MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO, ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO, MESTRADO EM LETRAS

GEAN PEREIRA PINHO

O FORMATO POP-UP DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: UMA PERSPECTIVA INTERSEMIÓTCO-SISTÊMICO-FUNCIONAL

DOURADOS-MS

2024

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO, ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO, MESTRADO EM LETRAS

GEAN PEREIRA PINHO

O FORMATO POP-UP DE ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: UMA PERSPECTIVA INTERSEMIÓTCO-SISTÊMICO-FUNCIONAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras, área de Linguística e Transculturalidade.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Saparas.

BANCA EXAMINADORA

PROF. DR. MARCELO SAPARAS (UFGD)

PROFª. DRª. GICELMA DA FONSECA CHACAROSQUI TORCHI (UFGD)

PROF. DR. ULISSES TADEU VAZ DE OLIVEIRA (UFMS)

DOURADOS-MS

2024

AGRADECIMENTOS

Pensar em escrever agradecimentos em uma dissertação de mestrado vai muito além de mencionar alguns nomes e explicar a importância deles no trabalho. Não estarei apenas agradecendo o fato de ter conseguido, com ajuda de todas as pessoas que citarei, concluir um trabalho, mas sim dizendo que as páginas em branco com letrinhas pretas são apenas o resultado de uma etapa que não se materializou somente nesses dois anos. Por isso não caberia, em poucas páginas, mencionar todos que estiveram presentes e que foram responsáveis por eu ter chegado até aqui. Para isso seria necessário, talvez, mais páginas do que a própria dissertação. Entretanto, enquanto isso ainda não é possível, tentarei ser o mais breve possível.

Em primeiro lugar, agradeço ao meu pai, Almiro Pereira, minha mãe, Isabel Pinho Pereira, e minha irmã, Geslaine Pereira Pinho. Se hoje apresento esse trabalho com esse tema é porque essas três pessoas foram as responsáveis por moldar meus gostos e minha personalidade desde que eu nasci.

À Letícia Silva Sampaio, por ter ouvido todos os dias minhas indagações sobre o mestrado, me apoiar a entrar no programa, e por me ajudar a criar uma biblioteca incrível e completa de livros de *Alice no país das maravilhas*, principalmente os utilizados para essa pesquisa.

Ao meu primo, Alexandre Martins Pinho, que, mesmo que involuntariamente, acabou sendo meu guia desde minha entrada no curso de Letras em 2017. Por ter cursado Letras antes de mim, ele me ensinou a passar pelo caminho das pedras sem pisar nelas. Muito obrigado, primo!

Aos meus amigos da faculdade, Luiz Fernando Roecker e Bruna Darold Dresch, por terem caminhado comigo durante todos os anos do curso de Letras, por aguentarem minhas piadas de gosto duvidoso e nunca reclamarem. Obrigado aos dois por tudo e à Bruna por seus salgados, que compartilhava comigo.

Ao meu orientador, Marcelo Saparas, por ser um parceiro durante a pesquisa, por trazer as informações, apontar os erros, os acertos, por me ensinar os caminhos de uma pesquisa de mestrado, e principalmente por ser um dos professores mais humanos que existe no mundo.

À minha professora, Edilaine Buin Barbosa, que também foi minha orientadora durante duas Iniciações Científicas, por me incentivar de uma maneira magnífica à pesquisa científica e por me mostrar vários e vários livros de histórias muito divertidos para leitura em sala de aula.

Professora, suas leituras de fruição ajudaram bastante a definir o caminho que eu escolheria para o mestrado.

Por fim, agradeço à Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD por ter dado a oportunidade de pesquisa no PPG-Letras e me permitir trilhar caminhos únicos para a carreira pela qual sou grato.

“*Alice estava começando a ficar muito cansada de estar sentada ao lado da irmã na ribanceira, e de não ter nada que fazer; espiara uma ou duas vezes o livro que estava lendo, mas não tinha figuras nem diálogos, "e de que serve um livro", pensou Alice, "sem figuras nem diálogos?"* ”

(Carroll, 2009, p. 13)

RESUMO

A pesquisa tem como objeto de estudo uma análise de sentidos encontrados em uma edição do clássico romance *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, livro que foi publicado originalmente em 1865 e adaptado em diversos países em vários formatos. O propósito central visa aprofundar a compreensão dessa obra, em uma edição *pop-up*, a fim de explorar os significados emergentes dessa tradução intermodal e tentar entender quais são as novas ressignificações que podemos depreender ao ler interagindo com as imagens. As edições *pop-up* que são lançadas tornam cada vez mais abrangente e vivo o legado de Carroll no mundo contemporâneo. Nesse estudo, examinamos a multimodalidade de uma versão adaptada em *pop-up* em carrossel e buscamos entender como são feitas as relações semânticas encontradas na tradução intermidiática, neste caso com a profundidade que o *pop-up* fornece aos distintos leitores. A metodologia consiste em pesquisa bibliográfica e documental do livro analisado: Alice no país das maravilhas edição *pop-up*, Cenários Incríveis, editora Ciranda Cultural; 1ª edição (1 janeiro 2017). Para as análises, o livro escolhido foi fotografado de diversos ângulos, na tentativa fidelizar os elementos tridimensionais em imagens bidimensionais, uma vez que um livro 3D só funciona em sua totalidade se folheado manualmente. Por isso, para que o leitor consiga entender como a profundidade das imagens dá vida à história, a obra foi fotografada de diversos ângulos. Após essa etapa, foram analisadas as imagens dos capítulos do livro com base nos referenciais teóricos. Como referenciais teóricos foram tratados os conceitos de intersemioticidade e multimodalidade, com o apoio da Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) de Halliday (1994, 2004), a Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e Van Leeuwen (2005), a Avaliatividade de Martin (2000), a Metáfora (Lakoff; Johnson, 1980), além da Leitura de Imagens, de Santaella (2012). Os resultados mostram que a versão *pop-up* analisada não possui texto como principal modo de estabelecer o contexto e disparar o frame do leitor, e, portanto, pode ser mais econômica quanto a sua paginação, porém há um ganho lúdico-imagético multimodal, rico em detalhes, como o aperfeiçoamento de outras capacidades como a cognição.

Palavras-chaves: Alice no País da Maravilhas edição pop-up. Multimodalidade. Linguística Sistêmico Funcional. Gramática do Design Visual.

ABSTRACT

The research object of study is an analysis of meanings found in a pop-up edition of the classic novel Alice in Wonderland, by Lewis Carroll, a book that was originally published in 1865 and adapted in several countries in various formats. The central purpose aims to deepen the understanding of this work, in a pop-up edition, in order to explore the emerging meanings of this intermodal translation and try to understand what new meanings we can infer when reading interacting with the images. The research aims to seek new relationships that the pop-up book provides. The pop-up editions that are launched make Carroll's legacy ever more comprehensive and alive in the contemporary world. In this study, we intend to examine the multimodality of a version adapted in a carousel pop-up and to understand how the semantic relationships found in intermedia translation are created, in this case with the depth that the pop-up provides to its distinct readers. The methodology consists of bibliographic and documentary research of the book analyzed: Alice in Wonderland pop-up edition, Cenários Incríveis, publisher Ciranda Cultural; 1st edition (January 1, 2017). For the analyses, the chosen book was photographed from different angles, in an attempt to capture the three-dimensional elements in two-dimensional images, since a 3D book only works if leafed through manually. Therefore, in order for the reader to understand how the depth of the images bring the story to life, it was necessary to photograph the work from different angles. After this stage, the images from the book chapters were analyzed based on theoretical references. As theoretical references, the concept of intersemioticity and multimodality were discussed, relying on Systemic-Functional Linguistics (LSF) by Halliday (1994, 2004), and Grammar of Visual Design (GVD) by Kress and Van Leeuwen (2005), also on Martin's Appraisal (2000), plus Santaella (2012). Results show that the pop-up version analyzed does not have the text as the main way of establishing the context and triggering the reader's frame, and, therefore, may be more economical in terms of layout, but there is a multimodal playful-imagery gain, which is also rich in details, such as the improvement of other capabilities such as cognition.

Keywords: Alice in the Wonderland pop-up edition. Multimodality. Systemic Functional Linguistics. Grammar of Visual Design.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....11
Os caminhos que levaram até Alice.....11
Objetivos, justificativa, perguntas de pesquisa e organização das seções.....19

SEÇÃO I - Literatura, linguística e multimodalidade.....24
1.1 Só a mudança é permanente?.....24
1.2 A mudança em relação aos livros.....29

SEÇÃO II - Percurso teórico.....32
2.1 Os livros *Pop-Up*.....32
2.2 Quem foi Lewis Carroll e o contexto da época.....37
2.3 O legado histórico de Alice no imaginário popular.....39
2.4 Resumo do livro "*Alice no país das maravilhas*" 47
2.5 A tradução intersemiótica.....52
2.6 Linguística Sistêmico Funcional.....60
2.6.1 Campo, relações e modo e metafunções.....63
2.6.1.1 As metafunções.....63
2.6.1.2 O contexto de situação ou de registro.....64
2.6.1.3 Contexto de cultura.....65
2.6.2 Metafunção ideacional – Transitividade.....68
2.6.2.1 A Metafunção textual.....69
2.6.2.2 A Metafunção Interpessoal: Modalidade.....70
2.7 A avaliatividade.....71
2.8 A multimodalidade.....76
2.9 Gramática do Design Visual.....77
2.9.1 A função representacional.....80
2.9.2 O processo de ação.....82
2.9.3 O processo reacional.....87
2.9.4 O processo verbal.....88
2.9.5 Distanciamento social e dimensão.....89
2.10 A leitura de imagens.....90
2.11 Metáfora e metonímia.....94
2.11.1 Metonímia.....96

SEÇÃO III - Discussão das questões metodológicas.....98
3.1 Pesquisa bibliográfica.....98
3.2 Corpus.....102
3.3 Procedimentos de análise.....104

SEÇÃO IV - Análises.....106
4.1 Análise da primeira página.....106
4.2 Análise da segunda página.....114
4.3 Análise da terceira página.....121
4.4 Análise da quarta página.....126
4.5 Análise da quinta página.....131
4.6 Análise da sexta página.....136

SEÇÃO V - Considerações finais.....140

SEÇÃO VI - Referências.....147

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....12
Figura 2.....13
Figura 3.....14
Figura 4.....14
Figura 5.....14
Figura 6.....15
Figura 7.....15
Figura 8.....18
Figura 9.....19
Figura 10.....20
Figura 11.....33
Figura 12.....37
Figura 13.....38
Figura 14.....41
Figura 15.....46
Figura 16.....46
Figura 17.....47
Figura 18.....47
Figura 19.....48
Figura 20.....48
Figura 21.....49
Figura 22.....49
Figura 23.....50
Figura 24.....51
Figura 25.....51
Figura 26.....52
Figura 27.....82
Figura 28.....82
Figura 29.....83
Figura 30.....83
Figura 31.....84
Figura 32.....85
Figura 33.....85
Figura 34.....85
Figura 35.....86
Figura 36.....87
Figura 37.....90
Figura 38.....103
Figura 39.....103
Figura 40.....106
Figura 41.....107
Figura 42.....109
Figura 43.....114
Figura 44.....121
Figura 45.....126
Figura 46.....131
Figura 47.....136
Figura 48.....136

INTRODUÇÃO

Os caminhos que levaram até Alice

Desde que entrei na faculdade de Letras em 2017, tenho refletido profundamente sobre o funcionamento da ciência. Cada vez que me envolvo em um grupo de pesquisa, adquiro novos conhecimentos e dou um passo à frente na minha busca por compreender este vasto mundo, embora a cada avanço surjam ainda mais dúvidas. Entretanto, hoje percebo que essa incerteza é parte intrínseca da magia da pesquisa: questionar, aprender e buscar respostas.

No primeiro dia de aula, já me vi diante da decisão crucial de aceitar ou recusar uma proposta de Iniciação Científica, cujo tema já estava definido e pronto para ser colocado em prática. Optar por esse caminho foi, sem dúvida, uma das melhores decisões que tomei ao longo do curso. A temática de investigar *Alice no País das Maravilhas* foi se revelando gradualmente durante esse processo.

Meu primeiro contato com a obra de Lewis Carroll [1] ocorreu na infância, ao assistir à adaptação de *Alice no País das Maravilhas* produzida pela *Disney*, em 1951. Naquela época, era apenas uma fonte de diversão e entretenimento, mas esse foi o início da formação do meu gosto pessoal pela trama. Ao revisitar a animação, encantei-me com os enigmas, as falas enigmáticas dos personagens, a narrativa e "desordem" causada por Alice naquele mundo (Marucci, 2019), as canções com rimas complexas e cativantes, e o impactante *plot-twist* [2] no final.

Essa paixão pela história intensificou-se durante a adolescência e vida adulta, ao descobrir os livros de Alice, que apresentavam a narrativa de maneira ainda mais enigmática e complexa. Foi através desses livros que percebi a existência de duas histórias distintas, não apenas uma, como na animação. Como comenta Salgado (2012), a *Disney* fundiu elementos dos dois livros em um único filme, representando tanto "*Alice no País das Maravilhas*" quanto "*Alice Através do Espelho*", mesmo que com adaptações e cenas cortadas, para facilitar o entendimento da obra, visando um "consumo fácil":

> Da mesma forma ocorre em muitas das animações produzidas como adaptações das aventuras de Alice, principalmente nos vários filmes produzidos na esteira do sucesso

[1] Lewis Carrol foi o pseudônimo adotado por Charles Lutwidge Dodgson, para suas obras, que incluem a obra da atual pesquisa: *Alice no país das maravilhas.*

[2] Um "*plot twist*" é um elemento narrativo inesperado ou uma reviravolta na trama de uma história que surpreende o público ou os leitores. Essa reviravolta muitas vezes muda a direção da história de uma maneira que desafia as expectativas do público, subvertendo as previsões convencionais.

> do clássico de 1951 da *Disney*, do qual se apresentam como versões diluídas para consumo fácil. (Salgado, 2012, pg. 50.)

A curiosidade em compreender como as adaptações são concebidas para o público consumidor passou a ocupar meus pensamentos durante aulas e pesquisas na faculdade. Após concluir três trabalhos científicos, decidi externalizar minha vontade de explorar mais profundamente o universo de Alice. No entanto, ainda carecia de um impulso definitivo para a pesquisa, algo que desse vida e propósito à minha paixão pela obra.

Antes de embarcar na pesquisa sobre Alice, um receio genuíno me veio à tona. Tentarei explicar com uma analogia: imagine colocar sua música favorita como despertador todas as manhãs e, com o tempo, passar a odiá-la devido ao fato de que essa música está "incomodando" seu sono. O risco de perder o encanto que a melodia ou a letra traziam ao ouvir, devido à repetição diária, é real. Surgia então a questão: dois anos imerso em pesquisa intensiva sobre *Alice no País das Maravilhas* quebrariam minha relação de prazer e entretenimento com a obra? Passados dois anos, posso afirmar categoricamente que: não! Descobrir que o que eu sabia sobre a obra era apenas a ponta de um *iceberg* gigantesco embaixo do mar, foi uma das experiências mais incríveis e intensas da minha vida e só me fizeram querer ainda mais saber sobre o assunto.

Conforme as leituras das várias edições de Alice iam surgindo, cada vez mais eu enxergava a necessidade de me aprofundar na obra. Li inúmeras versões, com ilustrações diferentes, releituras do texto, texto com comentários de autores, trechos do livro original com as ilustrações originais antes das clássicas que conhecemos hoje, e tudo que se podia imaginar referente à Alice, como as várias adaptações para o cinema, que incluem a primeira de todas, a de 1903, que se trata de uma obra cinematográfica sem diálogos, dirigida por Cecil Hepworth e Percy Stow. Por estar em domínio público, o filme pode ser acessado integralmente na internet. Essa produção é reconhecida como a primeira adaptação da história de *Alice no País das Maravilhas* (Salgado, 2012) e é considerada um clássico do cinema mudo. Existem outras duas obras cinematográficas mudas, que foram lançadas no início do século XX, uma em 1910 e outra em 1915.

Figura 1: Cena da primeira adaptação da obra *Alice no país das* maravilhas, produzido e lançado em 1915. Fonte: <https://darkside.blog.br/alice-no-pais-do-longa-metragem-confira-7-adaptacoes-cinematograficas-do-classico-de-lewis-carroll/> Acesso em: 02 fev. 2024.

Outras obras, também famosas, e que adaptaram Alice, formam esse grupo de adaptações que me fizeram seguir tal caminho, como a já mencionada *Alice no País das Maravilhas* de 1951, produzida pelo estúdio *Walt Disney*, com direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, animação que concorreu ao Oscar de melhor trilha sonora no ano de 1952.

Figura 2: Cena da animação produzida pela *Disney* e lançada em 1951. Fonte: <https://medium.com/@migdomserpa/alice-no-país-das-maravilhas-1951-975a62e8b7a9> Acesso em: 02 fev. 2024.

Na época, a animação não foi muito bem recebida pelo público, mas com o passar dos anos foi considerada como um clássico, como aborda Salgado (2012), ao mencionar uma adaptação francesa produzida por Dallas Bower e que teve seu lançamento dois anos antes da adaptação feita pela *Disney*, em 1949:

> Entretanto, o filme de Bower acabou sendo lembrado menos por suas qualidades artísticas e mais por sua disputa jurídica com *Walt Disney* e o Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland) norte-americano. [...] A adaptação de Bunin, cuja estreia em Paris ocorreu em 1949, possuía também uma versão em inglês para lançamento nos Estados Unidos. Teve, porém, sua distribuição prejudicada por um processo aberto por *Disney*, que tencionava proibir seu lançamento no país, a fim de evitar a concorrência com sua própria adaptação. Ao final, ambos foram lançados em 1951, sem muito sucesso de ambos os lados, já que a versão de *Disney* não foi bem recebida pelo público e a de Bunin teve apenas poucas exibições no país. (Salgado, 2012, pg. 38)

Há também a adaptação de Tim Burton, que mais uma vez foi produzida pelos estúdios da *Disney* e lançada em 2010. Na época de seu lançamento, meu gosto pelas aventuras de Alice

crescia cada vez mais, e o filme de Burton corroborou para esse processo de paixão por conteúdos voltados ao enredo da obra de Carroll.

Figura 3: Iustração do filme *Alice no país das maravilhas* dirigido por Tim Burton (2010) Fonte: <https://vidasimples.co/emocoes/alice-no-pais-das-maravilhas/> Acesso em: 02 fev. 2024.

O longa trouxe, por exemplo, outro tipo de mídia que eu viria a consumir futuramente, que são as músicas que referenciam a obra. A cantora Avril Lavigne compôs para o filme de Burton o *single* intitulado "*Alice"*, que narra de uma maneira poética a trajetória de Alice no mundo em que caiu, bem como seu medo diante da situação, apesar de querer vencer a jornada.

Figura 4: Capa do *Single: Alice*, da cantora Avril Lavigne, 2010. Fonte: <https://music.apple.com/br/album/alice-single/520373524> Acesso em: 02 fev. 2024.

Outra música, que descobri anos depois, foi lançada pela banda americana de rock, Jefferson Airplane, em seu segundo álbum, Surrealistic Pillow (1967). A faixa número 10 do álbum trata-se da música White Rabbit, e narra, também, alguns acontecimentos que Alice viveu em sua jornada, como o fato de crescer e diminuir de tamanho, perseguir o Coelho Branco (que dá nome à música), e a falta de lógica do País das maravilhas.

Figura 5: Capa do álbum da banda Jefferson Airplane, 1967. Fonte: <https://www.last.fm/music/Jefferson+Airplane/_/White+Rabbit/+albums> Acesso em: 02 fev. 2024.

Muitas outras canções foram lançadas e fazem referência à famosa obra de Carroll, mas destaco essas duas mencionadas por serem as mais marcantes e que me fizeram criar ainda mais o gosto por *Alice no país das maravilhas.*

Outra mídia que me fez estar em contato com a obra foram os jogos de videogame, como os aclamados *Alice Madness Returns*[3] (2011) e *American McGee's Alice*[4] (2000). Ambos contam de maneira adaptada os acontecimentos vivenciados por Alice. Dou certo destaque para os jogos de videogame, pois eles também foram grandes responsáveis pelo meu interesse na pesquisa sobre Alice, uma vez que *games* são umas de minhas paixões e já me proporcionaram uma Iniciação Científica durante a graduação.

Figura 6: Alice Madness Returns (2011). Fonte: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice:_Madness_Returns> Acesso em: 02 fev. 2024.

Porém, de todas as mídias que consumi envolvendo o enredo da obra original, o que mais me chamou a atenção e se transformou no tema dessa pesquisa foram os livros *pop-up* de *Alice no país das maravilhas.*

E é a partir desse ponto que a trajetória dessa dissertação toma mais um caminho, que é o caminho dos livros *pop-up*. Falarei um pouco sobre o que são esses livros, mas ressalto que a pesquisa foca apenas em analisar um livro *pop-up* específico de *Alice no país das maravilhas,* que trataremos mais adiante no decorrer das seções.

Figura 7: American McGee's Alice (2000). Fonte: https://alice.fandom.com/pt-br/wiki/American_McGee%27s_Alice Acesso em: 02 fev. 2024.

Os livros *pop-up* representam uma fascinante incursão no universo literário, destacando-se como materiais que, além de oferecem experiências que vão desde aspectos artísticos e lúdicos até fins pedagógicos (Trebbi, 2013), conferem uma experiência de leitura genuinamente mágica e inovadora. Essas obras redefinem a maneira como percebemos as tradicionais páginas bidimensionais, elevando-as a estruturas que se metamorfoseiam diante de nossos olhos. Ao transcenderem as limitações do plano da altura e comprimento, esses livros *pop-up* escapam das barreiras convencionais, transformando-se em verdadeiros artifícios tridimensionais que ganham vida através de personagens e objetos que saltam para fora da página. E toda essa magia foi como um chamado para adentrar em tal pesquisa.

Ao conhecermos esse reino literário tridimensional, somos cativados por uma experiência sensorial única, na qual a profundidade palpável se torna real em nossas mãos e se desenrola diante de nossos olhos, principalmente pelos que são sedentos por descobertas. Cada

[3] Alice: Madness Returns é um jogo eletrônico lançado para Microsoft Windows, PlayStation 3 e Xbox 360 no dia 14 de junho de 2011 na América do Norte, 16 de junho de 2011 na Europa, 17 de junho de 2011 no Reino Unido e em 2019 no EA Acess. É a sequência direta do jogo de 2000 para Windows e MacOS American McGee's Alice

[4] American McGee's Alice é um Video-game de terceira pessoa da EA em conjunto com a Rogue lançado em 6 de outubro de 2000 baseado no motor do Quake III Arena. O jogo conta a história de quando Alice, então com 18 anos, retorna ao país das maravilhas.

virada de página revela um novo espetáculo de criatividade e engenhosidade (Carralón, 2016), proporcionando um mergulho singular em narrativas que transcendem não apenas os limites convencionais do papel, mas também a mecanismos físicos (Costa, 2016) que diferem as expectativas tradicionais de como os contos podem ser contados.

Ou seja, os livros *pop-up* não apenas ampliam as fronteiras da expressão literária, mas também enriquecem a interação entre leitor e obra, convidando-nos a explorar um universo onde a magia da palavra se entrelaça com a magia visual, transformando a leitura em uma experiência imersiva e verdadeiramente extraordinária. Abordarei com mais profundidade o formato *pop-up* nas seções posteriores.

Ao juntar esse modo específico e "maravilhosamente" atrativo de contar histórias ao enredo de uma das obras mais emblemáticas da história humana, *Alice no país das maravilhas*, temos o tema desta pesquisa, em que buscamos entender como o formato *pop-up* conta a história de Alice por meio das imagens tridimensionais. O trabalho não visa comparar obras publicadas de *Alice no país das maravilhas*, nem dizer que o *pop-up* é melhor do que a leitura tradicional. O que pretendemos aqui é entender como as imagens presentes no livro analisado se relacionam com os leitores que apreciam tal literatura. Porém, não podemos deixar de mencionar que o livro analisado possui texto verbal localizado abaixo das imagens. Tal texto é uma forma muito reduzida de tentar narrar os acontecimentos presentes nas imagens tridimensionais. Sendo assim, mesmo que as análises não foquem em uma comparação entre obras, faremos alguns comentários a respeito do texto verbal, pois ele está inserido no contexto imagético do livro analisado.

Procuramos diversas estratégias para que o presente trabalho seja interessante para o público que é fã de *Alice no país das maravilhas* e para aqueles que nunca tiveram contato com a obra, ou até mesmo já ouviram falar, mas nunca leram.

Por ser uma obra com mais de 150 anos, *Alice no país das maravilhas*, assim como todas as obras de seu autor, Lewis Carroll, se encontra em domínio público. Sendo assim, há incontáveis edições e adaptações da famosa Alice sendo publicadas constantemente em todo o mundo.

Como bem observa Gergull (2015), Alice é tão relevante para a literatura mundial que "encanta e intriga as pessoas desde sua publicação em 1865". Gergull ainda reforça o comentário de Nicolau Sevcenko (2009), que diz que *Alice no país das maravilhas* é "uma das obras mais traduzidas de todos os tempos".

E é em meio a toda essa relevância, que perdura há mais de 150 anos, que encontramos os notáveis livros *pop-up* de Alice.

Um fato interessante é que *Alice no país das maravilhas* muitas vezes é vista como uma obra infantil, como afirma Salgado (2012) sobre a obra de Carroll:

> Escritas com a intenção primária de entreter e divertir o público infantil, as histórias de Alice difundiram-se mundo afora e tornaram-se imortais, parte por sua aproximação muito característica com o universo maravilhoso dos contos de fada infantis; parte pelo exato oposto. (Salgado, 2012, pg. 28).

Mas, se enxergarmos as inúmeras críticas ao sistema vitoriano da Inglaterra da época e os vários enigmas e problemas de matemática e lógica extremamente complexos e desafiadores presentes na obra, temos uma perspectiva um pouco mais ampla para o público consumidor. Em uma tradução de Woolf (2011), Gergull (2015) comenta sobre essa peculiaridade no trabalho de Carroll:

> Na verdade, a maioria dos escritos de Carroll não se destinava a crianças e variava bastante em qualidade. A maior parte deles é sobre matemática e lógica ou tratavam de questões atuais que interessavam a ele e seus colegas na época. Tirando Alice, seus principais trabalhos literários seriam alguns excelentes poemas cômicos e seu longo poema-história "*The Hunting of the Snark*". Parece que ele não fez nenhum esforço sério para desenvolver seu talento em escrever para crianças ou em poesia cômica, estando aparentemente desinteressado em analisá-lo e bastante satisfeito em dizer que "tudo surgiu sozinho" sem nenhum esforço seu. (Woolf, 2011, p. 224).

A compreensão do sucesso de *Alice no País das Maravilhas* encontra-se em grande parte ancorada no contexto histórico em que a obra foi lançada e na forma como foi apresentada ao público. Os escritos de Lewis Carroll, aliados às ilustrações magistrais de John Tenniel[5], que se incorporou à obra alguns anos após sua concepção, foram introduzidos a uma sociedade que, até então, não havia experimentado narrativas imaginativas desse estilo, algumas das quais podem ser categorizadas como "*nonsense*[6]". Uma análise mais aprofundada sobre o significado

[5] John Tenniel foi um ilustrador britânico, nascido em 28 de fevereiro de 1820 e falecido em 25 de fevereiro de 1914. Ele é mais conhecido por suas ilustrações para as obras de Lewis Carroll, especialmente "*Alice no País das Maravilhas*" e "*Através do Espelho*". <*https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Tenniel*>

[6] *Nonsense* é o termo utilizado para se referir ao bizarro caracterizado pela aparente falta de sentido, de acordo com nossa visão adotada, uma terminologia de origem inglesa. [...] uma tradução literal seria: *sem senso* ou *sem sentido*, um termo próprio que comumente pode ser utilizado para tentar definir os fenômenos pertencentes às aventuras de Alice, que possuem em seu cerne o absurdo e o estranho. (Marucci, 2019, pg. 18).

e a aplicação do termo "*nonsense*" relacionado ao contexto de *Alice no país das maravilhas* será fornecida na SEÇÃO III, oferecendo perspectivas adicionais sobre como a novidade e a originalidade dessa abordagem narrativa trazida por Carroll contribuíram significativamente para o impacto duradouro da obra no cenário literário da época e o atual.

Salgado (2012) também comenta sobre a obra e seu público-alvo, dando ênfase nas peculiaridades que a escrita de Carroll possuem:

> O universo caótico de pesadelo, o *nonsense* intrincado, as constantes inversões de lógica e sentido, assim como a presença de questões filosóficas, metafísicas e linguísticas e as referências a eventos contemporâneos da época vitoriana fizeram com que os livros de Alice se expandissem também para o terreno dos adultos e se replicassem nas mais diferentes teorias. (Salgado, 2012, pg. 28).

Rackin (1991) explica como essa popularidade atingiu os leitores da época:

> Sua popularidade derivava da experiência imaginativa que eles ofereciam aos jovens leitores criados em uma dieta abominável de textos nada imaginativos e "úteis", inventados para aperfeiçoar suas mentes, seus sensos morais e suas maneiras. Crianças vitorianas se deleitavam com essas novas e não didáticas histórias de aventura e fantasia: contos que, aparentemente, não tinham sido feitos para sua edificação, mas para seu divertimento. Os livros de Alice também ofereciam aos leitores mirins uma heroína realista com quem se identificar. (Rackin, 1991, p. 20-21)

Podemos notar que a obra, mesmo antes das edições *pop-ups* que serão abordadas posteriormente neste trabalho serem publicadas, já apresentava estruturas que fugiam do convencional da época. Carroll trazia para seus escritos uma concretude na poesia, que podemos observar em um dos poemas iniciais presentes em *Alice no país das maravilhas*:

Figura 8: Poema retirado da página 39 do livro. CARROLL, L Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá / Lewis Carroll; inclui ilustrações originais de John Tenniel; tradução Maria Luiza X. de A. Borges. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

Notamos na imagem algo que, mesmo que tenha se tornado a poesia como conhecemos hoje, era novidade para a época em que foi publicada. É claro que o texto em questão passou por várias alterações e adaptações, porém todas seguem o mesmo propósito iniciado por Carroll em seu início “inovador”.

Objetivos, justificativa, perguntas de pesquisa e organização das seções

O propósito central desta pesquisa visa aprofundar a compreensão da obra "*Alice no País das Maravilhas*", em uma edição *pop-up*, a fim de explorar os significados emergentes dessa tradução intermodal e tentar entender quais são as novas ressignificações que podemos depreender ao ler interagindo com as imagens. A edição *pop-up* em questão é a *Alice no país das maravilhas* - Cenários Incríveis, editora Ciranda Cultural; 1ª edição (1 janeiro 2017):

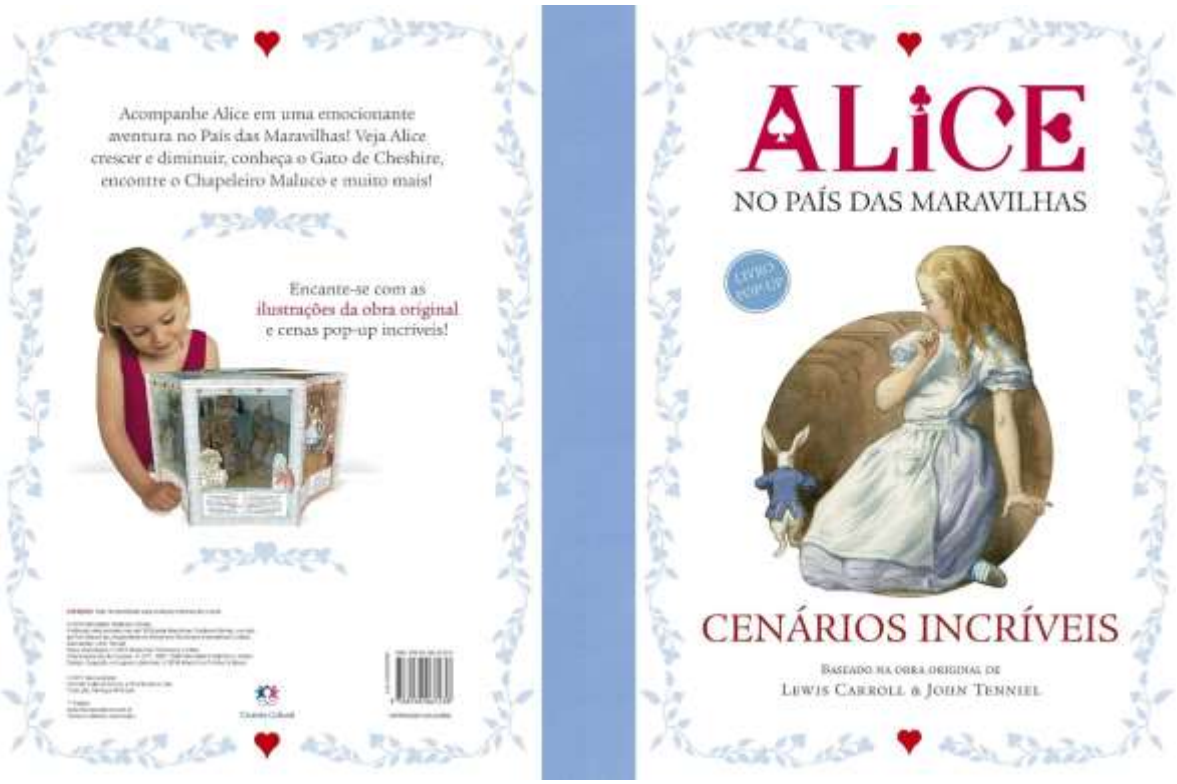


Figura 9: Livro *pop-up:* Alice no país das maravilhas - Cenários Incríveis, editora Ciranda Cultural; 1ª edição (1 janeiro 2017):

Esta edição desencadeia uma reconfiguração da narrativa de Alice, apresentando fragmentos reduzidos da trama por meio de páginas que, ao serem abertas, se metamorfoseiam em ilustrações tridimensionais. Nesse ambiente, o leitor é convidado a interagir de maneiras diversas, tocando, girando e, por vezes, solucionando enigmas dispersos por todo o livro. Ou seja, a profundidade da leitura é levada em consideração de uma maneira diferente da linearidade “tradicional”.

A amplitude de conteúdo incorporada na edição *pop-up* oferece a possibilidade de uma experiência singular. Por conseguinte, o propósito específico desta investigação recai sobre a identificação e análise das experiências proporcionadas, empregando a Teoria da Avaliatividade (Martin, 2000) e a análise da GDV e da Metáfora (Lakoff; Johnson, 1980) como abordagens analíticas.

Figura 10: Alice no país das maravilhas - Cenários Incríveis, editora Ciranda Cultural; 1ª edição (1 janeiro 2017) – Livro aberto.

Para concretizar esse escopo, esta pesquisa tem a intenção de ser guiada pelas seguintes questões investigativas:

1 – Quais significados são (re)construídos na leitura do enredo em formato *pop-up?*

2 – Quais metáforas poderão ser depreendidas desse processo que nos ajudarão a entender a persuasão do livro *pop-up*?

Nessa perspectiva, uma análise meticulosa será empreendida para investigar a dinâmica envolvida na transição de *Alice no País das Maravilhas* para um contexto notavelmente visual.

Ao explorar as dimensões avaliativas, estruturas discursivas em evolução e metáforas subjacentes, pretendemos lançar luz sobre como essa edição *pop-up* remodela a maneira como concebemos a narrativa e interagimos com ela.

O modo de leitura no mundo atual tem se modificado consideravelmente devido aos novos meios tecnológicos disponíveis. Antes se lia basicamente livros e notícias em jornais impressos, com textos extensos e uma imagem ou outra em preto e branco. Depois, começaram a surgir as primeiras imagens coloridas, e as revistas com páginas e folhas com mudanças até mesmo na textura, passando pelos rádios, onde se ouvia somente a voz, e a televisão, que já trazia imagens em formato de vídeo. Este trabalho tem foco nessa perspectiva revolucionária

das imagens e como elas contam os enredos. Como abordaremos em seções posteriores, Santaella (2012) comenta essa importante evolução:

> A partir do advento da fotografia, na primeira metade do século XIX, as relações entre a imagem e a linguagem verbal escrita começaram a invadir cada vez mais o nosso cotidiano por meio de jornais, revistas, publicidade impressa e de rua. Municiado pelo desenvolvimento e sofisticação das tecnologias de impressão gráfica, o discurso verbal passou a ser entremeado com imagens em variadas combinatórias. (Santaella, 2012, p. 101)

E cada vez mais o sistema de se comunicar com as pessoas avançou até chegar no que conhecemos hoje com os celulares e redes sociais, em que as imagens e vídeos dominam os meios de comunicação. Portanto, pode-se dizer que as pessoas estão cada vez mais em contato com a leitura, seja ela uma imagem ou um texto. Redes sociais, como *Instagram,* por exemplo, entregam inúmeras imagens com textos (as famosas legendas de fotos) que estão em contato frenético com o dia a dia de literalmente bilhões de pessoas no mundo inteiro.

A obra de *Alice no País das Maravilhas* passou por todas essas transformações da comunicação. Inicialmente, era uma ideia de Lewis Carroll que foi contada para crianças. Depois, foi lançada primeiro em formato de livro em 1865. E assim foram surgindo várias outras publicações, cada uma com diferentes adaptações e ilustrações feitas por diferentes autores em diversos países. Em seguida surgem as peças de teatro, que dão vida aos personagens e outra forma de ver a história. Logo aparecem as primeiras adaptações para o cinema, como a já mencionada animação feita pela *Disney* em 1951. Com a fama, muitas outras editoras começam a publicar mais e mais edições, até chegarmos em 2010 com o lançamento do blockbuster dirigido por Tim Burton que elevou o nível de conhecimento público da obra para outro patamar, arrecadando bilhões em bilheteria com um sucesso estrondoso.

No caso do livro *pop-up,* há uma nova forma de contar a história de Alice, que por si só já possui um enredo que foca no imaginativo. Essa ressignificação é o que se encontra no conceito de tradução intersemiótica, de Roman Jakobson (1970, pg. 65), comentado por Plaza:

> A Tradução Intersemiótica ou "transmutação" foi por ele definida como sendo aquele tipo de tradução que "consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais", ou "de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura", ou vice-versa, poderíamos acrescentar. (Plaza, 2003, p 2.).

Ou seja, temos no livro *pop-up*, não se limitando somente a ele, uma tradução intersemiótica dos signos verbais, o livro em formato de textos, para os signos não verbais, o livro em formato *pop-up*, com as imagens tridimensionais, em que todo o visual e a estética do livro, mudam.

A partir dessa transformação, buscaremos analisar os sentidos de uma tradução para outra, e até que ponto essa intersemioticidade interfere na maneira que o leitor lê e compreende os sentidos do texto imagético. Ressalto que não se trata comparações entre mídias, mas sim um trabalho investigativo em há a necessidade de elucidar a narrativa da obra em questão. Também buscamos entender como a tradução pode ser relevante para atrair novos leitores de diferentes idades, uma vez que as edições *pop-up* aparentam ter um aspecto muito mais chamativo para o público infantil, mesmo tendo leitores e apreciadores do conteúdo com idade mais adulta que fazem até mesmo pesquisa sobre as obras infantis relacionadas à Alice.

Pesquisar sobre Alice sempre foi uma ideia que, para mim, poderia se tornar realidade um dia, pois a obra é uma das minhas paixões no mundo da literatura e um dos principais motivos que me fez gostar de ler e de cursar Letras.

Esta pesquisa pretende uma elucidação das diferentes formas de interpretação da obra *Alice no país das maravilhas*, com base nos diferentes formatos que ela proporcionou ao longo dos seus mais de 150 anos. São diversos modelos de livros em inúmeros idiomas, adaptações para todo tipo de público, desde a criança de 5 anos até o adulto de 50 ou mais, filmes aclamados e recordes de bilheteria nos cinemas, inspirações para músicas e muitas outras obras que até hoje referenciam Alice de alguma forma, mantendo-a sempre viva no mundo do entretenimento.

O foco é analisar a obra de Alice publicada em uma edição *pop-up*, que contém ilustrações em 3D, voltadas para um público mais infantil, mas dando uma nova perspectiva de interpretação a absorção de ideias sobre a história da personagem. Para isso, a pesquisa terá como base teórica os conceitos da linguística, mais especificamente na linha da linguística aplicada com foco na sistêmico-funcional de Halliday (2004), e Van Leeuwen (2005).

