

# “Para que serve um livro sem ilustrações?": *Alice* recriada em novos formatos

Ana Margarida Ramos

Universidade de Aveiro

**Resumo:** Pretende-se, com este estudo, proceder à análise de um conjunto de reconfigurações da obra clássica de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*, em outros formatos editoriais, com particular relevo nas suas recriações em diferentes tipos de livros-objeto, dando conta não só das transformações mais recorrentes, como dos elementos mais estáveis, claramente identificadores da obra original, pese embora todas as alterações sofridas. Para tal, procedemos à identificação de algumas das tipologias mais recorrentes do livro-objeto destinado a pequenos leitores, como é o caso do *pop-up*, do livro-acordeão, do livro-carrossel, do livro cartonado de imagens ou do livro *pull-the-tab*, por exemplo, identificando as respetivas especificidades.

**Palavras-chave:** *Alice no País das Maravilhas*; recriação; livro-objeto; materialidade; peritextos.

## 1. Introdução: questões de recriação e adaptação a novos formatos e suportes

Depois de termos analisado, em outro momento (Ramos, 2019), a questão da ilustração do texto carrolliano *Alice no País das Maravilhas* (1865), mapeando um conjunto de edições (Popova, 2014; McKay, 2015), completas disponíveis nas bibliotecas e livrarias portuguesas, com imagens de vários artistas, fomos recolhendo, igualmente, outro tipo de publicações que procediam a adaptações e recriações em formatos visual e graficamente muito apelativos, sobretudo destinadas a crianças mais pequenas, incapazes de lerem o volume integral original.

A mais célebre das adaptações do texto de Carroll será, sem dúvida, a da Disney que, em 1951, reconfigurou o texto (dos dois volumes, *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice do Outro Lado do Espelho* (1871), aliás) no formato de cinema de animação que acabou por cristalizar para sempre a imagem da protagonista. São incontáveis, contudo, as múltiplas reconfigurações, nas mais variadas linguagens e formas artísticas, que estas obras conheceram, incluindo o filme de Tim Burton, *Alice in Wonderland* (2010), e o de James Robin, *Alice Through the Looking Glass* (2016), que contou igualmente com a produção de Tim Burton, mas também, por exemplo, os vídeo-jogos *American McGee's Alice* (2000) ou *Alice in Wonderland* (2010), este último inspirado do filme de Burton, sem esquecer os e-books e as aplicações digitais, os brinquedos ou a música. No âmbito de outro tipo de recriações, lembre-se a proposta de Teresa Lima, convidada a criar um serviço de chá para a Vista Alegre, inspirado no imaginário aliciano. A criadora portuguesa que já tinha ilustrado o texto integral de Lewis Carroll, num trabalho que lhe valera o Prémio Nacional de Ilustração em 1998, regressa ao ambiente carrolliano e procede à sua reconfiguração em moldes diferentes do seu trabalho anterior, optando agora por linhas e formas mais elegantes, tirando partido das transparências e da combinação de padrões de forte expressividade. E ainda que a “nova” Alice mantenha traços fisionómicos da primeira, a verdade é que surge representada de forma mais dinâmica, em posições que sublinham a sua instabilidade associada a ações e movimentos. Tem especial relevo, igualmente, o jogo com as várias personagens do livro e a sua associação a peças específicas, explorando a dimensão fantástica e onírica dos elementos, tirando partido dos suportes/objetos usados neste trabalho criativo.

A variedade inesgotável de propostas inspiradas no imaginário do livro de Carroll é não só a prova da sua vitalidade e popularidade, mas também da sua capacidade de atravessar fronteiras de época, estilo, língua e cultura, o que torna a obra no exemplo maior da internacionalização e globalização de um texto literário infantojuvenil (Johannessen, 2011; Wu, 2012).

O conceito de adaptação é particularmente vasto, definindo transformações realizadas com vista a servir outros fins, usos ou propósitos, podendo, no caso da literatura, incluir os casos em que se mantém o mesmo meio ou suporte, mas também aqueles em que ocorre uma alteração de meio e da própria linguagem utilizada, como quando o livro é adaptado ao cinema, por exemplo. A adaptação, mesmo dentro do domínio do livro, pode ocorrer de várias formas, com maior ou menor distância do original, podendo até uma tradução ser considerada adaptação, pelas transformações ocorridas.

Prática corrente no contexto da literatura infantojuvenil, a adaptação de textos clássicos da literatura tradicional oral e da literatura canónica (McCallum

and Stephens, 1998) constitui um subgênero relevante. Atualmente, a existência de múltiplas adaptações dos próprios clássicos da LIJ a outros meios, como o cinema e a televisão, mas também os jogos e as aplicações multimídia, que as crianças conhecem ainda antes do texto escrito, tem consequências na própria relação dos leitores com os textos e com a interpretação que deles é feita. Sobre esta questão, Christine Wilkie-Stibbs afirmava justamente que

Children's exposure to other media such as film, television animations, and video, means increasingly that they are likely to encounter the media adaptations of a children's fiction before they encounter the written text and to come to regard it as the 'original' from which to approach and on which to base and 'make sense' of their (later) reading of the written version. This raises further questions about whether the nature of the later reading is qualitatively and experientially different if the ur-text (source text) happens to have been a Disney cartoon version of, say, 'Snow White' (Wilkie-Stibbs, 2004, p. 185).

