AS AVENTURAS DE
Alice
FAROL
SANTANDER
SÃO PAULO

MINISTÉRIO DO TURISMO e SANTANDER apresentam

FAROL
SANTANDER
SÃO PAULO

24.06 a 25.09 de 2022

PATROCÍNIO
SPONSORSHIP

Lei de Incentivo à CULTURA

Santander

PRODUÇÃO
PRODUCTION

AYO

REALIZAÇÃO
REALIZATION

SECRETARIA ESPECIAL DA **CULTURA**

MINISTÉRIO DO **TURISMO**

PÁTRIA AMADA BRASIL GOVERNO FEDERAL

AS AVENTURAS DE ALICE

As aventuras de *Alice no País das Maravilhas*, obra de Lewis Carroll, já foi traduzida para mais de 100 idiomas e vem impactando gerações desde sua primeira publicação em 1865. Imaginem, mais de um século e meio, encantando gerações de todas as idades!

Querendo trazer a magia dessa aventura até você, nós do Farol Santander São Paulo orgulhosamente apresentamos “As aventuras de Alice” - um convite para embarcar nessa incrível viagem pela superfície do conhecimento chegando ao mundo secreto e nonsense de Alice.

São dois andares do Farol, esse edifício icônico da cidade de São Paulo, dedicados ao maravilhoso mundo de Alice – falando de temas universais e muito atuais como as noções de tempo, trabalho e lazer – fazendo um paralelo do mundo adulto versus a ludicidade e vivacidade do mundo infantil.

Embarquem conosco nessa viagem. Aproveitem a exposição e aventurem-se!

Patricia Audi
Vice-presidente de Relações Institucionais e Sustentabilidade

Santander

APRESENTAÇÃO

Coincidências ou sincronicidades, *As Aventuras de Alice* acontece entre os meses de junho e setembro de 2022, ano em que se comemora os 160 anos do passeio de barco pelo rio Tâmisa, em Oxford, ocasião em que a história das aventuras de Alice foi contada pela primeira vez. Além disso, comemora-se os 150 anos da publicação do livro *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá*. Para celebrar momentos tão importantes no mundo de Alice, este catálogo apresenta detalhadamente a exposição As Aventuras de Alice, em seus dois andares – superfície e subterrâneo – com livros, instalações, dispositivos ópticos de pré-cinema, fotografias, pintura, grafite, cinema 3D e diversas instalações audiovisuais. Reunimos trabalhos de artistas como Antonio Peticov, Adriana Peliano, Ozi, Paulo Leminsky, Luiz Zerbini, Maggie Taylor, Salvador Dalí, Yayoi Kusama, além de fragmentos de filmes de cineastas como Edwin Porter, Walt Disney, Jan Svakmajer, Tim Burton, dentre outros. Os livros de Alice são repletos de camadas, que permitem uma multiplicidade de sentidos, assim convidamos artistas e pesquisadores para compor a exposição com reflexões sobre as aventuras de Alice em diversos âmbitos do conhecimento: tradução e adaptação, artes visuais, filosofia e psicanálise. Alguns deles contribuem com textos neste catálogo, a convite da curadoria, com artigos e ensaios sobre a representação de *Alice no País das Maravilhas* por Salvador Dalí (*A Alice Dalí* de Mark Burstein), filosofia e o nonsense (*Infinitas Alices, Maravilhosos Devires* de Aline Sanches), pré-cinema e pós-cinema (*Imagem-Sonho: Alices em Movimento* de Rodrigo Gontijo) e o mundo mágico Alicedélico (*Alicescópio de Curiosismos* de Adriana Peliano). Estes temas trazem diferentes chaves para que o leitor, ao cair na toca do coelho, possa abrir algumas das inúmeras portas metaforizadas no livro, adentrando por inesperadas trilhas para percorrer o maravilhoso mundo de Alice.

Rodrigo Gontijo
Curador

SUMÁRIO

SUPERFÍCIE 6

Lewis Carroll 8
Alice Lidell 11
John Tenniel 16
Personagens 17
Edições brasileiras 19
Gabinete de Curiosidades 21
Pré-Cinema 32

ESPELHO MÁGICO 42

SUBTERRÂNEO 43

Na Toca do Coelho 44
Conselho da Lagarta 45
Um Chá Maluco 50
Rainha de Copas 56
Através do Espelho 60

ARTIGOS 63

Imagem-sonho: Alices em movimento 64
| Rodrigo Gontijo |

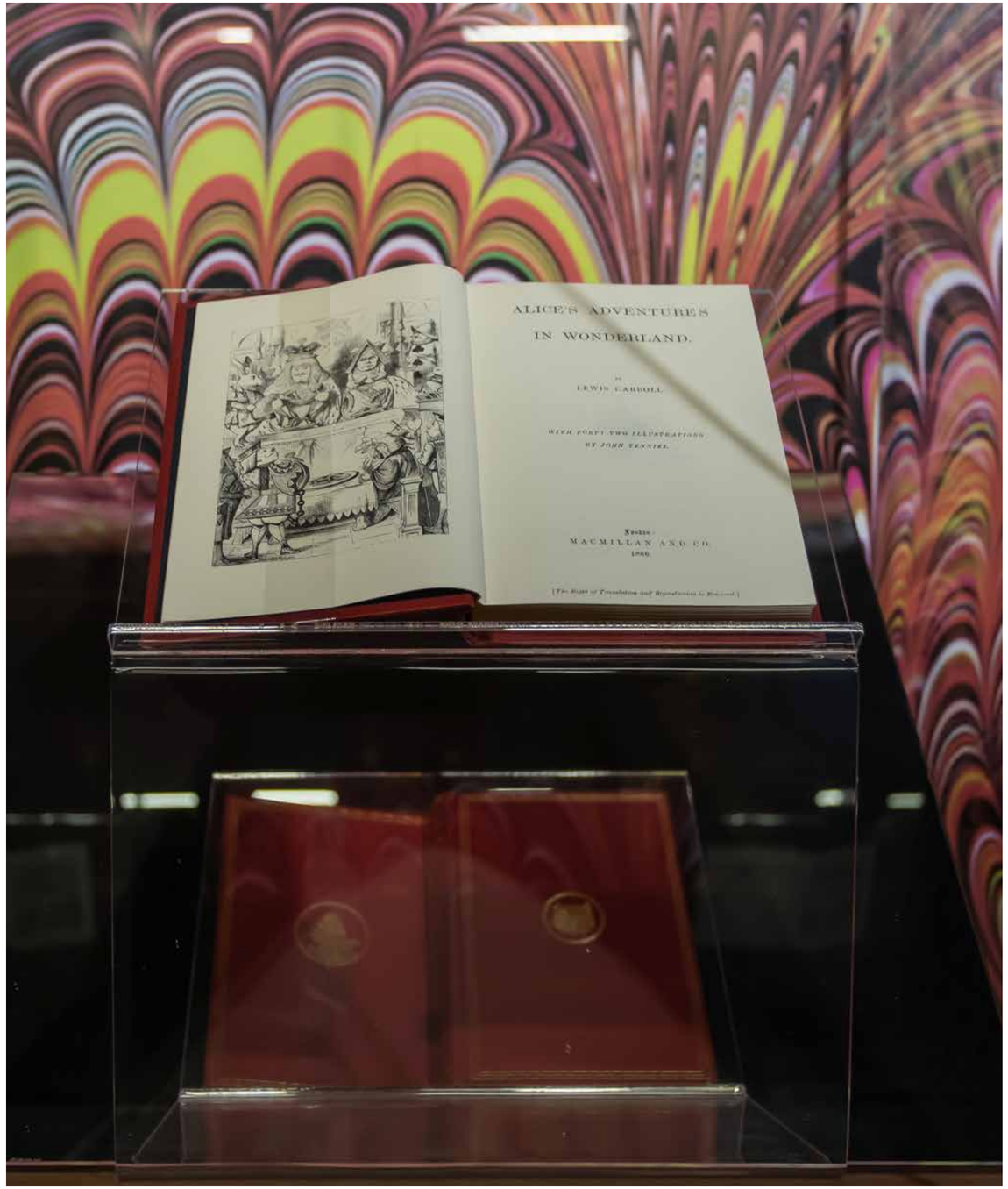
A Alice de Dali 72
| Mark Burnstein |

Infinitas Alices, maravilhosos devires 79
| Aline Sanches |

Alicescópio de Curiosismos 85
| Adriana Peliano |

FICHA TÉCNICA 92

HIDRANTE
DE



SUPERFÍCIE

Por que um livro se torna um clássico? Para Ítalo Calvino, "os clássicos são livros que, quanto mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são lidos de fato mais se revelam novos, inesperados, inéditos". Em *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* descobrimos um universo mágico, com referências aos costumes e imaginário específicos da sociedade vitoriana, ao mesmo tempo em que aborda questões fundamentais de nossa atualidade: a separação entre o mundo adulto e o mundo infantil; as tensões em torno do tempo, do trabalho e do lazer; o funcionamento da vida familiar; o sonho versus a realidade. Grande parte das situações inusitadas descritas na publicação tem sua inspiração em pessoas, fatos e eventos próximos a Lewis Carroll (pseudônimo de Charles Dodgson), e à família Liddell, da qual Alice fazia parte. Uma aventura que começou na tarde de verão de 4 de julho de 1862, em um passeio de barco pelo rio Tâmisa com as três irmãs Liddell: Lorina, Alice e Edith. Lewis Carroll inventou a história de uma menina que corria atrás de um coelho branco, caía em uma toca e adentrava em um mundo com animais falantes, uma lagarta misteriosa e uma Rainha de Copas sem coração, que condenava todos antes do julgamento. Alice Liddell gostou tanto do que ouviu que pediu para que a história fosse escrita. Assim nasceu um dos maiores clássicos da literatura infantil e da literatura *nonsense*, traduzidos em mais de 100 idiomas. A magia deste livro está no estilo de Lewis Carroll, em uma escrita impossível de ser captada de uma única maneira, que produz enigmas e que se multiplica em variados caminhos interpretativos. Para além de sua riqueza literária, o livro tornou-se referência em tratados psicanalíticos e filosóficos.

A exposição *As Aventuras de Alice* começa na *superfície*, um mundo ainda bastante conectado à lógica racional, realidade e informações. Este 24º andar homenageia as diversas edições desta publicação. Aos poucos, o real e o ficcional se confundem e nos deslocam para variadas experiências expandidas do livro, no qual objetos e personagens "ameaçam" ganhar vida no pré-cinema, através de engenhocas inventadas para projetar e/ou animar imagens na Inglaterra do século XIX. Em um trecho do livro, ao pensar consigo mesma "de que serve um livro, sem figuras nem diálogos?" Alice parece antecipar o poder evocativo de suas aventuras, capaz de despertar ilustrações e cenários muito além daqueles imaginados originalmente por John Tenniel, ilustrador do livro. A jornada continua pelo 23º andar, um subterrâneo dedicado ao território do pós-cinema, repleto de trechos de diferentes adaptações para as telas.

E assim, acompanhando Alice pelos livros, instalações e imagens em movimento, desejamos a todos uma ótima aventura!

Rodrigo Gontijo
Curador

LEWIS CARROLL

1832-1898

Desde criança, Charles Lutwidge Dodgson, mais conhecido pelo pseudônimo Lewis Carroll, gostava de inventar brincadeiras, jogos de lógica, charadas, anedotas e enigmas para entreter suas sete irmãs e três irmãos. Era uma família grande, no pequeno vilarejo de Daresbury, de 143 habitantes. Charles criava truques de mágica com baralhos, fazia paródias de canções populares, produzia marionetes, era um exímio jogador de xadrez e contador de histórias, além de incentivar seus irmãos e irmãs a realizarem uma revista de variedades, com poemas, ensaios e contos, tendo ele mesmo escrito e ilustrado boa parte dos capítulos. Muito interessado em imagens, Charles fazia apresentações com um equipamento de lanterna mágica e utilizava uma câmera fotográfica para registrar pessoas ao seu redor. Ele era gago, porém se expressava com fluidez entre as crianças. Em mais de 98 mil correspondências trocadas, podemos observar sua habilidade em brincar com as palavras e jogar com os sentidos da linguagem. Formou-se em matemática e se tornou professor na faculdade Christ Church, ligada à Universidade de Oxford.

"Isso foi há muitos anos, mas lembro nitidamente, agora enquanto escrevo, como, numa tentativa desesperada de chegar a um conto de fadas de feição diferente, eu, para começar, tinha despachado minha heroína diretamente por uma toca de coelho, sem a mínima ideia do que deveria acontecer depois...E assim, para agradar a uma criança, escrevi a mão e ilustrei com meus próprios desenhos toscos – desenhos que se rebelavam contra todas as leis da Anatomia ou da Arte (pois nunca tivera uma aula de desenho). Ao escrevê-lo, acrescentei muitas ideias novas, que pareciam brotar por si mesmas a partir do tronco original; e muitas mais se acrescentaram quando, anos mais tarde, o reescrevi inteiro para publicação..."

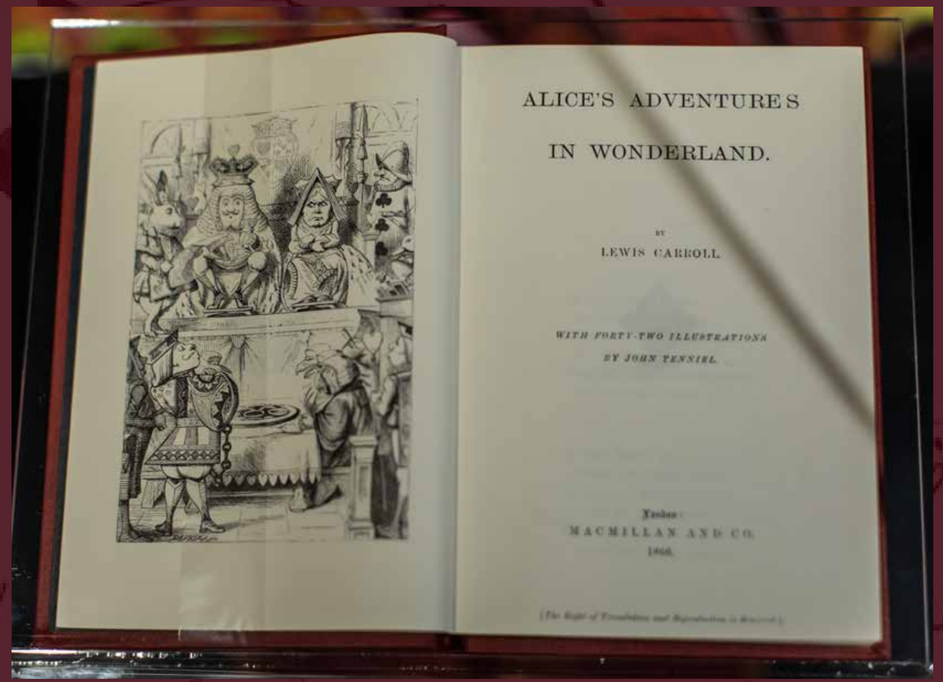
Carroll em "Alice on the Stage", The Theatre, abr 1887.

CRIAÇÃO

Em Oxford, Charles era amigo do reitor da Christ Church, Henry George Liddell, que tinha três filhas: Lorina, Alice e Edith. Numa tarde de verão, em 4 de julho de 1862, em um passeio de barco pelo rio Tâmisa com as três crianças e o Reverendo Robinson Duckworth, Charles inventou uma história de uma menina que sonhava que seguia um coelho branco atrasado, caia na toca e lá entrava num mundo cheio de animais falantes e uma Rainha de Copas, que condenava todos antes do julgamento. Muito curiosa, Alice Liddell, que sempre ficava fascinada pelas histórias contadas, gostou tanto do que ouviu que pediu insistentemente para que ele escrevesse um livro. O resto é história, ou melhor, ficção.

PUBLICAÇÃO

No natal de 1864, Charles, presenteou a pequena Alice com *As Aventuras de Alice no Subterrâneo*, escrito e desenhado pelo próprio autor. Em 1865, com tiragem oficial em 1866, Lewis Carroll, pseudônimo adotado pelo autor, transforma o manuscrito em um livro, com alguns ajustes e a história ampliada com novos personagens. *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* se tornou um sucesso inesperado, com 12 mil cópias vendidas em apenas 2 anos após o seu lançamento, e traduzido para mais de 100 idiomas ao longo de décadas.



ALICE'S ADVENTURES

IN WONDERLAND.

BY

LEWIS CARROLL.

WITH FORTY-TWO ILLUSTRATIONS

BY JOHN TENNIEL.

London:

MACMILLAN AND CO.

1866.

Um Presente de Natal para uma Criança Querida em Memória de um Dia de Verão.

Capítulo I

Alice já estava mesmo cansada de ficar sentada com sua irmã na margem do rio sem ter o que fazer. Uma ou duas vezes havia espiado o livro que a irmã estava lendo, mas ele não tinha figuras nem diálogos. "Para que serve um livro", pensou Alice, "sem figuras nem diálogos?" Ela então começou a refletir lá com seus botões (da melhor forma que pôde, já que o calor daquele dia a fazia sentir-se meio preguiçosa e estúpida) se o prazer de fazer uma grinalda de margaridas valeria o esforço de se levantar e colher as flores, quando um coelho branco de olhos rosados passou correndo pertinho dela.

Não havia nada de muito extraordinário nisso, nem Alice considerou tão fora do comum ouvir o coelho dizer consigo mesmo: "Ai, meu Deus! Ai, meu Deus! Como estou atrasado!" (Pensando nisso mais tarde, ela percebeu que deveria ter se espantado, mas naquele momento tudo lhe pareceu muito natural.)

