

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 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*.¹



Figura 1 - *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

¹ Disponível em: <<http://ebooksbrasil.org/guiadoerocket.html>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

por outros artistas, até livros inspirados em Alice, como *The Secret Diary of Alice in Wonderland, Age 42 and Three-Quarters*, de Barbara Silkstone.²

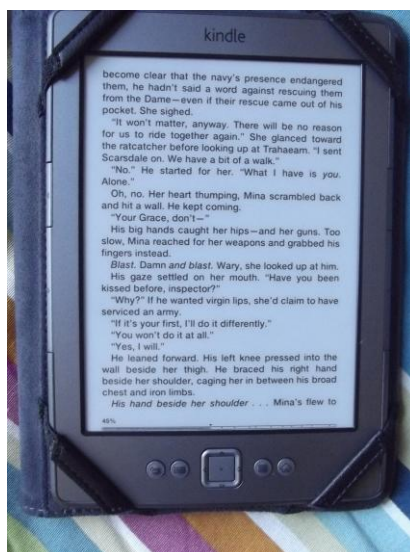


Figura 2 - Aparência de Alice no Kindle

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

² 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.

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).³

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:

³ 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.

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).

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”.⁴

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”⁵. 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”⁶. 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.⁷

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-*

⁴ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=w5FFS4e0jeY>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

⁵ 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.

⁶ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/videocasts/ult10038u720478.shtml>>. Acesso em: 27 jan. 2012.

⁷ 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.

books podem, de fato, fazer coisas que o livro em papel não faz: “neste particular, *e-book* não é feito 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”.⁸

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*”⁹. 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”.¹⁰

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 zero¹¹:

⁸ 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.

⁹ 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.

¹⁰ Disponível em: <<http://www.dofundodacomunicacao.com/mensagem.aspx?id=991>>. Acesso em: 28 jan. 2012.

¹¹ 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

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.¹²

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.

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.

¹² Disponível em: <<http://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>. Acesso em: 29 jan. 2012.

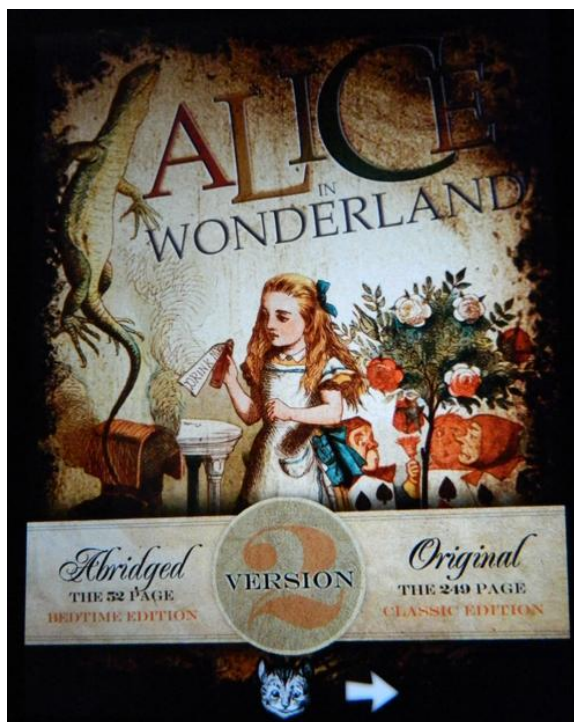


Figura 3 - Capa de Alice for iPad

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 impresso¹³. 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 interessa sobremaneira, pois reside aí o grande diferencial dessa

¹³ 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.

adaptação em relação às tantas outras feitas ao longo de décadas.

Começemos 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.