A questão da relação intertextual é, pois, determinante em todos estes casos, na medida que o texto resultante do processo de adaptação estabelece sempre com o texto original um diálogo produtivo, qualquer que seja a ordem pela qual os textos são conhecidos. Menos estudada, mas igualmente relevante, a questão da intermedialidade, sob a alçada dos estudos comparados, tem aqui também interesse, porque, mesmo tratando-se da análise de livros, o relevo que eles colocam na sua dimensão material aproxima-os de outras expressões artísticas, em resultado do movimento e da tridimensionalidade, como acontece com os *pop-up*, os livros-acordeão ou os carrossel. Nesta medida, "intermediality in children's literature studies goes beyond concern with the forms and consequences of changes between media in order to observe and criticise the way the new media are handled in texts for children, both thematically and on the formal and aesthetic plane" (O'Sullivan, 2004: 196). Esta autora sublinha o relevo do estudo das relações dinâmicas entre a literatura infantil e os diferentes *media*, de modo a perceber não só os processos adaptativos de que são alvo, mas também as implicações que as novas linguagens têm na relação dos leitores com as narrativas e com a própria ficção (O'Sullivan, 2005).

## 2. Livro-objeto: tipologias mais relevantes e suas características

A teorização sobre o livro-objeto e as suas inúmeras subcategorias, que nos vem interessando há vários anos, tem uma história (Haining, 1979; Montanaro, 1993; Diehn, 1999; Field, 2013; Kaiser, 2015; Reid-Walsh, 2012; 2016; Ramos, 2017; Staples, 2018; Taberner, 2019; Field, 2019) mais ou menos

conhecida, relativamente recente, isto apesar de fórmulas suscetíveis de classificação neste âmbito editorial remontarem pelo menos à Idade Média, ainda distantes do contexto infantojuvenil, onde se revelaram particularmente produtivas, mas também de práticas literárias vanguardistas, como as que ocorreram durante diferentes fases do Modernismo, em diferentes contextos.

Ana Montanaro Staples apresenta uma definição bastante redutora do conceito de “movable book”, definindo-o como “a book that has moving parts within its printed pages” (2018, p. 180), o que, por exemplo, não permitiria incluir na classificação livros recortados, perfurados ou mesmo os livros-acordeão, entre outros, atendendo a que o conceito de partes móveis não se lhes aplica, apesar das alterações que introduzem no processo mais tradicional de leitura e manipulação das páginas.

Merece referência, pela abrangência da proposta, o estudo sistemático sobre a evolução dos “movable books” e as diferentes propostas editoriais passíveis de serem enquadradas neste universo de Gianfranco Crupi (2016), sem distinção entre as destinadas a crianças ou a adultos, sejam elas mais populares, lúdicas ou comerciais, ou mais eruditas e complexas, como alguns livros de artista. Este autor propõe uma definição abrangente de “movable book”, situando nessa categoria “hand-crafted books created for a wide range of different purposes (...) including mechanical or paratextual devices demanding or soliciting the interaction of the reader” (Crupi, 2016, p. 25). A interatividade – aqui entendida em sentido físico – é que depois permite classificar as diferentes tipologias de “movable books”, tendo em conta a forma como é solicitada/requerida ao leitor. Assim, segundo este autor, temos essencialmente quatro grandes tipos de livros-objeto. O primeiro corresponde àqueles em que o leitor é chamado a manipular elementos do suporte livro, como é o caso dos “volvella, flap; revolving picture; metamorphosis book or harlequinade; carousel book<sup>8</sup>; dissolving picture” (idem); o segundo tem implicações ao nível da encadernação e do processo de abertura do livro, uma vez que as imagens são apresentadas juntas, numa sequência com profundidade, como acontece com o livro-túnel ou o *peep show book* e, num outro registo, na nossa opinião, com o *mix-and-match*. O terceiro define os *flip books*, que obrigam o leitor a um

---

<sup>8</sup> Atendendo à descrição que o autor propõe para o segundo tipo de livros, que inclui o livro-túnel, acreditamos que o livro-carrossel também se poderia incluir nesta categoria, atendendo a que todas as imagens também ficam disponíveis numa sucessão que, além de lida em profundidade, também tem sequência, não necessitando, durante a leitura, da manipulação de quaisquer elementos, como acontece com os livros colocados nesta categoria.

movimento rápido das páginas de modo a criar a sugestão de movimento, e o quarto surge associado reconfiguração do suporte que permite a adição de elementos tridimensionais nas cenas, tal como acontece com os *pop-up*, livros tridimensionais e alguns livros-brinquedo. O mesmo autor sublinha a relevância de, em todos os casos, o processo de leitura contemplar algum tipo de ação física e material que complementa a dimensão cognitiva da leitura, transformando o suporte e os peritextos em elementos de maior relevância semântica.

