a continuidade do chamado pós-modernismo em relação ao modernismo. Segundo o autor, o modernismo “explorou uma variedade de maneiras a dialética de lugar *versus* espaço, presente *versus* passado, celebrando a universalidade e a queda de barreiras espaciais, ele também explorou novos sentidos do espaço e do lugar de formas que reforçavam tacitamente a identidade local” (1996, p. 248).

Eduardo Coutinho, um grande comparatista brasileiro, numa tentativa de síntese afirma que

with this space.”

o Pós-Modernismo se caracterizou pela consciência do valor e significado de se respeitar a diferença e a alteridade. Assim, erguendo-se contra toda sorte de etnocentrismo e logocentrismo e contra todo tipo de identidade unívoca e estática, em favor da diversidade e da pluralidade de caminhos, o movimento não só deu margem a um vasto leque de possibilidades artísticas, como também abriu novos campos de investigação intelectual, social e política (2005, p. 35).

Paralelamente a essa discussão de cunho político-econômico sobre a cultura da segunda metade do século XX como pós-moderna, em oposição à cultura moderna do século XIX e começo do XX, surge com força a partir dos anos sessenta o termo “cibercultura”, que especifica “o conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço”, ciberespaço este que deve ser entendido como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p.17).

Para Lévy, a emergência do ciberespaço (e da cibercultura, conseqüentemente) é fruto de um verdadeiro movimento social com três princípios orientadores de seu crescimento: interconexão, criação de comunidades virtuais e inteligência coletiva: “uma das ideias, ou talvez devêssemos dizer uma das pulsões mais fortes na origem do ciberespaço, é o da interconexão. Para a cibercultura, a conexão é sempre preferível ao isolamento” (1999, p. 127).

De fato, a insegurança nas grandes cidades colaborou sobremaneira para que toda uma geração procurasse, no conforto e na segurança de seus lares, manter contato permanente com outras pessoas, ainda que um contato virtual, o que poderia explicar por que desde o princípio da internet comercial, com o IRC¹⁰⁸, até hoje, com o Facebook, as redes sociais e os *sites* de entretenimento são os mais procurados¹⁰⁹.

Apesar de ter surgido na juventude metropolitana escolarizada e com acesso aos computadores, a cibercultura não deve ser confundida com uma subcultura particular, a cultura de uma ou algumas “tribos”. Ao contrário, a cibercultura seria a nova forma da

¹⁰⁸ “O IRC se tornou o principal meio de bate-papo na Internet no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, concentrando milhares de usuários todos os dias. O mIRC, cliente de IRC para Windows foi com certeza o mais popular e largamente utilizado, era fácil de usar e apresentava uma interface clara e agradável aos olhos dos iniciantes. [...] O ápice do IRC no Brasil foi em 2001 onde ambas BrasIRC e BrasNET registraram recordes de usuários conectados.” Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/IRC>>. Acesso em: 17 ago. 2011.

¹⁰⁹ Lista com os 100 sites mais acessados do Brasil aponta nas primeiras posições diversos sites de relacionamento, como Facebook, Windows Live, YouTube, Orkut, Blogger, MSN e Twitter. Como curiosidade,

cultura: “entramos hoje na cibercultura como penetramos na cultura alfabética há alguns séculos. Entretanto, a cibercultura não é uma negação da oralidade ou da escrita, ela é o prolongamento destas; a flor, a germinação” (LÉVY, 2010, p. 11).

Lemos, em linha com Lévy, também opõe a cibercultura à cultura do impresso: “parece que a homogeneidade e o individualismo da cultura do impresso cede, pouco a pouco, lugar à conectividade e à retribalização da sociedade” (2010, p. 71). Adiante, dirá que

o ciberespaço se comporta como um espaço mágico e que, se durante a modernidade o espaço e o tempo eram entidades concretas, transformadas pela industrialização, hoje, com o processo de desmaterialização engendrado pelas economias avançadas, o espaço é comprimido pelo tempo real. Assim, o ciberespaço pode ser visto também como uma fronteira, um espaço intermediário na passagem do industrialismo para o pós-industrialismo. Ele é também (como o espelho de Alice) um espaço de passagem do indivíduo austero ao indivíduo religado, participante do fluxo de informações do mundo contemporâneo. Ele é um rito de passagem obrigatório para os novos cidadãos da cibercultura. (LE MOS, 2010, p. 131).

Exemplo clássico nesse sentido é o jogo *online* Second Life, um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi desenvolvido em 2003, alcançou enorme popularidade nos anos seguintes e ainda é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social.¹¹⁰

Ainda antes de jogos desse feitio e dos relacionamentos virtuais, já comuns em nossa sociedade, a simulação foi objeto de discussão na obra de Jean Baudrillard, um dos ícones da crítica à cibercultura. O autor de *Simulacra and Simulation* não apenas atribui uma artificialidade à cultura pós-moderna como afirma que perdemos toda a capacidade de dar sentido à distinção entre natureza e artificialidade: “não é mais uma questão de imitação, nem de duplicação, nem mesmo de paródia. É uma questão de substituir a realidade pelos signos da realidade” (1995, p. 2).

Voltando à Alice, não parece exagero fazer uma analogia entre o pastiche criado por Carroll e a relação pós-moderna com a história e as narrativas totalizantes, entendendo a monarquia como uma delas. Já é célebre, por exemplo, a abordagem estereotipada de Carroll para a Rainha de Copas, autoritária e intempestiva.

a Wikipedia, mencionada neste trabalho, ocupa a 17ª posição. Disponível em <<http://www.alexa.com/topsites/countries/BR>>. Acesso em: 28 ago. 2011.

¹¹⁰ Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life>. Acesso em: 09 out. 2010.

A Rainha ficou rubra de fúria, e depois de fuzilá-la com os olhos por um momento como uma fera selvagem gritou: “Cortem-lhe a cabeça! Cortem...”

“Disparate!” disse Alice decidida, alto e bom som, e a Rainha se calou.

O Rei pôs a mão em seu ombro e disse timidamente: “Pense bem, minha cara; é apenas uma criança!” (CARROLL, 2009, p. 96).

Também podemos entender a viagem de Alice a outro país, outro espaço, como a busca pela retribalização que caracterizaria a cibercultura, a era dos computadores em rede, pois a internet, como também a literatura, pode ser vista como um “mundo paralelo”, um “mundo virtual”. Nesse aspecto, a queda de pluma de Alice para dentro da toca do Coelho, cena que inaugura o mundo de fantasias da obra, talvez simbolize essa busca contemporânea pelo virtual.

Cada vez que o reino do humano me parece condenado ao peso, digo para mim mesmo que à maneira de Perseu eu devia voar para outro espaço. Não se trata absolutamente de fuga para o sonho ou o irracional. Quero dizer que preciso mudar de ponto de observação, que preciso considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle. (CALVINO, 1990, p. 19).

Segundo Calvino, a literatura é, também, uma busca desse outro mundo, um mundo de sonhos. E o próprio escritor acrescentará, a seguir, que se a literatura não bastar, buscará na ciência alimento para suas visões das quais todo pesadume tenha sido excluído:

cada ramo da ciência, em nossa época, parece querer nos demonstrar que o mundo repousa sobre entidades sutilíssimas – tais as mensagens do DNA, os impulsos neurônicos, os *quarks*, os neutrinos errando pelo espaço desde o começo dos tempos... Em seguida vem a informática. É verdade que o *software* não poderia exercer seu poder de leveza senão mediante o peso do *hardware*; mas é o *software* que comanda, que age sobre o mundo exterior e sobre as máquinas, as quais existem apenas em função do *software*, desenvolvendo-se de modo a elaborar programas de complexidade cada vez mais crescente. A segunda revolução industrial, diferentemente da primeira, não oferece imagens esmagadoras como prensas de laminadores ou corridas de aço, mas se apresenta como *bits* de um fluxo de informação que corre pelos circuitos sob a forma de impulsos eletrônicos. As máquinas de metal continuam a existir, mas obedientes aos *bits* sem peso. (1990, p. 20).

Alice, nesse sentido, é uma protagonista a frente de seu tempo e alinhada com leitores que, como os usuários dos computadores em rede atuais, diluem suas identidades nas mais diversas redes sociais. Também a menina em diversos trechos revela sua personalidade múltipla:

em geral dava conselhos muito bons para si mesma (embora raramente os seguisse), repreendendo-se de vez em quando tão severamente que ficava com lágrimas nos olhos; certa vez teve a ideia de esbofetear as próprias orelhas por ter trapaceado num jogo de croqué que estava jogando contra si mesma, pois essa curiosa criança gostava muito de fingir ser duas pessoas. (CARROLL, 2009, p. 21).

Acrescente-se a isso a busca de Alice por caminhos desconhecidos, a necessidade pós-moderna de explorar novos espaços e interagir com novos atores, ainda que os espaços sejam desconhecidos e os interlocutores, fugidios como o Gato de Cheshire.

“Bichano de Cheshire”, começou, muito tímida, pois não estava nada certa de que esse nome iria agradá-lo; mas ele só abriu um pouco mais o sorriso. “Bom, até agora ele está satisfeito”, pensou e continuou: “Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?”

“Depende bastante de para onde quer ir”, respondeu o Gato.

“Não me importa muito para onde”, disse Alice.

“Então não importa que caminho tome”, disse o Gato.

“Contanto que eu chegue a *algum lugar*”, Alice acrescentou à guisa de explicação. (CARROLL, 2009, p. 76-77).

Embora insuficiente, até porque inesgotável, a leitura que faremos nos próximos capítulos de Alice a partir de alguns valores fundamentais para a cultura pós-moderna e para a chamada cibercultura é muito importante para entendermos o renovado interesse que a obra desperta numa geração conectada e numa mídia inovadora. Antes de abordarmos as primeiras versões de Alice para essa mídia, então, faremos um breve resgate histórico e literário dos clássicos de Carroll, *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*, para então chegarmos nas versões de livro digital para iPad que provocaram esse estudo comparado.

2.1 ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Nosso leitor já conhece a curiosa história de publicação de *Alice no País das Maravilhas*, mas não custa retomarmos o surgimento do texto de Carroll e nos determos com algum cuidado nas ilustrações de Tenniel, que irão servir de base para futuras adaptações, inclusive para a versão para iPad da Atomic Antelope.

Alice no País das Maravilhas (em inglês, *Alice's Adventures in Wonderland*,

frequentemente abreviado para *Alice in Wonderland*) foi publicado em 4 de julho de 1865 por Lewis Carroll, pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson, com ilustrações de John Tenniel. Dodgson era filho de pastor anglicano, chegou a ordenar-se diácono em 1861, mas nunca exerceu a profissão de pastor:

com apenas treze anos, [Dodgson] já publicava, numa revista editada em seu colégio (Richmond College) o conto “O desconhecido”. Em 1850, começou os estudos no Christ Church College, de Oxford, onde fez uma brilhante carreira de 26 anos como professor de matemática do ensino superior. Talvez por isso, ao publicar, em 1855, os primeiros poemas humorísticos e contos na revista *Comic Times*, passou a usar o pseudônimo que o tornou famoso. Além da literatura, era apaixonado pela fotografia, uma novidade na época. Homem aparentemente tranquilo, solitário e tímido, tinha poucos afetos e cultivou suas amizades especialmente entre as meninas de oito a doze anos de idade, das quais tirou inúmeras fotos, muitas de caráter evidentemente erótico. Participava de suas brincadeiras, criava sempre algumas novas e lhes contava histórias. (AGUIAR, 2007, p. 170).

A estória (como diria Guimarães Rosa) surgiu em 1862, num passeio de barco pelo rio Tâmisa, quando Charles Dodgson a contou de improviso para entreter as irmãs Lorina, Edith e Alice Liddell, filhas do deão do Christ Church College. Dois anos mais tarde, Dodgson presenteou Alice com o manuscrito *Alice Debaixo da Terra* (em inglês, *Alice Adventures Under Ground*), manuscrito que continha 37 ilustrações feitas pelo próprio autor. Segundo palavras de Carroll, a intenção inicial não era publicar a obra, mas, com o incentivo de amigos que tiveram acesso ao manuscrito dado à menina Liddell, Dodgson ampliou a história de seu manuscrito, mudou o título para o que hoje conhecemos, trocou seus desenhos pelas 42 ilustrações elaboradas por John Tenniel e publicou a primeira edição em 1865.¹¹¹

Os anos 1800 foram muito produtivos para o que hoje se chama de literatura infantil. Ocorre que, apesar de termos livros para crianças a partir do final do século XVII e durante o século XVIII – antes disso inexistia o próprio conceito de infância, surgido com a constituição de um modelo familiar burguês –, “os primeiros textos para crianças são escritos por pedagogos e professores, com marcante intuito educativo” (ZILBERMAN, 1998, p. 13).¹¹²

¹¹¹ Uma reprodução do que seria a edição original completa pode ser acessada em <<http://ebooks.adelaide.edu.au/c/carroll/lewis/alice/>> num *e-book* produzido pela Universidade de Adelaide. Há outra versão no Google Books, disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=cgkGAAAAQAAJ&dq=Looking-Glass+carroll&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s>. Acesso em: 09 jan. 2012.

¹¹² “As primeiras obras publicadas visando ao público infantil apareceram no mercado livreiro na primeira metade do século XVIII. Antes disto, apenas durante o classicismo francês, no século XVII, foram escritas histórias que vieram a ser englobadas como literatura também apropriada à infância: as Fábulas, de La Fontaine, editadas entre 1668 e 1694, as aventuras de Telêmaco, de Fénelon, lançadas postumamente, em 1717, e os *Contos da Mamãe Gansa*, cujo original era Histórias ou narrativas do tempo passado com moralidades, que Charles Perrault publicou em 1697. (...) Do grande elenco de obras publicadas no século XVIII, poucas

Já no começo do século XIX, mais precisamente em 1812, os Irmãos Grimm publicam *Kinder-und Hausmärchen*, que em português seria traduzido como *Contos da Criança e do Lar*. A obra, com mais de 200 histórias coletadas da tradição oral europeia, converte-se, de certo modo, em sinônimo de literatura para crianças (LAJOLO&ZILBERMAN, 1991), ainda que suas histórias trouxessem uma dose de violência e obscurantismo estranhos ao leitor de hoje, e mesmo ao leitor de *Alice*, como nos enredos de “Branca de Neve” e “João e Maria” (algumas dessas histórias já haviam sido contadas por Charles Perrault, escritor francês do século XVII e contemporâneo de La Fontaine, este um poeta e fabulista francês).¹¹³

Ainda antes de Carroll, entre 1835 e 1848, o dinamarquês Hans Christian Andersen publicou os hoje clássicos “O Patinho Feio”, “O Soldadinho de Chumbo”, “A Pequena Sereia”, “A Polegarzinha”, entre outros. Esses contos, diferentemente daqueles dos Irmãos Grimm e seus antecessores, não eram adaptações de histórias da oralidade, e sim criações autorais de Andersen, assim como os romances de Charles Dickens, que publicou seu livro de estreia, *As Aventuras do Sr. Pickwick*, em 1837, e seu grande clássico, *As Aventuras de Oliver Twist*, dois anos depois, em 1839.

Isso evidencia que talvez Carroll não seja, como diz Aguiar, “o fundador da literatura infantil moderna” (2007, p. 169) se pensarmos em “fundador” como o primeiro, pois é evidente que havia todo um contexto para que Alice pudesse ser concebido, escrito, publicado e lido. Reichertz, em *The Making of the Alice Books: Lewis Carroll's Uses of Earlier Children's*, procura demonstrar o contexto histórico para a publicação da obra:

a ficção de Carroll incorpora uma extensa tradução literária que vai do tipo convencional de literatura infantil (por exemplo, histórias morais e pedagogizantes, canções de ninar e contos de fadas) a formas e estruturas da literatura em geral (como o “mundo de cabeça para baixo”, o livro visto do espelho e a visão do sonho) que tinham sido assimiladas pela literatura infantil antes dos livros de Alice serem escritos.¹¹⁴ (2000, p. 4).

permaneceram, porque então era flagrante o pacto com as instituições envolvidas com a educação da criança. Mas, ao sucesso dos contos de fadas de Perrault, somou-se o das adaptações de romances de aventura, como os já clássicos *Robinson Crusóé* (1719), de Daniel Defoe, e *Viagens de Gulliver* (1726), de Jonathan Swift, autores que asseguraram a assiduidade de criação e consumo de obras.” (LAJOLO & ZILBERMAN, 1991, p. 15; 20).

¹¹³ Em “Branca de Neve”, depois de ser abandonada na floresta ao invés de morta pelo caçador, com apenas sete anos, a menina é aceita pelos anões com a condição de que cuidasse da casa, arrumasse, lavasse, passasse. Já em “João e Maria”, as crianças não se perdem na floresta por acaso, e sim são deixadas propositadamente pelos pais, duas vezes, no meio do mato por causa da fome que assola a família.

¹¹⁴ Tradução livre. No original: “Carroll’s fantasy incorporate an extensive literary tradition that ranges from conventional kinds of children’s literature (for example, moral and informational didacticism, nursery rhyme, and fairy tale) to general literary topoi and forms (such as the “world turned upside down,” the looking-glass book, and dream vision) that had been assimilated into children’s literature before the Alice books were written.”

Reichertz lembra, ainda, que, nos vinte anos anteriores à publicação de Carroll, John Rushkin havia publicado *The King of the Golden River*, William Thackeray publicara *The Rose and the Ring* e Charles Kingsley, *The Water Babies*. Este romance, embora Kingsley afirmasse ser um *mix* de Grimm com Dickens, segundo Reichertz inclui temáticas e formas trazidas da mitologia de uma forma nova tanto para a literatura infantil quanto para a literatura adulta, tornando-se uma obra singular e mais complexa do que o próprio Kingsley sugere.

Lajolo&Zilberman (1991), ao mapearem a produção infanto-juvenil do século XIX dividem-na entre histórias fantásticas, histórias de aventura e histórias que apresentam o cotidiano da criança, relacionando, também, diversas obras anteriores a de Carroll (tida, naturalmente, como uma história da linha das fantásticas), como *Os ovos de Páscoa* (1816), do Cônego von Schmid, *O último dos moicanos* (1826), de James Fenimore Cooper, *As meninas exemplares* (1857), da Condessa de Ségur, além dos romances de Julio Verne publicados a partir de 1863, ano de *Cinco semanas num balão*, e dos já citados contos de Andersen.

A lembrança de algumas obras de fantasia (ou infantis) contemporâneas à *Alice* não visa de forma alguma desmerecer o trabalho de Carroll, ainda mais em se tratando este de um trabalho de literatura comparada moderno. Aqui o conceito de influência deixa de confundir-se com a ideia de cópia, imitação, e passa a ser “algo que existe na obra de um autor que não poderia ter existido se ele não tivesse lido a obra de um autor que o precedeu” (ALDRIDGE apud NITRINI, 1997, p. 130). É algo muito próximo ao conceito de intertextualidade, de Kristeva: “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 1974, p. 98).

Dessa forma, Carroll é hoje considerado um gênio não por ter inventado um tipo de literatura, até porque não teria, dessa forma, arrebatado a quantidade de leitores imediatos que arrebatou, e sim porque

Carroll é um usuário particularmente rico e sutil dos temas e formas recolhidos a partir dos livros infantis anteriores, especialmente aqueles publicados nas primeiras seis décadas do século dezenove. Além disso, além do uso óbvio de obras infantis ou obras sobre a infância parodiadas, tem havido pouco reconhecimento da grande quantidade de material que Carroll utiliza, conscientemente ou inconscientemente,

para formar e elaborar suas fantasias.¹¹⁵ (REICHERTZ, 2000, p. 6).

Ainda no século XIX, depois da publicação de Carroll, outras tantas obras hoje identificadas como clássicos da literatura infanto-juvenil foram publicadas, como *As Aventuras de Tom Sawyer*, de Mark Twain (1876), *As Aventuras de Pinocchio*, de Carlo Collodi (1883), *The Jungle Box* (em português *Mogli, o menino lobo*), de Rudyard Kipling (1894), e *O Mágico de Oz*, de Frank Baum (1900).

Alice no País das Maravilhas, como se sabe, trata das aventuras de uma menina, Alice, num mundo maravilhoso, debaixo da terra, onde animais e seres esquisitíssimos, como cartas de baralho, agem e falam como gente. Ou melhor, como loucos, pois nos dirá o Gato de Cheshire: “somos todos loucos aqui, eu sou louco, você é louca. (...) Ou não teria vindo parar aqui?” (CARROLL, 2009, p. 96).

Ao longo do século XX, Alice foi objeto de diversos estudos, desde abordagens freudianas relacionando a sexualidade de Carroll com as referências simbólicas de sua narrativa (EMPSON, 2002, por exemplo) até ensaios filosóficos sobre a lógica do sentido (DELEUZE, 2011, por exemplo), passando por relações com o *nonsense* (BASTOS, 2001, por exemplo) e minuciosas investigações acerca de detalhes de época, cujo objetivo era tornar a obra mais “compreensível” para o leitor moderno (GARDNER, 2002, por exemplo).

Tais abordagens, cada uma a seu tempo e a seu modo, decerto contribuiram para renovar o interesse pelo texto de Carroll e trazê-lo a este novo século, a estas novas mídias, ainda que muito do contexto provocador da obra tenha se perdido. Gardner, um incansável estudioso dos livros de Alice, no prefácio da sua já clássica edição de *Alice Comentada*, de 1960, afirma que

entre os livros escritos para crianças, não há um que requeira mais explicações que o livro de Alice. Grande parte de sua graça está entretecida com eventos e costumes vitorianos desconhecidos dos leitores americanos de hoje, e até dos leitores da Inglaterra. Muitas piadas do livro só podiam ser apreciadas por residentes de Oxford, e outras eram piadas íntimas, destinadas exclusivamente a Alice. Foi para lançar o máximo de luz possível sobre essas obscuridades que, 40 anos atrás, escrevi *The Annotated Alice*. (2002, p. xvii).

¹¹⁵ Tradução livre. No original: “Carroll is a particularly rich and subtle user of thematic and formal material gathered from earlier children’s books, especially those published in the first six decades of nineteenth century. Further, aside from the obvious use of parodied children’s works or works about childhood, there has been little

Apesar de estar repleta disso que Calvino chama de “barulhos de fundo” da época vitoriana, o enredo de *Alice no País das Maravilhas* apresenta cenas e situações que hoje poderíamos ler como a frente de seu tempo, alinhadas com uma cultura pós-moderna ou digital. Já na primeira frase a pequena Alice se queixa de que o livro da irmã não contém figuras nem diálogos: “De que serve um livro”, pensou Alice, ‘sem figuras nem diálogos?’” (CARROLL, 2009, p. 13).

Hoje, a proposta de explorar os recursos gráficos para a criação literária se tornou fundamental: “desenhos e cores dão alegria aos livros infantis, compartilhando responsabilidades com o texto. A palavra se vê, assim, aclarada, enriquecida, ornamentada pela imagem” (ALBERTON, 1980, p. 27). Não se concebe mais um livro infantil sem a presença de imagens, ilustrações, sempre a serviço não do texto, mas do efeito estético-literário que será causado pela união entre imagem e texto, como bem explicita Calvi:

trata-se não somente escrever e ilustrar um livro, mas, fundamentalmente, de divulgar uma ideia que vai se expressar na palavra Unidade e no desenho. Trata-se de iniciar o gosto da criança pela lógica da frase e pela sensação estética, estimulando sua capacidade de verificar, de refletir logicamente e de comparar com o real, despertando sua fantasia. Trata-se de estimular sua capacidade de descobrir e de combinar. (1988).

Adiante, Alice entra na já referida toca do Coelho, um Coelho que pode ser lido como símbolo da modernidade, sempre com pressa, mas num movimento circular incessante. A velocidade, aliás, é um dos valores fundamentais para o nosso milênio, segundo Calvino em *Seis propostas para o próximo milênio*. Na conferência sobre a rapidez, o italiano nos lembra que “o século da motorização impôs a velocidade como um valor mensurável, cujos recordes balizam a história do progresso da máquina e do homem” e que embora um raciocínio rápido não seja necessariamente superior a um outro ponderado, ele “comunica algo de especial que está precisamente nessa ligeireza” (1990, p. 58).

Fabris, ao descrever o futurismo, também retoma a valorização da velocidade, aqui já para o século XX:

se o que caracteriza o século XX é um novo sistema de comunicação, de informação e de transporte, que modificou profundamente a psique humana, agilizada pelo uso do telégrafo, do telefone, do gramofone, do trem, da bicicleta, da motocicleta, do matógrafo, do grande jornal (“síntese de um dia do mundo”), a arte não poderá

acknowledge of the great mass of material Carroll uses, consciously or unconsciously, to shape and elaborate his fantasies.”

permanecer alheia a essa renovada atmosfera cultural, abrindo-se para a multiplicidade e a simultaneidade, para a poética da cidade, para a linha reta, para a visão em escorço, para a velocidade e a síntese, repudiando o velho e o conhecido (1987, p. 78).

Em *Alice*, a velocidade é simbolizada pelo Coelho Branco, mas também será tema de discussão no Chá Maluco e o próprio ritmo alucinante da narrativa, com alternância de cenas e personagens, capítulos relativamente curtos e pouco espaço para a descrição, constrói uma obra veloz, rápida, alinhada com os valores do século seguinte à sua publicação.

Um dos poucos momentos em que o tempo parece congelar, a ponto de Alice conseguir fazer cálculos, recordar da geografia do planeta, lembrar de sua gata e pensar na alimentação dos bichanos, é exatamente quando ela está caindo na toca do coelho, num tratamento todo especial da aceleração (e que serve de cartão de visitas para o leitor sobre o *nonsense* do mundo que Alice encontrará lá embaixo). É, como diria Calvino, uma queda de pluma.

Após sua queda, Alice vê-se no meio de um salão com diversas portas, todas trancadas, até que encontra uma chavezinha de ouro e com ela consegue abrir uma portinha de uns quarenta centímetros de altura. Mas a menina não consegue, naturalmente, passar pela porta, e é neste momento que pela primeira vez Alice experimenta um curioso líquido que havia em cima da mesa, não sem antes tomar algum cuidado:

não, primeiro vou olhar”, disse, “e ver se está escrito ‘veneno’ ou não”; pois lera muitas historinhas divertidas sobre crianças que tinham ficado queimadas e sido comidas por animais selvagens e outras coisas desagradáveis, tudo porque não se lembravam das regrinhas simpes que seus amigos lhes haviam ensinado: (...) e ela nunca esquecera que, se você bebe muito de uma garrafa em que está escrito ‘veneno’, é quase certo que vai se sentir mal, mais cedo ou mais tarde. (CARROLL, 2009, p. 18-19)

Alice, como se verá ao longo de todo livro, é também uma leitora atenta, uma leitora de livros infantis pedagogizantes, como fica expresso no trecho acima, e também de poemas e canções infantis, os quais orgulha-se muito em ter memorizado. Só depois de verificar que não está escrito “veneno” na garrafinha é que a menina bebe o líquido sabor torta de cereja, creme, abacaxi, peru assado, puxa-puxa e torrada quente com manteiga. Na edição original, asteriscos dispostos com espaços entre si e em três linhas marcam a mudança de tamanho da menina.



Figura 35 - Alice segura garrafinha com escrito "Drink Me"

Esta é a primeira de 12 ocasiões no livro em que Alice muda de tamanho. Sobre tais mudanças, Richard Ellmann sugeriu que “Carroll talvez estivesse simbolizando inconscientemente a grande disparidade entre a pequena Alice que ele amava, mas com quem não podia se casar, e a Alice grande que ela logo se tornaria” (apud GARDNER, 2002, p. 17). Já do tamanho da porta, a menina percebe que deixou a chave em cima da mesa e não tem como alcançá-la, mas aí encontra um bolo e, já acostumada “a esperar só coisas esquisitas” (2009, p. 22), come o bolo. Realmente, mais uma vez o leitor encontra os asteriscos: Alice cresceu novamente.

No capítulo II, Alice se vê grande demais para passar pela portinha e tem uma crise de choro, mas em meio a essa crise, sem nenhum motivo aparente (inclusive agora já não há os asteriscos na versão original), a menina volta a encolher a ponto de calçar as luvas que o Coelho Branco perdera e se afoga em suas próprias lágrimas. Aqui, ainda com Alice esticada, surge algo que será recorrente no livro, o intertexto com poemas e canções infantis. No caso, a menina tenta recitar “Como pode” (no original, “How doth the little”) e fica muito espantada ao perceber que errava as palavras: “afinal de contas, devo ser Mabel, e vou ter de ir morar naquela casinha apertada, e não ter quase nenhum brinquedo com que brincar” (2009, p. 27).

Essa construção do texto como “mosaico de citações” também encontra eco nas

recomendações que Calvino faria mais de cem anos depois em *Seis propostas para o próximo milênio*, a multiplicidade.

A literatura só pode viver se se propõe a objetivos desmesurados, até mesmo para além de suas possibilidades de realização. Só se poetas e escritores se lançarem a empresas que ninguém mais ousaria imaginar é que a literatura continuará a ter uma função. 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).

Segundo Calvino, o que toma forma nos grandes romances do século XX e, acrescentamos nós, já está presente em Alice, do século XIX, “é a ideia de uma enciclopédia *aberta*, adjetivo que certamente contradiz o substantivo enciclopédia, etmologicamente nascido da pretensão de exaurir o conhecimento do mundo encerrando-o num círculo” (1990, p. 131).

No capítulo III, a menina se vê às margens do rio de lágrimas com um curioso grupo de animais: “um pato, um Dodô, um Papagaio e uma Aguieta, além de várias outras criaturas curiosas” (CARROLL, 2009, p. 32)¹¹⁶.

A convenção dos animais falantes exercem alguma atração direta sobre a criança, por mais refinadas que sejam as ideias de que se revestem. As crianças se sentem à vontade com animais concebidos como seres humanos (...) Mas na literatura infantil os animais falantes vêm sendo usados para fins didáticos desde os tempos de Esopo; o tom professoral em que os animais conversam disparates com Alice é, em parte, uma paródia: eles são, de fato, infantis, mas procuram não parecê-lo. (EMPSON, 2002, p. 597).

Numa das cenas mais célebres do livro, Alice participa de uma corrida proposta pelo Dodô, a “corrida em comitê”, exemplo do movimento circular presente na obra. O exercício consistia em uma corrida em círculos e terminou quando Dodô quis, mas todos ficaram muito surpresos ao saberem que não havia vencedores. Na corrida, como depois Alice descobrirá ser em todo o seu País das Maravilhas, o importante não é vencer, chegar, e sim explorar (assim como na *web* o importante não é chegar a algum lugar, mas navegar). A propósito, é

¹¹⁶ “O Dodô de Carroll pretendia ser uma caricatura dele mesmo – diz-se que sua gagueira o fazia pronunciar seu nome “Dodo-Dodgson”. O Pato é o reverendo Robinson Duckworth, que muitas vezes acompanhou Carroll em passeios de barco com as irmãs Liddell. O Papagaio é Lorina, a mais velha das irmãs (isto explica por que, no segundo parágrafo do próximo capítulo, ele diz a Alice: ‘Sou mais velho que você e devo saber mais’). Edith Liddell é a Aguieta.” (GARDNER, 2002, p. 25)

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.

O labirinto, aliás, tem sido muito usado como metáfora do hiperespaço, pois o seu traço principal é que ele convida à exploração:

diante do traçado complexo de entrecruzamentos e de caminhos, alguns sem saída e outros em bifurcações contínuas, o visitante é convidado à exploração da bizarra teia. (...) Tal como num labirinto, o visitante de uma obra hipermidiática 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).

Capparelli (2010) afirma que a metáfora do labirinto em relação ao ciberespaço se justificaria por determinadas características de sua estrutura, como a sensação de desorientação neste espaço de escrita, o que pode tornar a leitura um verdadeiro ato de desbravamento ao desconhecido. Segundo o autor, essa possibilidade fascina e dá medo, pois os labirintos também fascinam e dão medo. Citando Fragonara, ainda observa que a cada época de incertezas renasce na cultura a ideia do labirinto, desde que Cnossos apareceu enquanto um mito de Teseu e de Monitauo.

Nas leituras freudianas da obra, essa cena da água também é sublinhada como crucial na narrativa. Empson afirma que temos aí uma completude simbólica da experiência de Alice: “ela percorre toda a gama; é um pai ao descer o buraco, um feto ao chegar ao fundo, e só pode nascer tornando-se mãe e produzindo o líquido amniótico próprio” (2002, p. 602).

Ainda no capítulo III, encontramos o célebre poema visual em forma de rabo de camundongo, quando este finalmente conta à Alice sua história. O poema é o “exemplo mais conhecido de poema emblemático, ou figurado, em inglês: poemas impressos de tal maneira que se assemelham a algo relacionado a seu tema. Esta simulação remonta à Grécia antiga” (GARDNER, 2002, p. 31).

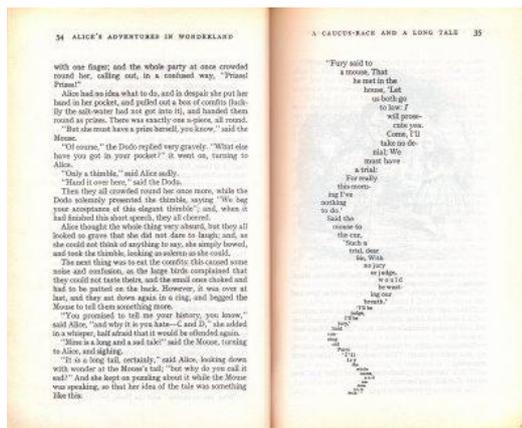


Figura 36 - Poema em forma de rabo de camundongo

Esse tipo de poema chama a atenção pelo uso consciente dos recursos gráficos, algo de suma importância para a literatura chamada de concretista, de meados do século XX, para a literatura infanto-juvenil contemporânea e para a literatura digital que começa a surgir. Este tipo de poema toma conhecimento do espaço gráfico como agente estrutural, convertendo-se num objeto em e por si mesmo (SCHWARTZ, 2002).

O capítulo IV inicia com uma corrida de Alice para uma direção qualquer, sem saber o que iria encontrar, reforçando a ideia labiríntica desse país maravilhoso. A partir daí Alice passa a interagir com as mais curiosas criaturas, desde um singelo cachorro, enorme diante da pequenez da menina, até o lagarto Bill, quando ela adentra na casa do Coelho Branco e vê-se entalada lá dentro, numa das ilustrações mais célebres de Tenniel.



Figura 37 - Alice na Casa do Coelho

As ilustrações, neste capítulo, são fundamentais para reforçar essa humanização dos animais e também ajudam o leitor a ter noção da desproporcionalidade dos tamanhos de Alice diante dos outros seres, como na ilustração que já reproduzimos de Alice entalada na casa do Coelho, curvada e apenas com o braço para fora da janela. Ou em outra em que Alice, já pequena e fora da casa, aparece diminuta diante de um cachorro (“puppy”, no original).



Figura 38 - Ilustração evidencia tamanho de Alice em relação aos animais

No capítulo V, depois de livrar-se do cachorro, Alice encontra uma lagarta fumando narguilé e trava interessante diálogo acerca de sua identidade, um tema muito presente no livro:

“Quem é você?” perguntou a Lagarta.
 Não era um começo de conversa muito animador. Alice respondeu, meio encabulada: “Eu... eu mal sei, Sir, neste exato momento... pelo menos sei quem eu *era* quando me levantei esta manhã, mas acho que já passei por várias mudanças desde então.” (CARROLL, 2009, p. 55).