ALICE LIDDELL

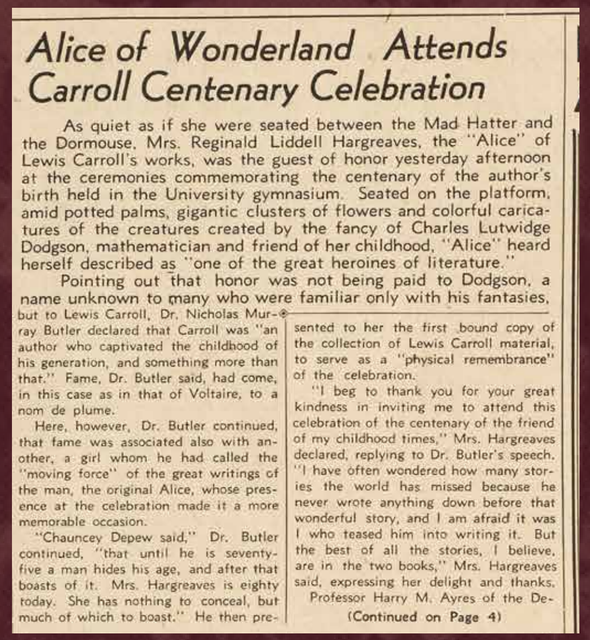
1852-1934

Filha de Henry Liddell e de Lorina Hanna Liddell, Alice Pleasance Liddell nasceu em 1852. Alice teve 9 irmãos, porém era mais próxima de Lorina, três anos mais velha, e Edith, dois anos mais nova. As três se tornaram companheiras inseparáveis. As irmãs gostavam muito das histórias que Charles Dodgson inventava; e sempre que podiam, insistiam por uma nova. Em um passeio permeado por contos, nasce o livro que levaria Alice para a sua mais extraordinária aventura.

MANUSCRITO ORIGINAL

Em 15 de setembro de 1880, Alice se casa com Reginald Hargreaves, jogador de cricket, com quem teve três filhos: Alan Knyveton Hargreaves, Leopold Reginald "Rex" Hargreaves (mortos em batalhas na Primeira Guerra Mundial) e Caryl Liddell Hargreaves. Com a morte do marido em 1926, e as altas despesas para manutenção da casa, Alice vende o manuscrito original de *Aventuras de Alice no Subterrâneo*, em leilão na Sotheby's, em 1928, por 15.000 libras. O comprador foi um negociante americano chamado Dr. Rosenbach.

Dr. Rosenbach vendeu o manuscrito para Eldridge Johnson; e após a sua morte em 1946, um grupo de americanos comprou a publicação. Em sinal de gratidão pela aliança da Grã-Bretanha com os EUA durante a Segunda Guerra Mundial, o livro foi doado em 1948 ao Museu Britânico, onde permanece até hoje.



Alice of Wonderland Attends Carroll Centenary Celebration

As quiet as if she were seated between the Mad Hatter and the Dormouse, Mrs. Reginald Liddell Hargreaves, the "Alice" of Lewis Carroll's works, was the guest of honor yesterday afternoon at the ceremonies commemorating the centenary of the author's birth held in the University gymnasium. Seated on the platform, amid potted palms, gigantic clusters of flowers and colorful caricatures of the creatures created by the fancy of Charles Lutwidge Dodgson, mathematician and friend of her childhood, "Alice" heard herself described as "one of the great heroines of literature."

Pointing out that honor was not being paid to Dodgson, a name unknown to many who were familiar only with his fantasies, but to Lewis Carroll, Dr. Nicholas Murray Butler declared that Carroll was "an author who captivated the childhood of his generation, and something more than that." Fame, Dr. Butler said, had come, in this case as in that of Voltaire, to a nom de plume.

Here, however, Dr. Butler continued, that fame was associated also with another, a girl whom he had called the "moving force" of the great writings of the man, the original Alice, whose presence at the celebration made it a more memorable occasion.

"Chauncey Depew said," Dr. Butler continued, "that until he is seventy-five a man hides his age, and after that boasts of it. Mrs. Hargreaves is eighty today. She has nothing to conceal, but much of which to boast." He then presented to her the first bound copy of the collection of Lewis Carroll material, to serve as a "physical remembrance" of the celebration.

"I beg to thank you for your great kindness in inviting me to attend this celebration of the centenary of the friend of my childhood times," Mrs. Hargreaves declared, replying to Dr. Butler's speech. "I have often wondered how many stories the world has missed because he never wrote anything down before that wonderful story, and I am afraid it was I who teased him into writing it. But the best of all the stories, I believe, are in the two books," Mrs. Hargreaves said, expressing her delight and thanks.

Professor Harry M. Ayres of the De-

(Continued on Page 4)

IDA AOS EUA

Em 1932, Alice Pleasance Hargreaves foi convidada para participar do evento de celebração do 100º aniversário de nascimento de Lewis Carroll, na Universidade de Columbia em Nova Iorque, onde foi premiada com o título de Doutora Honoris Causa em Letras.

ALICE E PETER PAN

No dia 26 de junho de 1932, durante uma exposição comemorativa do centenário de Lewis Carroll na Bumpus Bookshop, em Londres, o editor Peter Llewelyn Davies, 35 anos, é apresentado à Alice Hargreaves, 80 anos. Peter foi o garotinho, que aos 5 anos de idade, inspirou J.M. Barrie a criar o personagem Peter Pan. Quando realidade e ficção se misturam, o improvável acontece, e assim, duas pessoas que foram imortalizadas através da literatura infantil, se conheceram. Neste dia, Alice do País das Maravilhas se encontrou com Peter Pan da Terra do Nunca.

"Quase tudo de 'Alice's Adventures Underground' foi contado naquela resplandecente tarde de verão, a névoa do calor tremeluzindo sobre as campinas onde o grupo desembarcou. [...] Ali, veio das três irmãs a velha súplica 'Conte-nos uma história', e assim começou o delicioso conto. Às vezes, para nos provocar – e talvez estando realmente cansado -, o sr. Dodgson parava de repente e dizia: 'E é só, até a próxima vez.' 'Ah, mas esta é a próxima vez', era a exclamação das três; e após alguma persuasão a história recomeçava. [...] Acho que as histórias que ele nos contou essa tarde devem ter sido melhores que de costume, porque, no dia seguinte, comecei a importuná-lo para escrever a história para mim, o que nunca tinha feito antes.

Foi por causa de meu 'vamos lá, vamos lá' e da minha importunação que, depois de dizer que ia pensar no assunto, acabou por escrevê-la."

Alice Liddell

JOHN TENNIEL

1820 – 1914

John Tenniel foi um pintor, ilustrador e cartunista Britânico, cujo trabalho tem como marca composições elaboradas a partir de contornos rígidos com linhas sombreadas. Tornou-se conhecido pelos desenhos carregados de sátira e pelas caricaturas de teor político que publicava na revista *Punch*, periódico que evidenciou as mudanças radicais pelas quais a Grã-Bretanha passou na segunda metade do século XIX.

Apesar das charges políticas desenvolvidas ao longo da vida, seu reconhecimento como artista se deu por meio dos 92 desenhos realizados para *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho* e o que Alice encontrou por lá. O convite partiu do próprio Lewis Carroll, leitor assíduo da revista Punch e admirador do seu trabalho. Ambos tiveram longas conversas antes da primeira publicação, que aconteceu em 1865, porém como Tenniel se opôs a qualidade da impressão, esta primeira tiragem de 2.000 exemplares foi vendida somente nos Estados Unidos. Em 1866, a primeira edição foi refeita, e lançada na Inglaterra, tornando-se um best-seller instantâneo.

PERSONAGENS

COELHO BRANCO

O Coelho Branco, em oposição ao mundo infantil de Alice, representa o universo dos adultos, sempre ocupados e atrasados.

"E o Coelho Branco, que dizer dele? Foi moldado nas linhas de 'Alice' ou concebido como um contraste? Como um contraste, nitidamente. Onde nela há 'juventude', 'audácia', 'vigor' e 'pronta determinação', veja nele 'idoso', 'tímido', 'fraco' e 'nervosamente indeciso', e perceberá alguma coisa do que pretendi que fosse. Penso que o Coelho Branco devia usar óculos. Tenho certeza de que sua voz devia vibrar e seus joelhos tremerem."- Lewis Carroll

DODÔ

"Era mais do que hora de ir, pois a lagoa estava ficando apinhada de aves e animais que tinham caído nela: havia um Pato e um Dodô, um Papagaio e uma Aguieta, além de várias outras criaturas curiosas. Alice tomou a dianteira e o grupo todo nadou para a margem."

O Dodô retrata o próprio Charles Dodgson, que ao se apresentar, por conta da sua gagueira, dizia "Dodo-Dodgson".

O dodô foi uma ave originária das Ilhas Maurício, no Oceano Índico; pesava cerca de 23 quilos, e serviu de alimento para os holandeses que chegaram ao local. Em 1681, o animal foi declarado oficialmente extinto.

No Museu de História Natural da Universidade de Oxford, que Carroll visitava com frequência com a família Liddell, encontram-se ossadas de dodô, assim como a pintura de Jan Savery, que inspirou o desenho de Tenniel para o livro de Alice

LAGARTA

O local onde a Lagarta se instala é um cogumelo de chapéu liso, conhecido como Amanita Fulva, o único da espécie Amanita que é comestível e bastante saboroso. Seu parente próximo, Amanita Muscaria, com chapéu vermelho e pontos brancos, possui propriedades psicoativas e alucinógenas. O desenho de Tenniel brinca com a percepção do leitor: o que parece ser o nariz e o queixo da Lagarta, são na verdade duas de suas patas.

Um lado a fará crescer e o outro lado te fará diminuir.

"Um lado do quê? O outro lado do quê?" – pensou Alice.

- Do cogumelo, é claro! – disse a Lagarta, como se tivesse ouvido o pensamento de Alice.

Carroll, sócio fundador da *Society for Psychical Research* (Sociedade de Pesquisa Psíquica), tinha dezenas de livros sobre conhecimento paranormal e esotérico. Ele acreditava na percepção extrassensorial, no poder da mente de mover objetos e também de promover a leitura de pensamentos.

"Tudo parece indicar a existência de uma força natural, aliada à eletricidade e à força dos nervos, pela qual cérebro pode atuar sobre cérebro. Penso que estamos próximos do dia em que isso será classificado entre as forças naturais conhecidas, e terá suas leis tabuladas, e em que os céticos científicos, que sempre fecham os olhos até o último momento para qualquer indício que parece apontar para além do materialismo, terão de aceitá-lo como um fato provado da natureza." – Lewis Carroll

PERSONAGENS

GATO DE CHESHIRE

A origem do Gato de Cheshire remete a dois momentos da vida de Lewis Carroll. O primeiro aconteceu no condado de Cheshire, região em que Carroll nasceu, onde costumava-se utilizar a expressão "sorrir como um gato de Cheshire" ("grin like a Cheshire cat"), para se referir às pessoas que mostravam os dentes e gengivas ao sorrir.

"Por favor, poderia me dizer", perguntou Alice um pouco tímida, "por que seu gato tanto sorri?"

"É um gato de Cheshire", disse a Duquesa.

O segundo momento se refere a Igreja de St. Peter, em Croft-on-Tees, onde Carroll passou parte da sua infância na década de 1840. Lá encontra-se esculpida em pedra no século XIV, a imagem da cabeça de um gato sorrindo.

"Ao se aproximar do Gato de Cheshire, teve a surpresa de encontrar uma multidão em torno dele: o carrasco, o Rei e Rainha estavam discutindo, todos falando ao mesmo tempo [...] O ponto de vista do carrasco era que não se podia cortar a cabeça do Gato fora a menos que houvesse um corpo do qual cortá-la"

RAINHA DE COPAS

A Rainha de Copas, representada por uma carta de baralho, é a principal antagonista da história. Apesar de possuir grande poder, é infantilizada e não sabe lidar com frustrações. De acordo com alguns especialistas, a imagem realizada por Tenniel é a caricatura da Rainha Vitória, cujo reinado foi de 1837 a 1901.

"Em minha mente, imaginei a Rainha de Copas como uma espécie de encarnação da paixão ingovernável – uma fúria cega e desnorteada."– Lewis Carroll

CHAPELEIRO e LEBRE DE MARÇO

"Naquela direção", explicou o Gato, acenando com a pata direita, "vive um Chapeleiro; e naquela direção", acenando com a outra pata, "vive uma Lebre de Março. Visite qual deles quiser: os dois são loucos."

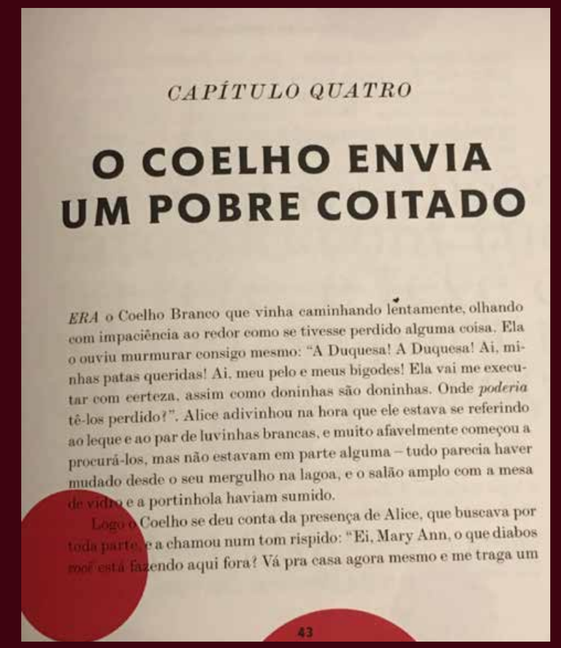
Os personagens Chapeleiro e Lebre de Março, foram criados por conta de duas expressões utilizadas na época: "Louco como um chapeleiro" e "Louco como uma lebre de março".

A primeira tem origem nos chapeleiros da época, que enlouqueciam devido ao mercúrio utilizado para preparar os feltros do vestuário. As vítimas tinham tremores, fala confusa e alucinações.

A segunda expressão era utilizada devido ao comportamento das lebres machos que se tornavam excitadas, agitadas e imprevisíveis no período de acasalamento.

EDIÇÕES BRASILEIRAS TRADUÇÕES

Nos livros de Alice, os jogos de palavras e as construções dos enunciados articulam uma multiplicidade de sentidos, fazendo com que cada tradutor siga por diferentes caminhos.
Apresentamos aqui o 4º capítulo do livro *Alice no País das Maravilhas* e suas diversas traduções no Brasil.



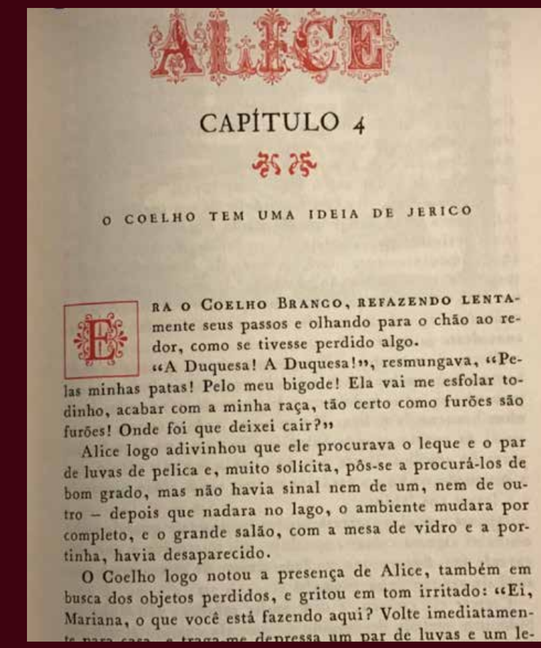
CAPÍTULO QUATRO

O COELHO ENVIA UM POBRE COITADO

ERA o Coelho Branco que vinha caminhando lentamente, olhando com impaciência ao redor como se tivesse perdido alguma coisa. Ela o ouviu murmurar consigo mesmo: "A Duquesa! A Duquesa! Ai, minhas patas queridas! Ai, meu pelo e meus bigodes! Ela vai me executar com certeza, assim como doninhas são doninhas. Onde *poderia* tê-los perdido?". Alice adivinhou na hora que ele estava se referindo ao leque e ao par de luvinhas brancas, e muito afavelmente começou a procurá-los, mas não estavam em parte alguma – tudo parecia haver mudado desde o seu mergulho na lagoa, e o salão amplo com a mesa de vidro e a portinhola haviam sumido.

Logo o Coelho se deu conta da presença de Alice, que buscava por toda parte, e a chamou num tom rispido: "Ei, Mary Ann, o que diabos você está fazendo aqui fora? Vá pra casa agora mesmo e me traga um

43



ALICE

CAPÍTULO 4

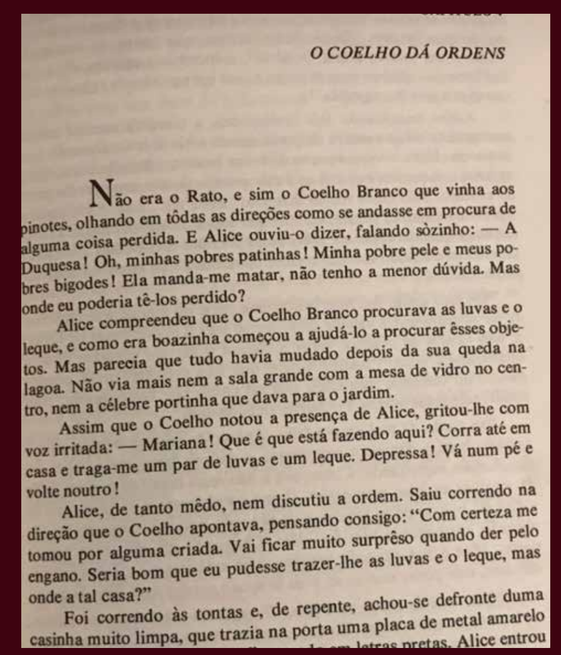
O COELHO TEM UMA IDEIA DE JERICO

ERA O COELHO BRANCO, REFAZENDO LENTAmente seus passos e olhando para o chão ao redor, como se tivesse perdido algo.

