

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS: A LITERATURA PARA ALÉM DO LIVRO

Como Alice em meio às portas depois de adentrar na toca do Coelho: em alguns momentos, assim me senti redigindo esta tese repleta de possibilidades, de nuances, de *hyperlinks*, para usarmos um termo da era digital. Primeiramente pela contemporaneidade e certo ineditismo do tema: há muito por conceitualizar, nosso leitor talvez nunca tenha pego um Kindle ou um iPad, não saiba o que é um arquivo PDF, não esteja familiarizado com a terminologia da informática. Depois, pelo recorte temático comparatista: é inevitável lembrarmos das modernas concepções para tradução e adaptação ao nos depararmos com edições digitais que, por vezes, lembram *Alice* apenas pela cor do vestido e dos cabelos. Por fim, pelo próprio objeto escolhido: *Alice no país das Maravilhas* e *Através do Espelho* são dois dos livros mais traduzidos e adaptados, deles se originaram filmes, peças de teatro, jogos de *videogame*, músicas, e muitas dessas versões fazem parte do universo contemporâneo, como procuramos demonstrar ao longo da tese. Some-se a isso um grande temor, especialmente comercial, sobre o fim do livro como o conhecemos, a “invasão” dos meios digitais no mercado editorial, o desinteresse das crianças e jovens pela leitura de livros por causa dos novos aparelhos eletrônicos.

Assim, optamos por dividir a tese em duas partes principais, a primeira enfrentando essa questão sobre o suposto fim do livro e da literatura, procurando demonstrar, primeiramente, que o livro como hoje conhecemos é fruto de um processo tecnológico que data de milênios, passando pelos rolos, depois pelos códices manuais, pela prensa de Gutenberg e pelas transformações da era digital. Achamos oportuno contextualizar a era digital, mostrando que o digital não é o oposto do real, do material, e sim do analógico. Relembramos, de forma sucinta, algumas das transformações culturais promovidas pelo avanço da tecnologia digital e chegamos ao surgimento do *e-book*.

E-book, como vimos, é um termo que tem sido utilizado de forma imprecisa, definindo tanto aparelhos como o Kindle (que deveríamos chamar de *e-readers*) quanto arquivos em PDF ou livros feitos especialmente para um suporte digital (como o iPad). Abordamos, ainda, outro tipo de produção literária publicada na internet que não tem sido chamada de *e-book*, e sim de *e-literature*, em que a unidade se dá através de um

site, e não de um livro, mudando sobremaneira a forma como estamos acostumados a ler. Esse tipo de produção seria fundamental para permitir a criação dos primeiros livros digitais exclusivos para leitores de aparelhos como o iPad, objeto principal de nosso estudo.

Chegamos, assim, à segunda parte da tese, onde focalizamos os grandes romances de Lewis Carroll *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*. Apesar de se tratarem de romances conhecidos pelos mais diversos públicos, achamos importante retomar algumas informações sobre suas primeiras edições, especialmente relendo os prefácios de Carroll, além de valorizar o trabalho gráfico (com as ilustrações de Tenniel), pois muitas vezes lemos apenas o *texto* de *Alice*, enquanto os livros infanto-juvenis e os livros digitais contemporâneos demonstram a cada momento a importância do livro como objeto gráfico, algo que os copistas medievais já reconheciam. A opção foi por uma perspectiva histórica e uma leitura de *Alice* que fugisse do rótulo de literatura infanto-juvenil.

Não poderíamos falar de *Alice* sem mencionarmos, ainda, as traduções e adaptações que o livro sofreu, em especial a partir da segunda metade do século XX, e, para contextualizarmos essa profusão de adaptações, que muitas vezes mantinham apenas as ações que Barthes chama de nucleares, recorremos a conceitos de tradução e adaptação, tão caros à literatura comparada. Seguindo a ideia de adaptação como uma possibilidade interdisciplinar, fizemos referência a alguns filmes sobre a obra, inclusive um que remonta aos primórdios do cinema, e chegamos a uma interessante e polêmica adaptação contemporânea para *videogame*.