Na SEÇÃO I ponderamos a respeito das mudanças ocorridas no mundo de maneira geral e como elas impactam certos aspectos da vida, até chegar no ponto em que os livros também passaram por mudanças. Trata-se de uma reflexão que tenta mostrar que a mudança sempre esteve presente em nossas vidas e isso vai continuar acontecendo, as adaptações sempre serão necessárias para todo tipo de mídia.

Na SEÇÃO II procuramos mostrar como foi o percurso teórico que nos fez chegar até *Alice no país das maravilhas* como objeto de pesquisa, mais especificamente o livro *pop-up*.

Passamos por uma breve introdução de como surgiram os primeiros livros nesse formato e como eles entraram em ascensão ao longo da história.

Em seguida explicamos o contexto da época em que o autor escreveu o livro (como os costumes da Inglaterra vitoriana e como eles impactaram a escrita de Caroll) e o motivo da escolha do tema. Logo após essa parte, fazemos um resumo da obra com comentários sobre ela. O resumo em questão foi feito com base em uma tradução da obra feita pela editora Zahar.

Para finalizar esta seção, seguimos com a fundamentação teórica mais detalhada. Procuramos aqui utilizar uma linguagem mais teórica a respeito dos autores e suas teorias utilizadas para aplicar a pesquisa. Passamos primeiro por explicar os conceitos de intersemioticidade e multimodalidade. Em seguida, como funciona a Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) de Halliday (1994, 2004), e a Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e Van Leeuwen (2005). A Avaliatividade de Martin (2000), a Metáfora (Lakoff; Johnson, 1980), e a teoria da Leitura de Imagens, de Santaella (2012), e que será de grande ajuda para explicar as imagens tridimensionais que foram transformadas nessa dissertação em bidimensionais, devido à dificuldade de transportar um livro que deve ser folheado manualmente para uma página estática digital.

Na SEÇÃO III, discorremos a respeito das questões metodológicas envolvidas no processo de análise das imagens presentes no livro em questão, como o processo de captura das imagens presentes no livro, a edição que foi utilizada e como ela funciona como *pop-up* interativo em formato exclusivo de carrossel.

A SEÇÃO V é destinada para as análises das imagens.

Na SEÇÃO VI tratamos das conclusões do trabalho, em que tentamos responder as perguntas de pesquisa, entender e esclarecer os novos significados trazidos pelo livro *pop-up* analisado. Trazemos também uma reflexão sobre como *Alice no país das maravilhas* impacta no mundo literário e como o livro *pop-up* torna esse impacto mais abrangente e funcional para todas as gerações.

SEÇÃO I

Literatura, linguística e multimodalidade

1.1 Só a mudança é permanente?

"Quem é você?" perguntou a Lagarta.
Alice respondeu, meio encabulada: "Eu... eu mal sei, Senhor, neste exato momento...
Pelo menos sei quem eu era quando me levantei esta manhã,
mas acho que já passei por várias mudanças desde então."

Muitos acontecimentos definem com extrema precisão o rumo da história. E quando aplicamos o termo "história", não nos referimos apenas à parte em que o ser humano como conhecemos hoje começou a existir. As mudanças começaram em um período que nem mesmo conseguimos medir, transformando fatos em enredos maravilhosos que nem parecem ter surgido de tragédias e catástrofes causadas pela própria evolução natural ou pelas ações

contraditórias fornecidas por mãos e pensamentos humanos. Vivemos em um mundo que está em constante mudança, sempre buscando nos adaptar ao ambiente e as variações que as grandes e pequenas coisas proporcionam.

Em 2020 o mundo todo presenciou um dos vários eventos que o planeta terra já sustentou ao longo dos seus 4,5 bilhões de anos de formação: a pandemia do coronavírus, que ficou mundialmente conhecido como Covid-19. Esse evento foi sem dúvidas uma das maiores tragédias que os seres humanos puderam observar de perto, mesmo sendo um "inimigo" invisível a olho nu. Mas quais os motivos que levam esse fato a ser tão impactante?

Desde os primórdios que levaram ao surgimento da vida na terra os seres vivos que nela habitaram passaram por dificuldades para sobreviver. Há pelo menos 5 extinções em massa, consolidadas por cientistas e pesquisadores, que liquidaram os habitantes da época. Uma das mais famosas extinções foi a dos dinossauros, seres que habitaram a terra há cerca de 66 milhões de anos, segundo a Revista Galileu (30 jun 2021), mas foram varridos após um meteoro atingir o planeta, destruir parte desses seres gigantes e acabar com suas fontes de alimentação, o que levou a uma outra parte também ser extinta. Esse acontecimento chamou tanto a atenção do homem que acabou se transformando em histórias, livros, imagens, documentários ilustrados, filmes, parques temáticos, e muitos outros tipos de mídias e veículos que conseguem mostrar como eram os dinossauros que viveram na época.

Diferentemente do que aconteceu com os dinossauros, a pandemia da Covid-19 não foi um evento de extinção em massa da humanidade (pelo menos não ainda), mas foi possível sentir o medo e a tensão de não poder sair de casa, pois o risco de contaminação era muito grande e as mortes ocorreram em grande escala. A mobilização e agilidade para conter o vírus foi unanimidade necessária em todos os países, principalmente os que mais estavam sendo afetados pela proliferação do vírus. Devido à extrema delicadeza da situação e incertezas sobre a contenção do vírus, a população mundial foi orientada a permanecer em suas casas, em um formato de "*lockdown"*, para ajudar a não espalhar o vírus. Ou seja, ficar em casa era um dos métodos utilizados para contenção do Covid-19. E essa ação modificou a maneira como as pessoas produziam suas tarefas cotidianas, pois a maioria dos trabalhos teve que sofrer adaptações para "sobreviver" dentro de casa. Sendo assim, o mundo todo passou por uma mudança e adaptação ao ambiente tecnológico, em que as habilidades multimodais foram extremamente necessárias para o avanço de tudo que podemos imaginar que envolve as relações humanas: escolas, hospitais, mercados, restaurantes, shows de músicos e bandas... Tudo foi preciso "mascarar-se" e modificar-se para que a vida continuasse.

Esses dois acontecimentos históricos, a extinção dos dinossauros e a pandemia do Covid-19, um acontecido há 66 milhões de anos e o outro há 4 anos, nos mostram a necessidade natural da vida de modificar-se, de adaptar-se ao ambiente que a natureza proporciona, mesmo que com um toque involuntário das mãos humanas. Esse relato nos mostra que o natural da evolução é modificar ecossistemas, alternar os métodos de vida, mudar rumos e direções, mudar cursos, e cabe aos meios de vida encontrar um jeito de sobreviver a novos ambientes, seja com uma pedra gigante e visível caindo no planeta ou um vírus que ataca sem a possibilidade de enxergá-lo.

A vida na terra se modificou quando o meteoro colidiu há 66 milhões de anos e devastou milhares de seres, assim como modificou quando a pandemia nos fez mudar os métodos de convivência. Os dinossauros foram extintos, mas nós seres humanos, não. E é somente por esse detalhe de termos sobrevivido que estou escrevendo essa dissertação, que não teria uma introdução pautada nesses assuntos se o vírus não tivesse acontecido. As mudanças influenciam os pensamentos e os fazem ser alterados mesmo antes de eles serem exteriorizados. O leitor provavelmente pode estar se indagando: mas o que essa viagem tem a ver com *Alice e o País das maravilhas* e a Linguística?

As formas de mudanças acontecem em todas as áreas da vida desde os primórdios citados. E, poeticamente falando, "a mudança ser permanente", introduz muito bem o assunto que trataremos neste trabalho, pois os livros e os métodos de leitura também passaram por esse processo ao longo dos dias, anos, décadas e milênios. Tentaremos explicar como um livro físico de aproximadamente 200 páginas se transforma em um livro tridimensional totalmente modificado, mas consegue contar a mesma história com essas mudanças específicas, para um público talvez específico. Aqui falamos sobre a mudança em grande escala, a nível cósmico no que tange aos avanços inimagináveis de formações de planetas e a vida sendo criada. Mas, sem colocar uma relação de relevância dentro dos temas, precisamos adentrar muito mais profundamente no que queremos mostrar. E para isso, faremos como Alice, caindo pela toca do coelho, desceremos em queda livre para chegar ao lugar que pretendemos, afinal:

Assim como transições que transformaram a era dos dinossauros, testemunhamos agora as metamorfoses trazidas por ferramentas tecnológicas revolucionárias, e as portas que se abrem para resolver enigmas e tarefas, sem que o limite de casa seja ultrapassado. Permita-nos, caro leitor, conduzi-lo por um passeio, um mergulho profundo em busca dos ares no cerne da transformação, a nível digital, um "zoom" no grandioso tema da "mudança". Iniciemos com uma reverência ao nosso planeta. Imagine que o olhar humano é uma lente, e que essa lente se converte em uma pinça digital, composta por dois dedos de virtualidade, aplicando-se com

suavidade à imagem do globo terrestre. Expandindo gradativamente, penetramos a barreira da atmosfera, atravessando as nuvens que moldam os céus com a mestria de um famoso artista que pintou a Mona Lisa. Observe a coreografia majestosa dos gigantes alados, os aviões, traçando linhas caprichosas pelo globo, como pássaros do futuro que ajustam suas rotas e direções com cada batida de asa metálica, que no passado já foram muito diferentes. Continuando nossa jornada microscópica, avistamos as criaturas cheias de penas, que lembram os lendários Pterodáctilos, cruzando os campos que se desenham com precisão o chão, que mais parece um tapete bordado. Aproximamo-nos da terra cultivada e das selvas densas, um segredo guardado além do véu de árvores majestosas: uma cidade, uma civilização! O "zoom" nos guia, com paciência, até as redondezas de uma cidade que repousa sob o manto verde.

Nossa trajetória culmina numa sacada que observa as estrelas do nosso próprio lar. Deslizamos suavemente para dentro, um movimento sem atrito que nos deposita na quietude da sala interior. E ali, uma criança, uma cheia de promessa e possibilidade, manuseia um livro. Contudo, este não é um livro comum. Ele é um tesouro de palavras e símbolos, mas também uma caixa de surpresas onde as imagens ganham vida. A cada folhear, os personagens emergem, dançam no cenário das páginas e dialogam com o jovem leitor. Esse é o encanto do livro pop-up, uma magia além das palavras e da alfabetização, uma ponte entre o desconhecido e o entendimento. Em cada dobradura e ação, ele sussurra segredos ao coração da criança, como se as histórias e as ilustrações fossem melodias de um concerto silencioso, em que a compreensão transcende o complexo ato de ler. Essa criança não sabe e nunca ouviu falar sobre as teorias de traduções intersemióticas ou sequer compreende os conceitos e aplicações da Linguística, mas ela se deleita de um modo singelo e emocionante, sem preocupações, no hábito da leitura...

E é a partir daqui que a trajetória do presente trabalho se transforma e modifica seu rumo, adentrando nas teorias e possibilidades do livro *pop-up*, dissecando as ramificações da linguística em relação à leitura.

Antes de querer estudar os livros de *Alice no País das maravilhas*, eu já possuía interesse na obra de uma maneira que me fazia querer ir sempre mais afundo. Porém, nem sequer passava pela minha cabeça a existência de livros em formato tridimensional, os *pop-ups*, que aparecerão nas seções posteriores desse trabalho. Minha imaginação com a história de Alice me permitiu adquirir o hábito de leitura, mas não qualquer tipo de leitura. Fui guiado por uma das frases mais icônicas do livro, que aparece logo na primeira página em basicamente todas as edições,

na qual Alice está ouvindo sua irmã narrar um livro de história, mas que não possui imagens. Alice, em seus momentos de digressões e sendo chamada a atenção pela irmã várias vezes, argumenta "*De que adianta um livro se ele não possui gravuras*?". E, desde então, procuro em livros as mais diversas formas de reproduzir os acontecimentos escritos de maneira visual. É claro que não diminuo ou rebaixo livros que não possuem imagens, muito pelo contrário, como veremos mais à frente.

Minha visão em relação aos livros ilustrados dialoga como um pensamento de não exclusão, mas sim de haver um propósito diferente para cada tipo de conteúdo midiático. Acredito que a imaginação deva ser algo explorado por todos os que praticam mudança de leitura, pois a leitura muda as pessoas. Uma pessoa nunca será mais a mesma após começar a ler. É na leitura que afloramos nossa criatividade, nosso conhecimento sobre o mundo e o que o rodeia. Nossas próprias percepções da realidade antiga, atual e futura. É preciso ler para entender o presente, e "só é possível compreender o presente na medida em que se conhece o passado" (Plaza, 2003, p 2). Com os livros, somos vagantes de letras, exploradores das páginas que abrigam terras distantes e imaginárias, um convite à escapada da realidade sem abandonar o aconchego do lar.

Recordando as aventuras da literatura que transcendem os limites do tempo e espaço, somos convidados a cavalgar nas asas das palavras, tal como fez Phileas Fogg em sua jornada alucinante e envolvente, circundando o globo em oitenta dias, traçando uma órbita de sonhos e destinos, nos levando a resolver os problemas da viagem e encarar de frente os desafios da jornada.

Nossos passos literários nos conduzem, também, a abismos abissais, onde o misterioso capitão Nemo comandou sua arca submarina através de vinte mil léguas sob os mares, explorando os mistérios das profundezas em um silêncio azul de enigmas. A leitura nos transporta como marés, para um universo etéreo e oceânico, onde as maravilhas e terrores do desconhecido se entrelaçam como algas dançando ao sabor das correntes.

E como poderíamos esquecer das façanhas do jovem bruxo, o famoso Harry Potter, cuja jornada nos conduziu a uma guerra épica contra as sombras, onde as Horcruxes, verdadeiros fragmentos mágicos, foram os faróis que nos guiaram pelo labirinto dos sentimentos humanos mais profundos para combater o mal? Juntamente com ele, enfrentamos aquele que não deve ser nomeado, *Você Sabe Quem*, representação da própria obscuridade, em um duelo de luz e trevas que transcendeu as páginas, abrindo os portais da reflexão sobre poder, amizade e sacrifício.

Da mesma forma, há quem nos chame para observar o retrato do Dorian Gray, que absorveu em suas tintas a dualidade da beleza e decadência, evocando as perguntas intrincadas sobre a alma e a busca por eternidade.

E que nos diga de Dom Quixote, o eterno sonhador que se lançou contra moinhos de vento em nome de sua própria utopia, uma metáfora vívida das batalhas internas que travamos entre nossas aspirações e a realidade intransigente, narrativa de aventura que levou o grupo musical Engenheiros do Hawaii a gravar uma canção sobre o protagonista da história, pura e simplesmente "por amor as causas perdidas, até pode ser que os dragões sejam moinhos de vento". Poeticamente literatura, e literalmente, poesia...

Assim, em cada página, em cada elo com os personagens e histórias que ecoam ao longo das eras, somos viajantes sem fronteiras, alquimistas da experiência humana, testemunhando a transmutação das palavras em sensações, e das histórias em fragmentos de eternidade. E, nesse tecer de mundos e destinos, os livros, esses portais mágicos da imaginação, nos guiam em uma dança pelo "cosmos" das ideias e emoções, desafiando-nos a explorar o inexplorado e a compreender o incompreendido, enquanto permanecemos protegidos sob o teto acolhedor da nossa imaginação.

Em resumo, a leitura acontece sem a existência das imagens, mas elas me chamam a atenção, me cativam, e foram as responsáveis por eu poder adquirir o hábito da leitura e poder entrar na graduação e mestrado fazendo uma pesquisa sobre seu funcionamento. Sendo assim, reitero o que Alice diz à sua irmã, mas com um questionamento por cima da frase sobre os livros precisarem de "gravuras" para serem mais interessantes. Será que as imagens chamam mesmo a atenção? Quais as possibilidades que um livro *pop-up* pode oferecer? Para entender essas mudanças e compreender se será possível responder a tais questionamentos, usaremos a obra *Alice no país das maravilhas*, mais especificamente uma das muitas edições *pop-up*.

A seguir, falaremos sobre como a mudança afetou os livros nos dias atuais, bem como uma reflexão a respeito dos novos meios de se ler.

1.2 A mudança em relação aos livros

O hábito de leitura atravessa atualmente uma era de transformações significativas, moldadas pelo avanço tecnológico e a crescente presença de novas mídias. Observamos uma mudança nos padrões de consumo de conteúdo e na forma como as pessoas se envolvem com a leitura. O cenário tradicional das livrarias físicas, onde os leitores escolhiam pessoalmente seus livros, tem cedido espaço para uma realidade em que os livros físicos são gradualmente

substituídos por alternativas digitais, como o famoso *klindle*¸ que é comercializado em grande escala pela empresa *Amazon* e hoje é uma das maiores referências em leitores de *PDF's* e *Epubs* digitais. Com essa transição, surgem os chamados "*e-books*," livros digitais que oferecem aos leitores a possibilidade de comprar e armazenar uma biblioteca completa em um único dispositivo. Esses avanços tecnológicos proporcionam algumas "comodidades". Por exemplo, antes teria de haver uma biblioteca física com centenas de livros, ocupando um grande espaço, para armazenar obras importantes. Atualmente, é possível armazenar a mesma quantidade de livros em um pequeno HD interno de 32gb, e sobra espaço para colocar muito mais. Essa conveniência permite aos leitores terem acesso a uma variedade de obras em um único aparelho, podendo levá-lo para onde quiserem, seja em viagens, no transporte público ou em momentos de lazer.

O fenômeno da digitalização é real e se mostra presente não só nos livros, mas também tem se estendido a outras formas de mídia, como os jogos de videogame. Com os jogos se tornando disponíveis no formato digital, muitos consoles são projetados sem leitores de discos, atendendo às necessidades dos jogadores que preferem a comodidade dos conteúdos virtuais em vez das tradicionais capas de jogos físicos com *CD* ou *Blu-Ray*. Além disso, é possível ver que esse fenômeno se estende para mais mídias, em que virtualidade se faz presente, abandonando a parte física do contato. Computadores portáteis já não são mais fabricados com leitor de discos, as famosas locadoras têm cedido espaço para as plataformas de *streaming* quando se trata de filmes, e assim continua os processos de digitalização dos fenômenos.

Embora a digitalização tenha proporcionado maior conveniência e acessibilidade aos livros, é importante considerar que o interesse pela leitura é influenciado por diversos fatores. A tecnologia, por si só, não é a única responsável pela mudança desses hábitos. As preferências individuais, a cultura, o ambiente educacional e até mesmo a disponibilidade de tempo são aspectos determinantes para a relação das pessoas com os livros. Por um lado, os leitores digitais têm incentivado muitas pessoas a redescobrirem o prazer de ler, atraindo novos públicos e ampliando o alcance de obras literárias. Além disso, a interatividade que alguns *e-books* oferecem, como a possibilidade de destacar trechos, fazer anotações ou até mesmo ter acesso a dicionários e tradutores integrados, pode tornar a experiência de leitura ainda mais enriquecedora e envolvente. No entanto, por outro lado, o avanço tecnológico também pode trazer distrações e concorrências com outras formas de entretenimento digital, como redes sociais, jogos eletrônicos e os já citados *streaming* de vídeos. A excessiva exposição a essas distrações pode, em alguns casos, diminuir o tempo dedicado à leitura. E é nesse ponto que os

ambientes digitais começam a apresentar um problema: o grande número de conteúdos e a facilidade de acesso, contraditoriamente, pode causar um efeito contrário e acabar "entediando" muitos indivíduos, em uma prática que o ato de comprar é mais gratificante do que ler o que foi comprado.

Nesse contexto de transformação digital, surge o questionamento sobre o impacto desse novo ecossistema na leitura e no interesse das pessoas por tal prática. Com a abundância de opções digitais e a facilidade de acesso aos *e-books*, podemos nos perguntar: como será que esse novo ecossistema afeta a leitura? Podemos dizer que as pessoas estão mais ou menos interessadas pela leitura?

Os livros *pop-ups* emergem como uma fascinante alternativa que não apenas aborda, mas também alivia essa problemática em questão. Essa abordagem "inovadora" e interativa redefine a maneira pela qual os livros são concebidos e apresentados, potencialmente representando um elemento diferenciador crucial no processo de incentivar indivíduos a adentrarem no maravilhoso universo da leitura. Ao abraçar a tridimensionalidade e a surpresa proporcionada pelas páginas que se transformam em entrelaçadas estruturas, os livros *pop-ups* conseguem transcender as barreiras tradicionais da literatura e se converter em pontes envolventes entre a curiosidade e o conhecimento literário. E colocamos a palavra "inovadora" entre aspas, pois como veremos nas seções posteriores, os livros *pop-ups* têm origem em uma época muito distante.

As palavras de Frye, citadas por Júlio Plaza (2003) em seu livro *Tradução Intersemiótica*, ecoam com sabedoria, ao afirmar que "não existem ideias mortas em literatura, mas sim leitores cansados" (Plaza, 2003, p. 2). Essa reflexão ressalta a importância de abordar as obras literárias com uma mente aberta e receptiva, disposta a explorar novos significados e perspectivas. Ao traduzir uma obra, o tradutor se depara com o desafio de manter a essência e a intenção do texto original, ao mesmo tempo em que se depara com a oportunidade de abrir novos horizontes interpretativos. Com a ajuda da Linguística Sistêmico Funcional e teorias correlatas, tentaremos observar essas questões.

SEÇÃO II

Percurso teórico

2.1 Os livros *Pop-Up*

> "*Tome um pouco de vinho", disse a Lebre de Março num tom animador. Alice correu os olhos pela mesa toda, mas ali não havia nada além de chá. "Não vejo nenhum vinho", observou. "Não há nenhum", confirmou a Lebre de Março. "Então não foi muito polido da sua parte oferecer", irritou-se Alice. "Não foi muito polido da sua parte sentar-se sem ser convidada", retrucou a Lebre de Março. "Não sabia que a mesa era sua", declarou Alice; "está posta para muito mais do que três pessoas*."

Os livros *pop-up* representam uma transformação cativante na maneira como abordamos a leitura. Como mencionado na seção anterior, essa transformação não visa necessariamente eliminar métodos convencionais, mas sim se estabelecer como uma alternativa que se destaca,

destinada a atender objetivos específicos de indivíduos que buscam uma abordagem diferenciada.

São verdadeiros tesouros literários em três dimensões, que transcendem as páginas planas e tradicionais, introduzindo uma dimensão tática e visual que se projeta em direção ao leitor. Assim como nos filmes contemporâneos que, com a tecnologia 3D, oferecem a ilusão de uma realidade palpável, o universo dos livros *pop-up* permite uma experiência similar, porém em um formato completamente distinto. Nesse contexto, as imagens saltam das páginas, ganhando vida com uma profundidade surpreendente, como se formassem uma narrativa tridimensional no espaço físico.

Figura 11 – Castelo de Hogwarts, cenário fictício da famosa série de livros da saga Harry Potter, da escritora J. K. Rolling, representado em formato *pop-up*. Fonte: <*https://www.domestika.org/pt/blog/3866-uma-breve-historia-dos-livros-pop-up*> Acesso em: 10 jan. 2024.

Comparável ao ato de utilizar óculos 3D para ampliar o apelo visual de um filme, a exploração de um livro *pop-up* se assemelha a uma jornada tátil e interativa que transcende as limitações das telas de cinema ou televisão. Essa experiência se desenrola em meio a páginas concretas, cada uma carregada de surpresas em três dimensões que emergem diante dos olhos do leitor. A sensação de ser transportado para dentro da narrativa, sendo possível tocar e manipular os elementos da história, confere aos livros *pop-up* uma dimensão única e imersiva.

Essa transformação textual é intrinsecamente associada à ideia de redefinir o relacionamento entre o leitor e a obra (Assad, 2018). O livro *pop-up*, ao mesclar arte, literatura e engenhosidade estrutural, não apenas cria um diálogo vívido entre as palavras e as imagens, mas também estabelece uma ligação palpável entre o leitor e o conteúdo (Costa, 2016). A

ativação das páginas, a descoberta de detalhes ocultos e a experiência tátil de explorar cada elemento destacado tornam-se componentes essenciais desse novo tipo de experiência literária.

Podemos dizer que os livros *pop-up* não são meramente uma modificação estética, mas sim uma manifestação tangível da criatividade humana e uma via promissora para uma compreensão mais profunda e envolvente da leitura. Plaza (2003) observa muito bem esse processo estético que traduz uma obra:

> Mas o passado pode ainda ser incorporado como estilização, isto é, como conformidade a um modelo determinado, como é o caso do art nouveau. Ele pode ainda ser incorporado como paródia, como inversão e discordância com o modelo, caso de Picasso quando pinta Guernica: aqui a obra se situa em atitude crítica e polêmica frente à história. Picasso aborda os modelos e estilemas da tradição de um ponto de vista crítico, discordando deles, numa operação inversa à estilização e ao revival que não seriam senão uma recuperação amável da história amável. Ele recupera a história para pôr a descoberto o desconforto da realidade do seu momento, o mal-estar que o presente produz (guerra da Espanha, 1937). Não procura o passado como fantasma nostálgico. Pelo contrário, investiga a história e descobre nela as causas, os limites e procedimentos autênticos e exclusivos da arte. A história (através de seus emblemas: frontão grego, touro, cavalo, guerreiro, mãe, criança etc.) é usada como modelo de ação para dizer ao futuro que "não há um único documento de cultura que não seja também um documento de barbárie. E a mesma barbárie que o afeta, também afeta o processo de sua transmissão de mão em mão". Picasso retoma, em oposição antagônica, o tema da guerra, da vida-morte, de uma forma atemporal. Guernica projeta, portanto, o sentido de um espetáculo bárbaro cujo autor é a própria história. (Plaza, 2003, pg. 07)

Eles convidam os leitores a saírem da zona das palavras estáticas e a experimentarem uma jornada que transcende as limitações das páginas convencionais, introduzindo uma dimensão emocional, sensorial e artística totalmente nova.

Segundo Luterman et al (2018), a partir de uma inscrição em um viés discurso, considera-se relevante o fato de que os sentidos não nascem nos sujeitos, mas são construídos em outros espaços/momentos históricos e atravessam os sujeitos a partir de materialidades de linguagem que irrompem em acontecimentos enunciativos/discursivos. Pensar, nesse sentido, o processo de leitura implica compreender a interpelação de um sujeito por uma dada materialidade discursiva que o atravessa para instaurar sentidos a partir de sua constituição histórica. Vemos que o sujeito, a partir de sua clivagem histórica e inconsciente, constrói sentidos para uma

materialidade de linguagem que escapa ao seu domínio. Notadamente, continua a autora, vemos que inovações de materialidade, como os encontrados em obras *pop-up*, geram outras práticas de leitura e, assim, outras construções de sentido para uma forma discursiva que apresenta outras arquiteturas de linguagem, uma organização estética que transcende o espaço próprio da página do livro. Esse transbordamento dos espaços da página ressignifica a própria noção de obra.

Ainda de acordo com Luterman et al (2018), é a partir do século XVIII que os quartos do espaço doméstico se tornam necessidades individuais, ambientes de intimidade, confortáveis e silenciosos, propícios às atividades individuais. Assim, a subjetividade poderia se manifestar, especialmente na escritura de cartas e diários, numa atividade de reconhecimento de si. Tais escritos poderiam manter-se no âmbito da privacidade ou ser remetidas a um destinatário específico, sem publicação alcançada por um vasto número de leitores (De Certeau, 1994).

Essa nova condição histórica retira do corpo a modelagem da narrativa, que, antes, nos relatos orais, revelava a forma criada por quem a assumia, por meio do uso do corpo, empiricamente, em gestos, olhares, entonações vocálicas; enfim, a interpretação ou a "cor" da narrativa era imprimida pela persona, capaz de representar, subjetivamente, o modo da condução narrativa.

Com o livro *pop-up*, há outras possibilidades de materialidade literária que buscam um imbricamento com o corpo do sujeito leitor. Acontece uma mudança de cenário da leitura: no estágio inicial, momento de contemplação do livro *pop-up*, o sujeito volta a ser incitado à interação, ainda que visual, "do olho", mas com a diferença de este corpo participar como sujeito na virtualidade composta pela cena enunciativa. Pode-se dizer que ao falar de cena da enunciação, acentua-se o fato de que a enunciação acontece em um espaço instituído, definido pelo gênero de discurso, mas também sobre a dimensão construtiva do discurso, que instaura seu próprio espaço de enunciação.

> [...] A cenografia é, assim, ao mesmo tempo, aquilo de onde vem o discurso e aquilo que esse discurso engendra; ela legitima um enunciado que, em troca, deve legitimá-la. [...] Além de uma figura de enunciador e uma figura correlativa de co-enunciador, a cenografia implica uma cronografia (um momento) e uma topografia (um lugar) das quais o discurso deve surgir. (Charaudeau; Maingueneau, 2006, p.95-96).

Abrimos espaço aqui para falar sobre o sujeito leitor seguindo a perspectiva do gênero. O recurso *pop-up* é uma topografia de narrativas a partir de efeitos de profundidade e de

proximidade física, gerando uma tridimensionalidade no olhar do sujeito leitor (Luterman et al, 2018). Nesse espaço, o sujeito leitor é interpelado a montar, jogar, organizar as arquiteturas frágeis do livro que transbordam os limites das páginas. O leitor passa a ser, como afirmam Charaudeau & Maingueneau (2006), "coenunciador" da trama narrativa, haja vista que a cenografia, instaurada pelo gesto de leitura do livro *pop-up*, interpela o sujeito leitor, por meio de seu próprio corpo, a movimentar as estruturas que se formam a partir de um virar de página do livro. Nesse sentido, mesmo quando deixa de ser feita a leitura vocal, não há distanciamento do leitor em relação ao objeto enunciativo, porque o leitor também participa do enredo sugerido pela narrativa: se há outras enunciações, podemos dizer que há também a instauração de outras discursividades. Há a formação de um outro enunciado visual e, por conseguinte, de outras materialidades que interpelam os sujeitos a tomadas de posição frente à superfície moldável do livro.

Na tridimensionalidade da construção de *Alice no país das maravilhas*, Alice permeia a imaginação infantil, uma vez que é uma obra bastante explorada durante o processo de escolarização. Entretanto, na adaptação para o cinema, sofreu modificações na fábula (história), pois aparece um tema adulto que intriga, no filme *Alice no país das maravilhas* dirigido por Tim Burton em 2010 (Luterman et al, 2018): "As aventuras de Alice se iniciam devido a uma inadequação ao mundo que a cerca, o considerado entediante. Alice aparece confusa quanto a um convite de casamento inesperado. E quando seu noivo conversa com ela a respeito, a personagem entra em desespero e foge de um cotidiano que parece entediante e que a deixa presa. Percebe-se que Alice, como sujeito, resiste a um exercício de poder que lhe impõe identidades de gênero específicas, como o casamento. Nesse caso, considera-se relevante entender o gênero como constituinte da identidade dos sujeitos. E aqui nos vemos frente a outro conceito complexo, que pode ser formulado a partir de diferentes perspectivas: o conceito de identidade" (Luterman et al, 2018, pg. 47)

De Numa aproximação às formulações mais críticas dos Estudos Feministas e dos Estudos Culturais, compreendemos os sujeitos como tendo identidades plurais, múltiplas; identidades que se transformam, que não são fixas ou permanentes, que podem, até mesmo, ser contraditórias (Luterman et al, 2018). Assim, o sentido de pertencimento a diferentes grupos — étnicos, sexuais, de classe, de gênero etc. — constitui o sujeito e pode levá-lo a se perceber como se fosse 'empurrado em diferentes direções', como diz Stuart Hall (1992, p. 4). Ao afirmar que o gênero institui a identidade do sujeito (assim como a etnia, a classe, ou a nacionalidade, por exemplo) pretende-se referir, portanto, a algo que transcende o mero

desempenho de papéis, a ideia é perceber o gênero fazendo parte do sujeito, constituindo-o (Luterman et al, 2018). O sujeito é brasileiro, negro, homem etc.

Nessa perspectiva admite-se que as diferentes instituições e práticas sociais são constituídas pelos gêneros e são, também, constituintes dos gêneros. Estas práticas e instituições 'fabricam' os sujeitos (Louro, 1997, p. 24-25).

2.2 Quem foi Lewis Carroll e o contexto da época

Figura 12: Lewis Carrol fotografado em 1863 por Oscar G. Rejlander Fonte: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll> Acesso em 10 jan. 2024.

Lewis Carroll, um pseudônimo adotado pelo matemático inglês Charles Lutwidge Dodgson, emergiu como uma figura notável que ultrapassou os limites de sua formação acadêmica. O enigmático autor de *Alice No País das Maravilhas*, movido tanto pela fascinação pelos números e desafios lógicos quanto pela busca por expressões artísticas diversas, trilhou uma jornada que o conduziu além das fronteiras de sua formação em matemática e para os territórios férteis da criatividade literária e artística.

A trajetória multifacetada de Charles Dodgson foi permeada por suas explorações na academia, onde ele se destacou como um estudante da Christ Church, Universidade de Oxford. Imbuído de um apreço genuíno por questões numéricas e quebra-cabeças de raciocínio, Dodgson estabeleceu uma base sólida em matemática, uma disciplina que não apenas nutriu seu intelecto, mas também semeou sua abordagem inventiva da criação. Podemos notar seus dotes com números ao longo da leitura dos livros de *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho*, que contam com várias charadas e enigmas envolvendo os números amados por Dodgson.

No entanto, sua singularidade não se limitava apenas ao reino dos números. Charles Dodgson também era um fotógrafo habilidoso, capturando momentos que revelavam sua capacidade de ver o mundo de maneira única. Também como um reverendo, ele explorou a dimensão espiritual da existência, trazendo profundidade e introspecção para suas reflexões e escritas. Além disso, sua veia poética e habilidades como desenhista acrescentaram dimensões adicionais a sua expressão artística.

Nascido em 1832, Dodgson cresceu imerso em uma família cujos valores conservadores foram ancorados por seu pai, um pároco devoto da igreja anglicana. A influência paterna lançou uma sombra ambivalente sobre as aspirações do jovem Charles, enquanto ele navegava entre o

desejo de trilhar os caminhos eclesiásticos traçados por seu pai e as chamadas de sua própria personalidade vibrante e curiosa.

Esse conflito interior entre a expectativa e a auto exploração ilustra a riqueza da história de Dodgson. Sua vida é uma busca incessante por conhecimento, um desejo incansável de criar e a constante negociação entre suas múltiplas identidades. Dessa forma, ele se tornou uma figura que desafiou convenções, fundindo disciplinas aparentemente contrastantes e contribuindo para a literatura e a cultura com uma originalidade indiscutível.

Figura 13: Alice Liddell fotografada por Lewis Carroll. Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/alice-no-pais-das-maravilhas-de-lewis-carroll-completa-150-anos-encantando-leitores-artistas-16235173> Acesso em 10 jan. 2024.

Dodgson era um fotógrafo amador e gostava de fotografar crianças, muitas vezes vestidas em trajes que poderiam ser considerados estranhos ou com expressões que poderiam ser interpretadas de maneiras ambíguas. Algumas das imagens capturadas por ele, principalmente as de Alice Liddell (a inspiração para a personagem "Alice"), levantaram questionamentos sobre suas intenções e interesses. E é por isso que até os dias de hoje existe uma polêmica envolvendo Lewis Carroll, que está relacionada a algumas fotografias que ele tirou de crianças, especialmente meninas, durante o século XIX. As fotos em questão são conhecidas por retratarem crianças em poses e trajes considerados inapropriados ou sugestivos nos padrões contemporâneos. Há quem questione as ações de Carroll na época o julgando como sendo um pedófilo, pela forma como tratava e fotografava essas crianças. No entanto, é importante notar que as normas culturais e sociais da época eram diferentes das de hoje, e o

contexto histórico deve ser considerado ao avaliar essas situações. Não há evidências concretas de que Dodgson tenha tido intenções maliciosas ou ilegais em relação às crianças que fotografou. Muitos argumentam que suas interações com crianças, incluindo Alice Liddell, eram mais inocentes e correspondiam a uma dinâmica social e culturalmente aceitável da época.

A controvérsia em torno das fotos de crianças tiradas por Lewis Carroll continua sendo um tópico debatido entre os estudiosos e historiadores. Alguns veem suas ações como um reflexo das sensibilidades vitorianas da época, enquanto outros levantam preocupações sobre a natureza das imagens e a relação do autor com as crianças. O fato é que a interpretação das ações de Lewis Carroll continua sendo uma questão complexa e sujeita a interpretações diversas.

Carroll conheceu Alice Liddell em 1856, quando ela tinha apenas quatro anos de idade. Ele era um amigo da família Liddell e frequentemente a acompanhava em passeios e expedições. Durante um desses passeios de barco no rio Tâmisa, Dodgson criou uma história improvisada para entreter Alice Liddell e suas duas irmãs, Edith e Lorina. A história girava em torno de uma menina chamada Alice que entrava em um mundo fantástico. Alice ficou fascinada pela história e pediu a Dodgson que a escrevesse. Ele concordou e, ao longo do tempo, expandiu e desenvolveu a história original. O resultado foi o livro *"Alice's Adventures in Wonderland"* (*As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*), que foi publicado em 1865. O sucesso do livro levou Dodgson a continuar a história com uma sequência intitulada *"Through the Looking-Glass and What Alice Found There"* (*Através do Espelho e o Que Alice Encontrou lá*), publicada em 1871.

A relação entre Lewis Carroll e Alice Liddell é um tanto enigmática e sujeita a interpretações variadas. Embora haja especulações e controvérsias em torno da natureza exata de sua amizade, não há evidências claras de que houvesse algo além de uma relação amigável entre eles. No entanto, o carinho de Carroll por Alice e sua influência sobre as histórias são indiscutíveis. A inspiração que Alice Liddell forneceu para o personagem Alice e a história que deu origem ao livro contribuíram para a criação de um dos mais famosos e amados contos da literatura infantil.

2.3 O legado histórico de Alice no imaginário popular

Na vasta paisagem da literatura, algumas obras transcendem as barreiras do tempo e da geração, cativando leitores de todas as idades e origens culturais. Entre essas obras está "*Alice no País das Maravilhas*" de Lewis Carroll, uma história icônica que nos transporta para um

mundo repleto de imaginação e criatividade desenfreadas. No entanto, esta obra-prima não se limita apenas ao entretenimento. Suas páginas abrigam uma riqueza linguística que se revela um terreno fértil para investigações aprofundadas em várias disciplinas acadêmicas. Nesta pesquisa, concentramos nossa atenção na área da Linguística Aplicada, mergulhando no universo das teorias da Linguística Sistêmico-Funcional e Avaliatividade para analisar uma adaptação singular da obra, um livro *pop-up*.

As aventuras de Alice no país das maravilhas, ou apenas *Alice no país das maravilhas*, (em inglês *Alice's Adventures in Wonderland*), foi escrito em 1865 pelo famoso autor Lewis Carroll. Na época de sua publicação, o livro foi recebido com inúmeras críticas, sendo que esmagadora maioria foi positiva, o que fez com que fosse comercializado mundialmente, traduzido em diversos idiomas e ganhando uma sequência, que posteriormente levaria o nome de *Alice através do espelho*. É surpreendente o fato de que, mesmo após seus 150 anos, a obra ainda continua relevante no mundo inteiro, sendo traduzida em cada vez mais países, publicada por inúmeras editoras, transformada em peças de teatro, em filmes para o cinema, em desenhos e animações para TV, adaptações em diversos formatos de livros, jogos digitais, físicos, brinquedos e muito mais produtos que envolvem o mundo do entretenimento.

De acordo com Coelho (1985), é inegável o fato de que a obra de Carroll atravessou gerações fazendo sucesso por onde foi publicada ou adaptada. E esse sucesso pode se estender para muito mais longe, visto que após a obra entrar em domínio público, são incontáveis as publicações que saem todos os anos em formato de livro dos mais diversos tipos.

De acordo com os dados trazidos pela revista *New York Times* (1998), um dos primeiros exemplares de *Alice no país das maravilhas* foi leiloado pelo valor de 1,54 milhões de dólares, se tornando um recorde da categoria.