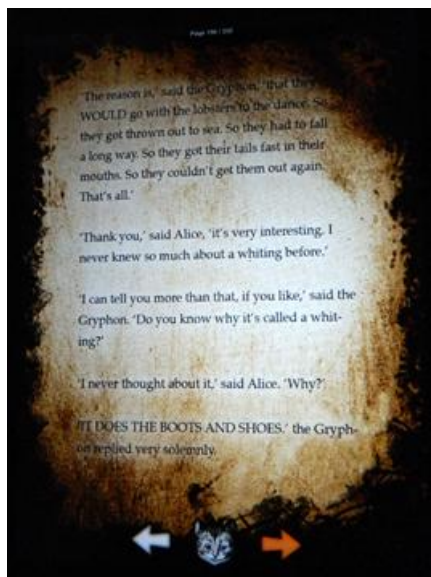


Figura 4 - Página padrão de *Alice for iPad*

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

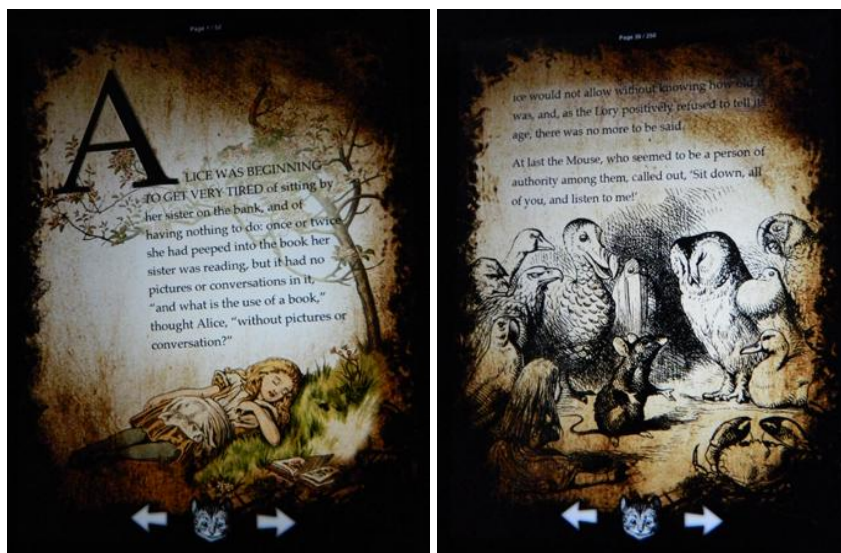
versão digital de *Alice* a partir das ilustrações “originais”, contribuindo para que o leitor se sentisse familiarizado com a já tão conhecida história e concentrando seu processo criativo nas ferramentas específicas do aparelho:

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).

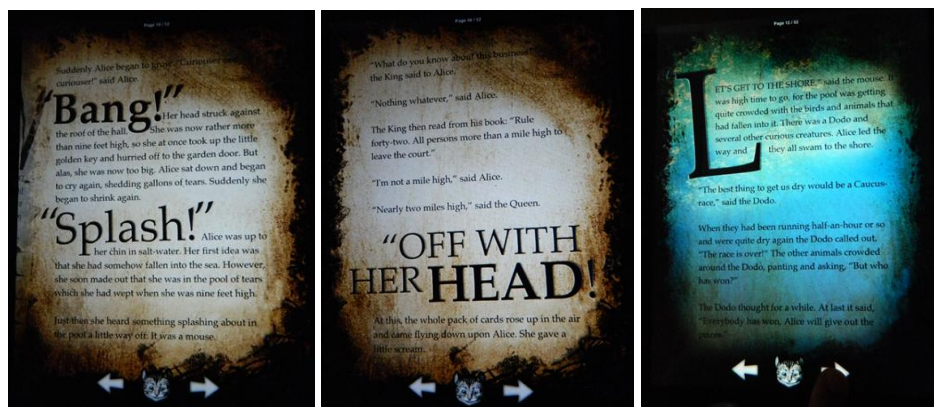
Depois da escolha da obra, Stephens diz que iniciou escaneando os originais de uma antiga edição do livro. Em seguida, utilizou o Photoshop para retocar as ilustrações, aprimorar as cores e a clareza para que funcionassem em um ambiente digital sem perder a cara de “envelhecida”. A seguir, foram cortadas 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.¹⁴

¹⁴ 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 Carroll¹⁵.

¹⁵ 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. 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

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 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

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.

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 tipografia, 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.

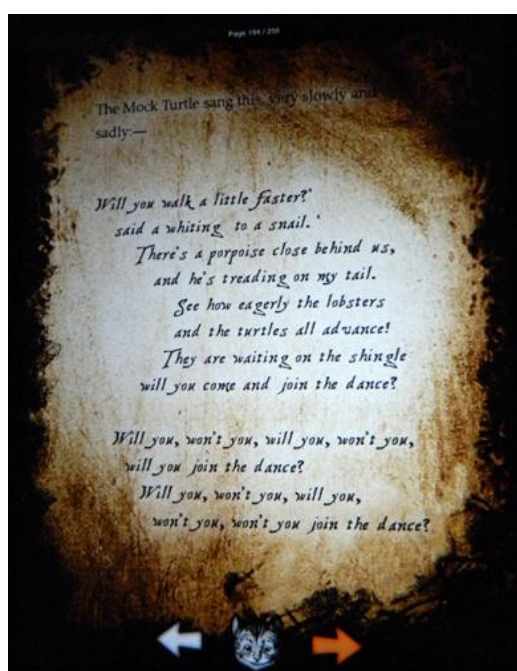


Figura 5 - Página com poema com fonte diferenciada

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*).

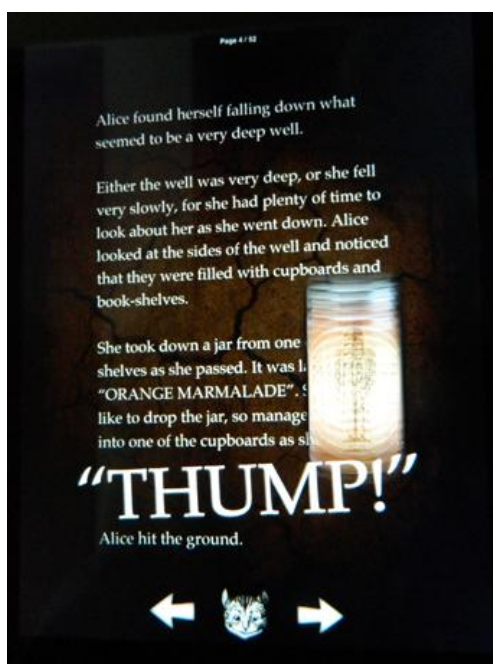
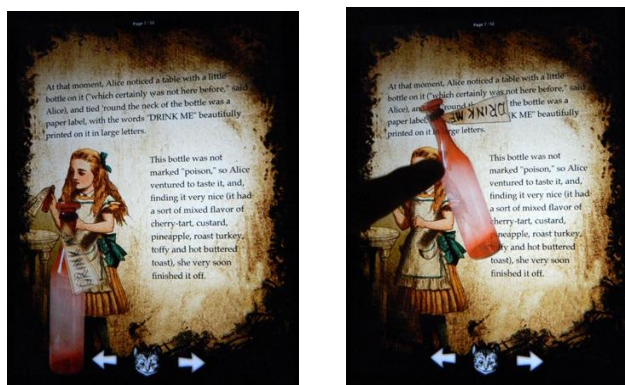


