



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO**  
**CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

**KARLA OTHON SIDOU DE CASTRO**

**ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: RESSIGNIFICAÇÃO DA OBRA**  
**NA CULTURA *POP***

**FORTALEZA**

**2022**

KARLA OTHON SIDOU DE CASTRO

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: UMA RESSIGNIFICAÇÃO DA  
OBRA NA CULTURA *POP*

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção da aprovação na disciplina de Monografia II.

Orientador: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na  
Publicação Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C351a Castro, Karla Othon Sidou de.  
Alice no país das maravilhas : ressignificação da obra na cultura pop / Karla  
Othon Sidou de Castro. – 2022.  
45 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do  
Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2022.  
Orientação: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes.

1. Alice no País das Maravilhas. 2. Cultura pop. 3. Era Vitoriana. 4. Lewis  
Carroll. 5. Nonsense. I. Título.

KARLA OTHON SIDOU DE CASTRO

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: UMA RESSIGNIFICAÇÃO DA OBRA NA  
CULTURA *POP*

Monografia apresentada ao Curso  
de Biblioteconomia do  
Departamento de Ciências da  
Informação da Universidade  
Federal do Ceará, como requisito  
para obtenção do título  
de Bacharel em  
Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr.  
Jefferson Veras Nunes

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Heliomar Cavati Sobrinho (Membro)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Antônio Wagner da Silva Chacon (Membro)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, que sempre esteve presente comigo durante os altos e baixos, me apoiando até nas piores horas.

Aos meus colegas de turma, principalmente o pessoal da Inbonha, que sempre me apoiaram em tudo e me viram crescer, dividiram dores e lutaram junto comigo.

Ao meu orientador, Jefferson, por ter sido como um companheiro, um guia, um verdadeiro amigo.

Agradeço também aos meus amigos que moram distantes de mim, mas que sempre estarão comigo, principalmente Pethlyn, que está ao meu lado a mais de dez anos e me apoiou demais nesse projeto.

Aos meus professores do curso de biblioteconomia, todos únicos, todos com seus jeitos de ensinar e cuidar. Esse curso não é maravilhoso apenas pelo conteúdo e pelo amor à profissão, mas sim porque vocês mostram essa profissão maravilhosa em várias cores. Obrigada.

À Camila, que se juntou ao meu trio maravilha de trabalhos e me fazia rir ao mesmo tempo que me estimulava a continuar.

E claro, ao Matheus Soeiro, meu eterno amigo e companheiro que cuidou de mim, foi praticamente meu parceiro em todas as coisas. Não sei o que seria de mim sem você.

“Quando acordei hoje de manhã, eu sabia quem eu era, mas acho que já mudei muitas vezes desde então.”

(Lewis Carroll)

## RESUMO

Esta pesquisa busca analisar e elucidar os elementos do livro Alice no País das Maravilhas que são utilizados por autores contemporâneos nas adaptações produzidas na cultura pop, e como a ressignificação desses elementos de um livro clássico atraíram novos públicos para o consumo da obra. Nessa perspectiva, o presente trabalho resulta de um estudo comparativo entre as adaptações mais famosas e a obra na qual se baseiam, o cânone da literatura infantil *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll (1865). Para tanto, será feita uma análise do engajamento das adaptações no cinema, na música e na área dos jogos eletrônicos, investigando quais partes do livro foram ressignificadas e quais se mantiveram.

**Palavras-chave:** Alice no País das Maravilhas. Cultura *pop*. Era Vitoriana. Lewis Carroll. *Nonsense*. Ressignificação.

## **ABSTRACT**

This research seeks to analyze and elucidate the elements of the book *Alice in Wonderland* that are used by contemporary authors in the adaptations produced in pop culture, and how the resignification of these elements of a classic book attracted new audiences to consume the work. In this perspective, the present work results from a comparative study between the most famous adaptations and the work on which they are based, the canon of children's literature *Alice's Adventures in Wonderland* by Lewis Carroll (1865). Therefore, an analysis will be made of the engagement of adaptations in cinema, music and in the area of electronic games, investigating which parts of the book were re-signified and which remained.

**Palavras-chave:** *Alice in Wonderland*. Pop Culture. Victorian Era. Lewis Carroll. *Nonsense*. Resignification.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplos de figuras antigas e novas da cultura <i>pop</i> .....	21
Figura 2 - A <i>youtuber</i> virtual Kizuna Ai.....	22
Figura 3 - Uma comparação entre a arte original e a atual de She-Ra.....	23
Figura 4 - Autorretrato de Lewis Carroll.....	31
Figura 5 - Manuscrito original de Alice no País das Maravilhas.....	32
Figura 6 - Capa do livro de Alice no País das Maravilhas.....	34
Figura 7 - Alice na festa do chá com o chapeleiro e a lebre de Março.....	36
Figura 8 - <i>Reprint</i> do Pôster do Filme de Alice da Disney.....	40
Figura 9 - Pôster Oficial do Filme de Alice do Tim Burton.....	41
Figura 10 - Capa da versão americana do jogo <i>Alice: Madness Returns</i> .....	45
Figura 11 - Capa do Álbum <i>Cry Baby</i> .....	48

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>1.2</b>	<b>Aspectos Metodológicos</b> .....	14
<b>1.3</b>	<b>Apresentação dos Capítulos</b> .....	16
<b>2</b>	<b>RESSIGNIFICAÇÃO</b> .....	17
<b>3</b>	<b>A CULTURA POP E SUA INFLUÊNCIA</b> .....	20
<b>3.1</b>	<b>Cultura pop no cinema</b> .....	25
<b>3.1.2</b>	<b>Cultura pop na música</b> .....	26
<b>3.1.3</b>	<b>Cultura pop e jogos</b> .....	27
<b>4</b>	<b>ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS</b> .....	28
<b>4.1</b>	<b>A literatura infantil na Época Vitoriana</b> .....	29
<b>4.2</b>	<b>Lewis Carroll</b> .....	31
<b>4.3</b>	<b>A Obra Alice no País das Maravilhas</b> .....	34
<b>4.4</b>	<b>Uma análise das adaptações</b> .....	39
<b>4.5</b>	<b>A adaptação de Tim Burton aos cinemas</b> .....	41
<b>4.6</b>	<b>Alice em outras mídias</b> .....	44
<b>4.6.1</b>	<b>Alice: Madness Returns</b> .....	45
<b>4.6.2</b>	<b>O álbum Cry Baby e a música Mad Hatter</b> .....	47
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	49
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	50

## 1 INTRODUÇÃO

Alice no País das Maravilhas foi um livro que me encantou desde cedo, mesmo que só costumasse ler clássicos da literatura estrangeira e nacional na escola. Admito que antes de conhecer o próprio livro, já havia entrado em contato com os elementos dele e seus personagens. Foi a aparência peculiar do universo e suas mensagens que, apesar de muitas vezes parecerem sem sentido, me fizeram refletir sobre caminhos que eu deveria tomar. Inclusive, passei a fazer uma coleção de edições da obra, as quais guardo em um baú específico para elas.

Muitas vezes, alguns gostos meus para o lazer, desde aos quadrinhos que eu lia e os desenhos que assistia, eram tratados com estranheza pela maioria das pessoas, incluindo minha família. As mensagens do livro sempre me deram uma sensação de pertencimento a algum lugar e me mostraram que não há nada de errado em ser eu ou gostar de alguma coisa que parece exótica só porque não é muito conhecida. Tanto que me assustei com a recente explosão de fama para públicos mais jovens que o romance ganhou, pois na minha época não era algo tão abrangente.

Isso me incentivou a pesquisar sobre como essa explosão aconteceu, pois é gratificante saber que minha obra favorita ganhou tanta visibilidade entre os jovens, principalmente entre os brasileiros, mesmo sendo tão antiga e de origem estrangeira. Spalding (2012) declarou como Alice fez história em nosso país por meio do prefácio de Monteiro Lobato, que foi o primeiro a traduzir Alice no País das Maravilhas para o português. Mesmo depois de anos da publicação da versão de Lobato, e de mais de cento e cinquenta anos da de Lewis Carroll, o livro e seu autor continuam sendo clássicos da literatura universal de todas as idades, sendo reconhecidos por críticos literários variados e apreciados por leitores nas redes sociais.

Acredito que este trabalho será útil como porta para verificar os motivos de outras obras clássicas terem se popularizado tanto e como elas venceram o preconceito entre jovens, pois obras clássicas geralmente são associadas a algo enfadonho e desinteressante pela diferença de escrita, assunto e abordagem por

causa da época em que foi escrita. Normalmente, a reaproximação com o público jovem era feita por meio de versões infantilizadas ou “descoladas” das obras originais, mas em um país de poucos leitores, nem sempre o incentivo por meio de outros livros é o mais efetivo, principalmente de um livro nonsense como Alice que explora a falta de sentido para explicar sua trama. Pereira (2017) declarou que muitas vezes precisamos ler o mesmo parágrafo mais de uma vez para entender os sentidos implícitos no enredo carrolliano. Assim, ignoraremos o que parece absurdo para nós e emergiremos a lógica proposta pelo autor.