"A Duquesa! A Duquesa!", resmungava, "Pelas minhas patas! Pelo meu bigode! Ela vai me esfolar todinho, acabar com a minha raça, tão certo como furões são furões! Onde foi que deixei cair?"

Alice logo adivinhou que ele procurava o leque e o par de luvas de pelica e, muito solicita, pôs-se a procurá-los de bom grado, mas não havia sinal nem de um, nem de outro – depois que nadara no lago, o ambiente mudara por completo, e o grande salão, com a mesa de vidro e a portinha, havia desaparecido.

O Coelho logo notou a presença de Alice, também em busca dos objetos perdidos, e gritou em tom irritado: "Ei, Mariana, o que você está fazendo aqui? Volte imediatamente para casa, e traga-me depressa um par de luvas e um le-



O COELHO DÁ ORDENS

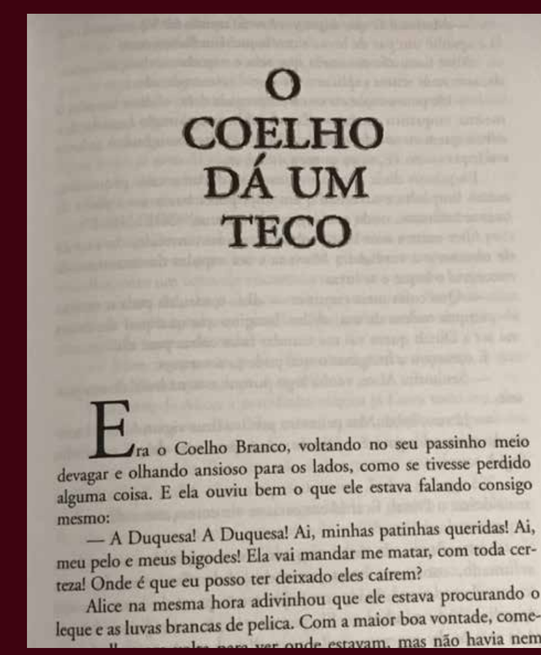
Não era o Rato, e sim o Coelho Branco que vinha aos pinotes, olhando em tôdas as direções como se andasse em procura de alguma coisa perdida. E Alice ouviu-o dizer, falando sòzinho: — A Duquesa! Oh, minhas pobres patinhas! Minha pobre pele e meus pobres bigodes! Ela manda-me matar, não tenho a menor dúvida. Mas onde eu poderia tê-los perdido?

Alice compreendeu que o Coelho Branco procurava as luvas e o leque, e como era boazinha começou a ajudá-lo a procurar êsses objetos. Mas parecia que tudo havia mudado depois da sua queda na lagoa. Não via mais nem a sala grande com a mesa de vidro no centro, nem a célebre portinha que dava para o jardim.

Assim que o Coelho notou a presença de Alice, gritou-lhe com voz irritada: — Mariana! Que é que está fazendo aqui? Corra até em casa e traga-me um par de luvas e um leque. Depressa! Vá num pé e volte noutro!

Alice, de tanto mêdo, nem discutiu a ordem. Saiu correndo na direção que o Coelho apontava, pensando consigo: "Com certeza me tomou por alguma criada. Vai ficar muito surprêso quando der pelo engano. Seria bom que eu pudesse trazer-lhe as luvas e o leque, mas onde a tal casa?"

Foi correndo às tontas e, de repente, achou-se defronte duma casinha muito limpa, que trazia na porta uma placa de metal amarelo



O COELHO DÁ UM TECO

Era o Coelho Branco, voltando no seu passinho meio devagar e olhando ansioso para os lados, como se tivesse perdido alguma coisa. E ela ouviu bem o que ele estava falando consigo mesmo:

— A Duquesa! A Duquesa! Ai, minhas patinhas queridas! Ai, meu pelo e meus bigodes! Ela vai mandar me matar, com toda certeza! Onde é que eu posso ter deixado eles caírem?

Alice na mesma hora adivinhou que ele estava procurando o leque e as luvas brancas de pelica. Com a maior boa vontade, come-

EDIÇÕES BRASILEIRAS CURIOSIDADES

ALICE E MONTEIRO LOBATO

A primeira tradução de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* foi realizada por Monteiro Lobato em 1931, no mesmo ano em que lançou *As Reinações de Narizinho*. Encantado com a personagem de Alice, o autor a leva para visitar o Sítio do Pica Pau Amarelo em várias de suas histórias.

DO UNDERGROUD AO SUBTERRÂNEO

A adaptação do manuscrito *Aventuras de Alice no Subterrâneo* recria cuidadosamente a caligrafia de Lewis Carroll, letra por letra. O trabalho desenvolvido pela artista Adriana Peliano recebeu o Prêmio Jabuti de 2012 na categoria projeto gráfico.

ALICE EM CORDEL

Uma versão em cordel de *Alice no País das Maravilhas* foi elaborada pelo poeta João Gomes de Sá. Nela, o autor reconstrói algumas situações em que incorpora características brasileiras à protagonista, aos personagens e aos cenários.

PRIMAVERA DAS NEVES

O diretor e roteirista Jorge Furtado, ao traduzir o livro de Alice, se deparou com uma edição brasileira de 1966 que foi adaptada pela portuguesa Primavera das Neves. Intrigado com este nome peculiar e poético, realizou o documentário *Quem é Primaveras das Neves* (2017), em que apresenta as aventuras de uma mulher marcada pela resistência à ditadura Salazarista, exílio na embaixada brasileira e fuga para o Brasil com uma filha de seis meses.

GABINETE DE CURIOSIDADES
neste gabinete, Adriano Pellano apresenta uma série de propostas Alicéticas:
- Coleção de objetos reunidos em instalação, re-imaginando o ambiente criativo de Lewis Carroll;
- Colagens sobre ilustrações originais de Tenniel, para edição commemorativa, que transbordam para o espaço expositivo;
- Intervenções que investigam a experiência expandida do livro, a partir de edições de diversos ilustradores;
- Assemblages com bonecas antigas e outros objetos, inspiradas livremente no filme surrealista Alice (Nice y Almay, 1988) do diretor tcheco Jan Švankmajer.
lista de livros utilizados na instalação
TAUMATROPIO
LANTERNA MÁGICA

GABINETE DE CURIOSIDADES

Neste gabinete, Adriana Peliano apresenta uma série de propostas *Alicedélicas*:

. Coleção de objetos reunidos em instalação, re-imaginando o ambiente criativo de Lewis Carroll;

. Colagens sobre ilustrações originais de Tenniel, para edição comemorativa, que transbordam para o espaço expositivo;

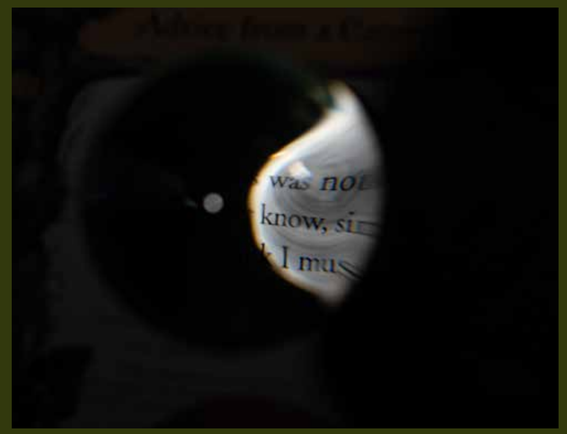
. Intervenções que investigam a experiência expandida do livro, a partir de edições de diversos ilustradores;

. Assemblages com bonecas antigas e outros objetos, inspiradas livremente no filme surrealista *Alice* (*Neco z Alenky*, 1988) do diretor tcheco Jan Švankmajer.

GABINETE DE
CURIOSIDADE

GABINETE DE CURIOSIDADES

ADRIANA PELIANO



LIVROS

OLEG LIPCHENKO (Ucrânia / Canada)
Alice's Adventures in Wonderland
Toronto: Tundra Books, 2009

IASSEN GHIUSELEV (Bulgária)
Alice in Wonderland
Vancouver: Simply Read Books, 2012

ROBERT INGPEN (Austrália)
Alice's Adventures in Wonderland
Londres: Welbeck Editions, 2009

ANDREA D'AQUINO (EUA)
Alice's Adventures in Wonderland
Beverly, MA: Rockport Publishers, 2015

Cogumelos: esculturas de Juliana Bollini

MADE BALBAT (Estônia)
Alice Imedemaal
Estônia: Pilgrim Raamat, 2021

MAGGIE TAYLOR (EUA)
Alice's Adventures in Wonderland
Palo Alto, CA: Modernbook Gallery, 2008

MAGGIE TAYLOR (EUA)
Alice's Adventures in Wonderland
Palo Alto, CA: Modernbook Gallery, 2008

SHUJI TATEISHI (Japão)
不思議の国 のアリス
Tóquio: Seidosha, 2019

DANIEL CACOUAULT (França)
Alice au Pays des Merveilles
Paris: Bragelonne, 2019

MILLICENT SOWERBY (Inglaterra)
Alice's adventures in wonderland
Londres: Chatto & Windus, 1907

KRISTJANA S WILLIAMS (Islândia)
Alice: Curiouser and Curiouser
Catálogo de exposição
Londres: V&A, 2006

ESTEREOSCOPIA

O Estereoscópio, dispositivo para exibir imagens tridimensionais, foi criado pelo britânico Charles Wheatstone em 1838, quando Lewis Carroll tinha 6 anos.
Consiste em um aparelho no qual cada olho visualiza simultaneamente uma imagem com pontos de observação levemente diferentes, o que cria uma sensação de profundidade.
A estereoscopia é a base do Cinema 3D.
A série estereoscópica de *Alice* (1952), foi realizada a partir de maquetes inspiradas em passagens do livro, iluminadas em estúdio e fotografadas em diapositivo.

MAGGIE TAYLOR

Em seu trabalho, Maggie Taylor digitaliza diferentes tipos de fotografias do século XIX e início do século XX – realizadas em placas de cobre (daguerreótipo), vidro (ambrótipo), ferro (ferrótipo) e revestidas com sais de prata - para mesclar com imagens autorais de brinquedos e pequenos objetos sobre paisagens improváveis.

No seu projeto sobre Alice, Taylor utiliza imagens da metade do século XIX, de meninas com idades entre 6 a 10 anos, para recriar *As Aventuras de Alice*. Seus retratos vitorianos são carregados por marcas do passado e atravessados por memórias sombrias e misteriosas.

MAGGIE TAYLOR | Call the next witness | Ou est ma chatte | We´re all mad here |

LANTERNA MÁGICA

A Lanterna Mágica foi um projetor criado no século XVII, formado por uma caixa escura, fonte de luz e imagens pintadas sobre placas de vidro. Era utilizada para projetar histórias sobre contos de fadas, aventuras em terras distantes e fantasmagorias.

Quando jovem, durante a década de 1840, Carroll ficou conhecido em Croft, cidade na qual sua família vivia, pelas apresentações de Lanterna Mágica que realizava.

Os slides aqui apresentados fizeram parte da série *The Junior Lecturers* (Os Palestrantes Juniors) produzidos pela W.Butcher & Sons de Londres, entre 1870 e 1906. A série sobre Alice foi dividida em três partes (*Pela Toca do Coelho, Um Chá Maluco, Quem Roubou as Tortas?*) acompanhadas por textos impressos para serem lidos durante a projeção de cada imagem.

LIVROS TRIDIMENSIONAIS

Publicações com recortes tridimensionais em papel e organizados em dobraduras. Ao serem abertos apresentam personagens que saltam das páginas para ganharem vida.

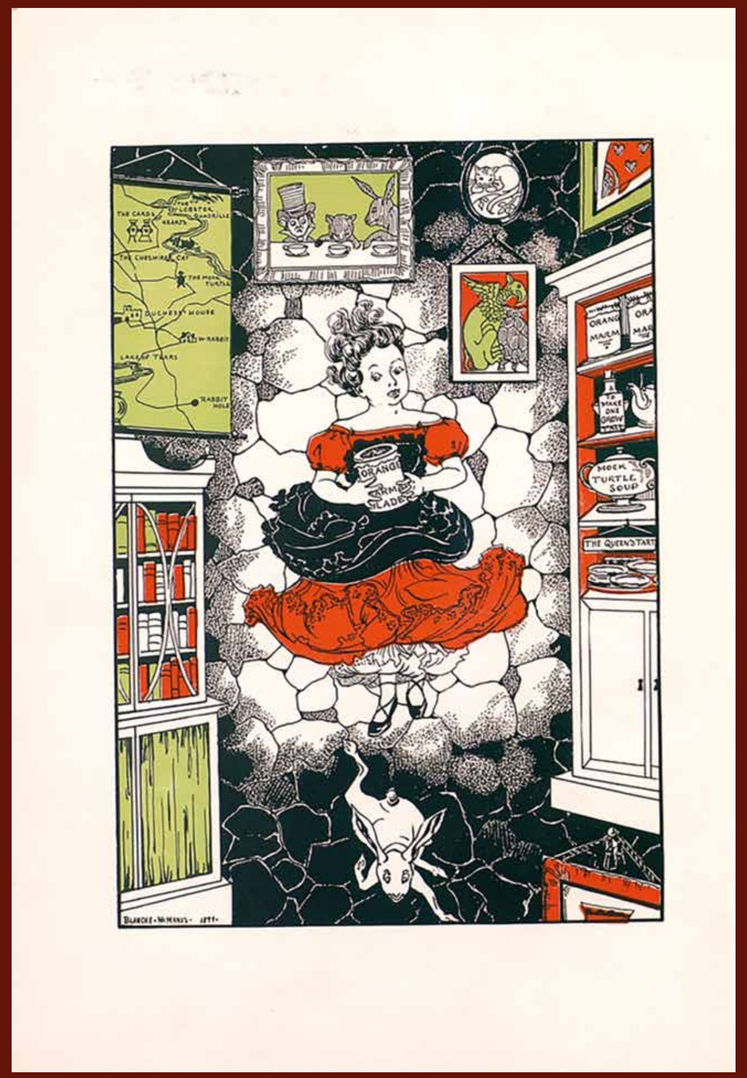
IMAGENS INSPIRADAS EM JOHN TENNIEL

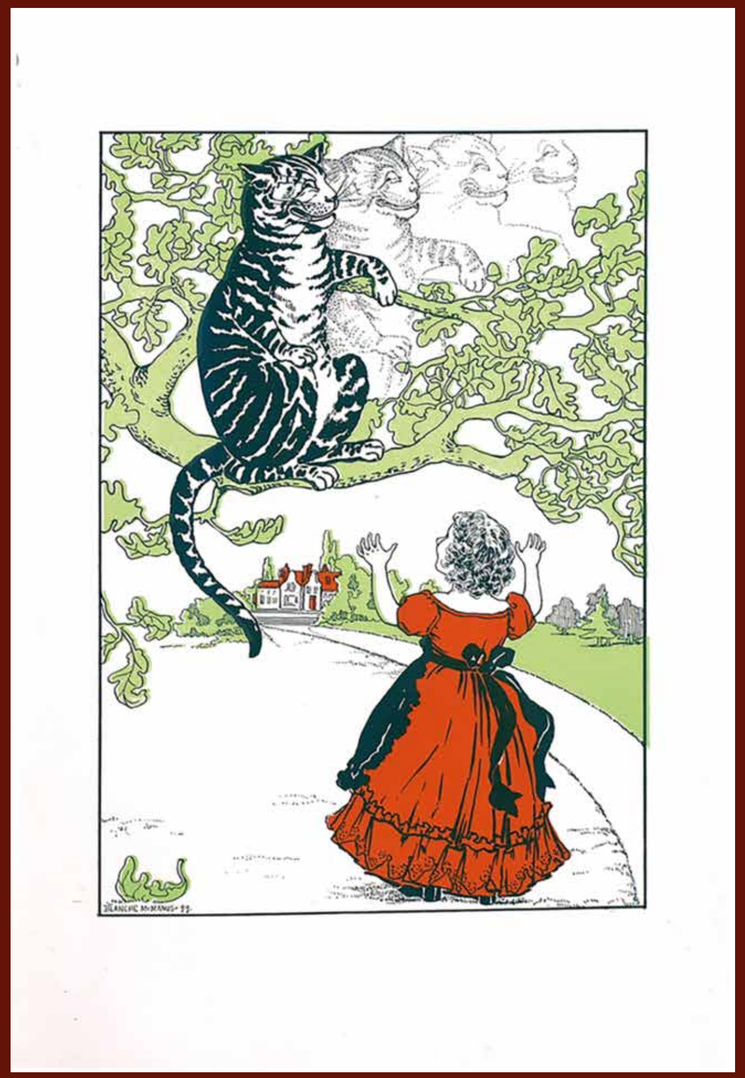
- *Alice's Adventures in Wonderland* (Simon and Schuster, 2003)
- *Alice no País das Maravilhas* (Ciranda Cultural, 2017)

Os primeiros livros tridimensionais foram desenvolvidos na Idade Média, e colaboraram com o entendimento de determinados fenômenos naturais e milagres religiosos.