Para Golín, diálogos como esse 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. Os choques de consciência, nas aventuras, dão-se através do diálogo. (GOLIN, 2002, p. 51).

Esta dissolução do sujeito hoje é reconhecida como uma característica marcante do Pós-Modernismo, que “ergue-se contra toda sorte de etnocentrismo e logocentrismo e contra todo tipo de identidade unívoca e estática, em favor da diversidade e da pluralidade de caminhos” (COUTINHO, 2005, p. 35). Entretanto, encontramos traços dessa dissolução desde os primórdios da modernidade, seja em poemas de Baudelaire ou na novela *Nova Heloísa*, de Rousseau. A diferença seria que o sujeito moderno, como Saint-Preux de Rousseau ou Alice de Carroll, tem consciência da dissolução que experimenta e se inquieta, vai ficando arturdido, enquanto o sujeito pós-moderno “não se sente propriamente arturdido, 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 interessante notar que é exatamente depois dessa reflexão acerca de sua identidade que Alice aprende, finalmente, a controlar sua altura a partir de cogumelos que a fazem crescer ou diminuir de acordo com sua vontade. Tanto que quando se aproxima de uma outra casinha, com cerca de um metro e vinte centímetros de altura, a menina começa a mordiscar

um pedacinho do cogumelo para reduzir-se a um tamanho adequado: “‘seja lá quem more aqui’, pensou Alice, ‘não convém me aproximar deles com este tamanho; que susto iriam levar’” (CARROLL, 2009, p. 66).

Na casa, já no capítulo VI, a menina encontra uma Duquesa com um bebê no colo, uma Cozinheira e o Gato de Cheshire. Além do cheiro de pimenta, que faz Alice espirrar sem parar, ela não gosta do tom com que a Duquesa a trata – “se cada um cuidasse da própria vida, o mundo giraria bem mais depressa” (2009, p. 72) –, e as coisas ainda pioram quando a Cozinheira começa a atirar tudo que está a seu alcance na Duquesa e no bebê, que chora. A menina pega o bebê e sai da casa, muito preocupada com o que fazer com aquela criança: “se eu não levar essa criança comigo, com certeza vão matá-la qualquer dia desses: não seria um assassinato deixá-la para trás?” (2009, p. 74). O bebê, entretanto, começa a grunhir e logo transforma-se num porco, saltando dos braços da menina, para seu alívio.

Esta é, sem dúvidas, uma das cenas mais *nonsense* da obra. O *nonsense*, que poderia ser definido como “falta de sentido na fala, na escrita ou mesmo no comportamento de maneira geral” (BASTOS, 2001, p. 2), hoje também é estudado como uma manifestação literária, tendo em Carroll, ao lado de Edward Lear, seus maiores expoentes.

Junto com os trocadilhos das baladas líricas de Thomas Hood, as pilhérias e sátiras de Thackeray, os romances grotescos de Charles Dickens, e os diálogos e peças elegantemente subversivas de Oscar Wilde, [Lewis Carroll e Edward Lear] criticaram a seriedade do peso da autoridade social e intelectual da época. Para Lear e Carroll, o *nonsense* era declaradamente “uma espécie de dialeto da inocência, uma linguagem associada com a infância mas, de algum modo, livre da carga de sentido”. (BASTOS, 2001, p. 20)

Ainda no sexto capítulo, Alice depara-se com o famoso Gato de Cheshire¹¹⁷ e, ao revelar que não sabe exatamente para onde ir, o Gato lembra que, dessa forma, não faz muita diferença de que caminho irá pegar, evidenciando a exploração labiríntica deste País das Maravilhas. No fim da conversa, ao saber que os dois caminhos a levarão de qualquer forma a pessoas loucas, ela opta pela Lebre de Março.

¹¹⁷ A expressão “sorrir como um gato de Cheshire” era corrente na época de Carroll. Sua origem não é conhecida. David Greene enviou-me esta citação de uma carta de Charles Lamb escrita em 1808: “fiz um jogo de palavras outro dia e o mostrei a Holcroft, que riu como um gato de Cheshire”. (GARDNER, 2002, p. 58).



Figura 39 - Ilustração do gato de Cheshire

Em “Um chá maluco”, o capítulo VII, Alice conhece o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março¹¹⁸, dois simpáticos personagens que frequentarão as mais variadas adaptações futuras da obra. Aqui, em meio a charadas, jogos de linguagem e chás, há uma interessante discussão sobre o tempo, promovida pelo Chapeleiro.

“Atrevo-me a dizer que você nunca chegou a falar com o Tempo!”

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

“Ah! Isso explica tudo”, disse o Chapeleiro. “Ele não supota apanhar. Mas, se você e ele vivessem em boa paz, ele faria praticamente tudo o que você quisesse com o relógio. Por exemplo, suponha que fossem nove horas da manhã, hora de estudar as lições; bastaria um cochicho para o Tempo, e o relógio giraria em um piscar de olhos! Uma e meia, hora do almoço!” (2009, p. 85).

Também nesse trecho temos um momento em que Alice passa a ser a leitora/ouvinte de uma história e, tal qual o leitor contemporâneo diante de um *mouse* ou outro aparelho eletrônico, a menina quer interferir na história contada pela Lebre de Março:

“Era uma vez três irmãzinhas”, começou o Caxinguelê, muito afobado; “e elas se chamavam Elsie, Lacie e Tillie; e moravam no fundo de um poço...”

“O que elas comiam?” perguntou Alice, sempre muito interessada no que dizia respeito a comer e beber.

“Comiam melado”, respondeu o Caxinguelê, depois de pensar um ou dois minutos.

“Não pode ser”, Alice observou gentilmente; “teriam ficado doentes.” (2009, p. 87).

¹¹⁸ As expressões “louco como um chapeleiro” e “louco como uma lebre de março” eram comuns no tempo em que Carroll escreveu, e evidentemente foi por isso que criou os dois personagens. (GARDNER, 2002, p. 63).



Figura 40 - Alice no Chá Maluco

O capítulo VIII, “O campo de croqué da Rainha”, inicia com a bela cena das cartas amedrontadas pintando as rosas brancas de vermelho para não contrariarem a Rainha. O jogo, aqui, é ao mesmo tempo agente da ação e da narrativa, pois a Rainha de Copas convidará Alice para um curioso jogo de croqué, um jogo em que se joga com objetos feitos de bichos de verdade e regras nada definidas, a ponto de irritar a menina: “parece não ter nenhuma regra em particular; pelo menos, se tem, ninguém as segue” (CARROLL, 2009, p. 100), se queixa Alice ao Gato de Cheshire.

O jogo, assim como a Corrida em Comitê do Dodô, não terá um vencedor, pois o importante no universo labiríntico é a exploração¹¹⁹. Mas vale chamar a atenção, nesse capítulo, para a abordagem paródica que Carroll faz da Rainha, autoritária e intempestiva, cujas ordens de execução em geral não são cumpridas: “ ‘é tudo fantasia dela, nunca executam ninguém’, diz o Grifo” (2009, p. 109).

No capítulo IX, Alice reencontra a Duquesa e ouve, no breve diálogo, quase uma dezena de “morais da história”, numa nova paródia, agora das histórias infantis moralizantes tão em voga àquela época. Alice chegará a discutir com a Duquesa, reivindicando o direito que tem de pensar:

¹¹⁹ No capítulo seguinte da tese, serão feitas considerações a respeito do universo lúdico dos livros de Alice, em especial em *Através do Espelho*.

“Pensando de novo?” perguntou a Duquesa, com nova fincada do seu queixinho pontudo.

“Tenho o direito de pensar”, Alice respondeu bruscamente, pois estava começando a ficar um pouco preocupada.

“Tanto direito”, disse a Duquesa, “quanto os porcos têm de voar; e a mo...”

Mas nesse ponto, para grande surpresa de Alice, a voz da Duquesa sumiu bem no meio de sua palavra favorita, “moral”. (2009, p. 107).

Essa recusa da autoridade está em linha com a descrença nas narrativas totalizantes identificadas por autores como Linda Hutcheon com o pós-modernismo: “O pós-moderno recusa projetos, objetivos, metanarrativas, afirmações. É negação sem dialética” (apud PERRONE-MOYSÉS, 1998, p. 185). Dessa forma, a paródia com a Rainha não é necessariamente uma crítica de Carroll ao longo reinado vitoriano (de 1837 a 1901), e sim uma tentativa de subtrair importância a reis, rainhas, dogmas, morais, já que estamos num outro país, o País das Maravilhas.

Exemplar nesse sentido é o interessante diálogo de Alice com a Tartaruga Falsa sobre a escola, em que até mesmo os nomes das disciplinas são parodiados: “‘Lectura e Estrita, é claro, para começar’, respondeu a Tartaruga Falsa; ‘e depois os diferentes ramos da Aritmética: Ambição, Subversão, Desembelezação e Distração’” (2009, p. 113).

Também é neste capítulo que Alice encontrará o Grifo, cuja ilustração é referida dentro do texto tanto na versão original quanto em versões adaptadas de uma forma que hoje chamaríamos de hipertextual: “se você não souber o que é um grifo, olhe a ilustração na página 111” (CARROLL, 2009, p. 109).

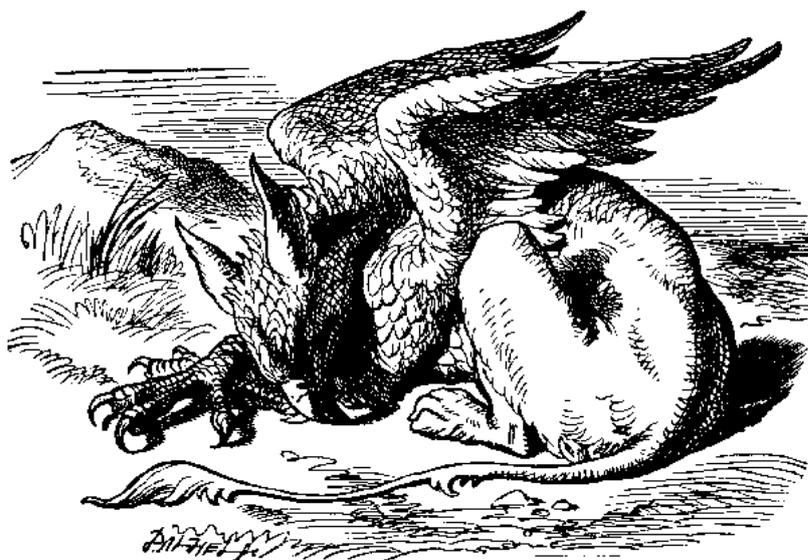


Figura 41 - Ilustração do Grifo

No décimo capítulo, a Tartaruga Falsa irá ensinar à menina a Dança da Quadrilha, para depois a menina tentar recitar *Esta é a voz do preguiçoso*, com vários enganos. De repente, ouve-se um brado à distância, e todos são chamados para um tribunal.

No capítulo XI, Alice está assistindo a um julgamento, onde os jurados escrevem com giz em quadros de lousa e o juiz carrega um imponente pergaminho como símbolo da lei: “o Valete estava postado diante deles, agrilhado, com um soldado de cada lado para vigiá-lo; perto do rei estava o Coelho Branco, uma corneta numa das mãos e um rolo de pergaminho na outra” (2009, p. 129). Aqui Carroll faz algo muito curioso para seu tempo, uma observação entre parênteses para o leitor que hoje também poderia ser vista como um hipertexto: “o juiz era o Rei; e, como usava a coroa por cima da peruca (**olhe antes do sumário se quiser saber como fazia**) [grifo nosso], não parecia muito à vontade” (2009, p. 128).

O capítulo XII, o último do livro, inicia com o depoimento de Alice. Aqui vale destacar que o Rei, ao lembrar a validade de determinada lei, cita o livro como depositário da lei: “‘É a regra mais antiga do livro’, observou o Rei” (2009, p. 140), evidenciando a importância do objeto livro na sociedade vitoriana e mesmo no País das Maravilhas. Logo adiante, quando o Coelho Branco diz não saber por onde começar tal relato, haverá uma clara definição de linearidade: “‘Comece pelo começo’, disse o Rei gravemente, ‘e prossiga até chegar ao fim; então pare’” (2009, p. 142).

A linearidade, aliás, é um valor em discussão nas teorias da Era Digital, mas plenamente aceito no contexto de Alice, pois o impresso é um meio que promove a linearidade:

[no texto impresso] impera a linearidade, que, em modos mais ligeiros de ficção, se internaliza, transferindo-se para o desdobramento da trama. Os limites do livro são os da criação literária, a que se somam as marcas impostas pela relevância conferido ao autor. O resultado é a obra, produção eminentemente individual que se manifesta por um objeto, ele mesmo circunscrito a um espaço fechado. (ZILBERMAN, 2001, p. 114).

Com relação ao depoimento de Alice, Empson vê na reação aparentemente *nonsense* e desinteressada do Rei na fala da menina (quando diz ser “sumariamente importante” o fato de Alice declarar não saber “nada mesmo” do caso) uma forma de protegê-la do que realmente aconteceu: “Dodgson sentia que era importante que Alice fosse inocente de todo o conhecimento daquilo que o Valete de Copas (flamante galã de estampa) provavelmente andou fazendo, e importante também que não lhe digam que é inocente” (2002, p. 599).

O julgamento é retomado, mas a Rainha, ansiosa, quer dar logo a sentença, antes mesmo do veredito, ao que Alice protesta. Elas discutem, mas como Alice havia voltado a crescer, logo está muito maior que o tribunal e desafia a Rainha: “quem se importa com vocês, não passam de um baralho” (CARROLL, 2009, p. 145). As cartas, ao ouvirem a menina, erguem-se no ar e voam para cima dela, numa cena representada belamente por Tenniel em uma imagem que tornou-se capa de diversas edições do livro.

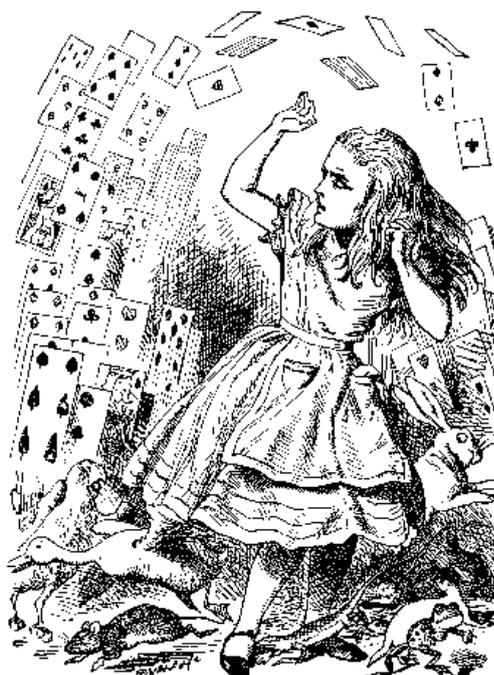


Figura 42 - As cartas voam sobre Alice

Com o ataque, Alice acorda, com a cabeça no colo da irmã, para quem conta seu sonho, sumarizando em um parágrafo todo o enredo do livro. A irmã, diante daquele relato, mostra-se bastante impressionada e a narrativa, nas últimas páginas, deixa transparecer o que aquele País das Maravilhas buscava representar: “ficou ali sentada, os olhos fechados, e quase acreditou estar no País das Maravilhas, embora soubesse que bastaria abri-los e tudo se transformaria em **insípida** [grifo nosso] realidade” (CARROL, 2009, p. 148). O livro fecha com um sonho em cima do sonho.

Durante todo o tempo, Alice é impotente perante o *nonsense* com que se depara e que ouve. Ela nunca vence. Pitcher aponta e acrescenta, por fim: “como Alice, o filósofo é uma vítima impotente da loucura (o *nonsense*), até que, também como Alice, acorde, ou seja acordado, para a sanidade. (BASTOS, 2001, p. 31)

O fim da história, portanto, é menos um desenlace aristotélico clássico e mais o fim da navegação labiríntica. Assim como o internauta hoje se perde em *hyperlinks* até o momento de fechar a janela, o *browser*, e voltar ao seu ponto inicial (em geral um *desktop* ilustrado com imagens escolhidas pelo usuário e ícones organizados por este; um lugar familiar, portanto), Alice acorda do sonho e volta à mesma realidade conhecida de antes, definida como “insípida” pelo narrador.

Feito esse breve sumário comentado do enredo de *Alice no País das Maravilhas*, é importante chamarmos a atenção para as ilustrações originais de Tenniel, reproduzidas parcialmente acima. Primeiramente pela importância que a ilustração adquiriu na literatura contemporânea, especialmente nas literaturas infanto-juvenil e digital. Depois porque o trabalho artístico de Tenniel é hoje extremamente reconhecido pela crítica especializada, que identifica nas ilustrações de *Alice* sua grande obra-prima, com imagens exemplares do período vitoriano e uma das melhores ilustrações para livros infantis já realizadas:

as ilustrações mais notáveis desse período são as ilustrações de John Tenniel para os livros de *Alice*, onde o texto e as ilustrações harmonizam-se muito bem para a época. Talvez seja significativa que essas foram as únicas ilustrações notáveis que Tenniel fez. (...) O desenho de Tenniel para o rosto de Alice consegue representá-la imperturbável mesmo quando descobre e interpreta o extraordinário. E mesmo que a fama de Carroll tenha ofuscado a de seu ilustrador, os desenhos de Tenniel continuam a dominar a memória dos leitores de *Alice* (WOMACK, 2002, p. 44).¹²⁰

Quando foi convidado por Carroll para ilustrar *Alice*, John Tenniel já era um artista conhecido. Além de trabalhar na revista inglesa *Punch*, uma importante revista de humor e sátira política, onde ficou por mais de cinquenta anos, Tenniel já havia ilustrado obras como *Hall's Book of British Ballads* (1842), *Aesop's Fables* (1848) e *Lalla Rookh* (1861).

As ilustrações eram feitas em blocos de madeira com 26,5 x 20,5 cm cada um. Em 1985, os blocos originais foram descobertos em caixas que pertenceram a Macmillan, o editor original de *Alice*, e hoje estão na Bodleian Library, de Oxford¹²¹.

¹²⁰ Tradução livre. No original: “The most remarkable illustrations of the period are John Tenniel’s illustration for the *Alice* books, where the text and the illustrations harmonize remarkably well for their period. It is perhaps significant that these are the only noteworthy illustrations Tenniel ever made. (...) Tenniel’s illustration draw to the forefront Alice’s ability to remain unperturbed while meeting and interpreting the extraordinary. And even though Carroll’s fame has overshadowed that of his illustrator, Tenniel’s drawing continue to dominate and shape readers’ memories of the *Alice* stories.”

¹²¹ Disponível em: <<http://www.johntenniel.com/about.php>>. Acesso em: 30 dez. 2011.



Figura 43 - Ilustrações eram feitas em um bloco de madeira

A edição de *Alice no País das Maravilhas* de 1865, por exemplo, segundo reprodução preciosa da Universidade de Adelaide, traz 42 ilustrações de Tenniel, uma proporção de quase quatro ilustrações para cada capítulo da obra. Vale lembrar, porém, que a edição de um livro vai ainda além do texto e suas ilustrações. Há todo um trabalho que chamamos de *design* gráfico, visto não apenas como uma função estética como também centrado na informação: “acima de tudo, a elaboração de um projeto gráfico envolve a criação de conceitos visuais, para que cada livro possua uma identidade que venha a condizer com o seu conteúdo” (BENEVIT, 2010, p. 43).

O tamanho do livro, os elementos que contém (como índice e numeração), as ilustrações e os procedimentos tipográficos atuam sobre a leitura, fazendo com que uma modificação no suporte altere completamente o modo de percepção de uma obra: “a forma física do texto, na tela ou no papel, seu formato e a disposição do espaço tipográfico na página são fatores que determinam a relação histórica entre leitor e texto” (GRUSZYNSKI, 2003, p. 91).

É recorrente em *Alice*, por exemplo, o uso do itálico para reforçar algumas palavras, como na primeira frase da lagarta para Alice, ‘Who are *you*?’, ou o uso das letras maiúsculas, como em ‘ORANGE MARMALADE’, já no primeiro capítulo, formatações essas reproduzida em diversas traduções do livro, como na que estamos usando por base para a versão em português.

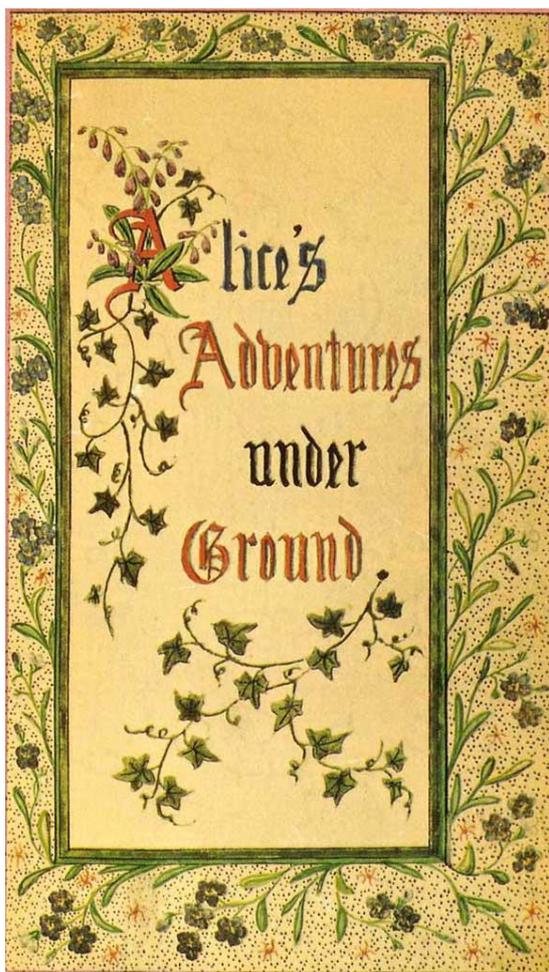
Nesse sentido, é historicamente muito interessante nos determos numa outra edição da

obra, também acessível pela internet: a edição de 1886 baseada na versão manuscrita que Carrol deu de presente a Alice Liddell¹²². Trata-se de um documento primoroso, pois revela todo o trabalho manual de redação e ilustração das páginas de um Carroll que é não apenas autor, mas também ilustrador e diagramador.

A obra foi editada em 1886 pela Macmillan, depois do sucesso de *Alice no País das Maravilhas* e de sua continuação, *Através do Espelho*. O texto original, ainda com o título *Alice Underground* e com 37 ilustrações do próprio autor, era dedicado como “A Christmas Gift to a Dear Child in Memory of a Summer's Day [Um presente de Natal para uma querida criança em memória de um dia de verão]”. Além das ilustrações e da diagramação, o próprio texto da versão manuscrita é distinto do texto que ficou consagrado, pois *Alice Underground* tem em torno de 15.500 palavras divididas em apenas quatro capítulos, enquanto *Alice no País das Maravilhas* conta com algo em torno de 27.500 palavras, quando foram adicionados episódios inteiros, como o Chá Maluco e o Gato de Cheshire (EVERSON, 2001).

A capa, conforme reprodução abaixo, não traz ilustração de personagens, mas logo na primeira página do manuscrito há uma ilustração de Alice de frente, já de pele clara, com seu inconfundível vestidinho e os cabelos longos. É possível observar, ainda, que diversas palavras são sublinhadas, diferentemente dos recursos do itálico e das maiúsculas utilizados na versão impressa.

¹²² A edição está disponível na web em <<http://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>>. Acesso em: 03 ago. 2011.



Chapter I



Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, and where is the use of a book, thought Alice, without pictures or conversations? So she was considering in her own mind, (as well as she could, for the hot day made her feel very sleepy and stupid,) whether the pleasure of making a daisy-chain was worth the trouble of getting up and picking the daisies, when a white rabbit with pink eyes ran close by her.

There was nothing very remarkable in that, nor did Alice think it so very much out of the way to hear the rabbit say to itself, "dear, dear! I shall be too late!" (when she thought it over afterwards, it occurred to her that she ought to have wondered at this, but at the time it all seemed quite natural); but when the rabbit actually took a watch out of its waistcoat-pocket, looked at it, and then hurried on, Alice started to her feet, for

Quanto às ilustrações, há oito ilustrações no primeiro capítulo, a maioria delas com Alice e outra personagem, ajudando o leitor a identificar a desproporcionalidade do tamanho da menina. Duas ilustrações em especial foram refeitas com muita semelhança por Tenniel e depois serão usadas no *Alice for iPad*, uma da menina espichada e outra da menina nadando no mar de lágrimas com o camundongo, com a diferença de que, nos traços de Carroll, a menina e o bichano nadam um ao encontro do outro.

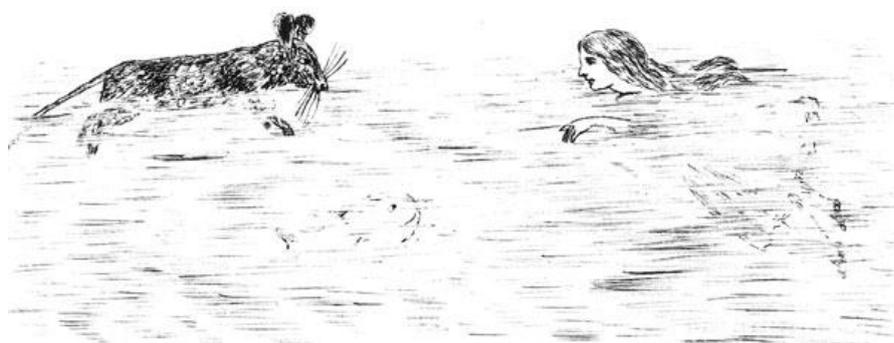


Figura 44 - Ilustração feita pelo próprio Carroll

O capítulo dois inicia novamente com uma ilustração de Alice alinhada à esquerda do texto. Ainda aqui teremos ilustrações da menina com o coelho, entalada na casa e do lagarto Bill voando da chaminé, semelhantes às ilustrações de Tenniel. Uma página que merece ser reproduzida, porém, é a do poema em forma de rabo de camundongo, pois no manuscrito de Carroll percebe-se claramente a intenção do desenho, reproduzido com alguma dificuldade nas versões impressas.

We lived beneath the mat
 Warm and snug and fat
 But one wee, it that
 Was the cat!
 To our joys
 a clog, In
 our eyes a
 fog, In our
 hearts a log
 Was the day!
 When the
 cat's away,
 Then
 the mice
 will
 o'ay,
 o'ay,
 But, o'as!
 one day, (So they say)
 Came the log and
 cat, Hunting
 for a
 rat.
 Crushed
 the mice
 all flat;
 Each
 one
 as
 he
 sat
 underneath the mat

Figura 45 - Poema em forma de rabo de camundongo manuscrito por Carroll

O terceiro capítulo inicia, como de hábito, com uma ilustração à esquerda, aqui de Alice conversando com um cachorrinho, mas a menina do mesmo tamanho do bicho. Aqui há, ainda, uma imagem da menina com a lagarta fumando narguilé, quatro ilustrações para o poema “Você está velho, pai William” (como na edição original) e imagens da menina espichada conversando com um pássaro. É interessante observarmos uma imagem em que o rosto da menina é ampliado e mostra a diferença da Alice representada por Carroll (mais fiel à Alice Liddell original, que era morena) e da Alice de Tenniel (feita a partir de uma fotografia enviada por Carroll de uma outra menina, e não de Liddell).



Figura 46 - Alice no traço do próprio Carroll

O capítulo quatro é o único em que Alice não ilustra a abertura, dando lugar às cartas de baralho que pintam a roseira. Um aspecto digno de nota nesse capítulo é a menção à ilustração do grifo feita dentro do texto: “(if you don't know what a Gryphon is, look at the picture) [Se você não sabe o que é um grifo, olhe a imagem]”. O comentário é semelhante ao feito na edição original, e diferente de versões impressas mais atuais, que remetem a outra página, indicando o número, numa forma hipertextual mais comum para os dias de hoje.

A última página traz, ao final do texto, uma fotografia de Alice Liddell, reproduzida na versão impressa dos manuscritos. E observe, ainda, a recorrência das palavras sublinhadas,

presentes da primeira à última página da edição.

90

of her own little sister. So the boat wound slowly along, beneath the bright summer-day, with its merry crew and its music of voices and laughter, till it passed round one of the many turnings of the stream, and she saw it no more.

Then she thought, (in a dream within the dream, as it were,) how this same little Alice would, in the after-time, be herself a grown woman; and how she would keep, through her riper years, the simple and loving heart of her childhood; and how she would gather around her other little children, and make their eyes bright and eager with many a wonderful tale, perhaps even with these very adventures of the little Alice of long-ago: and how she would feel with all their simple sorrows, and find a pleasure in all their simple joys, remembering her own child-life, and the happy summer days.



Figura 47 - Última página do livro baseado nos manuscrito de Carroll

Também é interessante um posfácio de Charles Dodgson para esta edição, posfácio escrito em 1886, onde ele diz jamais ter pensado na publicação do livro quando o escreveu, mas que o incentivo dos amigos para publicá-lo foi de grande valia, em especial pela alegria que o livro leva às crianças, mesmo que doentes.¹²³ Além desse posfácio, há uma saudação de Páscoa datada de 1876, onde Carroll (assim Dodgson assina também os posfácios) evidencia toda sua religiosidade e transmite uma mensagem de esperança às crianças.¹²⁴

Tais paratextos, além de evidenciarem o amor de Carroll às crianças e sua religiosidade, dão indícios sobre a recepção da obra à época e do quanto essa recepção alegrava o autor. Mas é preciso recuarmos um pouco no tempo antes de avançarmos para outros interessantes paratextos de Carroll, pois mesmo antes dessa saudação de Páscoa, em 1871, Dodgson publica, novamente sob o pseudônimo de Carroll, *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá* (em inglês, *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*), tema de nosso próximo capítulo.

2.2 ATRAVÉS DO ESPELHO E O QUE ALICE ENCONTROU POR LÁ

Através do espelho e o que Alice encontrou por lá, no original *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, foi publicado por Carroll em 1871, apenas alguns anos depois de *Alice no País das Maravilhas*, novamente com ilustrações de John Tenniel. O

¹²³ Carroll reproduz, na edição, inclusive, uma carta que inicia assim: “I want you to send me one of your Easter Greetings for a very dear child who is dying at our Home. She is just fading away, and 'Alice' has brightened some of the weary hours in her illness, and I know that letter would be such a delight to her—especially if you would put 'Minnie' at the top, and she could know you had sent it for her.”

¹²⁴ Trecho do posfácio mencionado, no original em inglês: “for I do not believe God means us thus to divide life into two halves—to wear a grave face on Sunday, and to think it out-of-place to even so much as mention Him on a week-day. Do you think He cares to see only kneeling figures, and to hear only tones of prayer—and that He does not also love to see the lambs leaping in the sunlight, and to hear the merry voices of the children, as they roll among the hay? Surely their innocent laughter is as sweet in His ears as the grandest anthem that ever rolled up from the "dim religious light" of some solemn cathedral? And if I have written anything to add to those stores of innocent and healthy amusement that are laid up in books for the children I love so well, it is surely something I may hope to look back upon without shame and sorrow (as how much of life must then be recalled!) when my turn comes to walk through the valley of shadows. This Easter sun will rise on you, dear child, feeling your "life in every limb," and eager to rush out into the fresh morning air—and many an Easter-day will come and go, before it finds you feeble and gray-headed, creeping wearily out to bask once more in the sunlight—but it is good, even now, to think sometimes of that great morning when the "Sun of Righteousness" shall arise with healing in his wings.”

enredo coloca a menina-protagonista Alice em uma nova aventura, dessa vez não debaixo da Terra, não num mundo de maravilhas, mas do outro lado do espelho, onde encontra novas personagens, outras paródias e muitos jogos.

Para Harold Bloom, o segundo livro tem uma diversidade visionária que não existe no primeiro: “parece para mim que há ao mesmo tempo ganho estético em sofisticação e perda estética em exuberância. (...) Um movimento abrupto tão claro, por exemplo, já não é possível em *Através do Espelho*, onde Alice não é muito diferente, mas Carroll o é” (2002, p. 744).¹²⁵

Lobato, no já citado prefácio para sua tradução de *Alice*, afirma que a segunda parte “inda é mais maluca”.¹²⁶ O próprio Carroll, em paratexto da versão publicada de *Alice Underground* em 1886, reproduz o comentário de uma leitora sobre a continuação, semelhante à impressão de Lobato: “eu já li os dois! E acho (disse mais devagar e atenciosamente) que *Através do Espelho* é mais estúpido que *Alice no País das Maravilhas*, você não acha?”.¹²⁷

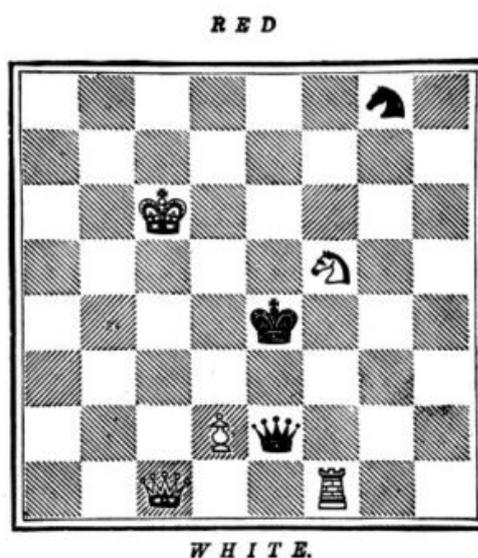
Ocorre que o segundo livro (não é correto, aliás, falarmos em segunda parte, já que não há uma sequência entre um e outro, como há em *Dom Quixote*, por exemplo) enfatiza sobremaneira a questão dos jogos, tanto na forma, com seus inconfundíveis trocadilhos e jogos de linguagem, como no conteúdo. Aqui a menina tão logo atravessa o espelho se descobre em “uma partida de xadrez fabulosa que está sendo jogada... no mundo todo... se é que isso é o mundo” e demonstra todo seu desejo de participar: “não me importaria em ser um Peão, conquanto que pudesse participar... se bem que, é claro, *preferia* ser uma Rainha” (CARROLL, 2009, p. 184). Em algumas edições, inclusive, logo após o sumário e antes de começar a história, há uma ilustração de um tabuleiro de xadrez com curiosas indicações de movimento, que representariam uma síntese dos movimentos da menina ao longo do livro

¹²⁵ Tradução livre. No original: “The second *Alice* book has a visionary otherness that I cannot locate in the first; there seems to me both aesthetic gain in sophistication, and aesthetic loss in exuberance, as you read on from one book to the other. (...) So cleanly abrupt a movement is not possible in *Trough the Looking-Glass*, where Alice may be not much different, but Carroll is.”

¹²⁶ Disponível em: <<http://naogostodeplagio.blogspot.com/2010/04/lobato-tradutor-de-alice.html>>. Acesso em: 03 jan. 2012.

¹²⁷ Tradução livre. No original: “‘I’ve read both of them! And I think’ (this more slowly and thoughtfully) ‘I think *Through the Looking-Glass* is more stupid than *Alice’s Adventures*. Don’t you think so?’ But this was a question I felt it would be hardly discreet for me to enter upon”. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>>. Acesso em: 05 jan. 2012.

(tanto que há indicação de um número de página ao lado¹²⁸).



White Pawn (Alice) to play, and win in eleven moves.