Interessaria, ainda, refletir sobre o facto de elementos materiais específicos poderem estar ao serviço de diferentes funcionalidades, desde o entretenimento mais lúdico, como acontece com o livro-brinquedo, por exemplo, à sugestão poética mais sofisticada, como revelam alguns dos trabalhos de Katsumi Komagata, mas também passando pelas propostas experimentais de Bruno Munari. Nessa medida, não é o elemento manipulado, a forma de leitura física, a tridimensionalidade ou, em última instância, a própria materialidade, que definem o âmbito, o propósito ou o público, o que sugere a necessidade de análises mais aprofundadas e sistemáticas deste tipo de publicações.

### 3. Análise do corpus

#### a. Apresentação

Os livros-objeto selecionados para este estudo são sete e incluem um *pop-up*, três livros cartonados de conceitos (um de imagens, um abecedário e um numerário), um livro-acordeão de pequeno formato, com pequenos *pop-up* também, um livro *pull-the-tab* cartonado, e um livro-carrossel. Apenas o primeiro tem edição em Portugal. Todos os outros foram usados nas edições em língua inglesa.

A proposta de adaptação em *pop-up* de Robert Sabuda (2003), que tem em Portugal chancela da Gailivro, insere-se no âmbito das adaptações textuais, mas também da intermedialidade, na medida em que este *pop-up* tem características especiais, incluindo vários tipos de movimentos, já que se trata de um exercício particularmente elaborado e complexo realizado pelo artista norte-americano, um dos mais reconhecidos na sua área, autor de quase 30 livros *pop-up*, para além de livros-álbum. As suas criações incluem a não ficção e a ficção, com relevo para adaptação de alguns textos clássicos, facilmente reconhecíveis pelos leitores, como é o caso de *The Wonderful Wizard of Oz*, de L. Frank Baum (Simon & Schuster, 2000),

*The Chronicles of Narnia*, de C.S. Lewis (HarperCollins 2007), *Peter Pan* (Simon & Schuster, 2008), *The Beauty and The Beast* (Simon & Schuster, 2010) ou *The Little Mermaid* (Simon & Schuster, 2013). O imaginário natalício é outro tema a que tem dado particular atenção, para além do universo animal. O criador está consciente do grau de complexidade e de sofisticação de algumas das suas propostas, consideradas, por vezes, desadequadas para crianças, em virtude da sua fragilidade, mas sublinha que não só é essa elaboração que provoca o deslumbramento dos leitores, como também se trata de uma excelente sugestão para aproximar pais e filhos durante o processo de leitura e manipulação dos livros.

O **livro cartonado de imagens** sobre as cores, *Alice in Wonderland: A Colors Primer* (Little Master Carroll) (Gibbs Smith Publishers, 2012), chegou a ser comercializado acompanhado de um jogo, que incluía as personagens do livro destacáveis, que podiam ser usadas para brincar.

Publicado na coleção "Baby Lit Classics", com texto de Jennifer Adams e ilustrações de Alison Oliver, este volume destaca-se pela simplicidade, mas também pela originalidade e ousadia da proposta. Aliás, a coleção inclui outros volumes ainda mais desafiantes, tendo em vista o público-alvo, como *Pride & Prejudice*, *Jane Eyre*, *Romeo & Juliet* ou *Dracula*. Se, no caso de Alice, o livro se centra nas cores, *Jane Eyre* aproxima-se de um numerário, uma vez que o volume apresenta uma estrutura acumulativa, de 1 a 10. De formato quadrado e de pequenas dimensões (17,8 x 17,8 cm), o volume em análise distingue-se de outros tipos de publicações semelhantes pelo relativamente elevado número de páginas, 10 duplas páginas no total. Tira partido do jogo entre a página da esquerda, destinada sempre ao texto, e a da direita, destinada à ilustração, surgindo o primeiro como uma espécie de legenda (ou apresentação/antecipação) da segunda.

Já o **Abecedário** (*A is for Alice: An Alphabet Book*) e o **Numerário** (*One White Rabbit: A Counting Book*) têm mais elementos em comum, recorrendo a ilustrações da primeira edição comercial do livro de Carroll, da autoria do artista John Tenniel, que são colocadas em novo contexto e ao serviço de uma funcionalidade diferente. Neste caso, mais do que acompanhar uma narrativa, trata-se de propor uma sucessão lógica – ora baseada em letras, ora em números – de situações e personagens, combinando uma intencionalidade pedagógica com outra assumidamente lúdica. Apesar de tudo, não é totalmente arbitrária a ordem de algumas propostas em ambos os livros, dando conta de momentos-chave da narrativa matriz. Além disso, ambas as publicações surgem associadas às celebrações dos 150 anos da

primeira edição da obra de Carroll, o que lhes confere uma unidade significativa, daí que tenhamos decidido incluir ambas neste estudo. Se, no caso do numerário, é relativamente simples colocar os números de 1 a 10 nas páginas do livro, aproveitando o jogo entre a página da direita, onde surge sempre a ilustração, e a da esquerda, com o número e a legenda, no caso do Abecedário, o número de letras em cada dupla página aumenta, obrigando à sua divisão em vários quadros, numa composição menos repetitiva e mais dinâmica também.