Particularizando para a cidade na qual resido, Dourados, no estado do Mato Grosso do Sul, vale mencionar que existe uma importante livraria que prestou uma reverente homenagem à icônica obra literária de Lewis Carroll. Este estabelecimento decidiu transformar o próprio teto num cenário, retratando a inesquecível cena do chá protagonizada pelo Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março. O toque de genialidade está no fato de que, na livraria, o cenário foi construído "de cabeça para baixo", dando à visualização uma dimensão ainda mais surpreendente.

Esta adaptação não apenas homenageia a obra em questão, mas também proporciona uma experiência imersiva aos visitantes, transportando-os para o universo mágico e peculiar que caracteriza a narrativa original. Trata-se de um ambiente encantador, em que a fusão entre

o real e o imaginário cria uma atmosfera única e convida os amantes da literatura a explorar as páginas de seus livros favoritos de uma maneira verdadeiramente extraordinária. Há também, embaixo do teto, um sofá, no qual os visitantes podem se deitar ou se sentar para lerem seus livros favoritos. Confira na figura 14 uma fotografia retirada do teto da livraria.

Figura 14: Foto do teto do interior da livraria *Companhia das Letras*, localizada na cidade de Dourados-MS. Fonte: autor.

A obra é tão relevante que acabou se tornando objeto se estudos e pesquisas nas mais diversas áreas do conhecimento e estudo humano, como na psicologia, filosofia, matemática, política, física, literatura, e muitas outras áreas que se propõem a tocar no assunto e tentar entender os conceitos escritos por Carroll na enigmática narrativa. Além disso, *Alice no país das maravilhas* é uma obra muito citada em diversos livros literários, nacionais e internacionais.

Alice no País das Maravilhas é considerada, não unanimemente, uma obra de estilo *nonsense,* publicada durante o período vitoriano na Inglaterra, devido à maneira como apresenta situações e eventos absurdos, ilógicos e sem sentido em sua narrativa. O termo "*nonsense*" se refere a algo que não segue a lógica convencional, que é irracional, absurdo ou ilógico. A obra desafia as normas da realidade e da razão, criando um mundo imaginativo e surreal de fantasia, como explica Coelho (1985):

> Nas raízes do universo fantasioso de Alice no País das Maravilhas (ou No País do Espelho), é esse nonsense que encontramos. É a lúcida consciência do absurdo das regras e valores absolutos que, instituídos em sistema, regem a vida do homem. E a denúncia desse absurdo se faz através de um outro absurdo: o que resulta da subversão não só das leis naturais que nos regem, mas principalmente da linguagem. Indiscutivelmente, o grande valor literário de Alice no País das Maravilhas está em sua invenção de linguagem, correspondendo essencialmente à natureza das fantásticas aventuras ali concretizadas. (Coelho, 1985, p. 128)

Para os leitores amantes de *Alice no país das maravilhas* que a consideram uma obra no estilo *nonsense,* tem-se a justificativa que na maioria das traduções há dificuldades de fiel adaptação de *Alice no país das maravilhas,* pois muitos enigmas e piadas funcionam somente no idioma inglês, como bem explica a Gergull (2015). A autora ainda aponta que a ligação entre as correntes literárias começa a aparecer por volta do século XIX. Essa dificuldade em traduzir o idioma original, é salientada por Gergull (2015) e Coelho (1985):

> Por conta dessa característica do texto de Carroll, segundo a autora, o livro possui uma grande dificuldade de tradução fiel [...] Coelho ainda aponta que a desestruturação da linguagem contida em Alice é um dos obstáculos para o leitor não-inglês. Segundo ela, isso acontece através da transposição de expressões idiomática em inglês que são transpostas para outro contexto (1), em paródias de canções de ninar, cantigas folclóricas ou poesias escolares (2), na introdução de elementos folclóricos (3) e com o uso de palavras paronímicas (4), que são usadas para imprimir humor à narrativa. [...] Além disso, Carroll faz um uso não convencional da linguagem que, segundo Noth, faz com que a presença dos signos e o seu funcionamento fiquem mais visíveis e possibilita que leitor reflita sobre eles. (Gergull, 2015, p 21)

De acordo com as explicações de Marucci (2019), o *nonsense*, enquanto fenômeno literário, revela-se por intermédio de manifestações cuja essência é marcada pela carência de

significado ou pela ausência de uma lógica apreensível. Dessa maneira, ao adentrarmos na trama narrativa de *Alice no País das Maravilhas*, somos conduzidos por eventos que se desdobram em instantes nos quais a protagonista se vê imersa em um cenário imprevisível e desprovido de coerência ou compreensão convencional.

O enredo mostra um universo peculiar e surreal, no qual a jovem Alice transita por circunstâncias que desafiam as normas convencionais da realidade. São inúmeros os episódios em que a personagem principal se encontra em um estado de perplexidade, perdida em meio a enigmas, incapaz de discernir plenamente a natureza dos eventos que desenrolam diante de seus olhos. Destacando-se entre essas ocorrências, por exemplo, encontramos as cenas em que a protagonista se submete a mudanças físicas, como quando ela encolhe ou aumenta de tamanho. Tais momentos, dotados de uma inexplicável e surreal plasticidade, materializam a própria essência do *nonsense* na obra.

Ou seja, em *Alice no país das maravilhas,* o *nonsense*, que, por meio de sua estética singular, transcende as fronteiras convencionais da razão, nos instiga a pensar sobre a sua presença na obra. Marucci (2019) diz que:

> *Nonsense* é o termo utilizado para se referir ao bizarro caracterizado pela aparente falta de sentido, de acordo com nossa visão adotada, uma terminologia de origem inglesa. Apesar de não ser comumente traduzido, é possível enxergar na própria palavra a razão de sua nomenclatura; uma tradução literal seria: sem senso ou sem sentido. Um termo próprio que comumente pode ser utilizado para tentar definir os fenômenos pertencentes às aventuras de Alice, que possuem em seu cerne o absurdo e o estranho. (Marucci, 2019, pg. 18).

Portanto, *Alice no país das maravilhas* surge como uma joia muito valiosa no mundo literário, cujo brilho ultrapassa fronteiras geográficas e atravessa gerações, permanecendo como uma das narrativas mais icônicas e fascinantes da literatura mundial. Com sua trama meticulosamente envolvente e sua construção de mundo ricamente detalhada, a história de Alice arrebatou os corações de incontáveis leitores ao redor do globo, estabelecendo-se não apenas como um "conto de fadas", mas como uma exploração das maravilhas e desafios da jornada humana.

A essência da trama, que conduz a jovem e curiosa protagonista por um buraco de coelho para um reino de absurdos e falta de lógica, tece uma série única de eventos surreais e encontros extraordinários. Cada personagem que Alice encontra, desde o Chapeleiro Maluco até a Rainha Vermelha, apresenta uma faceta distintiva deste universo imaginativo. Enquanto a superfície

desafia as regras da lógica convencional, há um núcleo profundo que ressoa com questões universais de identidade, crescimento pessoal e a constante busca por um sentido em meio ao caos aparente.

A resiliência duradoura de *Alice no País das Maravilhas* é testemunha da maneira pela qual a narrativa ressoa com pessoas de todas as idades e culturas. Ao longo das décadas, suas páginas têm sido uma passagem de entrada para um mundo onde a imaginação é ilimitada e as fronteiras da realidade são fluidas. Além disso, a obra é um campo para análises críticas e interpretações diversas, convidando acadêmicos e entusiastas a explorarem suas camadas profundas e significados simbólicos.

A obra é uma celebração da criatividade humana e da capacidade de criar universos paralelos que dialogam com nossa própria experiência. Ao continuamente inspirar adaptações, reinterpretações e releituras, essa narrativa resiste ao teste do tempo, provando-se como um farol literário que guia tanto os navegantes iniciantes quanto os experientes em sua jornada pelas palavras.

Assim, Alice não apenas conta uma história, mas simboliza uma jornada contínua de descoberta e encantamento que continua a encantar e enriquecer a humanidade. O cerne da importância da obra reside na profunda exploração da imaginação e do absurdo como ferramentas para a reflexão e a análise. Carroll constrói um mundo onde as regras lógicas são subvertidas, permitindo que personagens e situações desafiem as convenções e a normatividade. Através desse espelho distorcido, os leitores são levados a questionar a própria natureza da realidade e a considerar perspectivas alternativas. O cenário surreal fornece uma lente pela qual temas como identidade, mudança, crescimento e dualidade podem ser abordados de maneira única e impactante.

O país das maravilhas de Carroll é, em sua essência, um espelho refletindo as complexidades e contradições da sociedade vitoriana. Embora disfarçadas por um grau de absurdo, as observações e críticas sociais são manifestas nas interações de Alice com personagens excêntricos, como o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março. Através dessas figuras, Carroll lança questionamentos sobre convenções sociais, a riqueza da nobreza e a busca humana por significado em um mundo em constante transformação. O país das maravilhas serve como um palco onde as estruturas da sociedade são desconstruídas e examinadas de maneira satírica, oferecendo uma visão mordaz das complexidades da época.

O livro ressoa com leitores de todas as idades devido à sua exploração da jornada de autodescoberta e crescimento. A protagonista personifica a curiosidade inata da humanidade e

a busca constante por compreensão. Ao longo de sua jornada, Alice se depara com obstáculos e personagens que representam desafios internos e externos, espelhando as experiências do amadurecimento e da autodescoberta. A narrativa não apenas capta a luta universal de confrontar o desconhecido, mas também ressalta a importância de questionar, aprender e evoluir ao longo da vida.

Por isso, não é apenas uma obra isolada, mas uma criação que reverbera através do tempo e da cultura. A intertextualidade da narrativa se manifesta em inúmeras adaptações, desde filmes até peças de teatro, desenhos animados e músicas. A capacidade da história de ser reimaginada e reinterpretada em contextos variados destaca sua resiliência e a continuação de seu impacto cultural.

Tendo essa perspectiva em vista, a escolha de "*Alice no País das Maravilhas*" como objeto de estudo se justifica por sua complexidade linguística e narrativa até aqui mencionadas, que desafiam a compreensão convencional e instigam a exploração de diferentes perspectivas analíticas. A Linguística Sistêmico-Funcional, uma teoria linguística que explora como a linguagem é usada para criar significado em contextos sociais, oferece uma visão poderosa para examinar as escolhas linguísticas e discursivas presentes na obra. Além disso, a avaliatividade, de Martin (2000), conceito da Linguística Sistêmico-Funcional, permite-nos desenterrar as nuances presentes nas representações linguísticas, revelando como os elementos linguísticos são empregados para expressar julgamentos e atitudes.

Ao considerar a adaptação *pop-up* de "*Alice no País das Maravilhas*", esta pesquisa busca não apenas desvendar as camadas de significado linguístico, mas principalmente entender como a dimensionalidade física da adaptação influencia a experiência linguística e estética do leitor. O formato *pop-up*, com suas surpresas visuais e interatividade, introduz uma dimensão sensorial que inevitavelmente interage com a linguagem impressa. Ao aplicar as teorias da Linguística Sistêmico-Funcional e Avaliatividade, pretendemos revelar como a adaptação *pop-up* aborda os desafios de transmitir as complexidades linguísticas e narrativas de "*Alice no País das Maravilhas*" de maneira visualmente estimulante, proporcionando novos significados.

Esta pesquisa se insere no cruzamento entre a literatura, a linguística e o *design*, explorando as sinergias entre palavra e imagem, significado e materialidade. Ao desvendar as maravilhas da linguagem dentro dessa adaptação, buscamos enriquecer nossa compreensão não apenas da obra em questão, mas também das estratégias linguísticas e discursivas que moldam nossa interação com textos literários e suas representações visuais.

Na subseção a seguir, faremos um breve resumo da obra *Alice no país das maravilhas*. O resumo foi feito com base na adaptação da obra publicada pela editora Zahar em 2009. O livro conta com os dois clássicos escritos por Lewis Carroll: *Alice no país das maravilhas*, e a continuação dessa história, que foi publicada posteriormente, *Alice através do espelho*.

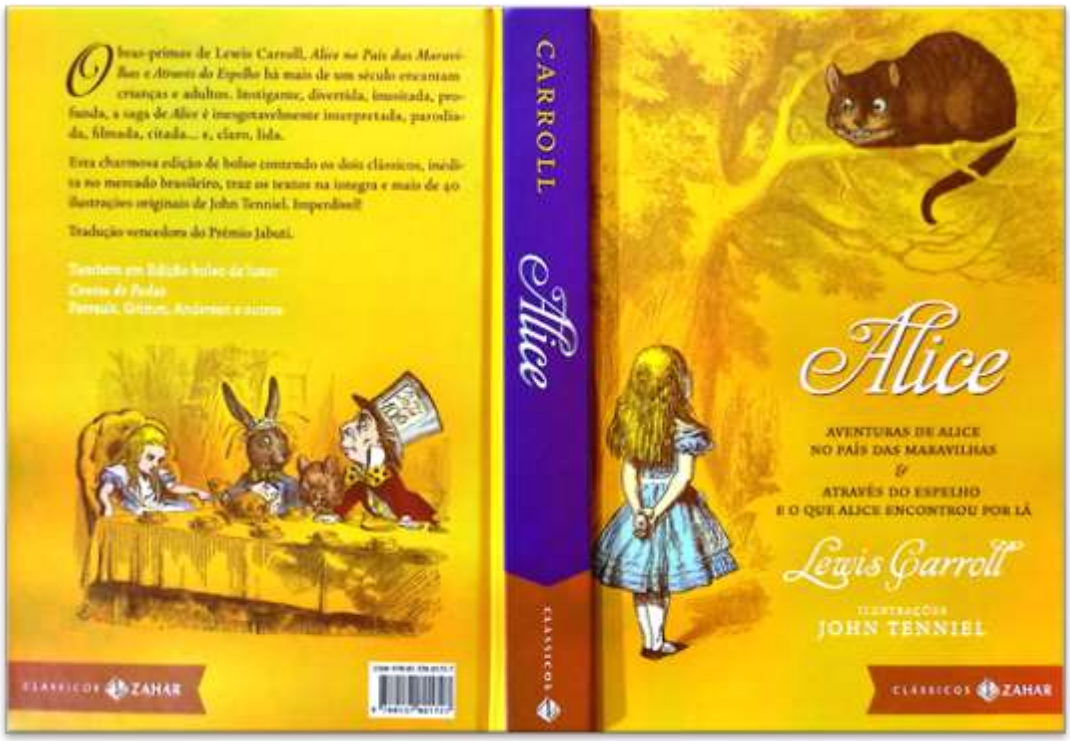


Figura 15: CARROLL, L. 1832-1898. Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá / Lewis Carroll; inclui ilustrações originais de John Tenniel; tradução Maria Luiza X. de A. Borges. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

Figura 16: Autoretrato de de John Tenniel (1889). Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Tenniel> Acesso em 10 jan. 2024.

Atualmente, muitas edições são publicadas contendo as duas histórias em apenas um único livro, como foi o caso do livro usado para o resumo em questão. Porém, vale ressaltar aqui que trataremos apenas do resumo da primeira publicação: *Alice no país das maravilhas.* O livro em questão não se trata de uma edição em formato *pop-up*, mas a nossa intenção aqui é apenas relembrar a obra, a fim de que, mesmo o leitor que nunca teve contato, tenha conhecimento de sua narrativa. As ilustrações também foram retiradas do livro da editora Zahar. Trata-se das ilustrações originais de John Tenniel (1820–1914). Sua colaboração com Carroll começou em 1864, quando Tenniel foi escolhido para ilustrar *Alice no País das Maravilhas*. Ele também ilustrou a continuação, *Alice Através do Espelho*. As ilustrações de Tenniel desempenharam um

papel crucial na definição da estética e da atmosfera surreal das histórias de Alice. Seu estilo distintivo e suas imagens icônicas, como a do Chapeleiro Maluco, do Gato de Cheshire e da Rainha Vermelha, contribuíram significativamente para a popularidade duradoura dessas obras.

Além de seu trabalho em "Alice", Tenniel também foi um destacado cartunista político para a revista "Punch". Ele foi nomeado Cavaleiro pela Rainha Vitória em 1893, em reconhecimento à sua contribuição para as artes. John Tenniel faleceu em 25 de fevereiro de 1914, deixando um legado duradouro como um dos ilustradores mais importantes do século XIX.

Portanto, além de visar a obra de Carroll, também daremos destaque para o papel de Tenniel nas seções subsequentes dessa dissertação, pois o ilustrador foi fundamental para o trabalho e não há como deixar de mencioná-lo nas páginas aqui escritas, uma vez que as imagens que dão vida ao livro *pop-up* foram ilustradas por ele.

2.4 Resumo do livro *Alice no país das maravilhas*

A obra "*Alice no país das maravilhas*" hoje é citada e referenciada em inúmeras outras obras literárias e cinematográficas. Mas caso o leitor nunca tenha ouvido falar ou não tenha conhecimento do enredo, aqui vai um resumo dessa narrativa maravilhosamente fantástica. Todo o resumo a seguir teve como base teórica o livro traduzido por Maria Luiza X. de A. Borges, que inclui ilustrações originais de John Tenniel. Este livro é a 1ª edição publicada pela editora Zahar, em 2009. As figuras que ilustram este resumo foram extraídas do livro citado.

Figura 17.

A história de "*Alice no País das Maravilhas*" começa com uma jovem chamada Alice, que está entediada enquanto está sentada à beira do rio com a sua irmã mais velha. A irmã está tentando ler uma história para Alice, mas a menina parece estar com o pensamento em outra dimensão e diz para a irmã "de que adianta um livro se ele não tem imagens ou gravuras?". Logo, ela começa a imaginar um mundo mágico em que suas ideias e pensamentos se tornassem reais.

Figura 18.

Quando de repente, ela se distrai com um coelho branco que passa correndo, olhando para o seu relógio de bolso e murmurando sobre estar atrasado. Intrigada pelo fato de o coelho estar usando um relógio e se perguntando como é possível que um animal desse esteja

atrasado, Alice decide segui-lo, e é assim que ela acaba entrando e caindo em uma toca de coelho muito profunda. A queda é longa e surreal, e durante o seu trajeto, Alice encontra uma série de objetos estranhos e passa por várias mudanças de tamanho enquanto faz muitas indagações a respeito dos absurdos estéticos que está vivenciando.

No fim da queda, Alice chega até uma sala. Ela encontra uma porta bem pequena para o seu tamanho, quase que impossível de passar. Quando percebe que há uma mesa com uma garrafa etiquetada como "Beba-me". Alice bebe e encolhe a um tamanho muito pequeno, agora sendo possível passar pela porta. Porém, a menina percebe que não possui a chave, que ficou em cima da mesa, que agora parece gigante. Do tamanho que Alice se encontra, a mesa é maior que um prédio de 30 andares. Ela encontra e come um bolo etiquetado como "Coma-me" e cresce a um tamanho gigantesco. Incapaz de entrar na porta, que agora é pequena demais para ela, Alice chora e suas lágrimas formam uma piscina na qual ela encolhe e toma um tamanho que é possível passar pela fechadura da porta. Alice encontra vários móveis e objetos que são desproporcionalmente grandes ou pequenos. Ao encontrar um frasco que a faz voltar ao seu tamanho normal, ela sai da toca do coelho e continua a sua jornada no então “País das Maravilhas” que ela tanto sonhou. É a partir desse ponto que ela encontra personagens e situações cada vez mais estranhas e ilógicas.

Figura 19.

Figura 20.

Alice se depara com uma cena peculiar que a envolve ainda mais nas situações absurdas deste mundo. Ela se encontra em uma área pantanosa, onde uma série de personagens extravagantes está reunida, incluindo o Dodô, um pássaro corpulento com uma aparência um tanto desengonçada. O Dodô está tentando organizar uma forma de secar-se após uma natação no lago. Ele sugere que todos participem de uma atividade chamada "Corrida da Secagem", na qual todos correriam ao redor do lago para secar mais rápido. No entanto, a ideia do Dodô não parece muito lógica, já que os personagens na cena estão correndo dentro do lago e já estão encharcados, e a corrida só parece aumentar o caos. Alice, como sempre, se depara com essa situação confusa e se junta à corrida da secagem de qualquer maneira, assim como os outros personagens. Durante a corrida, o Dodô proclama que todos ganharam e que agora todos estão

secos. A cena é uma mistura de movimentos desajeitados, discussões confusas e conclusões ilógicas, tudo isso contribuindo para a natureza absurda do País das Maravilhas. A interação de Alice com o Dodô e os outros personagens durante a tentativa de secar-se através da corrida reflete a estranheza e a falta de lógica que permeiam esse mundo fantástico.

Figura 21.

Enquanto Alice continua sua jornada, ela se depara com uma cena peculiar. Sentada em um cogumelo alto, está uma lagarta azul, que fuma calmamente um narguilé. A lagarta parece indiferente à presença de Alice e a observa com olhos sonolentos enquanto solta nuvens de fumaça azul. A cena é ambientada em um cenário de tons suaves e exóticos, criando uma atmosfera mística e misteriosa. Alice se aproxima da lagarta com curiosidade, e a lagarta olha para ela com um olhar tranquilo. Alice sente a necessidade de iniciar uma conversa e pergunta: "Quem é você?" A resposta da lagarta é calma e filosófica: "Quem você é?", uma pergunta que deixa Alice confusa. A lagarta, conhecida como a Lagarta Azul, revela que pode ajudar Alice a entender as mudanças de tamanho pelas quais ela tem passado. Ela aconselha Alice a comer um dos cogumelos que estão ao redor. Um lado do cogumelo fará Alice crescer, enquanto o outro a fará encolher. No entanto, a Lagarta Azul adverte Alice para não confundir os lados, pois isso poderia causar problemas. Depois de fornecer essas informações enigmáticas, a Lagarta Azul volta a fumar seu narguilé e a observar o céu. Alice fica um pouco frustrada com a falta de respostas diretas, mas decide seguir o conselho da lagarta e experimentar os cogumelos para controlar seu tamanho.

Após a longa conversa com a lagarta, Alice se depara com um ambiente igualmente estranho e caótico. Ela entra em uma casa que parece estar fora de equilíbrio, com móveis e objetos amontoados de forma desordenada. A atmosfera é sufocante e abafada, como se houvesse um ar de confusão. Dentro da casa, Alice encontra a Duquesa, uma mulher de aparência desgastada e extravagante, que está segurando um bebê em seus braços. A Duquesa parece estar agitada e ocupada, e Alice logo percebe que tudo ao seu redor parece estar de cabeça para baixo. A Duquesa começa a tratar o bebê de maneira estranha, balançando-o e cantando uma canção de

Figura 22.

ninar que contradiz o próprio ato de acalmar. Enquanto a Duquesa fala com Alice, sua conversa é permeada por opiniões contraditórias e frases sem sentido, refletindo ainda mais a natureza irracional do País das Maravilhas. Ela também menciona um tempero de pimenta que ela acrescenta a tudo, afirmando que a pimenta faz com que tudo tenha um sabor melhor, algo que Alice contraria.

Figura 23.

Após esse encontro apimentado, Alice, em certo ponto de sua trajetória pelo País das Maravilhas, encontra um ambiente escuro, desolado e misterioso. Ela avista uma árvore cujos galhos pendem sobre um caminho estreito. Sentado confortavelmente no galho mais baixo da árvore, está o Gato de Cheshire. O Gato de Cheshire é um personagem intrigante e enigmático. Algumas vezes, seu corpo é visível apenas como um sorriso flutuante e brilhante, enquanto o resto do seu corpo é invisível. Seus olhos brilham com inteligência e humor, e seu sorriso permanece no ar, independentemente de onde seu corpo invisível possa estar.

Quando Alice se aproxima do Gato, ela inicia uma conversa. O Gato é famoso por seu estilo de diálogo enigmático e suas observações filosóficas. Ele oferece conselhos em forma de trocadilhos e jogos de palavras, muitas vezes confundindo Alice mais do que a ajudando. O Gato flutua através da conversa com uma aura de despreocupação e sabedoria. Ele não se importa com as regras convencionais de interação e parece estar ciente dos segredos e mistérios do País das Maravilhas.

Durante a conversa, o Gato fornece a Alice algumas informações enigmáticas, como a direção em que ela deve seguir. No entanto, ele deixa claro que, em um mundo como o País das Maravilhas, a escolha do caminho muitas vezes não importa tanto quanto a jornada em si, principalmente para Alice, que diz ao gato que não sabe para onde quer ir, e ele responde que, sendo assim, “qualquer caminho serve”. A cena com o Gato de Cheshire é um dos momentos mais icônicos e intrigantes da história. Ele personifica o aspecto irracional e mágico do País das Maravilhas, e sua presença deixa uma impressão duradoura em Alice e nos leitores.

Figura 24.

Depois de enigmáticas conversas com o Gato, ele diz para Alice que procure pelo Chapeleiro e a Lebre. Alice segue sua jornada e encontra uma mesa posta para um chá da tarde bizarro e caótico. Sentados ao redor da mesa estão o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março. A atmosfera é animada e frenética, com uma sensação de que o tempo não está seguindo as regras normais. O Chapeleiro Maluco é um homem com um ar louco e desgrenhado, vestindo um chapéu extravagante e carregando uma chaleira que nunca parece estar vazia de chá. A Lebre de Março, por outro lado, é uma criatura de aparência sonolenta e exausta, que parece estar sempre confundida e perturbada. O chá da tarde que está sendo servido é uma confusão total. As regras do chá tradicional são ignoradas, e o tempo parece estar eternamente preso às horas, o que faz com que todos acreditem que é sempre hora do chá. O Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março trocam lugares repetidamente e discutem de forma caótica, muitas vezes interrompendo-se e falando em linguagem imaginativa. Alice tenta entender o que está acontecendo, mas fica cada vez mais frustrada com a falta de lógica e ordem. Ela tenta participar das conversas, mas as respostas dos personagens não fazem sentido e as situações se tornam ainda mais estranhas. Uma das cenas mais misteriosas e que rendem dúvidas até os dias de hoje é a adivinhação lançada pelo Chapeleiro que pergunta "Por que um corvo se parece com uma escrivaninha?". Alice adora a charada e continua a conversa com os dois malucos durante todo o chá.

Figura 25.

Depois de ficar assustada pelas maluquices da Lebre e do Chapeleiro, Alice chega a um jardim magnífico e extravagante, onde encontra várias criaturas ocupadas pintando rosas brancas de vermelho. No centro do jardim, Alice se depara com a Rainha de Copas, uma figura autoritária e excêntrica que governa esse domínio. Ela está supervisionando as atividades das rosas e emitindo comandos aos súditos que cuidam delas. A Rainha de Copas é famosa por sua obsessão por rosas e por seu amor pelo jogo de *croquet*. Enquanto observa a Rainha de Copas e as rosas, Alice percebe algo ainda mais curioso. A Rainha de Copas e os outros personagens anunciam que realizarão um jogo de *croquet* incomum, no qual os flamingos seriam usados como tacos.

Após uma série de encontros estranhos e situações absurdas, Alice se encontra em um tribunal no jardim da Rainha de Copas. O tribunal é um lugar caótico, repleto de personagens excêntricos e situações ilógicas. A Rainha de Copas e o Rei de Copas estão no comando, e eles acusam Alice de vários crimes sem sentido. A cena é marcada por um julgamento que beira o absurdo. Os crimes atribuídos a Alice incluem coisas como roubo de tortas de geleia e desrespeito à majestade da Rainha. Testemunhas são chamadas, mas suas histórias são confusas e contraditórias, refletindo a natureza irracional do mundo de Alice.

Enquanto o julgamento se desenrola, Alice fica cada vez mais frustrada com a injustiça e a falta de lógica envolvidas. Ela se recusa a aceitar o tribunal como algo legítimo, questionando as regras e os argumentos bizarros que são apresentados. A cena atinge seu clímax quando Alice se cansa das absurdidades e finalmente questiona a realidade do País das Maravilhas. Ela chama a atenção de todos, questionando se eles são todos apenas personagens em seu próprio sonho. Isso leva à revelação de que, de fato, tudo pode ser um sonho de Alice. As ações da Rainha de Copas, do Rei e dos outros personagens se tornam mais frenéticas e caóticas, enquanto Alice começa a perceber que a situação está ficando fora de controle. Ela então acorda, ao lado de sua irmã, descobrindo que tudo o que experimentou no País das Maravilhas era uma criação de sua própria mente.

Figura 26.

2.5 A tradução intersemiótica

A tradução intersemiótica teve seus primeiros estudos com o que Roman Jakobson trouxe para o campo de pesquisa como definição das diferentes formas de traduzir um texto. Julio Plaza (2003) comenta que Jakobson foi o primeiro a definir os termos de tradução *interlingual*, a *intralingual* e a *intersemiótica*. Segundo Plaza (2003), a "tradução" é uma nova maneira de olhar para o fenômeno que está em questão, ou seja, uma adaptação de determinada obra para outros meios comunicativos. Por exemplo, a escrita de um livro que é adaptada e transformada em uma peça de teatro, com encenações, atos e uma musicalidade que dá vida aos acontecimentos interpretativos que antes estavam fora de observações visuais multimodais.

Dentro de sua obra, Roman Jakobson abordou a prática da tradução com uma perspectiva fortemente fundamentada na Linguística. Através de seu texto intitulado "Aspectos

Linguísticos da Tradução" (Jakobson, 2003), originalmente publicado em 1959, ele direcionou seus esforços para elucidar os mecanismos subjacentes que dão forma ao processo de tradução. Ao explorar esse texto, Jakobson empreendeu uma análise profunda, conduzindo-nos por uma jornada pelas nuances e complexidades da tradução e sua relação com a linguagem.

Nesse contexto, o pensamento de Jakobson originou na citada classificação tríplice dos tipos de tradução que poderiam ser identificados. Através dessa classificação, ele dividiu as traduções em três categorias distintas, cada uma revelando aspectos particulares do processo de transformação linguística e semântica. Essas categorias são as traduções *intralingual*, *interlingual* e *intersemiótica*, como meticulosamente descrito em uma análise posterior realizada por Silva (2014).

Ao delinear essas categorias, Jakobson estabeleceu uma base sólida para compreender a tradução e suas características. A tradução ***intralingual***, por exemplo, aborda as variações de sentido dentro da mesma língua, evidenciando como uma palavra ou expressão pode ser reinterpretada de diferentes maneiras. Já a tradução ***interlingual*** concentra-se na transposição entre línguas distintas, explorando como os significados podem ser transferidos de um código linguístico para outro. Por fim, a tradução ***intersemiótica*** expande a abordagem para além das palavras, adentrando o território da tradução entre diferentes sistemas de signos, como da linguagem verbal para a linguagem visual ou musical.

A análise desses tipos de tradução, conforme delineados por Jakobson, proporciona um panorama abrangente das dinâmicas complexas envolvidas na transformação de significados entre diferentes modos de expressão. A perspicácia e a profundidade com as quais Jakobson explorou essas categorias contribuíram significativamente para a compreensão da tradução como um fenômeno que vai além da simples substituição de palavras, revelando camadas profundas de conexões linguísticas, culturais e semânticas. A seguir, mostramos os tipos de tradução descritos por Jakobson e como essas traduções funcionam:

Quadro 1

A tradução **intralingual**, "ou reformulação (rewording) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua." (Ibidem, p. 64). Esse tipo de tradução engloba dicionários, reformulações, paráfrases etc.
A tradução **interlingual** "ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua." (Ibidem, p. 65). Nesta categoria está o tipo de tradução mais conhecido pelo senso comum (entre línguas), mas também aí podem ser incluídos os dicionários bilíngues, trilíngues etc.
A tradução **intersemiótica** (TI) "ou transmutação, consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais." (Ibidem, p. 65). Nesta categoria enquadra-se todo tipo de tradução de uma obra (um livro, um filme, um jogo de videogame) para outra forma de textualidade ou plataforma midiática, que pode ser um filme traduzido em livro, um livro traduzido em história em quadrinhos, um videogame traduzido em série de TV, entre diversas outras possibilidades e seus respectivos "vice-versas".

Fonte: Jakobson (2003), adaptado de: Silva (2014): *Metodologia de análise em traduções de histórias em quadrinhos: uma possibilidade para geração de dados.*

De maneira particular, a exploração das diversas formas de tradução e adaptação desperta em mim um profundo fascínio, pois ao longo dessa jornada, tenho estado continuamente imerso em obras que sofreram transformações e adaptações a partir de suas origens literárias ou de outros meios de expressão. A medida em que me deparo com adaptações de obras, seja de um livro para o cinema, da página impressa para o palco teatral, da narrativa tradicional para novas mídias digitais, e principalmente de livros tradicionais para edições em pop-up, sou levado a contemplar os processos de seleção e transformação que estão em jogo. A cada mudança de meio ou contexto, as nuances da narrativa original podem ser acentuadas, reinterpretadas ou até mesmo desafiadas, à medida que a tradução enfrenta o desafio de transmitir a essência da obra de maneira autêntica, ao mesmo tempo em que se adapta aos códigos e expectativas de um novo meio.

Nesse contexto, as perguntas emergem e as reflexões se aprofundam. Como as escolhas são feitas para preservar a essência da obra original? Como a linguagem visual, sonora ou cinética é empregada para transmitir nuances emocionais e narrativas? Como a cultura de recepção influencia as decisões de adaptação? Esses questionamentos são como trilhas de pensamento que levam a explorar não apenas as obras em si, mas também a intersecção entre criatividade, interpretação e transformação. Como bem explica Plaza (2003) em seus profundos apontamentos reflexivos a respeito das traduções:

> A tradição recuperada como "novo", ou melhor, como "novidade" tende a ocultar e opacar as relações de produção, exercendo a função ideológica de justapor a

> quantidade à qualidade. A moda ilustra essa dialética do sempre-igual no novo e do novo no sempre-igual. "A moda é o eterno retorno do novo". Ela fareja o atual onde quer que ele se mova. Na floresta do antigamente, é ela que dá um "salto de tigre em direção ao passado". A moda, com efeito, é agente da mercadoria fetiche ou quintessência do sempre-igual, mas só pode estar a serviço do fetichismo pela criação incessante do novo e pela busca incessante do novo em qualquer ponto do passado em que ele se encontre. (Plaza, 2003, p. 09)

Através dessa exploração, somos convidados a apreciar os desafios envolvidos nas escolhas criativas que os adaptadores enfrentam, enquanto buscam equilibrar a fidelidade à obra original com as demandas do novo meio. Cada adaptação é, em si mesma, um ato criativo que revela a habilidade humana de reinterpretar e reinventar histórias de maneiras que ressoam com públicos variados e se adaptam a contextos sempre em evolução. Nesse sentido, a análise das adaptações se torna uma janela através da qual podemos contemplar as possibilidades ilimitadas de expressão criativa e a constante reinvenção das histórias que tocam nossa imaginação.

Cabe destacar aqui um exemplo de tradução intersemiótica que foi marcante para mim. Foi surpreendente ver pela primeira vez uma animação, em cores e com vozes dos clássicos quadrinhos da Turma da Mônica, quando o DVD estava em ascensão e muitos filmes eram produzidos para chegar até a plataforma. Observar a maneira como os personagens foram retratadas na animação me fazia encher os olhos de alegria e curiosidade, por imaginar o mundo de uma maneira diferente da que era visto nos quadrinhos, que até então eram leituras físicas e palpáveis, virando páginas e lendo as falas “fora da norma padrão” do Cebolinha, que trocava o som /r/ rótico pelo som /l/ em várias palavras da língua portuguesa. E essa troca ficou hilária na animação, uma vez que a dublagem dá um novo caráter ao personagem. Me chama a atenção e é tão impactante para mim porque essa foi a primeira vez que vi um “filme” em DVD.

Um dos grandes focos das adaptações envolvendo tradução intersemiótica é elaborar uma obra para chegar até um público específico, como por exemplo, as crianças e o público infanto juvenil de maneira geral. Trazemos aqui um exemplo bastante clássico: Vinte Mil Léguas Submarinas. Publicada na mesma década que *Alice no país das maravilhas*, é uma das obras mais famosas do francês Júlio Verne, e foi traduzida para inúmeras adaptações no cinema. Há várias edições do livro que são voltadas para o público infantil, trazendo uma leitura mais fluida, menos densa do que a obra original e de mais fácil compreensão. Algumas edições contam com ilustrações e traduções. Há também livros bilingues (português-inglês) ilustrados, que entregam o texto em dois idiomas colocados lado a lado ao lado de desenhos que representam a cena.

Mas ver essas adaptações como tradução é uma tarefa um pouco mais complexa do que simplesmente dizer que é uma tradução ou uma releitura.

Quando pensamos na palavra "tradução", podemos imaginar inúmeras formas de transformar um código em outro código, como traduzir um texto de um idioma para outro, que seria o código verbal. A tradução intersemiótica vai além desse código verbal e transforma em algo novo. Ao mencionar os estudos de Jakobson, Plaza (2003) afirma que:

> A Tradução Intersemiótica ou "transmutação" foi por ele definida como sendo aquele tipo de tradução que "consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais", ou "de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura", ou vice-versa, poderíamos acrescentar. (Plaza, 2003, p. 01)

A presente pesquisa tem como objetivo, dentro da esfera da tradução intersemiótica, destacar e analisar as imagens tridimensionais de um livro *pop-up* de *Alice no país das maravilhas*, que é uma tradução da obra voltada para um público específico. Como já mencionado anteriormente, tentaremos compreender essa edição pop-up, a fim de explorar os significados emergentes da tradução intermodal e tentar entender quais são as novas ressignificações que podemos depreender ao ler interagindo com as imagens. Nela, tentaremos buscar os acontecimentos presentes nesse processo de tradução e como as imagens interferem no processo de leitura, com ajuda da Linguística Sistêmico Funcional (Halliday, 1994, 2004), da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e Van Leeuwen (2005), da Teoria da Avaliatividade (Martin 2000), da Metáfora (Lakoff; Johnson, 1980), e da Leitura de Imagens (Santaella, 2012).

Não podemos, é claro, analisar esse tipo de tradução como uma forma de desvalorizar os fenômenos traduzidos. Com base nas reflexões de Santaella (2007) acerca das gerações tecnológicas, assevera que se pode observar uma notável evolução ao longo do tempo nos suportes e meios utilizados para comunicação e interação. A autora destaca que o surgimento de novas tecnologias não necessariamente resulta na extinção imediata dos meios e suportes anteriores, mas sim em sua coexistência, porém com funções e propósitos diferentes.

Como é o caso de um livro, que possui uma riqueza de conteúdos e possibilidades tão grande, capaz de expandir a imaginação do leitor, a criatividade, o conhecimento de mundo e a apreciação pela leitura da forma que ela é. Em outras palavras, traduzir não é "melhorar" algo, mas sim conhecer novas possibilidades, novos horizontes para determinado fenômeno que

“consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais” (Plaza, 2003). No caso do presente trabalho, o livro *pop-up* de *Alice no país das maravilhas* pode nos trazer uma nova perspectiva por meio dos signos não verbais. E assim como afirmou Santaella (2007) sobre uma adaptação não excluir a obra antiga, pretendemos analisar o livro *pop-up* de maneira a seguir o propósito para o que ele serve, que é agradar e convidar o público a conhecer a obra de Lewis Carroll por uma visão diferente do livro tradicional, que possui uma linguagem mais rebuscada para as crianças.

Assim como comenta Plaza (2003), as traduções intersemióticas são uma forma de arte para o nosso mundo contemporâneo de maneira cooperativa. Ele argumenta que as traduções são necessárias para entender a história. Para Plaza (2003):

> Recuperar a história é estabelecer uma relação operativa entre passado-presente e futuro, já que implica duas operações simultâneas e não-antagônicas: de um lado, a apropriação da história, de outro, uma adequação à própria historicidade do presente, estratégia esta que visa não só vencer a corrosão do tempo e fazê-lo reviver, mas visa também sublinhar que as coisas somente podem voltar como diferentes. (Plaza, 2003, p. 05)

Isso significa compreender e assimilar o passado, reconhecendo sua importância e relevância para o presente. É uma maneira de olhar para trás e entender como certos eventos, ideias e experiências moldaram a sociedade atual. Trata-se de uma reflexão muito interessante quando tratamos de tradução intersemiótica, pois as novas mídias de fato não precisam excluir as antigas. Ao contrário disso, estar em contato com os livros *pop-up* de *Alice no país das maravilhas* pode ser uma chave para querer conhecer a obra integral de Lewis Carroll.