	PAGE	
1. Alice meets R. Q.	140	1. R. Q. to K. R.'s 4th
2. Alice through Q.'s 3rd (by railway) ..	147	2. W. Q. to Q. B.'s 4th (after shawl) ...
to Q.'s 4th (Tweedledum		3. W. Q. to Q. B.'s 5th (becomes sheep
and Tweedledee)	149	4. W. Q. to K. B.'s 8th (leaves egg on
3. Alice meets W. Q. (with shawl)	168	shelf)
4. Alice to Q.'s 5th (shop, river, shop) .	173	5. W. Q. to Q. B.'s 8th (flying from R.
5. Alice to Q.'s 6th (Humpty Dumpty) .	179	Kt.)
6. Alice to Q.'s 7th (forest)	200	6. R. Kt. to K.'s 2nd (ch.)
7. W. Kt. takes R. Kt.	202	7. W. Kt. to K. B.'s 5th
8. Alice to Q.'s 8th (coronation)	213	8. R. Q. to K.'s sq. (examination)
9. Alice becomes Queen.	220	9. Queens castle
10. Alice castles (feast)	223	10. W. Q. to Q. R.'s 6th (soup)
11. Alice takes R.Q. & wins	230	

Figura 48 - Página anterior à história de Através do espelho

No prefácio da edição de 1896, Carroll comenta essa ilustração:

como o problema de xadrez da página anterior tem intrigado alguns dos meus leitores, é bom explicar que os movimentos estão corretamente trabalhados. A alternância de vermelho e branco talvez não seja tão rigorosamente observada como poderia ser, e o “roque” das três rainhas é simplesmente uma maneira de dizer que as três entraram no palácio; mas o “xeque” no Rei Branco no movimento seis, a captura do Cavaleiro Vermelho no movimento 7 e o final “xeque-mate” no Rei Vermelho serão encontrados por qualquer um que se dê ao trabalho para definir as peças e jogar os movimentos como indicado, estritamente de acordo com as leis do jogo.¹²⁹

¹²⁸ Na versão da Zahar, de 2009, utilizada como base para esta tese, há a ilustração, mas não há números de página nessa sequência de jogadas.

¹²⁹ Tradução livre. No original: “As the chess-problem, given on the previous page, has puzzled some of my readers, it may be well to explain that it is correctly worked out, so far as the moves are concerned. The

Anos mais tarde, foi demonstrado que os movimentos não são condizentes com as regras do xadrez (GARDNER, 2002, p. 130), mas esta ilustração e a explicação de Carroll evidenciam o caráter lúdico de Alice, algo que já se fazia notar no primeiro livro e ganha ares de protagonismo neste segundo.

Nas histórias de Alice, a ideia de jogo pode ser vista de duas formas. Em primeiro lugar, seguindo a definição de Huizinga, os dois textos enquanto objetos literários são contextos lúdicos, onde o poeta cria a ação, personagens, espaço e tempo próprios sem o compromisso com a lógica ou o bom senso. Dentro das narrativas, por outro lado, existe um outro campo de ludismo. Se o universo onde Alice perde e reconstrói a sua identidade é um mundo *nonsense*, também é possível afirmar que a personagem participa de um jogo nas duas tramas. Além do arbítrio das cartas de baralho, o jogo fica mais evidente em *Através do Espelho*, no Prefácio do Autor. (GOLIN, 2002, p. 56).

O jogo, segundo definição clássica de Johan Huizinga em seu *Homo Ludens*, de 1938, é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (1971, p. 33). O autor ainda lembra que *ludus*, em latim, abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar, afirmando que “a cultura surge sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (1971, p. 53). Dessa forma, Huizinga identifica aspectos lúdicos na própria linguagem poética, com “sua 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” (1971, p. 147).

Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá é, então, nas palavras de Golin, “o jogo dentro do jogo, o sonho dentro do sonho, a ficção dentro da ficção”:

a protagonista exhibe o mesmo caminho de construção de suas aventuras. Ela é uma peça do jogo do narrador e também assume uma posição de jogador. A menina

alternation of Red and White is perhaps not so strictly observed as it might be, and the “castling” of the three Queens is merely a way of saying that they entered the palace; but the “check” of the White King at move 6, the capture of the Red Knight at move 7, and the final “checkmate” of the Red King, will be found, by anyone who will take the trouble to set the pieces and play the moves as directed, to be strictly in accordance with the laws of the game”. Disponível em: <<http://ebooks.adelaide.edu.au/c/carroll/lewis/looking/preface.html>>. Acesso em: 09 jan. 2012.

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, 2005, p. 145).

Façamos agora, como fizemos com o primeiro livro, uma leitura mais detalhada de *Através do espelho* com os olhos voltados para a contemporaneidade e seus valores, sempre tendo em nosso horizonte a versão adaptada para iPad que será analisada adiante.

O início de *Através do espelho* poderia ser o início de qualquer obra juvenil contemporânea, pois Alice não está, como na primeira versão, deitada sobre a grama num cenário bucólico ao lado da irmã, que dorme com um livro a tiracolo; aqui Alice está em seu quarto, solitária, brincando e falando com seus gatos enquanto o narrador nos conta por que a menina, que tem uma imaginação muito mais fértil que os demais personagens da obra, brigara com a irmã:

ela tivera uma discussão bastante longa com a irmã na véspera, tudo porque começara com “Vamos fazer de conta que somos reis e rainhas”; e a irmã, que gostava de ser muito precisa, retrucara que isso não era possível porque eram só duas, até que Alice finalmente se vira forçada a dizer: “Bem, você pode ser só um deles, eu *serei* todos os outros.” E certa vez assustara realmente sua velha governanta, gritando-lhe de repente ao pé do ouvido: “Vamos fazer de conta que eu sou uma hiena faminta e você é uma carcaça!” (CARROLL, 2009, p. 163).

A solidão, aliás, é para Maciel a característica de Alice que melhor se enquadra com nossa sociedade contemporânea: “ao longo de sua jornada, podemos perceber que Alice não desenvolve relacionamentos sólidos com nenhum outro personagem. (...) Alice encontra vários, mas nenhum deles a fará sentir-se realmente confortável” (2011, p. 26).

Ocorre que o jogo, como bem lembra Huizinga, é uma atividade social, “no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado (1971, p. 57)”. E é essa busca por novas relações que levará a menina a atravessar o espelho, assim como hoje nos conectamos em redes virtuais.

A vida do novo humano é majoritariamente social, orientada pelo contato com o outro em organizações comunitárias circunstanciais em conformidade com objetivos, desejos, gostos, etc. O fundamento de tudo é a descoberta pelos jovens, possivelmente por seu contato com os jogos eletrônicos, de que a colaboração é a melhor maneira de resolver problemas e de enfrentar (além de descobrir novos) desafios. (RETTENMAIER&RÖSING, 2010, p. 206).

Talvez por isso Lemos, ao fazer uma analogia entre o universo fantástico de Carroll e

o ciberespaço, utiliza como metáfora não a toca do Coelho do primeiro livro, e sim o espelho do segundo, como havíamos mencionado anteriormente: “o ciberespaço (...) é também (**como o espelho de Alice**) [grifo nosso] um espaço de passagem do indivíduo austero ao indivíduo religado¹³⁰, participante do fluxo de informações do mundo contemporâneo” (LEMOS, 2010, p. 131).

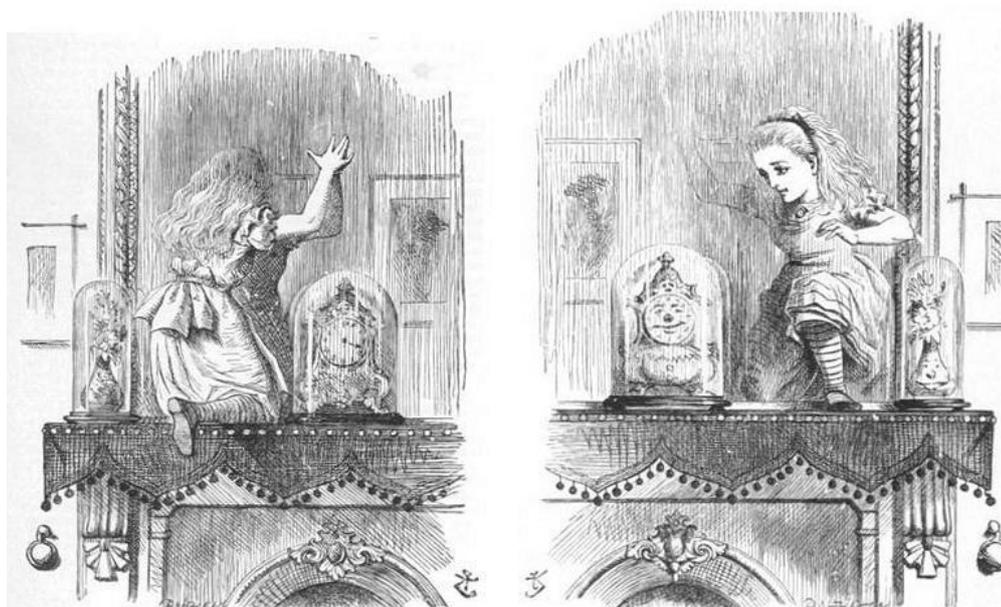


Figura 49 - Alice atravessando o espelho

Já dentro do espelho, ainda no primeiro capítulo, Alice encontra um Rei e uma Rainha, como seria na brincadeira com a irmã e como nos últimos capítulos de *Alice no País das Maravilhas*, mas aqui é a menina, consciente de seu tamanho, que parece controlá-los e assustá-los: “Alice o apanhou com muita delicadeza e o ergueu muito mais lentamente do que erguera a Rainha, tentando não lhe tirar o fôlego” (CARROLL, 2009, p. 169).

Nessa cena, quando Alice soltar o Rei Branco e este for se queixar aterrorizado para a Rainha, esta lhe dará uma resposta que simboliza bem a cultura letrada e calcada no registro impresso da Inglaterra vitoriana (e da modernidade como um todo).

“O horror daquele momento”, continuou o Rei, “eu nunca, nunca vou esquecer!”

¹³⁰ Estes termos fazem referência à obra de Michel Maffesoli (*O tempo das tribos*, 2006, por exemplo), que identifica na sociedade pós-moderna uma substituição do individualismo pela necessidade de identificação com um grupo, aspecto verificado em áreas como a moda e que é reforçado pelo desenvolvimento tecnológico - televisão a cabo, computador, etc.

“Vai sim”, a Rainha disse, “a menos que faça uma anotação.”

Alice ficou observando com grande interesse o Rei tirar um enorme bloco de anotações do bolso e começar a escrever. Ocorreu-lhe uma ideia de repente e segurou a ponta do lápis, que ultrapassava de algum modo o ombro do Rei, e começou a escrever por ele. (CARROL, 2009, p. 170).

Feita a anotação, não sem alguma dificuldade, já que Alice insistia em interferir no que o Rei escrevia, a menina descobre um livro e folheia suas páginas, encontrando um texto que não consegue ler, supondo ser de uma língua que desconhece.

YKCOWREBBAJ

```
sevot yhtils eht dna,gillirb sawT'
ebaw eht ni elbmig dna eryl diD
,sevogorob eht erew ysmim lla
.ebargtuo shtar emom eht dnA
```

A menina quebra a cabeça até descobrir que, em sendo este um livro do espelho, estava ao contrário. Esta singela brincadeira com a forma do poema revela muito dos jogos de linguagem, já referidos aqui, e também do uso consciente que Carroll faz do suporte livro, aproveitando-se de seus recursos gráficos. Tanto que na versão impressa, diferentemente da reprodução que conseguimos fazer acima, as próprias letras estão “viradas”, com a curva do “P”, por exemplo, à esquerda e não à direita.

Em relação ao poema em si, “Jabberwocky” (“Pargavário”, na tradução que estamos utilizando), é o primeiro de uma série de paródias, consideradas por Bloom como muito superiores às paródias do primeiro livro:

uma maneira útil de contrastar os dois livros é comparar seus poemas invariavelmente soberbos. *Alice no País das Maravilhas* nos traz paródias de “How doth the little crocodile” e “You are old, Father William”, “The Lobster-Quadrille”, “The Muck Turtles Song”, “The White Rabbit Verses”. Apesar de divertidos, ficam à sombra quando comparados aos poemas de *Através do Espelho*, que estão entre os melhores em termos de linguagem (BLOOM, 2002, p. 745).¹³¹

No segundo capítulo, “O jardim das flores vivas”, finalmente Alice sai do espaço

¹³¹ Tradução livre. No original: “One useful way of contrasting the two Alice books is to compare their invariably superb poems. *Alice in Wonderland* give us the parodies “How doth the little crocodile” and “You are old, Father William”, “The Lobster-Quadrille”, “The Muck Turtles Song”, “The White Rabbit Verses”. Though all pleasant, these are warfered by the poems of Trough the Looking-Glass, which are among the best in the language: “Jabberworcky”, “The Walrus and the Carpenter”, “Humpty Dumpty’s Song” and the Carroll finest poem, except for The Hunting of the Snark, “The White Knight’s Ballad”. The delicious sadism of “The Walrus

fechado para o espaço aberto, já que no primeiro capítulo, intitulado “A Casa do Espelho”, ela estava ainda dentro de casa. E nesse espaço aberto a menina não se depara com líquidos mágicos, portas minúsculas ou um mar de lágrimas: são plantas que recebem a menina, e qual não é sua surpresa quando descobre que essas plantas falam “quando há alguém com quem valha a pena conversar” (CARROL, 2009, p. 176).

São as flores que a apresentam para a Rainha Vermelha (não a mesma Rainha despótica do primeiro livro), com quem Alice conversa a seguir, dizendo que perdeu seu caminho. É interessante notarmos que nesse livro Alice tem uma direção definida, quer chegar a determinado objetivo, diferentemente do que ocorria em *Alice no País das Maravilhas*, quando a menina andava no ambiente de forma mais exploratória. Tanto que tão logo a Rainha Vermelha a informa de que, quando chegar à oitava casa, Alice será uma Rainha, a menina começa a correr (embora a corrida, do lado de lá do espelho, não surta o mesmo efeito do que do lado de cá, e elas permaneçam quase no mesmo lugar).

“Bem, na nossa terra”, disse Alice, ainda arfando um pouco, “geralmente você chegaria a algum outro lugar... se corresse muito rápido por um longo tempo, como fizemos.”

“Que terra mais pachorrenta!” comentou a Rainha. “Pois aqui, como vê, você tem de correr o mais que pode para continuar no mesmo. Se quiser ir a alguma outra parte, tem de correr no mínimo duas vezes mais rápido!” (CARROL, 2009, p. 186).



Figura 50 - Alice e Rainha Vermelha como se estivessem voando

Este trecho, segundo Gardner, é o mais citado dos livros de Alice (2002, p. 157),

and the Carpenter” would be out of place in Wonderland, where threats are made but no one can be devoured or

geralmente em referência a situações políticas em rápida mudança, mas talvez não seja demais fazermos uma analogia entre a necessidade de “correr no mínimo duas vezes mais rápido” com o ambiente profissional competitivo das grandes metrópoles contemporâneas.

A ponderação da Rainha desanima Alice, mas logo a Rainha dará a direção à menina, que é também uma direção ao leitor, pois antecipa o que encontraremos nos próximos capítulos:

“um peão avança duas casas em seu primeiro movimento, como você sabe. Assim, você vai avançar muito rápido para a Terceira Casa... de trem, eu acho... e num instante vai se ver na Quarta Casa. Bem, essa casa pertence a Tweedledum e Tweedledee... a Quinta é quase só água... a Sexta pertence a Humpty Dumpty...” (CARROL, 2009, p. 186).

O capítulo III, “Insetos do Espelho”, mostra uma Alice confiante e determinada, muito diferente da Alice de outrora: “acho que vou descer pelo outro lado”, disse após uma pausa; “e talvez possa visitar os elefantes mais tarde. Antes disso, *quero* chegar à Terceira Casa!” (CARROL, 2009, p. 190). Num instante ela conseguiu pegar o trem mencionado pela Rainha, e aqui temos um diálogo que reforça aquela analogia que fizemos anteriormente entre o mundo do espelho e nossa sociedade contemporânea, capitalista e veloz, pois os passageiros, em coro, dirão para Alice: “não o faça esperar, criança! Ora, o tempo dele vale mil libras o minuto!” (CARROL, 2009, p. 190). E quando ela tentar argumentar, dirão: “melhor não dizer nada. A fala vale mil libras a palavra!” (CARROL, 2009, p. 191).

Empson identifica nesta cena uma clara referência ao progresso vivido pela sociedade vitoriana, com suas máquinas a vapor:

Alice atravessa rapidamente de trem o primeiro quadrado, num vagão cheio de animais entusiasmados com o progresso dos negócios e das máquinas; o único homem é Disraeli vestido com jornais – o homem novo que faz carreira à custa da autopublicidade, o homem nutrido pela imprensa e que acredita no progresso, possivelmente a veste racional do futuro. (EMPSON, 2002, p. 589).

Já na locomotiva, Alice conversa com seres como cavalos e insetos (além de um curioso mosquito com cabeça de cavalo), e vale aqui destacarmos o uso inteligente de outro recurso gráfico, o tipo de fonte menor, quando um inseto fala com um fiozinho de voz perto do ouvido de Alice. Essa redução na fonte potencializa a informação de que o interlocutor tem

beheaded.”

uma voz muito baixa, quase um sussurro, dirá a menina adiante, e, assim como o uso reiterado do itálico, demonstra uma manipulação consciente do material em que o texto é publicado, colocando este a serviço do texto em si, noção muito cara para o *design* contemporâneo e crucial para os livros digitais.

No capítulo IV, Alice encontra os simpáticos, falantes e rechonchudos Tweedledum e Tweedledee. Embora suas origens remontem a uma canção de ninar inglesa, é a partir de *Através do Espelho* que eles se tornaram sinônimo de pessoas que agem de forma idêntica, ainda que um sinônimo usado de forma pejorativa. Ocorre que os dois revelam-se um tanto inconvenientes: já no primeiro contato com Alice, ignoram sua ansiedade por descobrir qual a direção correta e recitam para ela o longo poema *A Morsa e o Carpinteiro*: “se é muito comprido, (...) poderiam, por favor, me dizer primeiro qual é a estrada...” (CARROL, 2009, p. 207), pede Alice, mas a dupla não dá importância ao pedido da menina e segue com seu poema pelas seis páginas seguintes.

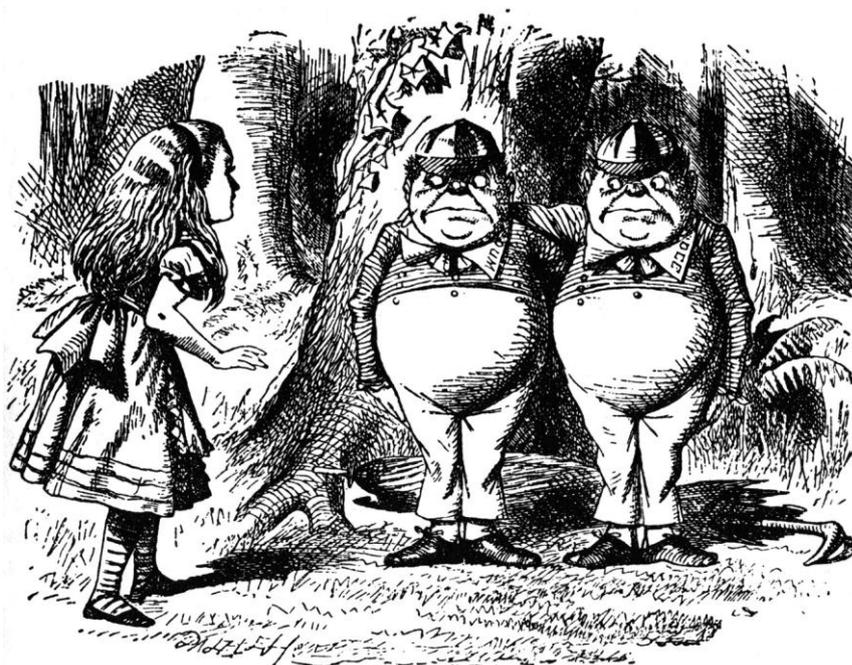


Figura 51 - Alice com Tweedledum e Tweedledee

Logo a seguir, surge no livro uma questão que será fundamental para Alice até o final, ficando, aliás, sem solução. Segundo Tweedledum e Tweedledee, 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 todos os demais, 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).

Gardner, em sua tentativa de restagar o contexto da época de produção do texto, afirma que essa é uma discussão metafísica que estava muito em voga no tempo de Carroll:

os irmãos Tweedle defendem a posição do bispo Berkeley, segundo a qual todos os objetos materiais, inclusive nós mesmos, são apenas “espécies de coisas” na mente de Deus. Alice adota a posição de senso comum de Samuel Johnson, que achava que podia refutar Berkeley dando um chute numa pedra grande. (...) O tema *berkeleyano* perturbava Carroll como perturba todos os platônicos. Ambas as aventuras de Alice são sonhos e em *Silvia e Bruno* o narrador move-se misteriosamente de um lado para o outro entre os mundos real e onírico. (...) Em *Através do Espelho*, retorna à questão no primeiro parágrafo do capítulo 8 e nas últimas linhas do livro, bem como na última linha do poema que encerra o livro. (GARDNER, 2002, p. 181).

Tal discussão, de origem tão remota, volta com força nos estudos sobre cibercultura. Distópicos como Jean Baudrillard afirmam que, imersos no jogo de simulação do digital, “encarnamos, ao mesmo tempo, a interrogação automática e a resposta automática da máquina” (apud RÜDIGER, 2003, p. 68). Rüdiger afirma que há uma instauração generalizada da vontade ou desejo de virtualidade por parte da espécie humana (2003, p. 70). Theodore Kaczynski, em seu “Manifesto do Unabomber”, vai além, vislumbrando uma sociedade regida pelas máquinas:

à medida que a sociedade e os problemas que ela enfrenta se tornarem cada mais complexos e as máquinas, cada vez mais inteligentes, as pessoas deixarão as máquinas tomarem suas decisões, simplesmente porque as decisões delas terão melhor resultado que as tomadas pelo homem (KACZYNSKI apud JOY, 2003, p. 218).

O que está 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 (algo semelhante ao que ocorre com a leitura e a brincadeira, outras manifestações do *homo ludens*, para usarmos o termo de Huizinga). É como dirá uma das Rainhas para Alice no nono capítulo de *Através do Espelho*: “se o cachorro desaparecesse, a fúria restaria!” (CARROLL, 2010, p. 289).

O capítulo V é o mais *nonsense* dessa obra, um capítulo repleto de transformações, em que a rainha virará ovelha, um mercado de repente estará debaixo d'água e um ovo se transformará em Humpty Dumpty. A Rainha Branca, aliás, é uma espécie de metonímia da capacidade antecipatória do romance de Carroll, pois ela lembra das coisas que vão acontecer, e não das que aconteceram, num jogo de linguagem bem característico da obra:

“Há uma grande vantagem nisso: a nossa memória funciona nos dois sentidos.”
 “Tenho certeza de que a minha só funciona em um”, Alice observou. “Não posso lembrar das coisas antes que elas aconteçam.”
 “É uma mísera memória, essa sua, que só funciona para trás”, a Rainha observou. (CARROL, 2009, p. 224).

Talvez pudéssemos mudar, no trecho acima, o verbo “lembrar” pelo verbo “olhar”, perdendo o jogo de linguagem proposto por Carroll, mas adaptando a situação para uma sociedade que olha e se encanta muito com as promessas de seu futuro, mas por vezes esquece e relega seu passado.

No sexto capítulo, Alice encontra Humpty Dumpty, “sentado, de pernas cruzadas como um turco, em cima de um muro alto – tão estreito que Alice se perguntou assombrada como conseguia manter o equilíbrio” (2009, p. 237-8). Humpty, assim como Tweedledum e Tweedledee, também é transposto por Carroll das canções de ninar para a ficção, num jogo intertextual. O diálogo dos dois é repleto de trocadilhos, enigmas e neologismos, sendo talvez o mais célebre o presente de “desaniversário” (2009, p. 243).

A este respeito, Gardner lembra que “as crianças acham muita graça em trocadilhos, mas a maioria das atuais autoridades no que as crianças supostamente apreciam acredita que eles rebaixam a qualidade literária de livros infantis”. (2002, p. 94). Entretanto, são esses jogos com a linguagem que evidenciam o caráter lúdico da narrativa, algo que Huizinga identificou alguns anos depois:

na realidade, a *poiesis* é uma função lúdica. Ela se exerce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na “vida comum”, e estão ligadas por relações diferentes da lógica e da causalidade. (1971, p. 133).

O capítulo VII, “O Leão e o Unicórnio”, inicia de forma bélica, com o surgimento de soldados, e, logo adiante, Alice encontra o Rei Branco em um descampado. No breve diálogo que travam, há espaço para um gracioso jogo de linguagem:

“Amo meu amor com um H,” Alice não resistiu a começar, “porque é Habilidoso. Detesto-o com um H porque é Horrroso. Alimento-o com... com... Hadoque com pão e Hortaliças. Seu nome é Haigha, e ele mora...”
 “Mora na Hospedaria”, observou o rei ingenuamente, sem a mínima ideia de que estava entrando no jogo. (CARROL, 2009, p. 257).

O jogo, aliás, volta a ter lugar neste capítulo, agora travestido de luta. Assim como na luta sem vencedores de Tweedledum e Tweedledee no capítulo VI e nas competições sem fim do primeiro livro, neste capítulo o Leão e o Unicórnio travarão insigne batalha assistida pelo Rei, numa representação (ou paródia) de uma velha canção inglesa. Para acalmá-los, Alice e o Rei os oferecem comida e até um bolo, mas um bolo do espelho, que primeiro deve ser servido, depois cortado, uma relação lógica que, longe de evidenciar o *nonsense*, reforça a lógica do “mundo do espelho”, uma lógica reversa:

já se falou que Alice é um ser ameaçado e atacado pela linguagem. O que se vê nesses e em outros textos de Lewis Carroll não é a morte do sentido, mas, sim, uma reativação do processo do sentido em um nível intuitivo, imaginário, aleatório. O *nonsense* de Lewis Carroll joga com regras que afronta, mas que não deixa de considerar e, às vezes, até mesmo respeita. Se assim não fosse, o nonsense seria o caos textual. Abandonamos formalmente a regra, o gramatical, mas ainda estamos na língua. (BASTOS, 2001, p. 20-21).

No capítulo VIII, Alice acorda pensando ter sonhado com o Leão e o Unicórnio, até perceber o enorme prato em que estava o bolo a seus pés. Aqui volta a se preocupar com a autoria do sonho, se é dela ou do Rei Vermelho: “então eu não estava sonhando, afinal de contas, (...) a menos... a menos que sejamos todos partes do mesmo sonho. Só espero que o sonho seja *meu*, e não do Rei Vermelho! Não gosto de pertencer ao sonho de outra pessoa” (2009, p. 268).

Como o jogo de xadrez se aproxima de seus momentos decisivos, nesta casa, ou neste capítulo, Alice presencia a batalha dos cavaleiros Branco e Vermelho. Nesta batalha, diferentemente das anteriores, há um vencedor, o Cavaleiro Branco, que se oferece para levar Alice até a orla do bosque. No caminho, o Cavaleiro gaba-se de suas invenções, como o truque para impedir os cabelos de evoaçar, uma nova maneira de passar por cima de uma porteira e um novo pudim inventado enquanto a carne era servida (para ser o prato seguinte).

É interessante notar que, segundo Gardner, o próprio Carroll dedicava muito tempo à invenção de maneiras inusitadas de jogar jogos bem conhecidos e também à invenção de

objetos, como um jogo de xadrez para viajantes, com furos para se encaixar as peças, um papel com cola de ambos os lados, para substituir o grude na colagem de envelopes, e uma grade de cartolina para ajudar a escrever no escuro (2002, p. 228).

A questão da invenção e da autoria, aliás, são muito discutidas ao longo do século XX, especialmente pela Literatura Comparada:

para ficarmos em uma só alusão, sabe-se o quanto a noção teórica da intertextualidade ajudou a retomar aspectos essenciais das relações interliterárias, redimensionando o tratamento antes dado a essas noções e subtraindo delas os traços de dependência, antecipação ou originalidade. A intertextualidade, como propriedade descrita, passou a significar um procedimento indispensável à investigação das relações entre textos, tornou-se chave para a leitura e um modo de problematizá-la. (CARVALHAL, 2003, p. 18-9).

Tal problematização é representada, de certa forma, ainda no diálogo entre o Cavaleiro e Alice, quando aquele lhe promete cantar uma canção cuja melodia é invenção sua, mas tão logo a menina a ouve, percebe que “‘a melodia não é invenção dele’, disse para si mesma, ‘é *Eu lhe darei tudo, mais não posso dar.*’ Ficou quieta e ouviu, com muita atenção, mas nenhuma lágrima lhe veio aos olhos” (CARROL, 2009, p. 282).

É interessante observar que a menina, sempre tão rigorosa, tenha calado diante do plágio, talvez porque, como o narrador nos contara no parágrafo anterior,

de todas as coisas estranhas que Alice viu em sua viagem através do Espelho, esta foi a de que sempre se lembraria mais nitidamente. Anos depois seria capaz de evocar toda a cena, como se tivesse acontecido na véspera: os meigos olhos azuis e o sorriso gentil do Cavaleiro... a luz do poente cintilando através do cabelo dele, e iluminando-lhe a armadura num esplendor de luz que a deixava inteiramente ofuscada... o cavalo andando calmamente em volta, com as rédeas pendendo soltar do pescoço, mordiscando o capim a seus pés... e as sombras negras do bosque ao fundo... Tudo isso ela absorveu como um quadro, quando, com uma mão protegendo os olhos, encostou-se numa árvore, observando o estranho par e ouvindo, como num sonho, a música triste da canção (CARROL, 2009, p. 257) .

Assim, encantada pela beleza do momento, deixa de ser relevante para a menina a autoria da melodia, interessa-lhe mais o efeito causado, postura semelhante a do próprio Carroll, que ao recheiar seus dois romances de 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 texto novo: “graças à reflexão teórica sobre o conceito de intertextualidade, a noção de influência aos moldes tradicionais se tornou

inoperante como também a tese de dependência dela decorrente” (CARVALHAL, 2003, p. 77-8).

No nono capítulo, finalmente Alice chega à oitava casa e alegra-se com a possibilidade de enfim ser uma Rainha. Entretanto, ao encontrar as outras duas, a Branca e a Vermelha, elas lhe dizem que deve passar pelos exames apropriados. E o primeiro conselho é: “fale sempre a verdade... pense antes de falar... e depois **escreva** [grifo nosso] o que falou” (CARROL, 2009, p. 289). Aos poucos a menina vai ganhando a confiança das duas Rainhas, que adormecem em seu colo até desaparecem e Alice perceber que há diante de si “uma porta em arco, sobre a qual se liam as palavras RAINHA ALICE em letras grandes” (2009, p. 297)

Dentro do palácio, Alice é recepcionada com um banquete em sua homenagem, reunindo animais, aves, flores e até as Rainhas, que tinham assento na cabeceira da mesa, ao lado de Alice. Depois de comerem e de uma curiosa cena em que o pudim reclama de ser cortado, há uma grande confusão na mesa provocada pelas Rainhas e Alice irrita-se, até que repentinamente a Rainha Vermelha diminui, diminui e fica do tamanho de uma boneca correndo sobre a mesa (um desfecho semelhante ao da confusão no júri do primeiro livro). Então, Alice a agarra e diz que vai “sacudi-la até que vire uma gatinha” (2009, p. 307).

As crianças gostam de pensar em ser tão pequenas, que possam esconder-se dos adultos, e tão grandes, que possam governá-los; e pensá-lo dramatiza o grande tópico do crescimento, a que estão firmemente presas as duas Alices. Da mesma forma, o fascínio de Jabberwocky reside em ser uma linguagem cifrada, a linguagem em que os adultos ocultam coisas das vistas das crianças ou as crianças das vistas dos adultos. (EMPSON, 2002, p. 598).

O décimo capítulo relata essa sacudida, com Alice agarrando a Rainha, que não oferecera nenhuma resistência, e no décimo primeiro, de apenas uma linha, nos é revelado que a Rainha “afinal de contas *era* mesmo uma gatinha” (2009, p. 311).



Figura 52 - Alice sacudindo a Rainha até virar um gato

Assim, no capítulo seguinte, o décimo segundo e último, Alice está novamente em seu quarto brincando com as gatas, reclamando novamente que elas não dialogam: “se pelo menos só ronronassem para dizer ‘sim’ e miassem para dizer ‘não’, ou alguma regra desse gênero” (2009, p. 313). Mas a ordem não está mantida e a estabilidade não é retomada, pois ao invés de contar para a irmã de seu lindo sonho, desta vez Alice terminará sua história angustiada com a autoria do sonho:

“Agora, Kitty, vamos pensar bem quem foi que sonhou tudo isso. É uma questão séria, minha querida, e você *não* devia ficar lambendo a pata desse jeito... Como se a Dinah não tivesse lhe dado banho esta manhã! Veja bem, Kitty, *ou* fui eu *ou* foi o Rei Vermelho. Ele fez parte do meu sonho, é claro... mas nesse caso eu fiz parte do sonho dele também! *Terá* sido o Rei Vermelho, Kitty? Você era a mulher dele, minha cara, portanto deveria saber... Oh, Kitty, me ajude a resolver isto! Tenho certeza de que sua pata pode esperar!” Mas a implicante gatinha só fez começar com a outra pata, fingindo não ter ouvido a pergunta. Quem *você* pensa que sonhou? (2009, p. 315).

Como se percebe, em relação ao enredo, *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá* difere de *Alice no País das Maravilhas* em diversos aspectos, desde a obstinação de Alice por tornar-se uma Rainha até sua preocupação com questões profundas como a realidade.

Ao contrapor a sua visão do bom senso como um universo *nonsense*, Alice organiza-se internamente, na medida em que tem objetivos: controlar o seu tamanho

para entrar no belo jardim das maravilhas e ser uma Rainha do espelho. Essa estratégia é tão clara na segunda narrativa que a garota quase não chora e não se pergunta quem é, como aconteceu várias vezes no país do Coelho Branco. Alice ri muito mais do que chora, assumindo sua função de peão branco na inversão do jogo de xadrez. Quando alcança suas metas, aquele mundo que ela tentou entender, mas deixou algumas perguntas sem respostas, não serve mais. A protagonista, então, acorda. (GOLIN, 2002, p. 52).

Já para Empson, o Espelho é menos produto de sonho, está menos concentrado na situação da criança e menos repleto de mudanças de tamanho, mas tem o mesmo fim: “ambas as transformações [dos finais dos livros] representam, indiscutivelmente, a chegada à vida adulta e, ainda assim, constituem em parte uma revolta contra o comportamento dos adultos”. (2002, p. 600).

Esse despertar de Alice, porém, não é o fim de uma singela estória que começou num passeio de barco, e sim o começo de uma história cuja repercussão foi muito além do que Carroll poderia imaginar, com inúmeras traduções, adaptações e releituras que fizeram Alice atravessar séculos, oceanos e mídias. Essa incoscência da importância de sua obra, aliás, pode ter contribuído para a genialidade da criação, pois, nas palavras de Huizinga, era “altamente benéfico para a arte não ter consciência de sua importância e da beleza que era capaz de criar. Quando a arte se torna autoconsciente, isto é, consciente de sua própria grandeza, ela se arrisca a perder uma parte de sua eterna inocência infantil” (1971, p. 224).