O livro *Alice's Adventures in Wonderland Carousel Book*, como o próprio nome indica, é uma recriação da obra maior de Lewis Carroll no formato de carrossel, sendo constituído, uma vez aberto e montado, por uma sucessão de seis cenas centrais da obra original, aqui apresentada de forma resumida, com recurso à tridimensionalidade. Distingue-se de outras adaptações não só por integrar excertos do texto matriz, mas também pelas ilustrações retomarem os originais de John Tenniel, o que, aliado ao formato particular do livro, lhe confere um certo tom nostálgico e revivalista, sublinhado, como veremos, por outros elementos peritextuais. Cada uma das cenas tira partido da composição tridimensional para aglutinar diferentes episódios, explorando as possibilidades de quatro níveis de profundidade, numa aproximação às propostas de leitura oferecidas pelo formato túnel, por exemplo.

O **volume cartonado interativo** *Alice in Wonderland* pertence à coleção “First Stories”, que inclui um vasto conjunto de publicações de adaptações semelhantes, para leitores muito pequenos, de obras clássicas da literatura infantil, como é o caso de *Peter Pan*, *The Little Mermaid*, *The Sleeping Beauty* ou *Hansel and Gretel*, por exemplo. A variedade dos textos-matriz e os constrangimentos da coleção, onde cada livro se reduz a quatro duplas páginas profusamente ilustradas com um elemento manipulável em cada uma, exige, em vários casos, um esforço assinalável de condensação, resumindo as narrativas ao estritamente essencial ou, então, aos elementos mais emblemáticos ou codificados, apresentando pequenos vislumbres do texto original.

O **livro-acordeão** *Alice's Adventures in Wonderland. Panorama Pops* também surge associado às comemorações dos 150 anos da publicação de *Alice no País das Maravilhas*, um evento que teve repercussões em diferentes âmbitos, para além do literário. Resultante de uma parceria entre uma editora comercial e os Correios Britânicos, a publicação do volume, que conta com ilustrações de Grahame Baker-Smith, galardoado com a Kate Greenaway Medal, foi acompanhada da edição de uma coleção de selos temáticos

alusivos à mesma efeméride. De dimensões reduzidas (110 x 100 mm) e num formato quadrado, o livro acordeão, que é vendido dentro de uma caixa protetora, desdobra-se num conjunto de 10<sup>9</sup> páginas duplas que resumem as principais e mais emblemáticas cenas do livro, articulando texto e ilustração, mais duas destinadas à apresentação do livro de Carroll e ao seu relevo literário e cultural. As páginas duplas, divididas entre texto e ilustração, integram ainda pequenos *pop-up*, o que aumenta a sofisticação de uma proposta que, além do mais, pode ser enquadrada no âmbito dos minilivros, o que reforça a sua dimensão colecionável, aproximando o livro dos selos para os quais remete.

### b. Tipos de livros

Mais do que proceder à análise exaustiva dos livros selecionados, o principal objetivo deste estudo é perceber as implicações que decorrem da adaptação para diferentes formatos de livros conotados com o livro-objeto de um clássico não só da literatura infantil, mas de uma obra literária universal, globalmente reconhecida e divulgada mesmo entre aqueles que não leram a sua edição integral e original.

No caso do *pop-up* de Robert Sabuda (Burkam, 2003; Bean, 2003), o recurso às possibilidades tridimensionais da engenharia do papel (Salisbury, 2005; Linden, 2006) permite ao criador construir um conjunto de cenas-chave da intriga onde o volume e o movimento são particularmente relevantes e muito bem explorados, tirando partido do espaço disponível, umas vezes em altura, outras em largura. O autor parece combinar o registo visual de Tenniel com a cor da Disney, tirando partido das possibilidades e do impacto do jogo com cores vivas contrastantes, mas também da inclusão de elementos brilhantes e de alguns transparentes, como fica claro desde a observação da capa, contracapa e lombada. Com elevado grau de interatividade, o livro promove ainda a manipulação de mecanismos e páginas de texto e imagem dentro de cada uma das seis duplas páginas, aumentando consideravelmente as possibilidades de leitura. Explorando sobretudo a surpresa que resulta do virar de página, as construções tridimensionais impressionam pela elevada sofisticação tão característica do autor, aproximando a leitura da participação ativa num verdadeiro espetáculo que decorre perante o olhar do leitor e para o qual ele contribui não só virando as páginas, mas realizando vários tipos de ações concretas, como a observação