Os livros clássicos têm passado por uma nova era de fama, muito diferente da época em que eram reconhecidos simplesmente por se destacarem em meio a outras obras literárias por causa da premissa e das mensagens que os autores procuravam passar. O fenômeno que causa a popularização de alguns clássicos, principalmente aqueles que já foram apresentados pela indústria cinematográfica infantil, é, na verdade, a releitura dos elementos desses livros para adaptações de objetos da cultura pop, como jogos, séries, revistas em quadrinhos, músicas, entre outros. Lima (2016) explica que situar o escritor Lewis Carroll e a obra Alice no contexto histórico da época Vitoriana é necessário para dar suporte para a representação feita por Tim Burton. Dessa forma, é possível fazer um percurso do progresso da literatura infantil até o lançamento da obra, a fim de justificar o sucesso.

Alice no País das Maravilhas, por ser da literatura *nonsense*, ou seja, uma obra que desconstrói o real de forma aleatória para incentivar o imaginário, é um clássico que abre portas para um número absurdo de interpretações, se tornando um favorito da resignificação ao ser adaptado para públicos mais atuais.

Radaelli (2012) comentou que o universo que o livro apresenta é repleto de seres estranhos e de situações fora do comum, onde a protagonista tenta impor o próprio saber adquirido durante a vida. No entanto, ela percebe que o *nonsense* é a variável estável. O *nonsense* comparece nos registros que constituem uma pessoa, mostrando que as identificações não são estáveis e que o simbólico é repleto de erros, no entanto, o real é sem lei.

Esse trabalho busca elucidar as formas como a cultura *pop* resignifica os clássicos de acordo com o contexto atual, usando Alice no País das Maravilhas como representante principal dessa tendência. Ademais disso, busca se esclarecer como a resignificação se dá. Serão estudados os motivos dela acontecer e como

afeta a visão que o público-alvo das releituras de Alice possui da obra original, assim como será estudado se isso aumenta a demanda da procura da obra clássica em seu formato inicial. Então, de que forma a cultura *pop* procura deixar Alice mais interessante para novos públicos?

Os estudos das obras de Lewis Carroll, assim como a procura dos clássicos no século XXI podem contribuir para a mediação ao aproximar usuários dos livros por meio de adaptações famosas das obras.

## 1.2 Aspectos Metodológicos

No início, este trabalho possuía uma proposta mais focada no público leitor e consumidor da obra e das adaptações de Alice, e procurava ter uma aproximação um tanto mais pessoal com as opiniões sobre os elementos e a mediação para o livro. No entanto, a pandemia do coronavírus tornou a situação limitada, e por isso o método de análise foi modificado para atender aos resultados procurados da pesquisa, ao mesmo tempo que mantinha sua essência.

Para obter os resultados e respostas acerca da problematização apresentada neste trabalho, foi feita uma análise comparativa entre as adaptações do livro Alice no País das Maravilhas na cultura *pop*, através da pesquisa explicativa.

Gil (2008, p. 27), declarou que o principal propósito da pesquisa explicativa é desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, procurando a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos futuros. Também fundamentou que:

As pesquisas explicativas nas ciências naturais valem-se quase que exclusivamente do método experimental. Nas ciências sociais, em virtude das dificuldades já comentadas, recorre-se a outros métodos, sobretudo ao observacional.

Foram escolhidas adaptações famosas em mídias diferentes, decididas pelo cachê necessário para a produção da adaptação, recepção pelo público-alvo e quantidade de elementos originais do livro a serem preservados, em uma pesquisa de caráter quantitativo. Utilizando a pesquisa documental, as adaptações de maior peso e que chamaram a maior atenção do público consumidor da cultura pop foram o filme dirigido por Tim Burton, Alice no País das Maravilhas (2010) e o filme Alice no País das Maravilhas (1951), produzido por *Walt Disney*.

O filme animado de *Walt Disney* tornou o livro clássico ainda mais famoso mundialmente quando a reprise do longa metragem na televisão trouxe mais lucro que a própria do cinema, no entanto, o filme de *Tim Burton* superou a marca dos um 1 bilhão de dólares na bilheteria mundial e teve uma receita de 332 milhões de

dólares, superando os 5,6 milhões da animação original. O sucesso do filme levou duas editoras como *Cosac Naify* e *Zahar* a produzir várias edições novas do livro original em resposta à procura que a adaptação causou.

Lima (2016) ressalta que é possível manter-se fiel aos princípios que sustentam uma obra original em uma tradução, porém fazendo-o de maneira inclusiva. Também deixa claro que além das adaptações fílmicas, qualquer forma de tradução pode deixar transparecer seu autor e suas marcas sem mudar a essência da obra da qual se origina.

Adaptar não se trata de apenas fazer referências aos livros e depois moldá-los como quiser. Existe um interesse artístico em levar públicos que não teriam interesse inicial a uma obra de extrema importância, principalmente para a literatura mundial. Apesar da resistência da juventude atual, principalmente a brasileira, de entrar em contato com a leitura, trazê-la para outras mídias enquanto mantém sua essência original intacta é de extrema importância para a mediação de novos leitores.

### 1.3 Apresentação dos Capítulos

Após apresentados os objetivos, este trabalho procura definir o conceito de ressignificação e como ela é possui um papel importante para a atualização de significados, enriquecimento da literatura e mediação.

Em seguida será apresentada a cultura *pop* e suas características mais marcantes em mais de uma área e como ela contribui para uma cultura globalizada com foco capitalista, trazendo entretenimento considerado de outra geração para a geração mais nova e o tornando interessante para um público completamente novo.

Dando continuidade, será feita uma apresentação sobre a obra Alice no País das Maravilhas, os contextos históricos que levaram a obra a ser produzida e como ela absorveu elementos de uma época. Também serão apresentadas as adaptações modernas do livro em outras mídias e quais elementos do livro foram mantidos ou modificados.

Por fim, as considerações finais chegam à conclusão da análise e como ela pode ser usada para trabalhos futuros, considerando os resultados adquiridos pela pesquisa.



## 2 RESSIGNIFICAÇÃO

É comum identificar-se com algo que lhe trás lembranças por estar presente em sua vida desde o início. A afeição do ser humano por conceitos, imagens e símbolos em situações de lazer é um dos fatores mais importantes para o desenvolvimento dele como indivíduo e permite que nossa mente modele esse afeto para adequar tanto à cultura que fomos criados quanto à sociedade que estamos inseridos.

A ressignificação é um método da neurolinguística que faz com que as pessoas possam dar novos significados às diversas coisas baseadas em sua percepção do mundo e criação. Constantemente, novos significados são atribuídos a objetos que temos uma certa afeição sem que nos dêmos conta, inclusive se tornando a causa de muitos conflitos por causa do choque de significados entre os consumidores de um certo objeto. Normalmente, mesmo com atribuições diferentes, a coisa específica ainda mantém uma essência característica que a identifica para todos, independente do quão modificada for na cabeça das pessoas. Como disse Serafim (2009) sobre o que atribuímos a ressignificação ao pensar nela:

Assim, quando falamos em ressignificação, remetemo-nos logo à imaginação, elemento que faz parte de toda cultura e que consolida as relações que o indivíduo mantém com o grupo social ao qual pertence.

A própria ressignificação, como elemento importante para a cultura e o imaginário de um povo, também se torna algo essencial do processo criativo, visto que é comum se inspirar em iniciativas já existentes para continuação da própria ideia original. Dar novos significados eventualmente se torna um lazer pessoal, transformando algo que era ou não interessante para um indivíduo ainda mais cativante por causa da forma mais íntima que assumirá ao se adequar às preferências daquele que o ressignifica.

Por ser um processo natural, antigo e muito imerso na cultura, o ato de ressignificar se torna um pouco invisível popularmente, criando discussões comuns sobre qual visão acerca do objeto é melhor. Assim como foi explicado por Silva (2011) sobre a naturalidade da ressignificação:

Cabe salientar que, paulatinamente, os processos de ressignificações vêm acontecendo, no entanto, nem sempre os mesmos são tão perceptíveis. O desenrolar das mudanças se deu e se dá de forma natural, como consequência das novas relações estabelecidas e das relações deixadas de lado.

É comum, por exemplo, indivíduos de uma geração mais antiga entrarem em conflito sobre uma mesma coisa com outros de uma geração mais moderna, por considerar que sua visão é a que mais se aproxima da verdade em relação ao significado de algo. Normalmente, isso acontece porque a pessoa mais velha esteve em contato com o objeto em uma data mais próxima da que ele veio a existir, criando uma falsa noção de significado único e “raiz”. Essa situação se torna ainda mais comum em um cenário atual, onde é muito mais fácil ter acesso à músicas, livros e filmes antigos, com inúmeras releituras e paródias dedicadas ao público mais jovem. Apesar da visão mais conservadora dessas pessoas em relação à produtos antigos da cultura, isso não significa que até mesmo estes indivíduos não estejam ressignificando seus próprios objetos de lazer, pois é comum atribuímos um significado a algo que não dávamos a mesma importância antigamente depois que uma nova visão mais moderna é criada sobre ele. Como explicado por Bakhtin (2007) sobre o diálogo entre diferentes visões de mundo, onde os sujeitos:

“[...] possam interagir, transformando e ressignificando mutuamente as concepções sobre o conhecimento e as experiências humanas que circulam entre as pessoas num determinado espaço sociocultural, e num dado momento histórico.

Entretanto, mesmo com as diferentes visões a enriquecendo, ressignificação muitas vezes também pode ser entendida como uma tradução por causa da perda de certas características originais de um objeto. Nunes ( 2016 ) aponta isso, usando a adaptação fílmica como exemplo:

A nossa hipótese parte da compreensão de que a adaptação fílmica, assim como qualquer tradução, é um texto de significativas marcas autorais, constituindo-se como um novo texto, com a preocupação de dialogar com uma cultura receptora específica, além de atender a critérios mercadológicos que geram elementos de ressignificação que

nos fazem compreender a adaptação fílmica como um novo texto.