Essa revisão histórica do livro foi fundamental para entendermos o contexto histórico e cultural em que são lançadas as versões para iPad de *Alice*, discutidas nos capítulos finais de nosso trabalho. Aqui procuramos deixar clara a distinção que fizemos ao longo de todo o trabalho entre livro digital e livro digitalizado.

O livro digitalizado é a reprodução de um livro impresso (seja através da digitação de seu texto ou do *scanner* de suas páginas) para um arquivo digital, normalmente PDF. Ainda hoje o *e-book* é sinônimo desse tipo de livro, que na verdade foi escrito para ser lido em papel, seja de jornal ou de livro, o que interfere sobremaneira na sua composição (linearidade, organização, composição gráfica). Arquivos EPUB, em que o texto pode ser marcado, buscado, as fontes podem ser ampliadas ou reduzidas, em geral também têm sido, até aqui, meras reproduções de um texto escrito para o papel, sem a utilização, por exemplo, de *hiperlinks* ou multimídia.

Nesse aspecto, é natural que muitas pessoas digam que ler na tela de um computador (ou mesmo de um *tablet*) é incomparavelmente pior do que ler em um livro impresso. O que essas pessoas não percebem é que cada vez mais escritores, *designers*, programadores e produtores estão criando livros especialmente para esses aparelhos digitais, os verdadeiros livros digitais, que exploram ferramentas existentes apenas *nesses* aparelhos, como movimento, som, toque na tela, *hiperlinks*, etc.

Alice for iPad, quando surgiu explorando essas potencialidades, causou certo alvoroço entre os leitores e transformou parte da descrença em fascínio. Verdade que, conforme sublinhamos, a versão “interativa” se mostrou apenas “animada”, pouco diferente das diversas versões impressas que temos da obra. As possibilidades criativas, porém, estavam evidentes, e *Alice in New York*, do mesmo Chris Stephens, mostrou como as possibilidades de criação para plataformas digitais podem ir além do que hoje entendemos por livros.

Chegamos, aí, à segunda grande queixa daqueles que opõem livros em papel a livros digitais: a de que esse tipo de “livro” é, na verdade, desenho animado, cinema, arte visual, qualquer outra coisa, menos “livro” e “literatura”.

Ocorre que, por muito tempo, pelo menos desde Gutenberg, o livro foi sinônimo de muitas páginas de texto e uma ou outra gravura. Desde o século XX, porém, a ilustração voltou com força, especialmente na literatura infanto-juvenil, talvez desde que a própria *Alice*, entediada com os “livros sem figuras nem diálogos”, caiu no sono e entrou na toca do coelho. Depois veio o *design* gráfico. E agora, nessa revolução que Chartier chama de mais importante do que a de Gutenberg, parece que o texto ganhará novas companhias, embora continue sendo, pela sua natureza, o condutor da história.

Evidentemente que nós, como estudiosos de literatura, precisamos ter sempre em mente a ponderação de Wellek quando afirma que “os estudos literários não terão nenhum progresso, metodologicamente falando, a menos que se proponham a estudar a literatura como um objeto distinto das outras atividades e produções humanas” (1994, p. 117). Por isso é importante que vejamos a literatura não como uma categoria eliminatória, separando as produções contemporâneas entre o que é e o que não é literário, e sim como uma gradação, entendida aqui como “literariedade”, uma característica que pode estar presente tanto no roteiro de um novo *game* quanto no texto de um livro digital repleto de imagens.

O próprio conceito de “livro” deve dar lugar ao conceito de “obra literária”, definido por Umberto Eco como “um objeto dotado de propriedades estruturais

definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas (1968, p. 23)”. O livro, por seu próprio formato fechado de capa a capa, representava por si só uma obra literária, embora haja casos de obras compostas de mais de um tomo. Já na era digital o que torna algo uma obra literária é, por vezes, o compartilhamento do mesmo *layout*, do mesmo endereço web, da mesma estratégia de navegação, do mesmo banco de dados. Não estamos mais na era dos átomos, das fronteiras fixas, e sim na era dos *bits*, do ciberespaço.