---

9 As dez páginas de texto e imagem correspondem aos dez selos comemorativos editados pelos correios ingleses.



do túnel, logo na primeira dupla, seguindo os convites inscritos<sup>10</sup>. Constituído por 6 duplas páginas, onde, em cada uma delas, ocupa lugar central uma construção tridimensional muito elaborada, cativando o primeiro olhar, o livro integra ainda elementos *pop-up* mais pequenos, incluídos em pequenos livros apensos nas duplas, permitindo a inclusão de uma quantidade de texto assinalável, ainda assim abreviando substancialmente a narrativa. As cenas centrais recriadas correspondem ao (1) início da narrativa e ao encontro com o coelho branco, incluindo um *pop-up* túnel que permite observar a queda de Alice na toca; (2) às transformações de tamanho de Alice; (3) o encontro com a duquesa; (4) a festa do chá com o Chapeleiro Louco; (5) o jogo de críquete; (6) a cena do baralho de cartas, correspondendo ao final do sonho de Alice. A leitura e observação das imagens e do texto pode ser realizada em vários níveis, centrando-se apenas na construção central dominante, ou detendo-se na observação atenta de todos os seus detalhes e pormenores. Em todo o caso, é o movimento de virar as páginas, quer as do objeto principal, quer os dos pequenos livros nele incluídos, que fomenta o dinamismo das ações, promovendo uma manipulação física constante por parte do leitor. Sublinhe-se que todos os elementos *pop-up*, dos de maiores dimensões aos mais pequenos, são alvo de um especial cuidado e atenção, contribuindo de forma significativa e relevante para a sugestão de ações e movimento, causando espanto e admiração, central nesta adaptação.

O **livro-acordeão** de pequenas dimensões conjuga vários formatos, incluindo o *pop-up*, tirando partido das ilustrações de Grahame Baker-Smith, caracterizadas pelo recurso à arte digital, mas também pela expressividade dos rostos e das perspetivas, criando efeitos de forte impacto emotivo e dramático. A componente verbal, assumidamente fragmentada, explora o formato, criando uma espécie de cenas de cariz episódico que percorrem alguns dos elementos-chave da narrativa, com relevo para a perseguição do coelho branco, a queda na toca, a descoberta da poção mágica, o crescimento em resultado da bebida, o encontro com o gato de Cheshire, a participação no chá do Chapeleiro Louco, o encontro com a Rainha de Copas, o jogo de críquete, o testemunho de Alice no julgamento do Valete de Copas e a cena final do baralho de cartas.

No caso do **livro-carrossel**, destaca-se, para além da composição específica do volume, a forma como em cada uma das seis cenas são incorporados episódios de vários capítulos do texto matriz, numa tentativa de síntese que é visível tanto no texto como nas ilustrações. Assim, há várias sequências da

---

10 Abre-me. Puxa-me e espreita para dentro.

obra original que apenas surgem nesta edição, na medida em que a fragmentação das cenas parece permitir uma aglutinação de mais elementos. Contudo, essa opção cria, em algumas cenas, alguns problemas de interpretação, atendendo à sobreocupação do espaço disponível, misturando cenas muito diferentes. A composição das páginas obedece sempre à mesma estrutura, onde quatro níveis de profundidade são combinados através da técnica do recorte das páginas, deixando ver os elementos que se encontram mais distantes. O texto ocupa sempre o espaço inferior das páginas, surgindo dividido em duas colunas, dentro de caixas emolduradas com cores diferentes. As imagens e o texto também surgem enquadrados por uma moldura colorida que contém outros elementos gráficos, como linhas paralelas e pequenos corações, parecendo sugerir um cenário ou espaço cénico. É justamente esta profusão de elementos visuais, bem como a fidelidade das ilustrações ao registo de Tenniel, a par de aspetos peritextuais, como a lombada texturada, o brilho das letras do título, o próprio *lettering* selecionado, os filamentos e molduras da capa e contracapa ou a própria fita de tecido que permite fechar o livro e montar o carrossel que parecem construir uma certa sugestão de antiguidade, aproximando-o de obras congêneres do século XIX e, implicitamente, do próprio contexto de escrita e de edição da obra original de Lewis Carroll.

Os **livros de conceitos cartonados**, designados geralmente por *board books* ou *board concept books*, são publicações muito simples, obedecendo, em cada caso, a um conjunto de normas fixas, mas ainda assim suscetíveis de algumas falhas, como aponta Ann Carlson (1995), num artigo onde dá conta das principais tipologias deste tipo de publicações, assim como de alguns problemas que apresentam em termos da sua utilização didática. A autora sublinha que, pese embora o elevado valor pedagógico que os adultos atribuem a este tipo de publicações, os livros são mais úteis para o desenvolvimento linguístico em geral do que para a aprendizagem de conceitos: "Ritualized dialogue is a simple and undeviating game in which adult and child take turns verbally. It is an excelente way for adults and young children to use concept books together" (Carlson, 1995, p. 33).