Figura 6 - Elemento cai na tela

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).

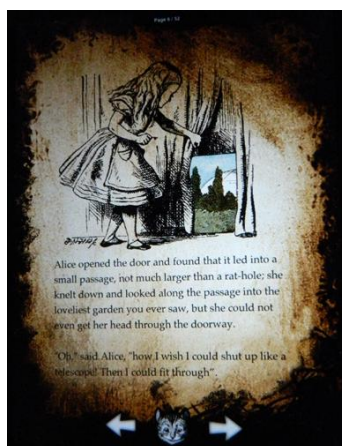


Figura 7 - Alice observa pela portinha

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 pescoço) encolher-se e pode, com seu dedo, esticá-la novamente.

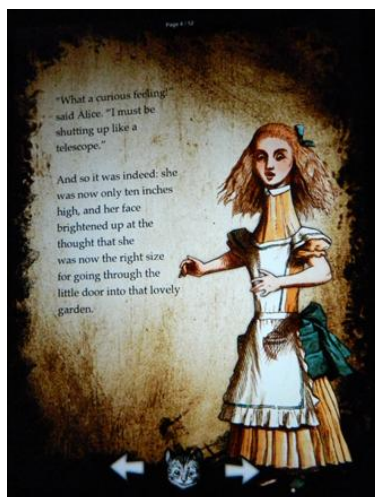


Figura 8 - Alice esticando na tela

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 inócuo 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 ‘Ooooooh!’, e um sorriso aparece em seu rosto” (2010, p. 89).

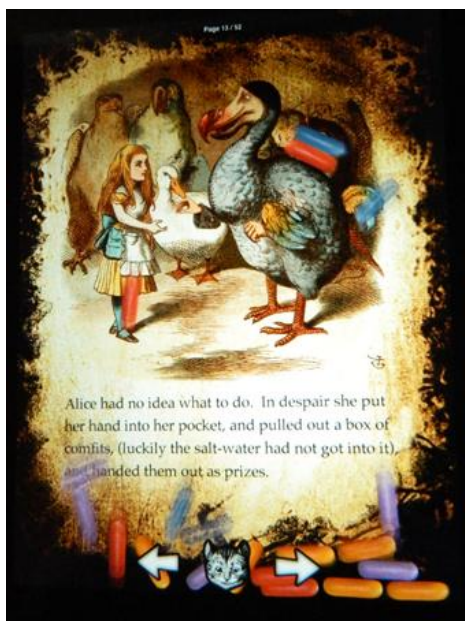
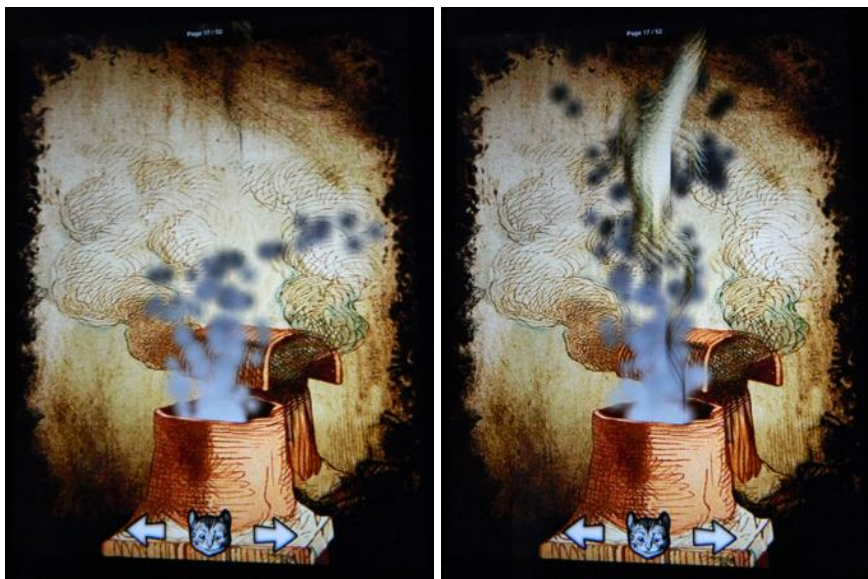


Figura 9 - Usuário pode atirar os doces no Dodô

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.