Plaza ainda diz que:

> Tradução é, portanto, o intervalo que nos fornece uma imagem do passado como ícone, como mônada. A tradução, ao recortar o passado para extrair dele um original, é influenciada por esse passado ao mesmo tempo em que ela também como presente influencia esse passado. A poética sincrônica age criativamente sobre o tempo, pois "mesmo que o poeta não o proponha, o poema é uma máquina que produz anti-história" (Plaza, 2003, p. 06)

A tradução é vista como um meio de conectar o presente ao passado, permitindo-nos "ver" o passado de uma maneira que seja semelhante a uma imagem ou ícone. Isso significa que a tradução é como uma janela que nos permite observar o passado e compreender seu

significado de uma forma acessível no presente. Até o pensamento é tradução, como continua Plaza:

> Por seu caráter de transmutação de signo em signo qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante. (Plaza. 2003. p. 18).

Nessa linha de raciocínio, Paz (1991) comenta a dualidade entre originalidade e tradução na criação de textos, destacando como cada texto é, ao mesmo tempo, único e uma forma de tradução de outros textos, construído a partir de influências, ideias e elementos que foram extraídos de outras fontes. Isso significa que, mesmo que um autor crie algo aparentemente original, essa criação ainda se baseia em um sistema de símbolos e significados que já existem.

> Cada texto é único e. simultaneamente, é a tradução de outro texto. Nenhum texto é inteiramente original, porque a própria linguagem, na sua essência, já é uma tradução: primeiro, do mundo não-verbal e, depois, porque cada signo e cada frase traduzem outro signo e outra frase. Mas esse raciocínio pode ser invertido sem perder validade: todos os textos são originais porque cada tradução é diferente. Cada tradução é, até certo ponto, uma invenção, e assim constitui um texto único. (Paz, 1991, p. 150)

Segundo as explanações oferecidas por Loddo et al. (2022), o conceito de tradução intersemiótica abarca qualquer modalidade de tradução que englobe a convergência de, no mínimo, dois sistemas distintos de símbolos. Este processo abrange situações em que as palavras são transpostas para o âmbito das imagens, números ou mesmo para expressões sonoras que não se enquadram no domínio das palavras. Uma das ilustrações mais amplamente reconhecidas de tradução intersemiótica na contemporaneidade consiste na transmutação da linguagem humana para linguagem de máquina no contexto dos ambientes digitais.

Nesse contexto, emerge um exemplo específico que tem ganhado proeminência, nomeadamente, quando se traduz um texto inicial de natureza jurídica. Isso nos coloca diante de um tipo peculiar de tradução intersemiótica, denominado de tradução jurídica intersemiótica, e o faz especialmente em ambientes digitais. Portanto, a tradução jurídica intersemiótica em meio digital se revela como um subconjunto intrincado dentro do amplo âmbito da tradução

intersemiótica, onde os códigos semióticos e as nuances da linguagem jurídica interagem em um cenário virtual.

A prática de transformar um texto de um idioma para outro vai muito além de uma mera troca de palavras. Ela possui uma dimensão política e cultural que deixa suas marcas nas culturas de origem e destino. No âmbito da tradução literária, o processo consiste em transpor um texto para outro, usando apenas os recursos verbais disponíveis. Esse tipo de tradução é conhecido como "intrassemiótico", uma vez que permanece essencialmente dentro do âmbito das palavras e conceitos, ou seja, no sistema de signos e significados que é a base da linguagem.

Em contraste, a tradução intersemiótica vai além da esfera verbal. Ela não apenas transpõe o texto original, mas também o transporta através de diferentes sistemas de signos, frequentemente estabelecendo conexões entre culturas e formas de mídia diversas. Enquanto na tradução literária o foco geralmente recai sobre o tradutor, cuja tarefa é transmitir o significado do original, a tradução intersemiótica introduz um elemento criativo. Nesse caso, o tradutor, que pode ser um artista ou intérprete, incorpora o texto em um novo meio, como uma forma de expressão artística, por exemplo.

Nesse processo, o tradutor expande suas percepções e experiências para abarcar não apenas a dimensão verbal, mas também canais visuais, auditivos e sensoriais diversos, como a dança ou a escultura. Aqui, a atenção não está apenas na transmissão de significados, mas em uma experiência profunda. O tradutor assume o papel de mediador, proporcionando ao receptor (espectador, ouvinte, leitor ou participante) a oportunidade de recriar o sentido do original por si mesmo, de uma maneira que ressoe com sua própria compreensão e perspectiva.

Essa abordagem holística reconhece que tanto o texto original quanto o traduzido podem ter múltiplas interpretações possíveis, permitindo assim uma visão mais flexível e menos enviesada do processo de tradução.

Nesse contexto, várias interpretações se encaixam sob o rótulo de "tradução intersemiótica", que denota a transformação entre diferentes sistemas de signos. Isso pode incluir situações em que uma mensagem pictórica é transposta para a linguagem verbal ou quando um romance é adaptado para um filme. Assim sendo, esse conceito muitas vezes se sobrepõe a termos como "tradução intermidiática", "transposição" ou "adaptação". A escolha de qual termo usar é influenciada em grande parte pela área de estudo, como os estudos intermidiáticos, de adaptação, de transferência, interartes e semiótica da tradução.

Um exemplo ilustrativo é a *ekphrasis*, onde certas manifestações dela podem ser entendidas como transposições intermediárias ou intersemióticas. Isso envolve transformar um

texto em um meio independente por meio de um sistema de signos diferente. Por exemplo, Clüver aponta que formas específicas de *ekphrasis* correspondem a essa noção de transposição intermediária ou intersemiótica (Clüver 2007). De acordo com Cluver:

> [...] essa tentativa ecfrástica de unir a descrição de um objeto recebido a uma representação do ato de recepção não pode substituir a própria vivência da recepção. Diferente de um texto literário convencional, que se pode absorver pela leitura, mas também, por exemplo, ao ser ouvido pelo rádio, esse livro de artista exige ser manipulado de acordo com as regras adotadas em sua construção; o sucesso da leitura depende da habilidade do leitor, que pode frustrar o efeito de surpresa da imagem refletida, por exemplo, através de olhares laterais e inapropriados. Se a participação fisicamente ativa do leitor é de tal maneira parte do processo e ele, ao final, vê apenas o que o seu manejo lhe permite ver (além, é claro, da agradável experiência tátil da superfície do livro), então pode se dizer, mais uma vez, que o texto se constitui de fato na consciência do leitor, apesar de que este, de modo diferente ao que acontece com o "holopoema", tem nas mãos um objeto concreto (Clüver, 2007. p. 21)

Nicola Dusi descreve a intermidialidade como configurações que envolvem cruzamentos entre fronteiras de mídia (Dusi 2015: 122) e, nesse sentido, considera a intermidialidade como sinônimo de tradução intersemiótica.

Neste estudo, fundamentaremos nossa abordagem na definição de Plaza (2003), que identifica a tradução intersemiótica como a adaptação de uma obra para diferentes meios comunicativos.

A seguir, discorreremos a respeito da Linguística Sistêmico Funcional (LSF).

2.6 Linguística Sistêmico Funcional

Conforme indicado por Saparas e Ikeda (2022), a teoria sistêmico-funcional originou-se no século XX, tendo o antropólogo Bronislaw Malinowski (1884-1932) como pioneiro nesse campo. Malinowski ressaltou que a língua não apenas expressa as expressões culturais primordiais de um grupo, mas também reflete profundamente a conexão entre a linguagem e seu uso contextual. Esse entendimento instigou o linguísta John Rupert Firth a explorar de que maneira esse processo entrelaçado poderia ocorrer dentro do âmbito linguístico.

Os estudos e trabalhos de Firth deram sequência por intermédio de seu aluno, o linguista Halliday (1925), durante a década de 1960. Halliday expandiu a perspectiva da LSF e apresentou a "Gramática de Escala e Categorias". Nesse contexto, as categorias léxico-gramaticais se firmaram como uma peça-chave na LSF, um campo em evolução que se

aprofundou através de várias publicações e aprimoramentos, disseminando-se por diferentes regiões do globo e prestando apoio multifacetado em vários campos, incluindo a Linguística e a Educação.

A presença marcante de alguns dos principais autores que continuaram a impulsionar as teorias relacionadas à LSF constitui um componente essencial das análises que executaremos: Halliday (1978, 1985, 1994, 2004), Halliday e Hassan (1976, 1989) Eggins (2004), Martin e Rose (2003) e Thompson (2004). Esses renomados pesquisadores, que já traçaram inúmeras corridas justificando a importância da LSF para o meio linguístico acadêmico, também ressaltam o fator cultural da língua e o local da obra.

A codificação das categorias léxico-gramaticais alcançou uma estrutura mais sistemática nas contribuições de Christian Matthiessen. Seu trabalho, "*An Introduction to Functional Grammar*", inicialmente publicado em 1985 e posteriormente revisado em 1994, ofereceu um embasamento sólido para compreender os fundamentos da Gramática Funcional. Sua obra, ampliada e revista em 2004, lançou luz sobre as intrincadas relações entre as estruturas linguísticas e as funções que desempenham na comunicação humana. A contribuição de Matthiessen solidificou a base da teoria sistêmico-funcional, destacando seu papel proeminente na compreensão do uso da linguagem e seu impacto em diversos domínios do conhecimento.

Cabe mencionar aqui as contribuições de Fuzer e Cabral (2014) para a LSF, que sintetizam o trabalho de Halliday em sua Gramática Sistêmico-Funcional. Fuzer e Cabral (2014) tecem algumas características do trabalho de Halliday e explicam o porquê de Linguística Sistêmico-Funcional levar tal nome. Segundo os autores, a LSF:

> [...] é sistêmica porque vê a língua como redes de sistemas linguísticos interligados, das quais nos servimos para construir significados, fazer coisas no mundo. Cada sistema é um conjunto de alternativas possíveis que podem ser semânticas, léxico-gramaticais ou fonológicas e grafológicas. É funcional porque explica as estruturas gramaticais em relação ao significado, às funções que a linguagem desempenha em textos. (Fuzer e Cabral, 2014. P. 19)

A riqueza da Linguística Sistêmico-Funcional assiste em sua capacidade de oferecer uma lente através da qual as diversas formas de comunicação humana podem ser desvendadas e analisadas. Seja a comunicação verbal, como textos literários, discursos políticos, conversas cotidianas, ou até mesmo a comunicação visual, como imagens, gestos e símbolos, essa teoria se estende para abranger as diferentes maneiras pelas quais os seres humanos se expressam e interagem. Ainda com base nos apontamentos de Halliday, podemos destacar a função das

escolhas, que possuem um papel importante na teoria em relação ao sistema linguístico e a comunicação em sociedade. Segundo o autor, os usos que fazemos do sistema linguístico, sejam eles quais forem, são funcionais, pois cada vez que utilizamos a linguagem, estamos desempenhando funções específicas e respondendo às nossas necessidades essenciais de interação na sociedade (Halliday, 1994).

Ou seja, o texto funciona como um palco para a troca de ideias entre interlocutores, podendo alcançá-los tanto de forma direta quanto indireta, e sendo moldado pelas nuances sociais e contextuais que cercam aqueles que o produzem. Esse intercâmbio comunicativo é influenciado pelas escolhas linguísticas, que por sua vez refletem as expectativas e intenções dos participantes da conversa. Ao examinar um texto, percebe-se que ele representa uma construção deliberada, um artefato que tem um propósito específico e é organizado em sequências de orações.

Conforme apontado por Halliday (1998, p. 128), "o texto desempenha um papel equivalente para o sistema semântico ao que uma oração representa para o sistema léxico-gramatical, e uma sílaba para o sistema fonológico". Dessa forma, o texto se torna um elemento fundamental na estruturação do significado, unindo palavras em um arranjo coerente e coeso. Mais do que uma simples coleção de palavras, o texto assume a forma de uma entidade autônoma, que é, em si, um veículo de comunicação.

Como um reflexo do contexto em que surge, o texto não apenas adquire sua função a partir do ambiente que o circunda, mas também demonstra uma estrutura intrínseca e significado próprio, internalizado. Autores como Fuzer e Cabral (2014) abordam o texto como uma unidade que desvela padrões de conexão com a situação que o envolve, mostrando como os significados se compõem e são revelados através dessa relação com o contexto. O texto, nesse sentido, transcende as palavras e se torna uma expressão complexa de ideias e intenções, refletindo tanto a estrutura genética quanto a funcionalidade do discurso humano. Tendo isso em vista, salienta-se que:

> [...] toda língua funciona em contextos de situação e pode vincular- se a esse contexto. A questão não consiste em saber quais peculiaridades de vocabulário, de gramática ou de pronúncia podem ser consideradas diretamente por referência à situação. A questão é: que tipos de fatores de situação determinam quais tipos de seleção advém do sistema linguístico. (Halliday,1998, p. 47).

2.6.1 Campo, relações e modo e Metafunções

2.6.1.1 As metafunções

Conforme observado por Vian Jr. (2011), a abordagem Linguística Sistêmico-Funcional considera o conceito de "funções" como sendo equivalente à utilização da linguagem. Em uma recontextualização das palavras de Halliday (1989), as funções representam as diversas maneiras pelas quais os indivíduos empregam a língua. Em linhas gerais, como colocado pelo autor, as pessoas empregam a linguagem de formas distintas, visando alcançar metas variadas e propósitos diversificados através da fala, escrita, audição e leitura.

Tendo como sua principal finalidade a geração de significados, surgem três derivações dessa função primordial da linguagem, também conhecidas como metafunções. São elas: a expressão das experiências individuais tanto internas como externas - reconhecida como **metafunção ideacional**; o estabelecimento de conexões com outros indivíduos no contexto social - identificada como **metafunção interpessoal**; e a estruturação da mensagem para a construção de significados através dela - denominada **metafunção textual** (Magalhães, 2006). De acordo com Neves (2004), as metafunções ideacional e interpessoal abrangem os objetivos amplos subjacentes a todos os empregos da linguagem, isto é, compreender o entorno/contexto e interagir com outras pessoas. Em contrapartida, a metafunção textual intensifica esses propósitos e os torna executáveis, ou seja, transforma-os em discurso.

A função ideacional da linguagem se manifesta na utilização da língua para expressar tanto as experiências internas quanto externas dos indivíduos que a utilizam. Isso implica na inclusão de participantes, processos e circunstâncias. Quando empregamos a linguagem para moldar a experiência humana, estamos envolvidos em atos como dar nomes e registrar os processos ocorrentes, atribuir nomes, características e categorias aos seres que participam desses processos, e identificar as situações nas quais os processos ocorrem (Halliday & Mathiessen, 2004).

Do ponto de vista interpessoal, o uso da linguagem revela as relações sociais construídas durante a interação verbal. O papel do falante é delineado em relação ao seu interlocutor e ajustado conforme o contexto da comunicação e as negociações de significado que ocorrem (Halliday & Mathiessen, 2004).

Em relação à função textual, a ênfase é na construção e organização do texto, abrangendo as sequências de discurso, o fluxo de informações e os mecanismos de coesão (Halliday & Mathiessen, 2004).

Embora possam parecer diferentes entre si, não estão completamente isoladas. Elas ocorrem simultaneamente. O uso da linguagem envolve a criação de significados que abrangem ideias, relações interpessoais e estruturas textuais, todos interligados no âmbito semântico e discursivo. Esses significados são concretizados no nível das palavras e da gramática por meio de sistemas de significação, abordados mais adiante nesta seção. Eles se manifestam na expressão linguística por meio de características fonético-fonológicas ou gráficas. No entanto, é importante ressaltar que a abordagem separada dos significados ideacionais, interpessoais e textuais é uma escolha didática e/ou pode ser justificada pelo enfoque específico de determinada pesquisa.

2.6.1.2. O contexto de situação ou de registro

Halliday parte da ideia de que os textos não ocorrem isoladamente, mas sim dentro de um ambiente social específico, o qual ele chama de "contexto de situação". Esse conceito foi originalmente proposto por Malinowsky em 1923 e é fundamental para entender a relação entre a língua, a organização funcional dela e os significados resultantes. Em outras palavras, o ambiente social em que uma interação ocorre influencia fortemente a maneira como a língua é usada e os significados que são criados durante essa interação.

Dentro desse contexto de situação, as pessoas envolvidas em uma interação comunicativa obtêm uma variedade de informações sobre os significados que estão sendo construídos e negociados. Ao mesmo tempo, os significados que são produzidos durante a interação podem fornecer pistas sobre o contexto de situação em que ocorrem. Esse contexto também é chamado de "contexto de registro" e foi discutido por Halliday e Hasan em 1989, bem como por outros pesquisadores como Martin (1997) e Eggins (1994).

Na Linguística Sistêmico-Funcional, é reconhecido que o contexto social é organizado em diferentes camadas, sendo dividido em duas principais: contexto de registro (ou situação), conforme explicado anteriormente, e contexto cultural, que opera em um nível mais amplo e abstrato (como argumentado por Martin em 1997, por exemplo). Essa estrutura em camadas também é fundamental para a conceituação de gêneros discursivos de acordo com a abordagem da LSF. Isso implica que, para além do ambiente imediato no qual um texto está inserido – o contexto de situação ou registro –, as interações linguísticas carregam consigo as narrativas culturais dos participantes envolvidos, bem como os tipos de práticas comunicativas nas quais eles estão envolvidos. Esses fatores exercem influência sobre o significado do texto ou da interação dentro da cultura em questão.

Os elementos variáveis e distintivos do contexto de situação ou registro são denominados ***campo, relações e modo,*** conforme explicados com base na obra de Hasan (1989, como apresentada em Halliday & Hasan, 1989):

Quadro 2

Campo: Refere-se à natureza da atividade social que está ocorrendo, incluindo as ações envolvidas, os participantes que estão realizando essas ações e as circunstâncias que cercam essas ações.
Relações: Diz respeito às conexões entre os participantes da interação, focando especialmente na hierarquia existente entre eles, nos papéis que desempenham e na distância social que os separa.
Modo: Engloba o papel da linguagem na interação, seja como elemento constituinte da própria interação ou como instrumento para viabilizá-la. Também considera se o texto é construído em colaboração pelos interlocutores (caso da interação oral) ou não (caso de textos escritos). Isso abrange o canal de comunicação utilizado (oral, escrito, gráfico-visual) e o meio pelo qual o texto é transmitido (oral, escrito, ou se é escrito para ser falado).

Fonte: Halliday & Hasan (1989)

Essas variáveis do contexto de situação estão intimamente ligadas às três funções principais da linguagem, como proposto por Martin em 1997 e Eggins & Martin em 1996. A função ***ideacional*** se relaciona com o *campo*, a função ***interpessoal*** está associada às *relações* e a função ***textual*** está ligada ao *modo*.

Em nossas análises, daremos foco para o sistema explicado no quadro 2, que diz respeito ao *campo, relações e modo*, aplicando os conceitos ao contexto de situação presente na narrativa do *pop-up* de *Alice no país das maravilhas*.

2.6.1.3 Contexto de cultura

Halliday (1989, conforme citado em Halliday & Hasan, 1989) define cultura como um conjunto de sistemas de significado interconectados. A língua é um desses sistemas e é por meio dela que os textos são gerados na interação entre os membros de uma cultura específica (Martin & Rose, 2003). Neste contexto, o presente trabalho considera a perspectiva de Martin & Rose (2003, também Martin & Rose, 2007; e Martin & Rose, 2006) de que é possível interpretar a cultura por meio dos textos. Em outras palavras, os textos podem revelar aspectos do contexto cultural no qual são produzidos. No caso do livro *pop-up* de *Alice no país das maravilhas*, há de se observar e destacar alguns pontos da história que remetem aos contextos culturais do período vitoriano da Inglaterra, época em que o livro foi escrito por Lewis Carroll.

O conceito de contexto cultural, na Linguística Sistêmico-Funcional, é mais amplo do que o contexto de situação ou registro. Enquanto o último se refere ao ambiente imediato no

qual um texto é criado, o contexto de cultura se relaciona com a atividade social e a maneira como o uso da língua faz sentido para os usuários dentro de uma cultura específica (Eggins, 1994). Ele consiste em uma coleção compartilhada de contextos de situação, um "sistema de experiências com significados compartilhados", resultante da padronização da linguagem em termos de estruturas e atos retóricos realizados por meio da linguagem em situações específicas, caracterizados por características retóricas recorrentes (Motta-Roth & Heberle, 2005, p. 15).

Essa representação foi desenvolvida com base em Halliday (1994), Eggins (1994) e Eggins (2004). Ela mostra a língua composta pelos estratos da expressão, léxico-gramática e semântica do discurso. Dentro dela, os significados ideacionais, interpessoais e textuais são realizados por meio dos sistemas de Transitividade, Modo Oracional e Tema, respectivamente. A utilização da língua ocorre no contexto social, dividido em contexto de situação e contexto de cultura. O primeiro é constituído e caracterizado pelas variáveis de campo, relações e modo, que estão diretamente relacionadas às metafunções. Este é o caráter processual do sistema, ou seja, a maneira como as manifestações interferem no sistema originário e o reconstroem (Martin, 1997), pois, conforme explicado por Halliday & Mathiessen (2004) o sistema da língua é "exemplificado ou manifestado" (do inglês *instantiated*) na forma de texto, e os textos variam sistematicamente de acordo com a natureza do contexto.

Isso está relacionado com a ideia apresentada por Bakhtin (2003, p.266) sobre como os gêneros discursivos que surgem em uma cultura estão diretamente ligados às várias atividades nela presentes. De acordo com Bakhtin:

> Diferentes funções (científicas, técnicas, jornalísticas, oficiais, cotidianas) e diferentes condições de comunicação discursiva, características de cada campo específico, resultam em diferentes gêneros, ou seja, diferentes tipos de enunciados que são relativamente estáveis em estilo, tema e composição. (Bakhtin, 2003, p.266)

Isso quer dizer que os gêneros discursivos são criados ou alterados de acordo com as atividades sociais que ocorrem dentro do contexto cultural. Por exemplo, na cultura educacional (conforme definida por Halliday (1991, 2007), existem atividades como a apresentação e divulgação de materiais didáticos, como é o caso de livros didáticos de inglês. Essas atividades são realizadas principalmente por autores e editores, e isso dá origem a gêneros como anúncios em catálogos, textos na quarta capa dos livros e apresentações nos manuais do professor. Esses textos são lidos pelos professores, pois é parte da sua atividade docente conhecer esses materiais. Se os livros são adotados, eles são utilizados pelos professores para ensinar e pelos

alunos para estudar – que é uma atividade própria deles. Os professores também podem discutir o livro com seus colegas ou serem entrevistados por pesquisadores sobre o livro. Os alunos também podem falar sobre o livro em atividades semelhantes ou responder a questionários escritos. Portanto, como sugerido por Martin & Rose (2006), a cultura pode ser considerada um sistema de gêneros, uma vez que esses gêneros representam, em última análise, as formas como usamos a linguagem para alcançar objetivos específicos.

Por fim, acima do contexto de cultura está o nível da ideologia. Nesse patamar, ocorre a distribuição dos recursos de linguagem em uma cultura e é onde se torna visível como os indivíduos sociais constroem situações sociais e se posicionam dentro de uma cultura. A ideologia está conectada a sistemas que podem direcionar o acesso ao poder e ao controle, tais como gênero (masculino ou feminino), etnia, classe social, geração e habilidades (Martin, 1997; Martin & Rose, 2006). Nesse sentido, Martin & Rose (2006) explicam:

> [...] usamos 'geração' para abordar as diferenças relacionadas à maturidade; o termo 'gênero' engloba diferenças com base no sexo e na sexualidade; 'etnia' está ligada a diferenças raciais, religiosas e outras divisões 'culturais'; 'capacidade' refere-se a habilidades e incapacidades de diversos tipos; e a noção de 'classe' é baseada na distribuição de recursos materiais, sendo considerada a dimensão mais fundamental, pois é sobre essa divisão que a ordem econômica pós-colonial se sustenta em última instância. (Martin & Rose, 2006, p. 26)

Na Linguística Sistêmico-Funcional, existe um consenso de que o uso da língua é influenciado por questões ideológicas e pelos valores que são mantidos de maneira ideológica. Portanto, nenhum texto está livre de contexto e ideologia (Eggins, 1994), pois, como defendido por Martin & Rose (2003), ideologia e poder estão sempre entrelaçados com a língua e a cultura, posicionando os indivíduos em diferentes níveis de poder dentro de cada contexto social e também definindo o grau de acesso aos recursos de significação.

Segundo Casagrande (2021), há uma distinção entre as experiências que vivenciamos ao agir no mundo exterior e as experiências em nosso mundo interior de consciência, incluindo percepção, emoção e imaginação. Conforme explicado por Halliday e Matthiessen (2004), a representação de nossas vivências externas corresponde a ações ou eventos, ou seja, algo que acontece conosco, enquanto atores realizam ações para que algo aconteça. As experiências também podem consistir em lembranças, reações, reflexões e estados de espírito observados no

nível da consciência. Além desses dois níveis de experiência, os indivíduos têm a capacidade de estabelecer relações entre fragmentos de suas vivências, seja por meio da identificação ou da caracterização.

Dentro dessa abordagem, Fowler (1991) propõe que a análise da transitividade pode fornecer *insights* sobre como o escritor percebe ações, eventos e situações, assim como revelar os caminhos pelos quais a interpretação do leitor é direcionada em uma determinada direção. Essencialmente, essa análise nos permite entender como as estruturas linguísticas moldam ideologias específicas (Fairclough, 1992).

O enfoque dado à transitividade na LSF difere do que é estudado na gramática tradicional. Enquanto na gramática tradicional a transitividade está ligada à relação entre os verbos e seus complementos, na LSF, ela se configura como um sistema que abarca processos, participantes e circunstâncias eventuais.

2.6.2 Metafunção ideacional – Transitividade

A transitividade desempenha um papel importante ao categorizar e avaliar a ampla gama de ocorrências em seis tipos de processos distintos. Analisar a transitividade revela como diferentes culturas expressam experiências particulares de maneira única.

Halliday (1994) propõe uma classificação desses processos, baseada nas representações de ações, eventos, estados mentais ou estados de ser. No sistema de transitividade em inglês, encontramos três tipos principais: material, mental e relacional. Eles se referem, respectivamente, a ações ou eventos no mundo exterior, experiências internas da mente e processos de classificação e identificação.

Entre esses tipos principais, há também processos intermédios: o comportamental (que retrata manifestações de atividades internas), o verbal (envolvendo relações simbólicas construídas na mente humana e em estados fisiológicos) e o existencial (relacionado à própria existência). Essa organização define as fronteiras entre esses diferentes tipos de processos na análise da transitividade, como mostrado no quadro 3.

Quadro 3 - Tipos de processos na LSF:

Processos	Participantes ligados ao processo
Material	João QUEBROU a mesa com um soco **Ator** Material **Meta** **Circunstância**
Comportamental	João [perdeu a cabeça e] SOCOU a mesa **Comportante** Comportamental **Alcance**
Mental	Marta ENTENDEU o meu sofrimento **Experienciador** Mental **Fenômeno**
Verbal	O rapaz CONTOU - me sobre a difícil situação **Dizente** Verbal **Receptor** **Verbiagem**
Relacional	João CONTINUA abatido **Portador** Relacional **Atributo**
Existencial	HOUVE motivos com certeza. Existencial **Existente** **Circunstancial**

Fonte: Halliday (1994)

Uma sentença, oração, é uma forma concreta de transmitir uma mensagem, sendo estruturada no nível das palavras e da gramática. Ela é organizada de maneira coesa dentro da dimensão do modo contextual, conforme indicado pela metafunção textual a seguir.

2.6.2.1 A Metafunção textual

A metafunção textual tem o papel de estruturar os significados relacionados às ideias e às interações, permitindo que o emissor e o receptor da mensagem compartilhem informações e tenham os meios para trocar significados ao longo do texto (Halliday, 1994). Dessa maneira, as características do texto, como tema, novidade, continuidade, contraste e facilidade de recuperação, são reguladas por sistemas textuais específicos. De acordo com Halliday e Matthiessen (2004), que atribuem à organização textual a responsabilidade primordial de desenvolver a informação, Figueredo (2006) explora como a organização do tema influencia a interpretação do leitor.

Elementos como o tema, o foco informativo, a elipse e a substituição, além da referência, desempenham papéis complementares, orientando os ouvintes no processo de construir significado a partir do texto. Vale ressaltar que a estruturação da sentença não apenas reflete uma interpretação da realidade, mas também leva em consideração a dinâmica da interação entre falantes e ouvintes, como será discutido na seção que trata da metafunção interpessoal.

2.6.2.2 A Metafunção Interpessoal: Modalidade

A oração, para além de meramente transmitir informações - o que caracteriza a metafunção ideacional - é estruturada como um acontecimento interativo, delineando a metafunção interpessoal. Nesse contexto, ocorre um engajamento entre o emissor (seja ele falante ou escritor) e o público-alvo. Os dois papéis interpessoais essenciais, de acordo com a perspectiva de Halliday (1994), são: oferecer informações ou produtos/serviços e solicitar o mesmo.

Além disso, a metafunção interpessoal abarca os componentes gramaticais do modo (subjuntivo + verbo finito) e da restrição (predicado + complemento + adjunto circunstancial), conforme ilustrado no Quadro 4. O modo estabelece as conexões entre as posições desempenhadas pelo emissor e pelo receptor, por meio de verbos modais ou adjuntos modais, bem como trata do tempo primário e da modalidade.

Quadro 4 - Metafunção interpessoal

JOÃO PRECISA ESTUDAR A LIÇÃO HOJE		
MOOD		**RESÍDUO**
Sujeito	**Finito**	
(a) João	precisa (modalidade)	estudar (predicador) a lição (complemento) hoje. (circunstância
JOÃO ESTUDAVA A LIÇÃO HOJE.		
(b) João	-va[2] (tempo primário)	estuda- (predicador) a lição. (complemento)

Fonte: Adaptado de Halliday (1994)

.

A modalidade envolve a apreciação dos participantes em relação tanto ao conteúdo da mensagem quanto ao próprio interlocutor (conforme resumido no Quadro 5).

Quadro 5 - Modalidade (Entre o SIM e o NÃO)

DAR	PEDIR	Produto	MODALIDADE	
Informação		**Proposição** → (Informação)	**Modalização**	Probabilidade (epistêmica): *talvez*
e.g. São duas horas.	e.g. Quem você viu lá?			Frequência: *geralmente, sempre*
Bens e Serviços		**Proposta** → (Bens & Serviços)	**Modulação**	Obrigação (deôntica): *deve, precisa*
e.g. Deu-lhe flores.	e.g. Me empresta isso?			Desejabilidade: *quero*

Fonte: Halliday (1994)

No Quadro 6 subsequente, será apresentado um exemplo concreto que ilustra a análise da metafunção interpessoal. Isso permitirá uma compreensão mais abrangente e tangível de como essa abordagem é aplicada na prática:

Quadro 6 - Metafunção interpessoal: análise

<table>
<tr><td colspan="8">Contudo, em minha opinião, o duque deve dar o bilhete na festa rapidamente</td></tr>
<tr><td colspan="8">(a) Oração como permuta [Mood e Resíduo]</td></tr>
<tr><td>Contudo</td><td>por mim</td><td>ele</td><td>deve</td><td>dar</td><td>o bilhete</td><td>na festa</td><td>rapidamente</td></tr>
<tr><td>Adj[3]. Conjunt.</td><td>Adj. Modal</td><td>Sujeito</td><td>Finito</td><td>Predicador</td><td>Complemento</td><td>Adj. Circunst.</td><td>Adj. Modal</td></tr>
<tr><td>Ø</td><td colspan="3">MOOD</td><td colspan="3">RESÍDUO</td><td>MOOD</td></tr>
</table>

Fonte: Halliday (1994)

Na seção subsequente, é introduzido o conceito de "avaliatividade", uma ideia que expandiu consideravelmente o âmbito da metafunção interpessoal. Esta ampliação torna-se crucial na análise da persuasão presente nas charges, proporcionando uma abordagem enriquecedora para compreender como os elementos interativos são empregados nesse contexto específico, e guiará parte de nossas análises das páginas do livro *pop-up* em estudo.

2.7 Avaliatividade

A teoria da avaliatividade (tradução de *appraisal*) é um desenvolvimento da metafunção interpessoal, da LSF, referente à linguagem da avaliação, envolvendo não só a atitude, constituída por *afeto, julgamento* e *apreciação,* mas também o *engajamento* e a *graduação*. A avaliatividade é usada para expressar e reagir a visões pessoais e posições ideológicas. Mais precisamente, como afirmam Martin e White (2005, p.1), a avaliatividade "refere-se ao modo como os escritores/falantes aprovam ou desaprovam, apreciam ou abominam, aplaudem ou criticam, e como posicionam os leitores/ouvintes a fazer o mesmo". Essa estrutura é adequada por considerar a semântica da avaliação do *pop-up.*

Dentro do quadro da LSF, o sistema interpessoal tem mantido uma estrutura gramatical sólida como base, operando no nível da sentença. Nesse contexto, o *mood* e a *modalidade* desempenham um papel central como pontos de partida para desenvolver modelos relacionados à função da fala e à estrutura da interação, conforme argumentado por Halliday (1984). A abordagem tradicional baseada na gramática tem concentrado sua atenção no diálogo como uma

troca de informações ou bens e serviços. Entretanto, o que muitas vezes passou despercebido nas abordagens da LSF é a dimensão semântica da avaliação — isto é, como os participantes do diálogo estão expressando suas emoções, formando julgamentos e demonstrando apreço por diferentes aspectos de suas experiências.

Ao analisarmos os exemplos apresentados no Quadro 7, percebemos que os diálogos em questão transcenderam a mera troca de informações ou serviços. Eles ilustram como os interlocutores, por meio de modelos de interação mais complexos, estão engajados em discussões que vão além da superfície transacional. Essas conversas capturam nuances emocionais, avaliativas e juízos que enriquecem a experiência comunicativa. Além das abordagens centradas em modelos gramaticais, é igualmente necessário desenvolver sistemas orientados lexicalmente que abordem esses componentes adicionais, conforme observado por Martin (2000).

Quadro 7 - Exemplos de Avaliatividade

	AFETO – emoções
RITA	Eu *adoro* esta sala. Eu *adoro* aquela janela. E você *gosta* também?
FRANK	O quê?
	JULGAMENTO – ético (avaliando comportamento)
FRANK	E é o seguinte, entre você, eu e as paredes, eu sou na verdade um professor *péssimo*. Na maioria das vezes, veja, nem interessa realmente – dar aulas *péssimas* está bem para a maioria dos meus alunos *péssimos*.
	APRECIAÇÃO – estética
RITA	Sabe, a Rita Mae Brown, que escreveu *Rubyfruit Jungle*? Você leu esse livro? Ele é *fantástico*.

Fonte: Martin (2000)

O escritor explora o vocabulário avaliativo que manifesta a perspectiva do emissor (seja ele falante ou redator) em relação à escala de bom/mau. Esse estudo se alinha com as premissas da LSF. O sistema de seleções empregado para descrever essa esfera de significado potencial é denominado *appraisal*, doravante referido como avaliatividade. O exemplo fornecido abaixo oferece uma demonstração do léxico avaliativo - identificado por sublinhado - escolhido pelo emissor.

É inaceitável que o espírito de competição degenere em mortes.

A perspectiva do emissor torna-se clara através da seleção vocabular empregada - no caso, o termo "inaceitável".

No cerne dessa análise está a categoria principal, denominada AFETO, que lida com a expressão de emoções variadas (como felicidade, medo, entre outras). Além disso, estão conectados a ela dois subsistemas adicionais: o subsistema de JULGAMENTO (explorando avaliações de natureza moral, como honestidade, generosidade, etc.) e o de APRECIAÇÃO (envolvendo avaliações de natureza estética, como sutileza, beleza, etc.). Adicionalmente, há a subcategoria de AVALIAÇÃO SOCIAL, derivada da APRECIAÇÃO, e que abrange avaliações positivas ou negativas de produtos, atividades, processos ou fenômenos sociais. Complementando essa estrutura, a GRADUAÇÃO é também um elemento relevante, referindo-se à intensidade da avaliação, ou seja, como a avaliatividade é expressa com diferentes níveis de intensidade. O Quadro 8 oferece uma síntese concisa dessa teoria.

Quadro 8 - O sistema da Avaliatividade

<table>
<tr><td rowspan="9">Avaliatividade

Appraisal</td><td>ENGAJAMENTO</td><td colspan="2">Monoglóssico
Heteroglóssico</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">ATITUDE</td><td colspan="2">Afeto</td></tr>
<tr><td colspan="2">Julgamento (ético)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Apreciação (estética)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">GRADUAÇÃO</td><td rowspan="2">Força</td><td>Aumenta</td></tr>
<tr><td>Diminui</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Foco</td><td>Aguça</td></tr>
<tr><td>Ameniza</td></tr>
</table>

Fonte: Traduzido de Martin (2003)

Os sistemas que tratam da Avaliatividade estão interligados através do conceito técnico de redundância. Cada sistema, "redundantemente", se conecta com sistemas em outras partes da lexicogramática (ou seja, de maneira simplificada, eles abordam a mesma área de significado, mas utilizando recursos linguísticos distintos). Por exemplo, os significados relacionados à apreciação estão semanticamente próximos dos processos mentais ligados ao afeto, como exemplificado no Quadro 9.

Quadro 9 - Redundância

O filme era muito triste Com processo Relacional + Apreciação	*O filme me comoveu até as lágrimas.* Com processo Mental

Fonte: Martin (2000)

Quando se realiza uma avaliação de maneira explícita, fica fácil analisar a atitude positiva ou negativa do emissor em relação a um evento específico, como nos casos: (a) "Felizmente/Infelizmente, o Brasil desafiou os EUA na ALCA". No entanto, surge uma questão em situações em que a avaliação não está claramente expressa, como em: (b) "O Brasil desafiou os EUA na ALCA".

Diante desse contexto, Martin (2000) propõe uma distinção entre avaliatividade que está de forma explícita (inscrita) e aquela que é implicitamente evocada (implícita) na análise linguística. O autor sugere que essa distinção decorre da interseção entre o significado ideacional e o interpessoal. Contudo, uma complicação surge: o que é considerado avaliatividade depende do contexto do discurso. Consequentemente, significados ideacionais que não fazem uso de vocabulário avaliativo podem ser utilizados para evocar apreciação, emoção e julgamento. Nesse sentido, Martin (2000) utiliza o termo "token de atitude" para se referir a avaliações que necessitam do contexto para serem interpretadas como positivas ou negativas.

No exemplo em que Rita menciona o livro "Rubyfruit Jungle" ao dizer: "Sabe, a Rita Mae Brown, que escreveu Rubyfruit Jungle? Você leu esse livro? Ele é fantástico!", isso evidencia sua falta de conhecimento nesse tópico. Assim, dependendo do contexto da conversa, a menção de "Rubyfruit Jungle", que inicialmente poderia ser vista como mera informação (metafunção ideacional), também pode sugerir que o livro é intelectualmente fraco e, por extensão, avaliar negativamente o leitor (metafunção interpessoal).

Cada instituição é permeada por esses pareamentos (ideacional + avaliação), e a socialização dentro de uma disciplina envolve alinhar-se com as práticas institucionais e adotar as atitudes esperadas em relação a essas práticas. Seria pertinente que os analistas da avaliatividade declarassem sua posição de leitura, já que a avaliação evocada depende da posição institucional adotada ao interpretar um texto.

A avaliatividade, a negociação e o envolvimento são fatores que estabelecem relações e constituem uma das variáveis do REGISTRO (campo, relações, modo), que diz respeito às dinâmicas de poder e solidariedade entre os interlocutores. Martin (2000) enfatiza que a expressão de atitude não é meramente uma questão de posicionamento pessoal, mas sim uma

questão interpessoal, uma vez que a motivação fundamental para expressar uma opinião é provocar uma reação solidária por parte do interlocutor.

Relacionado à Avaliatividade, há outro recurso linguístico utilizado para construir significados: a logogênese. Esse termo é usado para descrever a formação dinâmica do significado à medida que o texto se desenvolve (Halliday, 1992, 1993; Halliday; Matthiessen, 1999). Thompson (1996) cunha o termo "ressonância" para descrever a harmonia de significados que emerge da combinação de escolhas que, isoladamente, não poderiam ser associadas a outras escolhas. De acordo com o autor, essa ressonância ocorre dentro da metafunção ideacional, gerando um "eco" discursivo.