IMAGENS DE BENJAMIN LACOMBE

- *Era uma vez…* (Editora Positivo, 2010)
- *Alice, le carrousel* (Editions Soleil, 2021)





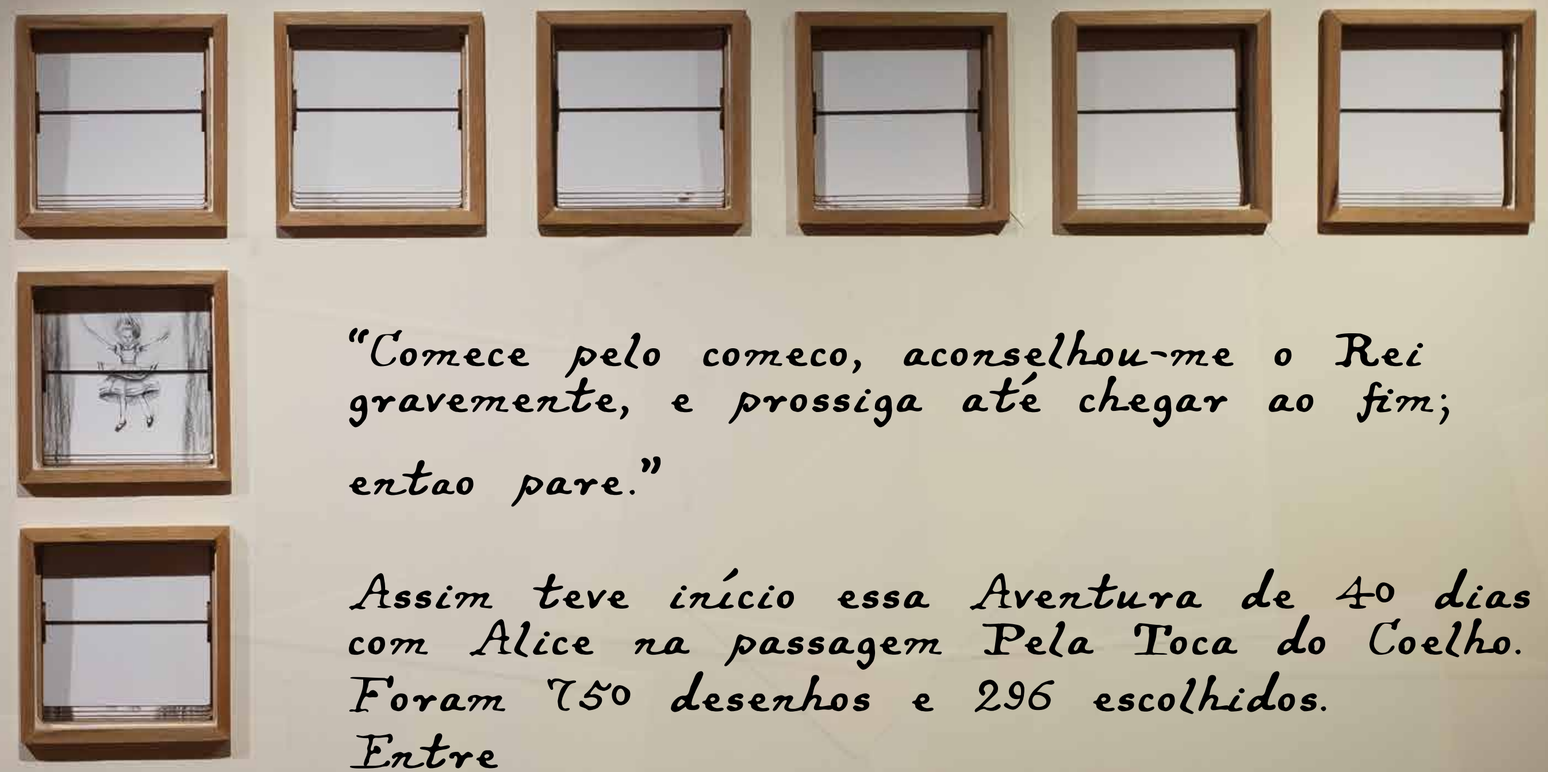
BLANCHE MCMANUS

As primeiras edições americanas de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, publicadas pela *Mansfield & Wessels* em 1899, foram ilustradas pela artista Blanche McManus.

TAUMATRÓPIO

Taumatrópio foi um brinquedo popular da Era Vitoriana, inventado em 1824 pelo físico inglês Peter Mark Roger. O dispositivo consiste em duas imagens impressas, cada uma em um lado de um disco esférico que, quando girado rapidamente, produz a impressão de que as imagens estão sobrepostas. A descoberta deste fenômeno ótico abriu caminho para uma série de invenções que levariam ao surgimento do cinema.

MARCIA PORTO | Desenhos para o *taumatrópio* |

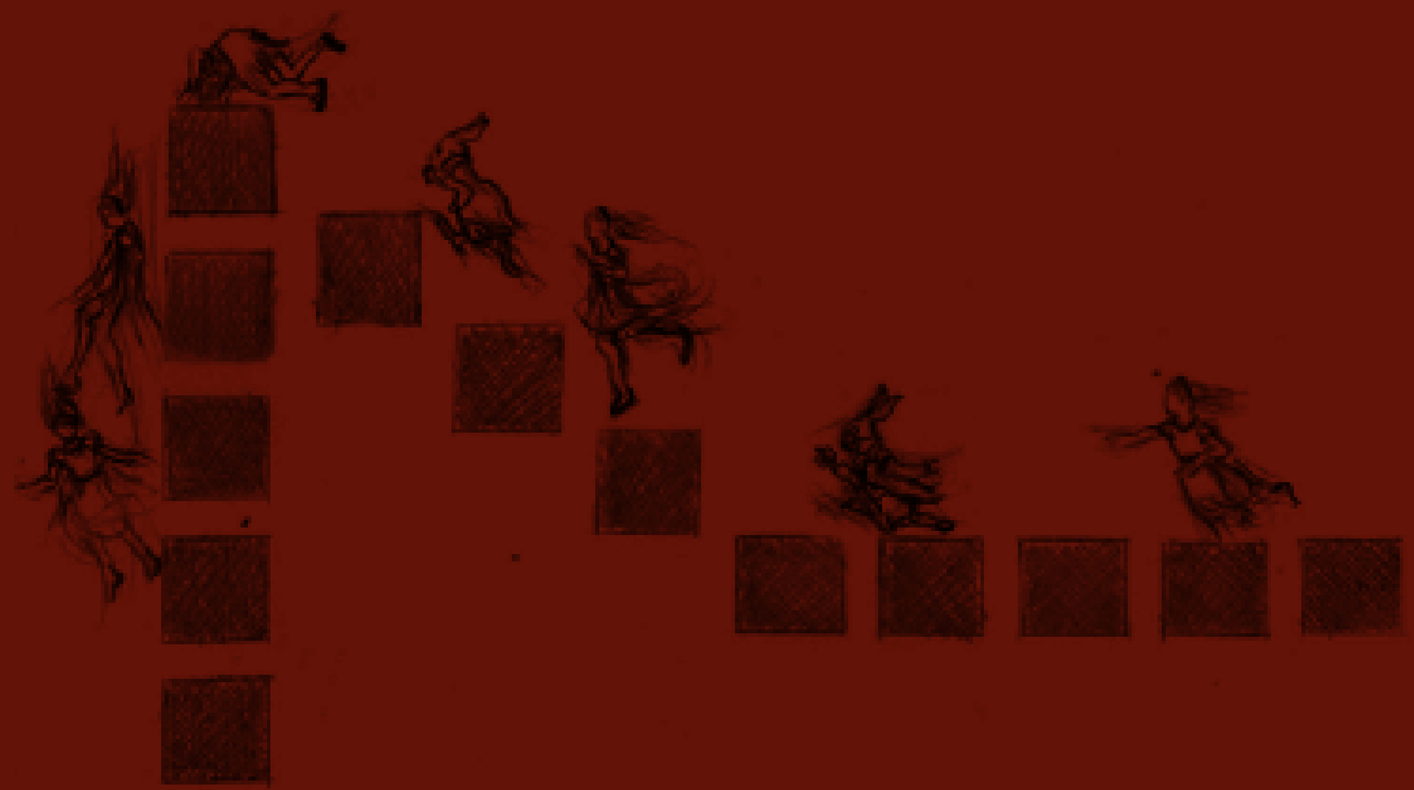


"Comece pelo comeco, aconselhou-me o Rei gravemente, e prossiga até chegar ao fim; entao pare."

Assim teve início essa Aventura de 40 dias com Alice na passagem Pela Toca do Coelho. Foram 750 desenhos e 296 escolhidos.
Entre
o sonho e a realidade
o de cima e o de baixo
enigmas e litros de chá
cheguei ao fim.

Mas sinto contraria-lo meu Rei, nao consigo parar.

Marcia Porto



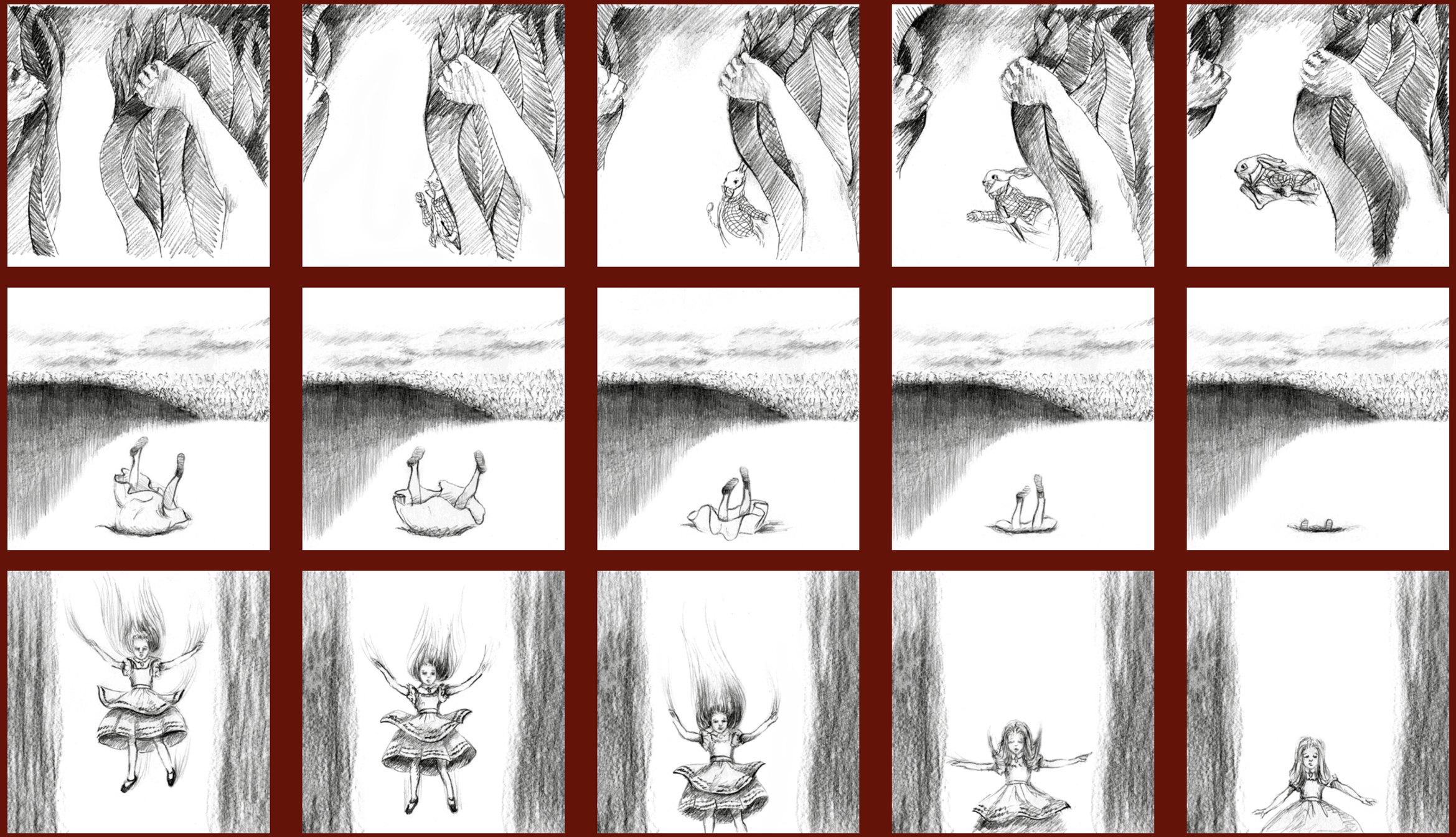
FLIPBOOKS

O *Folioscópio*, também conhecido como *Flipbook*, consiste em uma sequência de imagens organizadas em um pequeno livro, que quando folheadas rapidamente, produzem a ilusão do movimento.

O dispositivo foi inventado pelo britânico John Barnes Linnett em 1868, época em que Carroll tinha 36 anos e Alice, 16.

A passagem *Pela Toca do Coelho* é aqui apresentada em uma sequência de 11 *Flipbooks* com 24 desenhos em cada, ilustrados pela artista Marcia Porto.

MARCIA PORTO | Estudos para os *flipbooks* |



MARCIA PORTO | Desenhos para os *flipbooks* |

THE FURTHER AD-
VENTURES OF ALICE
IN WONDERLAND
PUBLISHED BY THE BOSTON
SUNDAY FREE PRESS

FEDERAL THEATRE
THE USA WORK PROGRAM WPA PRESENTS
The Emperor's New Clothes
Alice in Wonderland
Jack and the Beanstalk
Marionettes, Tom Thumb Revue, Concerts
in the
CHILDREN'S AUTUMN
FESTIVAL
October 30 to November 6
SATURDAYS 10:30 a.m and 2:30 p.m.
WEEKDAYS (except Tuesday) 4:00 p.m.
SUNDAYS (and Election Day) 2:30 p.m.
MAXINE ELLIOTT'S THEATRE
39th Street and Sixth Avenue
ADMISSION.....25 cents and 15 cents

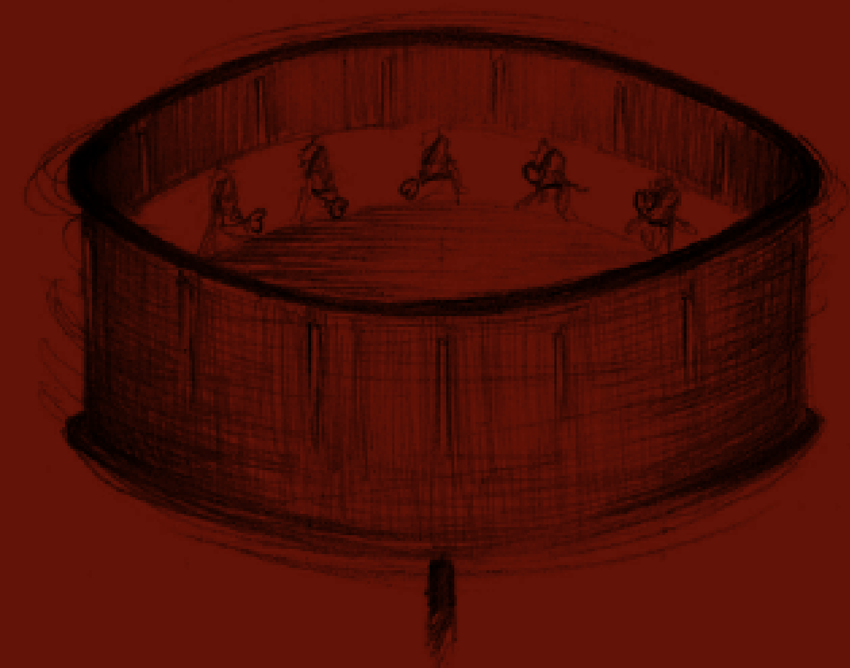
SEATTLE Children's THEATRE
Presents U. of W. PUPPETEERS
in
"Alice in Wonderland"
A FULL LENGTH PUPPET PLAY WITH MUSIC
Saturday Matinees 2.00 P.M
BEGINNING
APR. 9th
FEDERAL THEATRE
RAINIER & ATLANTIC · CA · 1522
CHILDREN 10¢
ADULTS 20¢
THEATRE PROJECT
USA
WORK PROGRAM
W.P.A.