Nos casos em análise, é evidente a aproximação dos três livros selecionados ao universo do texto narrativo, seguindo uma ordem lógica de apresentação dos elementos, números ou cores, que se aproxima da estrutura central da história matriz. Assim, mais do que apostados na promoção da aprendizagem das letras ou dos números, ambos os volumes parecem sobretudo destinados a fixar um conjunto de elementos conhecidos da história de Carroll, principalmente personagens e objetos, aludindo de forma implícita

a algumas cenas, promovendo a identificação e o reconhecimento, por parte dos leitores, desse universo ficcional que é aqui convocado. Seguindo um esquema de composição mais ou menos tradicional, com maior ou menor aproximação visual ao universo visual de Tenniel, é visível a exploração de uma relação texto e imagem simétrica (Nikolajeva & Scott, 2000; 2001) baseada na legendagem, repetindo, em linguagens diferentes, a mesma informação. Ainda assim, destaca-se, pela originalidade da proposta visual e gráfica, o **livro das cores** de Jennifer Adams e Alison Oliver, afastando-se claramente do imaginário visual aliciano mais tradicional e propondo a sua reatualização numa técnica digital que tira partido do jogo com cores e tons contrastantes, bem como das formas simples, explorando ainda padrões e texturas originais. As opções pelo papel mate e pelo formato dos cantos arredondados contribuem também para a qualidade global da edição, que sobressai no grupo dos livros cartonados em análise. A proposta visual do **volume *pull-the-tab*** da coleção “First Stories” também recorre a um formato semelhante ao livro anterior, incluindo a opção pelo cartonado e pelos cantos redondos, bem como pela ilustração digital. O registo visual, contudo, varia de forma significativa, explorando o recurso às formas arredondadas e às cores vivas e contrastantes, com os fundos dominados por cores fortes, mas também a uma profusão de elementos nas páginas que torna as ilustrações particularmente pesadas, podendo suscitar dificuldades, por exemplo, na identificação dos motivos visuais centrais ou do próprio elemento manipulável. A opção pela impressão em papel brilhante, bem como uma certa caricaturização do registo visual e recurso a um texto versificado e rimado são outros elementos distintivos de um volume que se aproxima claramente do universo do livro-brinquedo.

### c. Transformações e alterações mais significativas

Para além da simplificação óbvia exigida pelos formatos e leitores a que os livros se destinam, obrigando a cortes significativos de texto e conteúdo, as principais alterações têm sobretudo a ver com a forma selecionada para apresentar a história e/ou os seus elementos principais, em linha com as características de cada um dos tipos de livros em causa. Por exemplo, um livro de imagens sobre as cores inspirado no universo de Alice só retoma do original elementos que pode combinar com referências cromáticas, desde os mais óbvios “white rabbit” ou “pink flamingos” aos mais rebuscados “yellow teapot” ou “brown hat”. O mesmo acontece com os elementos contáveis do Numerário ou os objetos e conceitos organizados de forma alfabética do Abecedário. Em todo o caso, as cenas ilustradas podem ser ligadas a partes e momentos da narrativa original, o que configura um exercício de diálogo

intertextual relevante, se não para os pequenos leitores, pelo menos, para os mediadores adultos conhecedores da versão original.

No caso do *pull-the-tab*, o criador tira partido do movimento de algumas cenas, traduzindo-o em mecanismos simples, perfeitamente adequados à manipulação por parte de crianças pequenas, como se observa não só pelas dimensões dos orifícios destinados aos dedos, mas também pelo uso da edição cartonada, o que aumenta significativamente a resistência e a durabilidade dos materiais. Neste caso, observe-se como as ações físicas solicitadas às crianças leitoras se vão alterando, exigindo atividades interativas diferentes, variando as competências solicitadas e promovendo a atenção dos leitores.

Já o livro-acordeão opta pela inclusão de paratextos contextualizadores e explicativos, enquadrando a obra de Carroll e justificando o seu relevo literário e cultural, o que tem a ver com o espírito comemorativo da edição, possivelmente a menos próxima do universo infantil, até pela ligação ao contexto colecionável da filatelia. Este contexto também explica o cariz assumidamente fragmentado do volume, recuperando brevíssimos excertos da obra original que servem de explicação para as ilustrações de Baker-Smith.

#### d. Elementos estáveis e diálogo com o original

A análise dos vários volumes selecionados parece sugerir a existência de um conjunto mínimo de elementos estruturantes capazes de, por si só, resumirem toda a narrativa, mantendo-a dentro de alguma coerência, mesmo se fortemente episódica, surgindo como cenas de quadros que são nós-chave da intriga. O número destes episódios-cenas é variável, dependendo do número de páginas disponível em cada livro, mas há um conjunto de cenas que surge em todas as publicações, independentemente das suas dimensões, do tipo e formato ou até da existência de uma estrutura narrativa, como acontece com os abecedários, numerários ou livros de imagens.

Este conjunto de elementos pode ser, em alguns casos, reduzido a quatro cenas, como acontece no livro da coleção "First Stories", que, curiosamente, vão surgir, com pequenas variações em praticamente todas as edições analisadas. Trata-se do episódio da queda na toca do coelho, o da toma das poções e os consequentes efeitos transformativos, o da festa do chá do Chapeleiro louco e o do jogo de críquete. Se o volume tem mais algum espaço disponível, as cenas adicionais são frequentemente o encontro com o coelho branco na floresta (episódio inicial incluído, por exemplo, no