De maneira similar e em relação à Avaliatividade, Martin (1992, p. 553-559) e outros estudiosos sistêmicos observaram que as expressões de significados interpessoais, incluindo modalidades e atitudes, tendem a ser mais "prosódicas" do que as expressões de significados ideacionais, que são mais segmentadas e localizadas. Segundo Lemke (1998), componentes redundantes, qualificadores e amplificadores ou restritivos, de uma avaliação funcionalmente unificada, podem se espalhar ao longo de uma sentença complexa ou mesmo por trechos extensos de um texto.

Fica evidente, então, que as avaliações de proposições e propostas não estão independentes, em textos extensos, da avaliação de participantes, processos e circunstâncias inseridos nessas proposições e propostas.

Neste trabalho, tentaremos observar obra *pop-up* de *Alice no País das Maravilhas*, por meio das ricas e abrangentes teorias da LSF, que já delineamos como uma ferramenta de análise muito conceituada, capaz de explorar a diversidade e complexidade das manifestações comunicativas. Ao aplicar essa teoria à obra de Lewis Carroll traduzida para o *pop-up*, podemos ir a fundo em suas páginas tridimensionais e dinâmicas, trazendo à tona a profundidade da interação entre a linguagem e o leitor.

Na análise de uma obra *pop-up*, as camadas visuais, táteis e narrativas se entrelaçam de maneira única, criando um espaço onde as palavras saltam das páginas, ganhando vida por meio de formas e cores que emergem em diferentes planos. A LSF, com sua habilidade de explorar como os elementos linguísticos contribuem para a construção do significado em contextos variados, nos permite examinar como a combinação dessas dimensões em "*Alice no País das Maravilhas*" contribui para a experiência 3D da obra.

Ao mergulharmos mais de vinte mil léguas nas profundezas do universo *pop-up* da obra em questão, podemos explorar como as escolhas léxico-gramaticais e visuais empregadas na

narrativa, os detalhes visuais que saltam das páginas e as estruturas interativas que desafiam as fronteiras entre as dimensões física e literária se unem para criar um todo coeso e envolvente. Através desse olhar da Linguística Sistêmico-Funcional, examinaremos como os sistemas linguísticos se harmonizam com as imagens em relevo, emulando a teia complexa de significados que permeia a história.

A teoria sistêmico-funcional também nos convida a considerar como esses elementos comunicativos operam em termos de funções sociais e culturais. Em *Alice no País das Maravilhas*, os aspectos culturais e as nuances psicológicas das personagens se entrelaçam com a estrutura narrativa e a apresentação visual para criar uma experiência única. Através dessa lente teórica, examinaremos como a obra dialoga com as normas culturais da época, como as escolhas linguísticas e visuais transmitem valores e como a interação entre os elementos da história reflete relações de poder e comunicação.

2.8 A multimodalidade

A abordagem multimodal encontra suas raízes nas contribuições de Gunther Kress (2010), um dos pioneiros da Semiótica Social (SS). Kress argumenta que a comunicação envolve diversos modos semióticos, indo além da linguagem verbal para incluir imagens, gestos e outras formas de expressão. Essa perspectiva desafia a tradicional predominância do modo verbal como meio autossuficiente de comunicação, defendendo em seu lugar uma pluralidade de modos e recursos semióticos para representação e comunicação.

Hodge e Kress (1988), ao lançarem o livro *Social Semiotics*, marcaram um marco importante nos estudos semióticos, revelando a semiose humana como um fenômeno social em sua origem, função, contexto e efeito. A SS abrange "os significados sociais construídos através de uma ampla gama de formas semióticas, através de textos semióticos e práticas semióticas em todas as esferas da sociedade humana e em todos os períodos da história humana" (Hodge; Kress, 1988, p. 261). De acordo com a perspectiva da Semiótica Social, a multimodalidade não é uma teoria isolada. Ela é uma característica intrínseca a todos os textos. Segundo essa visão, os textos sempre incorporam mais de um modo semiótico em sua construção, tornando-se, assim, multimodais.

Ao longo dos anos, o ser humano, em sua busca por registrar e compartilhar eventos, informações e ideias, tem criado sistemas de representação que vão além do uso da língua. Mesmo com a prevalência da escrita, outras formas de representação e comunicação sempre estiveram presentes, como imagens, *layout* de página e outras escolhas relacionadas a tamanho,

cor, tipo de fonte e organização textual. Essas formas também são influenciadas por suportes variados, desde materiais como pedra até as telas digitais.

A perspectiva sociossemiótica da linguagem, ao incluir o termo "sócio", não o faz simplesmente por uma mudança de nomenclatura, mas sim para destacar a relação com o sistema social, ou seja, a cultura. A cultura é vista como um conjunto de sistemas semióticos interligados, um conjunto de significados que se conectam mutuamente.

Quando examinamos conjuntos multimodais ou complexos de sinais, surge a pergunta: qual modo carrega mais peso funcional em relação aos outros? Como cada modo contribui para a construção de significado? E como os recursos semióticos são disponibilizados e utilizados pelos criadores de sinais? Essa última questão nos dá acesso a aspectos de agência e poder (Bezemer; Kress, 2016, p. 31), uma vez que cada modo tem efeitos substanciais sobre o que pode ser comunicado, aprendido e, consequentemente, compreendido em um determinado contexto.

Diante dessas ponderações, a análise do termo "multimodalidade" revela a importância de considerar outras formas de semiose além do uso da linguagem verbal, como imagens, música e gestos. O crescente uso de áudio, imagens, cinema, televisão, internet e outros meios reflete, sem dúvida, essa nova ênfase e interesse na complexa pluralidade de representações multissemióticas que produzimos e encontramos em nosso entorno.

2.9 Gramática do Design Visual

Kress e van Leeuwen (1996, 2000) apresentaram um estudo voltado para a análise de imagens, fundamentado na estrutura conceitual da LSF já apresentada, formulada por Halliday (1985, 1994, 2004). Essa abordagem, denominada *Gramática do Design Visual*, representa um marco significativo na compreensão das interações entre as imagens visuais e os princípios linguísticos. É a partir daqui que as duas teorias se conectam e “suleiam” [7] o presente trabalho, servindo como base para as análises das imagens tridimensionais presentes na obra *pop-up* de *Alice no País das Maravilhas*. Tendo isso em vista, partimos para algumas considerações a respeito da *Gramática Sistêmico-Funcional* (GSF) e da *Gramática do Design Visual* (GDV).

[7] Trata-se de um termo usado para modificar o já concebido “nortear” como base para encontrar o rumo de alguma coisa, como comenta Kleiman (2013): [...] gostaria de problematizar uma faceta de criticidade da pesquisa em LA, que envolve, nas palavras de Paulo Freire (segundo Streck e Adams, 2012), o "suleamento" (em vez do norteamento) de nossa atividade acadêmica, por meio do estabelecimento de mais diálogos com outros cientistas sociais críticos "de fronteira": sociólogos, teóricos culturais, filósofos que se posicionam na periferia, à margem do eixo euro-norte-americano de produção de conhecimentos. (Kleiman, 2013, pg. 41).

Com o intuito de estimular e expandir as investigações no campo das análises de imagens, Kress e van Leeuwen (1996, 2006) desenvolveram o conceito da GDV. Dentro dessa abordagem, eles encaram as imagens como construções sintáticas que também podem ser analisadas, da mesma forma que fazemos com a linguagem falada ou escrita.

A GSF, elaborada por Halliday, oferece uma base para a investigação de como a linguagem opera como um sistema funcional, e sua aplicação no campo visual por Kress e van Leeuwen trouxe à tona a capacidade de expandir esses princípios para além do domínio textual. A GDV propõe que as imagens, assim como o texto, podem ser analisadas e interpretadas por meio de estruturas funcionais que refletem as escolhas comunicativas e expressivas dos autores.

Essa abordagem abriu caminhos para compreender como elementos visuais, como cores, formas, enquadramentos e disposições, podem desempenhar papéis funcionais e semânticos análogos aos elementos linguísticos. O trabalho de Kress e van Leeuwen revelou como a organização visual de uma imagem pode comunicar significados, construir narrativas e evocar emoções de maneira semelhante à linguagem verbal.

Ao cruzar os territórios da linguagem e da imagem, a GDV destaca a versatilidade e a adaptabilidade da GSF, através das teorias de metafunção propostas por Halliday, que transcende os limites tradicionais da análise textual. Por meio dessa teoria, Kress e van Leeuwen nos convidam a explorar como os princípios funcionais e semânticos que sustentam a linguagem podem ser aplicados a outras formas de expressão, expandindo nosso entendimento sobre a comunicação humana em todas as suas manifestações.

A teoria semiótica funcional das imagens, tal como apresentada por Kress e van Leeuwen (2005) introduz uma abordagem que nos ajuda a entender como as imagens comunicam significados de maneira semelhante à forma como as palavras formam sentidos em textos escritos ou falados.

Os conceitos da organização metafuncional de Halliday são uma parte fundamental dessa teoria e vamos aplicá-las nas análises das páginas do livro *pop-up*. Isso significa que, assim como as palavras em uma frase têm diferentes funções (como sujeito, verbo, objeto), as partes de uma imagem também têm funções específicas que ajudam a construir o significado geral da imagem. E isso nos leva de volta às ideias de Halliday, que também observou como as palavras trabalham juntas para criar significados em textos. Kress e van Leeuwen pegaram essas ideias e as aplicaram ao mundo das imagens, mostrando como elementos visuais podem ser organizados de maneira a comunicar significados específicos.

Portanto, a ideia central aqui é que assim como as palavras podem ser organizadas para construir significados, as imagens também podem usar uma organização específica para transmitir mensagens. Isso nos ajuda a ver como a linguagem e as imagens compartilham semelhanças surpreendentes em termos de como construímos e interpretamos o significado das coisas ao nosso redor. Atrelando a GDV às análises do livro *pop-up* utilizado para a presente pesquisa, podemos compreender como a leitura da imagem tridimensional se dá por meio das significações que o próprio formato proporciona. Aliada a GDV, a leitura das imagens também terá suporte de Santaella (2012), teoria que abordaremos na próxima subseção.

Dentro dessa abordagem, os autores introduzem categorias específicas que desempenham um papel essencial na análise que as imagens transmitem e dos sentidos que têm o potencial de evocar. A contribuição de Kress e van Leeuwen (1996, 2006) se distingue ao caracterizar a GDV como uma extensão das ideias da GSF proposta por Halliday (1985, 1994; Halliday; Matthiessen, 2004). De forma concisa, a GDV associa as chamadas "metafunções" da GSF, inicialmente ligadas à linguagem verbal, aos elementos visuais presentes nos textos. Isso implica que as categorias utilizadas na GDV para examinar imagens são, de certa forma, comparáveis às funções da linguagem que Halliday descreveu, mas adaptadas para compreender o aspecto visual das mensagens. Isso amplia nosso entendimento da comunicação além das palavras, ao considerar como elementos visuais, como formas, cores e disposições, podem desempenhar funções análogas às estruturas linguísticas, contribuindo para a construção e interpretação do significado das imagens.

As funções da linguagem propostas por Halliday, ***ideacional, interpessoal e textual,*** aparecem nos trabalhos de Kress e van Leeuwen com seus significados propostos pelos autores em suas categorias de análises das imagens. Ou seja, essas três funções integram a GDV carregadas de novas abordagens metafuncionais. De acordo com Novelino (2007) A teoria semiótica funcional das imagens, conforme delineada por Kress e van Leeuwen (2000), também emprega uma organização metafuncional para atribuir significados por meio das mesmas funções propostas por Halliday. Observe o quadro 10 a seguir:

Quadro 10

Função Representacional: equivalente à função *ideacional* na linguagem (Halliday, 1994, 2000), que opera no sistema de transitividade, Kress e van Leeuwen a examinam como a função representacional, responsável por estruturas visuais que enfatizam "a natureza dos eventos, objetos e participantes envolvidos, bem como as circunstâncias em que ocorrem" (Unsworth, 2004:72).
Função Interativa: correspondente à função *interpessoal* (Halliday, 1994, 2004) que aborda a relação entre os participantes, é analisada por Kress e van Leeuwen sob o termo "função interativa" (2000), onde os recursos visuais elaboram "a natureza das relações entre o observador e o que é observado" (Unsworth, 2004:72).
Função Composicional: a terceira proposta por Halliday, envolve a estrutura e o formato do texto, a *textual*. Essa função é explorada por Kress e van Leeuwen sob a denominação de "função composicional" ao examinar imagens, e diz respeito aos significados derivados da "distribuição do valor informativo ou da ênfase relativa entre os elementos da imagem" (Unsworth, 2004:72).

Fonte: Novelino (2007)

2.9.1 A Função Representacional

Halliday (1994) expõe a ideia de que a experiência é mais fortemente percebida por meio de "*goings-on*" - ou seja, acontecimentos, ações, sensações, significados, estados e transformações. De maneira alinhada, Thompson (2004) aponta que nossa visão do mundo consiste em "*goings-on*" (verbos) que envolvem "coisas" (substantivos), as quais podem ter qualidades (adjetivos) contrastantes, bem como detalhes relacionados a localização, tempo, maneira etc. (advérbios). Butt et al (1998), por sua vez, abordam a experiência humana na linguagem como a representação de aspectos da realidade através de "coisas" (abrangendo pessoas, lugares e coisas concretas e abstratas), "eventos" e "circunstâncias". Essas manifestações da realidade acontecem no nível da sentença, e o "Processo" é o componente que expressa o evento, sendo essencial para a construção da sentença. De acordo com Butt et al (1998, pg. 42), a pergunta fundamental "quem faz o quê para quem em que circunstâncias" é uma maneira de elucidar a função experiencial.

Assim, a perspectiva de Halliday e a visão compartilhada por Thompson e Butt et al enfatizam que nossa compreensão da experiência é moldada por ações, entidades, eventos e circunstâncias expressos por meio da linguagem, onde o processo desempenha um papel central na estruturação da expressão linguística dessa experiência.

Kress e van Leeuwen defendem que, na esfera visual, também há estruturas que viabilizam a construção das experiências individuais. Isso é observado no âmbito da "função representacional" das imagens, conforme delineada por eles. Essa função se manifesta nas imagens por meio dos "participantes" que são retratados, podendo ser pessoas, objetos ou

lugares. Enquanto na linguagem, a sintaxe é alcançada pela sequência ordenada das palavras, nas imagens, a sintaxe depende da disposição espacial dos elementos retratados (Jewitt e Oyama, em van Leeuwen e Jewitt, 2004).

Jewitt e Oyama referem-se à descrição de Kress e van Leeuwen quando estes elucidam a sintaxe visual como aquela que desempenha um papel significativo na relação entre os "participantes" visuais, conferindo-lhes significado (2004).

Esses "participantes" podem estabelecer relações entre si, o que Kress e van Leeuwen chamam de "representações narrativas". Nesses casos, os "participantes" se envolvem em eventos e ações dentro da representação. Alternativamente, os "participantes" também podem ser retratados de maneira mais abstrata, não sendo mostrados realizando ações específicas, mas sim representando algo, tendo significado, fazendo parte de uma categoria ou exibindo certas características ou componentes (Jewitt e Oyama, em van Leeuwen e Jewitt, 2004).

Como ressaltam Jewitt e Oyama, a escolha de como representar esses "participantes" é crucial, pois essa decisão "estabelece a chave para compreender discursos que mediam suas representações" (2004, pg. 141).

Na linguagem, a execução do Processo é efetuada pelo grupo verbal, ao passo que o participante é expresso pelo grupo nominal (Halliday, 1994). No contexto visual, é o vetor que desempenha o papel de efetuar o processo de interação entre dois objetos, e os participantes podem ser representados, por exemplo, através de uma caixa.

Halliday (1994) categorizou os processos linguísticos em Material, Reacional, Mental, Comportamental, Existencial e Verbal. No entanto, os processos identificados para a análise de imagens por Kress e van Leeuwen (2000) não necessariamente se alinham com os processos linguísticos, uma vez que a linguagem e a imagem produzem significados de maneiras distintas. Os processos delineados por Kress e van Leeuwen para a análise de imagens incluem o Processo de Ação Não-Transacional, Processo Transacional Unidirecional e Bidirecional, Processo Reacional Não-Transacional e Transacional, Processo Mental, Processo Verbal e Processo de Conversão.

Nesta revisão teórica, iremos focar nos processos de **ação**, **reacional** e **verbal**, uma vez que são relevantes para o nosso estudo e estão presentes nas fotografias examinadas no livro *pop-up*.

2.9.2 O processo de ação

Como explica Novelino (2007), O conceito de processo de ação "descreve as atividades ou eventos que ocorrem no mundo externo material":

> De acordo com Thompson, é considerado "um dos tipos mais proeminentes de processo... envolvendo ação física" (2004:91). Uma maneira tradicional de definir um grupo verbal dentro desse processo é observar os verbos relacionados a fazer e acontecer. O indivíduo que realiza a ação é chamado de Ator, sendo que todo processo material implica a presença de um Ator, mesmo que não seja explicitamente mencionado na sentença (Thompson, 2004). Na representação visual, o processo de ação é indicado por meio de 'linhas de ação' ou 'vetores', como descrito por Unsworth (2004:73). "As linhas e as pontas das setas apontam a direção do movimento dos participantes". (Novelino, 2007, pg. 56)

É possível observar as ilustrações que demonstram esse processo, que mostram em formas de linhas e setas, que representam os processos, e caixas (quadrados), que representam os participantes. A posição das setas e das caixas mostram se o participante sofre ou pratica a ação, como veremos mais adiante:

Figura 27: Processo/Participante. Fonte: Novelino (2007).

No contexto visual, quando o diagrama retrata singularmente um participante, esse indivíduo é considerado o Ator, assumindo um papel central na representação gráfica. Nesse cenário, a configuração visual do diagrama poderia ser delineada da seguinte maneira, atribuindo uma ênfase ao único participante identificado como o Ator do processo em questão. Essa abordagem visual ressalta a singularidade e importância do Ator na dinâmica do evento ou atividade representada, proporcionando uma clareza visual quanto à sua função central no contexto do diagrama em análise:

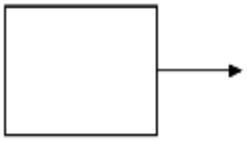


Figura 28: Caixa/Vetor unidirecional. Fonte: Novelino (2007)

Do ponto de vista visual, é viável expressar a interação entre os participantes por meio da conexão estabelecida por um vetor, no qual a orientação desse vetor determina tanto aquele que executa a ação quanto o destinatário dessa ação. A extremidade da seta desempenha um papel crucial na definição da trajetória da ação, sendo "Meta" o participante para quem o vetor está direcionado, representando aquele que é alvo da ação e o destinatário da atividade realizada (Kress e van Leeuwen, 2000). Essa estrutura visual, denominada de transacional, alinha-se ao conceito linguístico de verbo transitivo, e pode ser visualmente interpretada da seguinte maneira, proporcionando uma representação gráfica que encapsula a dinâmica interativa entre os participantes envolvidos no processo:

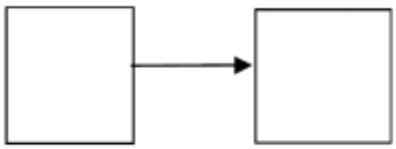


Figura 29: duas caixas/um vetor unidirecional. Fonte: Novelino (2007)

No contexto da figura 29, conforme apresentado na imagem acima, o Participante, também conhecido como Ator, desempenha um papel ativo ao realizar uma ação representada por meio de uma flecha. Essa ação, por sua vez, é intencionalmente direcionada a outro Participante, que aqui é identificado como o Meta. A seta que delineia a ação visualmente enfatiza a direção específica na qual o Participante (Ator) está engajando-se na atividade, apontando para o Participante alvo, denominado como o Meta. Essa representação visual não apenas destaca a interatividade entre os participantes, mas também evidencia a dinâmica da ação executada, fornecendo uma visão mais abrangente e detalhada da relação entre o Ator e Meta na cena ilustrada.

Existe também outra forma de representar uma ação que está sendo executada:

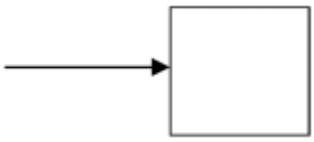


Figura 30: Vetor unidirecional/Caixa. Fonte: Novelino (2007)

Na representação visual presente nesta imagem, observamos que o Participante, cujo papel é designado como "Meta", desempenha um papel passivo ao ser submetido a uma ação específica. É relevante observar que o Ator responsável por executar essa ação não se encontra

visível na imagem, acrescentando uma camada de complexidade à dinâmica visual apresentada. Essa ausência intencional do Ator ressalta a atenção para o foco na experiência ou impacto sofrido pelo Participante "Meta", “contribuindo para uma compreensão mais profunda da narrativa visual em questão” (Novelino, 2007).

Observe um exemplo dessa teoria posta em prática, como mostra Novelino (2007):

Figura 31: Fonte: Novelino (2007)

Nesta fotografia, podemos observar a presença da participante feminina que se encontra de pé, trajando um jaleco branco. Essa figura assume o papel de Ator, desempenhando uma ação específica, que, no contexto, consiste em realizar uma massagem nas costas da cliente. A segunda participante, uma mulher loira, encontra-se deitada, representando o receptor da ação executada pelo Ator. Essa participante deitada é identificada como Meta.

A caixa correspondente ao Ator, com a participante feminina de pé, estaria conectada por meio de um vetor à caixa que representa a Meta, a participante deitada. Este vetor simboliza a ação de massagem das costas, evidenciando visualmente a direção e a interconexão entre as duas participantes na execução da atividade.

Há ocorrências em que os participantes envolvidos em uma interação possam assumir dualmente os papéis tanto de Ator quanto de Meta. Essas estruturas visuais, conhecidas como transacionais, manifestam-se de maneira bidirecional, permitindo que a dinâmica da ação seja compartilhada entre os participantes de forma recíproca. Em outras palavras, tanto o executor da ação (Ator) quanto o destinatário dessa ação (Meta) podem ser visualmente identificados nas representações gráficas, sugerindo uma interação multifacetada e equilibrada entre os envolvidos.

Figura 32: vetor bidirecional

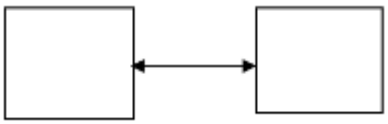


Figura 33: duas caixas/vetor bidirecional

Quando há a ocorrência de simultaneidade na ação realizada pelos participantes, é comum adotar uma representação visual que utiliza uma seta com duas pontas. Essa abordagem visa indicar a reciprocidade da interação, evidenciando que ambos os participantes estão simultaneamente desempenhando os papéis de Ator e Meta. A inclusão dessa representação gráfica com uma seta de dupla ponta adiciona uma dimensão visual que reflete a sincronia e a interdependência dos participantes envolvidos na ação, oferecendo uma maior riqueza de detalhes na interpretação das relações e dinâmicas presentes na estrutura visual em análise. Esses participantes são chamados de *interactors*, como explica Novelino (2007):

> Caso as ações sejam sequenciais, duas setas apontando em direções diferentes poderão ser usadas. Os participantes nessas estruturas visuais são denominados *Interactors*, termo utilizado por Kress e van Leeuwen (2000), e que manterei nesse trabalho. (Novelino, 2007, pg. 59)

Tal ação é representada pela seguinte imagem:

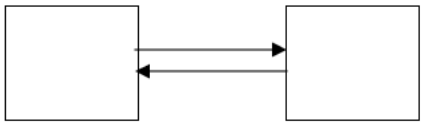


Figura 34: Duas caixas/dois vetores unidirecionais

Um exemplo desse processo trazido por Novelino (2007) é a observação de uma dinâmica em que um lutador desempenha simultaneamente os papéis de Ator e Meta durante uma sequência de ações. Enquanto executa um golpe sobre outro lutador, ele também se torna o recipiente de um golpe desferido pelo oponente. Essa dualidade de papéis destaca-se pela complexidade da interação, pois, no contexto específico da ação de golpear, o lutador assume o papel de Ator ao realizar a ação e, concomitantemente, o papel de Meta ao ser alvo da ação oposta.

Essa representação visual sugere uma sequência de ações interligadas, indicando que as atividades não ocorrem de forma isolada, mas sim de maneira encadeada. Essa sequencialidade é evidenciada pelo fato de que, inicialmente, um lutador desfere um golpe e, em seguida, se

torna o alvo de um golpe retaliatório. Tal dinâmica ressalta a interdependência e reciprocidade das ações, contribuindo para a narrativa visual que retrata não apenas o momento isolado de cada ação, mas também a continuidade e inter-relação entre as atividades executadas pelos lutadores na cena representada.

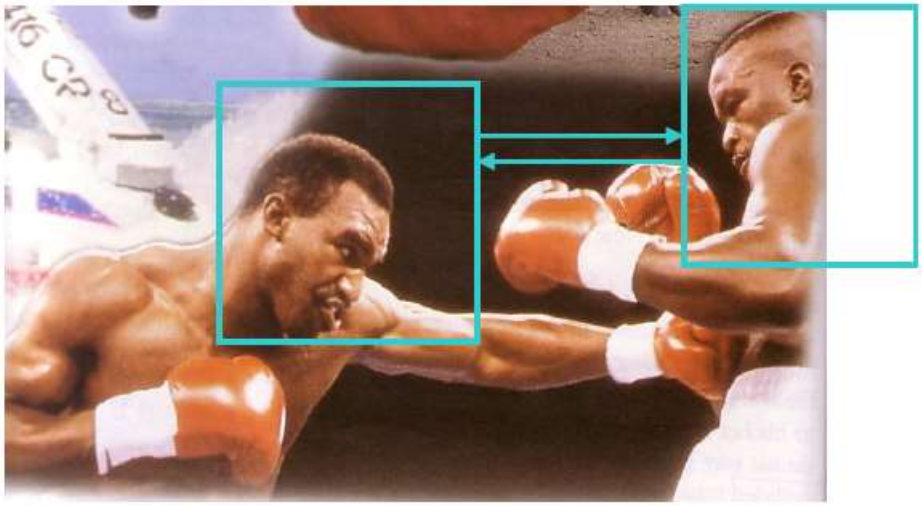


Figura 35: Fonte: Novelino (2007)

A presente pesquisa se propõe a examinar o processo de ação, utilizando como referência as ilustrações contidas no livro *pop-up* em foco. Cumpre destacar, nesse contexto, que tais representações visuais correspondem aos desenhos originais elaborados por John Tenniel. Estas imagens, embora façam parte de inúmeras edições de *Alice no País das Maravilhas*, adquirem uma especificidade única no contexto do livro *pop-up* abordado neste estudo, uma vez que foram dispostas de maneira peculiar, visando contar a narrativa por meio da tridimensionalidade. Em outras palavras, mesmo mantendo a autenticidade das imagens presentes nas edições convencionais, neste cenário específico, elas assumem a capacidade de conferir novos significados à experiência de leitura.

É importante ressaltar, mais uma vez, que as análises aqui apresentadas não se pautam em comparações dicotômicas, tampouco visam estabelecer juízos de valor sobre a superioridade ou inferioridade entre o formato *pop-up* e os livros convencionais. O propósito primordial reside na abordagem destes novos significados, destacando a singularidade da leitura ao interagir de forma específica com a tridimensionalidade proporcionada pelo livro *pop-up*.

2.9.3 Processo Reacional

Novelino (2007) comenta também sobre outro procedimento que pode ser conduzido por vetores, o Processo de Reacional. De acordo com Kress e van Leeuwen (2000) é formado por "por uma linha de olhar, pela direção do olhar fixo de um ou mais participantes".

> O participante é percebido como que reagindo ao que olha mais do que executando uma ação. Passa a ser o que Kress e van Leeuwen chamam de *Reactor*, pois o participante reage àquilo que vê. Kress e van Leeuwen ao utilizar os aportes da sistêmica de Halliday (1994) para a análise de visuais, fazem uma analogia entre o Experienciador e o que denominam de *Reactors*, termo aparentemente sem tradução oficial para o português. O *Reactor*, para Kress e van Leeuwen é aquele "participante que faz a ação de ver, e deve ser necessariamente humano, ou um animal considerado quase humano" (2000:64). O *Reactor* deve ter "olhos visíveis e ser capaz de demonstrar expressões faciais" (Kress e van Leeuwen, 2000:64). O Fenômeno pode ser formado por um outro participante para quem o *Reactor* olha. O Processo pode ser transacional, o qual apresenta um segundo participante, o Fenômeno, ou não-transacional, onde há apenas um Participante, que olha. (Novelino, 2007, pg. 60)

O participante do processo reacional, denominado *reactor*, como visto acima, pode ser visualizado em uma imagem direcionando sua atenção para algum fenômeno, objeto ou mesmo outro participante, mesmo que este último não esteja fisicamente presente na cena. A capacidade do *reactor* de se manifestar visualmente, mesmo na ausência direta do objeto de sua atenção, destaca a complexidade da interação visual e a capacidade do observador de responder a estímulos visuais não apenas presentes, mas também evocados na representação visual.

Figura 36: Fonte: Novelino (2007)

Na figura acima, trazida como exemplo por Novelino (2007), evidencia-se a presença de vetores que se originam dos olhos do participante, aqui designado como *Reactor* (termo não traduzido para o português), indicando sua ação de observação. Entretanto, a imagem não revela a identidade do outro participante, o Fenômeno, tornando esse processo não transacional. Nesse contexto, desconhece-se quem ou o que constitui o segundo participante nessa interação.

É comum deparar-se com imagens semelhantes acompanhadas de legendas, com o intuito de sugerir o objeto da observação do *Reactor*. Contudo, é importante salientar que a presença da legenda não implica necessariamente uma correspondência exata com o que o *Reactor* estava observando no momento da captura da imagem. Essa "desconexão entre a representação visual e a realidade do momento fotográfico destaca a complexidade da interpretação visual e a necessidade de cautela ao atribuir significados específicos às imagens" (Novelino, 2007, pg. 61)

Pretendo observar como os *Reactors* aparecem nas cenas posicionadas no livro *pop-up*, e se eles interferem ou não na sequência narrativa e contemplam o texto visual.

2.9.4 Processo Verbal

Apresentamos o denominado Processo Verbal, o qual foi concebido com a finalidade de realizar uma investigação com vistas à apreensão dos fragmentos textuais extraídos da obra original de *Alice no país das maravilhas* e subsequentemente dispostos de maneira correlata às imagens inseridas nas páginas do livro em formato *pop-up*. Acerca desse método, conforme as observações de Novelino (2007):

> Um outro vetor comum em estórias em quadrinho [...] é aquele realizado através do vetor balão de diálogo conectado ao falante, e ao qual Kress e van Leeuwen (2000) se referem como o Processo verbal nas imagens. O conteúdo desse balão é o de um Processo verbal. Esse conteúdo não é representado diretamente nas imagens, mas mediado pelo balão de diálogo. O participante num Processo verbal é aquele de quem o balão de diálogo parte, e é denominado de Dizente, ou *Sayer*. O participante verbal dentro do balão de diálogo é o Enunciado, ou *Utterance* em inglês. Nas imagens o enunciado parece ser apresentado sempre na voz ativa, enquanto na linguagem pode ser construído tanto na voz ativa quando na voz passiva. (Novelino, 2007, pg. 62)

Ainda sobre o Processo Verbal, Novelino (2007) diz:

> Kress e van Leeuwen consideram a estrutura de caixas, flechas e vetores como tendo "forte significado de impacto e objetivo ausentes em traduções verbais que possam ser citadas" (2000:63). A estrutura visual dá ênfase mais ao objetivo, do que ao conteúdo, o "ato de impactar sobre aquilo que causa o impacto" (Kress e van Leeuwen, 2000:63). Enquanto as representações narrativas envolvem uma ação que se desenrola visualmente, sendo executada e/ou recebida por um ou mais participantes, em determinadas circunstâncias e eventos, uma outra forma de representar visualmente é através das representações conceptuais, pois elas se preocupam em mostrar os participantes no que parece ser a sua essência, e não executando ações. (Novelino, 2007, pg. 63)

Conforme previamente mencionado, no contexto da presente investigação, o instrumento denominado Processo Verbal se manifesta por meio de breves excertos extraídos da obra original, os quais são estrategicamente incorporados às imagens presentes no livro analisado. Esses fragmentos textuais são habilmente dispostos com o propósito de enriquecer a narrativa que se desenrola através das imagens em relevo, transcendendo as páginas convencionais. Em outras palavras, a função do texto verbal consiste em relatar cada um dos eventos discerníveis nas representações visuais, contribuindo assim para uma experiência narrativa mais aprofundada e interativa.

2.9.5 Distanciamento social e dimensão

Essa dimensão da função interativa das imagens trata a respeito do tamanho do enquadre que a imagem possui, ou seja se a imagem está por exemplo, em *close-up*, plano médio ou plano geral. A distância proporcionada pelos enquadres, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006) cria significado, pois tem relação direta com a interação social do dia a dia; quando pessoas têm uma relação intima, são amigos por exemplo, a distância social é curta, já quando não se conhecem a distância social tende a ser geralmente maior. As imagens são criadas levando em consideração a replicação dessas ideias sociais, e por vezes esses recursos são explorados para engajar o espectador, um exemplo é o *close-up*, que surgiu na Renascença em imagens religiosas, para oferecer aos devotos a sensação de proximidade com Deus (Ringbom, 2022).
De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), a seleção de um ângulo pode expressar pontos de vista sobre o que está sendo representado. São as chamadas atitudes subjetivas, que apesar do

nome são determinadas socialmente. Na cultura ocidental há dois tipos de imagem: subjetiva e objetiva, como pode ser observado na figura a seguir.

imagem subjetiva imagem objetiva

Figura 37: Pontos de vista subjetivo e objetivo de um quadrado. Fonte: Kress; van Leeuwen (2006)

Na imagem subjetiva um ponto de vista é selecionado para o espectador (Kress; Van Leeuwen, 2006). O observador consegue ver o participante representado na imagem apenas pelo ponto de vista em que a imagem foi feita. Por outro lado, a imagem objetiva não tem perspectiva, não há um ponto de vista, pois não é possível ver o topo ou as laterais do quadrado; esse tipo de imagem desconsidera o espectador, pois é como se dissesse: "eu sou desse jeito, não importa quem você é, onde está ou quando me observa" (Kress; Van Leeuwen, 2006). As fotografias geralmente são imagens subjetivas e vários significados são oferecidos por elas, como por exemplo o ângulo frontal e o ângulo obliquo. Segundo Kress e van Leeuwen (2006) uma imagem em ângulo frontal e uma imagem em ângulo obliquo evidenciam envolvimento e distanciamento respectivamente.

2.10 A leitura de imagens

Conforme abordado de maneira abrangente nas seções anteriores, deparamo-nos com um desafio peculiar ao transpor as representações tridimensionais presentes nos livros *pop-up* de *Alice no país das maravilhas* para o contexto de uma superfície plana, sobretudo quando essa transição ocorre no âmbito digital, como é o caso desta dissertação. Nesse cenário, surge uma complexidade decorrente da perda do dinamismo proporcionado pelo movimento das aberturas das páginas, resultando na inevitável dissipação da perspectiva e do encanto relacionado à experiência de leitura em formato *pop-up*.

Diante desse desafio, tentamos empregar todos os recursos disponíveis para assegurar que o leitor seja contemplado com uma percepção de leitura que se assemelhe ao máximo possível à sensação de folhear o livro físico em questão. Buscamos, assim, proporcionar uma experiência que transcenda os limites do meio digital e se aproxime da vivacidade e interatividade oferecida por esse maravilhoso livro *pop-up*. Para isso, testamos

meticulosamente alternativas e estratégias que possibilitam ao leitor imergir no universo visualmente rico e tátil dos livros pop-up, mesmo diante das limitações impostas pela natureza bidimensional do meio digital. Em cada página, buscamos recriar a essência do movimento, da surpresa e da descoberta, preservando, na medida do possível, a magia singular que permeia a leitura desse gênero literário. Cada elemento gráfico e narrativo foi cuidadosamente adaptado para estimular a imaginação do leitor, permitindo que ele mergulhe nas intricadas camadas visuais e conceituais que caracterizam essa forma única de expressão literária.

Portanto, ao navegar por este universo digital de encanto pop-up, convidamos o leitor a apreciar não apenas a história contida nas palavras, mas também a explorar a riqueza sensorial e estética que permeia cada página, recriando, de maneira inovadora, a mágica de folhear um livro pop-up em um formato distinto, porém igualmente fascinante.

O livro "Leitura de Imagens", de Lucia Santaella, tem como objetivo instruir sobre a interpretação de elementos não verbais que compõem a totalidade em imagens visuais. A obra concentra-se especificamente em imagens bidimensionais e estáticas, abordando aquelas que podem ser retratadas em superfícies planas e impressas.

Santaella (2012) afirma que a primeira armadilha que devemos evitar é aquela de se considerar que o ato de ler se restringe a seguir letra a letra os símbolos do alfabeto.

> “A leitura só pode se referir aos textos linguísticos de que o livro é o exemplar mais legítimo”, é o que alguns afirmam. Se assim realmente fosse, jamais poderíamos falar em “leitura de imagens”. Contrariamente a essa recusa, neste livro pretendo defender e demonstrar que imagens também podem e devem ser lidas. Para isso, o ponto de partida a ser tomado é o de dilatar sobremaneira o que concebemos como sendo leitura.” (Santaella, 2012, p.7)

Dessa maneira, torna-se viável referir-se como leitor não apenas àquele que se dedica à leitura de livros, mas igualmente àquele que decifra e interpreta imagens. Adicionalmente, a autora amplia essa definição ao englobar no mesmo grupo o leitor dos diversos sinais e símbolos presentes nas cidades contemporâneas, tais como os sinais de trânsito, as luzes dos semáforos, as placas de orientação, os nomes das ruas, as placas dos estabelecimentos comerciais, entre outros. Além disso, ela estende essa concepção de leitor ao espectador de cinema, televisão e vídeos.

A autora afirma que a palavra *imagem* é ambígua e polissêmica, em primeiro lugar, porque pode ser aplicada a realidades não necessariamente visuais. Pode-se falar, por exemplo,

em imagem musical, especialmente na música contemporânea, eletroacústica, na qual se fala de imagem acústica. Em segundo lugar, mesmo quando nos restringimos ao território da visualidade, há, pelo menos, três domínios principais da imagem:

> 1. O domínio das imagens mentais, imaginadas e oníricas. Estas brotam do poder de nossas mentes para configurar imagens. Elas não precisam ter necessariamente vínculos com imagens já percebidas. A mente é livre para projetar formas e configurações não necessariamente existentes no mundo físico;
> 2. O domínio das imagens diretamente perceptíveis. Essas são as imagens que apreendemos do mundo visível, aquelas que vemos diretamente da realidade em que nos movemos e vivemos;
> 3. O domínio das imagens como representações visuais. Elas correspondem a desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, imagens cinematográficas, televisivas, holográficas e infográficas (também chamadas de "imagens computacionais").
>
> Há autores que aumentam esses domínios para cinco, incluindo também:
>
> 4. O domínio das imagens verbais, construídas por meios linguísticos, tais como as metáforas, descrições;
> 5. O domínio das imagens ópticas, tais como espelhos e projeções. (Santaella, 2012, p.14)

Os domínios 3 e 5 nos parecem relevantes para este trabalho pois ao analisar o livro *pop-up*, temos a desenhos, pinturas, gravuras, fotografias em *Alice no país das maravilhas* em sua versão *pop-up*, analisada por nós nos levando para o domínio das imagens verbais, construídas por meios linguísticos como as metáforas.

No livro *pop-up* em análise nesta dissertação, estamos diante de imagens baseadas em fotografia. Santaella (2012, p. 66), chama essas imagens de "imagens tecnológicas" devido ao fato de que a feitura manual de qualquer imagem, e grande parte do fazer humano, sempre implica uma técnica. Em palavras simples, a técnica é um saber fazer, de acordo com passos que se integram uns aos outros até a compleição de um todo. Já a tecnologia se dá quando uma máquina integra uma técnica no seu processo, provocando sua automatização. Segundo a autora,

> ...Ora, a exploração das referências de uma linguagem implica o exame de suas características in- ternas que a habilitam a apresentar, indicar ou representar o que ela assim o faz. Só então podemos passar para a questão da interpretação. Que tipos de efeitos interpretativos aquela linguagem está apta a produzir no receptor? Os significados de uma linguagem dependem desse trinônio: suas características internas, suas referências e as interpretações que enseja.