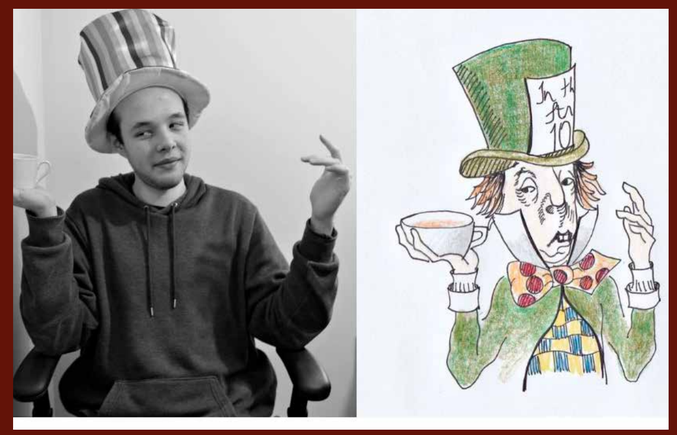
SAVOY
ONE WEEK
DEC. 25 TO JAN. 1
MATINEE - WED & SAT
DEC 29 — JAN 1
The FEDERAL THEATRE presents
"ALICE in WONDERLAND"
DIV. WPA

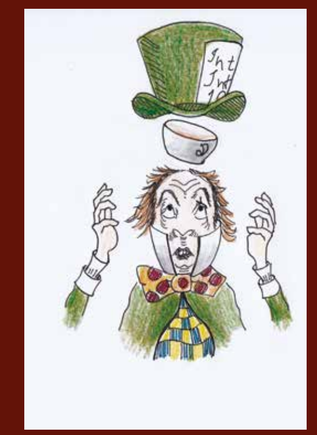
ZOOTRÓPIO

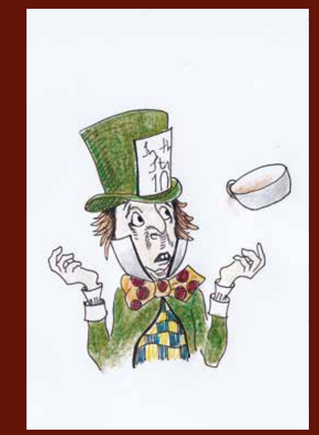
O *Zootrópio* é formado por uma roda cilíndrica, com frestas nas laterais e desenhos sequenciais, que quando girada promove a ilusão do movimento. O aparelho foi inventado em 1834 pelo matemático britânico William Horner.

A sobrinha de Carroll, Mrs. Zöe Polle, filha de seu irmão Skeffington Dodgson, tinha um zootrópio como brinquedo, que em 1948 foi doado, juntamente com outros pertences da família, para o Museu de Guildford. É provável que o artefato tenha sido um presente do seu tio Lewis Carroll.









MARCIA PORTO | Estudos | Desenhos para o zootrópio |

CINEMATÓGRAFO

Com a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, a primeira exibição de cinema aconteceu em 1895 em Paris. Um ano mais tarde, os próprios Lumière exibiram seus filmes em Londres.

Em 1898, começaram a surgir diversas companhias cinematográficas no Reino Unido, dentre elas a *Hepworth Studios* fundada por Cecil Hepworth.

Em 1903, Cecil Hepworth e Percy Stow, dirigem a primeira adaptação de As Aventuras de *Alice no País das Maravilhas* para o cinema. Quando o filme foi lançado, Alice tinha 51 anos. Mal sabia ela que suas aventuras pelo mundo das imagens em movimento estavam apenas começando.

Espelho Mágico

Na Europa do século XV, pintores renascentistas investigaram as perspectivas visuais, a partir das distorções provocadas por superfícies lisas e polidas que refletem imagens.

O artista Antonio Peticov, grande admirador de Lewis Carroll e seus tratados de lógica e matemática, desenvolve projetos com espelhos cilíndricos e imagens anamórficas.

Subterrâneo

A força de um livro considerado um clássico está em sua potencialidade de se abrir para infinitas releituras e de se expandir para outras mídias. Segundo Ítalo Calvino, “os clássicos são livros que exercem uma influência particular quando se impõem como inesquecíveis e também quando se ocultam nas dobras da memória, mimetizando-se como inconsciente coletivo ou individual”. É o que acontece com *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*: um clássico que permanece atual mesmo após 157 anos de sua publicação e que faz parte do inconsciente coletivo, independente da nacionalidade de quem o lê. Desde a sua primeira adaptação para o cinema em 1903, a jornada da Alice pelas imagens em movimento continuou pelos quatro cantos do mundo. Neste 23º andar, 4 capítulos do livro se misturam com a história do cinema, na qual acompanhamos as andanças da protagonista por animações, *stop-motion, live action* e filmes experimentais que incorporam fragmentos de 40 adaptações da história para as telas, apresentando *Alices* bem diferentes da garota loira de vestido azul que a Disney retratou.

Ao entrar na sala que representa o capítulo *Pela Toca do Coelho*, por meio de uma experiência estereoscópica (3D), com diversas *Alices* caindo em direção ao mundo das Maravilhas, você chegará à galeria *Conselho da Lagarta* onde encontrará representações da história inventada por Carroll, realizadas pelo artista surrealista Salvador Dalí. Nesta sala, o cinema, compreendido como metáfora do inconsciente, se expande para além da sala escura e vai de encontro ao espaço expositivo. A expansão das imagens em movimento também ocorre com o aparelho televisivo, em que impulsionada pela videoarte, perde sua função original, e se torna um objeto artístico. Na sala representada pelo *Chá Maluco*, assistimos em TVs, fragmentos dos personagens que pararam no tempo – o Chapeleiro e seus companheiros. Já no *Campo de Croque da Rainha*, os bailes de cartas, as danças procedentes de representações fílmicas de várias partes do mundo compõem um mosaico com os naipes de copas. Por fim, homenageando a publicação de *Através do Espelho ou o que Alice encontrou por lá*, letras tomam formas de poemas, canções e fragmentos do livro em um vídeo tipográfico com música dos Beatles.

Deste modo, a exposição *As Aventuras de Alice* celebra os 160 anos do passeio pelo rio Tâmisa (1862) onde a primeira história surgiu e os 150 anos da publicação do livro *Através do Espelho ou o que Alice encontrou por lá* (1872).

SEJAM TODOS BEM-VINDOS AO PAÍS DAS MARAVILHAS!

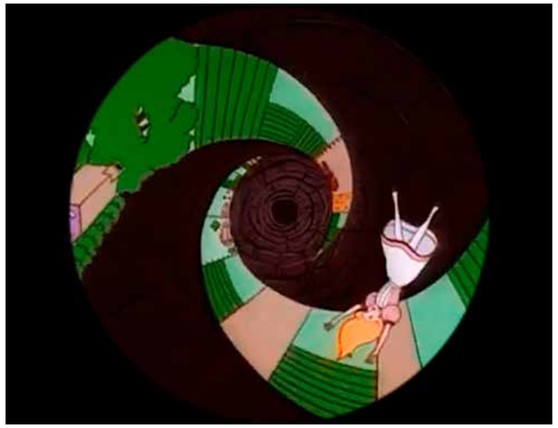
Rodrigo Gontijo
Curador

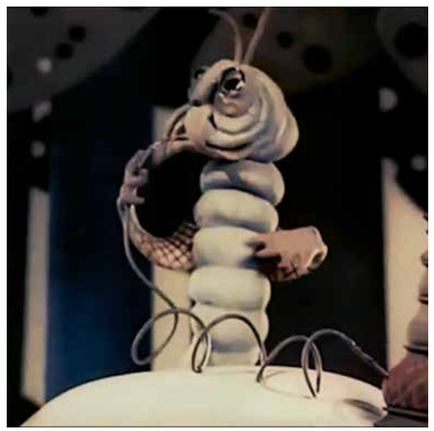
CAINDO,
caindo,
caindo.
A QUEDA
NÃO TERMINARIA
NUNCA?

Na Toca do Coelho

A travessia de Alice para o subterrâneo, ou seja, mundo das maravilhas, é apresentada na sala *Pela Toca do Coelho*, em exibição estereoscópica (3D), que reúne trechos de 21 filmes de diferentes países.

LISTA DE FILMES EXIBIDOS
NESTA INSTALAÇÃO.





FICAR DE TANTOS

TAMANHOS

DIFERENTES NUM SÓ DIA É UMA COISA QUE DEIXA A GENTE MUITO CONFUSA.

Conselho da Lagarta

Foi na década de 60, quando muitos buscavam pela expansão da consciência, que o cinema, compreendido como metáfora do inconsciente, foi deslocado da sala escura para o cubo branco (espaço expositivo). Em alguns trabalhos de cinema expandido, o projetor e a película são apresentados como esculturas. Esta instalação reúne cenas de 16 filmes do encontro de Alice com a Lagarta.

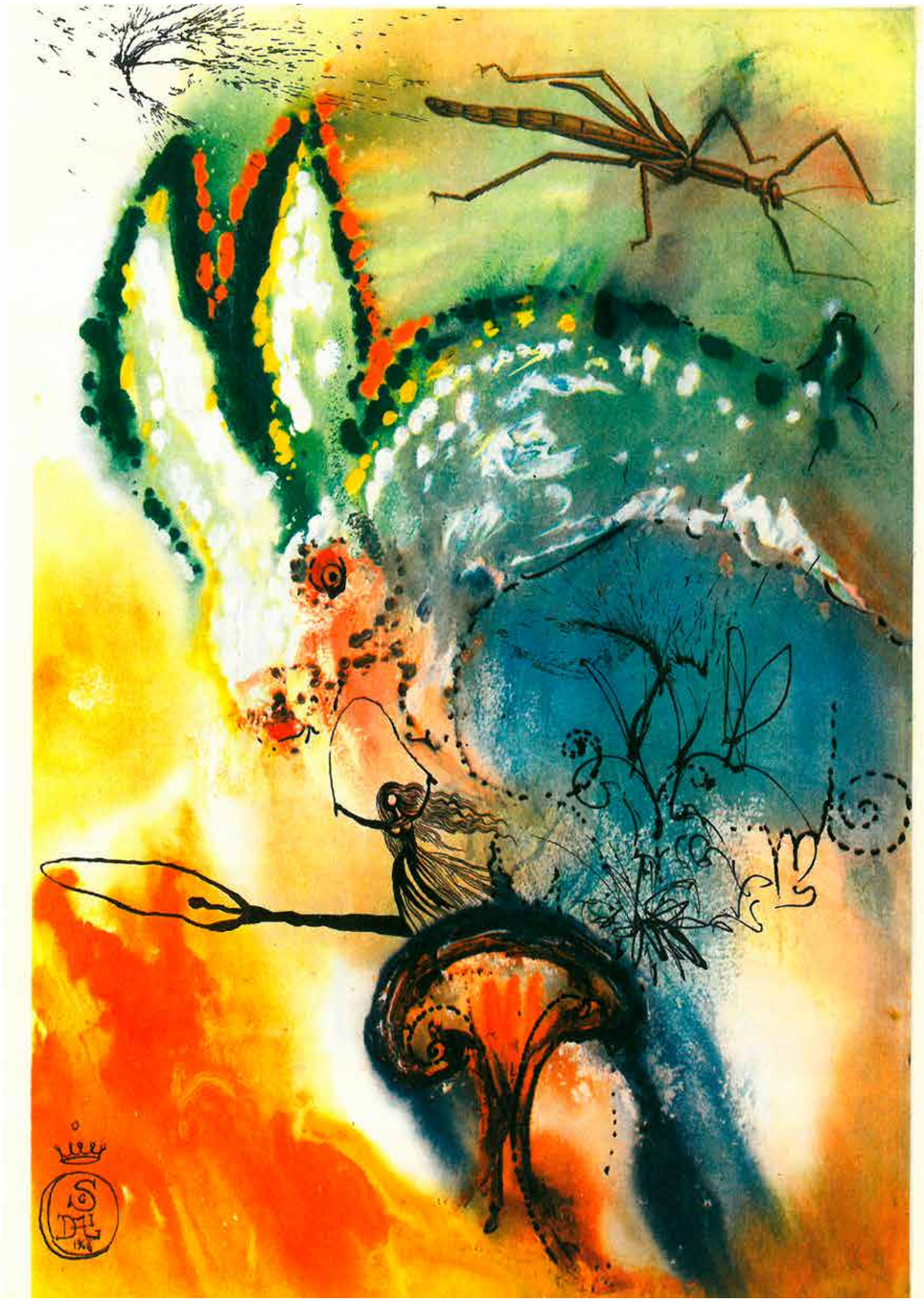
LISTA DE FILMES EXIBIDOS NESTA INSTALAÇÃO.

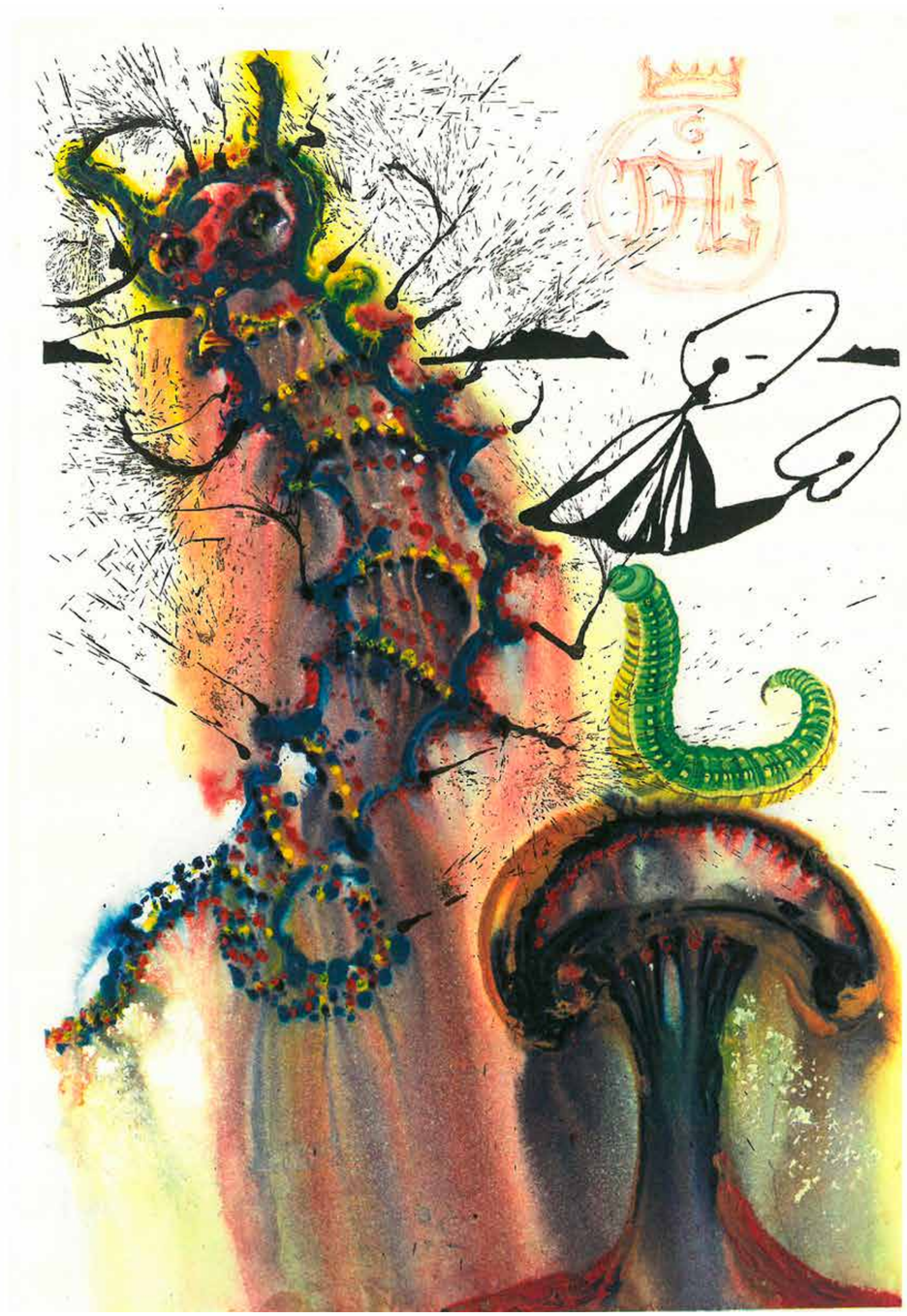
Salvador Dali e Yayoi Kusama

Por conta da literatura *nonsense* e de seus processos criativos, Lewis Carroll serviu de referência e inspiração para muitos artistas surrealistas. Homenageando o autor, o espanhol Salvador Dalí e a japonesa Yayoi Kusama, ilustraram diferentes edições de Alice (1969 e 2012, respectivamente)

Os interesses de Dalí pela matemática, o mundo dos sonhos, a lógica e o imaginário, o tornaram fã de Carroll. Em 1984, o artista transformou em escultura, a imagem de Alice pulando corda, que aparece inserida em suas ilustrações para a publicação.

O trabalho de Kusama é conhecido pelos padrões repetitivos de pontos e bolas que se desdobram em pinturas, desenhos, vídeos, esculturas e instalações imersivas. Ela afirma: “Eu, Kusama, sou uma moderna Alice no País das Maravilhas”.





Curiosismos

Entrevistas com artistas e pesquisadores sobre as aventuras de Alice em diversos âmbitos do conhecimento: tradução e adaptação, artes visuais, filosofia e psicanálise.

ADRIANA PELIANO

A minha primeira memória com a Alice foi o desenho da Hanna-Barbera, que é um desenho animado, que diferente da Disney, mistura personagens de universos ficcionais. Então a Alice cai dentro de um aparelho de TV, não é na Toca do Coelho, e ela encontra com Fred Flistone e Barney Rubble.

CHRISTIAN DUNKER

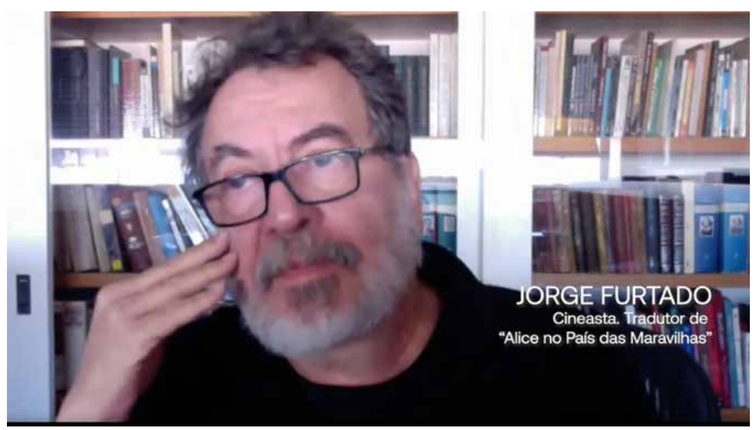
Uma outra maneira de falar de Alice é dizer que ela é um épico na época científica. E é um épico para uma criança, que consegue colocar a criança como um sujeito. E isso é uma grande novidade se a gente for pensar em termos de século XIX.