A resignificação literária é tão natural quanto a de outras áreas. Assim como outras formas de modificação, ela lida com a memória, com a linguagem e com a criação artística. Almeida (2012) deixa claro que a produção literária, materializada em um conto, um romance ou uma peça teatral não está desvinculada do contexto histórico e social que lhe deu origem. No entanto, é justificável que a ultrapassagem desse momento histórico social vivido pelo romancista que faz dele um vidente, pois ele nos atrai para mundos com significados distintos dentro da obra. Ela ressalta que o papel da literatura no mundo é criar outros mundos e nos fazer devir outros, diferentes do que estamos acostumados. Com a modificação de significados diante de uma nova época, as informações retomadas causam outras a serem produzidas aproxima a literatura da Ciência da Informação.

Almeida também explica sobre o motivo dessa síntese entre os conceitos:

O saber universitário é por isso dito científico, pois é sistematizado e referencial. Mas os planos entre ciência, arte e filosofia deslizam uns sobre os outros, provocando ressonância entre uns e outros.

Diante disto, é possível perceber que apesar de ser natural, a resignificação atualmente ganha um viés também mercantilista, pois ao perceber uma certa preferência de significado de algo em um público específico, se torna possível lucrar com uma produção voltada para esses significados, a fim de agradar certo conjunto de pessoas.

### 3 A CULTURA POP E SUA INFLUÊNCIA

A cultura *pop* faz parte da indústria cultural, tendo um intuito bem mais mercadológico que a cultura popular, pois ela foca na popularização de produtos, músicas, roupas, etc, diferente da popular, que é mais uma manifestação artística de uma população, geralmente passada de geração em geração. Como disse Roberto (2017) sobre a expressão “*pop*” e o que ela representa nesse meio:

[...] A expressão “*pop*” apresenta um perfil artístico provindo dos meios de comunicação, que almeja atingir o maior público possível para alcançar cada vez mais visibilidade. Nesta perspectiva, é possível dizer que a cultura *pop* já consolidada por sua difusão nos meios de comunicação tradicionais foi se adaptando ao surgimento de novos canais de mídia e consequentemente novas plataformas e novos formatos para produção de conteúdo.

Conforme citado anteriormente, é possível identificar que esta cultura nasceu recentemente, em torno do Século XX, mas se tornou mais difundida quando os meios de comunicação modernos como as redes sociais e a internet fizeram sua publicidade entre as novas massas. Apesar do viés mercantilista, ainda sim há produção artística dos jovens dentro desta cultura, seja por meio de produções independentes quanto por sites especializados em patrocínio usando assinaturas como meio de arrecadação de dinheiro. A cultura *pop* é bem mais globalizada que a cultura popular, e muitas vezes, difunde seus produtos pelo inglês para atingir o maior número de consumidores possível.

O gosto pela cultura *pop* normalmente vem de versões mais idealizadas de temas recentes ou antigos, em que um público espera ver certos padrões que se encaixem em “divertido” ou “interessante”, como disse Yokote, mencionando um grupo específico que jovens admiradores da cultura *pop* que se autodenominam *nerds*:

[...] a imagem do indivíduo nerd, que tem sido projetada nos últimos anos não suprime os signos incorporados cumulativamente ao longo das décadas passadas, como a inteligência desenvolvida, a capacidade de interação social limitada e o apreço pela cultura *pop*, contudo, tende atualmente a veicular uma perspectiva, de certa forma, romantizada.

A palavra *pop* pode ser reconhecida tanto por algo famoso quanto pelo significado de algo pertencente a essa cultura de consumo. Para ser considerado

produto dessa cultura, normalmente é necessário fazer sucesso principalmente entre as redes sociais que a difundem, como explicou Roberto (2017):

Se antes para alcançar o status de *pop*, eram necessários além de muito investimento financeiro, aptidões como saber cantar, dançar, escrever, entre outros atributos, hoje as ferramentas digitais disponíveis dispensam muitos destes requisitos. Isto não significa que muitas celebridades atuais não apresentem bons conteúdos, simplesmente indica que novas ferramentas como *Instagram*, *blogs*, *vlogs*, *Youtube*, *Snapchat*, *MySpace*, facilitam tais produções que fomentam vários mercados, incluindo o de moda e o da música, indicando uma reformulação e readaptação da indústria cultural que apesar da descentralização dos modos de produção que consistem em expressões culturais “independentes”, ela continua forte, esperando o momento certo de entrar em cena.

Figura 1 - Exemplos de figuras antigas e novas da cultura *pop*



Fonte: [deliriumnerd.com](http://deliriumnerd.com)

A cultura *pop* é usada muitas vezes como meio de chamar a atenção por causa de sua caracterização massificada, sendo utilizada até em áreas além de seu objetivo, como propagandas do governo ou campanhas de conscientização com características e personagens comuns da cultura entre os jovens internautas. Como disse Nakamura (2013) sobre a transformação da sociedade usando o meio artístico:

No campo artístico, as produções e manifestações costumam se constituir de reflexos dos avanços de uma sociedade e têm por natureza um teor transformados das coisas existentes [...]

No auge de sua influência, a produção artística, principalmente online, exige uma série de fatores imediatistas e de caráter “viral” para manter-se em constante

importância, e os maiores consumidores dessa cultura não se satisfazem com repetição de padrões. A arte digital e o apelo para se aproximar desse novo público tem se mostrado em muitos exemplos, como empresas preferindo recorrer a mascotes criados em computador utilizando modelos 3D. Esses mascotes possuem uma personalidade decidida pela empresa e até mesmo redes sociais próprias para comunicação.

A personificação de figuras imaginárias é uma ocorrência comum na cultura *pop*, principalmente em um mundo digitalizado. Assim como personagens de livros refletem a época em que foram escritos, essas figuras procuram se associar com o perfil dos usuários que são alvos da propaganda. Outro exemplo interessante desse fenômeno são os *virtual youtubers*, que são influenciadores digitais que preferem usar um *avatar* 3D para representar a si mesmo no meio de uma transmissão de vídeo. Esses avatares costumam se mover com o reconhecimento facial de um ser humano de verdade por trás da câmera, usando um programa que reconhece esses movimentos e expressões faciais. Assim, a pessoa por trás do personagem pode interpretar uma personalidade, uma voz ou uma ideia que atrai um público específico.

Figura 2 - A *youtuber* virtual Kizuna Ai em uma *stream* no *youtube*



Fonte: [laptrinhx.com](http://laptrinhx.com)

Por mais que a imagem da cultura *pop* sempre pareça remeter apenas aos jovens, o rejuvenescimento das artes e a participação de pessoas mais velhas,



acostumadas com o tradicional, é um fator extremamente importante para a inserção dessa cultura no cotidiano social. Miranda reforça que:

[...] a cultura *pop* está atrelada à ideia de um entretenimento que opera mercadologicamente numa renovação constante de suas obras, na captura de um novo público ou até mesmo no “rejuvenescimento” de um público mais velho. O *pop* não dialoga apenas com indivíduos jovens, mas também propõe que um público mais velho retome aspectos de sua juventude no consumo de obras que utilizam da nostalgia como objeto de atração de novos consumidores. (MIRANDA, 2018 p. 21).

Um exemplo desse fato é a estratégia mercantilista de empresas de jogos que estão no mercado a muito tempo. Franquias como *Pokémon* e *Final Fantasy* constantemente lançam versões refeitas de seus jogos lançados a muitos anos atrás, tanto para atrair novos públicos, quanto para conquistar seu público daquela época com o fator nostalgia. Com os serviços de *streaming*, também é possível perceber uma variedade de séries e animações antigas sendo trazidas de volta em formato de *live-action*, ou mesmo uma versão mais moderna da antiga animação. Outro exemplo notável é a série “She-Ra e as Princesas do Poder”, um *remake* da série antiga “She-Ra: A Princesa do Poder”, agora com um novo estilo de arte na animação, personagens refeitos do zero e inúmeras referências à cultura *pop*, incluindo expressões utilizadas atualmente no linguajar jovial, como também apoio ao público LGBT.

Figura 3 - Uma comparação entre a arte original e a atual de She-Ra



Fonte: decider.com

Eventualmente, existem algumas opiniões polêmicas sobre a forma como a cultura *pop* funciona, pois o centro do seu desenvolvimento se dá quase completamente em torno do consumo. Alguns pesquisadores e até mesmo consumidores mais velhos tendem a chamar o fenômeno de “empobrecimento” da cultura, afirmando que o maior objetivo dela é descaracterizar obras antigas e objetificar a arte apenas pelo lucro, tornando-as carentes de crescimento intelectual ou cultural. No entanto, a cultura *pop* é responsável uma transformação tecnológica e social de extrema importância, principalmente pela inclusão de críticas sociais, de obras criadas por minorias (LGBT, negros, mulheres), que precisavam de espaços extremamente segregados para produzirem arte, com um público limitado e, muitas vezes, perdendo sua identidade para a cultura erudita.



### 3.1 Cultura pop no cinema

O cinema, atualmente é, sem dúvida, um dos mais importantes meios de divulgação da cultura *pop* ao público. Apesar da perda de espaço em comparação com a *internet*, sua marca cultural é indiscutível e essencial para a popularização da representação da cultura pop no século XXI e XX.