2.3 TRADUÇÕES E ADAPTAÇÕES: LIVROS, FILMES E GAMES

Em 1890, depois de ter publicado *Através do Espelho* e também os manuscritos com que havia presenteado a menina Liddell, Carroll fez a que seria a primeira das inúmeras adaptações de sua obra: *The Nursery "Alice"*, uma versão de *Alice no País das Maravilhas* para crianças de zero a cinco anos, com vinte das ilustrações originais de Tenniel e uma nova capa ilustrada por E. Gertrude Thomson (uma amiga de Carroll).¹³²

No prefácio da obra, dirigido a “qualquer mãe”, o autor afirma ter razões para acreditar que

Alice no País das Maravilhas tem sido lido por centenas de crianças inglesas, entre cinco e quinze, também por crianças entre quinze e vinte e cinco, e ainda por crianças entre vinte e cinco e trinta e cinco (...) Minha ambição agora é ser lido por crianças de zero a cinco anos.¹³³

Essa versão, além de iniciar por um inconfundível “*Once upon a time*”, traz a história recontada em capítulos mais curtos, com menos descrições e diálogos mais enxutos. Chama a atenção, ainda, o uso de recursos gráficos como o itálico, que simulam a modalização da voz, e a presença de ilustrações coloridas e ampliadas.

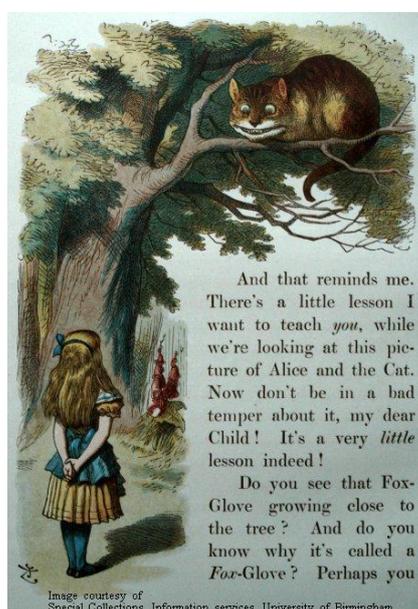


Figura 53 - Página de *The Nursery Alice*, com ilustração colorida de Tenniel

Outro aspecto digno de nota, este textual, é o diálogo mais constante do narrador com o leitor, também simulando a contação de histórias e a oralidade, já que *The Nursery Alice* é um livro para ser contado à criança, não necessariamente lido.

¹³² A edição está disponível na web em <http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/> Acesso em: 30 jul. 2011.

¹³³ Tradução livre. No original: “I HAVE reason to believe that Alice’s Adventures in Wonderland has been read by some hundreds of English Children, aged from Five to Fifteen: also by Children, aged from Fifteen to Twenty-five: yet again by Children, aged from Twenty-five to Thirty-five: and even by Children—for there are such—Children in whom no waning of health and strength, no weariness of the solemn mockery, and the gaudy glitter, and the hopeless misery, of Life has availed to parch the pure fountain of joy that wells up in all child-like hearts—Children of a ‘certain’ age, whose tale of years must be left untold, and buried in respectful silence. And my ambition now is (is it a vain one?) to be read by Children aged from Naught to Five.”

So this time the Cat vanished quite slowly, beginning with the tail, and ending with the grin. Wasn't *that* a curious thing, a Grin without any Cat? Would you like to see one ?

If you turn up the corner of this leaf, you'll have Alice looking at the Grin: and she doesn't look a bit more frightened than when she was looking at the Cat, *does she?*¹³⁴

¹³⁴ Disponível na web em <http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/tna_ch01.html>. Acesso em: 30 jul. 2011. O texto foi mantido no original por sua importância como documento histórico.

As ilustrações, por sua vez, tornaram-se ainda mais vivas e nítidas com suas cores, a ponto de, inclusive, serem utilizadas na versão do livro para iPad quando Chris Stephens recriar digitalmente o clássico de Carroll, mais de cem anos depois. É interessante, também, observarmos quais as ilustrações foram escolhidas para figurar na obra (e adiante compararmos com as ilustrações das versões para iPad): o coelho olhando para o relógio, no capítulo I; Alice com a garrafinha de “beba-me” e depois Alice esticada, no capítulo II (note como é importante para a obra essa ilustração, que complementa a informação dada por Carroll, tornando-a visual); Alice nadando com o camundongo no mar de lágrimas, no capítulo III; Alice com o Dodô, no capítulo IV; o lagarto Bill sendo arremesado da chaminé, no capítulo V; Alice com um enorme cachorro (ela é que está pequena), no capítulo VI; Alice com a lagarta fumando narguilé, no capítulo VII; Alice na casa da duquesa e Alice embalando o porco, no capítulo VIII, chamado nesta versão de “The Pig-Baby”; Alice com o gato de Cheshire (reproduzida anteriormente) e o gato desaparecendo, no capítulo IX; Alice com o chapeleiro e a Lebre de Março, no capítulo X; as rosas sendo pintadas de vermelho e Alice com a rainha, no capítulo XI; Alice com a duquesa e Alice com o grifo, no capítulo XII. A propósito, observe como Carroll apresenta o grifo nessa versão e compare com sua apresentação na versão original:

Alice in Wonderland: They very soon came upon a Gryphon, lying fast asleep in the sun. (If you don't know what a Gryphon is, look at the picture.)¹³⁵

The Nursery Alice: So this time the Cat vanished quite slowly, beginning with the tail, and ending with the grin. Wasn't *that* a curious thing, a Grin without any Cat? Would you like to see one?¹³⁶

No capítulo XIII, temos uma bela ilustração de Alice derrubando os membros do pequeno júri (reproduzida a seguir). Aqui podemos ver bem o rosto e a expressão inalterável de Alice. Por fim, no capítulo XIV, há a célebre ilustração das cartas voando sobre Alice.

¹³⁵ Disponível em: <<http://ebooks.adelaide.edu.au/c/carroll/lewis/alice/chapter9.html>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

¹³⁶ Disponível em: <http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/tna_ch12.html>. Acesso em: 10 jan. 2012.



Figura 54 - Ilustração colorida de Tenniel

A adaptação feita por Carroll prenunciava um dos livros mais traduzidos, adaptados e representados em outras mídias da história literária. Na verdade, as traduções surgiram logo, mesmo antes da publicação de *The Nursery Alice*: em 1869 foram lançadas traduções em alemão (por Antonie Zimmermann) e francês (por Henri Bué); em 1870, em sueco (por Emily Nonnen); em 1872, em italiano (por Teodorico Pietrocòla Rossetti); em 1875, em dinamarquês (por Maries Hændelser i Vidunderlandet); em 1887, em holandês (por Eleonora Mann).¹³⁷

No Brasil, a primeira tradução é de Monteiro Lobato, publicada em 1938. O prefácio de Lobato para a edição, aliás, é muito curioso e vale ser reproduzido.

Sessenta e tantos anos atrás um professor de matemática de Oxford, muito amigo das crianças, fez um passeio de bote pelo rio Tamisa com três meninas. Para diverti-las foi inventando uma história de que elas gostaram muito.

Chegando em casa, teve a ideia de escrever essa história – e assim nasceu para a biblioteca infantil universal uma obra prima – “Alice in Wonderland”.

Ficou famoso o livro entre os povos de língua inglesa. Foi traduzido por toda a parte. Seu autor imortalizou-se.

¹³⁷ Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Translations_of_Alice%27s_Adventures_in_Wonderland>. Acesso em: 04 jan. 2012.

Hoje aparece em português. Traduzir é sempre difícil. Traduzir uma obra como a de Lewis Carroll, mais que difícil, é difícilimo. Trata-se do sonho duma menina travessa – sonho em inglês, de coisas inglesas, com palavras, referências, citações, alusões, versos, humorismo, trocadilhos, tudo inglês, -- isto é, especial, feito exclusivamente para a mentalidade dos inglesinhos.

O tradutor fez o que pôde, mas pede aos pequenos leitores que não julguem o original pelo arremedo. Vai de diferença a diferença das duas línguas e a diferença das duas mentalidades, a inglesa e a brasileira. (...)

As crianças brasileiras vão ler a história de Alice por artes de Narizinho. Tanto insistiu esta menina em vê-la em português (Narizinho ainda não sabe inglês), que não houve remédio, apesar de ser, como dissemos, uma obra intraduzível.¹³⁸

Mais do que deixar evidente a importância que a obra já havia adquirido à época, Lobato antecipa diversas questões importantes sobre a tradução ao expressar toda a sua angústia com uma história feita, segundo palavras dele, para “a mentalidade dos inglesinhos”. Vale retomar, neste ponto, alguns conceitos fundamentais sobre tradução à luz da literatura comparada, disciplina que vê a tradução literária como uma das possíveis versões de um texto original.

É a realização de uma possibilidade de ser do texto original que a tradução se encarrega de concretizar. Dessa forma, o texto traduzido remete constantemente ao anterior e se converte em seu “outro”. Nesse contexto, a questão fundamental proposta pela tradução literária é a alteridade e não a semelhança. Não cabe ao texto traduzido ser idêntico, como reprodução fiel do texto primeiro, mas deve ser a concretização de uma das possibilidades que aquele determinado texto tinha de ser. Poderíamos dizer, então, que cada texto traz em si as suas possíveis traduções. (CARVALHAL, 2003, p. 227).

Rodrigues chama a atenção para a distinção que se faz entre tradução “palavra por palavra” e “sentido por sentido”, que Susan Bassnett-McGuire afirma ter sido “estabelecida entre os romanos e que continua a ser uma questão debatida, de uma maneira ou de outra, até o presente” (apud RODRIGUES, 2000, p. 15). A distinção poderia sugerir uma linha demarcatória clara entre um e outro estilo, mas a questão da tradução, sabe-se hoje, é muito mais complexa do que uma questão linguística. O próprio conhecimento do estrangeiro, conforme salientam Machado & Pegeaux, intervém do início ao fim no processo de tradução: “uma avaliação da dimensão estrangeira de toda e qualquer tradução permite compreender que o problema essencial da tradução é o da sua passagem e da sua aceitação pela cultura que

¹³⁸ Tomamos a liberdade de atualizar a ortografia do texto de Lobato de acordo com o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa. Prefácio disponível em: <<http://naogostodeplagio.blogspot.com/2010/04/lobato-tradutor-de-alice.html>>. Acesso em: 03 jan. 2012.

a recebe” (2001, p. 26). A tradução, assim, é uma forma de leitura, uma leitura dupla, por ser “parte de uma literatura estrangeira escrita, reescrita numa outra língua, e ser também uma imagem do estrangeiro, mas reinterpretada” (2001, p. 25).

Dessa forma, a tradução de um texto como *Alice*, repleto de referências vitorianas, demarcadas em determinado tempo e espaço, exige do tradutor, mais do que um esforço linguístico, um esforço de alteridade cultural – e foi essa complexidade que notou Lobato já em sua primeira tradução do clássico, nos anos 30. Alguns tradutores contemporâneos têm, inclusive, se denominado adaptadores da obra, não tradutores (Nicolau Sevcenko em edição para Scipione de 1993, por exemplo). Lauro Maia Amorim, entretanto, em estudo sobre as traduções de *Alice*, identifica no trabalho de tradutores como Uchoa Leite e Ana Maria Machado verdadeiros exercícios de adaptação, especialmente para fazer jus aos diversos jogos de linguagem de *Alice*:

a tradução de Uchoa Leite desempenha um papel fundamental ao assegurar uma reescritura que seria condizente com o lugar que Lewis Carroll ocupa, atualmente, nas discussões acadêmicas quanto à sua sensibilidade em ter criado mundos cujo sentido é o não-sentido que faz sentido, o *nonsense* como jogo de linguagem. O que é ainda mais interessante é o fato de que os jogos de linguagem são efetivamente explorados na tradução de Ana Maria Machado, cujo trabalho, no entanto, não estabelece nenhuma relação explícita com o público acadêmico. (AMORIM, 2005, p. 159).

Vista assim, a tradução é mais do que uma via de acesso ao universo literário, e sim um reconhecimento dependente do sistema que irá acolhê-lo. Nesse sentido, a “deformação”, que seria um critério negativo de avaliação, passa a ser entendida como natural e necessária (CARVALHAL, 2003).

Há casos, entretanto, em que a tradução dá lugar a uma “condensação”. Nesses casos, a adaptação envolve não apenas um tradutor, mas também um editor que irá escolher não só a melhor palavra, mas também as cenas mais ou menos adequadas para o público da edição que está preparando. O critério, nesses casos, não é mais o literário, e sim o comercial.

Segundo Amorim (2005), Ana Maria Machado, por exemplo, assume um discurso efetivamente crítico em relação às chamadas “adaptações”, referindo-se a elas no sentido de “condensação”, em que a preocupação do adaptador é direcionada para a história ou tema geral da narrativa, não para aspectos formais ou estilísticos da obra, aspectos esses tão importantes para que Carroll seja considerado um autor que vai além do rótulo de escritor

infanto-juvenil, como vimos nos capítulos anteriores.

Daniel Pennac, ao defender o direito do leitor de pular páginas, também condena a simplificação de obras clássicas:

um grande perigo espreita os leitores, se não decidem por si mesmos por aquilo que está à disposição, pulando as páginas de sua escolha: outros o farão no lugar deles. Outros se armarão das grandes tesouras da imbecilidade e cortarão tudo que julgarem “difícil” demais para eles. Isso dá resultados assustadores. *Moby Dick* ou *Os miseráveis* reduzidos a resumos de 150 páginas, mutilados, estragados, raquíticos, mumificados, reescritos para eles numa linguagem famélica que se supõe ser a deles. Um pouco como se eu me metesse a redesenhar *Guernica* sob o pretexto de que Picasso tivesse jogado ali traços demais para um olho de doze ou treze anos. (1998, p. 143).

Na verdade, a própria adaptação de Carroll, *The Nursery Alice*, buscou “condensar”, à medida que transformou as 27500 palavras de *Alice no País das Maravilhas* em algo em torno de 7 mil palavras na versão para crianças pequenas¹³⁹. Mas a partir da segunda metade do século XX, em especial depois do grande sucesso do filme produzido pela Walt Disney e com o texto original tendo caído em domínio público¹⁴⁰, foram produzidas inúmeras adaptações, para os mais variados públicos e com os mais variados formatos, a ponto de hoje vermos uma profusão de versões para *Alice* sem nem mesmo menção ao nome de Carroll, misturando *Alice* a contos de fada tradicionais.¹⁴¹

Só no site da Livraria Saraiva, por exemplo, temos 57 edições de *Alice no país das maravilhas* à venda, enquanto na Amazon.com são mais de 5 mil edições de *Alice in Wonderland* disponíveis, incluindo 263 edições para Kindle e 13 versões em áudio.¹⁴² De modo geral, podemos dividir essas edições em dois grandes grupos, as reedições do texto original de Carroll e as adaptações, com recortes, mudanças no enredo, misturas de cenas e personagens dos dois livros.

¹³⁹ Disponível em: <<http://www.amazon.com/Nursery-Alice-Lewis-Carroll/dp/1904808425>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

¹⁴⁰ Como em outros países, no Brasil os direitos autorais duram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor. Obras cujo direito autoral já se esgotou são consideradas de domínio público.

¹⁴¹ Por exemplo, duas edições da Ciranda Cultural disponíveis em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/produto/3698362/alice-no-pais-das-maravilhas-col-livros-charmosos/>> e <<http://www.livrariasaraiva.com.br/produto/3440540/alice-no-pais-das-maravilhas-livro-sonoro-de-contos-classicos/>>. Acesso em: 04 jan. 2012.

¹⁴² Disponível em: <http://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_ss_i_0_5?url=search-alias%3Dstripbooks&field-keywords=alice+in+wonderland&x=0&y=0&srefix=alice>. Acesso em: 04 jan. 2012.

Nas adaptações deste segundo grupo, o que permanece, quando muito, é o que Roland Barthes, no clássico artigo “Análise estrutural da narrativa”, chama de cenas nucleares. Nesse artigo, uma tentativa estruturalista de definir funções para a narrativa, Barthes chegará a duas grandes classes, as “funções” e os “índices”, a primeira responsável pelo desenrolar da história, pelos acontecimentos, e a segunda pela criação do ambiente necessário para que se dê a história. Dentro das “funções” o autor ainda identificará duas subclasses, pois nem todas as suas unidades têm a mesma importância, algumas sendo verdadeiras articulações da narrativa e outras não fazendo mais do que preencher o espaço narrativo. Às primeiras funções dá-se o nome de “núcleo” e, às segundas, o nome de “catálise”, sendo estas ações relacionadas a alguma função nuclear da mesma forma que numa frase os complementos associam-se ao núcleo do sujeito ou do predicado: “para que uma ação seja cardinal, é suficiente que a ação à qual se refere abra (ou mantenha, ou feche) uma alternativa consequente para o seguimento da história” (1973, p. 32). Em oposição, entre duas destas funções cardinais, ou nucleares, é possível dispor de diversas notações que se aglomeram em torno do núcleo sem modificar-lhe a natureza alternativa.

Trazendo tais conceitos para as adaptações de Alice, percebe-se claramente a presença de algumas cenas nucleares que lembram o romance de Carroll – como a queda na toca do coelho, o encontro com a Lebre de Março, com o Gato de Cheshire e o jogo de críquete com a Rainha de *Alice no País das Maravilhas*; a conversa com as flores, o encontro com Twedledee e Twedledum e o jogo de xadrez de *Através do Espelho* –, mas perde-se o trabalho estético e os jogos de linguagem, fundamentais no texto.

Além disso, como vimos nos capítulos anteriores, os livros de Alice tornaram-se reconhecidos não apenas pelo texto, mas também pelas ilustrações de Tenniel, que complementam e potencializam o texto de Carroll. Em muitas dessas adaptações, porém, a concepção visual é redefinida, reelaborada, transformada. Quando permanece, o trabalho de Tenniel é ou substituído por uma nova concepção gráfica ou resumido a apenas algumas ilustrações (lembrando que na primeira edição havia 37 ilustrações de Tenniel).

Mariana Benevit (2010), em belo estudo sobre as edições de *Alice no País das Maravilhas* disponíveis no mercado editorial brasileiro, observa uma recorrência da publicação de Alice em meio a coleções (seja de clássicos, como no caso da Martin Claret, seja de contos de fadas, como na da Escala Educacional). É comum, nesses casos, que o

trabalho do editor se sobreponha ao do autor, optando aquele por adaptações ao invés de traduções, ou do ilustrador, com *layout* e desenhos próprios. Em relação ao público-alvo, a autora percebeu que as edições evitam divisões em faixas etárias, optando por direcionar, através do *design*, um público de maior ou menor proficiência para a leitura:

leitores iniciantes necessitam de livros com muitas cores e imagens, com menor texto – configurado de modo a permitir uma fácil apreensão do que está escrito. Leitores experientes, por outro lado, terão maior facilidade em lidar com páginas com bastante texto, sem a necessidade de imagens para realizar o acompanhamento. Percebemos, assim, que, mais do que um elemento decorativo, as ilustrações consistem em partes fundamentais para os leitores menos proficientes, que necessitam destas para estabelecer associações com as palavras. (2010, p. 106).

Para demonstrar essa variedade, vejamos um mosaico com capas de livros encontrados no catálogo *online* do site de uma livraria brasileira.





Tamanha variedade revela a grande popularidade de *Alice*. E muito dessa popularidade se deve, sem dúvidas, às adaptações cinematográficas da obra, afinal o cinema, como bem sintetiza Jameson, é a primeira forma de arte nitidamente midiática: “a forma de arte dominante do século XX não era de modo algum a literatura – nem mesmo a pintura ou o teatro ou a sinfonia –, mas sim a nova arte, a única na história a ser inventada no período contemporâneo que é o cinema” (1996, p. 92).

E é curioso notarmos que a história de *Alice no País das Maravilhas* nessa mídia é muito anterior à célebre adaptação de Walt Disney, se confundindo com a própria história do cinema.

A primeira adaptação data do longínquo ano de 1903¹⁴³, apenas oito anos depois da primeira exibição pública do cinematógrafo pelos Irmãos Lumière. Trata-se de um curta com pouco menos de nove minutos, naturalmente em preto e branco e sem som. O filme, dirigido por Cecil M. Hepworth e Percy Stow, apoia-se em texto exibidos antes das cenas, funcionando as cenas, na verdade, como ilustrações.

A primeira cena, reproduzida abaixo, mostra Alice (interpretada por May Clark)

¹⁴³ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=zeIXfdogJbA>>. Acesso em: 06 jan. 2012.

deitada e um coelho, nitidamente uma pessoa fantasiada, passando pela tela e entrando num buraco, onde Alice cai. A seguir os dois atravessam por uma espécie de túnel horizontal (que em nada lembra a verticalidade da queda descrita por Carroll), e chegam a uma pequena porta, menor que o coelho e que Alice. Como no livro, ela pega a chave, percebe que não passará pela porta, bebe um líquido e diminui. É surpreendente para um filme do começo do século XX, diga-se de passagem, o efeito de Alice diminuindo.



Figura 55 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903)

Na cena seguinte, muito rápida, talvez porque o microfilme original esteja danificado, Alice encontra um cachorro enorme. Adiante, temos uma cena muito interessante, de Alice dentro da casinha com a mão para fora (reprodução abaixo). Esta cena procura reproduzir a ilustração original de Tenniel, numa tentativa de adaptação “fiel” claramente ingênua, de uma época em que o cinema ainda estava descobrindo sua linguagem e sua estética.



Figura 56 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903)

A cena seguinte reproduz o encontro com a Duquesa, com direito à cozinheira que joga pratos nas duas e ao bebê, que é retirado por Alice da casa. Já no pátio, o bebê transforma-se em porco diante dos olhos do espectador (graças aos já utilizados efeitos de edição, aqui com recortes literais nos negativos). A seguir, Alice encontra o Gato de Cheshire num esforço de efeito especial admirável, pois o filme de um gato é inserido em meio ao filme original, entre as árvores, conforme reprodução a seguir. Evidentemente não temos aqui a doçura do gato de Walt Disney, nem mesmo o sorriso do gato de Tenniel, mas a simples menção ao Gato demonstra a importância da cena para a obra e a tentativa de reproduzir o livro da forma mais “fiel” possível.



Figura 57 - Cena do curta Alice in Wonderland (1903)

A cena seguinte é de Alice sentada com a Lebre e o Chapeleiro, no famoso Chá Maluco. Eles movimentam-se, parecem discutir, até que a menina deixa a cena. Um texto informa ao espectador que Alice encontrará as cartas da Rainha, e na cena seguinte surge uma fileira de crianças fantasiadas de cartas de baralho passando por Alice até ela encontrar o Rei e a Rainha. Alice discute com a Rainha, que gesticula para um garoto com um machado (referência ao “cortem a cabeça dela!”) e a seguir as crianças vestidas de baralho correm atrás de Alice, numa alusão à ilustração final de Tenniel, quando as cartas voam em direção à protagonista.



Figura 58 - Cena do curta *Alice in Wonderland* (1903)

A última cena é da menina acordando em seu bosque, no mesmo cenário do começo, quando ela encontrara o Coelho.

Fizemos questão de nos deter um instante nessa obra tão incipiente porque adiante faremos uma comparação entre as versões para iPad de *Alice*, feitas no mesmo ano de lançamento do aparelho, com essa versão fílmica, pois 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.

Voltando às adaptações cinematográficas, ainda antes da célebre versão em desenho animado de Walt Disney há pelo menos outras dez versões filmadas da obra¹⁴⁴, sendo pelo menos duas dignas de nota neste estudo. A primeira é um longa (em torno de uma hora de duração) dirigido por W.W. Young ainda em 1915. Seria interessante, a propósito, um estudo comparando a versão de 1903 com esta, quando os conceitos de atuação, roteiro, edição e cenário estão muito mais maduros. A própria adaptação, aqui, não se limita ao texto “original” de Carroll, incluindo cenas como a de Alice conversando com a mãe antes de ir para o pátio com a irmã.

Tal evolução fica ainda mais evidente em 1933, numa nova versão de *Alice*, esta com

som, dirigida por Norman Z. McLeod. Aqui cenários e figurinos são mais elaborados, bem como a presença da trilha sonora e de canções dá uma aparência mais “moderna”, digamos assim, para o filme.



Figura 59 - Alice dirigido por Norman Z. McLeod (1933)

É interessante notar, ainda, que na obra de McLeod há uma mescla de filme com animação, como a desenvolvida para representar a história da Morsa e do Carpinteiro, contada por Tweedledum e Tweedledee. A propósito, essa história, bem como a presença de Tweedledum e Tweedledee, remetem ao segundo livro, *Através do espelho*, mas neste longa já há uma junção das duas obras em uma só, com o título de *Alice no país das maravilhas*.¹⁴⁵

¹⁴⁴ Gardner, na edição de *Alice Comentada* (2002, p. 298), apresenta uma extensa lista de filmes relacionados à Alice, fornecida por David Schaefer, estudioso de Carroll.

¹⁴⁵ De certo há outras versões, como a dirigida por Bud Pollarod em 1931, mas o objetivo dessa retomada não é esgotar o tema, e sim demonstrar a recorrência de *Alice* na história do cinema. Mais informações sobre cada um dos filmes estão disponíveis em <<http://www.imdb.com/find?q=alice+in+wonderland&s=all>>. Acesso em: 10 jan. 2012.



Figura 60 - Figura 52 - Alice de 1933 utiliza também animações

Esse filme de 1933 é anterior ao primeiro longa de animação dos estúdios Disney, *Branca de Neve*, rodado apenas em 1937 (mas já com cores), e anterior ao clássico longa *Mágico de Oz*, de 1939.

Assim, quando os estúdios de Walt Disney lançam sua versão de Alice quase vinte anos depois, em 1951, estão percorrendo uma trilha que já havia sido aberta por outros cineastas e produtores, especialmente nos anos 30. De qualquer forma, é justo afirmar que a animação dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske (foi o décimo-terceiro longa-metragem de animação dos estúdios Disney) tornou-se por si só um clássico, assim como o romance de Carroll, sendo assistida até hoje com poucos ajustes de cor e som.

Na versão da Disney, as personagens ganham muitas cores, rostos amigáveis, e Alice não tem a impassividade da Alice de Tenniell, sendo sempre muito expressiva e de olhos muito vivos.



Figura 61 - Alice dos estúdios de Walt Disney (1951)

Quanto ao enredo, o filme preserva as cenas nucleares de *Alice no País das Maravilhas*, mesclando algumas cenas de *Através do Espelho*, como a conversa com as flores e o encontro com os irmãos Tweedledum e Tweedledee. Há, também, muitas músicas entre as ações, uma característica do cinema à época e do gênero até hoje, mescla de animação com musical.

A partir daí, diversas outras versões de *Alice no País das Maravilhas* foram sendo feitas ao redor do mundo, até pelo desenvolvimento do cinema comercial e da televisão, já que muitos filmes foram produzidos especialmente para TV. Podemos citar como exemplo uma versão inglesa, de 1972, dirigida por William Sterling, uma argentina, de 1976, dirigida por Eduardo Plá, uma adaptação espanhola chamada *Alicia en la España de las maravillas*, de 1979, dirigida por Jorge Feliu, e uma versão japonesa de 1983, dirigida por Shigeo Koshi. Além, é claro, de versões *hollywoodianas*, como uma dirigida por Harry Harris em 1985 e outra mais recente, de Nick Willing, de 1999. Esta, aliás, conta com atores famosos como Whoopi Goldberg, Ben Kingsley e Christopher Lloyd.

No começo do novo século, porém, mais uma vez a história do cinema encontra-se com Alice a partir da versão de *Alice no País das Maravilhas* dirigida por Tim Burton. O filme, que começou a ser rodado em 2008, foi lançado no início de 2010 aproveitando as

novas tecnologias de exibição em terceira dimensão¹⁴⁶. Com isso, *Alice* tornou-se, ao lado de *Avatar*, um ícone para a indústria cinematográfica, que desde então lança periodicamente filmes com essa tecnologia nas salas do mundo todo.

O ponto alto do filme, segundo os críticos, é a criação do cenário, dos figurinos e dos efeitos especiais, marcas de Burton (diretor de, por exemplo, *Edwards Mãos de Tesoura*, *Batman Returns* e *Peixe Grande*). Não por acaso, a obra venceu os Oscar de Direção de Arte e Figurino, além de concorrer em Efeitos Especiais.



Figura 62 - Cena de Alice in Wonderland, de Tim Burton (2010)

O roteiro de Linda Woolverton também merece destaque, até pela polêmica causada. A autora desloca a história original no tempo e esta se passa treze anos depois, com Alice, já aos 19, retornando ao País das Maravilhas e encontrando-o em guerra. Tal deslocamento gerou reações negativas por parte da crítica e dos espectadores, em especial dos leitores de Carroll, mas o afastamento do original parece ter sido exatamente a intenção do diretor.

Burton disse ter visto mais de 60 versões, entre filmes, seriados ou quadrinhos, de Alice nos seus 55 anos de vida. Reclama que a maioria não funcionou justamente por serem muito apegadas ao original e muito "literárias". Preferiu propositalmente apegar-se aos personagens e dar-lhes sua visão pessoal. Pode ser que a fraqueza do filme esteja aqui, ao não focar na narrativa, mas é com

¹⁴⁶ Note que é a mesma época do lançamento do iPad, o que pode explicar, inclusive, porque Alice foi um dos primeiros livros feitos especialmente para iPad, já que havia um renovado interesse do público pela obra de Carroll naquele ano.

certeza um de seus pontos fortes também. (CAESAR, 2010).

Ocorre que assim como a tradução não está mais restrita à transposição pura e simples do “original”, pela impossibilidade cultural de haver essa transposição, também a adaptação para outra linguagem requer uma espécie de “tradução”, de recriação. Este, aliás, tem sido outro objeto de grande interesse para a Literatura Comparada:

na perspectiva mais recente, cabe examinar como a literatura pode aspirar à plasticidade da escultura tanto quanto à sugestividade da música. Isto é, como uma determinada forma de expressão pode se apropriar de características de outra sem perder a sua especificidade. Nesse novo contexto (ou paradigma) não vigora mais a relação “causa-efeito”, antes predominante nos trabalhos comparativistas. A preocupação não gira mais em torno de “influências”, mas se ocupa com as ressonâncias que a interação entre diferentes artes provoca na estrutura dos objetos confrontados. Há que levar em conta, então, as confluências ou o que se poderia chamar de tendências dominantes na sensibilidade ou gosto de uma época. (CARVALHAL, 2003, p. 40).

O filme, dessa forma, não é nem precisa ser uma extensão do livro e suas ilustrações (como claramente tentava ser a versão de *Alice* de 1903, por exemplo) e nem mesmo, em tempos pós-modernos, precisa manter as estruturas narrativas nucleares. Sua elaboração utiliza a obra de Carroll apenas como referência, como universo simbólico e ficcional, criando a partir daí novas narrativas, novas representações, novos efeitos para novos leitores, agora convertidos em espectadores.

É este novo espectador, o jovem contemporâneo, que, transformado, modificou também o ambiente doce da Alice da Disney, resgatou a Alice de Carroll e encantou-se com a Alice sombria de Burton. Martin Gardner comenta que foi-se o tempo em que uma criança com menos de 15 anos, inclusive na Inglaterra, podia ler *Alice* com o mesmo encantamento encontrado em, por exemplo, *O Mágico de Oz*: “as crianças hoje sentem-se aturcidas e às vezes apavoradas pela atmosfera de pesadelo dos sonhos de Alice” (2002, p. VII).

Em resenha sobre o filme de Burton, Isabela Boscov, uma jornalista contemporânea da *Veja*, a mais tradicional e conservadora das revistas brasileiras, também fala do texto de Carroll como algo assombroso:

uma tradução mais exata – embora talvez menos convidativa – para *Alice in Wonderland* seria *Alice na Terra dos Assombros*. Pois assombros, de fato, é só o que a pequena Alice encontra a partir do momento em que cai na toca de um coelho branco (não é à toa que ele chama a sua atenção; o coelho veste uma casaca) e, no

fundo dela, se descobre em um mundo cuja lógica, se é que ela existe, em nada se parece com a lógica deste mundo. Como em um delírio de febre, Alice estica ao comer um biscoito, e então encolhe ao provar uma bebida. Depara com uma lagarta que fuma um narguilé e com um gato cujo sorriso fixo continua pairando no ar mesmo depois que ele se vai. Dá braçadas em uma lagoa feita de suas próprias lágrimas. Comemora seu aniversário e participa de um chá da tarde com um chapeleiro que, como bem descreve seu nome, é maluco. E é convocada a testemunhar em um julgamento sobre um roubo de tortas na corte da irascível Rainha de Copas, que tem cartas de baralho no lugar de lacaios e cuja ordem mais frequente – aliás, a única que ela sabe dar – é "cortem-lhe a cabeça!". Tudo muito curioso, mas não propriamente maravilhoso: todos esses personagens tentam provocar, hostilizar ou ridicularizar Alice – com sucesso. Ou seja, Alice não consegue ficar à vontade nem no mundo que tem de habitar, nem no mundo criado por sua imaginação (no desfecho, esclarece-se que tudo não passou de um sonho). (2010).

Uma adaptação que reforça esse tom sombrio do País das Maravilhas já era encontrada por esses novos consumidores de bens culturais em uma outra mídia até hoje pouco estudada academicamente e que a cada ano ganha importância para a indústria cultural: o videogame.

Em outubro de 2000, foi lançado, pela aclamada agência de jogos digitais Electronic Arts, em parceria com a American McGee, o jogo para PC *American McGee's Alice*, um *game* em terceira pessoa que conta a história do retorno de Alice, já adulta, ao País das Maravilhas, mas um país agora marcado por imagens de escuridão e morbidez.

No *game*, Alice tem seu vestido manchado de sangue e sua travessia pelo país das maravilhas é marcada por lutas e mortes. Os brinquedos de Alice são facas, um inseto bomba, cartas, um jogo de croquet e outros artefatos que a seduzem, como diz seu criador: "Quantas crianças não se sentem atraídas por facas?" ao listar os brinquedos de Alice. (MEIRA, 2004, p. 24)



Figura 63 - Cena do jogo American McGee's Alice

Alice, no jogo, é uma menina órfã que teve seus pais mortos em um incêndio quando criança. Após a tentativa de cometer suicídio cortando os pulsos, torna-se catatônica e fica institucionalizada no Asilo Rutledge. Anos mais tarde, o Coelho Branco convoca Alice a fazer uma alteração radical no País das Maravilhas, sob a regra da despótica Rainha de Copas. E a partir daí entra o jogador virtual com seus artefatos de luta.

Para os leitores acostumados com a versão de Carroll, as ilustrações de Tenniel ou mesmo os traços da doce adaptação de Walt Disney, pode parecer chocante a produção de um *game* como este, mas o mais incrível é que seu sucesso foi tamanho que, em 2011, chegou sua continuação: *Alice Madness Returns*, lançado para Windows, PlayStation 3, Xbox 360, iPhone, iPod e iPad.

Na continuação, Alice está mais velha, mas ainda lutando contra sua demência, devendo salvar seu mundo interior da destruição, simbolizado no País das Maravilhas. O mote é a frase do Gato de Cheshire: “somos todos loucos aqui, eu sou louco, você é louca. (...) Ou não teria vindo parar aqui” (CARROLL, 2009, p. 96).

Em resenha sobre o jogo, Flávia Gasi afirma que *Alice: Madness Returns* é um título acima da média, com “mais momentos bons do que ruins, e molda um universo inspirador. É recomendado para os que gostam de toques de trágico e sinistro, e para os que não temem uma camisa de força” (2011).