ALINE SANCHES

É um livro conhecido por se enquadrar no gênero do nonsense e quando a gente pensa em nonsense, a gente pensa em absurdo, a gente pensa no que não faz sentido. E o Deleuze vai propor que a gente compreenda justamente como o que faz produzir o sentido.

ANTONIO PETICOV

Sempre esteve dentro do meu trabalho a questão da Alice e do Lewis Carroll em geral. Tenho vários trabalhos que são ligados a eles, desde 85.



JORGE FURTADO

A tradução, e todo mundo que tentou sabe disso, é uma transcriação. Não tem como fazer a tradução de um livro assim, de humor, cheio de referências e piadas, sem recriar.

MARK BURSTEIN

As imagens escorridas, alucinantes e hipersaturadas de Dalí passam ao largo do foto(sur)realismo que associamos a ele e apresentam um ícone enigmático da Alice cujos braços formam parte de um círculo, sendo completos pelo que pode ser uma corda de pular, um espelho ou a toca de um coelho.

OZI

Eu imaginei a Alice se revoltando com todo aquele padrão Vitoriano e até mesmo nessa contemporaneidade, com tudo o que acontece em volta.

ENTREVISTAS

Um Chá
Maluco
Aprecio o que tenho' é a mesma coisa que tenho o que aprecio'?
O TAL
Antonia Petricov, 2018

E desde aquele momento, o Tempo não faz o que peço!

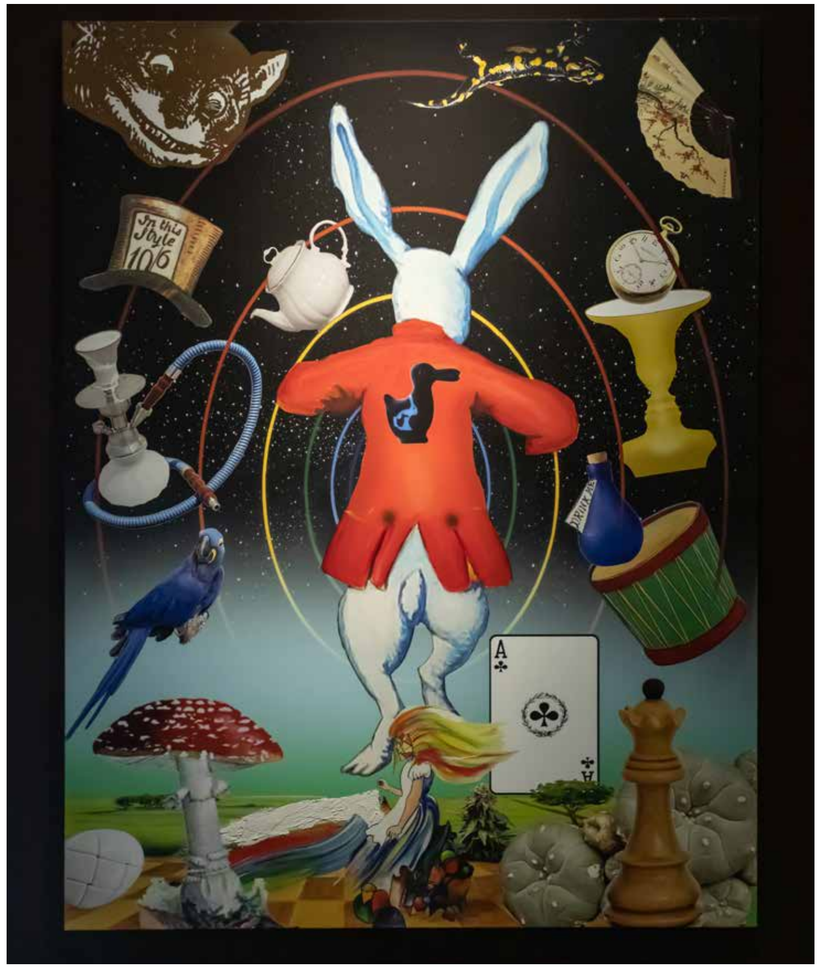
Um Chá Maluco

Nos anos de 1970, seguindo os passos do cinema, o aparelho televisivo se expande para locais distantes da sala de estar, como por exemplo, as galerias. Com este deslocamento, a TV perde sua função original, e se torna um objeto artístico. Os trechos dos desenhos animados exibidos na sala *Um Chá Maluco* foram originalmente veiculados pela televisão. A apresentação da banda *Jefferson Airplane*, transmitida pelo programa televisivo *The Smothess Brothers Comedy Hour* em 1967, traz a música *White Rabbit* (Coelho Branco), que mistura passagens de Alice com Bolero de Ravel.

LISTA DE FILMES EXIBIDOS NESTA INSTALAÇÃO.

- Que dia do mês é hoje?
- Dia quatro.
- Dois dias de atraso!
Eu lhe disse que manteiga não ia fazer bem para o maquinismo!
sobre o mundo
vai voando!
estrelas
vai em bando!
le aquele
o, o Tempo
o que peço!
sempre seis horas.
FOI O CHÁ MAIS IDIOTA DE QUE PARTICIPEI EM TODA A MINHA VIDA!
É por isso que há tanta louça de cha na mesa.
É sempre hora do chá, e não temos tempo de lavá-las
los.
Se você conhecesse o Tempo tão bem quanto eu, falaria dele com mais respeito!

53



Antonio Peticov e Ozi

Antonio Peticov e Ozi são artistas visuais que trazem suas interpretações de Alice para telas e muros. Admirador de Carroll e seus tratados sobre lógica e matemática, Antonio Peticov realizou uma série de pinturas inspiradas nas passagens de Alice.

Através de releituras de HQs, desenhos animados e ícones da cultura pop, Ozi deslocou a Alice de vestido azul, apresentada pela Disney, para muros da cidade e galerias.

Vocês não passam de um baralho de cartas!

AO DIZER ESSAS PALAVRAS, TODO O JOGO DE CARTAS VOOU PARA CIMA DE ALICE.

Rainha de Copas

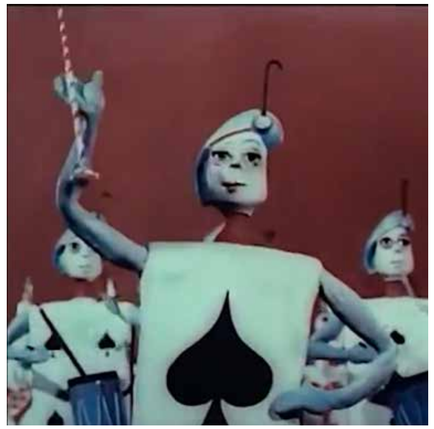
A Rainha Má, sem coração, ordena a decapitação de todos, porém seus pedidos nunca são atendidos. Retratando as 13 cartas do naipe de copas, a videoinstalação apresenta 13 trechos de filmes de diferentes continentes, com cenas que representam o capítulo Campo de Croqué da Rainha.

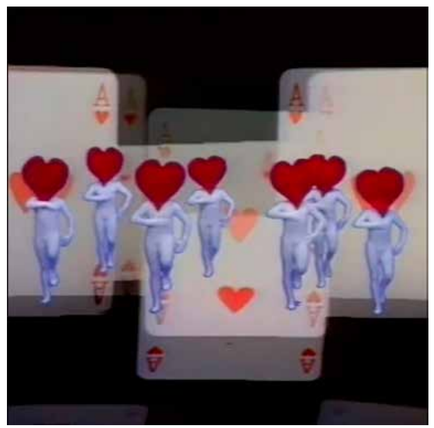
LISTA DE FILMES EXIBIDOS NESTA INSTALAÇÃO.

Luiz Zerbini

As imagens do brasileiro Luiz Zerbini, para uma edição especial de *Alice* (2015), originam-se de recortes de cartas de baralhos que são estruturadas como cenários. Os jogos de luzes e sombras da composição sugerem à imagem uma tridimensionalidade.

cês não passam
um baralho de cartas!
O DIZER ESSAS
LAVRAS, TODO O
GO DE CARTAS VOOU
RA CIMA DE ALICE.
CORTEM-LHE A CABEÇA!

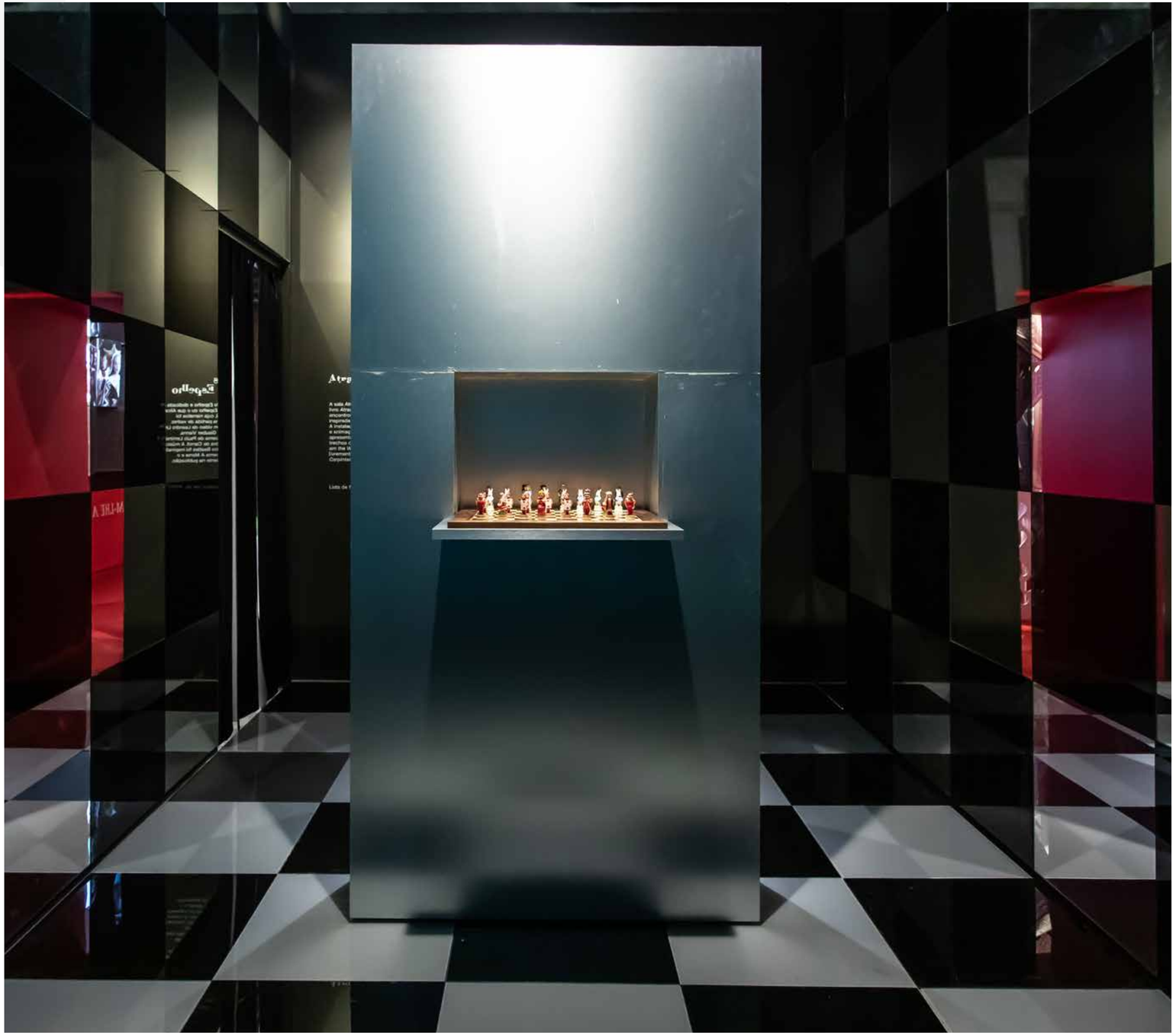




Através do Espelho

A sala *Através do Espelho* é dedicada ao livro *Através do Espelho ou o que Alice encontrou por lá*, cuja narrativa foi inspirada em uma partida de xadrez.

A instalação, com vídeo de Leandro Lima e animações de Glauber Vianna, apresenta um poema de Paulo Leminsky e trechos desta obra de Carroll. A música *I am the Walrus* dos Beatles foi inspirada livremente no poema *A Morsa e o Carpinteiro*, presente na publicação.



à Quarta Casa da Rainha
à Quarta Casa da Rainha
e chega à Quarta Casa da Rainha
chega à Quarta Casa da Rainha

Artigos

Imagem-sonho: Alices em movimento

| Rodrigo Gontijo |

Imagem-sonho: Alices em movimento

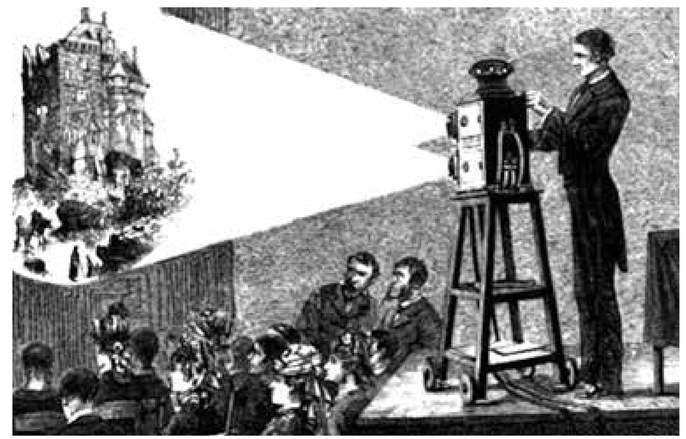
| Rodrigo Gontijo |

Um dos caminhos a se explorar em *As Aventuras de Alice* é o das imagens em movimento. A exposição, dividida em dois andares, traz no primeiro andar informações, contextualizações e salas dedicadas à Era Vitoriana, ou seja, um andar dedicado à superfície. No andar abaixo, como se entrássemos no subterrâneo, se encontra o País das Maravilhas, um mundo encantando com instalações audiovisuais composta por diversas cenas, dezenas de adaptações da história de Alice para o cinema e televisão, em salas relacionadas a alguns dos capítulos do livro As *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Assim, ao longo da exposição, o visitante se depara com dispositivos que narram a história do pré-cinema - em um arranjo que se mescla com a vida de Charles Dodgson e de Alice Liddell - ao pós-cinema, com os desdobramentos da obra de Lewis Carroll para diversas telas. Carroll, que foi um colecionador de traquitanas, bugigangas e geringonças, muitas delas derivadas de seus próprios inventos, deslumbrava-se com os objetos ópticos que são mencionados em seus livros sobre Alice.

Ilustração de John Tenniel para o livro *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá*

"Agora estou espichando como o maior telescópio que já existiu! Adeus, pés!"
As Aventuras de Alice no País das Maravilhas

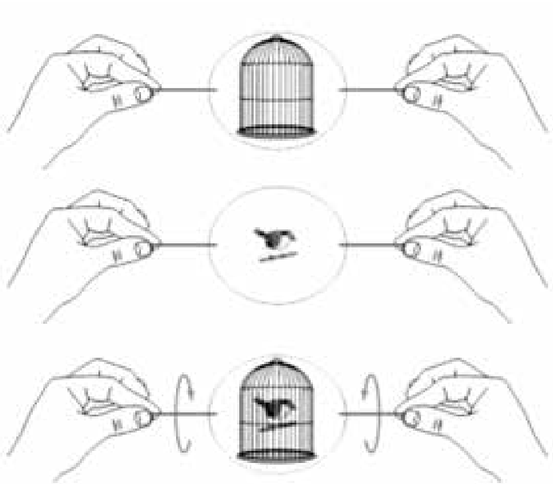
"Durante todo esse tempo o Guarda estava olhando para ela, primeiro através de um telescópio, depois com um microscópio e depois com um binóculo"
Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá



Exemplo de uma projeção de Lanterna Mágica

A exposição se inicia no andar que simboliza a superfície, com a presença de uma Lanterna Mágica, dispositivo óptico de projeção de imagens criado em 1645 pelo matemático, físico e inventor alemão Athanasius Kircher. No livro *Ars Magna Lucis et Umbrae (Arte Magna de Luz e Sombra)*, Kircher descreveu uma câmera escura usada para projetar imagens, com fonte de luz como um lampião, jogos de lentes e imagens coloridas pintadas à mão sobre placas de vidros. A Lanterna Mágica, uma espécie de avó do projetor de slides, encantou por séculos milhares de crianças e adultos, apresentando histórias ilustradas de contos de fadas, viagens por terras distantes e fantasmagorias. Fascinado por contações de

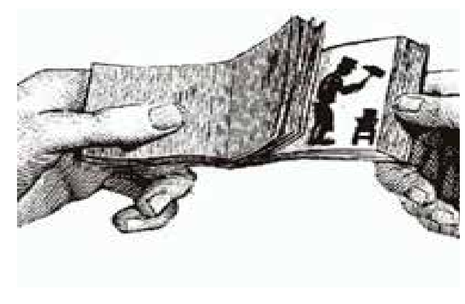
histórias, habilidade que desenvolveu para entreter suas 7 irmãs e 3 irmãos, Charles Dodgson (que assinava seus livros sob o pseudônimo de Lewis Carroll) adquiriu uma Lanterna Mágica e se tornou popular em Croft, cidade na qual sua família morava, pelas apresentações que realizava. Os habitantes se reuniam em torno do jovem Dodgson, que mal tinha 18 anos, para ouvir suas histórias mirabolantes, ilustradas por uma série de projeções de imagens.