Desde 1970, o mercado do cinema se revolucionou com adaptações de livros e criação de cenários fictícios feitas para o público jovem, criando uma geração inteira dedicada à cultura *nerd* com o sucesso de filmes como a saga *Star Wars*, *Indiana Jones*, e outros clássicos da ficção. Não demorou muito para as adaptações dos quadrinhos americanos se tornarem um fenômeno das telas do cinema, enraizando uma imagem da produção artística que só contribui para o nicho das HQ's. Imagens de heróis e personagens apresentados nos filmes podem ser vistas em estampas de camisetas, lojas, e outros produtos, para todas as idades.

As obras cinematográficas de *Hollywood* eram conhecidas por características extremamente americanas, que apesar do sucesso, se mostravam uma dificuldade quanto à identificação de todos os públicos a uma cultura tão específica e centralizada. Além do peso da cobrança de uma adaptação, existe a tentativa de torná-la atraente a quem não conhecia a história por outros meios.

Segundo Lima (2016, pag. 74), é comum que alguns gêneros literários sejam priorizados para adaptações que outros, e que quando a estória é conhecida por conhecimento geral, o que torna seu novo formato um sucesso é a forma que a transmissão do conteúdo pelas telas do cinema é feita, sempre priorizando introduzir uma nova geração a o que era de outra. Atualmente, ocorre uma tendência hollywoodiana de tornar os filmes cada vez menos atrelados a traços culturais específicos devido à grande facilidade de comunicação e troca de informações do mundo atual. Os personagens são pensados e construídos, de forma a que o público internacional seja capaz de se identificar ali, portanto características regionais e especificidades históricas são amortecidas, quebrando possíveis barreiras que passam a existir, isso não apenas nas adaptações, mas nas produções originais também (HUTCHEON, 2006, p. 147).

É importante mencionar que existe uma certa pressão da recepção do filme quando se trata de fidelidade à obra, e que mesmo com a decisão dos diretores de alterarem com a finalidade de trazer um público maior para o filme, os leitores da obra original em que o filme foi adaptado podem prejudicar a audiência.

### 3.1.2 Cultura *pop* na música

Assim como no cinema, a música do século XX segue características fundamentais da cultura *pop*, e praticamente se tornou parte essencial da sua disseminação. Júnior (2007), chamou a música *pop* de Música Popular Massiva, se tratando de um conjunto complexo de lógicas mercadológicas, midiáticas e de produção sonora e imagética que afetam desde a produção até a divulgação, distribuição e venda de produtos da indústria fonográfica. Apesar das diferenças de significado e cultura entre música popular e o *pop*, é impossível separar o desejo de identificação ao apelar para o público de massa.

A música *pop* só recebeu essa denominação em 1950, de acordo com as tendências mercadológicas atuais. Antigamente, de acordo com Burnett (2008), o termo música popular foi ressignificado, pois dez anos antes se referia a música folclórica.

Atualmente, a produção da música *pop* se baseia em padrões detectados por observações sobre as experiências de percepção do público, visto que a música procura se adaptar à recepção do público no maior número de contextos sociais e culturais. Por mais que ainda exista a produção do artista e sua marca na forma como a música é apresentada, a canção ainda se trata de um produto midiático, com foco em atingir um grande número de consumidores ou atrair novos. A música se adapta mais ao público do que o público se adapta a ela.

Uma tendência comum da música *pop* para atrair até mesmo públicos antigos é retomar clássicos de outra época. Algumas músicas dessa era se baseiam em melodias do século XX ou séculos anteriores, como *Take it Off* (baseada na música *The Streets of Cairo*) da cantora Kesha e *On the Floor* (baseada em *Chorando Se Foi*) da cantora Jennifer Lopez. Essa tendência é uma das características mais marcantes da cultura *pop*, que se trata da atração de pessoas mais velhas para o novo.

### 3.1.3 Cultura *pop* e jogos

Os jogos eletrônicos nasceram com a cultura *pop*, dividindo suas características mercantilistas e artísticas no ato da produção. Assim como filmes e videoclipes musicais, eles contam com uma produção além da jogabilidade em um aparelho, pois há também a presença de músicas, história e identidade visual para atrair o público alvo a comprar aquele produto.

Normalmente, os jogos procuram vender sua imagem em outras mercadorias, como roupas, brinquedos, etc, e são produzidos após uma pesquisa de mercado sobre o que os jogadores atuais estão preferindo comprar.

Atualmente, principalmente com o mercado de jogos para celular dominando este nicho, é inegável admitir a importância dos jogos para o entretenimento. Se especializar na propagação deles ou mesmo na jogabilidade se tornou uma forma de emprego e de arte. Mendes (2006, p. 71) classifica os jogos eletrônicos como produtos tecnoculturais de grande importância na sociedade. Além disso, ele apresenta duas “vertentes” do que seria uma capacidade de educar o jogador. A primeira está voltada para a educação através dos gestos e atitudes corporais executados pelos jogadores e o seu tempo de resposta de acordo com o que é pedido pelo jogo.

#### 4 ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Grande parte das pessoas mais velhas, nascidas no século XX, é familiarizada com certos personagens, como o chapeleiro louco, o gato que fica invisível e o coelho branco que sempre está atrasado. Clássicos como Alice deixam marcas profundas de seus elementos no imaginário dos leitores e daqueles que mesmo sem o contato com a leitura, ainda se familiarizam com histórias contadas e passadas dos pais aos filhos e vice-versa. Lewis Carroll deixou um marco na literatura infantil da época Vitoriana, onde livros ainda não eram separados por público-alvo de idade. Uma época dura, em que crianças trabalhavam tanto quanto adultos em situações verdadeiramente preocupantes. Suas obras trouxeram uma nova forma de enxergar a realidade daquele período e popularizaram o gênero literário *nonsense*, garantindo a fama da obra, que mais tarde seria considerada um clássico da literatura inglesa e mundial.

#### 4.1 A literatura infantil na Época Vitoriana

A época vitoriana pode ser caracterizada como um período de transição em várias situações, desde a mudança de uma sociedade agrária para uma industrial, como também o fim do pico da literatura romântica. E por mais que Carroll tenha criado uma identidade forte nesse período, o reinado da Rainha Vitória já havia trazido paradigmas sociais e revoluções culturais na época que são utilizados como referência em obras até hoje. Com a Revolução Industrial em ascensão e a taxa de natalidade cada vez mais alta, a sociedade vitoriana, completamente voltada ao trabalho e à indústria, procurava se agarrar à praticidade e à ciência, o que gerou uma disparidade ainda maior entre as classes alta e baixa.

Com mudanças radicais, é natural que conflitos de valores e modificações de regras sociais resultem em inspirações literárias e artísticas, procurando representar o cenário que o mundo da época se encontrava. Ainda sim, expressar ideias um tanto contraditórias era um ato perigoso que poderia desencadear em situações mais graves que apenas uma censura ou cancelamento de uma publicação. Leis garantiam que conteúdos que feriam a moral inglesa não seriam divulgados.

A indústria e a exploração do operário garantiram um barateamento na impressão, tornando a leitura mais acessível para qualquer público, independente da condição financeira. No entanto, os livros e periódicos não possuíam uma divisão tão detalhada quanto hoje. Textos que eram lidos por adultos, também eram lidos por crianças. Mas por mais que não houvesse uma separação tão visível, alguns textos, conhecidos como *chopbooks* usavam contos de caráter moralista para apelar a um público mais novo e pobre. Esses livretos eram mais baratos de produzir e não possuíam muitas páginas. A maioria das histórias infantis clássicas e fábulas atuais possuem sempre um tipo de “mensagem” no final, que é uma forma de apresentar a noção de certo e errado, mas naquele tempo, o objetivo era puro entretenimento, já que os ensinamentos religiosos eram os únicos que realmente buscavam ensinar uma moral específica para as crianças.

Na época vitoriana, existiu uma primeira introdução de conteúdo infanto-juvenil, tanto com o interesse no aprendizado das crianças, quanto pelo desejo de um novo mercado. Segundo Monteiro (2016, pag. 18):

A literatura infanto-juvenil na Era Vitoriana se divide em dois movimentos distintos: o primeiro, de caráter essencialmente moralizante e o segundo, anatemáticamente, de um viés voltado ao fantástico. Sob a égide do primeiro movimento, a literatura infanto-juvenil na Era Vitoriana é composta, basicamente, por livros de música e de prosa didática, sendo a última uma produção necessária, segundo a mentalidade da época, à formação de um padrão de comportamento apropriado à juventude.

Apesar do interesse em ensinar a moral e os costumes para os jovens, as obras fantásticas desafiavam o imaginário das crianças da época, um dos motivos do sucesso da obra *Alice no País das Maravilhas*. É necessário lembrar do constante trabalho infantil e das condições precárias que os filhos dos operários eram forçados a suportar em prol de conseguir dinheiro a mais para a família, portanto, a alimentação da imaginação era uma forma de fugir da realidade cruel e conflituosa que a Inglaterra apresentava.

Carroll já possuía uma admiração por crianças desde seu trabalho como fotógrafo, antes de se tornar escritor. Ele tinha costume de fotografar crianças em trajes simples ou peças íntimas, sempre mantendo contato com as família para evitar mal-entendidos. Era simplesmente um fascínio pela infância e tudo que ela representava, inclusive a pureza. Por mais que essa tal pureza seja questionável diante da exposição à vida e trabalhos adultos que crianças eram forçadas a ter, um dos objetivos da literatura vitoriana era exatamente formar um modelo a ser seguido pelas crianças. Monteiro reforça (2016, pag. 18):

Sob a égide do primeiro movimento, a literatura infanto-juvenil na Era Vitoriana é composta, basicamente, por livros de música e de prosa didática, sendo a última uma produção necessária, segundo a mentalidade da época, à formação de um padrão de comportamento apropriado à juventude.