Figura 64 - Alice luta com as cartas em cena do jogo Madness Returns

Há, evidentemente, outros *games* baseados em Alice que procuram manter o aspecto lúdico, inclusive jogos produzidos pela própria Disney. Um deles foi lançado juntamente com o filme, em 2010, para PC, Wii, Nintendo DS e Zeebo. Os gráficos do jogo reproduzem o filme, inclusive nas feições da protagonista, retomando o colorido, os cenários e a agilidade da versão cinematográfica de Burton.



Figura 65 - Jogo Alice in Wonderland produzido pelos estúdios Disney

Neste *game*, ao invés de estar no lugar de Alice, o jogador guiará quase toda a trupe de amigos da jovem num típico jogo de exploração, com baús a encontrar, habilidades especiais, combates, pontos e bônus.

Embora a maioria das fases pareçam normais demais para um jogo baseado no lisérgico livro de Lewis Carroll, algumas fases e situações trazem brincadeiras visuais bastante interessantes. Corredores em espiral, cenários de ponta cabeça, personagens que crescem e diminuem de tamanho e um lago que materializa o reflexo de objetos são alguns bons exemplos. (SAMPAIO, 2010).

Outro jogo que merece nota, este mais recente, lançado no final de 2011, é *Disneyland Adventures*, desenvolvido pelos estúdios Disney e pela Microsoft para o Xbox 360 com Kinect, console da empresa de Bill Gates. O diferencial é que o Kinect reconhece os movimentos do usuário, então nesse jogo o usuário “passeia” pelo parque da Disney e interage com seus personagens, inclusive os de Alice, usando apenas seu corpo e suas mãos.



Figura 66 - Usuário encontra Alice no parque em jogo do Xbox

Ao longo do passeio pelo parque, o usuário de *Disneyland Adventures* irá encontrar alguns mini-jogos (como se fossem as atrações turísticas na *Disneyland* original), e entre eles estão dois interessantes jogos baseados em Alice. Neles, o usuário utiliza apenas o seu corpo para, por exemplo, desviar dos objetos enquanto cai pela toca do coelho ou dar direção à bola no jogo de críquete com a Rainha, pois aqui você é o bichinho arremessado por Alice.



Figura 67 - Cena do jogo Disneyland Adventures

Evidentemente que esta tese deixará para trás muitos outros jogos, *sites*, filmes e adaptações de Alice que serão feitas após nosso ponto final, além de não mencionar clássicas adaptações para teatro, música¹⁴⁷ e pintura. Entretanto, o objetivo de traçar um rápido e superficial panorama das adaptações de *Alice*, partindo de *The Nursery Alice* e do curta de 1903 até chegar ao longa de Tim Burton e aos jogos de videogame, é demonstrar em que contexto surgem as inovadoras e surpreendentes versões de Alice para iPad que provocaram este estudo. Tais versões, como veremos a seguir, são um híbrido de tudo o que vimos neste capítulo: livro, cinema e jogo.

2.4 ALICE PARA IPAD E O LIVRO DIGITAL

Talvez não seja exagero dizer que *Alice no País das Maravilhas* está para a história do livro digital, assim como a *Bíblia* está para a história do livro impresso. As razões para isso procuramos investigar nos capítulos anteriores, encontrando valores e dilemas

¹⁴⁷ Os poemas e canções dos livros de Alice ganharam novas melodias de compositores contemporâneos – um deles Steve Allen, para um usical da CBS em 1985. David Del Tredici tem composto brilhantes obras sinfônicas baseadas em temas de Alice. O balé Alice de Glen Teley, em que se destaca a música de Del Tredici, foi produzido em Mahattan em 1986. (GARDNER, 2002, p. xviii)

contemporâneos nos textos de Carroll e percebendo que seu universo ficcional inspirou filmes em todas as fases do cinema, desde seus primórdios, o que foi renovando o fôlego e o interesse por *Alice* ao longo do século XX. Já o porquê da comparação começa pelo fato de o primeiro leitor de livros digitais (*e-reader*) comercializado nos Estados Unidos, o Rocket eBook, trazer em sua estante virtual uma versão eletrônica do clássico de Carroll como demonstração. Até hoje, em um software que simula o funcionamento desse histórico aparelho, estão publicados três livros: um dicionário, um guia para o usuário e, claro, *Alice no País das Maravilhas*.¹⁴⁸



Figura 68 - Alice no Rocket eBook

No Kindle, a versão de *Alice's Adventures in Wonderland* para o aparelho é gratuita, assim como outros clássicos da literatura, uma forma de fisgar novos leitores para a nova tecnologia. Há, ainda, outros 324 títulos relacionados à busca por *Alice in Wonderland* na loja do Kindle, desde edições específicas, inclusive muitas ilustradas por outros artistas, até livros inspirados em Alice, como *The Secret Diary of Alice in Wonderland, Age 42 and Three-Quarters*, de Barbara Silkstone.¹⁴⁹

¹⁴⁸ Disponível em: <<http://ebooksbrasil.org/guiadoerocket.html>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

¹⁴⁹ Disponível em: <http://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_noss_1?url=search-alias%3Ddigital-text&field-keywords=alice+in+wonderland>. Acesso em: 23 jan. 2012.

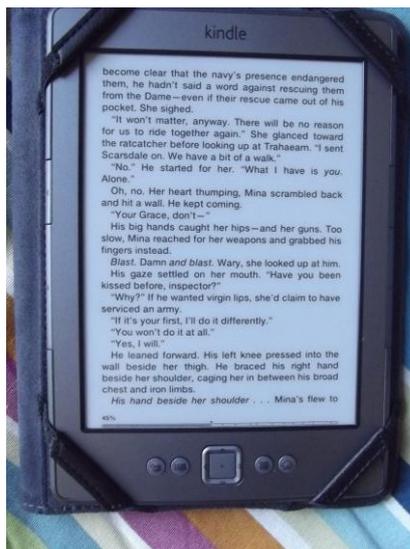


Figura 69 - Aparência de Alice no Kindle

Essas edições, entretanto, como se pode observar pelas ilustrações acima, são transposições para uma mídia digital de versões impressas da obra, seja a versão original de Carroll, sejam edições adaptadas com os textos de Carroll e as ilustrações de Tenniel, sejam versões que simplesmente condensam o texto de Carroll e ignoram as ilustrações de Tenniel. Nesse sentido, as versões para *e-book* de Alice repetem o que já vimos ocorrer com as versões impressas do livro.

Por isso quando, em meados de 2010, começou a circular pela internet aqui no Brasil o vídeo com a demonstração de *Alice for iPad*, criado pela agência britânica Atomic Antelope, muitos ficaram boquiabertos e fascinados.

Confesso que já repenso meus conceitos sobre essa tecnologia. Desculpem-me os livros no papel, mas agora acho realmente que vocês estão fadados a deixar de existir. A obra de Lewis Carroll para o iPad mostra que os *e-books* podem ser muito mais interessantes do que se pensava. (SARDINHA, 2010).

Não é um livro para ser lido parado. O bom uso do acelerômetro e as várias interações tem tudo para deixar os mais novinhos malucos com a experiência. É disso que estamos falando. Dane-se a iBooks Store, usem todo o potencial multimídia do iPad para criar experiências novas. (GHEDIN, 2010).

Alice for iPad é um livro digital produzido como aplicativo para *iPad*, ou seja, é baixado na loja da Apple e instalado no aparelho, sendo impossível sua impressão ou acesso pelo computador, por exemplo. O que a princípio soa como limitação permitiu que os criadores aproveitassem ao máximo as características do aparelho para o qual o livro foi

produzido, como movimento e toque na tela.

Desenvolvido pelo *designer* Chris Stephens e pelo programador Ben Roberts, seu lançamento na AppStore ocorreu em 12 de abril de 2010, apenas dois meses e meio depois do lançamento do aparelho, o que lhe valeu o posto de primeiro aplicativo popular para crianças e primeiro livro digital a explorar as possibilidades do *tablet*.

A repercussão foi imediata. O tradicional *The New York Times* publicou, na sua edição de 14 de abril de 2010, uma crítica forte ao aplicativo, opondo-o ao livro impresso e questionando o que será do leitor do futuro:

eu amo os tipos de letra e o acabamento do livro em papel. Mas o que eu realmente amo é a sua inércia. Não importa como eu sacudo *Alice no País das Maravilhas*, os cogumelos não caem para fora da margem superior, ao contrário do *Alice* para o iPad. (...) Um livro em papel ajuda minha concentração sem oferecer nada além de se abrir diante de mim, mudo até que eu repouse meus olhos sobre ele. (...) A questão não é o que os livros serão num mundo eletrônico. A questão é no que irão se tornar os leitores comparados ao que temos sido – quietos, pensativos, pacientes, abstraídos – num mundo em que a interatividade pode ser muito tentadora para ser ignorada. (KLINKENBORG, 2010).¹⁵⁰

Embora um livro como *Alice for iPad* provoque necessariamente esse tipo de reflexão, vale lembrar que preocupações como essas não são recentes, como se viu minuciosamente no primeiro capítulo deste estudo. Há algum tempo, mais do que a mera ilustração, é o próprio formato do livro que está sendo questionado, e basta percorrermos as estantes das grandes livrarias (especialmente na área infantil) para encontrarmos livros com som, livros com cheiro, livros com tecidos ou lãs que simulam animais, livros com complexos origamis que surgem em terceira dimensão na página, livros com brinquedos, etc.

Perrone-Moisés sintetiza bem uma angústia de boa parte dos professores, que se esforçam para promover o gosto pelo livro entre crianças e jovens:

leitura exige tempo, atenção, concentração, luxos ou esforços que não condizem com a vida cotidiana atual. Ouvi recentemente, de uma criança com preguiça de ler, a reclamação de que ‘os livros têm muitas letras’. De fato, para concorrer com os outros meios de comunicação, os livros atuais e futuros precisarão ter mais atrativos do que aqueles ocultos pelas letras. (1998, p. 178).

¹⁵⁰ Tradução livre. No original: “I love the typefaces and the bindings and the feel of well-made paper. But what I really love is their inertness. No matter how I shake “Alice’s Adventures in Wonderland,” mushrooms don’t tumble out of the upper margin, unlike the “Alice” for the iPad. (...)A paper book aids my concentration by offering to do nothing else but lie open in front of me, mute until I rest my eyes upon it. (...) The question isn’t what will books become in a world of electronic reading. The question is what will become of the readers we’ve been — quiet, thoughtful, patient, abstracted — in a world where interactive can be too tempting to ignore”. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2010/04/15/opinion/15thu4.html>>. Acesso em: 25 jan. 2012.

Menos de dez dias depois da crítica do *The New York Times*, Chris Stephens foi entrevistado no popular programa de televisão norte-americano Oprah Winfrey, arrancando espanto da apresentadora e aplausos da plateia ao apresentar seu *Alice for iPad*: “Olhe o relógio! Está se movendo”, espanta-se Oprah, que encerra a demonstração dizendo: “isso vai mudar a forma como se lê”.¹⁵¹

No Brasil, o iPad ainda nem havia sido lançado – lembre-se que foi lançado apenas em dezembro de 2010 – e os jornais já repercutiam o lançamento de *Alice for iPad*. Em 12 de abril de 2010, antes mesmo da repercussão no *The New York Times*, a *Revista Veja* publicou uma notícia em seu site sobre o aplicativo, chamando-o de “uma adaptação interessante e interativa de leitura”¹⁵². Dois dias depois, a *Folha de S. Paulo* publicou uma notícia econômica nos adjetivos, mas que descrevia o aplicativo e exibia um vídeo com sua demonstração. No título, uma tentativa de síntese: “Versão de *Alice* para iPad mistura literatura e animação gráfica”¹⁵³. Já a *Revista Galileu* foi além e destacou o potencial criativo demonstrado pelo *e-book*:

o livro *Alice no País das Maravilhas* para o iPad mostra quais poderão ser as novas formas de leitura no *tablet*. Na versão para o aparelho, a história de Lewis Carroll ganhou interatividade. Conforme o iPad é sacudido e balançado, elementos interativos pulam, mexem a cabeça, caem ou até crescem. O aplicativo já é visto como uma prévia dos recursos que as novas publicações poderão explorar na plataforma.¹⁵⁴

Nos *sites* e *blogs* especializados, o aplicativo logo foi chamado de pioneiro e revolucionário. Matéria do site norte-americano *Mashable Tech*, publicada dias após o lançamento do aplicativo, traz já no título seu encanto: “Alice for the iPad Shows Why E-Books Are Cool [*Alice for iPad* mostra por que os *e-books* são legais]”. Na matéria, Stan Schroeder inicia dizendo que ama livros de papel, mas que se deve admitir que *e-books* podem, de fato, fazer coisas que o livro em papel não faz: “neste particular, *e-book* não é feito

¹⁵¹ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=w5FFS4eojY>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

¹⁵² Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/vida-em-rede/video/a-versao-do-ipad-de-alice-no-pais-das-maravilhas/>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

¹⁵³ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/videocasts/ult10038u720478.shtml>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

¹⁵⁴ Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI133055-17770,00-LIVRO+ALICE+PARA+IPAD+TEM+NOVOS+RECURSOS+INTERATIVOS.html>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

para ser lido sentado, é feito para ser sacudido e agitado, fazendo muitos elementos interativos na tela se deslocarem, caírem ou pularem. E eu aposto que as crianças vão adorar”¹⁵⁵.

No Brasil, o portal Geek, em matéria publicada dia 14 de abril de 2012, define o aplicativo como “um ótimo exemplo do potencial criativo do aparelho [iPad] como leitor de *e-books*”¹⁵⁶. Blogueiros como a publicitária e consultora de tecnologia Cláudia Sardinha definiram o iPad como “a revolução dos e-books” (2010), opinião compartilhada pelo português João Duarte, por exemplo, para quem o aplicativo é o “futuro dos livros interactivos”¹⁵⁷.

Uma outra forma de medir a popularidade do aplicativo, aí especificamente entre os usuários de iPad, é pela quantidade de avaliações positivas que ele obteve na AppStore: a versão gratuita tem mais de seis mil avaliações, com média de quatro estrelas (num máximo de cinco).

A propósito, chama a atenção a estratégia comercial da Atomic Antelope para a popularização de *Alice for iPad*: há na AppStore duas versões, uma gratuita (*Alice for the iPad-Lite*), com as primeiras páginas do livro, onde já se tem uma prévia de sua beleza e de suas animações, e outra completa, cujo valor é de U\$ 8,99. A estratégia de distribuir uma versão demonstrativa gratuita já era praticada nas lojas do iPod e do iPhone por outras empresas, reproduzindo um modelo da própria indústria de tecnologia que Chris Anderson retratou em seu livro *Free: o futuro dos preços é ser grátis*. Segundo Anderson (2009), projetos digitais seguem a regra dos 5%, em que para cada usuário que pega pela versão completa do serviço, outros 19 usam a versão gratuita. A razão pela qual isso funciona, segundo o autor, é que o custo de atender 19 clientes é quase zero, já que os custos de armazenagem, no ambiente digital, são próximos de zero¹⁵⁸:

¹⁵⁵ Tradução livre. No original: “This particular e-book is not meant to be read sitting still; it’s meant to be shaken and stirred, forcing many interactive elements on the screen to move around, fall down or jump up. And I bet the kids will love it.”. Disponível em: <<http://mashable.com/2010/04/13/alice-in-wonderland-ipad/>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

¹⁵⁶ Disponível em: <<http://www.geek.com.br/posts/12742-alice-for-ipad-demonstra-o-potencial-do-formato-e-book-em-tablets>>. Acesso em: 28 jan. 2012.

¹⁵⁷ Disponível em: <<http://www.dofundodacomunicacao.com/mensagem.aspx?id=991>>. Acesso em: 28 jan. 2012.

¹⁵⁸ Esta questão comercial tem diversas implicações para o mercado de *e-books*, com muitos autores publicando seus livros gratuitamente na rede (todos os projetos que demonstramos no capítulo sobre literatura digital na web, por exemplo, são de acesso gratuito) e muitas editoras temerosas de entrarem no mercado de livros digitais por não saberem exatamente como explorá-lo financeiramente. Como esse tema tangencia o estudo a que nos propusemos nesta tese, não o abordaremos, mas não há dúvidas de que novos estudos nessa direção devem ser feitos.

a ascensão da *freeconomics*, a economia do Grátis, está sendo abastecida pelas tecnologias da era digital. Da mesma forma que a Lei de Moore dita que o preço de uma unidade de capacidade de processamento em um computador cai pela metade a cada dois anos, o preço da largura de banda e da armazenagem está caindo muito mais rapidamente. O que a internet faz é integrar os três, combinando as quedas de preço dos três elementos tecnológicos: processadores, largura de banda e armazenagem. Em consequência, a taxa de deflação anual líquida do mundo *on-line* é de quase 50%, o que equivale a dizer que o custo do YouTube para divulgar um vídeo hoje cairá para a metade daqui a um ano. Todas as linhas de tendência que determinam o custo de fazer negócios *on-line* apontam na mesma direção: para zero. Não é de se surpreender que todos os preços *on-line* avancem na mesma direção. (ANDERSON, 2009, p. 13).

Além dessa versão gratuita (“Lite”) e da versão completa, hoje há na AppStore versões traduzidas para francês, alemão e coreano, todas produzidas pela Atomic Antelope, o que demonstra a importância do aplicativo para o iPad e sua popularidade entre os leitores.¹⁵⁹

Outra peculiaridade de um livro desenvolvido como aplicativo é a possibilidade de atualizações a partir do lançamento de novas versões. A versão gratuita de *Alice for iPad* está na versão 3.1 e a versão completa, que será a utilizada por esse estudo, na versão 3.01, lançada em 31 de agosto de 2010. Esta última traz uma diferença importante em relação à versão lançada em abril: além da história inicialmente apresentada à mídia, que condensava o texto de Carroll em quase um quinto, o livro permite ao usuário acessar a história também com o texto na íntegra, podendo o leitor escolher qual versão quer ler a partir do menu.

¹⁵⁹ Disponível em: <<http://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>. Acesso em: 29 jan. 2012.

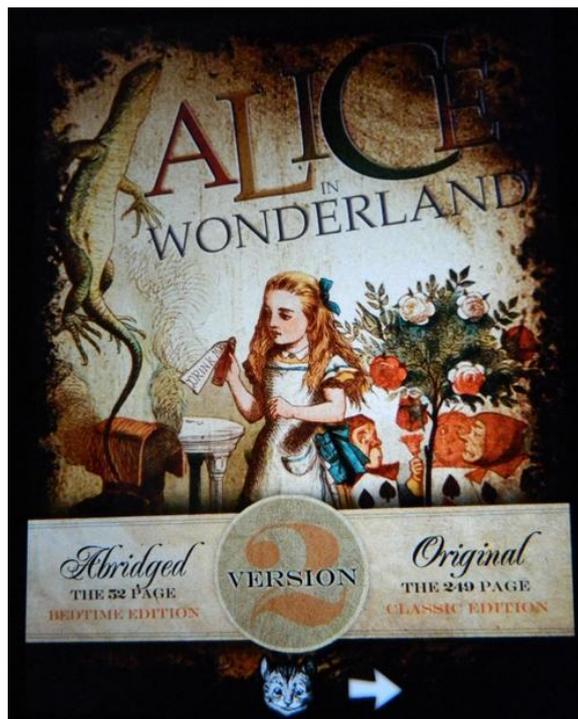


Figura 70 - Capa de Alice for iPad

Na versão com o texto na íntegra, das 247 páginas do corpo do livro, 211 são de texto, um número alto, já que a fonte é sensivelmente maior do que a fonte de um livro impresso¹⁶⁰. Das 36 páginas de ilustração (14,5% do total), 16 são de ilustrações estáticas e 20 são de ilustrações em que ocorre algum tipo de movimento. Ou seja, em apenas 8% das páginas na versão completa o usuário irá se deparar com o uso de ferramentas específicas para iPad.

Já na versão resumida, chamada pelos editores de “Bedtime Edition”, são 50 páginas no corpo do livro, sendo apenas 24 exclusivamente de texto, e mesmo nestas páginas há, nesta versão, um trabalho de diagramação diferenciado, com uso de tipologias e alinhamentos próprios em cada página, conforme veremos com mais vagar a seguir. Das 26 páginas de ilustração (52% do total), 6 são de ilustrações estáticas e 20 são de ilustrações em que ocorre algum tipo de movimento. Nesta versão, então, em 40% das páginas o usuário irá se deparar com o uso de ferramentas específicas para iPad.

Cabe-nos agora, feita toda essa contextualização, analisarmos a obra sob três aspectos: o texto, o *design* e as funcionalidades próprias de um aplicativo para iPad, o que, no caso, nos

¹⁶⁰ Note que como o custo de um livro digital não varia de acordo com o número de páginas, o *designer* tem maior liberdade para, por exemplo, aumentar o tamanho da fonte ou o espaço entrelinhas, melhorando a legibilidade.

interessa sobremaneira, pois reside aí o grande diferencial dessa adaptação em relação às tantas outras feitas ao longo de décadas.

Começamos pelo *design*, o ponto alto do livro. Sua identidade visual, como se pode perceber na reprodução abaixo, remete ao tempo dos códices manuais, com um fundo simulando uma página amarelecida e de bordas gastas: “eu remontei todos os gráficos sobre um fundo sujo e barrento, fazendo com que o moderno iPad pareça ter sido encontrado em uma escavação arqueológica” (STEPHENS, 2010, p. 89). Tal estratégia mostrou-se muito feliz porque, além do contraste que cria entre o moderno (um livro digital com animações e movimentos) e o tradicional (uma obra clássica e uma arte de história milenar), retoma o tempo dos copistas, permitindo que se crie uma analogia entre o *designer* contemporâneo e o copista de então.

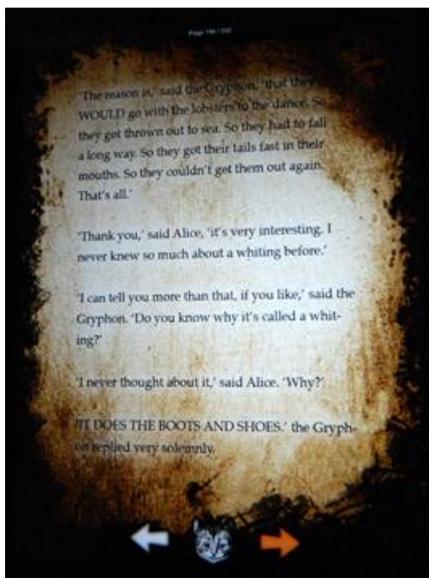


Figura 71 - Página padrão de *Alice for iPad*

Chris Stephens, *designer* do livro e diretor da Atomic Antelope, trabalhou na obra realmente como um copista daqueles representados em *O Nome da Rosa*, desenhando cada página, recriando e colorindo cada ilustração, escolhendo algumas para animar e que efeitos usar.

Construímos o aplicativo em dupla, sem nenhum vínculo corporativo, então, como *designer* eu não tinha de explicar o que estávamos fazendo para um “cliente”. Por isso, fiz muitas escolhas de *design* sem qualquer explicação racional. As decisões sobre a interface foram tomadas a partir de somente duas questões: “o

usuário vai entender isso?” e “estou me divertindo?” (STEPHENS, 2010, p. 87).

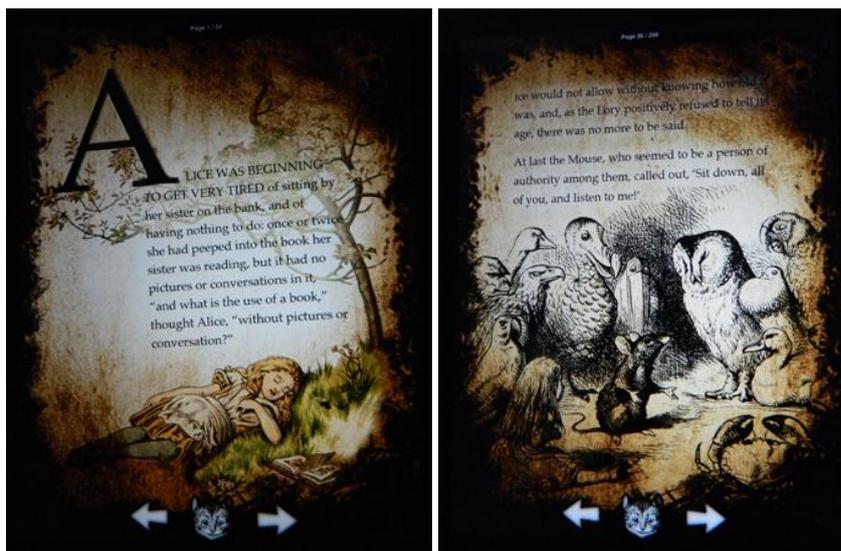
Fã do que chama de “ficção infantil” e de John Tenniel, Stephens trabalhou esta versão digital de *Alice* a partir das ilustrações “originais”, contribuindo para que o leitor se sentisse familiarizado com a já tão conhecida história e concentrando seu processo criativo nas ferramentas específicas do aparelho:

como muitos ótimos livros para crianças, Alice lida com conceitos espaciais, especialmente tamanho e forma. Ela está sempre crescendo ou encolhendo. As crianças não levam muito tempo para se tornar conscientes de seu próprio e rápido crescimento, à medida que envelhecem, e eu acho que as ilustrações de Tenniel, pelo menos para mim, tinham uma ávida “fiscalidade”. Elas já pareciam querer pular para fora da página e ganhar vida – nós a libertamos. (STEPHENS, 2010, p. 87).

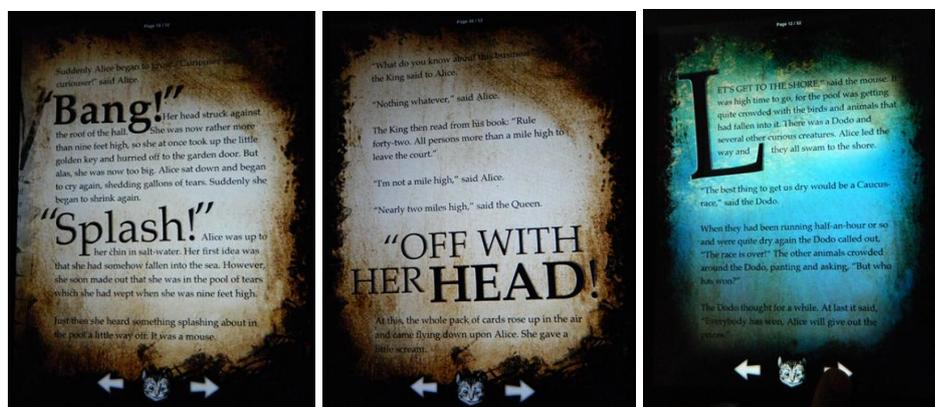
Depois da escolha da obra, Stephens diz que iniciou escaneando os originais de uma antiga edição do livro. Em seguida, utilizou o Photoshop para retocar as ilustrações, aprimorar as cores e a clareza para que funcionassem em um ambiente digital sem perder a cara de “envelhecida”. A seguir, foram cortadas todas as partes móveis da cena e redesenhado o fundo para preencher os vazios resultantes. Então, finalmente, foram recolocadas as personagens em cena, agora com total liberdade de movimentos: “talvez as ilustrações se adaptaram tão bem porque Tenniel sabia que o iPad estava chegando”, brinca Stephens (2010, p. 88).

Além das ilustrações que foram retrabalhadas para se transformarem em animadas, há tantas outras utilizadas tal qual os originais de Tenniel, em preto e branco ou coloridas. Na versão condensada, a “Bedtime Edition”, são poucas as páginas com ilustrações estáticas (apenas seis), já mais presentes na versão com o texto na íntegra (dezesseis). Na maioria delas, a ilustração está em preto e branco, harmonizando-se com o fundo da página, conforme a segunda página reproduzida abaixo.¹⁶¹

¹⁶¹ Vale destacar que algumas imagens serão apresentadas, neste estudo, em pares ou trios, mas obviamente tratam-se de fotografias diferentes, pois as páginas, no iPad, são exibidas uma de cada vez, sem na direção vertical.



Por outro lado, na versão condensada há um trabalho meticuloso de diagramação em cada página, mesmo naquelas em que há apenas o texto, com o uso de capitulares em quase todas as páginas, fontes de tamanho bem maior para onomatopeias como “Bang!” e “Splash!” (página 10) ou falas centrais das personagens (página 48), e uma página com um belo fundo azul, representando o mar de lágrimas em que Alice estava nadando.



Se o *design* é o ponto alto de *Alice for iPad*, pode-se dizer que o texto, curiosamente, é o ponto fraco, foi onde os editores menos interferiram para adaptar a obra à nova mídia, simplesmente cortando partes na versão condensada e, depois, graças a comentários de leitores, reproduzindo todo o texto original de Carroll¹⁶².

¹⁶² O tributo prestado a Carroll e Tenniel pelos próprios criadores de *Alice for iPad* evidenciam a importância da instituição autor ainda hoje, mesmo depois da anunciada e tão propalada “morte do autor”, de Barthes.

Na versão condensada, a “Bedtime Edition”, que foi a primeira a ser lançada e, até agosto de 2010, a única disponível, a história apresenta-se sem divisão em capítulos e se resume às ações nucleares, cortando todos os poemas, grande parte dos diálogos e muito da descrição do romance. Não há, aqui, uma co-autoria, apenas a edição com a publicação de trechos mais importantes do texto de Carroll, em especial aqueles que dão sentido para as ilustrações e animações desenvolvidas pela equipe da Atomic Antelope.

Na cena das cartas de baralho pintando as rosas, por exemplo, que inicia o oitavo capítulo, na versão condensada foi preservado o começo do primeiro parágrafo, quando o narrador conta que Alice entrou em um jardim muito bonito, mas logo a seguir suprime a discussão das cartas de baralho sobre a cor das rosas e passa 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. Vamos reproduzir os trechos referidos, em inglês, para demonstrar o que tentamos relatar:

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.”

Essa comparação mostra que não apenas os diálogos, as descrições e os poemas paralelos foram suprimidos da versão condensada como a própria narração foi reduzida a menos de um terço, alterando não apenas o texto, mas também o ritmo e o jogo de linguagem de Carroll. Digamos que se um leitor lesse *Alice* apenas por essa versão condensada ficaria encantado com as animações, a beleza da edição, mas talvez não se sentisse arrebatado pelo texto.

Talvez por isso muitos usuários postaram na AppStore críticas a esta redução no texto e a empresa lançou a versão com o texto na íntegra. Nesta, naturalmente, há os doze capítulos e todos os poemas. Mas o problema neste caso é que, como a fonte para uma leitura agradável no iPad é maior do que em um livro tradicional, a versão ficou com quase duzentas e

Naturalmente a relação do leitor com este autor é outra, menos rígida, bem como artistas contemporâneos não hesitam em utilizar a obra para adaptar, modificar, recriar, mas ainda valendo-se do status adquirido pela obra original, fazendo questão de citar o autor que a criou, como no caso de Stephens com Carroll e Tenniel.

cinquenta páginas, mantendo apenas 20 animações especiais, além de 16 estáticas, o que tornou a proporção de animações por página muito pequena e deixou o resultado final menos interessante (o próprio Carroll, como vimos nos capítulos anteriores, tinha o cuidado de distribuir suas ilustrações na edição dos livros de forma que texto e ilustração andassem lado a lado, afinal Alice não gostava de “livros sem figuras nem diálogos”).

Quanto à diagramação do texto, na versão completa há o uso de capitulares apenas no começo dos capítulos e pouquíssimas variações de tipologia, como há na versão condensada. Apenas nos poemas, por exemplo, foi utilizado o efeito de itálico e, em alguns casos, uma fonte que simula a escrita à mão (reprodução abaixo). O poema em forma de rabo de camundongo, por outro lado, perdeu muito de sua forma, pois teve de ser dividido em três páginas.

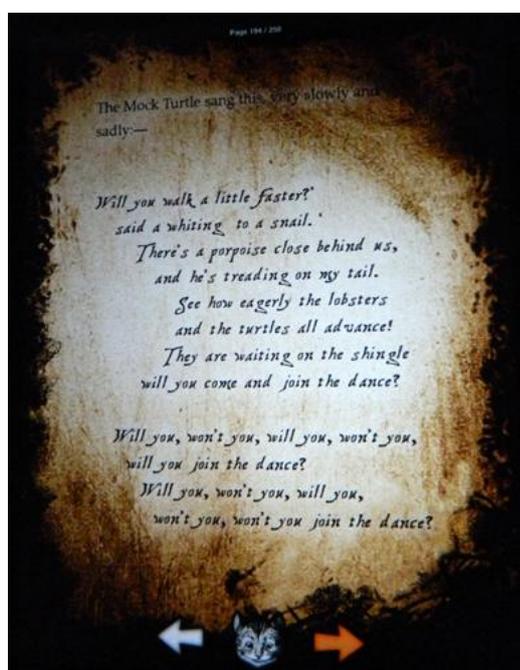
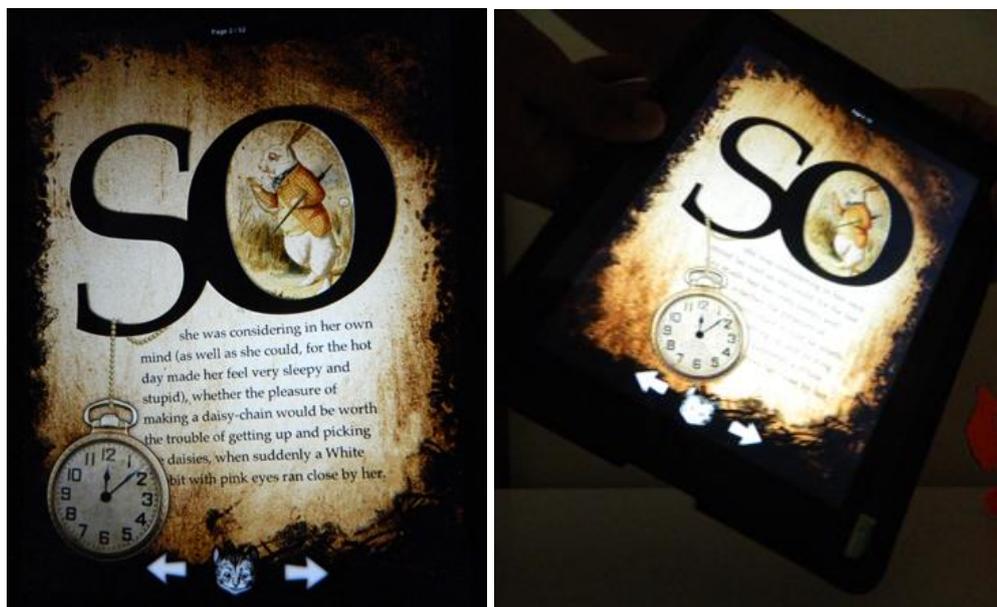


Figura 72 - Página com poema com fonte diferenciada

Chegamos assim, enfim, às páginas que exploram as potencialidades específicas do iPad, com ilustrações em que ocorre algum tipo de movimento, o grande diferencial dessa edição e que provocou este estudo.

A primeira dessas páginas é a número 4 (utilizaremos a numeração da versão na íntegra da história), em que o famoso Coelho Branco surge com seu relógio de bolso. Na tela, vemos o relógio preso à base da letra “S” e basta o usuário mover o iPad para os lados que o

relógio se move, inclusive desaparecendo da tela e voltando a ela.



