



## Adaptações de obras clássicas da literatura para dispositivos móveis. *Adaptations of classic works of literature for mobile devices.*

Júlio Alessi, Akemi Ishihara

design de interação; intermedialidade; adaptação intersemiótica; tecnologia

Este estudo busca analisar as adaptações de livros clássicos da literatura para dispositivos móveis como o *iPad*, bem como suas relações intermediárias entre a adaptação do texto literário ao texto multimídia, na forma de mídia impressa e mídia digital. Como foco do estudo iremos nos deter principalmente no livro *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll para tecnologias interativas digitais como o *tablet* da Apple e seus aplicativos. Como viés teórico para a análise da obra foi utilizada a teoria da intermedialidade proposta por Cluver no intuito de entender a transformação da versão impressa em textos multimídia, mixmídia e intermídia para um suporte digital que demonstra uma nova abordagem para a literatura juvenil e a interação do jovem leitor com o texto, sendo possível que as ilustrações possam emitir sons, bem como, personagens podem animar-se de acordo com a manipulação do *tablet*. Para transcender a versão impressa estática para uma forma digital é necessário que o designer no processo de adaptação, procure uma correspondência signica na nova mídia, procurando recriar em uma nova roupagem audiovisual os conceitos originais da obra em outras experiências intermediais.

*Iteration design; Intermediality; Adaptation Intersemiotic; Technology*

*This essay intends to analyze the intermedial relations between the adaptation of literary text and multimedia text, like printed media and digital media in Alice's Adventures in Wonderland by Lewis Carroll for tablet technologies as the gadget and applications by Apple. The transformation of the printed version into multimedia, mixed media and intermedia text for a digital support shows a new approach for juvenile literature and the young reader interaction with the text - drawings can make sounds, characters can bounce as the tablet is manipulated. Transcending from the printed static version into a new digital form is an adaptation that creates a new text which inspires the reading habit in children and also, young children, and can also show a variety of titles which uses the theory of games to manipulate a literary text using alternative options for the stories and characters, so the reader can participate in the developing of the narrative making choices as he reads the story.*

## 1 Introdução

A partir do desenvolvimento de dispositivos eletrônicos, como o computador, foi possível adaptar vários jogos e livros para os meios digitais. Esse fenômeno, portanto, não é recente. Porém, o que mudou nos últimos anos, foram as formas de manipulação dos conteúdos, que anteriormente eram realizadas através do mouse e teclado (o que, muitas vezes, não era um processo natural e intuitivo) e passaram a ser uma interação direta entre a tela e os dedos do usuário.

Com o lançamento dos *tablets*, principalmente o *ipad* da *Apple*, as interações entre homem e máquina sofreram mudanças consideráveis, pois torna-se possível, através dos dedos ou mesmo manipulando o *tablet* para os lados, interagir com os conteúdos, de forma mais espontânea e dinâmica, possibilitando assim, arrastar, soltar, pressionar ou mesmo girar o

dispositivo para que ocorra a reação em tempo real. Uma simples ação de virar a página é realizada com um simples deslizar de dedos para realizar tal intento.

Muitos usuários, devido a essa facilidade, têm migrado do computador para os *tablets*, principalmente para usufruir de produtos editoriais em versões digitais interativas, como é o caso da Revista Veja, integrante da editora Abril e de outras publicações que a cada dia vem ganhando sua versão digital. Assim sendo, torna-se possível novas interações com essas versões, através de vídeos, galeria de fotos, áudios, *gamefication* e links *on line*.

O mercado editorial de livros também não tardou em migrar para esses dispositivos, e um exemplo disso é o livro que analisaremos através do presente artigo. *Alice no País das Maravilhas* é um clássico da literatura mundial, que além de ter um texto verbal de qualidade, possui ilustrações que ampliam o entendimento da obra. Por possuir textos visuais que contêm uma gama de referências intertextuais e intermediáticas, tornou-se ainda mais interessante para uma adaptação ao aplicativo do *ipad*, como veremos a seguir.