A própria protagonista do livro mais famoso de Carroll demonstra conhecimentos que crianças daquele período deveriam ter, incluindo seus próprios interesses pessoais da idade. Com os dois movimentos da literatura infantil vitoriana, tanto o fantástico quanto o moral serviram para representar uma sociedade com interesse insistente em educar e estimular as crianças enquanto mantinham suas regras de conduta e religiosidade.

## 4.2 Lewis Carroll

Figura 4 - Autorretrato de Lewis Carroll



Fonte: [National Portrait Gallery](#)

Lewis Carroll, conhecido pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson, nasceu em 27 de janeiro de 1832, em Daresbury, dentro do condado de Cheshire. Seu pai, um clérigo da província, se chamava Charles Dodgson, e sua mãe se chamava Frances Jane Lutwidge. Era um dos onze filhos do casal, especificamente o segundo mais velho.

Desde pequeno, Charles era dono de uma imaginação fértil, algo trazido à tona pelos sobrinhos, que sempre comentavam sobre sua capacidade de “viajar” nos pensamentos e se perder neles. Também admirava jogos de lógica na infância, chegando a inventar muitos enigmas.

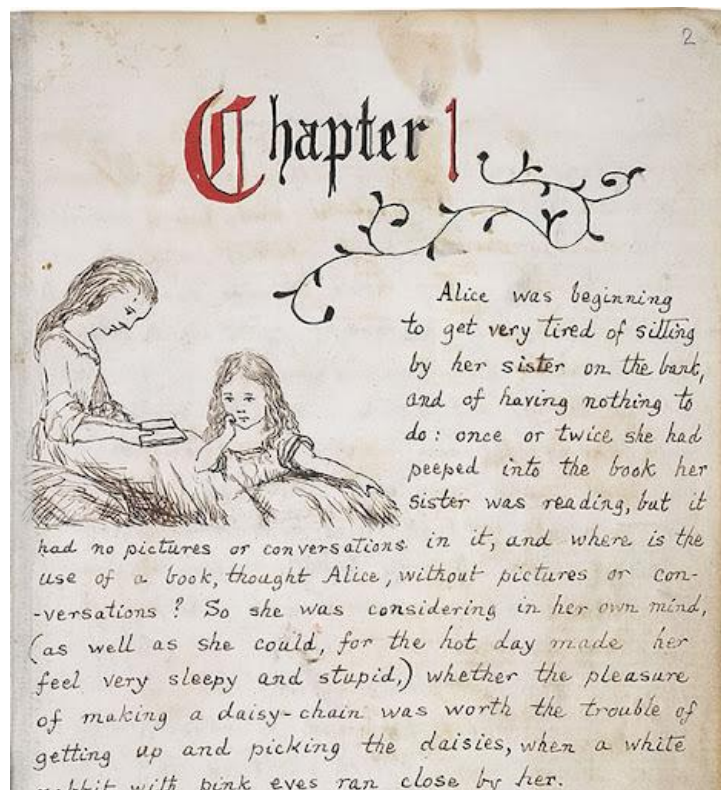
Seguindo a carreira religiosa que seu pai desejava, Carroll estudou no Christ Church, que fazia parte da universidade de Oxford, licenciando-se em 1854.

Posteriormente, assumiu a vaga de mestre na época que Henry George Liddell era o reitor.

Em 1857, Charles conseguiu o título de mestre no *College*. Em fevereiro conheceu dois dos filhos de Liddell, Harry e Lorina, mas foi no dia 25 de abril de 1856 que o professor conheceu Alice Liddell, que viria a ser inspiração em sua obra mais conhecida.

Durante sua época como professor de matemática, veio a desenvolver muitos jogos relacionados à matéria. Carroll também era fissurado por fotografia, especializando-se em fotos de garotas jovens. Quando adotou o pseudônimo de Lewis Carroll, já colaborava com revistas literárias, criando a fama mundial de seu nome.

Figura 5 - Manuscrito original de Alice no País das Maravilhas



Fonte: [Torrente Literária](#)

O livro "Alice no País das Maravilhas", publicado em 1865, consagrou sua carreira como escritor, baseando-se em figuras da época vitoriana e em um presente para uma das filhas de Liddell. Em 1872, Carroll publicou seu segundo livro, uma continuação da história anterior, intitulada "Através do Espelho e o que Alice



Encontrou Lá", onde o tema é uma partida de xadrez e os personagens são as peças do jogo. A obra fez grande sucesso.

Aparentemente destinados ao público infantil, na verdade as obras ocultavam diversos questionamentos. A peculiar combinação de fantasia e absurdo, junto com incisivos paradoxos lógicos e matemáticos, permitiu que a obra se tornasse um clássico da literatura infantil.

Mesmo com o sucesso de Alice, Carroll ainda publicou outros livros e poemas, que são referenciados até hoje, junto de "Alice" ou mesmo separadamente em coletâneas do autor.

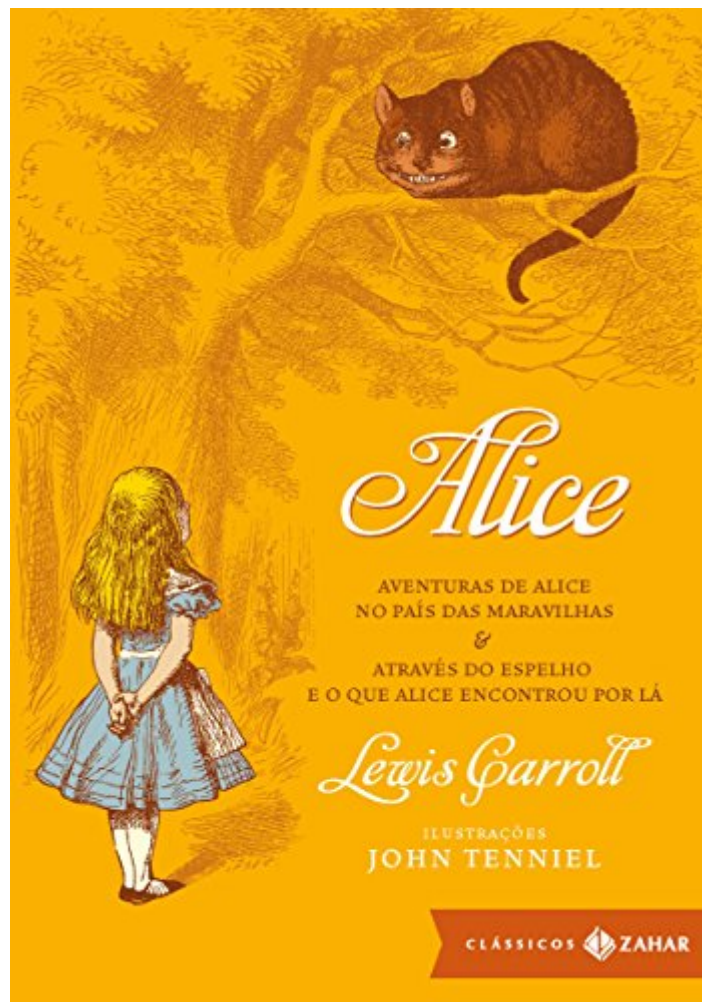
Lewis Carroll faleceu em Guildford, Surrey, Inglaterra, no dia 14 de janeiro de 1898. A causa da morte foi pneumonia. O escritor não teve filhos, nem se casou.

### 4.3 A Obra Alice no País das Maravilhas

Quem nunca ouviu falar de cair na toca do coelho? Ou da famosa frase "cortem-lhe as cabeças"? Talvez expressões como "sonha, alice" ou menções a personagens como um gato risonho.

Querendo ou não, é inevitável o contato com a literatura clássica, principalmente a que possui elementos marcantes e chamativos para um tipo de público. O bizarro e infantil sempre chamou a atenção, tanto das crianças que desejam consumi-lo quanto dos adultos que mediam esse consumo e acabam entrando em contato com tais elementos.

Figura 6 - Capa do livro de Alice no País das Maravilhas



Fonte: Amazon

O livro Alice no País das Maravilhas é um clássico da literatura inglesa e da literatura *nonsense*. Foi escrito por Charles Lutwidge Dodgson, também conhecido por seu pseudônimo de Lewis Carroll. O professor, matemático e escritor passeava

com as irmãs Liddell, filhas de um amigo do escritor. Carroll costumava narrar histórias para entreter as garotas, mas ao requisitarem insistentemente mais uma narrativa, o professor resolveu criar um livro manuscrito de presente para uma das irmãs, Alice. No início, a obra se chamava *Alice's Adventures Under Ground* e era apenas um conto infantil a ser presenteado para uma criança que possuía o mesmo nome da protagonista da história. Em seguida, alguns amigos do autor o incentivaram a publicá-lo, e por isso o livro ganhou ilustrações, polimentos e capítulos extras antes de se tornar o que é hoje.

Alice no país das maravilhas não tinha a intenção de instruir, diferente da maior parte dos livros infantis da época, mas sim de imergir a criança em um mundo que pudesse ser vivenciado. Após sua publicação, além do imenso sucesso na época, o significado da obra se tornou muito mais amplo e propagado. Hoje, Alice não é só um dos pioneiros da literatura *nonsense* e provavelmente a obra mais famosa desse gênero, como também gerou debates acerca das críticas que o livro possuía. Até recentemente, ainda são discutidos os significados que a obra traz, rendendo inúmeras argumentações e interpretações graças à falta de sentido proposital que muitas cenas do livro possuem.