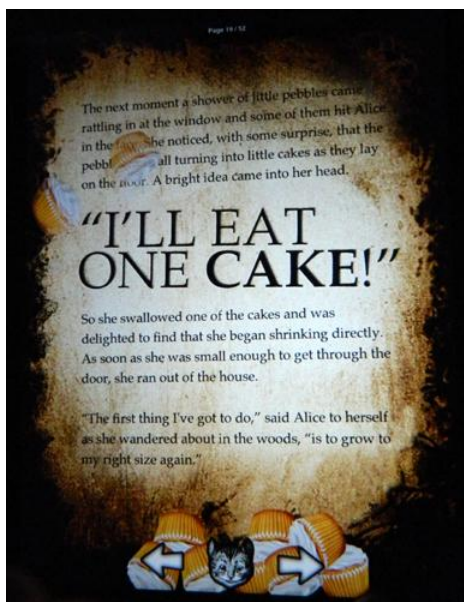
Note que como *Alice for iPad* foi concebido como um livro (mais do que isso, como a versão digital para um livro clássico), o fato de o leitor jogar ou não os doces no Dodô não irá interferir na história, não são atribuídos pontos nem nada parecido, é apenas mais uma distração em meio à leitura (distração, 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.

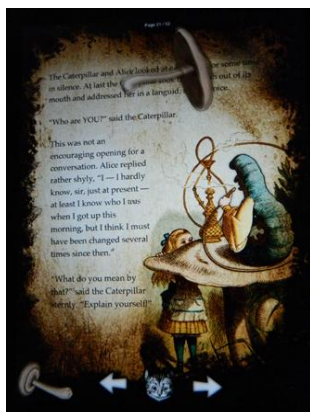
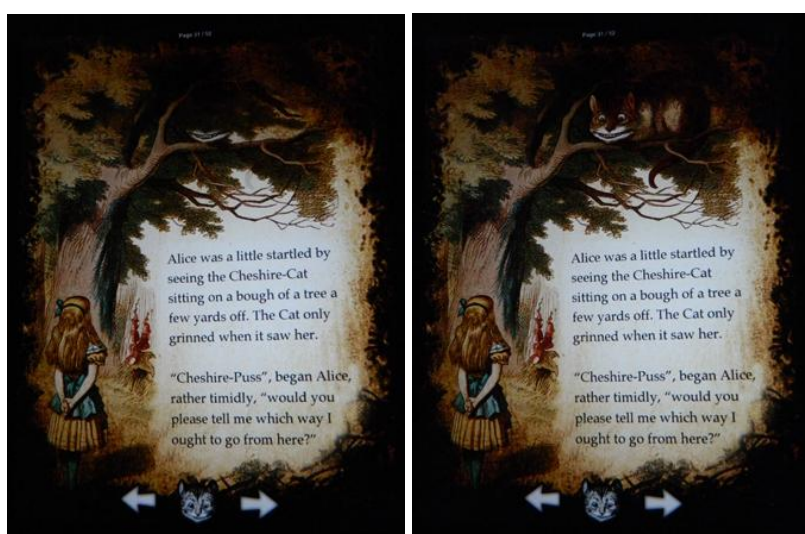


Figura 10 - Alice na cena com a lagarta fumando narguilé

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.

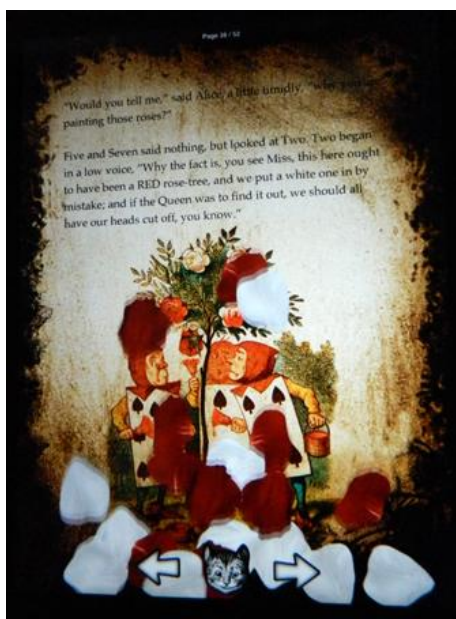


Figura 11 - Pétalas na tela do iPad

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 fígado 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.

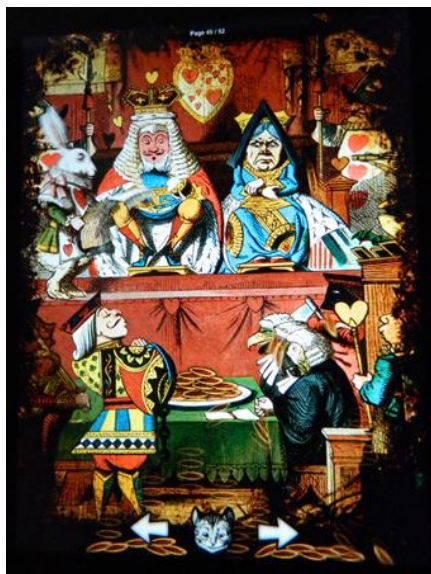


Figura 12 - Tortas podem ser arremessadas no Rei

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 13 - 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 interatividade¹⁶, não sem antes problematizá-la. Marco Silva (2007), em *Sala de Aula Interativa*, busca recuperar a