Esta página é uma espécie de cartão de visitas da obra, pois apenas em um livro produzido para um aparelho como o *tablet* isso é possível: no livro impresso, naturalmente, não haveria como fazer a animação, embora pudéssemos mover o livro de um lado para o outro; já no computador, não é possível (ou pelo menos não é prático) mover a tela de um lado para o outro, embora fosse possível criar a animação. O grande diferencial, aqui, é que a animação não se concretiza sem a participação do usuário, é ele quem deve inclinar o iPad para os lados para ver o relógio se mover ou colocá-lo de cabeça para baixo para ver o relógio colidir com as letras “S” e “O”.

Adiante, na página sete, logo que o leitor abre a página um objeto cai (no caso, um pote de marmelada, pote cuja ilustração não havia no livro original e que Stephens, em *Alice for iPad*, ilustrou colocando no rótulo uma imagem de Twedledee/Twedledum, personagens de *Através do Espelho*).

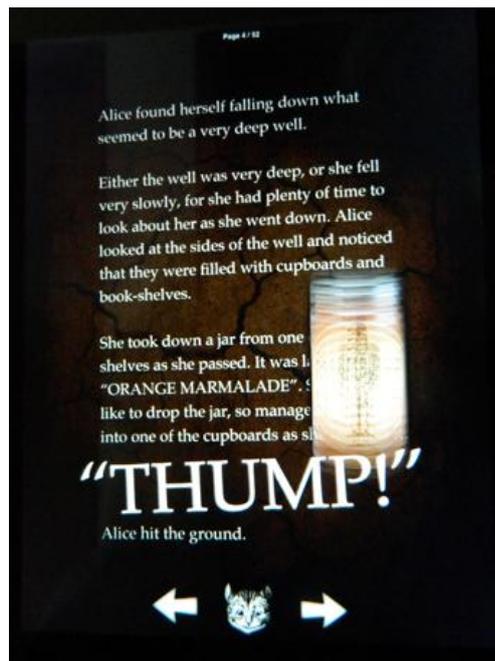


Figura 73 - Elemento cai na tela

Este pote, uma vez na base do iPad, pode ser movido com o dedo, jogado para cima ou para os lados, aproveitando-se das dez polegadas da tela *touch-screen* do *tablet*. Se o usuário mover o aparelho ou virá-lo de cabeça para baixo, o pote também se desloca na tela, como o relógio do coelho (embora, vale dizer, o deslocamento do relógio preso na letra “S” está muito mais integrado ao restante da página do que o deslocamento desse pote de marmelada solto).

A possibilidade de manipulação de um objeto solto na tela é, na verdade, recorrente em *Alice for iPad*. Ela se repete na página 15, por exemplo, quando o que cai é a garrafinha com o escrito “Drink Me”. Nesta página, a ilustração de fundo é de Alice segurando a mesma garrafinha, mas o objeto que se move pela tela não tem relação com aquele que Alice segura. Se virarmos o aparelho de cabeça para baixo, por exemplo, a garrafinha maior irá se deslocar, mas na outra ilustração Alice continuará segurando firmemente a sua.



Antes disso, na página 14, temos uma ilustração de Alice olhando pela portinha, uma ilustração de Tenniel. O diferencial, nessa versão, é que dentro da portinha há um cenário colorido se movendo, o que amplia o campo de visão do leitor. Pena que a ilustração feita para dentro da portinha tenha alcance tão limitado, revelando pouco do cenário do País das Maravilhas (talvez porque Stephens, se fizesse algo maior, estaria indo além das ilustrações originais de Tenniel, o que, como já vimos, não foi sua intenção neste livro).

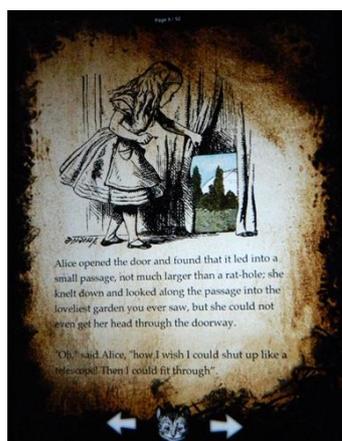


Figura 74 - Alice observa pela portinha

Na página 17, há uma das ilustrações que realmente contribuem sobremaneira para a história, para o texto, e não apenas para fisgar ou impressionar o leitor: o leitor vê Alice (que aparece na tela esticada, com um peçoção) encolher-se e pode, com seu dedo, esticá-la novamente.

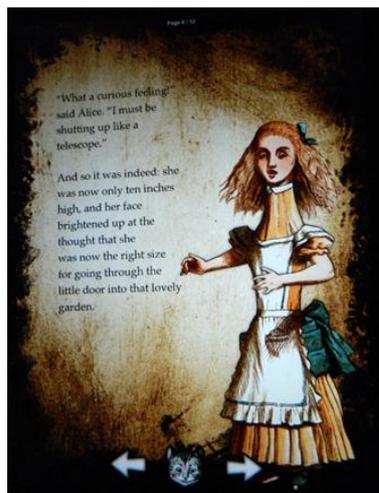


Figura 75 - Alice esticando na tela

Dizemos que esta animação contribui com a narrativa em si porque ela ilustra ao jovem leitor o que significa esse repentino aumentar e diminuir de tamanho, contribuindo para formar uma imagem mais clara do que Carroll narra no texto.

Na página 32, temos uma das ilustrações animadas que restringem o movimento a um subir e descer de determinado elemento ou ao sacudir desses elementos num curtíssimo espaço de tela. Esses elementos, diferentemente do pote de marmelada ou da garrafinha vermelha, estão presos na tela, o que os transforma, na verdade, em ilustrações tradicionais, coloridas, que poderiam – e deveriam – permanecer estáticas sem prejuízo para o texto. Isso se repete nas ilustrações da página 121 (em que Alice está na mesa com a Lebre de Março e o Chapeleiro Maluco) e 168 (em que Alice conversa com a Duquesa no meio do jogo de croqué). Talvez a exceção seja a ilustração de Alice segurando o porco, na página 109, em que esse tipo de movimento faz todo o sentido, pois simula o embalar de um bebê. Nas demais, o movimento de sacudir a cabeça é inócua e artificial, parecendo mais um “truque” da programação do que algo relevante para a obra.

Na página 44, temos uma animação em que Alice atira confeitos no Pássaro Dodô. Stephens, o criador de *Alice for iPad*, afirmou ser essa a sua animação preferida: “não é a cena mais impressionante, mas acontece no início e é o ponto em que a maioria das pessoas percebe que tudo mudou para os livros. É o ponto em que o leitor de primeira viagem diz ‘Oooooh!’, e um sorriso aparece em seu rosto” (2010, p. 89).

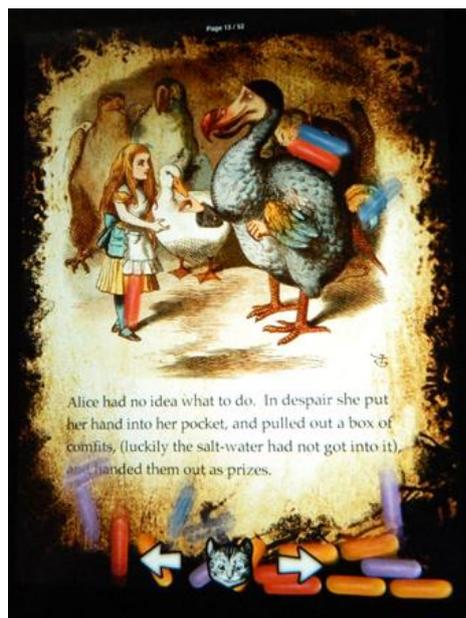


Figura 76 - Usuário pode atirar os doces no Dodô

Nessa página temos a junção de dois recursos já referidos anteriormente, o da animação de uma área restrita da página (a cabeça do Dodô) e dos objetos que caem na tela (os doces coloridos). Entretanto, são cerca de 20 docinhos que foram tratados como elementos individuais, permitindo ao usuário pegar com seu dedo um por um e jogá-los para cima, para os lados, ou mesmo atirá-los em direção ao Dodô, que, quando acertado, mexe a cabeça. O usuário também pode experimentar virar o iPad de cabeça para baixo e ver a tela se colorindo com os doces sobre ela.

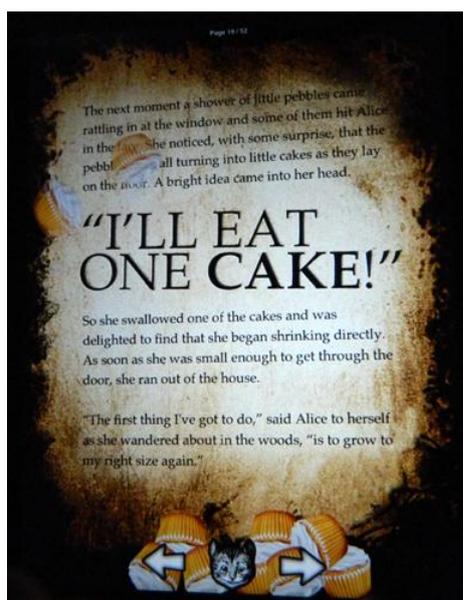
Note que como *Alice for iPad* foi concebido como um livro (mais do que isso, como a versão digital para um livro clássico), o fato de o leitor jogar ou não os doces no Dodô não irá interferir na história, não são atribuídos pontos nem nada parecido, é apenas mais uma distração em meio à leitura (distração, aliás, que rendeu a crítica do *The New York Times* reproduzida anteriormente).

Na página 67, depois de mais de vinte páginas sem animação (já estamos na parte da versão paga do livro, não mais nas primeiras páginas da versão gratuita, quando a densidade das animações era muito maior, decerto para fisgar o leitor e fazê-lo comprar a versão completa), temos uma ilustração de uma chaminé fumegando e, de repente, salta dali um lagarto! Quem está lendo o livro, e não apenas passando as páginas para ver as imagens, sabe que se trata do lagarto Bill na cena em que Alice esteve entalada na casa do Coelho Branco.



Essa animação não requer a participação do usuário, ela ocorrerá independentemente de o leitor tocar na tela ou não e ficará se repetindo até que o leitor mude de página, não sendo possível, também, interrompê-la.

Na página 70, quando Alice está aprendendo a controlar o seu tamanho comendo bolinhos, vemos dez bolinhos caindo na tela e acomodando-se em sua base, à espera de que mexamos o iPad ou o joguemos para os lados. É um recurso similar ao usado na página dos doces do Dodô.



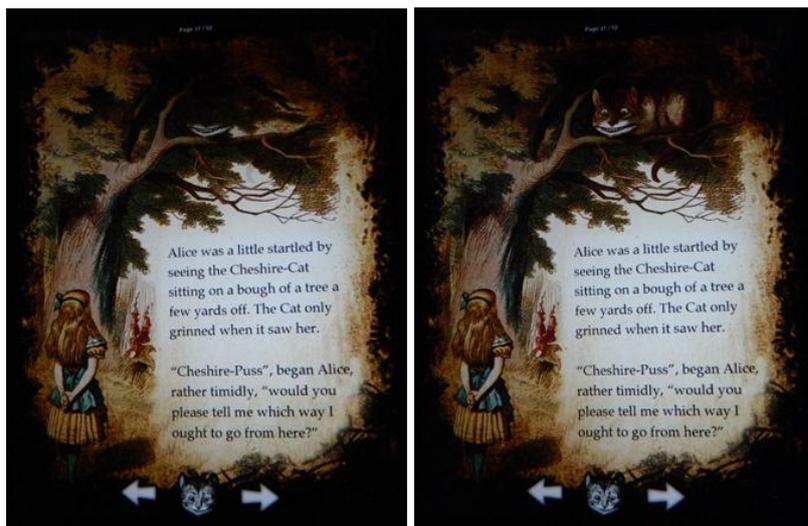
Muito semelhante à cena do Dodô é, também, a cena da página 75, quando Alice conversa com a lagarta fumando narguilé. Misturam-se novamente o recurso do movimento em um espaço restrito e dos objetos que caem (no caso, dois cogumelos). Nesta página, entretanto, não faz sentido o usuário jogar cogumelos na lagarta, pois a lagarta está sentada sobre um cogumelo e conversando pacientemente com Alice, o que demonstra que, embora algumas intervenções contibuem com o andamento da narrativa e outras tenham efeito nulo, algumas podem confundir o leitor que esteja conhecendo Alice por esta versão.



Figura 77 - Alice na cena com a lagarta fumando narguilé

Na página 102, mais uma vez um elemento cai na tela, dessa vez um pote de pimenta, com pimenta saindo dele sem parar. Sobre o fundo da página, há a ilustração colorida da cozinheira, da Duquesa segurando um bebê aos berros e de Alice olhando para tudo aquilo. Adiante, na página 109, temos a ilustração de Alice segurando o porco, já referida anteriormente.

Na página 113, temos outra ilustração que arranca um sorriso dos fãs de *Alice*, a do Gato de Cheshire aparecendo e desaparecendo na árvore.



Assim como a ilustração de Alice encolhendo, e ainda que a animação ocorra à revelia do leitor, ela é muito elucidativa sobre a característica do gato e está presente numa cena central do livro, cena representada, como vimos, em diversas adaptações para livro ou cinema, mesmo na do curta de 1903. O gato, aqui, começa a aparecer pelo sorriso e depois surge gradualmente o restante.

Na página 145, temos mais uma vez o efeito de objetos caindo, mas nessa versão o que caem são pétalas de rosa, pétalas brancas e vermelhas, que criam um bonito efeito na página se sacudirmos ou virarmos o iPad.

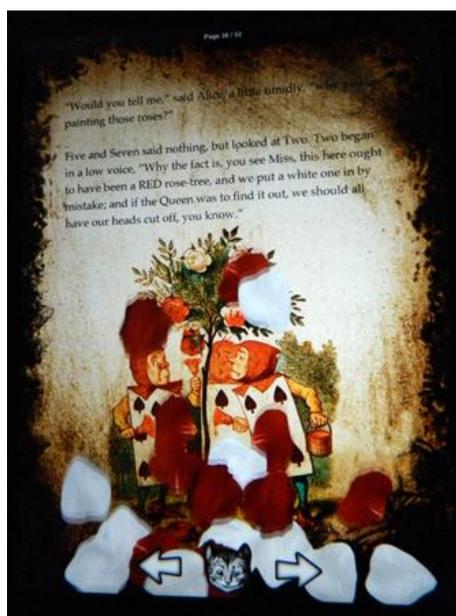


Figura 78 - Pétalas na tela do iPad

Adiante, na página 149, quando Alice encontra o Rei e a Rainha de Copas, temos uma coroa caindo, mas essa coroa acomoda-se numa almofada segurada pelo Rei. O leitor, se desejar, tira a coroa dali e a movimenta pela tela, mas logo perceberá, um tanto frustrado, que a Coroa não se firma em nenhum outro lugar, apenas nos limites da página ou na almofada do Rei.

Na página 228, depois de passarmos 60 páginas sem intervenções para iPad (estamos nos encaminhando ao final da história, talvez imaginem os editores que o leitor, a essa altura, já esteja fisgado pelo enredo e pelo texto), temos outra bela imagem que potencializa a narrativa, de Alice crescendo em meio ao tribunal.



Nesta animação, diferentemente da primeira, em que Alice encolhe e estica, o leitor não pode interferir, apenas observa o movimento de Alice crescendo, assim como foi com o Gato de Cheshire. É importante notar, ainda, que nesta página Alice cresce apenas uma vez, não é o que se chama de movimento em *loop*, repetido infinitamente, como o aparecer e desaparecer do Gato.

Na página 232, mais uma vez os recursos de objetos caindo e elementos presos “tremendo” são usados em conjunto, na bela ilustração do tribunal. No caso, são cerca de vinte tortinhas que caem e podem ser arremesadas no Rei.

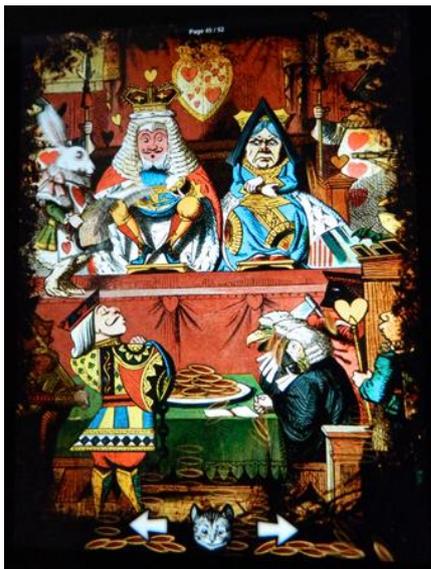


Figura 79 - Tortas podem ser arremessadas no Rei

Essa repetição de recursos, que por vezes nosso texto parece criticar, na verdade contribui para que o leitor se familiarize com as ferramentas do iPad. Ao criar uma gama de cinco ou seis formas de animação entre as infinitas possíveis, os criadores dão coesão, estilo ao livro, entendido aqui como “projeto de obra bem definido e acabado”, para usarmos termos de Calvino (1990, p. 71), ou “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam (...) o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas”, nos termos de Eco (1968, p. 23).

Finalmente, na página 244, temos outra página belíssima, com um trabalho meticuloso na famosa ilustração de Tenniel em que as cartas voam sobre Alice. Em *Alice for iPad*, naturalmente, as cartas realmente *voam* sobre Alice.

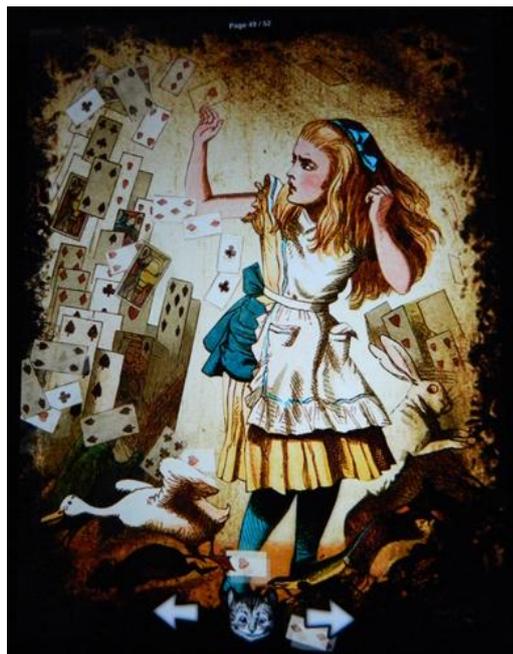


Figura 80 - Cartas voam sobre Alice

O movimento é em *loop* e cada vez que as cartas tocam em Alice, ela se movimenta (treme). O leitor, se desejar e conseguir, pode tentar afastar as cartas de Alice utilizando seus dedos. Mas as cartas não vão parar de surgir, dos mais variados naipes e números, até que ele troque a página e o texto nos conte que Alice acordou novamente ao lado da irmã.

Como vimos, são vinte páginas que não poderiam ser produzidas em outro tipo de mídia que não o *tablet*, por sua arquitetura *sui generis*. Essas ferramentas, é claro, impressionam e encantam pelo ineditismo, pelo menos para aqueles que, em abril de 2010, recém eram apresentados ao iPad e seus recursos.

Aprofundando um pouco a questão, porém, podemos nos perguntar se *Alice for iPad* é realmente “interativo” – como destacaram em manchete a maioria das revistas e dos sites especializados na época do lançamento. Reformulando a questão em outras palavras, em que medida e por que essa versão para iPad é mais “interativa” que uma versão impressa de *Alice no País das Maravilhas*? Até que ponto uma obra como essa é interativa porque permite ao leitor, por exemplo, mover o relógio do coelho com o simples movimento do aparelho?

Diversos autores abordaram a questão da interatividade¹⁶³, não sem antes problematizá-la. Marco Silva (2007), em *Sala de Aula Interativa*, busca recuperar a origem do

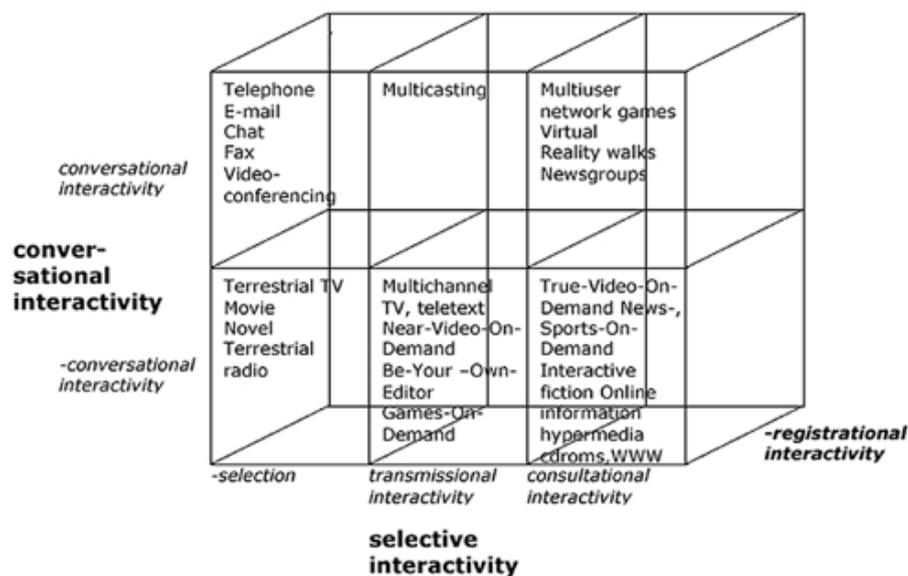
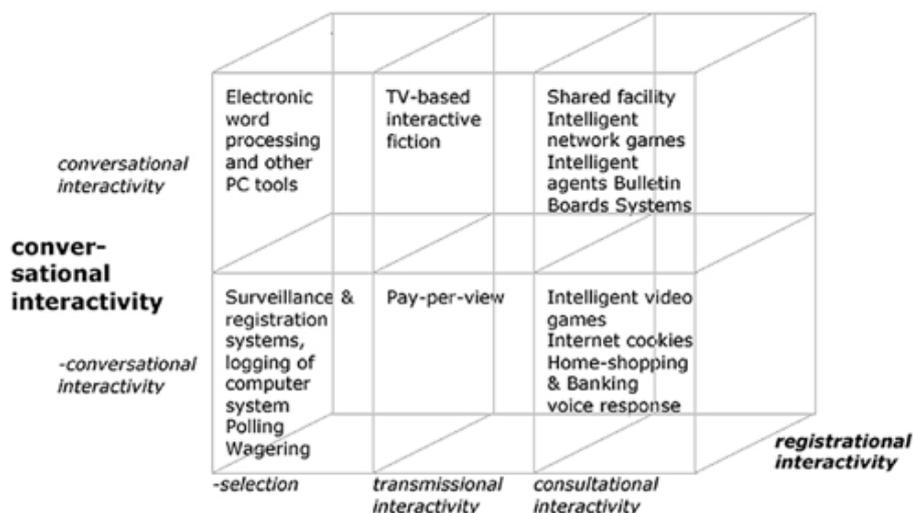
termo, distingui-lo do termo “interação”, usado na psicologia e nas ciências sociais, por exemplo, e apontar as duas críticas principais a que o termo esteve sujeito desde sua aparição, a polissemia e a banalização. Já Alex Primo escreve seu *Interação mediada por computador* “a partir de uma insatisfação com as teorias e conceitos de ‘interatividade’” (PRIMO, 2008, p. 225), preferindo abordar a questão de outro modo e retomando o termo interação para distinguir entre interação mútua e reativa:

[...] não se fará uma distinção do que é ou não interação, ou seja, os intercâmbios mantidos entre dois ou mais integrantes (seres vivos ou não) serão sempre considerados formas de interação, devendo ser distinguidos apenas em termos qualitativos. Sendo assim, irá se considerar aqui que tanto (a) clicar em um link e (b) jogar um videogame quanto (c) uma inflamada discussão através de *email* e (d) um bate-papo trivial em um chat são interações. O que se pretende é distingui-las quanto ao relacionamento mantido. (PRIMO, 2008, p. 56).

Tanto Silva quanto Primo apresentam, ainda, tentativas de escalas de graduação da interatividade elaboradas por respeitadores pensadores da cibercultura, que buscam diferenciar o simples clicar a, digamos, um jogo de estratégia em que o usuário precisa de ação contínua.

Jens Jensen produz uma tipologia que concentra sua atenção em dois aspectos do tráfego de informação: quem possui e oferece a informação e quem controla sua distribuição. A partir disso, apresenta a seguinte definição de interatividade: “a medida da habilidade potencial da mídia em permitir que o usuário exerça uma influência no conteúdo e/ou na forma da comunicação mediada” (1999, p. 18-19). Um cubo tridimensional ajuda a representar a classificação de Jensen:

¹⁶³ Iremos utilizar o termo “interatividade”, ainda que ciente de sua polissemia e banalização crescentes, por ser um termo familiar nos estudos literários para se referir à interação mediada por computador em obras digitais.



Embora “o modelo do autor peque ao centrar-se especificamente nas características do canal” (PRIMO, 2008, p. 38), é sintomático o espaço reservado por Jensen para a “*novel*”: um espaço de seleção e registro, o mais básico em termos de interatividade, ao lado da televisão, do cinema e do rádio.

Outra gradação é a sugerida por F. Holtz-Bonneau, que distingue três modalidades, uma baseada na seleção de conteúdos, outra na intervenção sobre conteúdos e uma terceira tomando os dois processos em conjunto. Segundo Silva, a autora vê interatividade de seleção quando a operação consiste em tocar nas teclas de um videocassete para fazer avançar mais

rapidamente a sequência de imagens. E ainda qualifica essa modalidade em gradações, conferindo grau zero às operações que se efetuam segundo um encaminhamento linear, como no exemplo do filme em videocassete e, acrescentamos nós, dos romances literários. Adiante, a autora chamará atenção para a “necessidade de ultrapassar a linearidade como condição para se chegar a graus mais elevados de interatividade” (2007, p. 87).

Já Kretz (apud SILVA, 2007), ao propor uma distinção de seis gradações para a interatividade, distingue a leitura de um romance linearmente e com avanços, retornos, saltos. No “grau zero da interatividade”, que trata da interatividade de acesso, estaria o romance, o disco, os cassetes lidos linearmente do início ao fim. Já na “interatividade linear”, uma espécie de grau um, estaria o romance, o disco ou os cassetes quando folheados (sequência, retorno, saltos adiante ou atrás, avanço ou retorno rápidos). Os demais graus, a saber, são: “interatividade arborescente”, quando a seleção se faz por escolha em um menu; “interatividade linguística”, que utiliza acessos por palavras-chave; “interatividade de criação”, que permite ao usuário compor uma mensagem; “interatividade de comando contínuo”, que permite a modificação, o deslocamento ou a transformação de objetos, como nos *videogames*. Dessa forma, ainda que Kretz confira uma gradação da interatividade na leitura de um romance, também em seu modelo a literatura ocupa um espaço de baixíssima interatividade, assim como nos modelos de Jensen e Holtz-Bonneau.

Entretanto, muito antes dessas escalas centradas na relação homem-objeto, pensadores como os alemães Wolfgang Iser e Hans Robert Jauss, hoje identificados como expoentes da chamada Teoria da Recepção, trataram da interação literária. Iser, por exemplo, aborda centralmente a interação em artigos como o clássico “A interação do texto com o leitor”, em que afirma que esta é um caso especial de interação, pois não há a situação face a face característica da interação humana, mas observa haver no texto um sistema de combinações com um lugar dentro do sistema para aquele a quem cabe realizar a combinação:

este lugar é dado pelos vazios (*Leerstellen*) no texto, que assim se oferecem para a ocupação do leitor. Como eles não podem ser preenchidos pelo próprio sistema, só o podem ser por meio doutro sistema. Quando isso sucede, se inicia a atividade de constituição, pela qual tais vazios funcionam como um comutador central da interação do texto com o leitor. Donde os vazios regulam a atividade de representação do leitor, que agora segue as condições postas no texto. (ISER, 1979, p. 91)

Umberto Eco, em *Obra Aberta*, chega a utilizar essa abertura como uma distinção

entre a arte clássica e a arte moderna, afirmando que a obra clássica consistia num conjunto de realidades sonoras que o autor organizava de forma definida e acabada, enquanto os novos tipos de arte

não consistem numa mensagem acabada e definida, numa forma univocamente organizada, mas sim numa possibilidade de várias organizações confiadas à iniciativa do intérprete, apresentando-se portanto não como obras acabadas, que pedem para ser revividas e compreendidas, numa direção estrutural dada, mas como obras abertas, que serão finalizadas pelo intérprete no momento em que viver sua fruição estética (1968, p. 39).

Assim, *Alice no País das Maravilhas*, como *Dom Casmurro*, *Madame Bovary* ou qualquer obra literária, traz por si só essa abertura que pede um leitor participativo, cúmplice, capaz de preencher os “lugares vazios”, para usarmos um termo de Iser.

Entretanto, quando se fala em interatividade associada às ferramentas digitais, o que está se esperando é uma gradação maior de participação do leitor na estrutura, no próprio andamento do texto, da história, como já vimos no capítulo 1.5 deste estudo, ao abordarmos a literatura digital feita para *web* (com seus *hiperlinks*, por exemplo).

Em *Alice for iPad*, o usuário tem uma nova experiência com as ilustrações, pode sacudir o aparelho, virá-lo de cabeça para baixo, tocar nas páginas e promover movimentos, mas não interfere de forma alguma no texto: Alice continuará encontrando a Rainha, participando do julgamento e acordando ao lado de sua irmã faça o leitor o que ele fizer.

É inegável, ainda assim, que *Alice for iPad* é o que chamamos nesse estudo de um livro digital, e não um livro digitalizado, pois explora as possibilidades de sua mídia para potencializar o efeito do texto, ainda que, aqui, de forma muito tímida. Não custa lembrar, por fim, que essa versão foi lançada apenas dois meses e meio depois do lançamento do próprio *tablet*, que por sua vez estava lançando um aparelho bastante diferente do que havia no mercado. Nesse sentido, *Alice for iPad* foi como o curta de 1903 relatado no capítulo 3.3, uma primeira experiência que mostrou caminhos e deixou muitas possibilidades em aberto, algumas delas exploradas pela própria Atomic Antelope em *Alice in New York*, objeto de nosso próximo capítulo.

2.5 ALICE IN NEW YORK E A LITERATURA DIGITAL

Timing, nos diriam os estudiosos de *marketing*, é fundamental quando lidamos com novas tecnologias. *Timing* é uma expressão em inglês que define ações rápidas diante de uma ação oportuna (CERBASI, 2008). Ter sido lançado na hora certa é exatamente o que transformou *Alice for iPad* numa referência para o mercado editorial, ainda que, como vimos no capítulo anterior, muitas das animações tidas como revolucionárias não passem de perfumarias que pouco potencializam o texto em si.

Parece, porém, que os próprios editores da Atomic Antelope (no caso Chris Stephens, já que Ben Roberts acabou deixando a empresa no meio desse processo) souberam perceber a quantidade de ferramentas e possibilidades que haviam deixado de fora (justificadamente, pelo bem do *timing*) e por isso lançaram, em abril de 2011, *Alice in New York*, a continuação de *Alice for iPad*.

O livro/aplicativo *Alice in New York* é apresentado na App Store como uma adaptação inovadora do clássico de Carroll, em comemoração aos 140 anos do lançamento de *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá*, publicado em 1871. As ilustrações originais de Tenniel novamente serviram de base para o trabalho, recebendo cores e cenários que as transportam do espaço original para a moderna Nova Iorque.

A repercussão, naturalmente, não foi tão grande nem chegou à grande mídia, assim como não repercutiu na grande mídia a enorme quantidade de livros digitais para iPad lançados após o *boom* de *Alice for iPad*. Nos *sites* e *blogs* especializados, porém, o aplicativo foi saudado como um dos livros tecnologicamente mais avançados já feitos para o *tablet*.¹⁶⁴ O que chamou a atenção desses críticos foi, novamente, a forma criativa e “engenhosa” de usar as ferramentas próprias do iPad nas animações para melhorar a experiência de leitura.¹⁶⁵

Das 133 páginas do corpo do livro, 109 são de texto, sendo três delas páginas com fundo diferenciado, mas ainda em preto e branco, e nenhuma página de ilustração estática. As demais 24 páginas (18% do total) utilizam ferramentas específicas para iPad, um aumento de quatro páginas em relação a *Alice for iPad*, mas que, se compararmos esta versão com o texto integral da outra, fez a proporção de animações saltar de 8 para 18%. Fazemos um apanhado geral dessas 24 páginas para depois refletirmos sobre o texto e a obra como um todo.

Já na capa percebemos que estamos numa espécie de segunda geração dos livros para

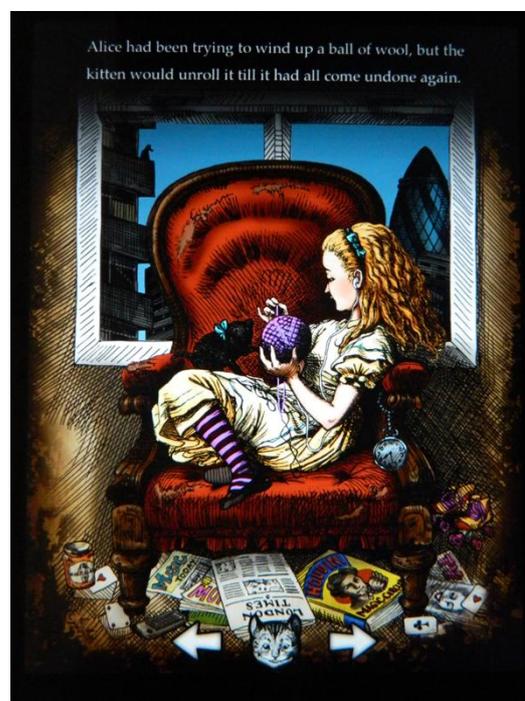
¹⁶⁴ Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/03/the-most-technologically-advanced-book-for-the-ipad/72610/>>. Acesso em: 01 fev. 2012.

¹⁶⁵ Disponível em: <<http://appadvice.com/appnn/2011/03/alice-york-big-apple-glass>>. Acesso em: 01 fev. 2012.

iPad. Além das personagens que se movem e de um letreiro piscante com o título do livro, há uma agitada e alegre música de fundo, introduzindo um recurso que o primeiro *Alice* não usou em nenhum momento e unindo música e literatura de forma nunca antes permitida.

Claro que a música já foi tema de diversas obras literárias (“Um homem célebre”, conto de Machado de Assis, por exemplo), bem como a história da literatura de uma nação se encontra com a história de sua música (no Brasil, podemos citar Chico Buarque ou Caetano Veloso), sem falarmos nos estudos sobre a musicalidade da poesia (de T.S. Eliot, entre tantos outros). Aqui, porém, a música é materializada na obra, “ilustrando” o texto, sugerindo até o ritmo da leitura.

Em *Alice in New York*, a música é fundamental já na primeira ilustração animada, na página 2, em que Alice segura o novelo de lã sentada em uma poltrona. Na ilustração de Tenniel, a cena era restrita à menina e à poltrona, já para *Alice in New York* foi criado todo um cenário (estratégia que se repetirá em outras ilustrações), e este cenário mostra livros, jornais, cartas de baralho e até um controle remoto jogado no chão. Atrás da poltrona, uma enorme janela permite que o leitor veja flocos de neve caindo na cidade.



Descrita a cena como um todo, podemos nos ater a dois detalhes que farão desta

página uma das mais interessantes da obra: primeiro, Alice aqui está ouvindo música, como se percebe pelos fones de ouvido brancos, e o leitor ouve a música junto com ela, uma música instrumental, em piano, lenta e introspectiva, que combina com a neve caindo atrás da janela e o rosto de Alice sobre a cadeira. Observada a cena, o usuário pode usar seus dedos para localizar um movimento na imagem, e eis que ele consegue mover o braço da menina e, com isso, jogar a bola de lã para cima. Uma vez solta, a bola de lã funciona como o relógio do Coelho no primeiro *Alice*, pode ser balançada de um lado para o outro e até girada na tela, simulando a brincadeira da menina.