Como disse Maciel (2010) sobre a obra:

[...] Alice insere-se em um jogo de sentidos, em uma espécie de quebra-cabeça filosófico pautado pelo *nonsense*, em uma jornada que modifica a protagonista a cada novo encontro.

A obra nos introduz a história de uma garota que escutava a leitura de sua irmã. Ao se entediar com o livro que estava escutando, acabou adormecendo e sonhando que via um coelho bem vestido passando. Quando seguiu o coelho e caiu em sua toca, Alice entra no País das Maravilhas, interagindo com diversos animais falantes, mudando de tamanho várias vezes e até mesmo sendo forçada a assumir certos comportamentos que os personagens achavam mais apropriados para uma garota daquela idade. Depois de enfrentar a rainha tirana que dominava o país inteiro, Alice descobre então que tudo era apenas um sonho, acordando e voltando às suas tarefas. Durante a trama, Alice constantemente faz referência ao seu dia a dia normal fora do País das Maravilhas, sempre comparando situações dentro daquele lugar com as que já estava acostumada. Depois de um tempo sendo exposta a situações estranhas, a garota eventualmente desiste de procurar sentido

nas coisas do lugar baseando-se nas informações que já possuía por experiência própria.

Figura 7 - Alice na festa do chá com o chapeleiro e a lebre de março



Fonte: Revista Galileu (<https://redirect.is/7j3zipu>)

O comportamento da protagonista e dos personagens é uma marca importante para observar como uma garota daquela idade via o mundo na época vitoriana e a humanização dos personagens trazem os comportamentos daquele período.

O livro apresenta palavras muitas vezes inventadas por Carroll que só fazem sentido para os personagens que as falam ou para o próprio autor. Ainda sim, todas elas parecem fazer parte de um sentido lógico que só o livro possui, criando discussões se as palavras em questão foram desenvolvidas para serem interpretadas pelos leitores ou simplesmente são características do universo do livro, algo pessoal dos personagens. Normalmente, as situações com palavras inventadas tem um tom satírico e de humor, para divertir o leitor com a falta de sentido. Como disse Souza (2013) sobre o sistema de linguagem de Alice:

[...] A obra de Carroll possui um tipo específico de humor, guiado por sua curiosidade a respeito do funcionamento da língua, curiosidade evidenciada no texto, quando, por exemplo, os sentidos múltiplos de uma palavra dificultam a comunicação entre Alice e outros personagens, levando-os a discutir sobre sentidos para viabilizar o entendimento.

O livro, apesar de ser classificado como infantil, abre portas para um público variado pela linguagem chamativa e rica em interpretações. Ele não puxa um aprendizado mais simples para crianças, e só causa uma impressão de simplicidade linguística nas falas de Alice porque a protagonista é, de fato, uma criança. O próprio tradutor inicial de Alice para português, Monteiro Lobato, aproveitou esse contato com a visão de uma criança sobre um mundo estranho para referenciar a situação em sua obra *Sítio do Pica-Pau Amarelo*. Como declarou Amorim (2005) sobre o público-alvo de Alice, “[...] a obra de Carroll não se fecha a um público definido, alimentando sempre novas possibilidades de recepção.”

Hoje, Alice é influência de diversos tipos de cenários no campo das artes. Inúmeras paródias ou obras inspiradas são produzidas todos os anos, sejam em filmes, livros, quadrinhos, músicas e como também em jogos e desenhos animados. O livro também ganhou sua marca em produtos de uso pessoal, como mochilas, roupas e cadernos, onde é possível encontrar não só as frases mais famosas do livro nas estampas, como também os personagens mais conhecidos da obra. As impressões características que o livro deixou são consumidas até mesmo por quem nunca o leu, com elementos tão famosos que são de conhecimento popular quando mencionados, como o gato sorridente, a garrafa que diz “beba-me” ou mesmo o ato de encolher e crescer.

A influência de Alice também atinge áreas mais científicas, tornando-se o tema de diversas discussões psicológicas e até mesmo o nome de uma doença na área da saúde, chamada de Síndrome de Alice no País das Maravilhas. O estudo psicológico dos autores de contos clássicos sempre foi uma pauta importante em outras áreas, principalmente quando se trata de um livro que possui uma interpretação confusa e que traz incógnitas quanto aos significados até hoje. A situação toda que levou o livro a existir apresentou polêmicas acerca de Lewis Carroll, que são constantemente discutidas por historiadores.

Em uma sociedade onde a arte visual e digital se torna mais presente e procurada para consumo, a carga criativa que Alice no País das Maravilhas trás a todos os públicos é uma mina de ouro, pois é constantemente adaptada em acordo

com os interesses dos jovens, até mesmo em produções artísticas mais maduras. A obra ainda terá muito a acrescentar na literatura e em outras áreas relacionadas.

#### 4.4 Uma análise das adaptações

Em 1951, uma adaptação animada do livro produzida pela Disney e dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, foi ao cinema. O filme segue exatamente como o livro no início. Alice se entedia com a leitura de um livro sem figuras enquanto descansa em uma árvore ao lado de sua irmã e, ao cantar uma canção com sua gata Dinah, vê um coelho de roupas chiques correndo e reclamando sobre estar atrasado. Ao seguir o coelho e cair em sua toca, a garota entra no país das maravilhas.

Diferente do livro e seguindo o estilo da Disney de adaptar histórias infantis, a animação possui músicas em certas partes, cantadas pelos personagens ou por Alice. Nas obras originais, as aventuras de Alice são divididas em dois livros: Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho e O Que Ela Encontrou Por Lá. Ambos possuem histórias diferentes e personagens diferentes, mantendo apenas a protagonista, mas no filme animado, personagens de ambos os livros aparecem, por mais que o início e o final se mantenham exatamente como o do primeiro livro, no qual o título do filme foi baseado. Alguns personagens do primeiro livro também foram excluídos por decisão de roteiro, por mais que Walt Disney tenha insistido em manter a animação o mais fiel possível do original, porque de acordo com ele, a maior parte do humor estava na escrita.

No início, o filme era planejado para ser um *live-action* do livro, interpretado por atores de verdade, no lugar de uma animação. No entanto, em 1946, o estúdio preferiu produzir um filme animado, depois de muitas dificuldades e decisões descartadas. A produção foi um desafio, pois além de possuírem dificuldades financeiras e atrasos por conta da segunda guerra mundial, muitas ideias foram descartadas antes da decisão final de seguir com a animação. O filme custou três milhões de dólares. Na época, o estúdio estava mais focado em produzir Branca de Neve, e até cogitaram usar o mascote da empresa, Mickey, em uma versão parodiada de Alice. Não é incomum o mascote adaptar outras obras infantis em filmes da Disney. Em seu lançamento, Alice de Walt Disney não foi um sucesso imediato, encontrando sua fama em relançamentos na televisão e no teatro.

Figura 8 - *Reprint* do Pôster do Filme de Alice da Disney





Fonte: Etsy

O produtor Walt Disney, e posteriormente a empresa como um todo, já havia feito um trabalho notável adaptando a história Branca de neve e os sete anões para o cinema. A maioria das crianças e adolescentes modernos têm contato com histórias infantis antigas graças às adaptações cinematográficas, e com Alice não foi diferente. O filme foi também lançado em formato de vídeo cassete e foi extremamente divulgado por produtos e *merchandise*, que são vendidos até hoje usando as imagens dos personagens. Alice no país das maravilhas é considerado um clássico da Disney, e uma das adaptações mais fiéis e famosas do livro até hoje.



#### 4.5 A adaptação de Tim Burton aos cinemas

Depois do sucesso do livro e da adaptação, Alice já havia ganhado atenção suficiente para aparecer como referência em filmes mais modernos. Até mesmo *Matrix* (1999), cita a famosa frase “siga o coelho branco”, como uma clara referência ao clássico. No entanto, o livro recebeu outras adaptações notáveis do livro, principalmente por um diretor famoso por outras adaptações de obras infantis.

Em 2010, o cineasta Tim Burton, ao reviver os clássicos infantis por meio da Disney, criou uma adaptação da obra que a inseriu com um novo olhar dentro da cultura pop. O filme apresenta uma continuação da trama do livro, interpondo elementos fantásticos e de ação completamente inexistentes na obra original e até mesmo dando nomes e personalidades mais complexas para personagens que mal tinham aparições marcantes. Usando tecnologia e maquiagem, o autor conseguiu recriar um país das maravilhas jamais visto antes. O filme custou 200 milhões de dólares.

Figura 9 - Pôster Oficial do Filme de Alice do Tim Burton



Fonte: Wikipédia

Mais velha que sua versão original do livro, Alice volta para o país das maravilhas ao fugir de uma proposta de casamento. No filme, o local se chama *Underland*, no lugar de *Wonderland*, como a garota chamava quando era criança. No início, os habitantes não a reconhecem, mas após certos eventos, explicam para Alice que ela está destinada a enfrentar uma criatura terrível em prol de livrar o local do reinado tirano da Rainha de Copas. A criatura em questão se chama Jaguadarte, um personagem que aparece em um dos poemas de Lewis Carroll, não associado oficialmente com o livro Alice no país das maravilhas.