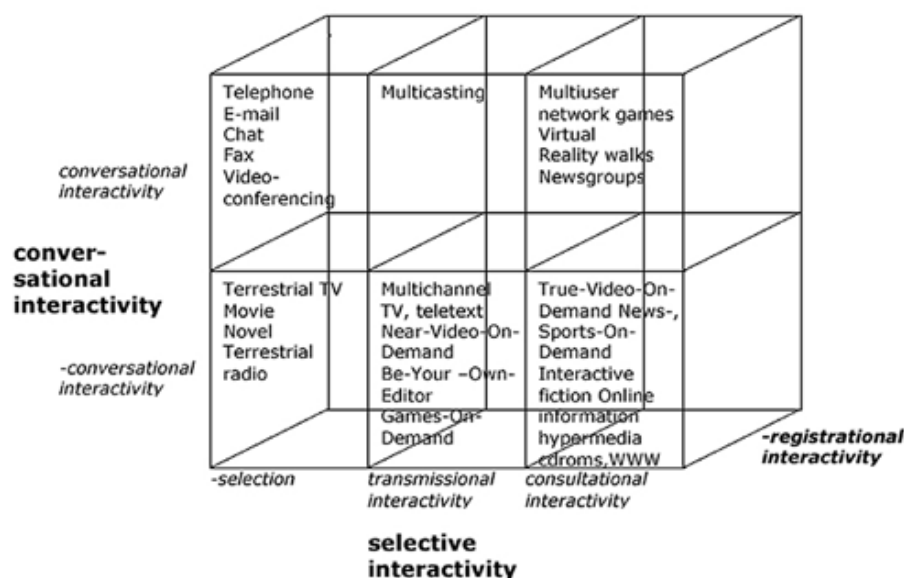
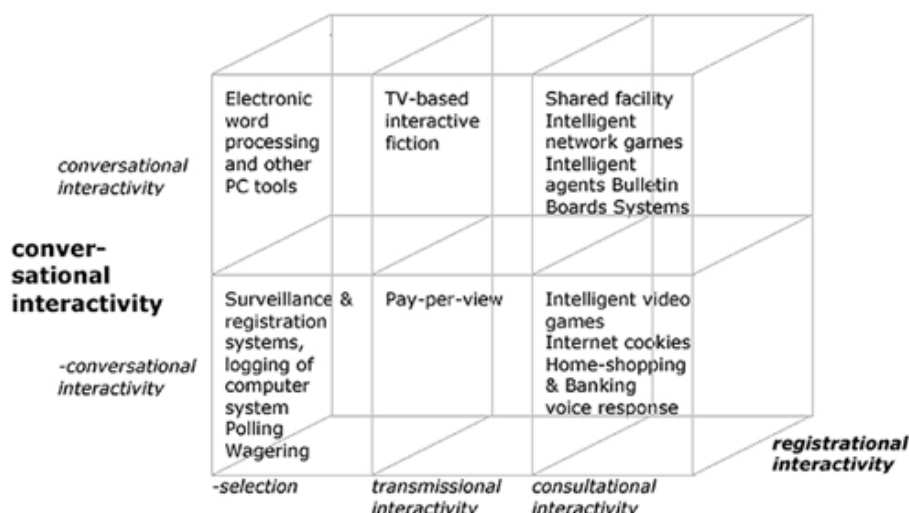
¹⁶ Iremos utilizar o termo “interatividade”, ainda que ciente de sua polissemia e banalização crescentes, por ser um termo familiar nos estudos literários para se referir à interação mediada por computador em obras digitais.

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:



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

efetuem 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*.¹⁷ 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.¹⁸

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%. Façamos 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

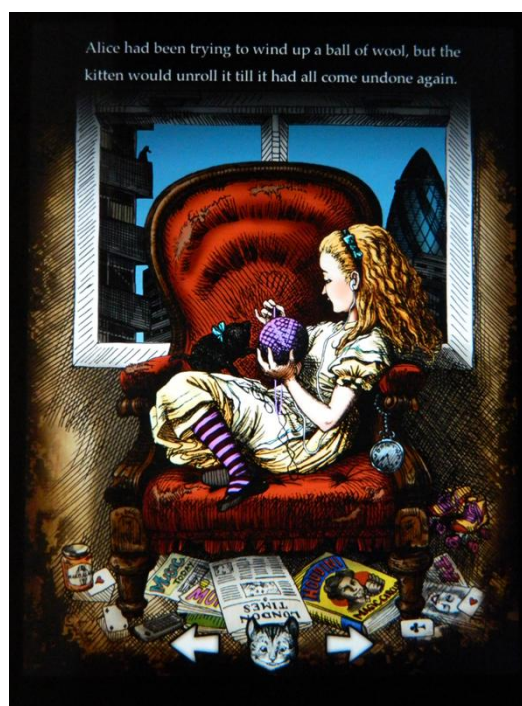
¹⁷ Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/03/the-most-technologically-advanced-book-for-the-ipad/72610/>>. Acesso em: 01 fev. 2012.