Adiante, na página 5, temos outra ilustração com sonoplastia, da menina sobre a cômoda tocando no espelho. O espelho reflete algumas ondas que, quando tocadas, revelam um pouco do que há através dele. O mais interessante, porém, é que os ilustradores ampliaram a parede do quarto para colocar um belo e enorme quadro com a fotografia de John Tenniel, um evidente tributo ao ilustrador original de *Alice*.

A ideia de preservar o trabalho original de Tenniel, aliás, trouxe o ganho estético de evitar uma poluição visual e cinética que temos visto em muitos livros para iPad lançados depois de *Alice* e, até, em muitos livros impressos. Tal poluição é, vale dizer, uma característica própria de nosso milênio já identificada por Calvino: “parece-me que nessa situação o problema da prioridade da imagem visual ou da expressão verbal (que é um pouco assim como o problema do ovo e da galinha) se inclina decididamente para a imagem visual” (1990, p. 102).

A propósito, Calvino chega a questionar, nessa conferência sobre a visibilidade, se seria possível uma literatura fantástica depois dos anos 2000:

a literatura fantástica será possível no ano 2000, submetido a uma crescente inflação de imagens pré-fabricadas? Os caminhos que vemos abertos até agora parecem ser dois: 1) Reciclar as imagens usadas, inserindo-as num contexto novo que lhes mude o significado. O pós-modernismo pode ser considerado como a tendência de utilizar de modo irônico o imaginário dos meios de comunicação, ou antes como a tendência de introduzir o gosto maravilhoso, herdado da tradição literária, em mecanismos narrativos que lhe acentuem o poder de estranhamento. 2) Ou então apagar tudo e recomeçar do zero. Samuel Beckett obteve os mais extraordinários resultados reduzindo ao mínimo os elementos visuais e a linguagem, como no mundo de depois do fim do mundo. (CALVINO, 1990, p. 111).

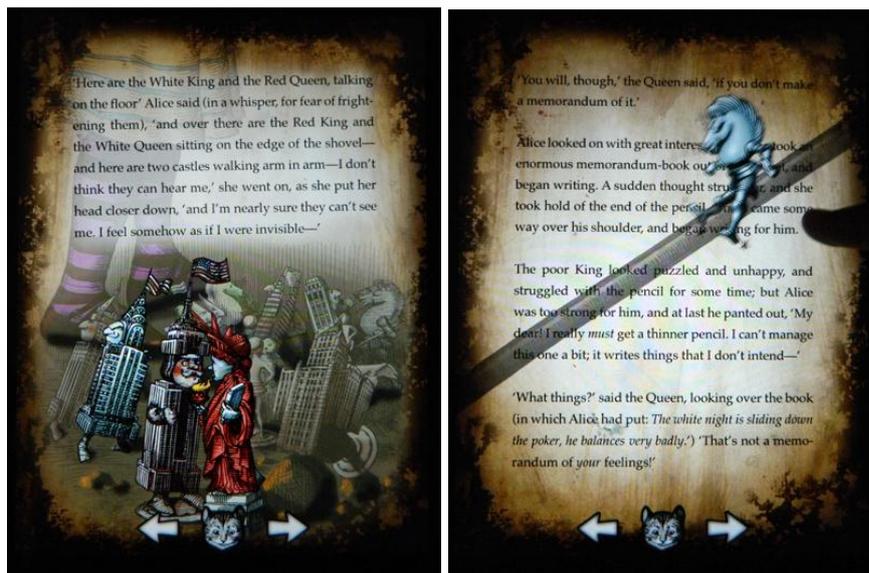
A página seguinte, a sexta, é a da ilustração anterior refletida, como se Alice tivesse atravessado o espelho (técnica já usada por Tenniel na versão impressa, como vimos), mas

aqui temos uma animação das mais interessantes: ao abrir a página, o leitor a verá toda escura e apenas um candelabro a iluminando no topo. Para visualizar o restante da página, ele precisará pegar o candelabro com o dedo e movê-lo pela tela, revelando aos poucos o seu conteúdo.



Figura 81 - Alice atravessa o espelho

Na página 9, temos uma daquelas animações em que um elemento na tela pode ser sacudido de um lado para o outro, mas sem se desprender, tornando o movimento inócuo. Aqui é a ilustração do Rei sendo segurado pela mão de Alice. O interessante é observar que o Rei foi transformado de uma peça de xadrez em um prédio com a bandeira dos Estados Unidos no topo. Na página 11, quando a história nos fala que o Cavalo Branco estava deslizando no atizador, temos o atizador atravessado na tela e o cavalo lá em cima, bastando um movimento no aparelho para ele deslizar tela abaixo.



A página 14 reproduz a ilustração de Alice com as flores falantes. O usuário pode mover a planta maior pela tela e, ao fundo, há um belo som de pássaros. Adiante, na página 17, Alice encontra a Rainha Vermelha. Mas a Rainha é a Estátua da Liberdade com sua pira na mão. Gaivotas voam sobre a cena e o usuário pode ouvir seu som misturado ao barulho do mar. Os movimentos da página são aqueles presos, mas o leitor pode tirar a pira das mãos da Rainha (da estátua) e passear com ela pela tela.

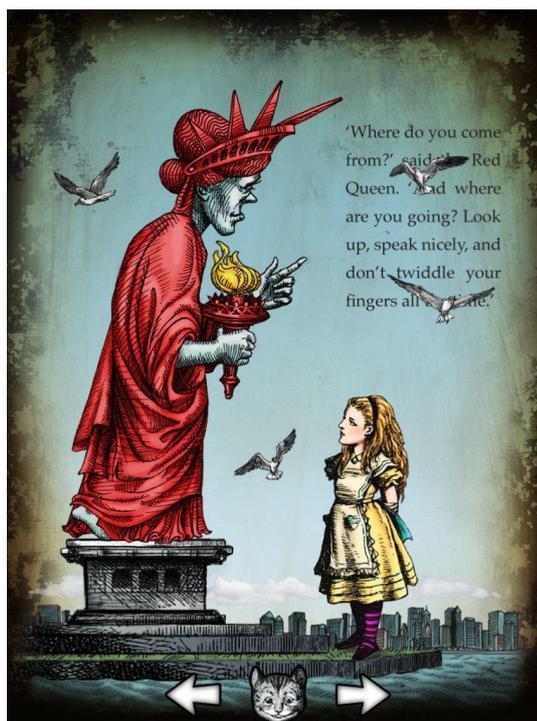


Figura 82 - Rainha Vermelha, em Alice in New York, é a estátua da liberdade

Na página 23, quando Alice e a Rainha voam de tanto correr, temos outra cena em que a ilustração, o som e o movimento harmonizam-se de forma admirável, e não estão sobrepostos aleatoriamente. As duas encontram-se num parque de diversão, onde se vê uma enorme roda gigante. Com seus dedos, o leitor pode movimentar essa roda, fazendo-a girar mais e mais rapidamente, e à medida que ele mexe no brinquedo, ouve o som das pessoas gritando ao fundo, exatamente como num parque. Além disso, na base da tela, há pirulito, pizza, rosquinha, batata frita, refrigerante, hambúrguer e cachorro-quente, tudo solto à espera de um toque do usuário ou de que ele vire o iPad de cabeça para baixo.

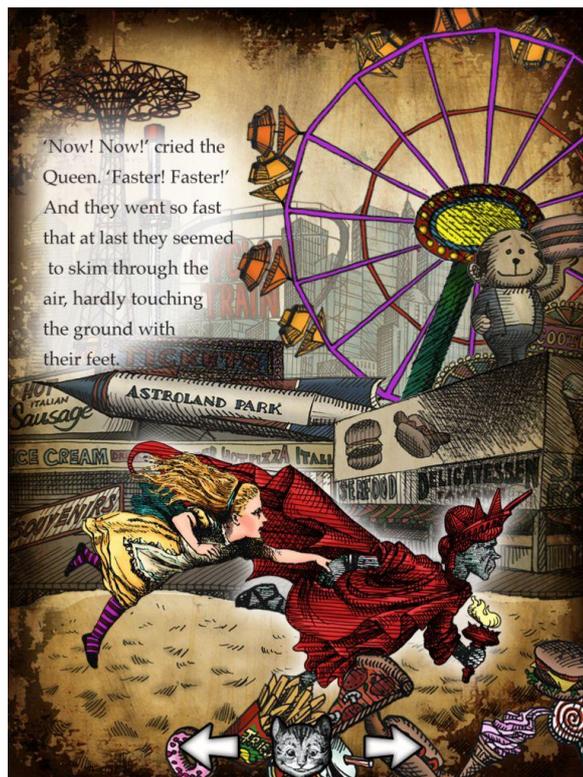


Figura 83 - Harmonia entre som, animação e movimento

Na página 32, Alice está no trem e um guarda olha para ela, nas palavras do original, “primeiro através de um telescópio, depois com um microscópio e depois com um binóculo” [em inglês, “first through a telescope, then through a microscope, and then through an opera-glass”] (CARROL, 2009, p. 191). Já na adaptação de Stephens, é acrescentado outro aparelho, um óculos de visão noturna, ficando a frase assim: “first through a telescope, then through a microscope, then through an opera-glass, then through night-vision goggles”. Essa inserção se dá porque o usuário, na cena, pode mover para o lado o guarda que observa pela janela, fazendo-o aparecer com um de seus quatro aparelhos. Quando for a vez do óculos de visão noturna, a tela mudará de cor, simulando o que o guarda está vendo.



Na página 38, Alice chega no bosque das coisas sem nome, aqui o Central Park, e há a famosa cena em que a corsa some. Pois, no iPad, ela realmente some, num efeito semelhante ao usado para o Gato de Cheshire no primeiro Alice, quando o usuário clica na tela a corsa vai desaparecendo em *fade* até sumir da ilustração.



Na página 42, Alice encontra os irmãos Tweedledee e Tweedledum, transformados em

taxistas. Na ilustração, Alice está dentro de um inconfundível táxi amarelo com os dois irmãos, numa criativa atualização do papel dos irmãos, que na história original são procurados pela menina para dar-lhe direção. A cena, porém, frustra o leitor, pois afora o barulho do trânsito, com buzinas e motores roncando, o táxi apenas balança de um lado para outro.

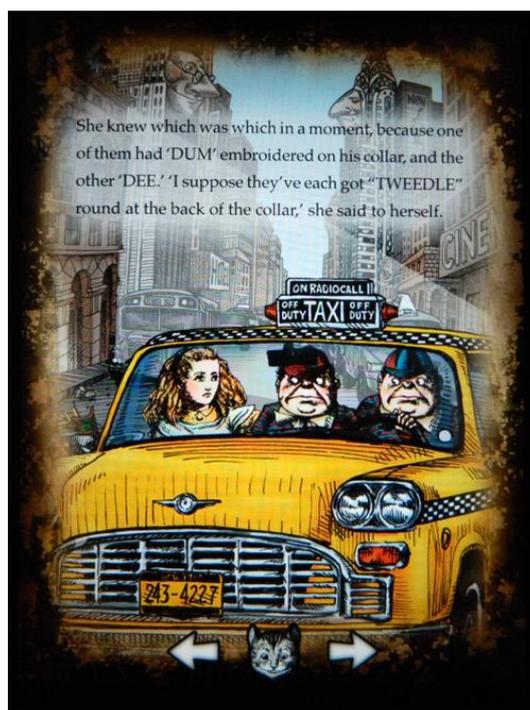


Figura 84 - Irmãos Tweedle são transformados em taxistas

As duas ilustrações seguintes, das páginas 50 e 55, são do poema “A Morsa e o Carpinteiro”. Em ambas temos o gostoso barulho de praia ao fundo e o movimento simplório de balançar das cabeças. Na segunda tela, porém, o leitor pode jogar ostras nas personagens, como podia jogar doces no Dodô no primeiro livro. Terminado o poema, Alice volta a conversar com os irmãos Tweedle, que agora vão duelar na famosa Ponte do Brooklyn. A cena mostra Alice ajudando um deles a se aprontar enquanto o outro espera, já paramentado. O curioso é que o usuário pode tirar o cone ou o chapéu da cabeça dos rapazes, o escudo, os pneus e até mesmo as espadas, que ficarão se movendo pela tela.



Figura 85 - Tweedledee e Tweedledum duelam na Ponte do Brooklyn

Na página 60, quando Alice encontra o mensageiro do Rei preso, repete-se aquele efeito da tela toda escura, com apenas uma lâmpada iluminando o topo da tela, um convite para que o usuário pegue a lâmpada e passeie pela página para visualizar a cena. Ao fundo, há um som de goteiras, como simulando a insalubridade da prisão.



Figura 86 - Usuário precisa mover a lâmpada para visualizar a cena

Chegamos ao capítulo V, quando Alice encontra a Rainha que se transforma em ovelha, uma ovelha dentro de uma loja. Pois a cena aqui é a de Alice e a ovelha na loja, a ovelha com um boné com as iniciais “NY”. Assim como na ilustração de Tenniel, há na loja latas, e potes, mas ainda bonecas, ovos, carrinhos, um miniunicórnio, camisetas, um fone de ouvido e uma bola de futebol americano. O braço da ovelha movimenta-se simulando o movimento do tricô, e se o usuário quiser ele pode jogar vários desses produtos da loja para cima ou mesmo virar o iPad de cabeça para baixo e derrubar tudo.

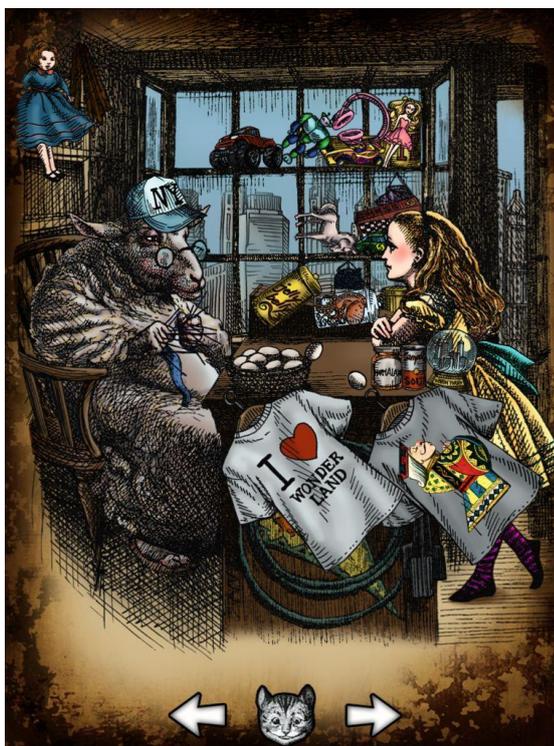


Figura 87 - Alice na loja com a ovelha

Quatro páginas depois, Alice está numa canoa com a ovelha, e sob a água vemos elementos dos mais diversos: uma bicicleta, peixes, um polvo, uma bota e Tweedledee com roupa de mergulho. Novamente o usuário pode jogar os objetos para qualquer lugar da tela (inclusive a canoa) ou virar o aparelho de cabeça para baixo.

Na página 84, Alice encontra Humpty Dumpty, mas ao invés de ele estar sentado em um muro alto, acomoda-se ao lado dos trabalhadores da RCA Building, numa alusão à célebre fotografia de Charles Ebbets, tirada em 1932, que flagra funcionários almoçando sem

equipamentos de segurança em uma construção, fotografia intitulada “Lunch atop a Skyscraper”. Alice, numa barra de ferro criada abaixo da original, acena para Humpty. Caso o usuário mova a estrutura de aço em que as personagens estão sentadas, elas vão voar pela tela.

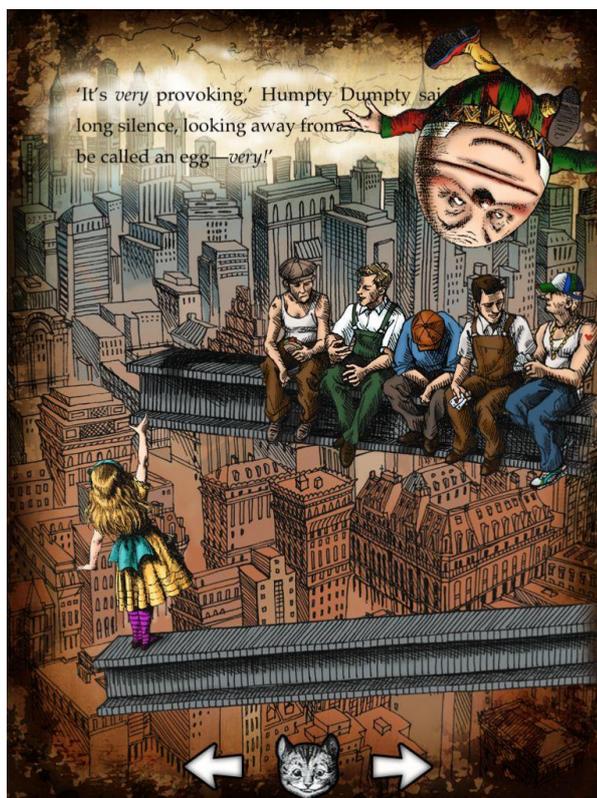
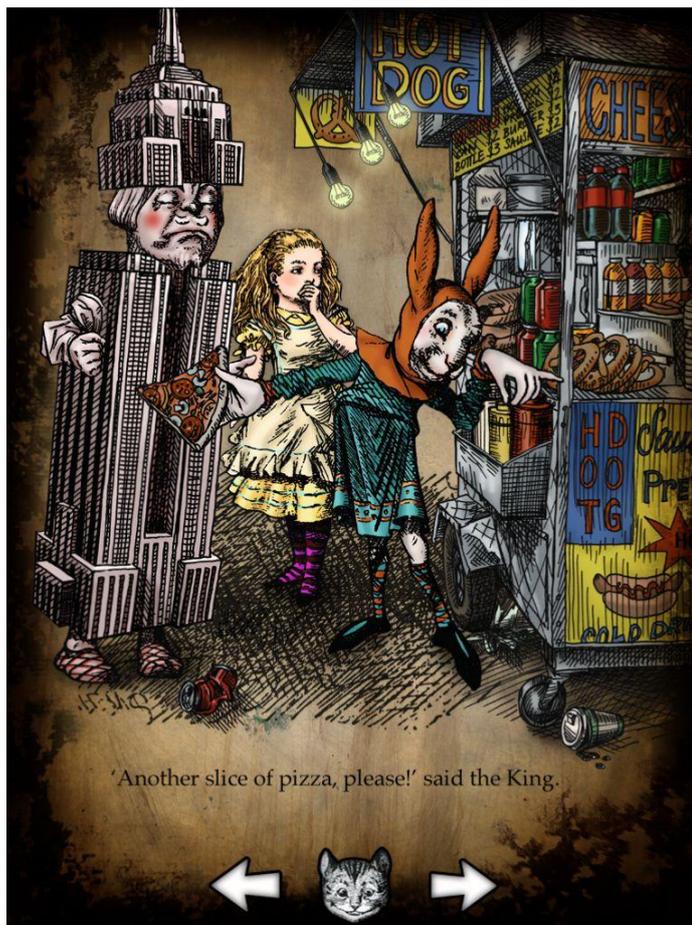


Figura 88 - Cena inspirada em “Lunch atop a Skyscraper”

A ilustração acima, aliás, pode ser futuramente estudada como um símbolo da pós-modernidade, com seus recortes, suas misturas, sua incompletude: “a obra de arte pós-moderna típica é arbitrária, eclética, híbrida, descentralizada, fluida, descontínua, lembra o pastiche” (EAGLETON, 2003, p. 318). Stephens faz da ilustração de Tenniel para o universo ficcional de Carroll e da fotografia de Charles Ebbets (tirada pelo menos 50 anos depois da publicação de *Alice e a um oceano de distância*) uma terceira arte, cinética e colorida, preservando as referências, mas recriando em cima delas.

Uma das mais notáveis preocupações da estética modernista e pós-moderna na literatura é a questão do tempo. (...) A poesia pós-moderna retorna a uma narrativa de um tipo menos exaltado e menos egocêntrico, que acolhe o solto, o contingente, o não-formado e o incompleto na linguagem e na experiência. (CONNOR, 1996, p. 98; 102)

Diversas páginas adiante, já na centésima, Alice e o Rei estão comendo não um sanduíche, como no texto de Carroll, mas um pedaço de pizza servido numa carrocinha de cachorro quente. Além de sacudir o rei, o usuário pode pegar os potes de mostarda, maionese e *ketchup* e espirrar os condimentos pela tela.



Adiante, na página 111, temos a cena em que Alice serve um bolo para o Leão e o Unicórnio, o bolo que, quando é cortado, o pedaço volta a aparecer. Como o leitor já deve ter se acostumado, aqui o pedaço realmente volta a aparecer, pois pode-se tirar o pedaço cortado do bolo, movimentá-lo pela tela ou colocá-lo dentro da boca do Leão (que irá abri-la quando o bolo se aproximar). Entretanto, tão logo o Leão engula o pedaço de bolo, ele voltará a aparecer na bandeja segurada por Alice.



Na página 117, Alice está diante de um elevador em que está escrito “Rainha Alice”. O usuário pode abrir as portas do elevador. Mais interessante do que a animação é a solução encontrada pela adaptação para manter a coerência narrativa, transformando o enorme portão em um elevador do Empire State. Já no alto do prédio, na página 128, temos a mais bela cena dos dois livros. No jantar com as duas rainhas, há uma enorme confusão:

então (como Alice descreveu mais tarde) todo tipo de coisa aconteceu ao mesmo tempo. As velas cresceram todas até o teto, parecendo um canteiro de juncos com fogos de artifício na ponta. Quanto às garrafas, cada uma se apossou de um par de pratos, ajeitando-os rapidamente como se fossem asas, e assim, usando garfos como pernas, saíram esvoaçando para todo lado (...) (CARROLL, 2009, p. 306).

Alice em New York, aproveitando-se da menção a fogos de artifício, transpõe essa cena para o terraço do Empire State e permite que o usuário produza os fogos coloridos tocando na parte escura da tela, enquanto ele ouve barulho de fogos sendo arremessados. O mais interessante é que o usuário pode tocar com quatro, cinco, dez dedos, enchendo a tela de fogos coloridos.

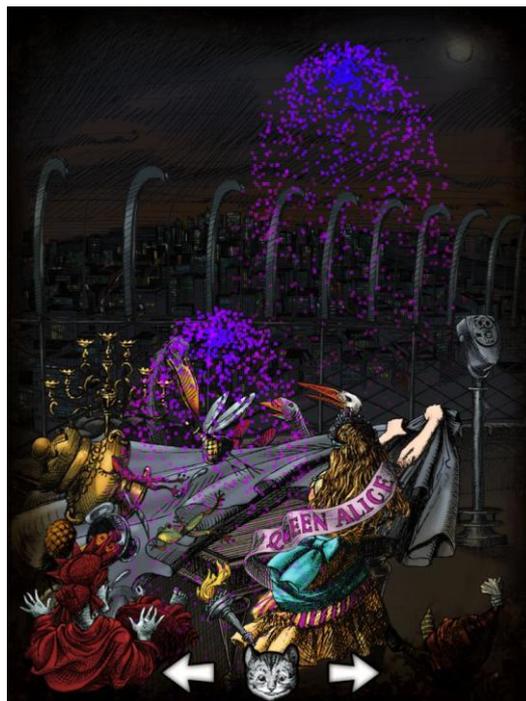


Figura 89 - Usuário colore a tela com fogos de artifício

Alice, então, pega uma das rainhas nas mãos e, como descrito nos curtos capítulos X e XI da versão impressa de *Através do Espelho*, sacode-a até que se transforme em sua gatinha preta. No iPad, é o usuário quem irá sacudir uma tela com a ilustração de Alice segurando a Rainha até que essa rainha se transforme em sua gata.



Essas duas últimas cenas representam bem, por um lado, a beleza estética que pode ser criada com ferramentas como essa e, por outro, como tais ferramentas podem encaixar-se

perfeitamente na história narrada, potencializando-a e contribuindo com o que se tem chamado de experiência de leitura. Stephens poderia muito bem, neste trecho de *Alice in New York*, suprimir a descrição da cena, convidando apenas o leitor a sacudir o *tablet* e deixando que a animação representasse a transformação da Rainha em gata.

O trabalho com o texto, porém, novamente é o ponto fraco da adaptação, pois diferentemente do trabalho com as imagens, que foram recriadas, o texto foi muito mais editado do que reescrito para adaptar-se à nova história, ao novo tempo e ao novo cenário.

Já na primeira cena fica evidente a técnica de editar o texto original, recortando-o e inserindo uma ou outra frase quando o corte comprometer demais o andamento da narrativa. Os primeiros quatro parágrafos, que na versão original (do texto de Carroll) correspondem a 1974 caracteres com espaço, em *Alice in New York* transformam-se em três curtos parágrafos com um total de 359 caracteres com espaço, ou seja, menos de um quinto do texto original.

Versão original¹⁶⁶: “One thing was certain, that the WHITE kitten had had nothing to do with it:—it was the black kitten's fault entirely. For the white kitten had been having its face washed by the old cat for the last quarter of an hour (and bearing it pretty well, considering); so you see that it COULDN'T have had any hand in the mischief.

The way Dinah washed her children's faces was this: first she held the poor thing down by its ear with one paw, and then with the other paw she rubbed its face all over, the wrong way, beginning at the nose: and just now, as I said, she was hard at work on the white kitten, which was lying quite still and trying to purr—no doubt feeling that it was all meant for its good.

But the black kitten had been finished with earlier in the afternoon, and so, while **Alice was sitting curled up in a corner of the great arm-chair, half talking to herself and half asleep**, the kitten had been having a grand game of romps with the ball of worsted Alice had been trying to wind up, and had been rolling it up and down till it had all come undone again; and there it was, spread over the hearth-rug, all knots and tangles, with the kitten running after its own tail in the middle.

'Oh, you wicked little thing!' cried Alice, catching up the kitten, and giving it a little kiss to make it understand that it was in disgrace. 'Really, Dinah ought to have taught you better manners! You OUGHT, Dinah, you know you ought!' she added, looking reproachfully at the old cat, and speaking in as cross a voice as she could manage—and then she scrambled back into the arm-chair, taking the kitten and the worsted with her, and began winding up the ball again. But she didn't get on very fast, as she was talking all the time, sometimes to the kitten, and sometimes to herself. Kitty sat very demurely on her knee, pretending to watch the progress of the winding, and now and then putting out one paw and gently touching the ball, as if it would be glad to help, if it might.”¹⁶⁷

Alice in New York: “Alice was sitting curled up in a corner of the great arm-chair,

¹⁶⁶ Estamos utilizando como referência o texto publicado pelo Projeto Gutenberg em HTML disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>>. Acesso em: 31 jan. 2012.

¹⁶⁷ Optamos por não traduzir esses trechos porque o importante aqui é exatamente a edição no texto original, já que a versão para iPad está em inglês.

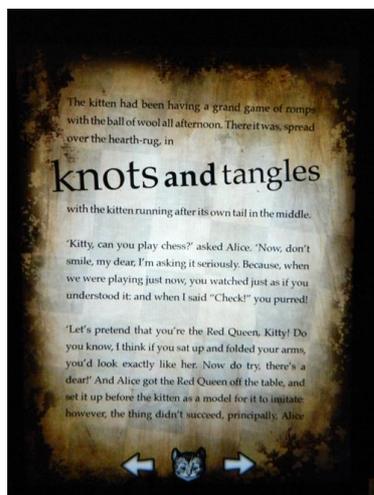
half talking to herself and half asleep.

It had just begun to snow, which excited the kitten so much that Alice could barely keep the creature on her lap.

'Oh, you wicked little thing!' cried Alice, catching up the kitten, and giving it a little kiss to make it understand that it was in disgrace."

Comparando o texto da versão adaptada com o original, vemos que foram utilizadas frases inteiras do texto de Carroll. Marcamos, na reprodução do texto original acima, os trechos utilizados e suas posições nos parágrafos. Note que apenas uma frase foi redigida para essa versão, posta em meio às outras duas para encaixá-las: "It had just begun to snow, which excited the kitten so much that Alice could barely keep the creature on her lap". Vale ressaltar que a neve, mencionada por alto no texto de Carroll, é importante aqui devido à cena animada de Alice com os fones no ouvido, que surgirá na página seguinte.

Curiosamente, na terceira página aparecerá, com edição, um trecho que no texto original estava entre os trechos utilizados na primeira página: "the kitten had been having a grand game of romps with the ball of all afernon. There it was, spread over the hearth-rug, all knots and tangles, with the kitten running after its own tail in the middle". Note, na reprodução abaixo, que as palavras "knots and tangles" estão destacadas com uma fonte maior e um pouco inclinadas, destaque que não há no texto original, mas que dá certo dinamismo à diagramação do livro digital.



O que observamos numa leitura comparativa desse primeiro capítulo é que são mantidas as ações nucleares da história e cortado muito do diálogo. Nessa primeira cena, por

exemplo, o leitor de *Alice in New York* não sabe que a menina brigou com a irmã e por isso ela está ali sozinha com as gatas, nem lê as reprimendas da menina a suas gatas. Ainda assim, é preciso dizer que o novo texto, condensado, editado, faz sentido, embora seja empobrecido em relação à riqueza linguística e lúdica do texto de Carrol.

Outro aspecto que deixa a desejar é a ligação do texto com a proposta de levar Alice a Nova Iorque, proposta tão bem resolvida nas ilustrações, como vimos anteriormente. Façamos a comparação da cena em que Alice encontra a Rainha Vermelha, que aqui é a Estátua da Liberdade, como também já vimos.

Versão original: “Alice looked round eagerly, and found that it was the Red Queen. ‘She’s grown a good deal!’ was her first remark. She had indeed: when Alice first found her in the ashes, she had been only three inches high—and here she was, half a head taller than Alice herself!

‘It’s the fresh air that does it,’ said the Rose: ‘wonderfully fine air it is, out here.’
‘I think I’ll go and meet her,’ said Alice, for, though the flowers were interesting enough, she felt that it would be far grander to have a talk with a real Queen.
‘You can’t possibly do that,’ said the Rose: ‘I should advise you to walk the other way.’

This sounded nonsense to Alice, so she said nothing, but set off at once towards the Red Queen. To her surprise, she lost sight of her in a moment, and found herself walking in at the front-door again.

A little provoked, she drew back, and after looking everywhere for the queen (whom she spied out at last, a long way off), she thought she would try the plan, this time, of walking in the opposite direction.

It succeeded beautifully. She had not been walking a minute before she found herself face to face with the Red Queen, and full in sight of the hill she had been so long aiming at.

‘Where do you come from?’ said the Red Queen. ‘And where are you going? Look up, speak nicely, and don’t twiddle your fingers all the time.’

Alice in New York: “Alice walked towards the noise, and found that it was the Red Queen. ‘She’s grown a good deal!’ was her first remark. She had indeed: when Alice first found her in the ashes, she had been only three inches high—and here she was, half a head taller than Alice herself!

‘Where do you come from?’ said the Red Queen. ‘And where are you going? Look up, speak nicely, and don’t twiddle your fingers all the time.’”

Note que foram cortados seis parágrafos, que em parte serão usados na página seguinte, mas agora não é a edição que nos chama a atenção, e sim que não é feita nenhuma referência, no texto de *Alice in New York*, à nova condição da Rainha, ao fato de ela não ser uma peça de xadrez, mas uma estátua extremamente simbólica para o mundo ocidental. Aliás, sequer a palavra liberdade é utilizada.

Em outros trechos, o nome do local é encaixado no texto original, como ocorre com o bosque das coisas sem nome.

Versão original: “‘This must be the wood,’ she said thoughtfully to herself, ‘where things have no names. I wonder what’ll become of MY name when I go in? I shouldn’t like to lose it at all—because they’d have to give me another, and it would be almost certain to be an ugly one. But then the fun would be trying to find the creature that had got my old name! That’s just like the advertisements, you know, when people lose dogs—“ANSWERS TO THE NAME OF ‘DASH:’ HAD ON A BRASS COLLAR”—just fancy calling everything you met “Alice,” till one of them answered! Only they wouldn’t answer at all, if they were wise.’ She was rambling on in this way when she reached the wood: it looked very cool and shady. ‘Well, at any rate it’s a great comfort,’ she said as she stepped under the trees.”

Alice in New York: “‘This must be the Central Park,’ she said thoughtfully to herself, ‘where things have no names. I wonder what’ll become of MY name when I go in? I shouldn’t like to lose it at all—because they’d have to give me another, and it would be almost certain to be an ugly one. But then the fun would be trying to find the creature that had got my old name! Just imagine calling everything you met “Alice,” till one of them answered! Only they wouldn’t answer at all, if they were wise.’. The park was very cool and shady. ‘Well, at any rate it’s a great comfort,’ she said as she stepped under the trees.”

Observa-se, comparando as duas versões, que o texto original de Carroll foi utilizado quase que integralmente, simplesmente trocando o substantivo comum “wood” pelo nome próprio “Central Park”, numa redução semântica que vai muito além do espaço geográfico, como se percebe ao ler o comentário de Gardner a respeito do “bosque das coisas sem nome” original:

o bosque em que as coisas não têm nome é de fato o próprio universo, tal como é independentemente das criaturas manipuladoras de símbolos que rotulam porções dele porque – como Alice observou anteriormente com sabedoria pragmática – isso é “útil para as pessoas que lhes dão nomes”. A compreensão de que o mundo em si mesmo não contém signos não é em absoluto um achado filosófico trivial. (GARDNER, 2002, p. 171).

Para o leitor moderno que conheça o Central Park, a transformação do parque em um local em que as coisas perdem o nome configura-se, também, em uma quebra da verossimilhança. A propósito, pelo bem da verossimilhança há alguns parágrafos em *Alice in New York* que tentam descrever o cenário pretendido para esta adaptação de forma mais precisa, como na página 20: “between the chessboard squares were roads where tiny cars drove across the city, and when Alice looked closely she saw that the building had faces and appeared to be walking about the place as if that was perfectly normal behaviour”.

A cidade e suas quadras são apresentadas como um tabuleiro de xadrez, o que é reforçado pela ilustração ao fundo da página, e num tom “carrolliano” o autor nos diz que

aqui os prédios têm rosto e caminham como se tudo fosse perfeitamente normal.