> Por fim, podemos analisar os modos de distribuição ou difusão de uma linguagem. Por exemplo, o livro tem um modo de distribuição distinto do jornal, que, por sua vez, distingue-se do cinema, ambos da difusão televisiva e todos diferem dos modos de acesso e comunicação introduzidos pelos meios digitais. (Santaella, 2012, p. 70)

Santaella (2012) estabelece critérios para se ler uma foto, atentando para seus elementos constitutivos:

Quem é o fotógrafo? De que assunto trata? Quais são as "coordenadas de situação", isto é, a que espaço e tempo a foto se refere? Fotos têm um grande poder indicativo. Para explorar em maior profundidade esse poder e estabelecer a identidade e unicidade de uma foto, deve-se pesquisar acerca de quem, o que, como, quando e onde, ou seja, pesquisar todo o contexto da foto. Observar a feitura da imagem, ou seja, seu enquadramento, seu ponto de vista e sua composição;

No caso do enquadramento, deve-se observar como o fotógrafo recortou o objeto ou a cena; que recorte deu ao continuum do tempo e do espaço; para a leitura do ponto de vista, olhar para a foto como se estivéssemos na posição ocupada pelo fotógrafo, algo que evidentemente não aparece na foto, mas que nela deixa suas marcas. A que distância o olho da câmera foi posicionado? De que ângulo a foto foi tomada? De cima para baixo ou de baixo para cima, de frente ou de lado?

Já na composição, observar a iluminação, as linhas e os planos da foto, os paralelismos e os contrastes de formas e de figuras. Como se dividem, se é que se dividem, os planos do fundo contra o qual o plano da figura se destaca? Enfim, como se dá a relação entre figura no primeiro plano e fundo no segundo plano?

Em seguida, mostramos os critérios que serão considerados em nossa análise, baseando-se em Santaella (2012) uma vez que serão analisadas fotos do livro *pop-up*.

Quadro 11 – Lendo a fotografia

1. Campo (Contexto) 2. Relações (envolvidos)	
3. Feitura da imagem	Enquadramento
	Ponto de vista
	Composição

Fonte: autor

2.11 Metáfora e metonímia

A metáfora se manifesta quando uma unidade de discurso é empregada de maneira não convencional para se referir a um objeto, processo ou conceito, ou a conexões entre eles, de modo não convencional, como explicado por Goatly (1997). Esse uso não convencional de referência é estabelecido com base em semelhanças, correspondências ou analogias entre o referente convencional da unidade e o referente não convencional.

A literatura que explora a metáfora apresenta terminologias variadas, tais como Tenor/Topic e Vehicle (Goatly, 1997); Source e Target (Charteris-Black, 2004; Kövecses, 2005; Velasco-Sacristán, 2010). No entanto, Shie (2011) distingue entre source/target (para metáfora) e vehicle/target (para metonímia). Nesta pesquisa, utilizamos os seguintes termos, que são mais prevalentes na literatura recente:

(a) Fonte (source) é o referente convencional da unidade;

(b) Alvo (target) é o referente não convencional.

O exemplo (1) a seguir ilustra a aplicação dessa terminologia:

(1) O passado é um país estrangeiro; eles fazem as coisas de modo diferente lá.

Alvo **Fonte**

Kövecses (2010) ilustra que a metáfora tem a capacidade de transmitir significados convencionais estabelecidos, porém, também pode ser explorada de forma criativa por meio da expansão do alvo ou da utilização de "partes inutilizadas da fonte" (Kövecses, 2002, p. 82). Dessa forma, tanto a expansão do alvo quanto a expansão interna da fonte na metáfora podem ser aplicadas para acomodar as variações contextuais das metáforas multimodais. Vale destacar que os processos de menção e ocultação não se limitam apenas a metáforas expressas na modalidade verbal, mas também são observados em outros modos, como o visual (Forceville; Urios-Aparisi, 2009, p.13; Kövecses, 2002, p. 79-81), criando padrões intrincados de interação entre os diferentes modos.

Por sua vez, Downing et al (2013) ressalta a relevância do contexto como um fator determinante nas variações da metáfora (Cameron, 2011; Gibbs, 1994; Kövecses, 2010), entretanto, enfatizam que a interação entre a variação motivada pelo contexto da metáfora e os conceitos cognitivos universais incorporados, como os esquemas imagéticos, desempenha um papel crucial no surgimento das metáforas criativas.

Quanto à definição de metáfora multimodal, as autoras seguem a perspectiva de Forceville (2009), que a define da seguinte forma:

> [...] metáforas cujo alvo e fonte são representados exclusivamente ou predominantemente em modos diferentes. A qualificação "exclusiva ou predominantemente" é necessária porque as metáforas não verbais muitas vezes têm alvos e/ou fontes que se desdobram em mais de um modo simultaneamente (Forceville, 2009, p. 24).

Downing et al (2013) ressaltam a relevância da metáfora como um fenômeno discursivo, indo além do nível da palavra (Cameron, 2011). De acordo com elas, a identificação de palavras ou imagens como metafóricas (por exemplo, usar "highway" para se referir à Internet) impulsiona a interpretação metafórica de expressões e/ou imagens coocorrentes, como rush hour, gerando padrões de metáfora ampliada que incorporam manifestações tanto verbais quanto visuais. Essa aplicação de processos não convencionais não se limita apenas à linguagem verbal, como também foi indicado por Kövecses (2010) e Forceville (2009) no contexto visual. Essa perspectiva é alinhada com a abordagem da teoria da metáfora conceptual que se baseia em experiência anterior, provocando a reinterpretação de expressões metafóricas específicas (Gibbs, 1999).

Li (2010) explora as relações entre escolhas linguísticas específicas e as ideologias subjacentes e relações de poder que permeiam essas escolhas. Guiado por abordagens de análise do discurso crítica e apoiado pelo contexto analítico fornecido pela LSF de Halliday (1994), o autor investiga duas dimensões da gramática da sentença: transitividade e coesão lexical, que se relacionam respectivamente com as funções ideacional e textual da linguagem. Ao analisar aspectos gramaticais relacionados a essas dimensões da língua em textos de reportagens com diferentes orientações ideológicas, Li evidencia como as interpretações de um envento e os papéis sociais dos atores envolvidos são construídos por meio das escolhas específicas que cada veículo de mídia faz nessas duas dimensões da organização textual.

A escolha lexical e a coesão não apenas constroem significados no discurso que vão além do referencial das palavras isoladas, mas também interagem semanticamente e pragmaticamente. Segundo Van Dijk (1988, p. 177), a escolha lexical pode revelar opiniões e ideologias subjacentes. A coesão lexical não é um elemento estático que simplesmente liga informações no texto, mas um processo dinâmico que molda o significado e contribui para a compreensão geral. Assim, a coesão lexical oferece insights valiosos para entender a construção ideológica do texto, o que está em consonância com a teoria conceitual da metáfora de Lakoff e Johnson (1980). Essa teoria explora os mapeamentos ontológicos e epistemológicos entre

domínios conceituais, transcende a linguagem e se entrelaça com o pensamento e o raciocínio, tendo implicações sociopolíticas.

As metáforas conceituais e a coesão lexical moldam nossas experiências cognitivas e predispondo-nos a perceber a realidade de maneiras específicas. A análise da coesão lexical de Li se concentra nas repetições de termos lexicais colocacionalmente relacionados que formam metáforas dominantes, que atuam como temas organizacionais e influenciam uma determinada interpretação de um evento. Um exemplo é a "metáfora da enchente", como apresentado por Li (2010), composta pelas expressões metafóricas nos itens de 1 a 6:

Metáfora da enchente:

1 - Protestos irados irromperam na cercania de escritórios do governo americano em diversas cidades.
2 - Os protestos marcaram um extraordinário momento em uma cidade controlada em que explosões são normalmente proibidas.
3 - Um grupo de 50 participantes invadiram as linhas da polícia.
4 - Eles por certo não estavam preparados para essa onda de ódio.
5 - A atual explosão de emoção nacionalista.
6 - Um poderoso fluxo de sentimento antiamericano despertou após o bombardeio.

2.11.1 Metonímia

Enquanto as metáforas conceptuais têm sido um foco central para linguistas cognitivistas, especialmente desde a publicação de "Metaphors we live by" (Lakoff; Johnson, 1980), a metonímia conceptual, como um componente fundamental da cognição humana, atraiu a atenção dos pesquisadores mais recentemente (Barcelona, 2000; Panther; Radden, 1999; Panther; Thornburg, 2004). No entanto, não é surpreendente que a importância da metonímia conceptual esteja gradualmente sendo reconhecida e estudada por linguistas cognitivistas, uma vez que esse fenômeno cognitivo é, conforme citado por John Taylor (1995, capítulo 7), "um dos processos mais fundamentais de ampliação do significado".

A metonímia desempenha um papel crucial na construção do significado linguístico, sendo tanto icônica quanto indexical (Peirce, 1955 [1902]). Como observam Radden e Kövecses (1999, p. 24), "uma vez que não temos outra maneira de significar e comunicar nossos conceitos senão pelo uso de formas, a língua, bem como outros sistemas de comunicação, é necessariamente metonímicos".

Na perspectiva da linguística cognitiva, a metonímia é entendida como um "processo cognitivo que evoca um quadro conceitual e não é meramente uma questão de substituição de expressões linguísticas" (Panther; Radden, 1999, p. 9). Levando em conta os aspectos

pragmáticos do que não é dito ou escrito, podemos considerar, conforme Minsky (1977, pp. 355), que um quadro conceitual é uma representação mental do nosso conhecimento do mundo, uma estrutura de dados armazenada na memória humana, acessível quando necessário.

O conceito de quadro conceitual foi introduzido por Minsky (1975) na sua teoria do quadro e na semântica do quadro de Fillmore (1975). Minsky descreve o quadro como uma representação mental do conhecimento do mundo construída pelo indivíduo, armazenada na memória como estruturas de dados e acessível conforme a necessidade. A partir dessa perspectiva, uma metonímia envolve uma "estrutura/conceito fonte", que, por meio de pistas comunicativas (linguagem, imagens, música, som, gestos etc.), permite ao receptor da metonímia inferir – com base no seu quadro conceitual – a "estrutura/conceito alvo" (Forceville, 2009, p. 58). O receptor realiza essa inferência com base no conhecimento cultural e no contexto imediato de comunicação.

Ao compreender essa propriedade da metonímia, como destacado por Mujic (2009), é possível entender a funcionalidade da publicidade, mesmo em formatos breves, como o slogan que ele estudou, cuja aplicação pode ser estendida a charges. O autor observa que, mesmo com limitações de espaço, um slogan pode cumprir não apenas uma função informativa, mas também persuasiva, graças ao uso da metonímia conceptual. Portanto, o slogan é frequentemente empregado na publicidade comercial ou em contextos de propaganda política, religiosa, entre outros. A metonímia é vista como um instrumento cognitivo nas mãos dos anunciantes, que buscam construir uma percepção positiva da imagem da empresa anunciante.

Em termos gerais, uma subcategoria não se limita a representar apenas a categoria a que pertence, podendo abranger também um conhecimento estereotipado mais amplo da categoria. De acordo com Lakoff (1997, p. 79), os estereótipos são casos de metonímia – em que um membro ou subcategoria possui um status socialmente reconhecível, cujo significado se estende para toda a categoria, contribuindo para julgamentos rápidos sobre pessoas ou objetos. Os comerciais de TV frequentemente evocam esse conhecimento estereotipado, segundo o autor.

Dada a limitação de espaço para desenvolver os atributos dos personagens, os comerciais baseiam-se na identidade dos personagens para induzir os espectadores a aceitar conclusões sobre os atributos do produto. Assim, a publicidade utiliza a imagem de um médico confiável, considerado assim pelo público, para apresentar seu parecer sobre um produto medicinal, utilizando recursos visuais para atribuir a identidade ficcional do médico ao produto, como processos de ação (por exemplo, check-up médico) e processos analíticos (por exemplo, traje).

SEÇÃO III

Discussão das questões metodológicas

3.1 Pesquisa bibliográfica

Alice pensou e continuou: "Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?"
"Depende bastante de para onde quer ir", respondeu o Gato. "Não me importa muito para onde", disse Alice.
"Então não importa que caminho tome", disse o Gato

Esta é uma pesquisa de caráter bibliográfico, em que o pesquisador busca obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da investigação a ser realizada. Ela nos auxilia desde o início, pois é feita com o intuito de identificar se já existe um trabalho científico sobre o assunto da pesquisa a ser executada, colaborando na escolha do problema e

de um método adequado. Tudo isso é possível baseando-se nos trabalhos já publicados. Para Andrade (2010, p. 25):

> A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (Andrade, 2010, p. 25).

Ou seja, a autora enfatiza a importância da pesquisa bibliográfica como uma habilidade fundamental nos cursos de graduação. A pesquisa bibliográfica se refere à busca e análise de informações contidas em livros, artigos, periódicos e outros materiais escritos disponíveis, relacionados a um determinado tema. A fala da autora destaca que a pesquisa bibliográfica é o primeiro passo necessário para diversas atividades acadêmicas e de pesquisa.

Uma pesquisa bibliográfica é um método de investigação que envolve a busca, seleção, análise e síntese de informações contidas em fontes bibliográficas, como livros, artigos científicos, teses, dissertações e outros materiais escritos. Andrade (2010) comenta como iniciar a identificação de fontes bibliográficas para uma pesquisa. Ela sugere um processo de busca que começa com a consulta de obras que oferecem informações gerais sobre o tópico em questão, como enciclopédias, manuais e dicionários especializados. Essas fontes fornecem um panorama amplo e introdutório sobre o assunto, permitindo que o pesquisador tenha uma visão geral e contextualize sua pesquisa.

Uma vez que o pesquisador tenha essa base de conhecimento geral, a autora sugere que as obras consultadas possivelmente apontarão para fontes mais específicas e detalhadas. Isso significa que, ao explorar as informações nas obras iniciais, o pesquisador pode encontrar referências a outros materiais que abordam o tópico de maneira mais profunda e especializada. Isso ajuda a ampliar a compreensão do tema e a encontrar fontes mais específicas que podem ser relevantes para a pesquisa. Além disso, a autora menciona a importância de atualizar as informações. Para isso, ela indica que as obras de publicação mais recente, como livros e artigos de revistas científicas ou outras publicações especializadas, devem ser consultadas. A pesquisa

acadêmica está em constante evolução, e as informações mais recentes muitas vezes estão disponíveis em artigos de revistas científicas ou livros atualizados, proporcionando uma visão mais contemporânea e precisa do tópico, como afirma Andrade:

> A identificação das fontes bibliográficas pode ser iniciada pela consulta de obras que propiciam informações gerais sobre o assunto: enciclopédias, manuais, dicionários especializados etc. Essas obras indicarão outras, que abordam o assunto de maneira mais específica e abrangente. Se houver necessidade de atualizar as informações, as obras de publicação mais recente, os artigos de revistas e outras publicações especializadas deverão ser consultados. (Andrade, 2010, p. 27).

Em resumo, a autora está destacando a importância de iniciar a busca por fontes bibliográficas com materiais gerais, expandindo gradualmente para obras mais específicas e atualizadas, a fim de construir uma base sólida de conhecimento para a pesquisa.

No caso do presente trabalho, o objetivo é analisar a obra bibliográfica de Lewis Carroll, "*Alice no país das maravilhas*", mais especificamente uma edição em formato *pop-up,* aprofundando a compreensão da obra a fim de explorar os significados emergentes dessa tradução intermodal e tentar entender quais são as novas ressignificações que podemos depreender ao ler interagindo com as imagens. O objetivo principal de uma pesquisa bibliográfica é adquirir conhecimento sobre um tópico específico, compreender o estado da arte em determinada área do conhecimento, ou embasar teorias, hipóteses e argumentos em um trabalho acadêmico, científico ou mesmo em contextos profissionais, como tentaremos fazer observando as imagens tridimensionais presentes no livro *pop-up.*

Durante a pesquisa bibliográfica, o pesquisador examina e avalia as fontes disponíveis, identificando aquelas que são relevantes e confiáveis para o seu estudo. Essas fontes são então lidas, analisadas e interpretadas, permitindo ao pesquisador compreender diferentes perspectivas, opiniões e descobertas relacionadas ao tema em questão. A partir dessa análise, poderemos sintetizar as informações obtidas e utilizá-las para embasar as próprias conclusões, teorias ou argumentações. A pesquisa bibliográfica é uma etapa fundamental em diversas áreas do conhecimento, ajudando a estabelecer a base teórica de um estudo, identificar lacunas de pesquisa, contextualizar o problema investigado e fornecer evidências que fundamentem as conclusões do trabalho.

Como é de conhecimento geral e como já mencionado na introdução desta dissertação, a *internet* vem mudando as formas como muitos procedimentos acontecem. Andrade comenta

como a pesquisa bibliográfica também pode ser alterada pela evolução da rede mundial de computadores. Ela discute a evolução da pesquisa de informações, comparando a pesquisa em bibliotecas tradicionais com a pesquisa eletrônica em sites:

> A pesquisa em biblioteca, como foi visto, tem sido a maneira tradicional de recuperar informações em qualquer das áreas do conhecimento humano. Recentemente, com o aparecimento das facilidades dos recursos eletrônicos da rede mundial de computadores – Internet –, essa outra forma de pesquisa tornou o acesso muito mais amplo e praticamente sem fronteiras físicas. (Andrade, 2010, p. 30).

Andrade destaca que a *Internet* oferece acesso amplo e global a uma enorme variedade de informações organizadas em arquivos eletrônicos chamados sites. Para acessar essas informações, os usuários precisam conhecer os endereços (URLs) dos sites e utilizar programas de navegação. A autora enfatiza que, embora a pesquisa online seja vantajosa, encontrar informações específicas pode ser desafiador devido à complexidade dos endereços na Internet. Andrade explora como a pesquisa em biblioteca foi transformada pela Internet, destacando a necessidade de familiaridade com endereços online para acessar informações variadas, porém alertando sobre os desafios associados à busca de informações específicas na vastidão da rede.

A pesquisa bibliográfica, no presente trabalho, permite que se identifique os conceitos-chave relacionados à avaliatividade e à LSF. Isso inclui termos que são relevantes para a análise da avaliatividade na linguagem. Esses conceitos fornecem uma estrutura para a análise e ajudam os pesquisadores a identificar os aspectos específicos a serem investigados.

As escolhas linguísticas de determinado autor(a) projetam o contexto para dentro do texto (Martin; Rose, 2003). E para Fowler (1996) qualquer aspecto da estrutura linguística carrega significação ideológica — seleção lexical, opção sintática etc. — todos têm sua razão de ser. Portanto, a análise pela LSF busca a concretude no discurso, pois, segundo Halliday (1994, p. 17), "uma análise do discurso que não é pautada na gramática não pode ser levada a sério, pois não passa de um comentário."

A metodologia do presente trabalho será uma pesquisa bibliográfica e documental, uma edição de Alice a saber: Alice no país das maravilhas edição *pop-up*, Cenários Incríveis, editora Ciranda Cultural; 1ª edição (1 janeiro 2017).

Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, que se caracteriza pela investigação e interpretação do que será examinado numa unidade cujos limites são esclarecidos em termos

de respostas a perguntas feitas, de fontes de dados usadas, e do contexto envolvido. (Halloway, 1997).

3.2 Corpus

No âmbito deste trabalho, uma extensa exploração foi dedicada à compreensão dos livros *pop-up* e de seu funcionamento intrínseco. O objeto central da nossa pesquisa é um exemplar singular: um livro *pop-up* que retrata a narrativa "*Alice no País das Maravilhas*", tomando como inspiração a obra de Lewis Carroll e John Tenniel. Esta edição é datada de 2017 e foi publicada pela Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda, com a tradução realizada por Monique D'Orazio.

Todavia, é relevante destacar que esta edição de livro *pop-up* difere substancialmente das demais edições convencionais. Assim como enfatizamos que os livros *pop-up* representam uma forma de tradução que se destaca e se distingue dos exemplares convencionais, esta edição específica com a qual estamos lidando transcende os limites das edições *pop-up* comuns. A singularidade dela reside no fato de que vai além do conceito de *pop-up* tradicional. Este livro, para além dos seus elementos internos que ganham movimento ao ser aberto pelo leitor, também possui uma característica peculiar: ele tem a capacidade de se metamorfosear em um cilindro que se assemelha a um carrossel. Essa característica confere a ele uma atração especialmente cativante para o público infanto-juvenil. Portanto, além de sua natureza *pop-up*, o livro pode ser transformado em um objeto tridimensional, proporcionando uma experiência interativa e envolvente que ultrapassa as fronteiras das convenções literárias tradicionais.

Neste contexto, a nossa pesquisa não apenas explora a natureza singular dos livros *pop-up*, mas também destaca como essa edição em particular eleva essa experiência a um novo patamar, proporcionando aos leitores, principalmente os mais jovens, uma oportunidade excepcional de interagir e mergulhar profundamente na história por meio de uma representação física e cinética única.

Nas sequências de imagens a seguir, empenhamo-nos em ilustrar minuciosamente o processo de abertura do livro em análise. No entanto, é importante ressaltar que a verdadeira essência da experiência tridimensional só pode ser apreendida por meio do contato direto com o objeto físico. Infelizmente, devido à natureza intrinsecamente bidimensional do meio dissertativo, não podemos reproduzir com plena fidelidade a experiência visual e tátil que este livro oferece. Apesar desta limitação, nos dedicamos a empregar diversas técnicas de manipulação e edição de imagens, a fim de proporcionar aos leitores uma representação tangível

do processo de abertura e interação com o livro. Compreendemos plenamente que a experiência completa só pode ser alcançada através da exploração direta do objeto físico, mas aspiramos a transmitir ao máximo a essência da sua singularidade visual e cinética.

Portanto, embora a representação em duas dimensões não seja capaz de capturar todos os matizes e sutilezas da experiência tridimensional, nossa intenção é oferecer uma visão cuidadosamente elaborada e fiel do processo visual, para que possa ser tão completa quanto a experiência real. Esperamos que a combinação de várias abordagens possa ajudar a transmitir pelo menos uma parte da magia e da interatividade que os livros *pop-up* proporcionam.

Segue uma imagem que representa a abertura do livro físico, em que se transforma em um carrossel de imagens, contendo as seis páginas de narrativa *pop-up*. Tal imagem de encontra na contracapa desta edição.

Figura 38: Livro completo em modo carrossel.

Na sequência, apresentamos uma foto panorâmica da obra. Para registrar esta imagem, o livro foi fotografado em um ângulo que capturou duas páginas por foto.

Figura 39: Livro completo em formato panorâmico

3.3 Procedimentos de análise

Esta pesquisa tem em vista a elucidação das diferentes formas de interpretação da obra *Alice no país das maravilhas,* com base nos diferentes formatos que ela proporcionou ao longo dos seus mais de 150 anos. São diversos modelos de livros em inúmeros idiomas, adaptações para todo tipo de público, desde a criança de 5 anos até o adulto de 50 ou mais, filmes aclamados e recordes de bilheteria nos cinemas, inspirações para músicas e muitas outras obras que até hoje referenciam Alice de alguma forma, mantendo-a sempre viva no mundo do entretenimento.

O foco dela, no entanto, é analisar a obra *Alice no país das maravilhas* publicada em edição *pop-up* em formato carrossel da editora Ciranda Cultural (2017), que contém ilustrações em 3D, dando uma nova perspectiva de interpretação a absorção de ideias sobre a história da personagem.

Para tanto, foi produzida uma Ficha Guia de Descrição e Análise (quadro 12), em que será analisada a parte verbal do texto, com vistas aos significados metafóricos, ou não, da obra. Em seguida, subdividiu-se o quadro, para indicação das ocorrências, as metafunções: ideacional, interacional (interpessoal) e textual, cada uma com sua estrutura de representação. Será feita uma análise do registro; campo, relações e modo.

Para exemplificar, segue o quadro de análise, ilustrando quais serão os critérios analíticos:

Quadro 12 – Processos de análise

Análise da GDV: Processo de ação, processo reacinonal e processo verbal.
Campo (Contexto) **Relações** (envolvidos) **Modo** (feitura das imagens)
Avaliatividade: A teoria da avaliatividade será utilizada para tratar do desenvolvimento da metafunção interpessoal, da LSF, referente à linguagem da avaliação, envolvendo não só a atitude, constituída por afeto, julgamento e apreciação, mas também o engajamento e a graduação em relação aos personagens e contextos das cenas presentes no livro.
Discussão: reflexão sobre a cena em questão, algumas considerações sobre a obra e o contexto trazido da história original com o texto verbal. Não se trata de uma comparação, mas sim comentários a respeito, com o objetivo de elucidar algumas cenas.
Análise da metáfora: quais as metáforas dominantes analisando as imagens, a relação e decisão dos personagens, as ações, e os processos.
Análise da imagem (take): a imagem detalhada, momentos específicos, posição e sobreposição, camadas (Kress e Van Leeuven, 2006).
Análise da foto (Santaella, 2012): quem é o fotógrafo? De que assunto trata? Quais são as "coordenadas de situação", isto é, a que espaço e tempo a foto se refere?, ou seja quem, como e quando. Como pode se observar, a análise das imagens propostas por Santanella (2012) se combina com a análise do Campo e relações, proposta por Halliday. Entretanto, Santaella assevera sobre a importância de se observar a composição das imagens, seu ponto de vista e enquadramento. Vale destacar que o fotógrafo a que Santaella comenta será tratado aqui como a Editora Ciranda Cultural, pois ela é quem posiciona as imagens da maneira que o livro é apresentado.

Fonte: autor

A ficha acima estabelece o método para a condução da análise, a qual será realizada mediante a minuciosa observação das imagens capturadas das páginas do livro em questão. São, ao todo, seis páginas, cada uma delas trilhando uma possível trajetória linear de leitura. Isso porque é válido ressaltar que tal linearidade pode ser apreciada de ângulos distintos, variando conforme a perspectiva única de cada leitor, devido a dinamicidade que o formato *pop-up* proporciona, uma não obrigatoriedade de leitura linear.

A seguir estão as análises específicas associadas a cada uma das seis páginas exibidas na obra. Detalharemos minuciosamente as observações e considerações pertinentes a cada página, proporcionando uma compreensão abrangente e aprofundada do conteúdo apresentado em cada uma delas. Essa abordagem detalhada permitirá uma análise mais abrangente e uma visão mais completa das informações contidas em cada página, contribuindo para uma apreciação mais completa e precisa das metáforas e dos novos significados que o *pop-up* pode proporcionar.

SEÇÃO IV

Análises

4.1 Análise da página inicial

A primeira página do livro *pop-up* apresenta a trajetória inicial de Alice adentrando o famoso *País das maravilhas.* Assim como será possível notar em todas as páginas analisadas, as bordas da folha são compostas por linhas horizontais nas extremidades da borda esquerda e direita (Kress; Van Leeuven, 2006), e por linhas verticais nas extremidades das bordas superior e inferior. Além disso, é possível notar que há uma segunda borda de cor azul claro, semelhante ao vestido usado por Alice nas cenas compostas da imagem, e quatro corações vermelhos na extremidade superior da borda. A primeira cena

Figura 40: Página 1 do livro.

que percebemos mostra o Coelho Branco vestido de paletó vermelho e colete amarelo, olhando para seu relógio de bolso e segurando um guarda-chuva. Em seguida, olhamos para o buraco pelo qual Alice entrou, posicionado no canto superior direito da cena. O que nos leva às fases de crescimento e encolhimento de Alice, que aparece quatro vezes na imagem: na primeira temos a menina pequena olhando para um frasco sobre a mesa em que é possível identificar a etiqueta escrito "BEBA-ME". Na segunda, Alice aparece muito pequena, no fundo da imagem, que é bem escura e quase imperceptível no quadro geral. Trata-se de uma cena em que ela está tentando passar por uma porta. Na terceira, Alice aparece com um pescoço muito grande e esticado, o que representa que ela cresceu bastante após algum acontecimento. Na quarta, Alice aparece olhando para alguma coisa que não está em cena, porém, com o posicionamento feito no livro *pop-up*, a menina parece olhar para si mesma nas outras cenas, como se percebesse que fez algo de "errado" ao beber o líquido e encolher, e depois crescer. A última observação que fazemos na página é o rio que se formou embaixo de Alice, onde um camundongo nada e nos leva em direção à próxima página.

Como já dito anteriormente, há uma certa dificuldade em transformar as imagens tridimensionais em imagens bidimensionais, sobretudo em um livro *pop-up* com o formato específico como é este caso. Porém, é possível ter a percepção da sobreposição das imagens por meio das sombras que aparecem nas bordas de cada recorte do *pop-up*, como exemplificado na figura 41.

Figura 41: Demosntração das camadas.

Observe como as sombras na parte de trás do coelho mostram que ele foi posicionado à frente da cena em que Alice segura o frasco de bebida. Ou seja, possivelmente a intenção da montagem das imagens foi feita pensando que a primeira leitura que o leitor faria seria olhar para ao Coelho, em seguida para o que está atrás do recorte, e assim sucessivamente, até chegarmos no final da primeira página, em que as imagens agora são lidas com as sobreposições inversas, ou seja, o que está mais atrás é que é lido primeiro. Assim, concluímos a leitura lendo primeiro o que está atrás até voltar para o primeiro plano, em que o Coelho está inserido, novamente. Chamaremos tais recortes de "camadas".

Vale ressaltar que em um livro *pop-up* a linearidade da leitura é bastante subjetiva, pois este formato permite que o leitor visualize as páginas da maneira que preferir. Ou seja, ao mesmo tempo que um indivíduo pode começar a leitura pelo Coelho Branco, um outro pode começar pela imagem de Alice pequena, escondida no fundo das páginas. Tudo vai depender de como a não obrigatoriedade de uma leitura linear interfere na subjetividade do leitor. Como afirma Costa (2016), essa forma de leitura fornece ao livro *pop-up* maior interação com o leitor, além de "dar vida ao livro".

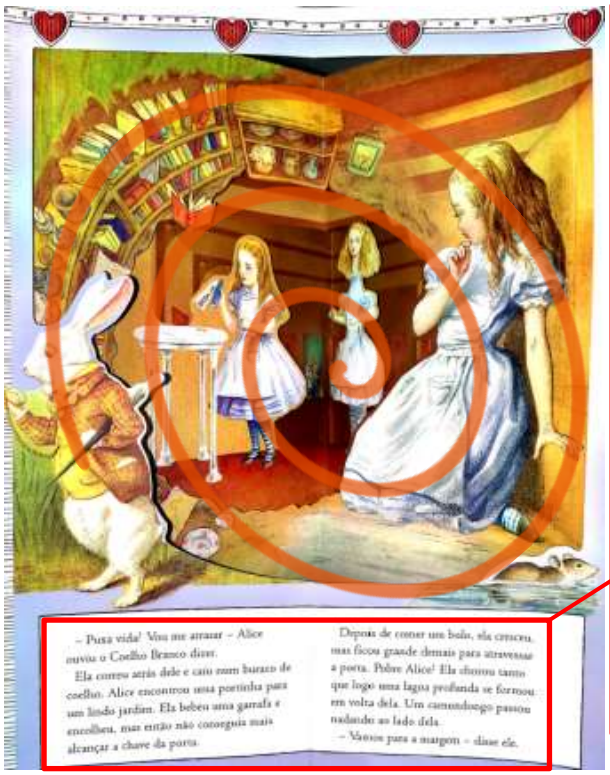
> Para que estes livros ganhem vida, é necessária a interação do leitor, seja pelo abrir e fechar das páginas, através do folhear do livro, seja pelo movimento de abas, ou pela obrigatoriedade de uma leitura não linear. Desta forma, o leitor torna-se um utilizador do livro, interagindo com ele de forma consciente, recriando a história à medida que a vai explorando e lendo. (Costa, 2016, pg. 17).

Apesar de os livros *pop-up* possuírem essa peculiaridade única de trazerem elementos tridimensionais e surpreendentes, é indispensável notar que, no livro em análise, essa característica se estende além do imagético. Cada página apresenta uma caixa de texto sutilmente posicionada sob cada uma das cenas minuciosamente compostas, adicionando uma camada de ordem à experiência de leitura. Assim, mesmo diante de uma narrativa não linear, repleta de compreensões subjetivas que variam para cada leitor, a presença dessa caixa de texto proporciona um contexto fundamental para a compreensão do enredo.

Apesar da abordagem não linear na apreciação das imagens, é crucial reconhecer e considerar o contexto global das cenas durante nossas análises. Ignorar esse componente textual seria descuidar uma parte integral da narrativa, porém isso não impede que analisemos as imagens de maneira a entender como um público que não tem o conhecimento do verbal interpretaria por meio da leitura não linear. Porém, em nossa análise, há a necessidade de compreender plenamente os aspectos e o desenrolar dos acontecimentos na trama. O que mostraremos a seguir é apenas um exemplo de como abordaremos algumas partes das análises e levantaremos as questões sobre o motivo do posicionamento das imagens tridimensionais feito pela editora.

Sendo assim, ao nos depararmos com as questões que surgirão ao longo desta seção de análises, nosso enfoque continuará na interpretação não linear das imagens. Contudo, é vital ressaltar que esse processo será efetuado com a devida contextualização, utilizando o suporte do texto verbal associado a cada cena. Este último, ao contrário da natureza não linear das imagens, propicia uma leitura mais tradicional, linear e sequencial.

É interessante observar, por exemplo, como, já na primeira página, o texto verbal desempenha um papel crucial ao proporcionar uma linearidade cuidadosamente alinhada à cena visualmente apresentada. Essa combinação entre elementos visuais e textuais não apenas enriquece a experiência de leitura, mas também ressalta a importância de abordagens completas ao analisar obras tão complexas como a que temos diante de nós (Kress; Van Leeuven, 2006).



Texto contido na imagem:

“ – Puxa vida! Vou me atrasar – Alice ouviu o Coelho Branco dizer: Ela correu atrás dele e caiu num buraco de coelho. Alice encontrou uma portinha para um lindo jardim. Ela bebeu uma garrafa e encolheu, mas então não conseguiu mais alcançar a chave da porta. Depois de comer um bolo, ela cresceu, mas ficou grande demais para atravessar a porta. Pobre Alice! Ela chorou tanto que logo uma lagoa profunda se formou em voltar dela. Um camundongo passou nadando ao lado dela.

– Vamos para a margem – disse ele .

Figura 42: Demonstração da leitura de acordo com o texto.

Incorporamos um elemento em espiral sobre a imagem, com o propósito de visualmente ilustrar o percurso que nossos olhos percorrem ao examinar as cenas, alinhando-se com as indicações apresentadas no texto verbal.

Este fenômeno, que será denominado como processo verbal nas análises subsequentes, segue a abordagem proposta por Kress e van Leeuwen (2000). Ao empregar essa representação visual em forma de espiral, buscamos enfatizar a interação dinâmica entre o conteúdo textual e a percepção visual, destacando a sinergia entre a narrativa verbal e a experiência visual na apreensão do significado subjacente.

Novamente destaco que essa representação foi feita apenas para explicar o motivo das descrições de cenas nas análises que seguem, pois o nosso objetivo principal é tentar entender quais são os novos significados que podemos depreender ao ler interagindo com as imagens, como é o caso do livro em questão, que também possui texto verbal em sua composição.

Em seguida, mostraremos o quadro de análises, contendo a imagem da página inicial do livro *pop-up* analisado segundo Kress e Van Leeuven, 2006; Santaella, 2012; Halliday , 2004; Martin, 2001; Costa, 2016, Assad, 2018.

Quadro 13 – análise da primeira página

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td colspan="2">Análise da GDV:

Processo de ação: Alice nesta cena é um participante que sofre a ação.

Processo reacional:
Aqui temos a linha do olhar de Alice para a bebida.

Processo verbal:
É o enunciado que nos direciona a interpretar a cena. Como o beber e o comer o bolo e crescer.</td>
</tr>
<tr>
<td>Campo:
Há um contexto em que Alice se encontra num buraco do qual não pode sair. Isso ocorreu devido a uma poção. A cena aponta para uma suposta situação nonsense. Forma-se um rio de lágrimas com seu choro.</td>
<td>Relações:
Na cena, tem-se Alice, um coelho e um camundongo, todos falantes.</td>
<td>Modo:
O texto é uma narrativa em terceira pessoa, formada por diálogos em discurso direto.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Avaliativiade:
-Alice ouviu o coelho branco dizer
Ela chorou tanto (gradação -) que logo uma lagoa profunda se formou...
afeto (-) que mostra metaforicamente o medo e insatisfação da protagonista</td>
</tr>
</table>

Discussão:

No capítulo I do livro tradicional a história de Alice, inicia-se o enredo com uma menina curiosa que segue um Coelho Branco de colete e relógio, mergulhando sem pensar na sua toca. Na versão *pop-up* em análise, apesar da riqueza das imagens, como se fosse um palco teatral, não se pode inferir esse contexto. Sabe-se que a protagonista é projetada para um novo mundo, repleto de animais e objetos antropomórficos, que falam e se comportam como seres humanos. Caso se queira recuperar esse contexto, teria que se ler a história antes da leitura e apreciação do *pop-up*.

Análise da metáfora:

No País das Maravilhas, Alice se transforma, vive aventuras e é confrontada com o absurdo, o impossível, questionando tudo o que aprendeu até ali. Podem se depreender metáforas, como:

BEBER LÍQUIDO É DESOBEDIÊNCIA

COMER BOLO É CRESCIMENTO

CHORAR É INUNDAÇÃO

Análise da imagem (take):

A análise das imagens é feita baseando-se em Kress e Van Leeuwen (2006), uma proposta relacionada à LSF: ideacional, interpessoal e textual atualizada em: (a) contato; (b) distância social; (c) dimensão (horizontal e vertical), respectivamente. Além disso, utilizamos os construtos propostos por Santaella (2012) na obra leitura de imagens.

Contato: Em uma cena com quatro planos, observa-se no plano, um coelho carregando um guarda-chuvas e um relógio de bolso, um protótipo de um cavaleiro inglês do século XIX. Á direita, pode-se notar o camundongo nadando no rio de lágrimas que se formou. No plano 2, pode-se observar Alice pensativa, contemplando a lugar com pratos, livros e coces, em geral, como cupcakes. Já no plano 3, tem-se Alice bebendo a poção e em seguida, Alice em tamanho menor, como se no processo de encolhimento. Por fim, no plano 4, observamos Alice bem pequena, cercada de portas, sugerindo que ela não sabe para onde ir.

Distância Social: A figura de Alice é popularizada e na cena, em questão, juntamente com as personagens, temos uma grande proximidade social.

Dimensão: Na dimensão horizontal, a popularidade de presidente faz o leitor/espectador se aproximar dela. O ambiente que parece revestido de madeira traduz a sensação de aconchego

em, intensificando essa aproximação. No caso da dimensão vertical, a Alice pensativa e bebendo a poção, promove uma relação de simpatia entre ela e o espectador.

Cor: O ambiente é escuro como no teatro, porém amadeirado e um dos participantes ao lado de Alice tem a cor da roupa pastel, o mesmo tom de Alice. Alice aparece em maior amplitude com um vestido azul-claro dá um destaque a ela e secundariza o ambiente e demais participantes, exceto pelo fato de o Camundongo e o Coelho estarem no primeiro plano.

Análise tecnológica:

Enquadramento, ponto de vista e composição: Temos quatro camadas, que proporcionam um significado visual e de profundidade na história. Temos a camada 1 em que se encontram a parte verbal (processo verbal) as imagens do Coelho com pressa e a do camundongo na água. Na camada 2 temos Alice crescida, observando as outras duas camadas**.** Na camada 3 temos Alice em pé e bebendo o líquido. Finalmente, na camada quatro, vemos a entrada de Alice. Destacamos aqui o enquadramento em que Alice está em seu menor tamanho na cena, conseguindo passar por uma porta muito pequena. Tal cena, no livro, foi pocisionada de maneira muito imperceptível caso o leitor não aproxime os olhos do fundo da imagem. Observe o plano geral aberto e a imagem com *close-up*[8]*:*

Fonte: autor

Notamos que a primeira página, então, introduz a história de *Alice no país das maravilhas* de maneira a narrar os acontecimentos por meio das imagens tridimensionais da obra original posicionadas no livro. Além disso, a narrativa também varia de acordo com a linearidade escolhida pelo leitor, que não necessariamente segue sempre o mesmo padrão ao ver e rever as ilustrações 3D. Percebemos que as imagens, mesmo sendo coloridas, chamativas e posicionadas com o objetivo de contar uma história, surgem acompanhadas de fragmentos verbais extraídos da obra convencional. Mas é possível dizer que se o texto verbal não fosse composto na página a leitura o entendimento da narrativa aconteceria da mesma forma?