Para realizar a análise da adaptação do meio impresso ao digital interativo para *ipad*, foi utilizada a teoria da intermedialidade. Isso foi necessário para entender as particularidades de cada linguagem, bem como as relações entre as mídias.

## 2 Intermedialidade

A Intermedialidade busca analisar diversas mídias através de uma rede de abordagens interdisciplinares, marcando assim, outras formas de pesquisa nesse campo. (Clüver, 2001) demonstra que as diversas abordagens da Intermedialidade foram derivadas da literatura comparada, teoria originada nos EUA, que ganhou adeptos em várias partes do mundo, também conhecida como *comparative arts*.

No século XIX aparece um ideal de uma fusão das artes, a obra de arte total, proposta por Richard Wagner, referindo-se à ópera. A idéia desse tipo de arte amplia-se com o advento de novas formas artísticas, que ao longo do século XX, foram agregando linguagens, mesclando, por exemplo, pintura e música, dança e teatro.

Essas formas artísticas ampliaram os processos de hibridação, criando assim formas textuais, que não se enquadravam nos domínios das disciplinas tradicionais. Hoje encontramos várias obras compostas por diversificados “mix” de mídias, muitas vezes, aliando tecnologias digitais e analógicas, recriando hibridações do passado em suportes contemporâneos.

A intermedialidade é uma ferramenta eficaz de análise, a qual proporciona uma variedade de possibilidades, amplia o entendimento da textura de uma obra, através das relações entre as diversas mídias que a compõem. Como descreve (Rajewsky, 2009: 2)

Em termos gerais, o debate atual revela duas compreensões básicas sobre a intermedialidade. A primeira aborda tal conceito como uma condição ou categoria de fundamentação teórica, enquanto a segunda, trata da intermedialidade como uma categoria crítica para a análise concreta de produtos ou configurações de mídias individuais e específicas.

A intermedialidade pressupõe análise de textos verbais e/ou não-verbais, uma avaliação que resgata e compõe sentidos pelo cruzamento e combinação entre as mídias e suas referências intermediáticas ou intramediáticas; e a transposição midiática (também conhecida como tradução intersemiótica).

A Tradução intermediática ou intersemiótica ou “transmutação” foi por Jakobson definida como sendo aquele tipo de tradução que ‘consiste na interpretação dos signos de um sistema de signos por outro, por exemplo, da arte verbal para a música, dança, cinema ou pintura’ ou vice-versa. Tradução, então, é uma prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, manifestando-se na forma de leitura, metacriação, diálogo de signos e também como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas.

Em uma tradução de uma mídia para outra, o autor deve observar as limitações da mídia original para ampliar as potencialidades na mídia final, como destaca (Plaza, 2003). A operação

de passagem da linguagem de um meio para outro implica em consciência tradutora capaz de perscrutar, não apenas os meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites, mas, a partir disso, dar o salto qualitativo, isto é, passar da mera reprodução para a produção.

Essa produção geralmente contém os principais elementos da obra original, com uma ressignificação no novo meio: o meio final não pode traduzir mais do que é capaz. Quando traduzimos uma obra da literatura para um livro digital, recriamos a história com outros artifícios de linguagem, os quais são particularidades dos livros interativos para *ipad*. As ilustrações ganham outro sentido na nova obra, não limitando a imaginação do leitor, mas sim, criando um pano de fundo de cenários, figurino e materialização visual dos personagens, levando, assim, o leitor a imergir na história. No livro original *Alice no País das Maravilhas*, as ilustrações desempenhavam esse papel de representar os personagens. Já, na versão para *ipad*, ganharam outro tratamento de cor e interação.