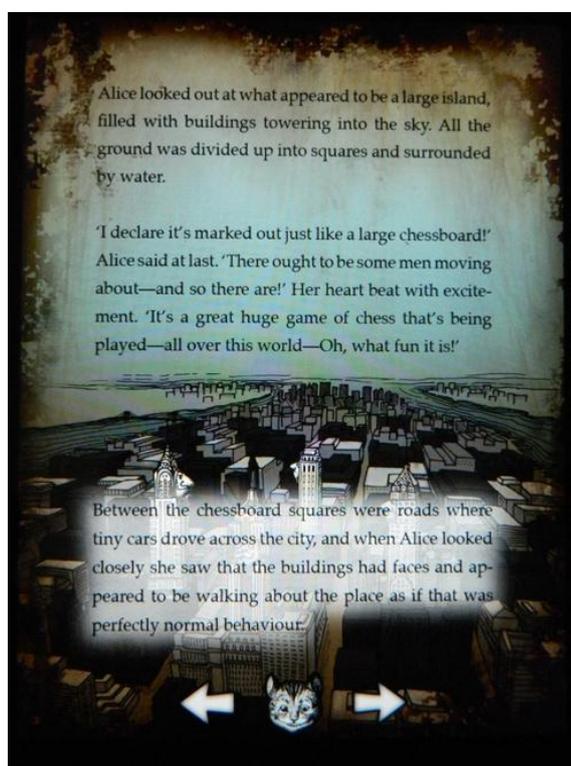


Figura 90 - Cidade é comparada a um tabuleiro de xadrez

Além desses cortes e edições nas cenas, mais para o final do livro digital percebe-se que o capítulo VIII inteiro foi praticamente suprimido, saltando a história do final da luta entre o Leão e o Unicórnio para o encontro de Alice com as duas rainhas. Ocorre que o capítulo VIII é exatamente o capítulo do Cavaleiro Branco, personagem único pela afinidade que cria com Alice e por revelar um caráter inventivo tão caro aos valores modernos e contemporâneos, caráter que pode ser uma representação do próprio autor:

muitos estudiosos de Carroll conjecturaram, com boas razões, que ele pretendeu que o Cavaleiro Branco fosse uma caricatura de si próprio. Como o cavaleiro, Carroll tinha cabelo desgrenhado, meigos olhos azuis e um rosto delicado e gentil. Como o cavaleiro, sua mente parecia funcionar melhor que nunca quando via as coisas de pernas par ao ar. Como o cavaleiro, gostava de enghocas curiosas e tinha 'muito pendor para inventar coisas'. (GARDNER, 2002, p. 228).

Como não há, em *Alice in New York*, divisão de capítulos, mesmo o leitor que conhece o original pode não perceber esse corte de imediato, pois foram reproduzidas frases dos últimos parágrafos do oitavo capítulo e o começo do que seria o nono foi marcado com uma

capitular. Vejamos abaixo o que foi preservado do oitavo capítulo e a comparação com o texto de Carroll.

Versão original: “A very few steps brought her to the edge of the block. 'The Eighth Square at last!' she cried as she bounded across,

* * * * *
 * * * * *
 * * * * *

and threw herself down to rest on a lawn as soft as moss, with little flower-beds dotted about it here and there. 'Oh, how glad I am to get here! And what IS this on my head?' she exclaimed in a tone of dismay, as she put her hands up to something very heavy, and fitted tight all round her head.

'But how CAN it have got there without my knowing it?' she said to herself, as she lifted it off, and set it on her lap to make out what it could possibly be.

It was a golden crown.”

Alice in New York: “A very few steps brought her to the edge of the block. 'The Eighth Square at last!' she cried as she bounded across the street, and threw herself down to rest on the sidewalk, with little flowers dotted about it here and there, sprung up through the cracks. 'Oh, how glad I am to get here! And what *is* this on my head?' she exclaimed in a tone of dismay, as she put her hands up to something very heavy, and fitted tight all round her head.

'But how *can* it have got there without my knowing it?' she said to herself, as she lifted it off, and set it on her lap to make out what it could possibly be. It was a golden crown.”

O corte não deixa de ser uma solução engenhosa que transformou 21341 caracteres do texto original em 622, ainda que para tanto tenha sido suprimida toda uma cena importante para o enredo aparentemente caótico de Carroll, mas enredo que foi planejado a partir dos movimentos de um jogo de xadrez, como vimos na página de rosto de algumas edições de *Através do Espelho*.

Enfim, embora Chris Stephens tenha percebido que os valores, o tempo e os leitores do *tablet* são outros e tenha optado por deslocar a história no tempo e no espaço para ampliar seu leque de possibilidades criativas no que se refere às animações, evitando que o tributo a Tenniel (expresso na reprodução de sua própria fotografia) se transformasse numa limitação, ele não soube fazer o mesmo com o texto. E não está se cobrando aqui “fidelidade” ao original, talvez o problema seja oposto, faltando a Stephens reconhecer que é impossível manter o mesmo texto de cento e cinquenta anos atrás, com sua linearidade, extensão e linguagem, num projeto contemporâneo de **literatura** digital, o que vai muito além de um **livro** digital.

A linearidade talvez seja o primeiro aspecto a reconsiderar quando falamos em literatura digital, pois nessa nova estética a linguagem verbal “compactua com outras mídias em relação intersemiótica, da mesma maneira como o desenrolar progressivo de tramas e textos, em entrecchoque, parece fugir do controle do autor e do receptor” (RETTENMAIER&RÖSING, 2009, p. 11).

Não é por acaso que quando apresentamos as gradações de interatividade propostas por alguns autores, a capacidade de ultrapassar a linearidade era considerada uma característica básica para pensarmos em graus maiores de interatividade. Para F. Holtz-Bonneau, por exemplo, a escolha de um conteúdo sem que o usuário tenha que percorrer toda uma sequência anterior já demonstra o que ela chama de “interatividade de seleção” (apud SILVA, 2007, p. 87).

A propósito, claro que *Alice in New York*, assim como *Alice for iPad*, tem 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. O que se entende por quebra da linearidade, aqui, é a possibilidade de a ação não obedecer necessariamente a “percursos pré-determinados, podendo ser feita por desvios, conexões, adições” (LEMOS, 2010, p. 70).

A este tipo de texto não-linear tem se dado o nome de hipertexto, termo que, assim como interatividade, tem levantado muitas questões e trazido poucas respostas a respeito de formas narrativas dele decorrentes. Afora a questão conceitual, entretanto, Capparelli vê a riqueza do hipertexto na possibilidade de ele quebrar o conceito tradicional de narrativa definido por Aristóteles como um “todo orgânico” e incluir a expansão dos seus limites: “em hipertexto, a narração poderá sofrer tantas alterações de suas partes quantas forem sugeridas pelo autor e percorridas pelo leitor em seu percurso de leitura, por meio de suas escolhas” (2010, p. 236).

George Landow e Jay David Bolter, os primeiros teóricos do hipertexto, chegam a afirmar que o *hyperlink* é o traço distintivo da literatura eletrônica, “extrapolando da habilidade do leitor de escolher que *link* seguir, para fazer alegações extravagantes sobre hipertexto como um modo libertador que transformaria dramaticamente a leitura e a escrita” (apud HAYLES, 2009, p. 43).

Alguns autores, inclusive, observam que mesmo num texto hipertextual há certa linearidade. Alex Primo (2008), por exemplo, prefere usar o termo multisequencialidade, evitando o termo “não-linear”, porque as sequências ainda existem, embora encontrem-se multiplicadas.

Por outro lado, Pierre Lévy (1999) chega a afirmar que uma enciclopédia ou uma biblioteca são hipertextuais, já que o usuário caminha de forma original na soma das informações, usando dicionários, léxicos, sumários, índices remissivos, atlas, tabela de números, índice de tópicos, etc, ainda que o suporte digital traga uma diferença considerável: a passagem de um nó a outro é feita com grande rapidez, da ordem de alguns segundos.

Ainda que não possamos encarar o leitor de uma narrativa hipertextual como um autor, companheiro do processo criativo, como vimos no capítulo anterior ao abordar a interatividade, não resta dúvida de que o leitor desse tipo de texto (bem como de *O Jogo da Amarelinha*, de Cortázar, ou de *Cidades Invisíveis*, de Calvino) difere do leitor de um romance convencional. Esse novo leitor seria preocupado “mais com o percurso particularmente escolhido pela particularidade de sua experiência do que com a cartografia completa e definida de determinado território ou área do saber” (RETTENMAIER&RÖSING, 2010, p. 204).

Alberto Martos García, ao definir o leitor “jovem”, talvez esteja também definindo um pouco desse leitor contemporâneo com o iPad nas mãos:

à diferença do espectador dos anos 1960, o jovem atual se comporta como um “nativo digital”, bem equipado e com uso multitarefa de suas ferramentas, o que lhe permite ler de forma muito diferente dos leitores clássicos de um livro. “Surfa”, se disse com precisão, sobre as telas de um hipertexto ou de um celular ou de um videogame. (2010, p. 29).

Apesar dessa consideração, hoje parece evidente que a ficção hipertextual, embora seja uma forma reconhecidamente digital de literatura pela sua própria natureza, não esgota as possibilidades de literatura digital em si. A própria Hayles, ao arriscar uma tipologia de formas literárias eletrônicas, inclui a ficção na rede interligada, a ficção interativa, as narrativas locativas, as instalações, a arte generativa e o poema em Flash ao lado da ficção em hipertexto.

Dessa forma, *Alice in New York*, mais do que seu antecessor, *Alice for iPad*, pode ser lido como uma espécie de literatura feita para o ambiente digital, ainda que as intervenções no

texto tenham sido tímidas se comparadas às intervenções na imagem. Ambos, porém, têm acima de tudo o mérito não apenas de mostrar de que forma o uso de ferramentas tecnológicas modernas podem contribuir com a criação de livros, mas de que forma podem participar da criação literária em si.

Além disso, a própria ausência de interatividade, hipertexto ou outras tecnologias permitidas pelo novo suporte demonstram o potencial do iPad em particular – e dos *tablets* em geral – para a literatura, justificando a importância deste estudo e abrindo, para nosso campo, uma enorme gama de novos desafios e reflexões.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS: A LITERATURA PARA ALÉM DO LIVRO

Como Alice em meio às portas depois de adentrar na toca do Coelho: em alguns momentos, assim me senti redigindo esta tese repleta de possibilidades, de nuances, de *hiperlinks*, para usarmos um termo da era digital. Primeiramente pela contemporaneidade e certo ineditismo do tema: há muito por conceitualizar, nosso leitor talvez nunca tenha pego um Kindle ou um iPad, não saiba o que é um arquivo PDF, não esteja familiarizado com a terminologia da informática. Depois, pelo recorte temático comparatista: é inevitável lembrarmos das modernas concepções para tradução e adaptação ao nos depararmos com edições digitais que, por vezes, lembram *Alice* apenas pela cor do vestido e dos cabelos. Por fim, pelo próprio objeto escolhido: *Alice no país das Maravilhas* e *Através do Espelho* são dois dos livros mais traduzidos e adaptados, deles se originaram filmes, peças de teatro, jogos de *videogame*, músicas, e muitas dessas versões fazem parte do universo contemporâneo, como procuramos demonstrar ao longo da tese. Some-se a isso um grande temor, especialmente comercial, sobre o fim do livro como o conhecemos, a “invasão” dos meios digitais no mercado editorial, o desinteresse das crianças e jovens pela leitura de livros por causa dos novos aparelhos eletrônicos.

Assim, optamos por dividir a tese em duas partes principais, a primeira enfrentando essa questão sobre o suposto fim do livro e da literatura, procurando demonstrar, primeiramente, que o livro como hoje conhecemos é fruto de um processo tecnológico que data de milênios, passando pelos rolos, depois pelos códices manuais, pela prensa de Gutenberg e pelas transformações da era digital. Achamos oportuno contextualizar a era digital, mostrando que o digital não é o oposto do real, do material, e sim do analógico. Relembramos, de forma sucinta, algumas das transformações culturais promovidas pelo avanço da tecnologia digital e chegamos ao surgimento do *e-book*.

E-book, como vimos, é um termo que tem sido utilizado de forma imprecisa, definindo tanto aparelhos como o Kindle (que deveríamos chamar de *e-readers*) quanto arquivos em PDF ou livros feitos especialmente para um suporte digital (como o iPad). Abordamos, ainda,

outro tipo de produção literária publicada na internet que não tem sido chamada de *e-book*, e sim de *e-literature*, em que a unidade se dá através de um *site*, e não de um livro, mudando sobremaneira a forma como estamos acostumados a ler. Esse tipo de produção seria fundamental para permitir a criação dos primeiros livros digitais exclusivos para leitores de aparelhos como o iPad, objeto principal de nosso estudo.

Chegamos, assim, à segunda parte da tese, onde focalizamos os grandes romances de Lewis Carroll *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*. Apesar de se tratarem de romances conhecidos pelos mais diversos públicos, achamos importante retomar algumas informações sobre suas primeiras edições, especialmente relendo os prefácios de Carroll, além de valorizar o trabalho gráfico (com as ilustrações de Tenniel), pois muitas vezes lemos apenas o *texto* de *Alice*, enquanto os livros infanto-juvenis e os livros digitais contemporâneos demonstram a cada momento a importância do livro como objeto gráfico, algo que os copistas medievais já reconheciam. A opção foi por uma perspectiva histórica e uma leitura de *Alice* que fugisse do rótulo de literatura infanto-juvenil.

Não poderíamos falar de *Alice* sem mencionarmos, ainda, as traduções e adaptações que o livro sofreu, em especial a partir da segunda metade do século XX, e, para contextualizarmos essa profusão de adaptações, que muitas vezes mantinham apenas as ações que Barthes chama de nucleares, recorremos a conceitos de tradução e adaptação, tão caros à literatura comparada. Seguindo a ideia de adaptação como uma possibilidade interdisciplinar, fizemos referência a alguns filmes sobre a obra, inclusive um que remonta aos primórdios do cinema, e chegamos a uma interessante e polêmica adaptação contemporânea para *videogame*.

Essa revisão histórica do livro foi fundamental para entendermos o contexto histórico e cultural em que são lançadas as versões para iPad de *Alice*, discutidas nos capítulos finais de nosso trabalho. Aqui procuramos deixar clara a distinção que fizemos ao longo de todo o trabalho entre livro digital e livro digitalizado.

O livro digitalizado é a reprodução de um livro impresso (seja através da digitação de seu texto ou do *scanner* de suas páginas) para um arquivo digital, normalmente PDF. Ainda hoje o *e-book* é sinônimo desse tipo de livro, que na verdade foi escrito para ser lido em papel, seja de jornal ou de livro, o que interfere sobremaneira na sua composição (linearidade, organização, composição gráfica). Arquivos EPUB, em que o texto pode ser marcado, buscado, as fontes podem ser ampliadas ou reduzidas, em geral também têm sido, até aqui,

meras reproduções de um texto escrito para o papel, sem a utilização, por exemplo, de *hiperlinks* ou multimídia.

Nesse aspecto, é natural que muitas pessoas digam que ler na tela de um computador (ou mesmo de um *tablet*) é incomparavelmente pior do que ler em um livro impresso. O que essas pessoas não percebem é que cada vez mais escritores, *designers*, programadores e produtores estão criando livros especialmente para esses aparelhos digitais, os verdadeiros livros digitais, que exploram ferramentas existentes apenas *nesses* aparelhos, como movimento, som, toque na tela, *hiperlinks*, etc.

Alice for iPad, quando surgiu explorando essas potencialidades, causou certo alvoroço entre os leitores e transformou parte da descrença em fascínio. Verdade que, conforme sublinhamos, a versão “interativa” se mostrou apenas “animada”, pouco diferente das diversas versões impressas que temos da obra. As possibilidades criativas, porém, estavam evidentes, e *Alice in New York*, do mesmo Chris Stephens, mostrou como as possibilidades de criação para plataformas digitais podem ir além do que hoje entendemos por livros.

Chegamos, aí, à segunda grande queixa daqueles que opõem livros em papel a livros digitais: a de que esse tipo de “livro” é, na verdade, desenho animado, cinema, arte visual, qualquer outra coisa, menos “livro” e “literatura”.

Ocorre que, por muito tempo, pelo menos desde Gutenberg, o livro foi sinônimo de muitas páginas de texto e uma ou outra gravura. Desde o século XX, porém, a ilustração voltou com força, especialmente na literatura infanto-juvenil, talvez desde que a própria *Alice*, entediada com os “livros sem figuras nem diálogos”, caiu no sono e entrou na toca do coelho. Depois veio o *design* gráfico. E agora, nessa revolução que Chartier chama de mais importante do que a de Gutenberg, parece que o texto ganhará novas companhias, embora continue sendo, pela sua natureza, o condutor da história.

Evidentemente que nós, como estudiosos de literatura, precisamos ter sempre em mente a ponderação de Wellek quando afirma que “os estudos literários não terão nenhum progresso, metodologicamente falando, a menos que se proponham a estudar a literatura como um objeto distinto das outras atividades e produções humanas” (1994, p. 117). Por isso é importante que vejamos a literatura não como uma categoria eliminatória, separando as produções contemporâneas entre o que é e o que não é literário, e sim como uma gradação, entendida aqui como “literariedade”, uma característica que pode estar presente tanto no

roteiro de um novo *game* quanto no texto de um livro digital repleto de imagens.

O próprio conceito de “livro” deve dar lugar ao conceito de “obra literária”, definido por Umberto Eco como “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas (1968, p. 23)”. O livro, por seu próprio formato fechado de capa a capa, representava por si só uma obra literária, embora haja casos de obras compostas de mais de um tomo. Já na era digital o que torna algo uma obra literária é, por vezes, o compartilhamento do mesmo *layout*, do mesmo endereço web, da mesma estratégia de navegação, do mesmo banco de dados. Não estamos mais na era dos átomos, das fronteiras fixas, e sim na era dos *bits*, do ciberespaço.

Ainda assim, é preciso lembrar que estamos apenas no começo. Julgar a literatura digital pelos objetos de hoje é como julgar o cinema pela versão ingênua de *Alice* produzida em 1903. Toda uma linguagem, um público, um autor e um sistema estão sendo engendrados pelas novas tecnologias, e assim como Dom Quixote, o primeiro romance da literatura, foi publicado em torno de cento e cinquenta anos depois da invenção da imprensa (tecnologia fundamental para o surgimento do gênero romance), serão necessários anos, talvez décadas, para que tenhamos os primeiros clássicos da literatura digital.

Dessa forma, é descabido falarmos no fim do livro, pois assim como o cinema não acabou com o teatro e a fotografia não acabou com a pintura, o livro digital não terminará com o livro impresso (ainda que este sofra, e já esteja sofrendo, uma profunda transformação), e também é prematuro dizer que “novas mídias prejudicam o papel dos livros”, como o fazem Douwe Fokkema e Elrud Ibsch (2006, p. 228), até porque eles mesmos vislumbram a chegada de “novos gêneros interativos” (2006, p. 229).

Alice for iPad deve ser encarado como metonímia dessas novas possibilidades para a literatura, uma literatura lúdica. E se esse tipo de obra é encarada como “simples” jogo por alguns, vale lembrar que para Huizinga “a cultura surge sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (HUIZINGA, 1971, p. 53), especialmente em uma geração que

não é mais literária, individual e racionalista, como a cultura enciclopédica dos livros. A nova geração é simultânea, como dizia McLuhan, presenteísta, tribal e estética, como afirma Maffesoli, e é seu próprio simulacro, como explica Baudrillard. Ela aceita o desafio da sociedade de simulação jogando, através de colagens e zappings, com imagens e ícones da sociedade do espetáculo. (LE MOS,

2010, p. 260).

O livro digital, assim, é um produto do seu tempo que tem na palavra, na literatura, seu cerne, mas irá agregar a ela todas as demais artes, a música, o vídeo, o *design*, a fotografia, e, ainda, a interatividade, o movimento, a construção em rede.

As versões de Alice que vimos ao longo desse trabalho são pródigas em exemplos das potencialidades das novas mídias, com imagem, som e movimento aliado ao texto, sem falar nas intervenções cinéticas. Elas ainda não exploram, entretanto, outras tantas ferramentas, como a interatividade, criando formas de o leitor escolher qual será o final da sua história, a quebra da linearidade, com navegação labiríntica, e a construção em rede, com o leitor participando do texto final, ferramentas que já aparecem em outros livros desenvolvidos especialmente para iPad e para outras mídias digitais.

Diante dessa produção crescente, aliás, tenho até medo de encerrar essa conclusão, pois é bem provável que entre o último ponto final desta tese e o momento de sua leitura novos livros digitais tenham aparecido, talvez até novos aparelhos, quem sabe algum revolucionário. Na própria internet, é possível encontrar diversos sites que fazem referência à *Alice*, alguns de literatura digital¹⁶⁸, outros de jogos¹⁶⁹, muitos com trechos reescritos por fans, as chamadas *fan-fictions*¹⁷⁰.

No fundo, o que esperamos com esta investigação incompleta e audaciosa é demonstrar como a bela afirmativa de Calvino de que “no universo infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, estilos e formas que podem mudar nossa imagem do mundo” (1990, p. 20) segue sendo válida. Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades, mas enquanto houver um poeta, uma língua e um leitor, lá haverá literatura. Seja na pedra, no papel, na tabuleta, no *tablet*, na terra, no espaço ou no ciberespaço.

¹⁶⁸ *Inanimate Alice*, de Kate Pullinger, é um projeto com narrativas lineares produzida em Flash. Há quatro episódios publicados e a autora tem dado palestras ao redor do mundo para falar de seu trabalho. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/>>. Acesso em: 24 fev. 2012.

¹⁶⁹ *Alice in Wonderland: an interactive adventure*, traz diversos jogos inspirados no universo ficcional de Carroll. Disponível em: <<http://www.ruthannzaroff.com/wonderland/>>. Acesso em: 24 fev. 2012.

¹⁷⁰ *Fan fictions* é como se denominam as narrativas criadas por fãs a partir do universo ficcional de determinado artista. Essas narrativas são publicadas em sites específicos. Só no FanFiction.Net, há 1104 narrativas inspiradas em *Alice in Wonderland*. Disponível em: <http://www.fanfiction.net/book/Alice_in_Wonderland/>. Acesso em: 24 fev. 2012.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Vera. Lewis Carroll. In: MASINA, Léa (org.). *100 autores que você precisa ler*. Porto Alegre: L&PM, 2007. p. 169-171.
- ALBERTON, Carmen Regina. *Uma dieta para crianças: livros*. Porto Alegre: Redacta/Prodil, 1980.
- AMORIM, Lauro Maia. *Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol, e Kim, de Rudyard Kipling*. São Paulo: UNESP, 2005.
- ANDERSON, Chris. *A Cauda Longa*. Trad. Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. 5ª ed.
- _____. *Free: o futuro dos preços é ser grátis*. Trad. Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
- ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia Eletrônica: negociações com os processador digitais*. São Paulo: FAPESP, 2008.
- BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: _____ (org.). *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. São Paulo: Vozes, 1973. p. 19-60.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Trad. Sheila Faria Glaser. Michigan: University of Michigan Press, 1995.
- BASTOS, Lúcia Kopschitz Xavier. *Anotações sobre leitura e nonsense*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- BENEVIT, Mariana Gonçalves. *O texto, o editor e o livro: Alice no País das Maravilhas busca seus leitores*. Porto Alegre: UFRGS, 2010. Monografia (Graduação em Jornalismo), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, UFRGS, 2010.
- BHABHA, Homi. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BLOOM, Harold. *Genius: a mosaic of one hundred exemplary creative minds*. New York: Warner Books, 2002.
- BORGES, Jorge Luís. *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé, 1989.
- _____. *Obras completas (vol. 1)*. Vários tradutores. São Paulo: Globo, 1998.
- _____. *Obras completas (vol. 4)*. Vários tradutores. São Paulo: Globo, 1999.
- BOSCOV, Isabela. *No subterrâneo da fantasia*. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/210410/subterraneo-fantasia-p-130.shtml>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

CABRAL, Izaura da Silva. *O leitor em processo de autonomia: contribuições de narrativas clássicas infanto-juvenis*. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2007. Dissertação (Mestrado em Letras), Instituto de Letras, UNISC, 2007.

CAESAR, Demetrius. *O melhor de Tim Burton está nos detalhes*. Disponível em: <<http://www.cineplayers.com/critica.php?id=1865>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

CALVI, Gian. *Algumas considerações sobre livro infantil*. Seminário de Literatura Infantil (Bial do Livro. 19 a 21 de junho de 1988, Parque do Ibirapuera, São Paulo).

CALVINO, Ítalo. *Por que ler os clássicos*. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI, Décio. *Teoria da Poesia Concreta: textos críticos e manifestos de 1950-1960*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

CANDIDO, Antonio. *A educação pela noite e outros ensaios*. São Paulo: Ática, 1987.

CAPPARELLI, Sérgio. A ficção em hipertexto. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia (orgs.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Editora UPF, 2010. p. 222-241.

CAPPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; KMOHAN, Gilberto. *Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia*. In: Revista FAMECOS nº 13, 2000. p. 68-82.

CARRIÈRE, Jean-Claude; ECO, Umberto. *Não contem com o fim do livro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010.

CARROLL, Lewis. *Alice*. Trad. Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2009.

CARVALHAL, Tania Franco. *Literatura comparada e novas tecnologias. Colóquio de Literatura Comparada: Literatura e Novas Tecnologias* (Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005).

_____. *O próprio e o alheio: ensaios de literatura comparada*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

CERBASI, Gustavo. *Investimentos Inteligentes*. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2008.

CERVANTES, Miguel de. *Dom Quixote*. Trad. Viscondes de Castilho e Azevedo. São Paulo: Nova Cultural, 2003.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro do leitor ao navegador: conversações com Jean*

Lebrun. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1998.

COETZEE, John. *Verão: cenas da vida na província*. Trad. José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

COHEN, Morton. *Lewis Carroll: a biography*. London, Macmillan, 1995.

COMPAGNON, Antoine. *Literatura para quê?* Trad. Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

_____. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.

CONNOR, Steven. *Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. São Paulo: Loyola, 1996. 3 ed.

COUTINHO, Eduardo. A literatura comparada e a *Weltanschauung* pós-moderna. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, N. 7 (2005). Porto Alegre: Abralic, 2005. p. 25-38.

CULLER, Jonathan. A literariedade. In: ANGENOT, Mark; BUSSIÈRE, Jean; FOKKEMA, Douwe; KUSHNER, Eva (orgs.). *Teoria literária: problemas e perspectivas*. Trans. Ana Luísa Faria e Miguel Serras Pereira. Lisboa: Dom Quixote, 1995. p. 45-58.

DARNTON, Robert. *A questão dos livros*. Trad. Daniel Pelizzari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DAVIS, Richard Brian (org.). *Alice in Wonderland and philosophy: curioser and curioser*. Nova Jersey: John Wiley and Sons, 2010.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. Trad. Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. Trad. Waltensir Dutra. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 5. ed.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 1968.

_____. *O nome da Rosa*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: O Globo; São Paulo: Folha de S. Paulo, 2003.

EMPSON, William. Alice no País das maravilhas. A criança como zagal. Trad. José Laurênio de Melo. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da literatura em suas fontes*. Vol 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. 3 ed. p. 585-620.

ENGERMAN, David. *Know Your Enemy: The Rise and Fall of America's Soviet Experts*. Oxford: Oxford University Press, 2009.

EVERSON, Michael. *Alice's Adventures under Ground*. Disponível em <<http://evertype.com/books/alice-underground.html>>. Acesso em: 04 set. 2011.

FELLUGA, Dino. Matrix: paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? – 1ª parte. In: YEFFETH, Glenn (org.). *A pílula vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003. p. 81-95.

FIGUEIRA, Dorothy. The future of literatura in the coming millenium and the survival of comparative literature. In: CARVALHAL, Tânia Franco (org.). *Culturas, Contextos e Discursos*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 1999. p. 190-197.

FITTIPALDI, Mário. *iPad: o guia do profissional*. São Paulo: Editora Europa, 2010.

FOKKEMA, Douwe & IBSCH, Elrud. *Conhecimento e compromisso: uma abordagem voltada ao problema dos estudos literários*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

GARCÍA, Alberto Martos. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens para a educação literária. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia (orgs.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Editora UPF, 2010. p. 13-36.

GARDNER, Martin. *Alice: edição comentada*. Trad. Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GASI, Flávia. *Alice: Madness Returns*. Disponível em: <<http://jogos.br.msn.com/reviews/alice-madness-returns-3?page=3>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

GATES, Bill. *A estrada do futuro*. Trad. Beth Vieira. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

GHEDIN, Rodrigo. *Alice for the iPad: é disso que estamos falando!* Disponível em <<http://meiobit.com/64420/alice-for-the-ipad/>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

GOLIN, Cida. A universalidade das narrativas carrollianas: de braços abertos, Alice descobre os dois lados de um círculo. In: Miguel Rettenmaier; Tânia Rösing. (Org.). *Questões de literatura para jovens*. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2005. p. 136-149.

_____. A identidade da Alice de Lewis Carroll. In: Maria Zaira Turchi; Vera Maria Tietzmann Silva. (Org.). *Literatura infanto-juvenil: leituras críticas*. Goiânia: Ed. da UFG, 2002. p. 47-60.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1996. 6. ed.

HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009.

HOLLINGSWORTH, Christopher. *Alice beyond wonderland: essays for the twenty-first century*. Iowa: University of Iowa Press, 2009.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: JAUSS, Hans Robert *et al.* *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Trad. Luis Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Editora Ática, 1996.

JENSEN, Jens F. *The concept of 'interactivity' in digital television*. Intermedia, 1999. p. 8-20. Disponível em: <<http://www.intermedia.uni.dk/publications>>. Acesso em 10 de novembro de 2001.

JOY, Bill. Por que o futuro não precisa de nós? In: GLENN, Yeffeth (org.). *A pílula vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. Trad. Carlos Silveira Mendes Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. p. 216-252.

KAHNEY, Leander. *A cabeça de Steve Jobs*. Trad. Maria Helena Lyra, Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Agi, 2009.

KLINKENBORG, Verlyn. *Some Thoughts About E-Reading*. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2010/04/15/opinion/15thu4.html>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

KURZWEILL, Ray. A fusão homem-máquina: estamos no rumo da Matrix? In: GLENN, Yeffeth (org.). *A pílula vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. Trad. Carlos Silveira Mendes Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. p. 202-215.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Das tábuas da lei à tela do computador*. São Paulo: Ática, 2009.

_____. *Literatura Infantil Brasileira: história e histórias*. São Paulo: Ática, 1991.

LEMO, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2010. 5 ed.

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

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. *Os tempos hipermodernos*. Trad. Mário Vilela. São Paulo: Editora BarCARROLLa, 2004.

LISPECTOR, Clarice. Felicidade Clandestina. In: MORICONI, Ítalo (org.). *Os Cem Melhores Contos Brasileiros do Século*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LOBATO, Monteiro. Prefácio. In: CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas e Alice no País dos Espelhos*. Trad. Monteiro Lobato. São Paulo: Abril Cultural, 1972.

MACIEL, Jéssica Marques. *All alices in Wonderland: some considerations on the critical*

fortune of Lewis Carroll. Porto Alegre: UFRGS, 2011. Monografia (Graduação em Letras), Faculdade de Letras, UFRGS, 2011.

MACHADO, Álvaro Manuel; PAGEAUX, Daniel-Henri. *Da literatura comparada à teoria da literatura*. Lisboa: Editorial Presença, 2001.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1993.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. São Paulo: Editora Forense Universitária, 2006.

MEIRA, Ana Marta. *A cultura do brincar: a infância contemporânea, o brincar e a cultura no espaço da cidade*. Porto Alegre: UFRGS, 2004. Dissertação (Mestrado em Psicologia), Instituto de Psicologia, UFRGS, 2004.

NAVARRO, Márcia Hoppe. Julio Cortázar. In: MASINA, Léa (org.). *100 autores que você precisa ler*. Porto Alegre: L&PM, 2007. p. 161-163.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NITRINI, Sandra. *Literatura comparada: história, teoria e crítica*. São Paulo: Editora da USP, 1997.

OLIVEIRA, Marcia Lagua de. *As aventuras de Alice no país das maravilhas e na Emia: Winnicott e a educação*. São Paulo: USP, 2009. Tese (Doutorado em Psicologia), Instituto de Psicologia, USP, 2009.

PANTALEONI, Cássio. *Quanto vale um livro?* 2009. Disponível em: <<http://www.artistasgauchos.com.br/portal/?cid=330>>. Acesso em: 02 jan. 2010.

PENNAC, Daniel. O que lemos, quando lemos: ou os direitos imprescindíveis do leitor. In: _____. *Como um romance*. 4.ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1998. p.142-167.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Altas literaturas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PLATÃO. *Diálogos*. Trad. Jorge Paleikat. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1966.

POE, Edgar Allan. *Ficção Completa, poesia e ensaios*. Trad. Oscar Mendes e Milton Amado. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

POWYS, John Cowper. *One Hundred Best Books*. São Paulo: Plain Label Books, 1916. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=Vmi5lyWcHMgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 03 mar. 2012.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador*. Porto Alegre: Sulina, 2008. 2ª ed.

PROCÓPIO, Ednei. *O livro na era digital*. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

QUINTINO, Tania Cristina de Assis. *Alice no país das maravilhas: interdisciplinaridade, currículo integrado e um grupo de professores que mergulhou na toca do coelho*. Campinas: Unicamp, 2005. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação), Faculdade de Educação, Unicamp, 2005.

REICHERTZ, Ronald. *The Making of the Alice Books: Lewis Carroll's Uses of Earlier Children's Literature*. Montreal: McGill-Queen's Press - MQUP, 2000.

RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia (orgs.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Editora UPF, 2010.

_____. "Os novos horizontes da literatura". In: HAYLES, Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009.

RODRIGUES, Cristina Carneiro. *Tradução e diferença*. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

RODRIGUES, Rafael. *Obsessão por livros*. 2007. Disponível em: <<http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=2309>>. Acesso em: 08 out. 2006.

RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SAMPAIO, Henrique. *Alice in Wonderland*. 2010. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/wii/analises/alicenopaisdasmavilhas.jhtm>>. Acesso em: 26 jan. 2012.

SARDINHA, Cláudia. *Alice no iPad é a revolução dos e-books*. Disponível em: <<http://www.tecnologiaoutonal.com.br/2010/04/16/alice-no-ipad-e-a-revolucao-dos-e-books/>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

SCHNAPP, Jeffrey. *Lições de leitura: Agostinho, Proba e o detournement cristão da Antiguidade*. Rio de Janeiro: Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 1995.

SCHWARTZ, Jorge. *Brasil, 1920-1950: da antropofagia a Brasília*. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2002.

SCHNOOR, Ângela. *O olho da fechadura*. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.

SCHOPENHAUER, Arthur. *A arte de escrever*. Trad. Pedro Sússekind. Porto Alegre: L&PM, 2005.

SERIO, Luiz Carlos Di; TOMASELLI, Fernando Claro. *Entretenimento Digital*. Intermedia, 2007. p. 39-44. Disponível em: <<http://rae.fgv.br/sites/rae.fgv.br/files/artigos/4780.pdf>>. Acesso em: 28 jan. 2012.

SILVA, Marco. *Sala de Aula Interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2007. 4ª ed.

SPYER, Juliano. *Conectado: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

STEPHENS, Chris. Bastidores: o making of de Alice. In: FITTIPALDI, Mário. *iPad: o guia do profissional*. São Paulo: Editora Europa, 2010.

TOFFLER, Alvin F. *A terceira onda*. Trad. João Távora. Rio de Janeiro: Record, 1980.

VERGER, Jacques. *Homens e Saber na Idade Média*. Trad. Carlota Boto. Bauru: Edusc, 1999. Disponível em: <<http://escritoriadolivro.com.br/historias/idademedia.html>>. Acesso em: 08 fev. 2011.

WATT, Ian. *A ascensão do romance*. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

WELLEK, René. A crise da literatura comparada. Trad. Maria Lúcia Rocha-Coutinho. In: CARVALHAL, Tania Franco; COUTINHO, Eduardo (orgs.). *Literatura Comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 108-119.

WOMACK, Kenneth. *A companion to the Victorian novel*. Santa Barbara: Greenwood Publishing Group, 2002.

ZILBERMAN, Regina. *A literatura infantil na escola*. São Paulo: Global Editora, 1998. 10. ed.

_____. *Fim do livro, fim dos leitores?* São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001. 2. ed.

_____. *As pedras e o arco*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

ZUSAK, Marcus. *A menina que roubava livros*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2007.