¹⁸ Disponível em: <<http://appadvice.com/appnn/2011/03/alice-york-big-apple-glass>>. Acesso em: 01 fev. 2012.

para 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).

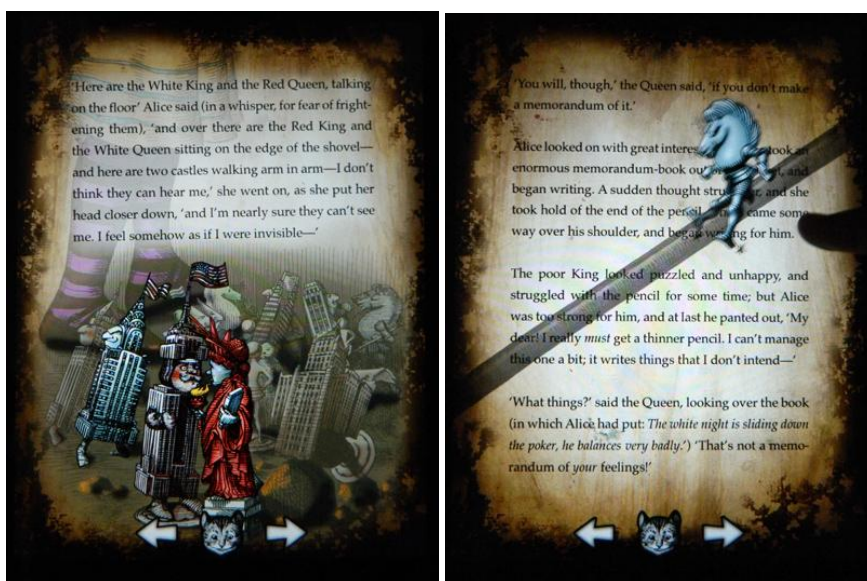
A página seguinte, a sexta, é a da ilustração anterior refletida, como se Alice tivesse atravessado o espelho (técnica já usada por Tenniel na versão impressa, como vimos), mas aqui temos uma animação das mais interessantes: ao abrir a página, o leitor a verá toda escura e apenas um candelabro a iluminando 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 14 - 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 15 - 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.

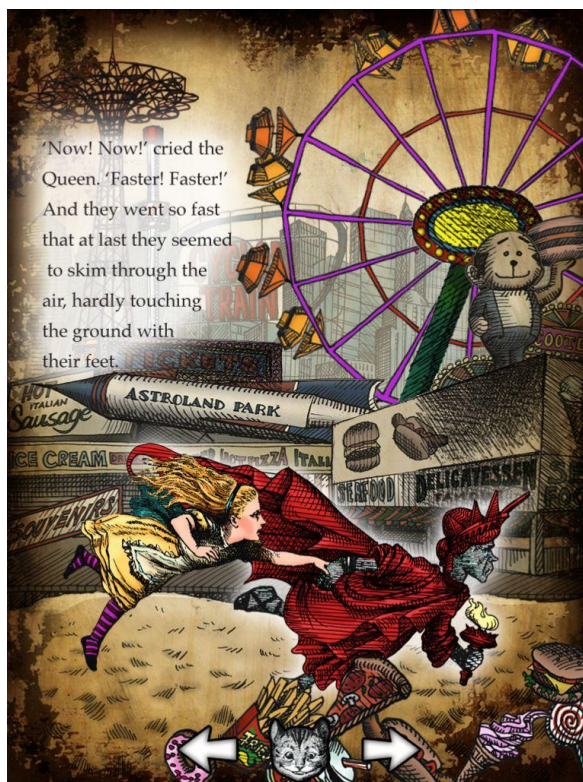
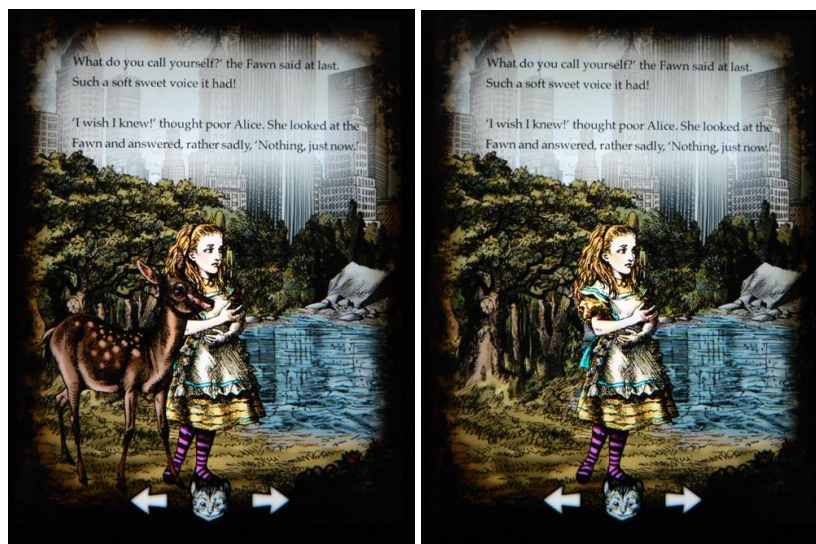


Figura 16 - Harmonia entre som, animação e movimento

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.