Burton mistura elementos de suas histórias animadas em 2D e os conecta ao nonsense de Alice, dessa vez trazendo a história ao viés de uma jovem adulta, no lugar de uma criança. O filme procura fugir da intenção original dos contos de fada, principalmente os vitorianos, abordando uma quebra de padrões seguidos pela época, e nos entregando um final satisfatório, com uma mensagem clara para adolescentes mais modernos. Alice decide não seguir com o casamento que lhe foi proposto, e usando o aprendizado que sua aventura em *Underland* lhe proporcionou, percebeu que prefere seguir sua vida como uma mulher independente e tomar suas próprias decisões, tanto no amor, quanto em outros aspectos da vida.

Lima (2016, p. 84) busca justificar essa decisão de mudança de apresentação da história, apresentando polêmicas da vida de Carroll e também decisões comerciais baseadas no lucro do cinema:

A primeira mudança significativa foi fazer da protagonista não mais uma criança, mas torná-la quase uma mulher adulta. Quiçá essa decisão fora tomada com o intuito de despistar a polêmica questão do possível distúrbio de personalidade de preferência sexual por crianças, por parte de Lewis Carroll, a pedofilia. Ou talvez, apenas com a pretensão de tornar o filme mais atraente para jovens e adolescentes, ampliando, assim, o público-alvo e aumentando as possibilidades de rentabilidade por parte da bilheteria.

Graças às escolhas de alteração de roteiro e uma tentativa de atingir uma faixa etária maior, a adaptação de Tim Burton para os cinemas se tornou um dos maiores mediadores dos elementos de Alice para o público jovem moderno. Uma grande parte dos adolescentes que nunca entrou em contato com o livro conhece um ou dois personagens graças ao filme. Não é comum escutar as pessoas chamando os personagens pelos nomes escolhidos no filme, algo não antes visto no

livro, que apenas “nomeava” os personagens pelos papéis ou profissões que eles exerciam, como chapeleiro, rainha de copas, etc.

Essa “humanização” provavelmente aproximou os telespectadores dos personagens, mais do que o livro faria, pois a única personagem com complexidade de pensamentos e sentimentos na obra original é Alice, que possui nome, opiniões e objetivos.

#### **4.6 Alice em outras mídias**

O sucesso das adaptações cinematográficas, assim como o da obra clássica, trouxe inspiração a artistas de diversas áreas, inclusive a dos jogos eletrônicos e da música. A releitura passou de uma simples adaptação para uma modificação completa dos elementos de Alice, trazendo uma nova interpretação do livro em outros cenários mais adultos e específicos. Apesar dessas mudanças, a obra ainda é enaltecida como necessária para uma compreensão íntima dos personagens e do cenário, principalmente por se tratar de um livro que expõe a cultura de uma época, ainda utilizada como temática para esses novos trabalhos artísticos. Aqui, podemos ver alguns exemplos de adaptações que trouxeram ainda mais visibilidade aos elementos de Alice no século XXI.

#### 4.6.1 Alice: Madness Returns

Antes mesmo do filme de Tim Burton, Alice já havia sido usado como tema de outras adaptações que procuravam agradar o público jovem. Entre elas, destacam-se os jogos e as músicas.

Em 2011, a empresa distribuidora de jogos eletrônicos, EA Games, lançou um jogo chamado *Alice: Madness Returns*, desenvolvido pelo designer de jogos, American McGee. O jogo é uma sequência direta de *American McGee's Alice*, um jogo lançado no ano 2000 com temática também baseada na obra de Lewis Carroll, mas que não fez tanto sucesso quanto sua continuação. Seu orçamento foi em torno de nove milhões de dólares.

Figura 10 - Capa da versão americana do jogo *Alice: Madness Returns*



Fonte: Wikipédia

O jogo é uma releitura de Alice no país das maravilhas, com elementos de terror e aventura, adaptando a trama do livro e a transformando em um cenário verdadeiramente macabro, afastando-se da temática infantil original.

Nos eventos da história, Alice é uma sobrevivente de um incêndio que matou toda sua família, e adquiriu traumas que a perseguem desde o dia do acidente. Após ser internada em um hospício, ela procura estabilizar sua mente por meio de terapia, mas alguma coisa está corrompendo seus pensamentos, suas memórias e, por consequência, o país das maravilhas. No jogo, o país das

maravilhas é uma representação da mente de Alice, e qualquer um dos eventos na vida real influencia os acontecimentos dentro do mundo imaginário que existe na cabeça da personagem.

Ao reviver aspectos do livro, todos os personagens, armas da protagonista e fases do jogo são baseados diretamente em elementos originais de Alice no país das maravilhas.

American McGee, no entanto, se recusou a mencionar o nome de Lewis Carroll em qualquer um dos créditos do jogo, pois de acordo com ele, os rumores sobre a suposta pedofilia que o autor possuía lhe dão insegurança. De acordo com ele, como Carroll morreu a muito tempo, não é possível provar que a atração dele pela Alice Liddell verdadeira realmente existiu, então por segurança, o desenvolvedor prefere evitar qualquer menção.

#### 4.6.2 O álbum *Cry Baby* e a música *Mad Hatter*

Em 2015, a artista musical estadunidense Melanie Martinez lançou um álbum de músicas intitulado *Cry Baby*. Seguindo o estilo da cantora de misturar o fofo e infantil ao macabro, o álbum conta com treze faixas musicais e chamou muito a atenção dos jovens pelo estilo “diferenciado” e único de Melanie, que usa suas melodias para contar histórias e introduzir críticas sociais que normalmente não são trazidas pela música *pop*.

As músicas contam a história de *Cry Baby*, uma garota jovem que tem fama de chorar por qualquer coisa e por isso recebeu esse nome ao nascer. Cada faixa explana um aspecto da vida e das inseguranças da protagonista, assim como seus interesses românticos, seus problemas com a família e a forma como a sociedade força garotas da idade dela a seguirem padrões cruéis e machistas.

Isso em si já é uma semelhança com Alice, pois como dito anteriormente, o álbum procura mostrar ao consumidor como *Cry Baby* vê o mundo, sendo possível identificar elementos da sociedade moderna nas críticas e nos eventos que ocorrem nas letras.

Figura 11 - Capa do Álbum *Cry Baby*



Fonte: Amazon

A última música do álbum, *Mad Hatter*, possui o nome de um personagem de Alice no país das maravilhas, o Chapeleiro Maluco. A faixa foi baseada na obra de Lewis Carroll, mas carrega frases na letra que foram tanto retiradas do livro original quanto da adaptação de Tim Burton.

Melanie é uma das responsáveis por difundir Alice em uma visão completamente diferente da original para jovens que não tiveram contato com o livro, pois sua música foi usada em inúmeros vídeos, edições e postagens sobre Alice. A figura da cantora é, muitas vezes, diretamente associada aos assuntos relacionados ao livro, simplesmente porque assim como Burton, a resignificação dada à obra, tornando ela mais crítica, macabra e interessante para um público infanto-juvenil moderno.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa adotou como objetivo analisar e compreender como os livros são ressignificados de forma a mediar novos públicos para os clássicos e seus elementos originais, seja usando cinema, música e outros meios de consumo. Verificou-se no início deste estudo um fenômeno que havia dado luz à ideia original desse trabalho, que foi a percepção de que pessoas de várias idades conheciam Alice sem sequer terem tido contato com a obra de Lewis Carroll. Muitas dessas pessoas também não possuíam o costume de ler livros, e normalmente conheciam os personagens e a ideia da trama pelas adaptações.

Demonstrou-se a importância dos produtos da cultura *pop* para a mediação de jovens aos clássicos, principalmente em países como o Brasil, onde a leitura não é incentivada. A nova geração procura se identificar com a representação de histórias em outras mídias, para finalmente procurarem os livros que incentivaram a criação dessas adaptações. Assim como Alice, outros filmes adaptados também aumentaram as vendas da versão física dos livros, e trouxeram mais indivíduos para a leitura.

Observou-se, que com o avanço da representação cultural por meio dos filmes, jogos e músicas, a cultura *pop* tornou-se um dos maiores veículos de disseminação e contribuição para os livros, transformando seus elementos clássicos em ícones populares, e alcançando um novo nicho social. Principalmente quando esses elementos tomam um viés mais sério e de crítica social, aproximando o contexto dos livros antigos do contexto atual.

Dessa forma, sugere-se que esse tema continue a ser explorado para a descoberta de novas formas de mediação da informação, algo obrigatório para a atualização dos profissionais da informação quanto ao desenvolvimento de propostas para alcançar os usuários em todas as mídias, mas ainda trazendo-os ao livro.

## REFERÊNCIAS

ALICE in Wonderland: 60th Anniversary Edition - Through the Keyhole: A Companion's Guide to Alice in Wonderland. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. [California]: Walt Disney Studios Home Entertainment. 2011. 2 discos (75 min).

A volta das HQs: Filmes de super-heróis e séries fazem crescer interesse por quadrinhos. Uol, 2019. Disponível em: <<https://f5.folha.uol.com.br/nerdices/2019/07/a-volta-das-hqs-filmes-de-super-herois-e-series-fazem-crescer-interesse-por-quadrinhos.shtml>>. Acesso em: 05 jan, 2021.

ALMEIDA, M. A. **Ciência da informação e literatura: práticas e reflexões**. Campinas: Átomo e Alínea, 2012.

AMORIM, Lauro. **Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no país das maravilhas, de Lewis Carroll, e Kim, de Ruyard Kipling**. São Paulo: Editora Unespe, 2005.