Ainda assim, é preciso lembrar que estamos apenas no começo. Julgar a literatura digital pelos objetos de hoje é como julgar o cinema pela versão ingênua de *Alice* produzida em 1903. Toda uma linguagem, um público, um autor e um sistema estão sendo engendrados pelas novas tecnologias, e assim como Dom Quixote, o primeiro romance da literatura, foi publicado em torno de cento e cinquenta anos depois da invenção da imprensa (tecnologia fundamental para o surgimento do gênero romance), serão necessários anos, talvez décadas, para que tenhamos os primeiros clássicos da literatura digital.

Dessa forma, é descabido falarmos no fim do livro, pois assim como o cinema não acabou com o teatro e a fotografia não acabou com a pintura, o livro digital não terminará com o livro impresso (ainda que este sofra, e já esteja sofrendo, uma profunda transformação), e também é prematuro dizer que “novas mídias prejudicam o papel dos livros”, como o fazem Douwe Fokkema e Elrud Ibsch (2006, p. 228), até porque eles mesmos vislumbram a chegada de “novos gêneros interativos” (2006, p. 229).

Alice for iPad deve ser encarado como metonímia dessas novas possibilidades para a literatura, uma literatura lúdica. E se esse tipo de obra é encarada como “simples” jogo por alguns, vale lembrar que para Huizinga “a cultura surge sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (HUIZINGA, 1971, p. 53), especialmente em uma geração que

não é mais literária, individual e racionalista, como a cultura enciclopédica dos livros. A nova geração é simultânea, como dizia McLuhan, presenteísta, tribal e estética, como afirma Maffesoli, e é seu próprio simulacro, como explica Baudrillard. Ela aceita o desafio da sociedade de simulação jogando, através de colagens e zappings, com imagens e ícones da sociedade do espetáculo. (LEMOS, 2010, p. 260).

O livro digital, assim, é um produto do seu tempo que tem na palavra, na literatura, seu cerne, mas irá agregar a ela todas as demais artes, a música, o vídeo, o *design*, a fotografia, e, ainda, a interatividade, o movimento, a construção em rede.

As versões de Alice que vimos ao longo desse trabalho são pródigas em exemplos das potencialidades das novas mídias, com imagem, som e movimento aliado ao texto, sem falar nas intervenções cinéticas. Elas ainda não exploram, entretanto, outras tantas ferramentas, como a interatividade, criando formas de o leitor escolher qual será o final da sua história, a quebra da linearidade, com navegação labiríntica, e a construção em rede, com o leitor participando do texto final, ferramentas que já aparecem em outros livros desenvolvidos especialmente para iPad e para outras mídias digitais.

Diante dessa produção crescente, aliás, tenho até medo de encerrar essa conclusão, pois é bem provável que entre o último ponto final desta tese e o momento de sua leitura novos livros digitais tenham aparecido, talvez até novos aparelhos, quem sabe algum revolucionário. Na própria internet, é possível encontrar diversos sites que fazem referência à *Alice*, alguns de literatura digital¹, outros de jogos², muitos com trechos reescritos por fans, as chamadas *fan-fictions*³.

No fundo, o que esperamos com esta investigação incompleta e audaciosa é demonstrar como a bela afirmativa de Calvino de que “no universo infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, estilos e formas que podem mudar nossa imagem do mundo” (1990, p. 20) segue sendo válida. Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades, mas enquanto houver um poeta, uma língua e um leitor, lá haverá literatura. Seja na pedra, no papel, na tabuleta, no *tablet*, na terra, no espaço ou no ciberespaço.

¹ *Inanimate Alice*, de Kate Pullinger, é um projeto com narrativas lineares produzida em Flash. Há quatro episódios publicados e a autora tem dado palestras ao redor do mundo para falar de seu trabalho. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/>>. Acesso em: 24 fev. 2012.

² *Alice in Wonderland: an interactive adventure*, traz diversos jogos inspirados no universo ficcional de Carroll. Disponível em: <<http://www.ruthannzaroff.com/wonderland/>>. Acesso em: 24 fev. 2012.

³ *Fan fictions* é como se denominam as narrativas criadas por fãs a partir do universo ficcional de determinado artista. Essas narrativas são publicadas em sites específicos. Só no FanFiction.Net, há 1104 narrativas inspiradas em *Alice in Wonderland*. Disponível em: <http://www.fanfiction.net/book/Alice_in_Wonderland/>. Acesso em: 24 fev. 2012.