Indicação de funcionamento do Taumatrópio

Dodgson também possuía objetos criados por conterrâneos de sua época. Dentre eles, destaca-se o taumatrópio, dispositivo inventado pelo físico inglês Peter Mark Roget em 1824. O aparelho consiste em duas imagens diferentes impressas em cada lado de um disco esférico que, quando girado rapidamente, produz uma ilusão de ótica, gerando a sensação de sobreposição. Este aparato, um popular brinquedo na Era Vitoriana, abriu caminho para uma série de invenções que anteciparam o surgimento do cinema.

Uma década mais tarde, em 1834, o matemático britânico William Horner ampliava a quantidade de 2 imagens do taumatrópio para 12 quadros inseridos em uma roda cilíndrica, com frestas nas laterais, que quando girada, promovia a ilusão de movimento. O invento foi batizado de zootrópio ou zootropo, que em grego significa "roda da vida". O fascínio de Dodgson fez com que ele presenteasse sua sobrinha Zöe Polle, filha de seu irmão Skeffington Dodgson, com um zootrópio, que hoje se encontra no Museu de Guildford, na Inglaterra.



Nas inúmeras tentativas de criar imagens em movimento com maior duração, surge em 1868, quando Charles Dodgson tinha 36 anos e Alice Liddell 16, uma coleção de imagens organizadas sequencialmente no formato de livreto, para serem folheadas rapidamente. Batizado de folioscópio pelo seu inventor John Barnes Linnett e também conhecido como *flipbook* ou kineográfo, a descoberta evoluiu posteriormente para versões mais elaboradas. Os papéis ficavam dentro de pequenas caixas e eram movimentados por uma manivela, que ao ser acionada, apresentavam 24 desenhos em continuidade.

Em 1862, com a invenção do material termoplástico conhecido por celulóide pelo britânico Alexander Parkes, abriu-se caminho para que, décadas mais tarde, se desenvolvesse a película cinematográfica que, ao incorporar mais de 1.000 quadros por minuto, transformou o mundo das imagens em movimento. Em 1895, Auguste e Louis Lumière realizaram a primeira projeção cinematográfica, em um café em Paris.

Um ano mais tarde, a dupla francesa levou seu cinematógrafo para terras estrangeiras. O encantamento produzido pelas imagens em movimento, com cerca de 1 minuto de duração, é imediato. Provavelmente Charles Dodgson, um entusiasta das artes cênicas e da fotografia, esteve presente em uma destas exibições que ocorreram em teatros londrinos. Em 1898, apenas dois anos após a primeira exibição de um filme no Reino Unido, surgem as primeiras companhias cinematográficas na terra da Rainha.

Para se valorizar e se tornar rentável, o cinema se aproximou de artes consideradas mais nobres, como o teatro e a literatura. Passando a habitar salas fechadas, com ingressos pagos nos moldes de espetáculos, a tela toma o lugar do palco e os filmes aprendem a contar histórias com narrativas estruturadas com começo, meio e fim.

A inspiração na literatura produziu diversas adaptações de livros para as telas, dentre elas *Alice in Wonderland,* realizada na Inglaterra em 1903. Com quase 10 minutos de duração, a adaptação do livro de Dodgson/Carroll se tornou um dos filmes mais longos da época. A produção foi da *Hepworth Studios*, com direção de Cecil Hepworth, seu proprietário, e de Percy Stow, especializado em trucagens fílmicas. Ainda longe dos modelos industriais que iriam se instaurar na década seguinte, a produção incorporou um elenco caseiro: a secretária do estúdio, Mabel Clark atuou como Alice; Cecil Hepworth interpretou o Lacaio e sua esposa desempenhou o papel do Coelho Branco e da Rainha de Copas. Charles Dodgson, um frequentador assíduo de peças teatrais, precursor da fotografia e colecionador de dispositivos ópticos que produziam imagens em movimento, não pôde presenciar a transposição de sua obra-prima para a arte que acabava de nascer, tendo falecido em 1898.

Frame do filme *Alice in Wonderland* (Dir. Cecil Hepworth e Percy Stow, 1903)

Frame do filme *Alice's Adventure in Wonderland* (Dir. Edwin Porter; prod. Thomas Edison, 1910)

Em 1910, foi realizada nos Estados Unidos a segunda adaptação de Alice para as telas, com direção de Edwin Porter e produzida pela *Edison Manufacturing Company*. Vale ressaltar que Thomas Edison, proprietário da produtora, teve duas empresas dedicadas ao cinema, a *Edison Manufacturing Company* (1894 – 1911) e a *Thomas A. Edison, Inc.* (1911-1918), que produziram mais de 1.200 filmes.

Alice Liddell Hargraves tinha 51 anos quando assistiu a primeira versão para as telas em 1903, e tinha 58 anos quando viu a personagem que nela fora inspirada surgir no estrangeiro em 1910. Em vida, Lid-

dell ainda presenciou outras diversas adaptações: o longa de 1915, dirigido por W.W. Young, com Viola Savoy como protagonista; o desenho de Walt Disney de 1923, que se desdobrou na série *Alice Comedies*; a primeira Alice sonora, de 1931, dirigido por Bud Pollard; e posteriormente, em 1933, a *Alice in Wonderland* de Norman Z. McLeod com os astros de Hollywood Cary Grant e Gary Copper no elenco. Em 1934, Liddell morreu aos 82 anos e sequer imaginava que as aventuras da personagem Alice pelas telas estavam apenas começando. Nos anos seguintes, as histórias se multiplicaram em diversos estilo, técnicas e nacionalidades, em mais de 40 adaptações para cinema e televisão, com versões em *live action*, stop motion, animação 2D, telefilme, produções em 3D, imagens eletrônicas e computação gráfica.

No final da década de 1910, o cinema narrativo se consolida como forma hegemônica de cinema e aos poucos incorpora um modelo de produtividade industrial, deixando para trás as liberdades inventivas em desenvolver, produzir e exibir os filmes. A sala escura, que potencializa a imersão do espectador para um melhor envolvimento com a história, se torna o local exclusivo de acontecimento do cinema comercial. Mas o desejo da experimentação, independentemente do modelo adotado, sempre esteve presente de maneira contínua e constante no campo do cinema, ainda que, por algumas vezes, de forma tímida e para públicos restritos.

Frame do filme *Alice in Wonderland* (Dir. W.W.Young, 1915)

Afinal de contas quem sou eu?
Ah, este é o grande enigma!

Impossível responder quem é Alice no mundo do cinema, já que suas representações são tão diversas e, quando recombinadas entre si, se tornam inesgotáveis. De Cecil Hepworth (1903) à Tim Burton (2010), Alice já teve várias idades, foi tímida e guerreira, desajeitada e cheia de presença, inspirou músicas, se tornou versões infantis, surrealistas, desenhos animados e animes japonês.

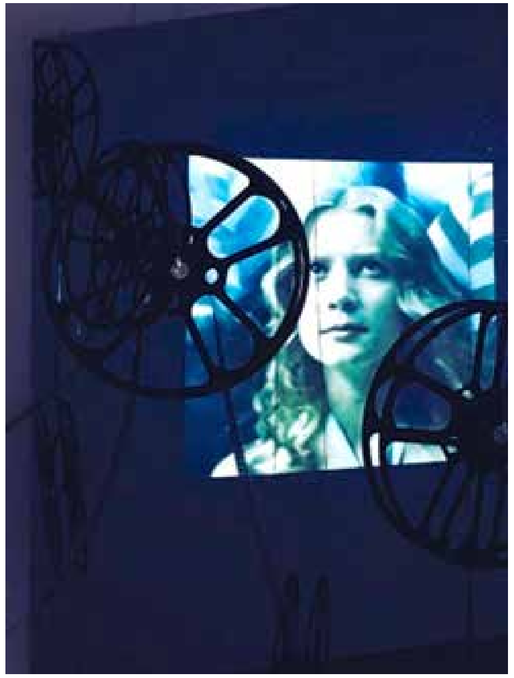
No campo do cinema experimental, existe uma categoria de filmes chamada de *found footage*. É feito com fragmentos de outros filmes, que prestam homenagem ou tecem críticas a um determinado assunto, estruturando-se em diferentes ritmos, formas e velocidades, em configurações que podem se tornar ficções, ensaios ou mesmo documentários. Deslocadas, as imagens perdem sua função original, a que foram previamente destinadas, e ganham novos caminhos, significados, contornos e interpretações quando se conectam com fragmentos de outros filmes. Os filmes de *found footage* são como as narrativas escritas por Carroll, são cenas que, como palavras, entram em um jogo de recombinações e trocadilhos e ganham novos significados que amplificam e multiplicam os sentidos inicialmente propostos.

Na exposição As *Aventuras de Alice*, no andar que se refere ao subterrâneo, as instalações com *found footage* organizam as formas pelas quais a protagonista dialoga com o espaço e se relaciona consigo mesma, em uma montagem com cenas de diferentes representações de distintas épocas e nacionalidades, em diálogo com alguns dos desdobramentos do cinema expandido.

> *Quem é você?- perguntou a Lagarta.*
> *Eu... eu mal sei, Sir, neste exato momento... pelo menos sei quem eu era quando me levantei esta manhã, mas acho que já passei por várias mudanças desde então.*

O deslocamento de uma cena de seu contexto original promove uma quebra com a narrativa fílmica, que leva o espectador a vivenciar inusitadas experiências "*Alicedélicas*". Ao entrar na sala *Toca do Coelho*, assistimos fragmentos de 21 filmes, de diferentes épocas e estilos, com imagens de Alice caindo em um buraco sem fim. Sem saber aonde ela vai chegar, as diversas representações da personagem convertidas em imagens estereoscópicas (3D), nos convidam para o mundo das maravilhas ou para as maravilhas provocadas pelas imagens em movimento.

> *Caindo, caindo, caindo. A queda não terminaria nunca? Quantos quilômetros será que já caí até agora? disse em voz alta. Devo estar chegando perto do centro da Terra.*



Instalação Conselho da Lagarta na exposição As Aventuras de Alice

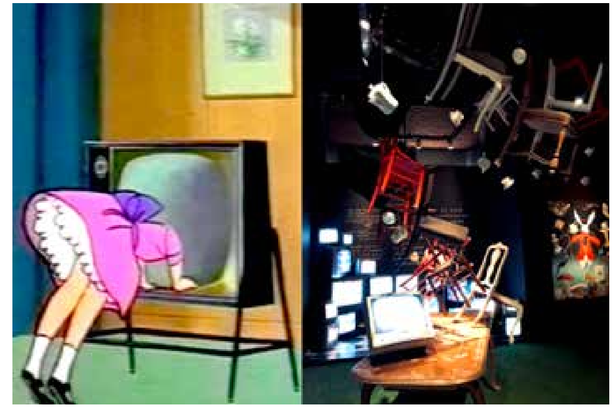
Na sala seguinte, *Conselho da Lagarta*, o cinema expandido se faz presente ao apresentar o encontro de Alice com a Lagarta, em fragmentos de 16 diferentes filmes, visualizados através de uma janela com carretéis pendurados, atravessados por películas de 16mm, que nos lembram a forma de uma comprida lagarta. A expressão "cinema expandido" (*expanded cinema*) começou a ser utilizada na primeira metade dos anos de 1960, para designar maneiras de produzir e exibir filmes fora da sala de cinema, muitas vezes em telas paralelas ou em múltiplas telas, com dois ou mais projetores sincronizados. Neste formato, o cinema iniciava uma nova aventura para longe das salas escuras, distanciando-se de sua forma narrativa e de sua vocação comercial para aproximar-se das paredes brancas das galerias de arte.

O cineasta norte-americano Stan VanDerBeek realizou nos anos de 1960 colagens de imagens em movimento, que ele próprio designava como "biblioteca de imagens" em "máquinas de experiência", que produziam projeções simultâneas em telas com superfícies diversas, arredondada ou multifacetada. As múltiplas imagens se relacionavam entre si e solicitavam uma recepção diferenciada

Instalação *Rainha de Copas* na exposição As *Aventuras de Alice*

por parte do espectador, até então acostumado com uma única tela. Na instalação que se refere ao capítulo *O campo de croqué da Rainha,* encontramos diversas telas com superfícies multifacetadas, em que assistimos às cenas de 13 filmes, sobre o encontro de Alice com os soldados de cartas e a Rainha má, projetadas nas 13 cartas do naipe de copas.

De acordo com Gene Youngblood, autor do livro *Expaded Cinema* (1970) – publicação que aborda as relações entre diversas experiências cinematográficas em diálogo com o teatro, música e imagens eletrônicas - em 1948, aproximadamente 200.000 lares americanos assistiam a um dos 15 canais de TV. Em 1958, esse número saltou para 520 emissoras que veiculavam conteúdos para 42 milhões de lares. Artistas, como Nam June Paik, um dos precursores da videoarte, contribuíram para que as imagens eletrônicas seguissem por caminhos semelhantes aos trilhados pelo cinema expandido. Ao criticar os fenômenos de massa, o artista sul-coreano propôs uma série de trabalhos que reinventava a caixa retangular da TV de tubo, expandindo seus conteúdos e formas de exibição. Suas criações libertaram o dispositivo eletrônico da sala de estar, promovendo uma invasão nos espaços artísticos, com instalações em que TVs de tubo sobrepostas se tornavam esculturas.



Instalação *Chá Maluco* na exposição *As Aventuras de Alice*

Na sala *Um Chá Maluco*, encontramos uma instalação composta por 20 televisores de tubo, que exibem diferentes animações. Dentre estas, 18 TVs sobrepostas exibem o encontro de Alice com a Lebre de Março e o Chapeleiro. Sobre uma mesa de jantar, com cadeiras e xícaras penduradas em espiral até o teto, uma televisão deitada exibe trechos de *Alice in Wonderland or what's a nice kid like you doing in a place like this?* (1966), produzida pelos estúdios Hanna-Barbera, na qual a protagonista atravessa a tela de um televisor e mergulha nos tubos catódicos para adentrar no País das Maravilhas. E na maior TV, a única com som, é exibido o videoclipe da música *White Rabbit*, executada pela banda *Jefferson Airplane* durante apresentação no programa *The Smothess Brothess Comedy Hour*, em 1967. Por meio destas TVs podemos conhecer múltiplas Alices: infantilizadas, insólitas, extravagantes e psicodélicas.

Finalmente, com o aprimoramento das tecnologias eletrônicas, a televisão expandida liberta-se da caixa do monitor, sua estrutura consagrada, e ganha o espaço na forma de projeção com a invenção dos projetores de vídeo de alta definição. Cinema e vídeo se hibridizam com a revolução digital, o que permite que a imagem em movimento se prolifere de diversas maneiras e configurações.

Frame do vídeo tipográfico de Leandro Lima e Glauber Vianna projetado na instalação *Através do Espelho* na exposição *As Aventuras de Alice*

A última sala da exposição, que celebra os 150 anos da publicação *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá*, é formada por paredes e chão com vidros e espelhos de diversas tonalidades que lembram um tabuleiro de xadrez. Na projeção, uma produção autoral tipográfica, com trechos do livro, apresenta palavras de diversos tamanhos que se sobrepõem em camadas para criar ilusões de profundidade. Após termos assistido aos filmes em *found footages*, que se distanciam de seus contextos originais e se ressignificam nesse jogo de combinações, vemos nesta sala, a imagem-câmera deixar de existir e abrir lugar à conteúdos produzidos diretamente no computador, em formatos de palavras e frases, possibilitando que as imagens em movimento habitem o espaço de formas inventivas.

Nestas aventuras pelo pré-cinema e pós-cinema, acompanhados por Alice, nos deparamos nas imagens como acontecimento, imagens-sonho que se estabelecem com a presença do espectador. Movimentos que existem a partir de aparatos mecanizados que resgatam todos os dispositivos aqui citados, que deixam para trás a reprodutibilidade gravada para dar lugar às imagens que não se encerram em si mesmas, mas que se transformam em imagens em processo. Nas instalações que recombinam arquivos com cenas de 40 diferentes filmes e animações, acontece algo semelhante. Ao nos deparamos com os vestígios da obra original, cada espectador cria suas próprias relações entre os fragmentos exibidos, indo "ao encontro do 'um' para fazer emergir o 'plural'" (FERAL:2009); neste percurso, deparamo-nos com obras que privilegiam "à fragmentação, os paradoxos, a colagem-montagem, que preconiza as associações de ideias ao invés do pensamento racional" (FERAL:2009). Deste modo, a presença do espectador e sua participação ativa se tornam fundamentais para a fruição das obras. Como aponta a pesquisadora Erika Balsom (2016): "ver o cinema apenas como um meio da reprodutibilidade gravada é adotar uma visão muito estreita da história do cinema, que exclui as diversas práticas de exibição do primeiro cinema e das vanguardas".