*pop-up* de Sabuda e no livro-acordeão), o encontro com a Duquesa e a cena do bebé-porco (*pop-up* e carrossel), o testemunho de Alice no julgamento do Valete de Copas (incluído no livro-acordeão e no carrossel) e a cena final do baralho de cartas (*pop-up*, livro-acordeão e carrossel). Em alguns casos, como acontece no *pop-up* de Sabuda e no livro-carrossel, o formato usado permite fundir, numa mesma página, várias cenas, tirando partido, no primeiro caso, da multiplicação na página de pequenos livros, também eles com *pop-up*, sobre momentos narrativos adicionais, e, no segundo, da sugestão de profundidade, explorando-a como um *continuum* sequencial de várias ações. Já nos casos dos livros cartonados de imagens e conceitos, apesar de não adotarem formalmente a estrutura narrativa, continuam a privilegiar algumas cenas emblemáticas centrais. É o caso do Coelho Branco, da referência à queda na toca, das poções mágicas, do gato de Cheshire, do Chapeleiro, da Rainha de Copas, dos flamingos ou do chá, por exemplo. As adaptações centram-se, assim, quase todas, em apenas alguns dos capítulos da narrativa original, com ênfase no episódio de abertura (capítulo I), e incorporando cenas dos capítulos II, VII, VIII, XI e XII.

#### 4. Considerações finais

Em termos globais, o *corpus* em análise, formado exclusivamente por edições contemporâneas, ilustra a variedade atual de propostas de reinterpretação da obra clássica de Lewis Carroll, aproximando dela, de forma precoce, um conjunto de leitores muito alargado. Além disso, reflete ainda a vitalidade dos formatos editoriais conotados com a interatividade no processo de leitura, mas também com uma certa dimensão lúdica do objeto-livro, transformados em artefactos atraentes e visualmente apelativos. As edições analisadas também parecem confirmar a ideia de que textos e personagens clássicos da literatura infantil podem ser “culturally and historically changed, transplanted to other language areas and other times and media with the appropriate alterations, without entirely losing their identity” (O’Sullivan, 2005, p. 133).

Veja-se, ainda, como um conjunto significativo de edições<sup>11</sup> aqui brevemente analisadas procura reforçar a ligação à obra original, seja pelo uso das ilustrações de Tenniel, seja pelo recurso a excertos do texto de Carroll, numa espécie de afirmação da identidade e da autenticidade das publicações.

---

11 Distinguem-se, desse projeto de edição mais clássico ou mais próximo da obra matriz, tanto do ponto de vista do texto como da ilustração, o livro cartonado sobre as cores e o *pull-the-tab*.

A publicação deste tipo de adaptações/recriações de textos clássicos universais é cada vez mais frequente, ocorrendo, inclusivamente com publicações mais ou menos contemporâneas que começam a surgir em vários tipos de formatos, com relevo para o universo dos livros cartonados, nomeadamente para leitores muito pequenos, mas também para *pop-up*, por exemplo. Se, em alguns casos, se trata de procurar adaptar as ofertas editoriais às competências motoras dos leitores, como acontece com os livros para bebés, onde a oferta é ainda escassa e nem sempre tem a melhor qualidade, não podemos ignorar as motivações de cariz económico, associadas ao reconhecimento evidente da “marca” Alice, passando os livros a funcionar como elementos de um certo *merchandising* da personagem e do seu imaginário, aproximando-se de fenómenos de culturas de massas, em virtude da sua popularidade e globalização. Uma visita às grandes livrarias do Reino Unido, por exemplo, permite reconhecer espaços específicos perfeitamente delimitados dedicados a um conjunto cada vez mais alargados de livros, coleções e personagens, onde são disponibilizados todos os produtos existentes sobre cada universo, desde os brinquedos, as roupas ou artigos de festa, aos livros de atividades, passando por vários livros-objeto como os que aqui analisamos. Pedrito Coelho, o Grufalão, Elmer, a Lagartinha muito comilona, Max e os monstros do sítio das coisas selvagens, ou o Urso Paddington são apenas alguns exemplos de obras sobre as quais se multiplicam as publicações e os seus sucedâneos. E se é certo que o livro infantil é cada vez mais um produto comercial, cujas vendas bem sucedidas alimentam um mercado em crescimento, mesmo perante a concorrência do digital, o livro-objeto talvez sublinhe ainda mais essa sugestão, pela aproximação ao artefacto, ao brinquedo e ao jogo, em alguns casos com notórios contornos de espetacularidade e deslumbramento. Contudo, são estas suas características que estão igualmente ao serviço da atração de leitores, cativados pelas cores, formas e modos de ler e de usar diferentes, estimulando uma leitura que é cognitiva, mas é também sensorial, feita com as mãos, os dedos e o próprio corpo.

### Referências bibliográficas

#### **Corpus analisado**

Adams, J. & Oliver, A. (2012). *Alice in Wonderland: a color primer*. Layton: Gibbs Simth.

Carroll, L. & Baker-Smith, G. (2015). *Alice's Adventures in Wonderland*. Panorama Pops. London: Walker Books/ Royal Mail.

Carroll, L. & Sabuda, R. (2003). *Alice no País das Maravilhas. Uma adaptação em Pop-up*. Gaia: Gailivro.

Carroll, L. & Tenniel, J. (2016). *Alice's Adventures in Wonderland Carousel Book* (based on the original book). London: Pan MacMillan.