[8] *Close-up*, ou simplesmente *close*, em cinema e audiovisual, é um tipo de plano, caracterizado pelo seu enquadramento fechado, mostrando apenas uma parte do objeto ou assunto filmado. Pode ser obtido por uma grande aproximação da câmara em relação ao objeto ou personagem. Fonte: <*https://pt.wikipedia.org/wiki/Close-up*>

Uma vez que o *pop-up* não apresenta uma obrigatoriedade de leitura linear, o leitor pode inferir e imaginar os acontecimentos, talvez, de uma forma diferente do que o texto traz escrito, mas ele está lá para auxiliar no decorrer da trama. Vale destacar que essa "reimaginação" (Costa, 2016) acontece de maneira independente através das imagens, mas se fixa ao texto verbal quando ele é alvo de interação.

Neste caso, todos os processos envolvidos na GDV podem ser percebidos na imagem quando colocamos Alice, o Coelho Branco e o Camundongo como atores que interagem com o cenário vivo devido à particularidade do formato *pop-up*. Como percebemos na análise do quadro acima, por exemplo, o **processo reacional** mostra o olhar de Alice (ator) para suas ações do passado enquanto põe a mão no rosto, como se estivesse questionando seus atos (meta). Porém, assim como a reimaginação permite novos significados, o abrir e fechar do livro *pop-up* pode mudar esse processo, uma vez que a posição em que Alice se encontra nos diferentes ângulos de abertura, muda.

Os *julgamentos* da teoria da avaliatividade também nos ajudam a perceber tais ações, principalmente quando visitamos o texto verbal que contextualiza e verbaliza as ações de Alice e demais personagens. Aqui vale destacar que as imagens tridimensionais não deixam claro o fato de que o choro de Alice formou um rio. Rio este em que o Camundongo aparece nadando no último momento da cena da primeira página do livro. Nesta perspectiva, novamente podemos inferir novos significados para a trama, uma vez que o Rio fecha o primeiro ato de abertura do *pop-up*. Sendo assim, a avaliatividade, mostrada no texto verbal, nos ajuda a perceber tal fato.

Levando em consideração todos os aspectos da GDV e da avaliatividade, bem como os novos significados que a releitura pode fornecer, a leitura da imagem é possível ser destacada em todos os fenômenos que compõem a narrativa que se pretende contar. Isso significa que os aspectos temporais (Santaella, 2012) também podem ser levados em consideração ao olhar todas as ilustrações, que são chamadas também de fotografias, sobretudo quando tratamos nossa leitura com as mencionadas ressignificações. Como comenta Santaella (2012):

> Tanto os valores temporais de que o motivo fotografado está carregado, quanto as opções espaciais feitas pelo fotógrafo, na sua simbiose corporal e sensória com a câmera, ficam plasmados em uma foto. Por isso mesmo, valores temporais e opções espaciais podem ser tomados como guias para a leitura da imagem fotográfica. (Santaella, 2012, p. 76)

Então, Santaella (2012), ao destacar a relevância dos valores temporais e das escolhas espaciais na interpretação de uma imagem fotográfica, nos mostra como a espacialidade pode ser de extrema importância no *pop-up* analisado, ainda mais sendo uma versão com profundidades e ângulos a serem destacados. O entendimento desses elementos espaciais proporciona uma base sólida para a apreciação e interpretação mais profunda das imagens analisadas.

4.2 Análise da segunda página

Na segunda página do livro *pop-up*, temos a continuação direta da última cena da primeira página, já que é possível perceber a continuação do rio em que o Camundongo nadava. Neste rio há vários outros personagens, inclusive o próprio Camundongo, todos eles animais que parecem interagir com Alice no cenário.

As bordas da imagem mudam do tom azul para um tom verde claro, que acompanha como borda em alguns personagens no segundo plano de visualização, como percebemos ao redor de Alice, do braço gigante, e do cachorro gigante.

Figura 43: Segunda página do livro.

Tratando-se da possível intenção de leitura, podemos notar que nossos olhos são voltados para os caranguejos e em seguida para Alice e o Dodô. Subimos nosso olhar para os animais no rio que observam a protagonista e em seguida vemos o rio se transformar em um braço gigante, o que demonstra que Alice passou novamente por processo de grandeza ao ingerir algum tipo de alimento. Em seguida o olhar da cena desce para um lagarto sendo expelido por uma chaminé, ao lado do Coelho Branco, que finaliza a cena acima de Alice brincando com o cachorro gigante. Porém, a leitura não linear pode nos levar a outros caminhos, como afirma Costa (2016):

> Ron van der Meer, designer de livros móveis, escritor e professor, esteve envolvido num estudo que comprovava que um leitor retém mais 75% da informação contida um livro móvel do que os 20% retidos na leitura de um livro não-móvel[9] (Avella, 2006). Van der Meer justifica a disparidade dos números dizendo que os livros móveis necessitam de três leituras: "*You read the book three times; first you play with the*

[9] No texto de Costa (2016), "*O LIVRO MÓVEL Adaptação do livro 'Onde moram as casas a multiliteraciasos'*", que originalmente foi escrito em português de Portugal, os *pop-ups* também são chamados de "livro-móvel".

> *different elements, then you read and then you go through it properly. The most important part as far as your brain is concerned is that you use more senses than just reading*" (van der Meer cit. por Avella, 2006). Van der Meer salienta que cada página é diferente e tem uma nova surpresa, fazendo-nos querer voltar a lê-lo uma e outra vez. Para além disso, a divisão da informação em páginas duplas ilustradas com dispositivos móveis, permite uma leitura não linear, podendo o leitor escolher a ordem pela qual obtém nova informação. (Costa, 2016, pg. 41).

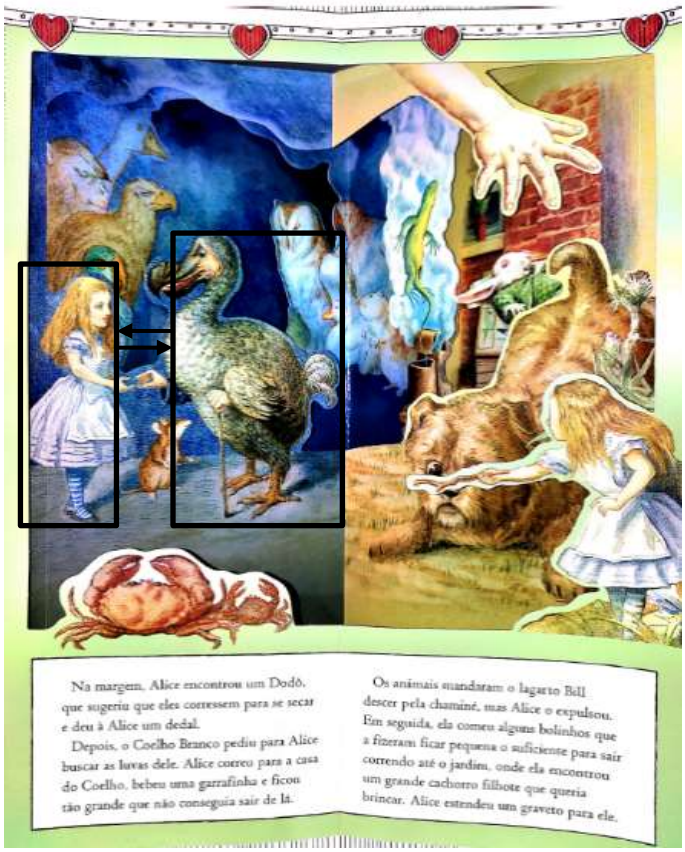
Tal pesquisa também é mencionada por Assad (2018) em seu trabalho "*Pop-up-pédia: um livro pop-up sobre pop-up*", quando afirma:

> Uma pesquisa realizada em Amsterdã apontou que os leitores conseguem reter 75% mais informações quando dispostas em livros pop-up se comparadas àquelas lidas em livros convencionais (Avella, 2006). Essa maior facilidade de se compreender conteúdos apresentados de forma interativa começou a ser explorada, ainda no século XIV, quando alguns autores resolveram empregar mecanismos de interação em seus manuscritos sobre anatomia, astrologia, dentre outros. (Assad, 2018, pg. 08).

Podemos dizer, então, que o leitor tem a liberdade de absorver as informações subsequentes da segunda página com base nos acontecimentos da primeira. Porém, ao mesmo tempo, esse leitor pode retornar à primeira página antes mesmo de ter terminado de ler as imagens da segunda, ou até mesmo apenas folhear o livro para apreciar todas as páginas de uma vez só, e só então, voltar até o início para, de fato, começar uma "leitura não/linear", obtendo, dessa forma, novos significados.

Passamos para a análise do quadro.

Quadro 14 – análise da segunda página



Análise da GDV:

Processo de ação: Alice cumprimenta outro personagem com um aperto de mão (Dodô) e ele parece retribuir uma ação em que ambos os personagens realizam o papel de *ator* e *meta*, simultaneamente.

Processo reacional:
Na cena temos as linhas de olhares dos personagens que estão acima de Alice. Todos reagem a sua interação com o Dodô. Percebemos também a linha dos caranguejos que aparecem abaixo na cena.

Processo verbal:
Aqui também notamos que a caixa de texto contribui para o processo que explica os acontecimentos da cena em questão.

Campo:	**Relações:**	**Modo:**
Há um contexto em que se observa o rio de lágrimas por trás da cena em que Alice cumprimenta e parece conversar com outros personagens. A cena se divide em um contexto de dualidade entre dia e noite, sendo a noite colocada a esquerda e o dia a direita. A cena também aponta para uma situação *nonsense*.	Na cena aparecem vários personagens como o Dodô, Alice, um caranguejo, corujas, um camundongo, um lagarto sendo arremessado por uma chaminé, uma mão gigante, que parece ser de Alice, um cachorro filhote gigante, que brinca com Alice, uma casa ao fundo, e um coelho.	O texto é uma narrativa em terceira pessoa, formada por diálogos em discurso direto.

Avaliatividade:

Na margem, Alice encontrou um Dodô, que sugeriu que eles corressem para se secar e deu a Alice um dedal.

A passagem em forma de fábula vai corroborar a criação da ideia nonsense ao longo do enredo (sanção social -).

Os animais mandaram o lagarto Bill descer pela chaminé, mas Alice o expulsou.

Julgamento (-): mostra-se que a protagonista ficou insatisfeita com a ação do lagarto e não o queria por perto.

Discussão:

No capítulo II, III e IV do livro tradicional, Alice acaba de sair do mar, onde se transformou em um tamanho bastante reduzido por causa de um biscoito que comeu. É descrito que ela

encontra o Dodô, um pássaro estranho e simpático, que está preocupado com o fato de muitos personagens estarem molhados depois de saírem do mar. O Dodô decide organizar uma corrida para ajudar todos a se secarem. Porém, ele cria um percurso circular que inclui uma série de voltas ao redor de uma pedra em uma parte rasa do mar. Durante a corrida, os personagens correm tão rápido quanto podem, e enquanto fazem isso, eles acabam espalhando água ao redor, ajudando a secar uns aos outros. Após isso, os acontecimentos a levam para a casa do Coelho Branco, onde encontra os personagens Bill e o cachorro filhote gigante. Podemos notar que na imagem em questão do livro *pop-up*, é possível observar tais cenas ilustradas sobrepostas por ordem de acontecimentos: primeiro, o nosso olhar é direcionado para Alice cumprimentando o Dodô com o mar ao fundo, com alguns caranguejos, que constatam o fato de estarem no mar. Em seguida, com a leitura da esquerda para a direita, nossos olhos permitem observar o mar se transformando na fumaça que sai da chaminé da casa do Coelho Branco, que espia os acontecimentos pela janela. E por fim, notamos Alice brincando jogando o graveto para o cachorro filhote, na mesma ordem que se acontece nos capítulos do livro convencional. A ilustrações são ricas em detalhes, porém não inferem alguns acontecimentos escritos no tradicional. Mesmo a leitura das imagens sendo compostas na ordem correta (Kress; Van Leeuven, 2006), as informações do texto verbal disposto abaixo das ilustrações tridimensionais oferecem pouco contexto para as cenas acima, mesmo elas apresentando uma linearidade.

Análise da metáfora:

Na cena em questão, as metáforas que podem ser compreendidas pelas ações da protagonista e dos demais personagens são:

CORRER É SECAGEM

BEBER É CRESCIMENTO

GRANDEZA É PRISÃO

COMER BOLO É ENCOLHIMENTO

Contexto: na primeira página, Alice fica pequena com a bebida e cresce com o bolo. Já aqui, ela cresce com a bebida e fica diminui com o bolo.

Análise da imagem (take):

Contato: Em uma cena com três planos, observa-se no primeiro plano dois caranguejos espiando Alice estender a mão direita para o pássaro Dodô, que também estende a mão direita, enquanto segura uma bengala com a mão esquerda. O Dodô parece representar um típico senhor, que aparenta ter as vestes de terno e gravata, uma espécie de líder político ou

algo do tipo. Ao lado dos dois personagens, está um Camundongo, que olha para o Dodô cumprimentando Alice. Seguindo a sequência do primeiro plano, observamos, atrás de Alice e Dodô, vários personagens que são citados na história do livro tradicional, como um pato, uma coruja, um papagaio, entre outros animais presentes na cena. Seguindo para o segundo plano, notamos uma transição muito criativa, pois o azul do mar vai se juntando ao azul e branco da fumaça que sai pela chaminé da primeira cena deste plano, onde observa-se uma mão gigante pairando sobre a casa, para demonstrar o quanto Alice havia crescido na cena, novamente. Observamos o lagarto Bill sendo jogado pela chaminé e o Coelho Branco, que parece um tanto chocado com a situação em sua casa. Enquanto isso, nossos olhos já caminham para o terceiro plano, que consiste em uma cena de Alice jogando um graveto para um cachorro que, apesar de ser filhote, aparenta ser metros mais alto que Alice, que agora já está encolhida novamente.

Distância Social: Ainda notamos uma grande proximidade social na cena, uma vez que Alice se relaciona com as personagens e parece cumprimentar o Dodô na cena inicial do primeiro plano, com todos ao redor observando. A única interação negativa se dá quando o Lagarto denta descer a chaminé, mas é expulso, pois Alice não ficou feliz com a ação.

Dimensão: Na dimensão horizontal, Alice continua fazendo o leitor/espectador se aproximar dela e de outros personagens. O cenário é apresentado em dois tons: na esquerda, enquanto Alice está no mar, o tom mais azulado, representando um pouco de calma e tranquilidade na cena, que parece um ambiente controlado. Na direita, os tons mudam para um vermelho amarelado, que já representa as cenas em que Alice se encontra fora de controle e em perigo, quando fica grande e pequena sem querer, quando não quer a presença do lagarto, e quando precisa brincar com um cachorro gigante e que parece amedrontador. Na dimensão vertical, Alice calma cumprimentando o pássaro Dodô promove uma relação de conexão entre ela e o espectador, a sensação de paz e tranquilidade da primeira cena.

Cor: No contexto amplo, o cenário se desdobra em duas tonalidades predominantes: uma tonalidade azul e outra que se aproxima do amarelo avermelhado. Analogamente a uma representação teatral, observamos Alice, vestida com elegância em azul e branco, revelando suas diferentes perspectivas em relação ao universo que a envolve. Isso se torna evidente à medida que testemunhamos suas ações distintas, dependendo se ela está crescendo ou diminuindo. Curiosamente, todas essas ações aparentemente contribuem para um estado de confusão em que Alice se encontra.

Análise tecnológica:

Enquadramento, ponto de vista e composição: Nesta segunda página também temos quatro camadas de tridimensionalidade. Porém, aqui temos uma complexidade de visual de profundidade mais interativa do que na primeira página. Além do processo verbal, que ainda aparece abaixo das imagens, na camada 1 temos dois caranguejos e a Alice com um objeto de madeira na mão. Na camada 2, observa-se Alice com o Dodô, o cachorro gigante e uma mão gigante mais acima no lado direito da imagem (mão que pertence à Alice). Na camada 3, temos o restante da cena, composta por personagens diversos, todos animais, o Coelho Branco saindo por uma janela, um lagarto voando por uma chaminé, e corujas. Na camada 4 temos o fundo dos cenários da casa e do rio. A magnitude da complexidade neste contexto é ressaltada pela dinâmica envolvida ao executar a ação de virar a página. A natureza desse procedimento amplifica a sofisticação da tarefa, revelando camadas adicionais de desafios que se desdobram durante o ato de passar as folhas. Esse processo, longe de ser simples, incorpora uma série de elementos interconectados, adicionando assim uma dimensão mais profunda e envolvente à experiência de folhear as páginas. Ao abrir e fechar tal parte do livro, a cena em que Alice joga o graveto para o cachorro gigante torna-se mais interativa, pois a ação de abrir e fechar repetidas vezes faz com que se crie uma percepção de movimento, como se ela realmente estivesse brincando com o animal. Observe a sequência de imagens a seguir, em que a primeira foi fotografada com o livro quase fechado e a última totalmente aberto:

Fonte: autor

Podemos destacar, nesta página, que os participantes, de acordo com a GDV (Kress; Van Leeuven, 2006), realizam ações mútuas em algumas cenas, como é o caso de Alice cumprimentando outro personagem. Além disso, O processo reacional nos leva até uma distância social de Alice, que parece estar se habituando ao mundo ao seu redor e entendendo como lidar com algumas criaturas.

Sendo assim, ao lermos a fotografia da página 2, nos deparamos com várias cenas acontecendo ao mesmo tempo, o que nos leva a prestar cada vez mais atenção aos detalhes que foram colocados nessa tridimensionalidade das imagens. De acordo com Santaella (2012):

> Ler uma foto é lançar um olhar atento àquilo que a constitui como linguagem visual, com as especificidades que lhe são próprias. (Santaella, 2012, p. 76)

Se tratando de um livro *pop-up*, essas imagens/fotografias, que são as imagens posicionadas intencionalmente pela editora de uma maneira específica para contemplar o efeito 3D, são possíveis de serem lidas com esse olhar atento citado por Santaella (2012) de diferentes maneiras, dependendo do ângulo em que é visualizada. Além disso, o leitor pode passar por diversas leituras para perceber elementos novos ao revisitar páginas do livro *pop-up*, como apresenta Costa (2016):

> [...] os livros móveis estimulam a leitura, não só do texto, mas também das imagens, a interação e participação do leitor no livro, apresentando o leitor como autor da história única que lê, baseado nos seus conhecimentos e experiências, bem como

> contexto social, cultural e político, e, através do estímulo simultâneo de multiliteracias, facilitam a aprendizagem e compreensão. (Costa, 2016, pg. 42).

A seguir, continuaremos com a análise da terceira página.

4.3 Análise da terceira página

Na terceira página somos apresentados à novos personagens, sendo que, exceto Alice, nenhum outro personagem anteriormente visto na primeira e na segunda página aparece nesta em questão. As bordas agora voltam a ter o tom azul, desta vez mais escuro, combinando com um personagem que notamos estar de costas em cima de um cogumelo.

Figura 44: Terceira página do livro.

Neste ponto da análise podemos perceber que há um padrão da editora de sempre posicionar personagens no canto inferior esquerdo do plano geral. Na primeira página, temos o Coelho Branco. Na segunda, dois caranguejos. E na terceira, observamos o que parece ser uma cena em que dois personagens animais estão vestidos com roupas "elegantes" para a época, como se fossem pessoas muito importantes. Um dos personagens é um peixe que entrega uma carta para o outro, que é um sapo. A borda azul circunda esses dois personagens e a cena nos leva para a imagem acima, em que Alice está pequena, menor que um cogumelo, e parece conversar com uma Lagarta Azul, que fuma um narguilé. A lagarta aparenta ser um ser superior pela posição em que foi colocada na imagem. Além disso, o fato de Alice estar pequena mostra que a menina possivelmente ainda continua consumindo alimentos que mexem com sua estrutura física.

Em seguida, no plano mais escondido no fundo da imagem, temos uma personagem cozinhando. Logo, vemos a mesma personagem segurando um bebê que parece chorar muito, ao lado de um gato marrom. E, na cena seguinte, Alice segura um bebê-porco, em um ambiente externo à casa que parece pertencer à cozinheira. Alice aparenta ter uma expressão assustada e confusa diante de toda a situação.

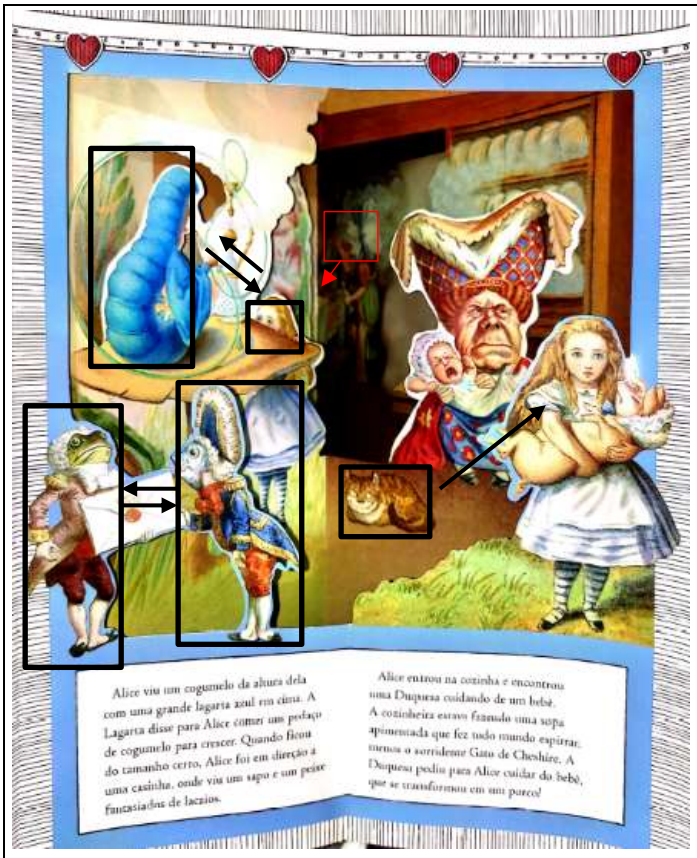
As possibilidades interativas ao voltar várias vezes nesta página podem ser diversas.

> Tal como Robert Sabuda descreve um livro pop-up, parte da magia dos livros móveis está no momento *WOW* - momento em que o leitor chega ao texto principal e as ilustrações "saltam" da página ou surpreendem-nos pelas possibilidades interativas [...] (Costa, 2016, pg. 55).

Aqui, essas possibilidades interativas que presenciamos nas três primeiras páginas nos fornecem inúmeras leituras, principalmente quando retornamos para observar novamente as imagens e perceber algo novo. Como por exemplo a cozinheira no fundo da imagem, que a uma primeira leitura, pode passar batido por aqueles que estão folheando o livro para apreciar a tridimensionalidade antes de se ter de fato uma leitura e compreensão do contexto da obra, seja aqueles que nunca leram *Alice no país das maravilhas* ou até mesmo leitores que nunca ouviram falar da obra.

Na sequência, direcionaremos nossa atenção para a análise da composição presente na terceira página, a qual apresenta a entrada de um dos personagens mais emblemáticos da trama: o Gato de Cheshire. Essa parte nos permitirá apreciar a complexidade artística e narrativa da obra, desvelando os segredos que agregam profundidade à criação visual do *pop*-up e dos novos personagens que são elementos cruciais na continuação dessa envolvente narrativa.

Quadro 15 – análise da terceira página



Análise da GDV:

Processo de ação: Na imagem, temos o processo de ação observado pelas caixas e setas nos dois personagens (sapo e peixe) que aparecem no canto inferior esquerdo da cena. Eles parecem discutir e sofrem a ação enquanto também executam.

Processo reacional:
A Lagarta, Alice e o Gato parecem executar o processo de reação, ao observarmos o direcionamento de seus olhares. O de Alice para a Lagarta (que também retribui, mesmo não podendo ser observado seu rosto). A cozinheiro ao fundo. E o Gato, com seu olhar voltado para Alice na última cena.

Processo verbal:
O processo verbal continua presente nas caixas de texto posicionadas abaixo das imagens.

Campo:	Relações:	Modo:
Alice encontra-se com uma lagarta azul, em um contexto em que é tão pequena que quase não alcança o cogumelo em que a lagarta está sentada. A lagarta transmite um ar de sabedoria e conhecimento, estando em um plano mais alto do que Alice está. Há também duas personagens discutindo com o que parece ser uma carta. Ao fundo observamos uma mulher cozinhando e em seguida segurando um bebê, que quando passa para os braços de Alice toma forma de um porco.	Na cena tem-se um sapo, um peixe (fantasiados com trajes humanos), uma lagarta azul, Alice, uma cozinheira, um gato e um bebê.	O texto é uma narrativa em terceira pessoa, formada por diálogos e em discurso direto.

Avaliativiade:

Alice viu um cogumelo da altura dela com uma grande lagarta azul em cima.

Julgamento (+): Ao observar o contexto da cena, podemos notar que Alice enxerga a lagarta como um ser "grandioso", que está acima dela, o que a faz seguir seu conselho de comer o cogumelo para voltar ao tamanho normal*: Julgamento* (+)

A cozinheira estava fazendo uma sopa apimentada que fez todo mundo espirrar.

Julgamento (-): mostra-se que, exceto pelo Gato de Cheshire, todos em cena ficaram descontentes por espirrar devido a pimenta na comida da cozinheira.

Discussão:

Podemos observar uma cena repleta de situações inusitadas. A cena começa com Alice encontrando a Lagarta Azul e escutando sua sabedoria, que faz Alice voltar ao tamanho normal. Notamos em na personagem Alice uma certa obediência para com as personagens que vem encontrando pelo caminho. Após observar um peixe e um sapo fantasiados de lacaios, Alice parte novamente em sua aventura e encontra uma cozinheira. Essa cozinheira, que fez todos espirrarem com a pimenta, pede para que Alice segure um bebê, e novamente a menina obedece a personagem e executa a ação. Porém, quando está em seu colo, o bebê se transforma em um porco. Trata-se de uma cena em que os acontecimentos parecem não se conectarem, mas estão ali para serem vistos.

Análise da metáfora:

As metáforas que podemos compreender nas cenas em questão são:

LAGARTA É SABEDORIA

TAMANHO É SABEDORIA

OBEDIÊNCIA É CAMINHO

Análise da imagem (take):

Contato: Há uma cena com três planos. No primeiro, notamos um peixe um peixe e um sapo com fantasias de lacaios segurando uma carta. O peixe parece discutir com o sapo sobre

alguma coisa relacionada a carta. O sapo apresenta uma expressão de medo. O contexto geral da imagem nos leva para o segundo plano, onde vemos Alice ter seu diálogo com a Lagarta Azul. Podemos observar nesse plano as dimensões de Alice e da Lagarta, em que Alice parece pequena demais perto do animal, tendo que levantar seus pés para ficar da altura do cogumelo. A Lagarta aparece fumando algo que se parece com um narguilé. O terceiro plano nos leva para a cena em que Alice encontra a cozinheira. Na imagem, podemos observar bem ao fundo uma cena da cozinheira mexendo em uma panela, e levando a leitura da esquerda para a direita, cortamos para a cozinheira segurando um bebê, que em seguida é passado para os braços de Alice. A menina apresenta uma expressão de medo ao segurar o que agora é um porco. A leitura da imagem nos proporciona, assim como as anteriores, uma leitura visual da esquerda para a direita, em que as composições do *pop-up* mostram as cenas com profundidade (Kress; Van Leeuven, 2006).

Distância Social: A relação de Alice com o peixe e o sapo não é descrita nem mostrada visualmente na imagem, pois apenas nos é mostrado o plano em que os dois aparecem e que a menina os observou, mas não houve interação. Já com a Lagarta Azul a relação é de proximidade, pois Alice interage e ainda obedece ao conselho da Lagarta. Com a cozinheira a distância parece ser menor, uma vez que a menina aparece na imagem com um rosto assustado, parecendo não entender o que está acontecendo naquele ambiente no momento.

Dimensão: Na dimensão horizontal, temos uma leitura de Alice se habituando com as regras do mundo que está descobrindo. Na dimensão vertical, a relação dela com as demais personagens apresentadas nessa cena é de proximidade e de distância, respectivamente falando da Lagarta e da Cozinheira.

Cor: A imagem entrega em sua maior parte tons verdes claros, que são vistos na paisagem, folhagens e gramado. Em segundo temos a cor azul, que é mostrada no vestido de Alice e a Lagarta Azul. As cores vermelha e marrom do terceiro plano, encontradas na casa da cozinhara e em suas roupas, também chamam a atenção no final da leitura da imagem e da página.

Análise tecnológica:

Enquadramento, ponto de vista e composição: A terceira página também é composta por quatro camadas. A camada 1 é composta pelos personagans sapo e peixe e por Alice segurando o bebê-porco. Na segunda camada, temos a Lagarta conversando com Alice e a cozinheira segurando o bebê. Na terceira camada, atrás da cena composta pela Lagarta e Alice, observamos um jardim de flores, com bastante folhagem. Na quarta e última cada, o

cenário da cozinha e a cena da cozinheira ao fundo. A cena em questão não nos mostram Alice tendo contato com a cozinheira, mas podemos inferir que alguma ação aconteceu entre elas pelo fato da semelhança entre a forma que as duas seguram o bebê e o porco no colo. Aqui, as duas cenas foram poscionadas em camadas diferentes, porém são muito semelhantes quando observamos pelo ponto de vista de abertura da página e enquadramento da imagem. Ou seja, a editora pode ter feito a composição das imagens com o objetivo de causar essa expectativa de relação entra as duas cenas observadas.

Fonte: autor

Nesta página destacamos o efeito que a narrativa causa com as camadas analisadas do formato *pop-up*. Na primeira página observamos que a interação tridimensional se dá ao abrir a página e voltar nossos olhos para as camadas em que as imagens foram posicionadas, uma em frente da outra, com movimentos que, ao abrir e fechar o livro, fazem as imagens se moverem para frente e para trás. Já na segunda página temos essa mesma forma de interação, com um toque a mais de criatividade para a cena de Alice brincando com o cachorro. Na terceira página, também temos as imagens que funcionam utilizando a técnica de animação manual, de acordo com Assad (2018):

> As diferentes técnicas empregadas nos livros pop-up podem ser agrupadas de acordo com a natureza da interação. Esta pode ser de caráter estático, quando se utiliza de elementos sensoriais – táteis, sonoros –, ou dinâmico. Neste caso, a animação pode ser automática, provocada com o folhear das páginas, ou manual, dependente da ação do leitor para desencadear o movimento (Bibliothèque..., 2016). É importante salientar que cada mecanismo possui inúmeras variações e podem ser adaptados e combinados, resultando em infinitas possibilidades (Ives, 2009). (Assad, 2018, pg. 55).

Vale destacar novamente aqui que o livro *pop-up* analisado possui um formato de carrossel, fugindo do que são os demais *pop-ups* que funcionam com abertura convencional. Ou seja, a dinâmica do livro que estamos analisando é feita em sua totalidade se o abrirmos suas seis páginas, como se fosse, de fato, um carrossel, mesmo que também funcione como leitura convencional, caso o leitor opte por folhear dessa maneira.

4.4 Análise da quarta página

Na página quatro temos uma das cenas mais emblemáticas e uma das ilustrações mais famosas de *Alice no país das maravilhas*. Trata-se da cena em que a menina se encontra perdida e precisa achar algum caminho a seguir. No meio de sua jornada, ela encontra com o Gato de Cheshire, um misterioso gato que ajuda Alice a encontrar um sentido naquele trajeto. Ele questiona para onde ela quer ir, e, perdida, ela diz que não sabe aonde quer chegar. Logo, o gato responde que, se assim for, não importa qual caminho tomar.

Figura 45: Quarta página do livro.

No *pop-up*, a composição das imagens (Kress; Van Leeuven, 2006) segue o padrão já estabelecido nas três primeiras páginas, que é posicionar algum personagem como ponto inicial de leitura no canto inferior direito da borda. A borda agora é amarelada, cor que aparece pela primeira vez rodeando as páginas. E a personagem em questão é a própria Alice, desta vez. Talvez esta seja a composição mais simples de todo o livro, uma vez que não há tantos personagens e só existem 3 planos de sequência de cena. No primeiro Alice conversa com o gato. No segundo ela toma chá com o Chapeleiro e a Lebre. No terceiro, Alice não aparece, mas vemos A Lebre e o Chapeleiro afundar um animal em um bule de chá.

Temos também a caixa de texto abaixo das imagens, contextualizando toda a cena em questão.

Passemos para o quadro de análises da quarta página, em que se introduz dois personagens emblemáticos na trama: o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março.

Quadro 16 – análise da quarta página

Análise da GDV:

Processo de ação: Temos a Lebre e o Chapeleiro executando a ação de banhar um Leitão no bule. Ambos os personagens são atores, como apontam as caixas na ilustração. A meta é representada pelo Leitão sendo mergulhado.

Processo reacional:
Temos dois processos de reação bem evidentes na cena. O primeiro trata-se do olhar de Alice claramente voltado para o do Gato, que também olha para a menina. O segundo, Alice, com expressão de irritada, olha para a Lebre e o Chapeleiro fazendo suas peripécias.

Processo verbal:
O processo verbal, por padrão estabelecido pelo livro, sempre será a caixa contendo a narração e o diálogo dos personagens abaixo do texto.

Campo:	Relações:	Modo:
Há um contexto em que Alice observa um gato que desaparece no galho de uma árvore. Depois, Alice está sentada em uma mesa com uma lebre e um homem de chapéu. Alice parece estar entediada ao observar o homem e a lebre.	Na cena aparece Alice, um gato, uma lebre e um homem de chapéu.	O texto é uma narrativa em terceira pessoa, formada por diálogos e em discurso direto.

Avaliativiade:

Depois de um chá, Alice foi embora.

Afeto (-) pois Alice não gostou do ambiente e quis se retirar.

Afeto (-) também pode ser refletido pela expressão de insatisfação de Alice na mesa de chá.

Discussão:

Uma característica muito marcante do Gato de Cheshire é que ele está sempre sorrindo em cena. Além disso, uma das cenas mais emblemáticas da história de Alice no país das maravilhas é seu encontro com o Gato de Cheshire na floresta. Quando ela se encontra perdida, pergunta ao gato sorridente qual caminho ela deve seguir. Porém, quando o gato pergunta onde ela quer ir, a menina não sabe responder, e o gato emenda a famosa frase "se não sabe para onde quer ir, qualquer caminho serve", deixando Alice ainda mais confusa sobre seu destino e futuro. Na cena em questão do livro *pop-up*¸ Alice é mostrada observando o gato lhe dar conselhos. Ela está olhando para cima com os braços cruzados, representando estar acuada e precisando de ajuda. É interessante observar que se trata de mais um ser do país das maravilhas que dá conselhos à Alice de uma posição mais alta. Assim como a Lagarta, o gato se encontra acima de Alice, o que a faz seguir seus conselhos.

Análise da metáfora:

As metáforas que podemos compreender com a cena em questão são:

CERTEZA É CAMINHO

O GATO É SABEDORIA

Análise da imagem (take):

Contato: Em uma cena com dois planos, observamos no primeiro plano Alice parada com os braços cruzados para traz conversando com um gato que está no galho de uma árvore alta. No segundo plano, tem-se Alice sentada em uma mesa de chá junto ao Chapeleiro e a Lebre de Março, que parecem fazer loucuras durante o encontro, como afundar um leitão em um bule de chá.

Distância Social: A cena nos traz uma proximidade de Alice ainda maior, pois nos sentimos perdidos e incompreendidos assim como ela. Isso nos faz ter empatia e pena da protagonista, que se sente perdida em um mundo onde a maioria das pessoas cometem ações que não fazem

muito sentido para ela. Além disso, a distância entre os personagens é maior na cena, pois observamos que Alice observa o gato de longe e não se senta perto do Chapeleiro e da Lebre na mesa de chá.

Dimensão: Na dimensão horizontal, podemos dizer que se trata de um plano subjetivo, em que a dinamicidade da leitura vai conduzir o pensamento sobre Alice estar perdida, sem caminho a seguir. Na dimensão vertical, Alice se relaciona de maneira confusa e sem paciência para aguentar as barbaridades vistas no mundo em que está aprendendo a conviver.

Cor: A maior parte da cena é formada por tons verdes e azulados na parte esquerda, com algumas partes em vermelho mais à direita.

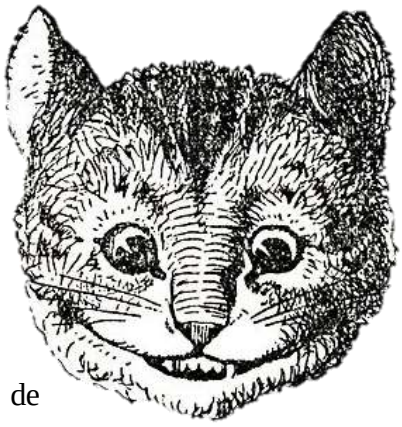
Análise tecnológica:

Enquadramento, ponto de vista e composição: Aqui se consolida um padrão do livro, que é o de possuir quatro camadas em todas as páginas. Percebemos que as imagens sempre são composicionadas de maneira a ter quatro camadas de profundidade, sendo que a primeira é responsável por sempre narrar o ato inicial e o ato final, na mesma camada. E isso se confirma quando lemos o texto verbal, que narra a sequência da cena da mesma maneira. A primeira camada é composta por Alice, do lado esquerdo, e por xícaras e talheres de chá, do lado direito. Na segunda camada, temos o Gato na árvore e vemos a cena em que o Chapeleiro e a Lebre mergulham o leitão no bule. Na terceira camada, acima, podemos observar a imagem do gato sumindo e, abaixo, a mesa de chá composta por Alice, Chapeleiro, Lebre e seus convidados. A Quarta camada, seguindo a estrutura das últimas páginas vistas, é destinada a composição do cenário de fundo. Destacamos aqui a ilustração em que o gato desaparece no galho da árvore, que foi posicionada na dobradura da página, e composto duas vezes. Na primeira ele aparece inteiro e em cores. Na segunda, o gato já está com uma opacidade maior, podendo ser parcialmente visível.

Fonte: autor

Pode-se dizer que o *pop-up* analisado tem muito do caráter lúdico em sua composição de imagens. Percebemos isso ao decorrer da leitura devido ao fato de que tais composições, posicionadas pela editora de maneira específica, seguem uma lógica de leitura se focarmos apenas nas imagens e deixarmos de lado o texto verbal. Porém, como destacamos nas análises acima, o texto funciona como um espiral de leitura que guia nossos olhos para uma certa linearidade. Apesar disso, não deixamos de destacar esse caráter lúdico presente até o momento, que visa a interação com as imagens e a diversão antes da compreensão dos fatos. Afinal de contas, por qual motivo uma criança leria tal livro? Seria o mesmo motivo que levou um adolescente ou um adulto a folheá-lo? Acreditamos que nenhum menino ou menina de sete anos teria nas mãos uma obra desse formato com o intuito de fazer uma pesquisa universitária. Portanto, nas palavras de Assad (2018), podemos dizer que o livro *pop-up* pode apresentar um caráter lúdico.

> Três características definidoras dos livros pop-up são a tridimensionalidade, o movimento e o caráter lúdico, requerendo do leitor uma interação além do simples passar de páginas (Carralón, 2016). Esta interação pode se dar automaticamente, ao folhear o livro, ou requerer intervenção do leitor, seja pelo uso de mecanismos físicos ou indicações textuais que levam à leitura não-convencional (Costa, 2016). Por conseguinte, o livro torna-se um objeto, constituído de formas lúdicas, dinâmicas, criativas e complexas (Desnoues, [s.d.]). (Assad, 2018, pg. 10).