AMORIM, Marília. **A contribuição de Mikhail Bakhtin: a tripla articulação ética, estética e epistemológica**. In: FREITAS, Maria Tereza; SOUZA Solange Jobim e; KRAMER, Sonia (Org.). **Ciências humanas e pesquisa: leituras de Mikhail Bakhtin**. 2. ed. São paulo: Cortez, 2007, p. 11-25

ASHBY, Leroy. **With amusement for all - A history of american popular culture since 1830**. Kentucky: The Universirt Press of Kentucky, 2006

BURKE, P. **Cultura popular na Idade Moderna: Europa 1500-1800** / Peter Burke ; tradução Denise Bottmann. — São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BURKE, P. **O que é História Cultural?** 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BURNETT, Henry. **Cultura popular, música popular, música de entretenimento: o que é isso, a MPB?** In: Artefilosofia. Ouro preto, n. 4, Jan. 2008. pp. 105-123.

COELHO, Teixeira. **A Cultura e Seu Contrário**. São Paulo. Ed. Iluminuras, 2008.

COELHO, T. **O que é indústria cultural**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.

EBIOGRAFIA, 2019. Biografia de Lewis Carroll. Disponível em: <[https://www.ebiografia.com/lewis\\_carroll/](https://www.ebiografia.com/lewis_carroll/)>. Acesso em: 16 jul. 2020.

ELETRONIC ARTS INC.: **Alice**. 2016. Disponível em: <<https://www.ea.com/pt-br/games/alice>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

ELFO Livre. **O manuscrito original: Além do país das maravilhas**. 13 jun. 2017. Disponível em: <<https://www.elfolivre.com.br/2017/06/o-manuscrito-original-alem-do-pais-das.html>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

EXAME. **Filme Alice no País das Maravilhas arrecada mais de US\$ 1 bi.** 10 out. 2010. Disponível em: <<https://exame.com/negocios/filme-alice-pais-maravilhas-arrecada-mais-us-1-bi-564155/>>. Acesso em: 10 jun, 2020.

FIND a grave. [Lewis Carroll]. 2022. Disponível em: <<https://pt.findagrave.com/memorial/2213/lewis-carroll>>. Acesso em: 02 mai, 2020.

FREITAS, Maria Tereza; JOBIM E SOUZA; Solange; KRAMER, Sônia (Orgs.). **Ciências Humanas e pesquisa: leituras de Mikhail Bakhtin.** 2 ed. São Paulo: Cortez, 2007. (Coleção questões da nossa época, v. 107).

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HARMETZ, Aljean. 'Alice' Returns, Curiouser and Curiouser. **New York Times**, [S. l.], 21 abr. 1974. p. 127, p. [about 127 p.]. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1974/04/21/archives/alice-returns-curiouser-and-curiouser-disneys-alice-in-wonderland.html>>. Acesso em: 19 dez. 2020.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation.** London: Routledge, 2006.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder; SOARES, Thiago. **O videoclipe como extensão da canção:** apontamentos para análise. *Galáxia*, São Paulo, v. 1, n. 15, p.91-108, jun. 2008. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1497>>. Acesso em: 29 out. 2020.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAPTRINHX. Virtual YouTuber queen Kizuna Ai angrily addresses rumors her voice has been changed. 2022. Disponível em: <https://laptrinx.com/news/virtual-youtuber-queen-kizuna-ai-angrily-addresses-rumors-her-voice-has-been-changed-video-n3nlpqx/>. Acesso em: 20 mai. 2019

LEMOS, A. **Cultura digital.br.** Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

LEMOS, A. **O que é cibercultura?** Youtube. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hCFXsKels0w>>. Acesso em: 5 jun. 2021

LIMA, Natália Sampaio Alencar. **Alice in Wonderland da literatura para o cinema:** um estudo da tradução da era vitoriana e do nonsense literário de Lewis Carroll para o cinematográfico no estilo Burtoniano. 2016. 124f. - Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza (CE), 2016.

MACIEL, Jéssica Marques. **Pela Toca do Coelho:** O Maravilhoso e o Estranho no Processo de Individuação na Obra Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll.

2010. 1f. Resumo publicado em evento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Salão de Iniciação Científica, Porto Alegre (RS), 2010.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MENDONÇA, Rafael de Souza. **Jogos eletrônicos como meio de produção de conhecimento**. 2014. 66 f. Monografia - Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MIRANDA, Rafael Tadeu. **Diálogos com a cultura pop**: possibilidades de relação entre a cena e o universo do jovem. Orientador: Antonio Luiz Dias Januzelli. 2018. 151f. Dissertação (Mestrado) – Pedagogia do Teatro, Escola de Comunicações e Artes, Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2018.

MONTEIRO, Gabriel Holanda. **Born to vogue**: uma análise sobre a identidade gay e a música pop em Madonna e Lady Gaga. 2018. 158f. - Monografia (TCC) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Graduação em Publicidade e Propaganda, Fortaleza, 2018.

MOSTAFA, Solange Puntel. Literatura e Ciência da Informação. **R. Ci. Inf. e Doc.**, Ribeirão Preto, SP, v. 2, n. 2, p. 213-216, jul./dez., 2011.

NAKAMURA, Mariany Toriyama. **Memória e identidades nipo-brasileiras**: cultura pop, tecnologias e mediações. 2013. 110f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação – Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, São Paulo (SP), 2013.

NUNES, Simone Lopes Almeida. **Seguindo Pinocchio**: a ambientação, o feminino e a fuga na obra fílmica de Roberto Benigni como elementos de ressignificação da obra literária de Carlo Collodi. 2016. 165f. - Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza (CE), 2016.

O'KEEFE, MEGHAN. 'She-Ra' on Netflix: Is the '80s Version Better Than the New One?. In: **Decider**. 19 nov. 2018. Disponível em: <<https://decider.com/2018/11/19/she-ra-original-vs-netflix-version>>. Acesso em: 10 out. 2021.

PADILHA, Adriano. **Significados**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/ressignificar/>>. Acesso em: 20 Jun. 2018.

PAPADATOS, Markos. Singer Melanie Martinez discusses new single 'Pity Party' (Includes interview). In: **Digital Journal**. [S. l.], 2 jul. 2015. Disponível em: <<https://www.digitaljournal.com/entertainment/singer-melanie-martinez-discusses-new-single-pity-party/article/437275>>. Acesso em: 5 mai. 2021.

PEREIRA, Amanda Nascimento. **Literatura e cinema**: um estudo sobre Alice, de Lewis Carroll e Alice, de Claude Chabrol. 2017. 74f. - TCC (Graduação em Letras

Português) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Graduação em Letras Português, Florianópolis (SC), 2017.

PORTO, Gabriela. **Síndrome de Alice no País das Maravilhas**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/doencas/sindrome-de-alice-no-pais-das-maravilhas>>. Acesso em: 19 Jun. 2019.

PULITA, Edemir Jose. **Interfaces entre educação e tecnologias: imagens, experiências e ressignificações da educação formal na era digital sob um olhar benjaminiano**. 2017. 349 f., il. Tese (Doutorado em Educação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

RADAELLI, Juliana. **O nonsense no País das Maravilhas: o que Alice ensina à educação**. 2012. 180f. - Tese de Doutorado – Universidade Federal de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Educação, São Paulo (SP), 2012.

ROBERTO, Cristina. **O pop não poupa ninguém: moda, música e consumo**. 2017. 125f. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) – Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda, São Paulo (SP), 2017.

RODRIGUES, Isadora Meneses. **As horas: a adaptação do fluxo de consciência literária para o cinema**. 2013. 66f. TCC (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo, Fortaleza (CE), 2013.

SP Edições, 2012. **Alice no país das maravilhas, o manuscrito de Lewis Carroll**. Disponível em: <<https://www.spedicoes.com/83-alice-in-wonderland-9791095457664.html>>. Acesso em: 06 mai. 2020.

SERAFIM, Mônica de Souza. **Do desenho à escrita: a introdução de elementos vicários na reescrita de narrativas infantis**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LINGÜÍSTICA, 6., 2009, João Pessoa. Anais... João Pessoa: Idéia, 2009, p. 2617-2627.

SILVA, Jéssica Soares. **Entre toadas, leis e cachês: as práticas das bandas cabaçais do Cariri cearense e as ressignificações do conceito de culturas populares**. 2011. 96f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Ceará, Departamento de Ciências Sociais, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Fortaleza-CE, 2011.

SOUZA, Liziane Kugland de. **Tradução de nomes próprios em 'Through the looking glass', de Lewis Carroll: influências na narrativa e no público-alvo**. 2013. 100f. TCC (Graduação em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Porto Alegre (RS), 2013.

SOUZA, Micla Cardoso de. **Percursos tradutórios de três traduções em português de Alice's adventures in wonderland**. 2009. xiii, 209 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada)-Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

THE DISNEY Wiki. [**Alice in Wonderland (1951 film)**]. 2022. Disponível em: [https://disney.fandom.com/wiki/Alice\\_in\\_Wonderland\\_\(1951\\_film\)](https://disney.fandom.com/wiki/Alice_in_Wonderland_(1951_film)). Acesso em: 16 ago. 2020

SPALDING PEREZ, Marcelo. **Alice do livro impresso ao e-book**: adaptação de Alice no país das maravilhas e de Através do espelho para ipad. 2012. 246f. - Tese de Doutorado – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre (RS), 2012.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds**: imagens, consumo e interação. 2014. 161f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, São Paulo (SP), 2014.