Carroll, L. & Tenniel, J. (2017). *A is for Alice: An Alphabet Book* (based on the characters created by Lewis Carroll). London: Pan MacMillan.

Carroll, L. & Tenniel, J. (2017). *One White Rabbit: A Counting Book* (based on the original characters by Lewis Carroll). London: Pan MacMillan.

Moutarde, C. (2015). *Alice in Wonderland – first stories*. London: Pan MacMillan.

### Estudos e obras de referência

Burkam, A. L. (2003). Alice's Adventures in Wonderland. *Horn Book Magazine*, 79(6), 735-736. Disponível em: <<https://login.ezproxy.hioa.no/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=11202780&site=ehost-live>> (Consultado no dia 28 de fevereiro de 2019).

Bean, J. A. (2003). Double Take on Alice. *Publishers Weekly*, 250(39), 25. Disponível em: <<https://login.ezproxy.hioa.no/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=10984053&site=ehost-live>>. (Consultado no dia 28 de fevereiro de 2019).

Carlson, A. D. (1995). Letters, Numbers, Shapes, & Colors: Getting a Grasp on Concept Books. *School Library Journal*, 41(5), 30-33.

Crupi, G. (2016). "Mirabili visioni": from movable books to movable text. *JLIS.it – Italian Journal of Librarian and Information Science*, 7(1), 25-87.

Diehn, G. (1999). *Making Books That Fly, Fold, Wrap, Hide, Pop Up, Twist and Turn*. Seattle: Sterling Editing.

Field, H. (2019). *Playing with the book: Victorian movable picture books and the child reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Field, H. C. (2013). *Toying with the book: children's literature, novelty formats, and the material book, 1810-1914*. Oxford: University of Oxford [Tese de Doutorado].

Haining, P. (1979). *Movable Books*. London: New English Library.

Johannessen, F.-H. (2011). *Alice in Wonderland: Development of Alice's Identity within Adaptations*. University of Tromsø [Tese de Mestrado].

Kaiser, L. J. (2015). Multimodal books in a tertiary context: bridging the gap between traditional book arts and new technologies. *The International Journal of the Book*, 12(3-4), 11-26.

Linden, S. van der (2006). *Lire l'album*. Le Puy-en-Velay: Atelier du poisson soluble.

McCallum, R. and Stephens, J. (1998). *Retelling Stories, Framing Culture. Traditional Story and Metanarratives in Children's Literature*. New York and London: Garland.

McKay, H. (2015). 150 years of Alice in Wonderland - in pictures, *The Guardian*, 4 jul. 2015 Disponível em <http://www.theguardian.com/childrens-books-site/gallery/2015/jul/04/alice-in-wonderland-150-years-alice-day-cs-lewis-john-tenniel-hilary-mckay>. (Consultado no dia 28 de fevereiro de 2019).

Montanaro, A. R. (1993). *Pop-up and Movable Books*. Metuchen, N.J.: Scarecrow Press.

Nikolajeva, M. e Scott, C. (2000). The Dynamics of Picturebook Communication. *Children's Literature in Education*, 31(4), 225-239.

Nikolajeva, M. e Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. New York: Garland Publishing.

O'Sullivan, E. (2005). *Comparative children's literature*. New York: Routledge.

O'Sullivan, E. (2004). Comparative children's literature. In P. Hunt (ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature* (2nd ed., Vol. I) (pp. 191-202). New York, US: Routledge.

Popova, M. (2014). The Best Illustrations from 150 Years of *Alice in Wonderland*, *Brain Pickings*. Disponível em <http://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/> (Consultado no dia 28 de fevereiro de 2019).

Ramos, A. M. (2019). Reilustrar Alice: tentativas de escapar à tentação da Disney. *Elos: Revista de Literatura Infantil e Juvenil*, 6, 37-52.

Ramos, A. M. (org.) (2017). *Aproximações ao livro-objeto: das potencialidades criativas às propostas de leitura*. Porto: Tropelias & Companhia.

Reid-Walsh, J. (2012). Books or toys?: A traveller's tale: Researching early movable books for and by children in material and virtual collections. *Papers: Explorations into Children's Literature*, 22(1), 156-169.

Reid-Walsh, J. (2016). *Interactive Books – Playful Media before Pop-Ups*. New York: Routledge.

Salisbury, M. (2005). *Ilustración de Libros Infantiles*. Barcelona: Editorial Acanto.

Staples, A. M. (2018). Pop-up and movable books. In Bettina Kummerling-Meibauer (ed.). *The Routledge Companion to Picturebooks* (pp. 180-190). Oxon/NY: Routledge.

Tabernero-Sala, R. (Ed.) (2019). *El objeto libro en el universo infantil: la materialidad en la construcción del discurso*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

Wilkie-Stibbs, C. (2004). Intertextuality and the child reader. In P. Hunt (ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, (2nd ed., Vol. I, pp. 179-190). New York, US: Routledge.

Wu, Y-C. (2012). *A story of the past makes its way to the present: Mobility in "Alice's Adventures in Wonderland"*. Tese de Doutorado. The Pennsylvania State University.