Sacrificar, recortar, omitir ou manter elementos de uma obra é decisão de cada leitor que queira traduzi-la, dentro de um novo espaço, tempo e tecnologia específicos; assim como enfatizar, focalizar, obscurecer aspectos originais. Dessa forma, aspectos da obra se mostram através de linguagens, técnicas, estilos, referências contextuais e suportes diversos; os conteúdos podem ser exibidos com diferentes formas em diferentes épocas e por diferentes homens. Há sim, um respeito intrínseco em uma tradução, mas também esta pode tornar-se um ato necessário de rebeldia expressiva. Como afirma (Clüver, 2006):

[...] é inevitável que uma tradução não seja equivalente ao original, e que, ao mesmo tempo, contenha algo a mais ou a menos que o original (...) Toda tradução oferece, de maneira inevitável, mais e menos que o texto original. O acerto do tradutor depende [...] também das decisões que tome quanto ao que pode ser sacrificado.

É importante frisar que alguns conteúdos se expressam melhor em um meio verbal escrito, por exemplo, do que em um meio audiovisual, como os aplicativos interativos desenvolvidos para *tablets*, pois os recursos de cada linguagem são diferentes. Algumas transposições de um meio a outro permitem certa liberdade, ou impõem uma restrição na reformulação do sentido, cabendo ao autor da tradução, editar o que será inserido ou mesmo retirado da nova versão.

### 3 Tradução intermediática do livro *Alice no País das Maravilhas* para o *ipad*

Na tradução do livro original de Lewis Carrol para o *ipad* ganhou duas versões: uma versão reduzida do texto, com a essência da história e as principais ilustrações de John Tenniel, contando com cinquenta e duas páginas e vinte cenas animadas. A outra versão, contempla o texto completo da obra original, no qual, na versão digital, contabilizou-se em duzentas e quarenta e nove páginas. A versão reduzida é carinhosamente chamada de *bedtime edition*. As versões foram desenvolvidas pela empresa *Atomic Antelope* e lançadas no *itunes store* em 2011, no valor de nove dólares americanos. O design da versão digital foi realizada por Chris Stevens e a programação por Ben Roberts.

Em 2015 encontramos outras adaptações em forma de livro com narrativas sonoras ou mesmo games baseados na história original. Podemos destacar o aplicativo italiano *Alice In Wonderland*, produzido por Giacinto Atanasio em 2013 com versões em inglês e italiano para IOS, Android e Kindle.

Devido à variedade de adaptações e recursos de cada adaptação iremos analisar os dois aplicativos citados acima em relação a inovação dos projetos de design digital das versões para *tablets*.

### 4 O livro *Alice no país das maravilhas*

A obra “*Alice no País das Maravilhas*”, de Lewis Carrol foi publicada em 4 de julho de 1865 para comemorar a data do passeio de barco, há três anos anteriores, em que o autor contara, pela primeira vez, a história de Alice.

Muitos enigmas contidos em suas obras são quase que imperceptíveis para os leitores atuais, principalmente os não-anglófonos, pois contém referências da época, piadas locais e

trocadilhos que só fazem sentido na língua inglesa e, principalmente, para as pessoas que conviveram com Gilbert K. Chesterton, nome verdadeiro de Lewis Carroll. A intenção do autor era criar uma história “nonsense” segundo (Gardner, 2002: 8),

No caso de Alice, estamos lidando com uma espécie de nonsense muito curioso, complicado, escrito para leitores britânicos de um outro século, e precisamos conhecer um grande número de coisas que não fazem parte do texto se quisermos apreender todo o seu espírito e sabor. É mais grave que isso, porque algumas piadas de Carroll só podiam ser compreendidas por quem residia em Oxford, e outras, ainda mais privadas, só estavam ao alcance das encantadoras filhas do deão Liddell.

Apesar de referências intermediárias muito específicas, a história de Alice, devido ao seu caráter de fantasia, encanta até hoje as novas gerações de crianças em várias partes do mundo. Em 1882 Carroll começou a contar uma história que deu origem à atual, sobre uma menina chamada Alice que ia parar em um mundo fantástico, após cair numa toca de coelho. Sua amiga Alice Liddell gostou tanto da história que pediu que Carroll a escrevesse. Ele atendeu ao pedido e em 1864 surpreendeu-a com um manuscrito chamado *Alice's Adventures Underground*. Enviou uma cópia em manuscrito da história para Alice Liddell com ilustrações do próprio autor. (Figura 1)

Figura 1: Página do manuscrito de *Alice's Adventures Underground* e fotografia de Alice Liddell (domínio público).