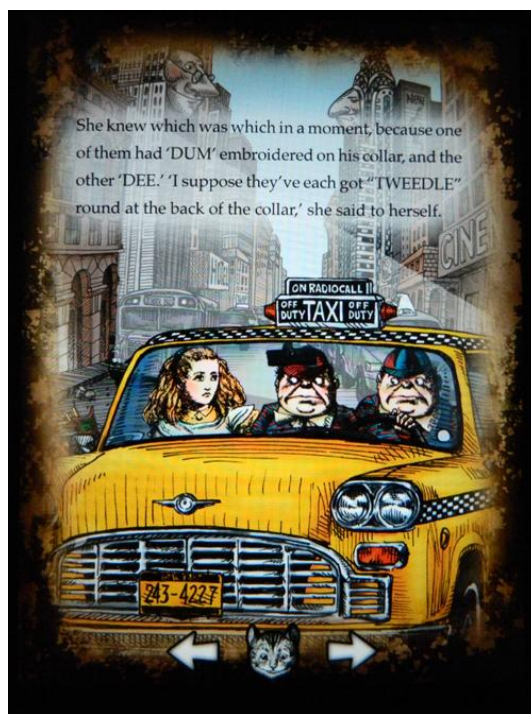


Figura 17 - Irmãos Tweedle são transformados em taxistas

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 18 - 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.

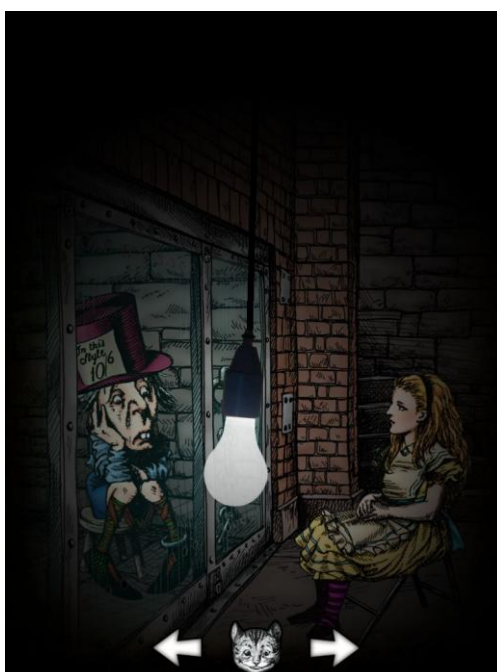


Figura 19 - Usuário precisa mover a lâmpada para visualizar a cena

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 minicórnio, 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 20 - 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.