Destacamos esse comentário justamente neste ponto da análise pelo fato de que o Gato de Cheshire representa bastante o lúdico nessa narrativa. Ele é conhecido por sua habilidade de desaparecer gradualmente, deixando apenas seu sorriso para trás. Ele personifica a natureza misteriosa e ambígua do País das Maravilhas. Sua capacidade de aparecer e desaparecer cria um senso de mistério, e isso reflete a natureza surreal e imprevisível do mundo criado por Carroll. Sua capacidade de desafiar as expectativas dos outros personagens, incluindo Alice, adiciona um elemento de surpresa à trama. Muitas vezes, o Gato oferece conselhos filosóficos e observações sobre a natureza da realidade. Seu sorriso persistente e sua capacidade de se desvanecer sugerem uma perspectiva sobre a ilusão da realidade. Isso incentiva os leitores a questionarem as convenções e a refletirem sobre a natureza da existência, contribuindo também para a qualidade lúdica da

narrativa. Vale destacar que, além de Alice, o Gato de Cheshire é o único personagem do País das maravilhas que parece ter consciência de que está em um mundo que é "louco".

É importante que o *pop-up* tenha recriado tal cena de maneira a dar destaque para o Gato, pois ele é peça fundamental na história e suas atitudes contemplam até mesmo as possíveis indagações sobre o conteúdo *nonsense* presente na obra. Como veremos nas próximas análises, o Gato segue como personagem importante em cena, ganhando destaque "nas alturas".

A seguir, analisaremos a quinta página do livro.

4.5 Análise da quinta página

A quinta página nos entrega uma grande quantidade de imagens coloridas e cenas diversas dos capítulos finais da obra de Carroll. Assim, vemos no canto inferior esquerdo novamente uma imagem que chama a atenção à primeira vista, uma cena e que três personagens, que têm o corpo em formato de carta de baralho, estão tristes ao redor de uma árvore com algumas rosas brancas sendo pintadas de vermelho. Em seguida, no plano mais acima, nossos olhos são voltados à uma cena em que Alice parece estar sendo acusada de alguma coisa pela Rainha Vermelha. Logo acima da Rainha, há personagens que formam cartas de baralho em formato de Valete. Depois, observamos o Gato acima da imagem, sobre todos que estão ali em cena, porém só seu rosto é mostrado. O gato parece sorrir e entender tudo o que está acontecendo naquele momento, enquanto Alice fica de braços cruzados sem entender o que se passa.

Figura 46: Quinta página do livro.

Depois, a cena nos mostra Alice ao lado de um pássaro e uma tartaruga, que parece estar chorando por alguma razão. A última ceno nos mostra uma lagosta olhando para algum objeto a sua frente.

A página é repleta de novas informações, posicionadas em vários ângulos, mas o destaque maior está na praia ao fundo, com um grande rio ao redor.

Passemos para o quadro de análises.

Quadro 17 – análise da quinta página

Análise da GDV:

Processo de ação: Há um processo de ação na cena em que a Rainha aponta o dedo para Alice. Enquanto isso, Alice revida com o olhar. A rainha aparece como *ator* e Alice é a *meta*.

Processo reacional:

Temos três processos reacionais. O primeiro se trata do Gato direcionando seu olhar para os personagens que estão abaixo dele. O segundo é Alice, olhando para a Rainha. No terceiro, Alice direciona seu olhar para a Tartaruga.

Processo verbal:

O processo verbal, por padrão estabelecido pelo livro, sempre será a caixa contendo a narração e o diálogo dos personagens abaixo do texto.

Campo:

Há um contexto em que Alice chega a um local em que há uma rainha que veste roupas vermelhas. Na cena há pessoas em forma de cartas de baralho que parecem ser trabalhadores da rainha. Há também na cena o rosto do Gato de Cheshire no plano mais alto da página. À direita vemos uma cena em que Alice conversa com dois animais: uma tartaruga e um grifo. Há também uma lagosta no último plano.

Relações:

Na cena encontramos uma rainha, um rei, seus empregados, o gato, Alice, uma tartaruga, um grifo e uma lagosta.

Modo:

O texto é uma narrativa em terceira pessoa, formada por diálogos em discurso direto.

Avaliativiade:

Alice encontrou um belo jardim

Afeto (+): devido Alice ter achado o jardim belo.

Nem um pouco – respondeu Alice.

Afeto (-): Alice não gostou das atitudes da rainha, e teve um julgamento negativo.

Afeto (-): os personagens cartas de baralho estão tristes olhando para as rosas.

Discussão:

Na cena em questão, Alice aparece de braços cruzados olhando para a rainha vermelha que parece dar ordens a alguém. É interessante observar que mais uma vez o Gato de Cheshire

parece interferir no enredo da narrativa, pois sua imagem aparece no plano acima de todos em cena. Podemos observar uma lagosta no canto inferior direito da página e imaginar que ela faz parte da história, porém ao ler o texto descobrimos que ela faz parte de uma história contata por Alice dentro da narrativa, sendo assim, é uma imaginação de Alice ao narrar um poema à tartaruga e ao grifo.

Análise da metáfora:

As metáforas que podemos compreender da cena em questão são:

VERMELHO É O BEM

BRANCO É O MAL

RAINHA É MALDADE

Análise da imagem (take):

Contato: Em uma cena com três planos (Kress; Van Leeuven, 2006), observamos no primeiro uma árvore rodeada por três personagens que estão caracterizados com roupas em formato de carta de baralho. A árvore em questão está com flores brancas sendo pintadas de vermelho, e os pintores parecem insatisfeitos com a situação. No segundo plano vemos Alice de braços cruzados de frente para a Rainha Vermelha, que parece discutir com a menina. No mesmo plano, acima da imagem, observamos o Gato com seu sorriso característico observando todos ao redor. No terceiro plano, Alice aparece com outros três personagens e todos parecem conversar com a garota, em um tom melancólico, devido ao fato de estarem tristes e a tartaruga até mesmo chorando.

Distância Social: A imagem se trata de um plano geral, em que Alice parece ter uma proximidade dos personagens que estão na praia. Enquanto à Rainha Vermelha, Alice parece não estar contente com suas reações, o que indica uma falta de proximidade com a personagem. O Gato surge acima do plano geral, sendo um ser superior aos demais e demonstrando distanciamento de todos.

Dimensão: Nas dimensões, observamos Alice já aparentando ser uma pessoa pertencente àquele mundo, pois consegue se defender e cooperar com outros personagens. A subjetividade dos *pop-ups* nos permite averiguar os fatos conforme a leitura flui ao passar das páginas e voltar para olhar novamente as imagens.

Cor: Trata-se de uma cena muito colorida, devido aos vários acontecimentos. O que se destaca é o mar azul com nuvens ao fundo da imagem, no plano destacado em que Alice conversa com animais em uma praia.

Análise tecnológica:

Enquadramento, ponto de vista e composição: A quinta página nos traz, assim como as quatro anteriores, quatro camadas. Na primeira, temos os soldados de cartas de baralho e a lagosta. Na segunda, A rainha discutindo com Alice e a cena da praia com os demais personagens. O Gato, que está acima, faz parte da segunda camada. Na terceira camada, observamos o valete atrás da camada da Rainha e a pedra grande na praia. A quarta camada, como nas páginas anteriores, é destinada ao fundo do cenário geral, que neste caso é composto por um grande rio. O que destacamos desta página é o fato de que a abertura do *pop-up* faz com que a cabeça do gato pareça estar flutuando cada vez mais ao nível que o ângulo se move. Veja na sequência de imagens a seguir como quanto mais se abre a página, mais o Gato parece estar com a cabeça flutuando:

Fonte: autor

Os processos de ação e reação envolvidos na cena do Gato, que é uma cena interativa e dinâmica do livro *pop-up*, corroboram com os apontamentos feitos por Assad (2018) sobre como o lúdico age nesse tipo de formato e como ele deve ser muito bem trabalhado devido à limitação por causa de sua complexidade e dinamicidade:

> A interação, ainda, coloca o leitor como ator do livro (Pelachaud, 2010), aproximando-o do lúdico e possibilitando sua participação quanto descobridor de respostas e enigmas (Van dyk, 2010). O domínio do pop-up é amplo, mas o número de elementos é limitado, cabendo à combinação de dobras, cortes e formas uma infinidade de possibilidades de criação e inovação (Hendrix, 2004). Para além dos livros, a aplicação dos mecanismos estende-se à publicidade e ao comércio (Trebbi, 2013), com malas-diretas, cartões etc. (Assad, 2018, pg 08).

Portanto, na imagem analisada, percebemos como os livros *pop-up* são projetados de forma a apresentar as imagens tridimensionais e como a abertura do livro interfere nessas imagens. O posicionamento delas em um livro *pop-up* é cuidadosamente planejado para criar efeitos visuais que geram surpresa e garantir uma experiência interativa única para o leitor. As imagens *pop-up* são estrategicamente colocadas em dobras ou vincos das páginas, muitas vezes com o uso de mecanismos complexos de papel, como dobradiças, molas e suportes. Neste caso, como precisava ser mostrado como o Gato é um ser que flutua e tem capacidade de se desfazer, optaram por o colocar na parte superior da página, como se, de fato, estivesse flutuando, criando uma narrativa visual envolvente.

Ao trabalhar com as limitações físicas do papel (Assad, 2018), os criadores de livros *pop-up* exploram técnicas criativas, como é o caso desta, para maximizar o impacto visual, levando em consideração não apenas a disposição das imagens, mas também a utilização inteligente de cores, sombras e detalhes para intensificar a experiência estética e narrativa do leitor.

4.6 Análise da sexta página

A sexta página é a que finaliza a história de Alice nesta tradução da obra. Desta vez o personagem que aparece no canto inferior esquerdo, iniciando a leitura visual pretendida, é o Coelho Branco, assim como na primeira imagem da primeira página do livro. Ele está tocando uma corneta e segurando um papel. Alice está sendo atacada por cartas de baralho enquanto faz uma expressão de medo.

Figura 47: Sexta página do livro.

O contexto verbal nos explica que tudo não passou de um sonho da menina, o que nos diz muito sobre as imagens. É possível que, ao ler pela primeira vez, se tenha um choque ao observar tal informação, já que não se espera que seria um sonho. Sendo assim, uma nova releitura mudaria toda a perspectiva. E se tratando de imagens tridimensionais, o livro *pop-up*, em sua última página, finaliza já voltando para o começo, pois o formato carrossel permite uma "abertura infinita", sendo a última página o começo da primeira, novamente. Observe:

Figura 48: Demonstração das duas últimas páginas.

Dessa maneira, podemos destacar que a não linearidade do livro se justifica ainda mais, pois quando se trata de uma leitura no seu formato carrossel (o pretendido e divulgado no marketing da editora, e na contracapa) não há um começo e um fim, mas sim possibilidades infinitas se se imaginar, reimaginar e ressignificar a história.

Observaremos o último quadro de análise.

Quadro 18 – análise da sexta página

Análise da GDV:

Processo de ação: Nesta cena, não há personagens exercendo o papel de receber ação de outro, todos parecem observar Alice sendo atacada.

Processo reacional:
Temos vários processos reacionais observados em personagens que direcionam seus olhares para Alice. São eles o Rei e a Rainha, o Coelho Branco, o Papagaio e o Chapeleiro.

Processo verbal:
O processo verbal, que é a caixa de texto, informa o desfecho da narrativa e entrega fala de personagens.

Campo:	**Relações:**	**Modo:**
Há um contexto em que Alice parece estar em um tribunal, sendo atacada por várias cartas de baralho. Há um coelho branco tocando uma corneta. Ao fundo, observa-se o rei e a rainha observando o julgamento do tribunal, em que Alice parece ser a pessoa julgada e atacada pelas cartas.	Na cena há o Coelho Branco, o Chapeleiro, o rei e a rainha, Alice, e vários soldados de carta de baralho.	O texto finaliza a narrativa contextualizando todos os acontecimentos contidos nas imagens. É focado na terceira pessoa e diálogos de personagens.

Avaliativiade:

Que sonho esquisito!

Afeto (-) devido ao fato de Alice ter ficado descontente com o sonho.

Cortem-lhe a cabeça! – Gritou a raivosa Rainha.

Julgamento (-) pelo comportamento negativo da Rainha.

Discussão:

Na última página do livro *pop-up* mostrada aqui nesta análise temos a cena do julgamento, em que nos é revelado que todos os acontecimentos não passaram de um sonho de Alice, que ainda estava com sua irmã na beira do rio.

Análise da metáfora:

As metáforas que podemos compreender da cena em questão são:

REI É EMPODERAMENTO

RAINHA É AUTORIDADE

CRESCIMENTO É PODER

Análise da imagem (take):

Contato: Em uma cena contendo um plano bastante aberto, observamos Alice sofrendo algum tipo de ataque das cartas de baralho em uma sala que parece um tribunal. Alice parece participar de um julgamento em que está indefesa. O Coelho Branco, que aparece mais a esquerda da imagem, nos mostra algum tipo de decisão final em sua aparência, enquanto o chapeleiro, à direita, parece também estar perdido, assim como Alice. E o Rei e a Rainha observando toda a situação. Podemos observar também ao fundo da imagem alguns personagens em uma mesa em uma espécie de jantar.

Distância Social: A distância social entre os personagens é de pouca proximidade, uma vez que todos parecem estar posicionados em um canto da imagem expressando reações de espanto, surpresa e medo, principalmente na figura de Alice. O que sentimos em relação à Alice é que a garota precisa escapar daquele momento o quanto antes.

Dimensão: Temas uma cena com imagens subjetivas, pois o ponto de vista do leitor que define os acontecimentos. Quando finaliza história, o leitor pode olhar novamente com atenção para novos detalhes e perceber a proximidade de alguns elementos não vistos antes.

Cor: O ambiente é composto por cores majoritariamente em tons marrons e avermelhados, cores que lembram, de fato, um ambiente de júri pelo qual Alice está passando.

Análise tecnológica:

Enquadramento, ponto de vista e composição: A sexta e última página segue trazendo quatro camadas, sendo a primeira composta pelo Coelho e pelo Chapeleiro. A segunda apresenta Alice se protegendo das cartas e um personagem que parece ser um soldado do lado esquerdo. Há também o camundongo e alguns outros animais junto a menina. Na terceira camada podemos observar uma mesa de jantar onde alguns personagens estão sentados e mais cartas de baralho. Além disso, também temos a presença da Rainha e do Rei. A quarta camada é apresentada com soldados ao fundo e a pintura do cenário. O destaque dessa página vai para a cena de Alice tentando escapar das cartas de baralho, que foi composicionada em duas camadas, mas temos a impressão de ser apenas uma. Observe as duas imagens a seguir. A primeira foi fotografada de um ângulo visto de frente, em que temos a percepção de

estarmos vendo uma camada apenas para a cena em questão. Já a segunda foi fotografada de um ângulo mais lateral, onde podemos perceber que as sombras mostram como realmente foi composta a cena.

Fonte: autor

Sabemos, então, que o ângulo da imagem pode alterar seu significado, pois a forma como olhamos para esta cena pode ser diferente, uma vez que na primeira observamos as cartas todas juntas, e na segunda elas estão separadas não causando o mesmo efeito visual. Santaella (2012), em seu livro sobre a leitura de imagens, diz que:

> Por isso mesmo, o ato de fotografar cria uma coreografia própria e se faz acompanhar de certa solenidade: as paradas, as hesitações, os movimentos de escolha, as tomadas de decisão. Seleção de enquadramentos, de pontos de vista, de proximidade e afastamento, de ângulos constitui o âmago do ato fotográfico. (Santaella, 2012, pg. 71).

SEÇÃO V

Considerações finais

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Acorde, Alice querida!" disse sua irmã. "Mas que sono comprido você dormiu!" "Ah, tive um sonho tão curioso!" disse Alice, e contou à irmã, tanto quanto podia se lembrar delas, todas aquelas estranhas aventuras que tivera e que você acabou de ler; quando terminou, a irmã a beijou e disse: "Sem dúvida foi um sonho curioso, minha querida; agora vá correndo tomar o seu chá, está ficando tarde." Alice então se levantou e saiu correndo, pensando, enquanto corria o mais rápido que podia, que sonho maravilhoso tinha sido aquele.

Os *pop-up*s possuem dobraduras e efeitos tridimensionais, que causam surpresa nas crianças por saltarem para fora dos livros quando estes são abertos. Assim, as páginas duplas se desdobram em grandes cenários, cheios de detalhes, ou até mesmo em casas onde podem ser

acomodadas bonecas. Isso aumenta a interatividade entre a criança e a narrativa. Esse tipo de livro-brinquedo também costuma conter aberturas que mostram cenas ocultas, como portas ou janelas.

Sabe-se que, de vez em quando, os clássicos, como contos de fadas infantis, ganham novas versões e/ou adaptações de seus enredos (Salgado, 2012). Tanto o texto escrito, quanto as formas de apresentação das histórias sofrem modificações, e as variações parecem ser infinitas, desde livros impressos até digitais, indicando diferentes possibilidades de materialidades para esses textos. Isto pode acontecer não apenas através de novos textos criados, bem como de ilustrações e suportes oferecidos. No entanto, em meio a essa expansão e diversificadas apresentações, há outros aspectos menos evidentes, como as influências que essas transformações promovem nas formas como os contos serão lidos, bem como as relações que serão estabelecidas entre o leitor e o texto. Diante disso, vale destacar que os textos e suportes selecionados para qualquer obra literária surgem das ideias e referências de outras pessoas – autores, ilustradores e editores – que o fazem idealizando um leitor particular e, portanto, colocam nesses materiais também suas intenções.

Michel de Certeau (1998) afirma que livros e/ou textos só são construídos, de fato, na interação com o leitor que ocupa outro lugar, que não o do autor e/ou editor, e inventa para aquele texto/objeto outros significados que, eventualmente, nem passaram perto de quais eram suas aspirações. Em outras palavras, vale a pena apontar que, se as estratégias dos autores e editores para delinear a leitura por meio de elementos textuais e recursos gráficos não são totalmente eficientes, são orientados para a produção de determinados significados. Embora não limitem o leitor, eles podem, de algum modo, conduzi-lo por alguns caminhos sem que ele perceba isso explicitamente.

Ao contrário da maioria dos livros pop-up, *Alice no País da Maravilhas*, da versão em análise, parece se afastar da ideia de livro-brinquedo ao mesmo tempo em que se aproxima, e também se mostra zelosa com o texto, apesar da simplificação da narrativa. A narrativa encontrada neste impresso é próxima da versão original e é essencial para a construção de um contexto.

Por se tratar de um livro *pop-up*, a edição analisada se distancia das demais edições convencionais. Além disso, o *pop-up* em questão se distancia dos outros *pop-ups* também convencionais, pois sua construção foi feita para formar um carrossel de imagens ao ser lido juntamente com a ação de surgir em efeito tridimensional. Por ter essa estrutura, o livro nos

concede uma leitura que segue o ritmo dos processos mencionados por Novelino (2007), que são os processos de ação, reacional, e verbal (Kress e van Leeuwen, 2000).

Pode-se afirmar que a interpretação da imagem dentro do contexto do livro *pop-up* analisado é suscetível a variações, visto que proporciona diferentes perspectivas conforme o ângulo de leitura e a maneira como é manuseado, como destacado por Assad (2018).

> Um livro com mecânica tridimensional representa uma mudança na dinâmica entre leitor, textos e ilustrações, promovendo novas experiências e perspectivas, uma vez que a introdução da tactilidade, do elemento surpresa e do movimento contribuem para uma experiência de aprendizagem mais efetiva e memorável [...]. (Assad, 2018, pg 08).

Na obra *Alice no País das Maravilhas*, mais precisamente na edição objeto desta análise, tais perspetivas revelam-se presentes em todas as suas páginas, uma vez que estas incorporam elementos tridimensionais em todas as suas camadas que destacamos nas análises.

Ao explorarmos a riqueza visual do livro *pop-up*, percebemos que a complexidade das imagens transcende a superfície aparente, permitindo uma apreciação variada das ilustrações. A interação dinâmica entre o leitor e o livro desencadeia uma série de experiências visuais únicas, ampliando assim as possibilidades interpretativas e proporcionando uma imersão mais profunda na narrativa, principalmente quando uma das principais características da obra, como é este caso, é a sua profundidade.

Sendo assim, podemos afirmar que, no contexto específico de *Alice no País das Maravilhas*, a edição analisada revela-se uma obra-prima em termos de design e execução, pois cada página apresenta-se como um convite à exploração visual. As camadas complexas de imagens trazem à tona um jogo de profundidade que, ao ser manipulado pelo leitor por suas "mãos e olhos, ação e reação, descoberta e desejo" (Van Dijk, 2009), desvenda novas dimensões e modalidades nas representações visuais.

Assim, a natureza das imagens *pop-up*, aliada à habilidade do leitor em interagir com o livro, confere uma dinâmica única à apreciação estética. A cada mudança de perspetiva e movimento, as imagens se transformam, proporcionando uma experiência visual em constante evolução. No caso de *Alice no país das maravilhas,* essa história ganha um destaque pela narrativa, que nos permite, de fato, adentrar o País das maravilhas por causa da profundidade proporcionada pelo livro *pop-up*. Dessa forma, é possível afirmar que a significância da imagem

no contexto do livro *pop-up* transcende a contemplação estática, tornando-se uma jornada visual interativa e envolvente.

Por ter uma construção com imagens sobrepostas umas às outras usando camadas de profundidade, o *pop-up* de *Alice no país das maravilhas* utilizado na pesquisa apresenta muitos elementos e personagens em um plano sequência. Muitas vezes, algumas imagens estão tão sobrepostas que impedem a visualização da imagem que está atrás. Apesar de isso causar um efeito de certa confusão e dificuldade de acompanhar a narrativa, faz parte da construção do *pop-up*, pois o livro é feito para ser visualizado de diversos ângulos.

A presente pesquisa, que foi fundamentada por teorias como a como a LSF, a qual considera os pressupostos da linguagem em uso (Halliday, 1994; Halliday & Matthiessen, 2004), uma teoria que se baseia na visão de linguagem do estudo, e suas Metafunções (significados concomitantes).

A LSF tem em seu bojo o Sistema de Avaliatividade (Martin, 2000;Martin & White, 2005, Vian Jr., 2009), perspectiva advinda da LSF e que foi utilizada na análise proposta neste estudo. A LSF é uma teoria que concebe a linguagem como uma rede de possibilidades em que os usuários fazem escolhas para produzir significados determinados em contextos específicos. Todas as atividades humanas são mediadas pela linguagem, o que requer de seus usuários vários *frames* na identificação, seleção e classificação dessas escolhas em situações diversas. Empricamente, o humano é capaz de identificar usos adequados ou inadequados da língua, em que, em um momento ou outro da nossa vivência, enquanto agentes sociais e atores, adotamos uma visão funcional da linguagem.

A GDV também derivou dos estudos baseados na LSF (Kress e Van Leuven, 2006), e foi apropriada para o estudo das imagens.

Sendo assim, para uma visão mais ampla do sistema linguístico, todos os tipos de textos são passíveis de análise via LSF, já que esses são resultado das escolhas que os usuários da língua realizam para expressar certos sentidos.

Para responder às perguntas de pesquisa, que guiaram este trabalho, também tivermos o apoio de outras teorias, propostas por outros autores, como Kress e Van Leeuven, 2006 ; Santaella, 2012 Martin, 2000; Costa, 2016, Assad, 2018.

No quesito significados (re)construídos na leitura do enredo em formato *pop-up* deve-se lembrar que os livros *pop-ups* são muito utilizados em histórias infantis, atraindo o leitor para surpresas (Romani, 2011), emoções e encantos. Isso pode ser observado na obra estudada neste trabalho. Entretanto, a construção de material em *pop-up* pode também ser aplicada a variados

campos, inclusive no ensino de algumas disciplinas como, por exemplo, ciências. Vários conteúdos, bem como mecanismos e atitudes, podem ser apreendidos com o uso do *pop-up* (Oliveira, et al., 2014).

No caso do *pop-up* analisado por nós, concluímos que além da leitura feita de modo prático e dinâmico, ocorre o aperfeiçoamento de outras capacidades como a cognição. Tal pensamento se alinha com o de Barbosa (2012), quando assume que a produção de um livro *pop-up* amplia novas competências e habilidades do leitor. Esse fenômeno corrobora a importância de se utilizar o lúdico no ensino.

A leitura do *pop up* traz significados distintos daqueles do livro tradicional, pois trabalha a concentração, criatividade, iniciativa, coordenação motora, interação, entre outras aptidões. Como trazemos em um recorte da análise que mostra a organização cognitiva de camadas e surgimento das personagens: "a sexta página segue trazendo quatro camadas, sendo a primeira composta pelo Coelho e pelo Chapeleiro. A segunda apresenta Alice se protegendo das cartas e um personagem que parece ser um soldado do lado esquerdo. Há também o camundongo e alguns outros animais junto a menina. Na terceira camada podemos observar uma mesa de jantar onde alguns personagens estão sentados e mais cartas de baralho. Além disso, também temos a presença da Rainha e do Rei. A quarta camada é apresentada com soldados ao fundo e a pintura do cenário. O destaque dessa página vai para a cena de Alice tentando escapar das cartas de baralho, que foi composicionada em duas camadas, mas temos a impressão de ser apenas uma".

Em virtude dos fatos apresentados, é possível concluir que o recurso *pop-up* se mostrou eficaz mediante os conteúdos analisados na presente obra, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e interativa; despertando o interesse e favorecendo a interação do leitor com a obra. Ademais, ressalta-se que se buscássemos uma metáfora dominante sobre o uso do *pop-up*, poderíamos pensar em algo do tipo: POP-UP É INTERAÇÃO.

Considerando a persuasão do livro *pop-up,* devemos lembrar que a metáfora constitui uma poderosa estratégia conceptual e discursiva para estruturar e dar sentido a questões de ideológicas, emocionais e morais. Ela faz com que o discurso fortemente midiatizado seja um discurso eficientemente persuasivo e manipulativo. Na verdade, a metáfora conceptual é constitutiva do discurso político e econômico, por exemplo, construído e disseminado pela mídia e o seu poder cognitivo e persuasivo tem sido investigado em diversos estudos orientados na perspectiva da Linguística Cognitiva (Lakoff, 1980; Charteris-Black, 2004).

Este estudo desenvolve uma análise de corpus do poder persuasivo e manipulador da metáfora (Saparas e Ikeda, 2017) na obra *Alice no país da Maravilhas* edição *pop-up,* do qual podemos destacar as seguintes metáforas dominantes com grande poder persuasivo; como exemplo, pode se pensar na interação do leitor com a obra, em que a metáfora POP-UP É INTERAÇÃO se destaca.

A metáfora que se associa à personagem Alice, que mostra como o enredo se desenrola é a metáfora da desobediência: BEBER LÍQUIDO É DESOBEDIÊNCIA.

Neste estudo pudemos também depreender metáforas que podem ser compreendidas formadas pelas ações da protagonista e dos demais personagens como:

CORRER É SECAGEM
BEBER É CRESCIMENTO
GRANDEZA É PRISÃO
COMER BOLO É ENCOLHIMENTO

Ademais, nas metáforas conceptuais que nos ajudam a identificar e compreender certas cenas, como:

LAGARTA É SABEDORIA
TAMANHO É SABEDORIA
OBEDIÊNCIA É CAMINHO
CERTEZA É CAMINHO
VERMELHO É O BEM
BRANCO É O MAL
REI É EMPODERAMENTO
RAINHA É AUTORIDADE

Para concluir, esperamos ter efetivado uma significativa contribuição para o campo do conhecimento voltado às ciências das linguagens, aos estudos semióticos, à análise literária e à compreensão aprofundada do fenômeno metafórico. Ao longo deste estudo, buscamos não apenas ampliar o entendimento existente sobre essas áreas específicas, mas também promover uma reflexão enriquecedora sobre as interseções entre elas aliadas ao fenômeno *pop-up* interligado com uma das obras mais famosas da história da humanidade, *Alice no país das maravilhas*.

Acreditamos que nossas investigações proporcionaram uma base sólida para a expansão do conhecimento acadêmico, oferecendo *insights* valiosos que poderão orientar futuras

pesquisas e contribuir para o aprimoramento contínuo das teorias e práticas relacionadas a tais domínios do saber.

SEÇÃO VI

Referências

6. REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação*. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

ASSAD, D. A. F. *Pop-up-pédia: um livro pop-up sobre pop-up*. Curitiba, 2018.

Avella N. Ron van der Meer, *Paper Engineer*. 2006. Disponível em: http://www.graphics.com/article-old/ron-van-der-meer-paper-engineer,

BARCELONA, A. Introduction: The cognitive theory of metaphor and metonymy. In: *Metaphor and Metonymy at the Crossroads*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1-25, 2000.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 4. ed. Trad. P. Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BARBOSA, I. V. *Abordagem em temas de saúde pública por meio de atividades lúdicas com professoras da educação infantil*. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e Matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2012.

BERBER SARDINHA, T. *Metáfora*. São Paulo: Parábola, 2007.

BUTT, D. et al. *Using Functional Grammar: An Explore's Guide. National Centre for English Language Teaching and Research*. Sydney: Caredon Printing, 1995.

CAMERON, L. et al. The discourse dynamics approach to metaphor and metaphor-led discourse analysis. *Metaphor and Symbol*, 24(2), pp. 63–89, 2011.

CASAGRANDE, D. C. S. *Persuasão em charges multimodais: humor e ironia com apoio da relação metáfora/metonímia. Um enfoque da Linguística Sistêmico-Funcional*. Doutorado em linguística aplicada e estudos da linguagem. São Paulo, 2021.

CARRALÓN, Gema H. *Antes del Pop-up: libros móviles antiguos em la BNE*. Catálogo de exposição. Madri: Biblioteca Nacional de España, 2016.

CARROLL, L *Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá* / Lewis Carroll; inclui ilustrações originais de John Tenniel; tradução Maria Luiza X. de A. Borges. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano I:* as artes do fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHARTERIS-BLACK, J. *Corpus Approaches to Critical Metaphor Analysis*. NY: Palgrave Macmillan, 2004.

CLÜVER, C. Inter textus / inter artes / inter media. *Aletria: Revista De Estudos De Literatura*, 14(2), 10–41. https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.10-41, 2006.

COELHO, N. N. *Panorama histórico da literatura infantil-juvenil: das origens indoeuropéias ao Brasil contemporâneo*. São Paulo: Quíron, 1985.

COELHO, N. N. *Literatura Infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

COSTA, Sofia L. *O Livro Móvel: Adaptação do livro "Onde moram as casas" a multiliteraci-as*. 2016. 88 f. Dissertação (Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais) – Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, 2016. Disponível em: < https://www.academia.edu/32502234/O_livro_móvel_Adaptação_do_livro_Onde_moram_as_casas_a_multiliteracias>. Acesso em: 02 dez. 2023.

D'ORAZIO, M. *Alice no País das Maravilhas: Cenários Incríveis. Livro pop-up. Baseado na obra original de Lewis Carroll e John Tenniel*. Publicado pela primeira vez em 2016 pela Macmillan Children's Books, um selo da Pan Macmillan, propriedade de Macmillan Publishers International Limited. Ciranda Cultural. Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda. Tradução: Monique D'Orazio ©2017 desta edição: www.cirandacultural.com.br - 1° Edição
DOWNING, J. *Language Awareness and Learning to Read* (Springer Series in Language and Communication Book 17), 2013.

DOWNING, L. H. Text world creation in advertising discourse. *Revista Alicantina de studios Ingleses*. n. 13 p. 67-88, nov. 2000. Disponível em: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5332/1/RAEL_13_06. pdf>.

DUSI, N. *Intersemiotic translation: Theories, problems, analysis.* Semiotica, 2015 (206):181-205.

EGGINS, S. *An introduction to systemic functional linguistics*. London: Pinter Publishers, 1994.

EGGINS, S.; MARTIN, J. R. Genres and registers of discourse. In: VAN DIJK, T. (Ed.). *Discourse as structure and process: discourse studies – a multidisciplinar introduction*. v. 1. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage Publications, 1997.

FAIRCLOUGH, Norman. Language and power. New York: Longman, 1992.

FIGUEREDO, G. P. *Uma descrição sistêmico-funcional da estrutura do grupo nominal em português orientada para os estudos lingüísticos Multimodal metaphor da tradução*. Belo Horizonte – 2007.

FILLMORE, C. J. *An alternative to checklist theories of meaning*. Proceedings of the First Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, p. 123-131, 1975.

FORCEVILLE, C.; URIOS-APARISI, E.. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 2009.

FOWLER, Roger. Language in the news: Discourse and ideology in the press. London: Psychology Press, 1991.

FUZER, C. CABRAL, S.R.S. *Introdução à gramática sistêmico-funcional em língua portuguesa.* Campinas: Mercado de Letras, 2014.

GERGULL, E. F. W. *Alice no país das maravilhas: uma análise comparativa das ilustrações à luz da tradução intersemiótica*. São Paulo, 2015.

GIBBS, Raymond W, Jr. The poetics of mind: figurative thought, language and understanding. Cambridge, University Press. 527 p., 1999.

GIBBS, R. W. (1999). Taking Metaphor Out of Head and Putting It and Putting It in the Cultural World. In R. W. Gibbs, & G. J. Steen (Eds.), *Metaphor in Cognitive Linguistics* (pp. 146-166). Amsterdam: John Benjamins. https://doi.org/10.1075/cilt.175.09gib, 1999.

GOATLY, A. *The Language of Metaphors*. London and New York: Routledge, 1999.

HALL, STUART. *A identidade cultural na pós-modernidade*; tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro-11. ed. -Rio de Janeiro, DP&A, 2006.

HALLIDAY, M. A. K. *An introduction to functional grammar*. Londres: Arnold, 2004.

HALLIDAY, M. A. K Introduction to Functional Grammar. Londres: Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, M. A. K.; Christian M. I. M. MATTHIESSEN. *An introduction to functional grammar*. Londres: Arnold, 2004.

HALLIDAY, M. A. K.; Christian M. I. M. MATTHIESSEN. *An introduction to functional grammar*. Londres: Arnold, 1999

HALLIDAY, M. A. K. & WEBSTER, Jonathan J. (eds.). *Continuum companion to Systemic Functional Linguistics*. London: Continuum, 2009.

HOLLOWAY, I. *Basic Concepts for Qualitative Research*. London: Wiley, 1997.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: *Linguística e Comunicação*. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2003.

JEWITT, C; OYAMA, R. Visual Meaning: a Social Semiotic Approach. In *Handbook of Visual Analysis*. VAN LEEUWEN, T.; JEWITT. C. London: SAGE Publications Ltd, 2004.

KÖVECSES, Z. *Metaphor in Culture: Universality and variation*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

KÖVECSES, Z. *Metaphor: A Practical Introduction* (2nd ed.). New York: Oxford University Press. 375 pp. ISBN 978-0-19-537494-0 (Paperback), 2010.

KÖVECSES, Z. Metaphor: *A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2002.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: The Grammar of Visual Des*ign. London: Routledge, 2005.

LAKOFF e JOHNSON. *Metaphors we live by*. *Chicago*, IL: Chicago University Press, 2003.
LI, J. Transitivity and lexical cohesion: Press representations of a political disaster and its actors. *Journal of Pragmatics*, 2010, p. 34-58.

LODDO, O. G., ADDIS, A., & LORINI, G. Intersemiotic translation of contracts into digital environments. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 5, 963692. https://doi.org/10.3389/frai.2022.963692, 2022.

LOURO, GUACIRA LOPES. *Gênero, sexualidade e educação*. Guacira Lopes Louro - Petrópolis, RJ. Uma perspectiva pós-estruturalista: Vozes, 1997.

LUTERMAN, Luana Alves; FIGUEIRA-BORGES, Guilherme; SOUZA, Agostinho Potenciano de. *Análise discursiva da tridimensionalidade do livro pop-up*. Entrepalavras, Fortaleza, v. 8, n. 2, p. 39-54, maio/ago. 2018.

MAGALHÃES, Célia. Interdiscursividade e conflito entre discursos sobre raça em reportagens brasileiras. *Linguagem em (Dis)Curso*. 4/Especial:35-60, 2006

MARUCCI, I. P. *As aventuras de Alice através dos sonhos e a distopia que encontrou por lá*, UFMS - Campo Grande, 2019

MARTIN, J. R. Beyond exchange: appraisal systems in English. In: Hunston, Susan e Thompson, Geoff (Ed). *Evaluation in Text: Authorial Stance and the Construction of Discourse*. New York: Oxford University Press, 2001.

MARTIN, J. R.; WHITE, P.R.R. *The language of evaluation: Appraisal in English*. Palgrave: Macmillan, 2005.
MINSKY, M. 1977. Frame theory. In P.N. Johnson-Laird and P.C.Wason, *Thinking: Reasings in Cognitive Science*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 355-376.

MOTTA-ROTH, D.;HEBERLE, V.M. O conceito de “estrutura potencial de gênero”de Ruqayia Hasan.In: MEURER, J.L.;BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. *Gêneros teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola, 2005.

MUJIC, B. K. Linguistic and pictorial metonymy in advertising, Biblioteca digital da Universidad Rey Juan Carlos, 2009. Disponível em: http://hdl.handle.net/10115/4648

NEVES, Maria Helena de Moura. Que gramática estudar na escola? Norma e uso na Língua Portuguesa. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2004.

NOVELINO, M. O. *Fotografias em livro didático de inglês como língua estrangeira: análise de suas funções e significados*. Marcia Olivé Novellino; orientadora: Barbara Jane Wilcox Hemais. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Letras, 2007.

OLIVEIRA, K. S. et al. Livro pop-up no Ensino de Ciências: uma oficina com professores do ensino básico. V Enebio II Erebio Regional. Revista da SBEnBIO – Número 7. 2014.

PANTHER, K.; RADDEN, G. *Metonymy in Language and Thought*. Amsterdam: John Benjamins, 1999.

PANTHER, K.; THORNBURG, L. The role of conceptual metonymy in meaning construction. *In Metaphorik* v. 6, p. 91-116, 2004.

PAZ, O. *Convergências*, Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

PEIRCE, C. S. *Philosophical Writings of Peirce*. PW. Edited by J. Buchler. New York: Dover Publications, 1995.

RADDEN, G; KÖVECSES, Z. Towards a theory of metonymy. In: *Metonymy in Language and Thought*. Amsterdam: John Benjamins, p. 17-60, 1999.

RACKIN, Donald. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass – Nonsense, sense and meaning*, New York: Twayne, 1991.

RINGBOM, Sixten. Icon to Narrative: The Rise of the Dramatic Close-up in Fifteenth-Century Devotional Painting. Åbo Akademi, [s. l.], ed. XXXI,1965.

ROMANI, E. Design do Livro-Objeto Infantil. Dissertação (Mestrado – Área de Concentração: Design e Arquitetura) – FAUUSP. São Paulo, 2001.

SALGADO, F.C.A. *Cinematografias do fantástico: visões de Alice e do País das Maravilhas no cinema*. Belo Horizonte, 2012.

SANTAELLA, Lucia. *Leitura de imagens.* São Paulo: Melhoramentos, 2012. (Coleção Como eu ensino).

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
SAPARAS, M.; IKEDA, S. N. *Metáfora Cultural: persuasão e revelação*. Dourados: Ed. UFGD, 2017.

SHIE, J-S. Metaphors and metonymies in New York Times and Times Supplement news headlines. *Journal of Pragmatics* 43, 2011, p. 1318-1334.

SILVA, A. C. Metodologia de análise em traduções de histórias em quadrinhos: uma possibilidade para geração de dados. In-*Traduções, Florianópolis: UF*SC, v. 6, n. 10, p. 124-141, 2014.

TREBBI, Jean-Charles. *El arte del pop-up.* Promopress, 2013.

VAN DIJK, S. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Smithstonian Institution Libraries, 2010. Disponível em: <http://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf>. Acesso em: 08 fev. 2024.

VAN DIJK, T.A. *Ideology: A Multidisciplinary Approach*. London: Sage, 1998.

VIAN, Jr. O. *O sistema de avaliatividade e os recursos para gradação em Língua Portuguesa: questões terminológicas e de instanciação*. Revista Delta, 2009.

VIAN JR., Orlando. A educação linguística do professor de inglês. In: SZUNDY, Paula Tatiane C.; ARAÚJO, Júlio César; NICOLAIDES, Christine S.; SILVA, Kleber Aparecido (Orgs.). *Linguística aplicada e sociedade: ensino e aprendizagem de línguas no contexto brasileiro*. Campinas: Pontes, 2011. p. 61-75.