As ilustrações do livro original, também utilizadas na adaptação para o *ipad* foram criadas por John Tenniel, um ilustrador britânico que gerou como principal obra a ilustração de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho*, ambos de Carroll. As ilustrações originais foram realizadas pela técnica de bico de pena.

Figura 2: Ilustração de John Tenniel (domínio público).



As ilustrações de Alice não retratavam Alice Liddell<sup>1</sup>, sua amiga preferida, segundo diários do próprio autor, já que esta tinha cabelo escuro, cortado curto e franja lisa sobre a testa. Isso se deu porque Carroll mandou a Tenniel uma fotografia de outra amiga, Mary Hilton, para servir

<sup>1</sup> (Gardner, 2002)

como modelo. Porém, o ilustrador parece não ter seguido à risca as orientações do autor, como observa (Gardner, 2002) ao se referir a um trecho de uma carta de Carroll, no qual fala sobre as ilustrações do livro.

O Sr. Tenniel é o único artista que desenhou para mim e que se recusou resolutamente a usar um modelo, declarando que tinha tão pouca necessidade de um, quanto eu de uma tabuada de multiplicar para resolver um problema matemático! Arrisco-me a pensar que estava errado e que, por falta de modelo, desenhou várias imagens de “Alice” completamente desproporcionais – cabeça evidentemente grande demais e pés evidentemente pequenos demais.

As ilustrações, em relação ao texto verbal, criam combinações de textos mixmídia. Isso porque os mesmos são complementares e, ao serem analisados separadamente, não possuem o mesmo significado. As ilustrações remetem à várias referências intermediáticas e a personagens reais da época em que o livro foi escrito. Na imagem da (Figura 2), temos um exemplo do simbolismo textual das imagens criadas por Tenniel com relação ao Coelho Branco, como nos fala (Gardner, 2002: 121). ‘Para sublinhar o retorno do sonho à realidade, como Richard Kelly observa em sua contribuição para Lewis Carroll: *A Celebration*, organizado por Edward Guiliano, Tenniel despiu o Coelho Branco.’

As ilustrações são importantes na narrativa por completarem as informações contidas no texto verbal, ampliando os referenciais da história, sendo, portanto, parte integrante da obra original e por que não, essencial à obra.

Temos várias adaptações do livro de Carroll para outras mídias, nas quais pode-se perceber outras leituras da obra original. Uma das mais conhecidas é a animação da Disney, exibida em 1951 (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi). Esta animação não pode manter partes da história original, devido às dificuldades em traduzir textos verbais para o audiovisual, como também o tempo do filme não ser suficiente para contemplar toda a narrativa literária. Mas mesmo com algumas restrições, por conter a essência do original, a animação *Alice in Wonderland* pode ser considerada uma tradução intermediática, bem como o aplicativo para *ipad*.

Em 2010 o diretor Tim Burton produziu um filme em *live action*, o qual faz referência aos livros de Lewis Carroll: *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho*, criando uma nova história, na qual a personagem Alice é adolescente, está com 19 anos de idade e volta ao mundo mágico de suas aventuras vividas enquanto criança. Nessa nova obra intermediática, Burton recria as aventuras vividas pela personagem de Carroll em uma nova roupagem audiovisual, surpreendendo novas gerações, através da tecnologia 3D estereoscópica.