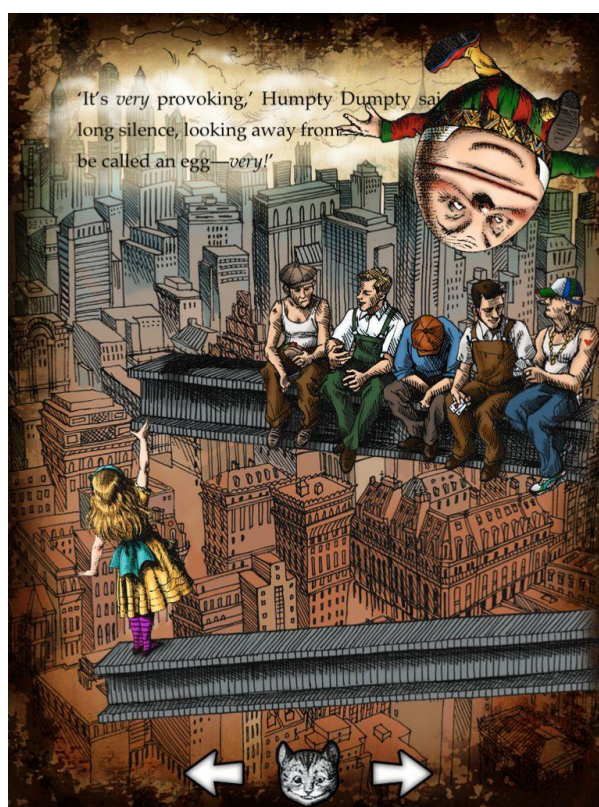


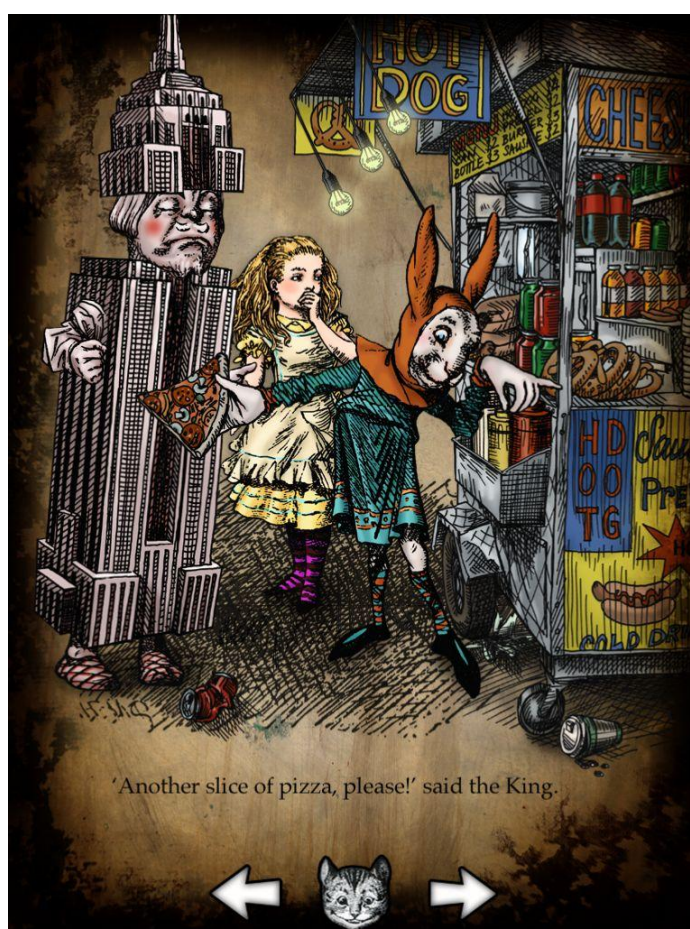
Figura 21 - Cena inspirada em “Lunch atop a Skyscraper”

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.

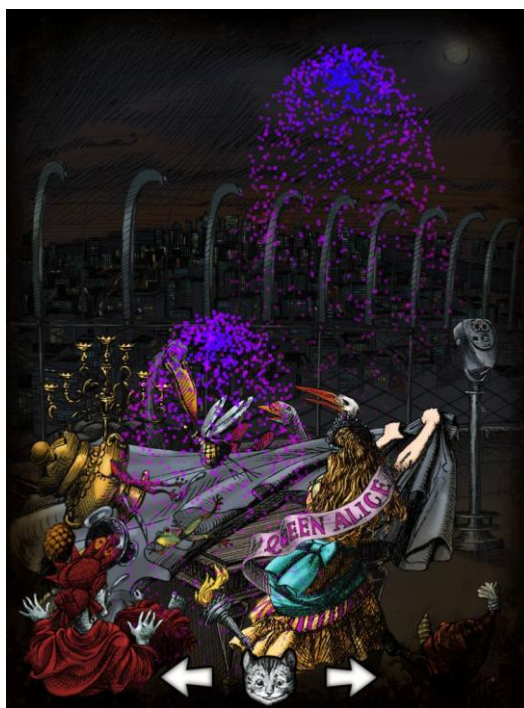


Figura 22 - Usuário colore a tela com fogos de artifício

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 original¹⁹: “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.”²⁰

Alice in New York: “Alice was sitting curled up in a corner of the great arm-chair, 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.

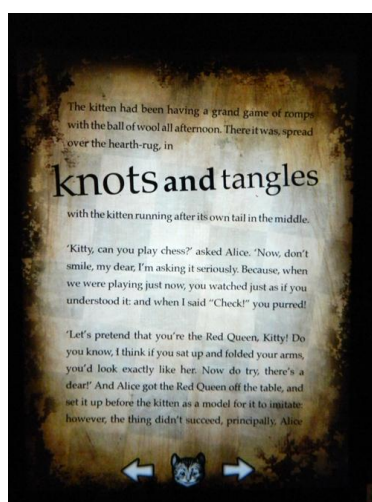
'Oh, you wicked little thing!' cried Alice, catching up the kitten, and giving it a little kiss to make it understand that it was in disgrace.”

¹⁹ 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.

²⁰ 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.

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 Carroll.

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 shw 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.

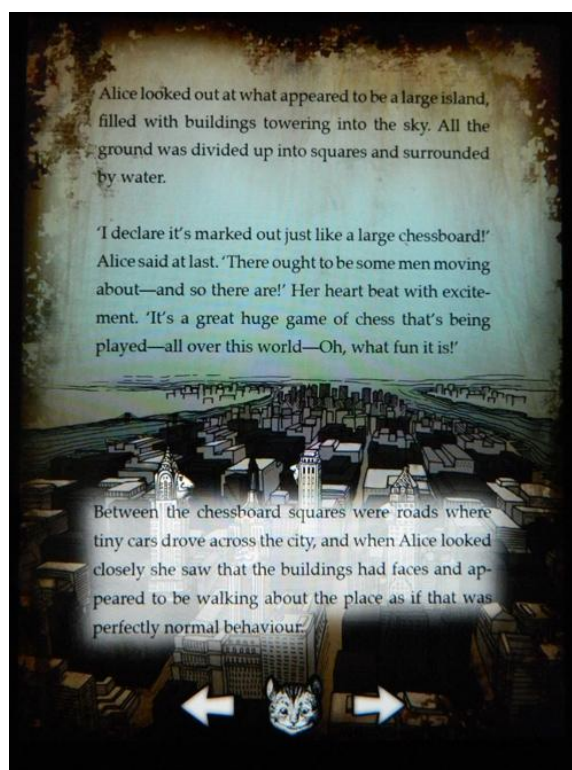


Figura 23 - Cidade é comparada a um tabuleiro de xadrez

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 engenhocas 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 entrechoque, 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 determinadas 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.