Como afirma (Cluver, 1989) ‘É difícil imaginar uma representação pictórica que substitua totalmente uma narrativa verbal mais complexa ou uma lírica.’, sendo que as imagens tanto no original, criadas por Tenniel, quanto às imagens criadas na animação e filme de Tim Burton, não conseguem substituir o texto verbal original, mas em um processo de remediação<sup>2</sup>, ganham novos elementos textuais, os quais resultam em uma vivência com a obra em um contexto atual. Os leitores de hoje apreciam outra experiência com a obra e buscam nesse novo repertório, referências atuais mais próximas de seu contexto.

## 5 Remasterização das ilustrações para o *ipad*

As ilustrações originais foram remasterizadas na adaptação do livro para o *ipad* na versão da *Atomic Antelope* (2011). Em alguns casos foram aplicadas, no layout em preto e branco, um novo fundo em tons sépia, fazendo uma alusão às páginas antigas do livro (Figura 3), em outros casos, as ilustrações estão renderizadas em cores pastel, fazendo uma alusão às ilustrações antigas impressas pelo processo de litografia<sup>3</sup>. A maioria dessas imagens mantém interação digital com o usuário, como veremos a seguir. Em outra forma, onde aparecem as

<sup>2</sup> A “remediação”, como concebida por Bolter e Grusin, denota um tipo particular de relações intermediáticas, através de processos de remodelação midiática. Nessa dinâmica “tanto as formas mais novas como as mais antigas [de mídia] estão envolvidas numa luta pelo reconhecimento cultural” BOLTER apud Rajewsky

<sup>3</sup> Litografia era um processo de reprodução gráfica que utilizava como base uma pedra onde o desenho era feito com tinta oleosa.

ilustrações coloridas, as mesmas têm, como complemento, um texto destacado do texto verbal original, sendo que este mantém uma relação direta com a imagem (Figura 3).

A tecnologia de valorização primordial do verbal sempre viu o visual como ilustração. Mesmo com o advento da fotografia, do cinema, do vídeo, etc., esse preconceito iluminista nunca deixou de se manifestar e ser preponderante. Basta lembrar, por exemplo, que em meio às questões que envolvem a publicação de um livro isso é muito claro, pois todas as abordagens que tratam das imagens raramente ficam aos cuidados do escritor. (Bairon e Petry, 2000)

Apesar de John Tenniel não seguir totalmente as recomendações de Lewis Carroll, ao analisar as imagens contidas no livro percebemos a relação direta dos textos verbais em relação ao texto visual, criando, desta forma, uma interdependência textual. As imagens criadas por Tenniel não são meras ilustrações do texto verbal.

Nas ilustrações do livro digital, o que difere o visual do aplicativo em relação ao livro original são respectivamente: a imagem de fundo e alguns elementos que foram desenvolvidos especificamente para a obra. Tais objetos interativos foram inspirados em objetos que aparecem nas ilustrações de Tenniel. O pimenteiro foi ilustrado em 3D no intuito de gerar mais realismo à interação. Ao se movimentar o *tablet* para baixo a pimenta se solta e cai para o canto do equipamento.

Apesar das ilustrações serem remasterizadas no livro digital, a partir das imagens originais, pode-se notar que algumas adaptações foram realizadas para que as mesmas se modelassem à nova obra. A imagem adaptada foi flipada e alguns elementos presentes na figura original, ao lado direito de Alice, foram subtraídos na versão final. Para visualizar as imagens do aplicativo devemos acessar o link: <https://itunes.apple.com/br/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>.

Como afirma (Clüver, 1989), as equivalências entre dois sistemas semióticos diferentes podem ser bem difíceis, sendo que podemos ter grande sacrifício no processo de adaptação de uma obra a outra, porém, em alguns casos podemos obter ganhos espetaculares na obra traduzida.

Como podemos perceber no processo de remediação das ilustrações originais para o livro interativo, as mesmas ganharam maior contraste, devido ao processo de colorização e volume, isso devido ao efeito de luz e sombra que fora enfatizado pelo novo tratamento gráfico. Outro detalhe a ser salientado foi a facilitação da leitura visual. As novas imagens tornaram o processo de reconhecimento dos signos visuais, propostos por Tenniel, mais visíveis.

Não estamos aqui comparando qualitativamente as obras analisadas, mas sim, destacando as mudanças ocorridas durante o processo de tradução intermediática, pois este tem como objetivo explorar as potencialidades de cada mídia.

## 6 Navegação

A navegação no livro digital é simplificada. Na barra inferior da página, há duas setas para direita e para esquerda, pelas quais se pode navegar de forma linear para a página posterior ou anterior do livro. Nesse aspecto, essa adaptação não traduziu, como em outras obras para *tablets*, o aspecto natural e intuitivo do passar a página de um livro em formato tradicional. Em alguns aplicativos podemos inclusive, escutar o som da página digital sendo virada. O que não foi o caso da obra analisada. Em relação à obra original, a navegação linear de passar as páginas para frente ou para trás não trouxe novidades midiáticas.

Entre as duas setas de navegação das páginas, temos uma imagem de um gato em preto e branco. Este faz uma referência intermediática ao Gato de *Cheshire*, que na história “orienta” Alice a qual caminho seguir, dentro do País das Maravilhas. Ao clicar na imagem do gato aparece um *menu* flutuante com a imagem do Coelho, outro personagem da história que motiva Alice a entrar na toca, o mesmo toca uma trombeta e abre um pergaminho com a imagem e título que representa cada capítulo do livro. Essa é a única opção de navegação não linear da obra.

A navegação do livro digital interativo é um dos pontos menos explorados pela obra, pois o *ipad* tem uma grande variedade de recursos de navegação hipertextual e hipermediática, sendo possível, como podemos observar em outras obras semelhantes como por exemplo, no livro

*Narizinho* da editora Globo, que a navegação nesse tipo de mídia pode ser em grande parte intuitiva e não linear. O que possibilitaria ao leitor novas abordagens da obra original e proporcionaria um papel mais ativo nesse processo de leitura hipermidiática, criando assim, novos caminhos interativos.

O primeiro traço encontra-se na hibridação de linguagens, processos sógnicos, códigos e mídias que a hipermídia aciona e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptores, na sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir na medida mesma em que o receptor ou leitor imersivo interage com ela, cooperando na sua realização. (Santaella, 2004: 47)

Esse leitor imersivo descrito por Santaella, pode, de certa forma e até certo ponto, recriar a obra, obtendo novas possibilidades textuais. O que não fora possibilitado pela presente adaptação.

## 7 Imagens interativas

Além da renderização das ilustrações originais, encontramos no livro algumas imagens interativas que foram desenvolvidas a partir dos desenhos de Tenniel. As imagens possuem movimentos que reagem à manipulação do leitor, na maioria dos casos, ou se movimentam espontaneamente ao passar para a página em que a imagem está presente.

Temos vários efeitos de interação nessas imagens para o leitor, como no exemplo que ao passar para a página em que aparece a imagem da cena, a personagem Alice cresce, enfatizando o acontecimento descrito na narrativa. Nos outros exemplos na ilustração da cena das cartas que estavam pintando de vermelho as rosas, é possível interagir com as pétalas brancas e vermelhas que foram criadas para a interação, sendo possível manipular as mesmas com o dedo, ora jogando-as para cima ou para o lado, espalhando-as aleatoriamente pela interface gráfica do livro.

Em outro exemplo, o leitor, ao passar para essa página, vislumbra as cartas do baralho voarem para cima de Alice, assim como na maneira descrita pela história. As misturas midiáticas possíveis em livros digitais interativos são enormes, criando-se assim, várias possibilidades de organização dos conteúdos digitais, como nos fala (Santaella, 2004: 48)

Além de permitir a mistura de todas as linguagens, textos, imagens, sons, ruídos e vozes em ambientes multimidiáticos, a digitalização também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais.

No livro digital, encontramos ainda outros exemplos de interações com os desenhos ou manipulações dos objetos. Ao se sacudir o *tablet*, alguns elementos balançam em resposta a esse movimento e em tempo real. Também pode-se esticar e comprimir objetos, dependendo da ação física desempenhada. Porém, essas interações são desprovidas de efeitos sonoros, que, ao nosso ver, ganhariam outra infinidade de signos visuais não presentes na obra original. O único efeito sonoro presente na obra é o som da trombeta do menu, em que aparece o Coelho da história.

Para verificar as interações, observamos dez crianças entre seis e dez anos que utilizaram o aplicativo livremente sem restrição de tempo. A maior queixa das crianças foi em relação à ausência de sons (música e efeitos sonoros) outro ponto observado foi em relação às páginas que continham somente textos, estas, eram praticamente ignoradas e os usuários avançavam até as ilustrações interativas. Verificou-se também que elas não tiveram dificuldade com a navegação e tocavam em praticamente todos os elementos da tela na expectativa de que algo acontecesse.

É evidente que em uma obra, o discurso narrativo é o coração da mesma, mas quando se propõe traduzir uma história da mídia livro para uma mídia digital interativa, se espera um ganho em possibilidades hipermidiáticas, o que não ocorreu, ao nosso ver, na obra analisada.

Por exemplo, Gutenberg e a primeira geração de tipógrafos remediaram os formatos de letras e o layout a partir do manuscrito; o cinema remediou tanto a fotografia quanto as práticas teatrais; na computação gráfica, os programas de pintura [paint] remediaram técnicas e nomes da pintura manual ou das práticas de desenho gráfico; os designers da World Wide Web remediaram o design gráfico como ele era praticado por jornais impressos e revistas (BOLTER *apud* Rajewsky, REM: 68)

No caso da adaptação italiana *Alice In Wonderland* (2013) temos alguns elementos a mais que a adaptação da *Atomic Antelope* como veremos a seguir.

Na tela inicial é possível acessar o livro em dois idiomas: inglês ou italiano. O texto está presente de forma reduzida, sendo possível acessar o mesmo com uma narração em áudio no idioma escolhido.

Além do texto, sonoro e escrito, temos várias ilustrações originais que não possuem as mesmas características com as ilustrações de Tenniel com traços simples, sendo as imagens representações visuais dos textos verbais com alguns elementos animados (animação de recorte simples) em *loop*, ao fundo uma trilha sonora de background, sendo um tema musical que é alterado de acordo com a cena apresenta ainda alguns efeitos sonoros que remetem ao cenário exibido.

A navegação é bem simples e linear como em um livro, para passar para a próxima página o usuário deve clicar em uma seta verde no centro inferior da tela.

Nesse aplicativo há a utilização de textos verbais para destacar algumas falas dos personagens ou mesmo, comentários do autor, onde as linhas de texto estão distorcidas como podemos observar na ilustração abaixo.

Alguns objetos ao serem tocados emitem sons ou são animados, gerando algumas interações com os usuários. Na cena em que Alice cai no buraco e chega a uma sala com uma pequena porta e uma chave ao tocarmos na chave a mesma abre a pequena porta, ao acionarmos o pote a personagem encolhe e se tocarmos no *cupcake* Alice volta a crescer.

Um destaque desse aplicativo é a utilização da linguagem sonora como apoio à narrativa da obra, incentivando a criança a tocar nos objetos e de certa forma induz as emoções correspondentes ao texto verbal.

Como bônus o aplicativo apresenta a possibilidade da criança colorir digitalmente alguns personagens do livro.

Esse processo de remediação constante em nosso cotidiano, transmutou várias obras clássicas através das alterações de seus suportes originais, recriando-os em novas mídias digitais. Isso se dá devido à busca por equivalências midiáticas e também por outras possibilidades narrativas.

## 8 Conclusão

Com o advento dos *tablets*, *android*, *ipad*, entre outros, bem como a sua popularização, vários desenvolvedores de aplicativos estão em processo de adaptação de diversas obras da literatura mundial, revistas, jornais e histórias em quadrinhos para esses dispositivos, com o objetivo de atrair novos leitores que estão entusiasmados com essas ferramentas.

O desenvolvimento de livros interativos pode, quando a linguagem plurimidiática é bem explorada, criar outras possibilidades de experimentação que transcendam a experiência de leitura de um livro físico, pelo qual o leitor possa interagir com a obra e, até mesmo, recriá-la ao seu modo, personalizando assim seu livro digital, realizando novas anotações, manipulando as imagens, tendo acesso *on line* a diversos conteúdos na rede que ampliam o entendimento da obra de forma hipertextual. Sendo possível, ainda, compartilhar nas mídias sociais os novos conteúdos gerados pelo leitor/co-autor da obra.

A linguagem audiovisual através de animações e pequenos vídeos inseridos dentro da interface do livro ainda são pouco utilizados nas adaptações de livros, mas estão cada vez mais exploradas nas revistas periódicas, com boa aceitação pelo público devido a outra experiência de leitura, a qual não é possível através das revistas impressas.

O som, que também é uma linguagem importante nas combinações midiáticas, para enfatizar informações, gerar novos textos ou mesmo tornar as animações mais chamativas, são pouco exploradas nessas obras digitalizadas, ficando na maioria dos casos, como meros efeitos sonoros que pouco agrega em relação ao valor conceitual.



O processo de remediação deve ser cuidadoso para não mudar o foco em relação ao texto verbal. Devemos evitar a simples digitalização do material original, mas sim, recriar a obra em outra roupagem midiática, explorando ao máximo as possibilidades do novo meio. Estamos apenas no começo, mas o futuro irá revelar como poderemos, através dessas traduções, ler esses signos digitais e interativos com um olhar também remediatizado.

## Referências

- ALESSI, Júlio. 2010. A intermedialidade no cinema de Peter Greenaway: uma análise intermediária do filme *Prospero's Books*: Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes UFMG, Programa de Pós graduação em Artes Visuais. Belo Horizonte.
- ALETRIA: revista de estudos de literatura, v. 6, 1998/99. Belo Horizonte: POSLIT, Faculdade de Letras da UFMG.
- BAIRON, Sérgio. 2000. *Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura*. São Paulo: Educs.
- CARROLL, Lewis, 1832-1898. 2009. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá* / Lewis Carroll; inclui ilustrações originais de Jonh Tenniel; tradução Maria Luiza X. e A. Borges – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Alice: edição comentada* / Lewis Carroll; ilustrações originais de Jonh Tenniel; introdução e notas, Martin Gardner; tradução Maria Luiza X. e A. Borges.– Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- CLUVER, Claus. 2001. *Estudos interartes: introdução crítica*. Tradução de Yung Jung Im e Claus Cluver. Lisboa: Dom Quixote.
- \_\_\_\_\_. 1997. *Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos*. Literatura e sociedade. São Paulo: USP.
- PLAZA, Julio. 2001. 2009. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- RAJEWSKY, Irina O. *Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade*. 2005. Trad. Thais F. N. Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. *Intermedialidade e Estudos Interartes. Desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- SANTAELLA, Lucia. 2005. *Porquê as comunicações e as artes estão convergindo?*. São Paulo: Paulus.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*/ organizado por Anna Barros e Lucia Santaella. São Paulo: Unimarco Editora,
- \_\_\_\_\_. 2004. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo* – São Paulo: Paulus.
- Alice for the iPad. In: Home: <<https://itunes.apple.com/br/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>, 20/01/2015.
- Alice in Wonderland – the interactive book. In Home: <<https://itunes.apple.com/br/app/alice-in-wonderland-interactive/id624035142?mt=8>>, 26/01/2015

## Sobre os autores

Júlio Alessi, UNIBH, Brasil, [julioale@oi.com.br](mailto:julioale@oi.com.br)

Akemi Ishihara, UNIBH, Brasil, [akemioi@oi.com.br](mailto:akemioi@oi.com.br)