As instalações audiovisuais da exposição *As Aventuras de Alice*, incorporam uma inventividade caroliana e se abrem para múltiplas relações, já que as imagens não estão moldadas de maneira definitiva, como no cinema narrativo, que podem ser reproduzidas e coexistirem em diferentes salas simultaneamente. Neste caso, as imagens se apresentam moduladas na relação com o espaço instalativo, na história do cinema, nas representações oníricas, nas narrativas das personagens e nos próprios fragmentos de imagens. Desta forma, cada um dos visitantes é convidado a sonhar acordado e neste sonho estabelecer as suas próprias conexões. Como disse Carroll no final do livro *Através do Espelho*:

"Que mais é viver senão sonhar?"

REFERÊNCIAS
BALSOM, Erika. *Irreprodutível: cinema como evento.* In: MENOTTI, G.; BASTOS, M.; MORAN, P. (orgs.). Cinema Apesar da Imagem. São Paulo: Intermeios, 2016.
BRENEZ, Nicole; CHODOROV, Pip. *Cartografia do Found Footage*. Revista Laika, v.3, n.5, junho. São Paulo: USP, 2014.
CARROLL, L; GARDNER, M. *Alice – edição comentada e ilustrada*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2013.
CARROLL, Lewis & GARDNER, Martin & BURSTEIN, Mark. *The Annotated Alice* - 150th Anniversary Deluxe Edition. W. W. Norton, 2015.
FÉRAL, Josette. Performance e Performatividade: o que são os estudos performáticos? In MOSTAÇO, E.; BAUMGÄRTEL, S.; COLLAÇO, V. (orgs.). Sobre Performatividade. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009.
GONTIJO, Rodrigo. *Do Live Cinema ao Live Doc – performatividades e documentalidades*. Tese de Doutorado. Campinas: UNICAMP, 2019.
GONTIJO, Rodrigo. *Obras e procedimentos: uma análise dos cinemas ao vivo*. In: BASTOS, Marcus; ALY, Natália (org.). São Paulo: Pontocom, 2018.
YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Toronto: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.

A Alice de Dali

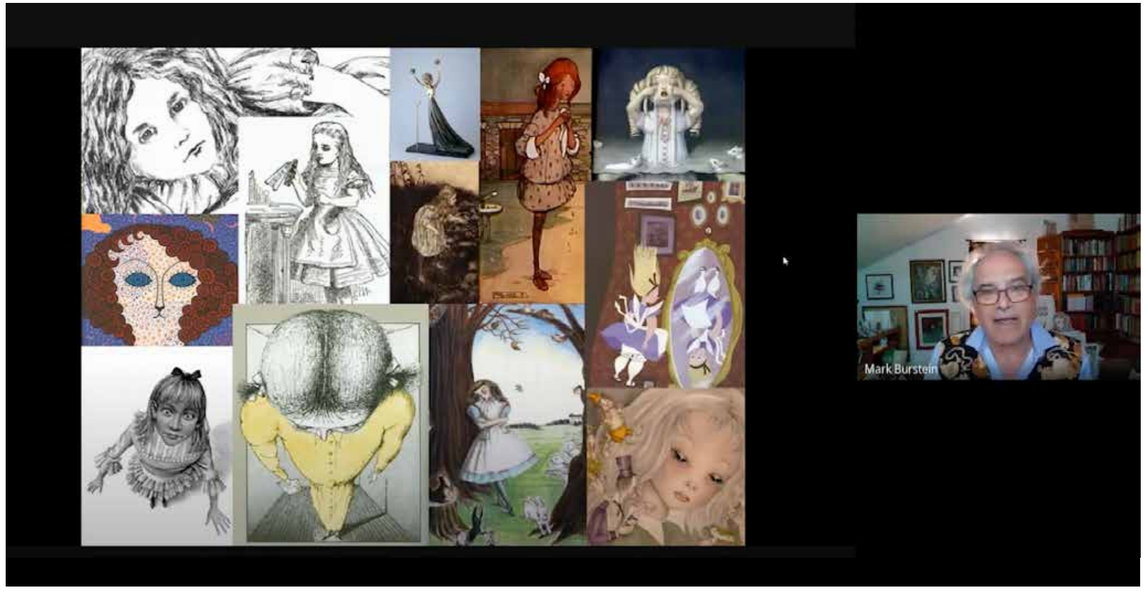
| Mark Burnstein |

*A Alice de Dali**

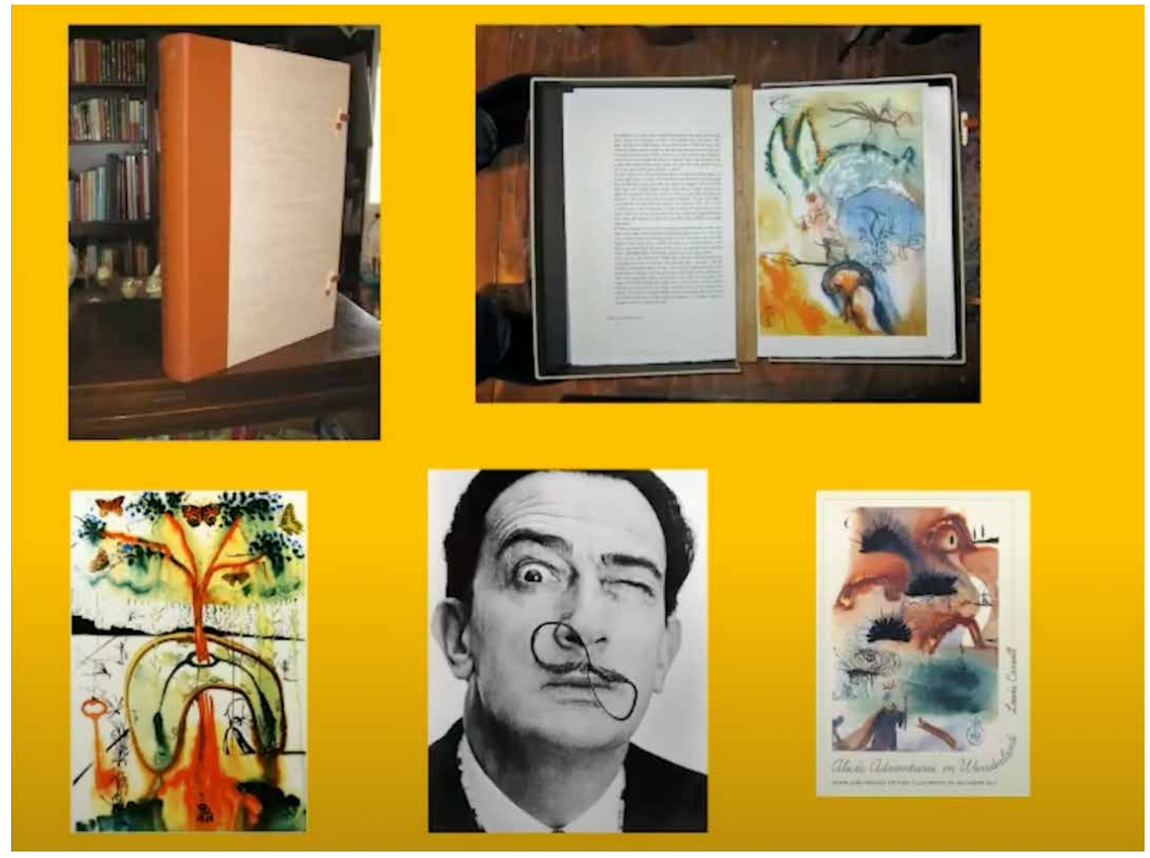
| Mark Burnstein |

*Entrevista por vídeo conferência, em 20 de junho de 2022, para a exposição *As Aventuras de Alice*.

Uma das maiores ironias do mundo é o fato de que um livro cujo ilustrador original, John Tenniel, tendo colaborado de forma tão estreita com o autor e cujas imagens merecem o epíteto de icônicas, seja a novela mais ilustrada da literatura ocidental durante os 157 anos desde que *Alice no país das maravilhas* foi publicada pela primeira vez.



Em *Alice in a World of Wonderland* -, um compêndio de três volumes publicado em 2015 e que deve ser agregado por mais um par de volumes este ano - documentamos 1.847 ilustradores únicos e que publicaram um ou mais dos dois livros sobre *Alice*. A exposição que você está visitando certamente celebra este fato, mas solicitaram que eu falasse sobre uma edição muito especial, aquela ilustrada por um tal Salvador Dalí.



A publicação foi lançada inicialmente em uma edição de luxo limitada, que agora custa por volta R$ 75 mil (entre US$ 12 e 15 mil). Ao longo das minhas duas décadas como editor literário profissional, consultei todas as editoras que conhecia sobre lançar uma edição comercial da *Alice* de Dalí, mas ninguém teve o bom senso de me apoiar até que a Princeton University Press e o Museu de Matemática resolveram se arriscar em 2015, na ocasião do 150º aniversário da publicação original de *No país das maravilhas*. Foi produzida uma versão comercial vendida a 150 reais (29,95 dólares), tornando-se o livro mais vendido com uma ampla margem. A junção do livro de Carroll e Dalí não poderia ser considerada uma coincidência – nem algo mais fortuito – pela mente da pessoa da editora Random House que comissionou o pintor a ilustrar o livro em 1969. Mais adiante, falarei mais sobre estas edições, mas antes, conforme aconselha o Rei de Copas, comecemos pelo começo.

> *"Uma obra de arte que incorpora rebelião, revolução, paradoxo; distorções de espaço e tempo, lógica, tamanho e proporção; descrença na realidade convencional; assimilação de sonhos, jogos de palavra e a inefável natureza da infância"*

esta descrição evoca não só *Alice no país das maravilhas*, mas também os surrealistas e, sobretudo, Salvador Dalí.

Embora o absurdo de Lewis Carroll seja retratado no contexto de um conto de fadas convencional (supostamente para crianças), os surrealistas buscavam deliberadamente a indignação e a provocação por meio de sua arte e de suas vidas, além de questionarem a natureza da realidade. Para ambos, o que alguns chamavam de loucura poderia ser percebido por outros como sabedoria.

Até mesmo seus processos criativos eram semelhantes: os surrealistas praticavam o automatismo na escrita e no desenho; Carroll caracterizou como "espontâneo" o ato de narrar o conto inicial para Alice Liddell e suas irmãs enquanto remava no Isis (Tâmisa) em 4 de julho de 1862, afirmando que cada ideia e praticamente cada palavra do diálogo resultou de si mesmo... quando fantasias espontâneas surgiam profusamente para mim ou, por vezes, quando a velha Musa entrava em ação mais porque tinha que *falar alguma coisa* do que porque tinha alguma coisa a dizer.

Embora Carroll tivesse entre seus amigos muitos dos pré-rafaelitas e fosse aceito como um membro do movimento - sobretudo por conta da fotografia -, seus escritos certamente foram considerados precursores e inspiração para os surrealistas.

O objetivo inicial do surrealismo era tornar acessível à arte os campos do inconsciente, do irracional e do imaginário; sua influência logo ultrapassou o domínio das artes visuais e da literatura, abrangendo a música, o cinema, o teatro, a filosofia e a cultura popular.
O mesmo é válido para os livros de *Alice*.

Os surrealistas certamente aceitaram Carroll como um percursor e uma grande influência. Dentre muitos exemplos, Louis Aragon traduziu o quintessencial poema *nonsense* de Carroll "A caça ao turpente", em 1929;

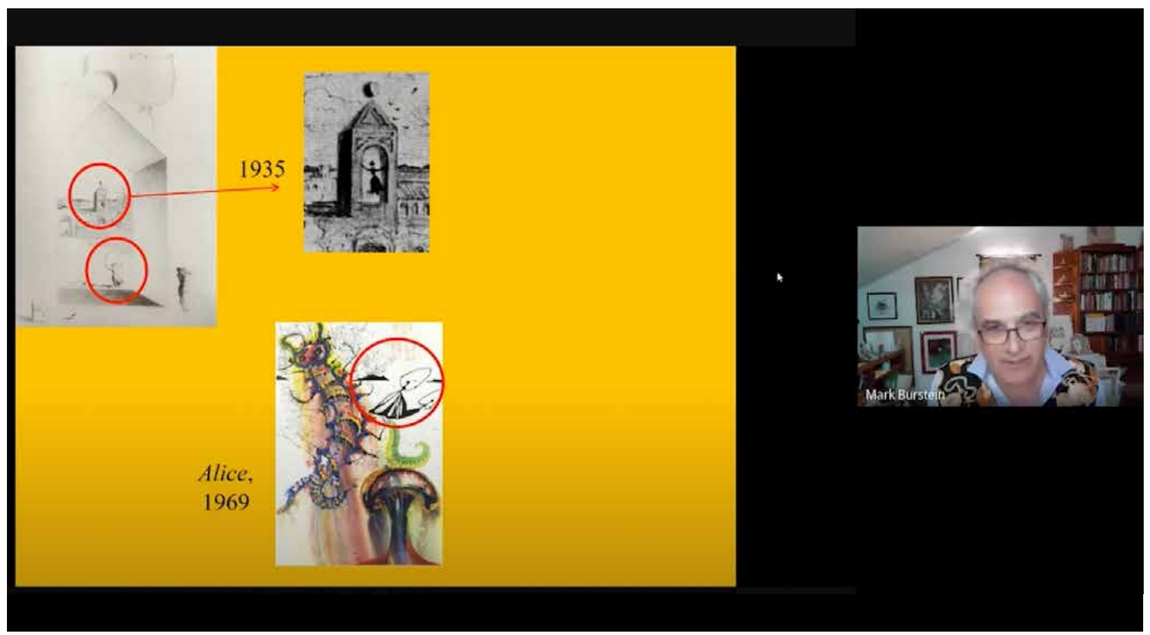
Max Ernst ilustrou o mesmo poema por duas vezes. Gerações de surrealistas homenagearam Carroll de forma aberta ou velada, invocando nomes como Balthus, Dorothea Tanning e René Magritte.

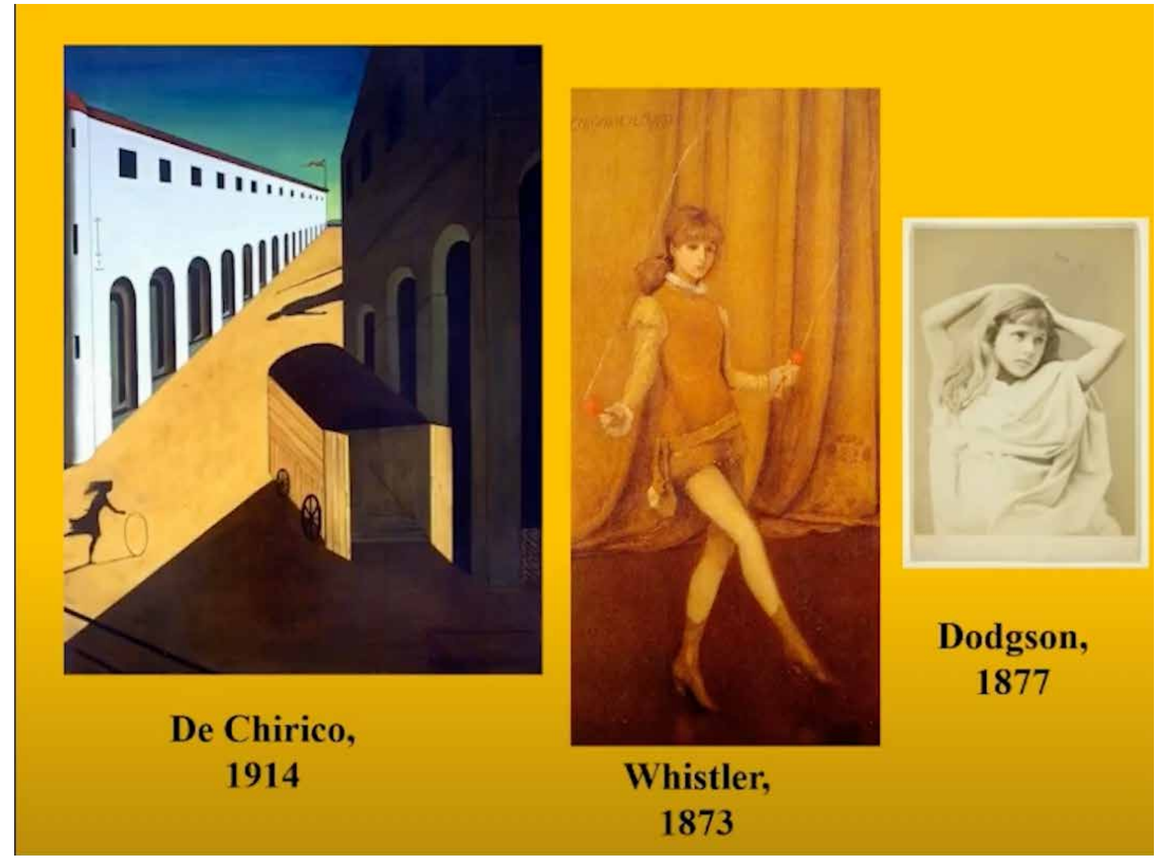
As imagens escorridas, alucinantes e hipersaturadas de Dalí passam ao largo do foto(sur)realismo que associamos a ele e apresentam um ícone enigmático da Alice cujos braços formam parte de um círculo, sendo completos pelo que pode ser uma corda de pular, um espelho ou a toca de um coelho. Embora faça referência a uma corda no tríptico de 1936, *Paisagem com garota pulando corda*, sua ambiguidade hermenêutica foi certamente intencional. (E em nenhuma de suas representações a garota veste algo que possa, ainda que remotamente, permitir que ela de fato pule corda, ainda que em um sonho).

Esta imagem foi um tema recorrente significativo, ainda que intocado, para Dalí, tendo primeiramente aparecido

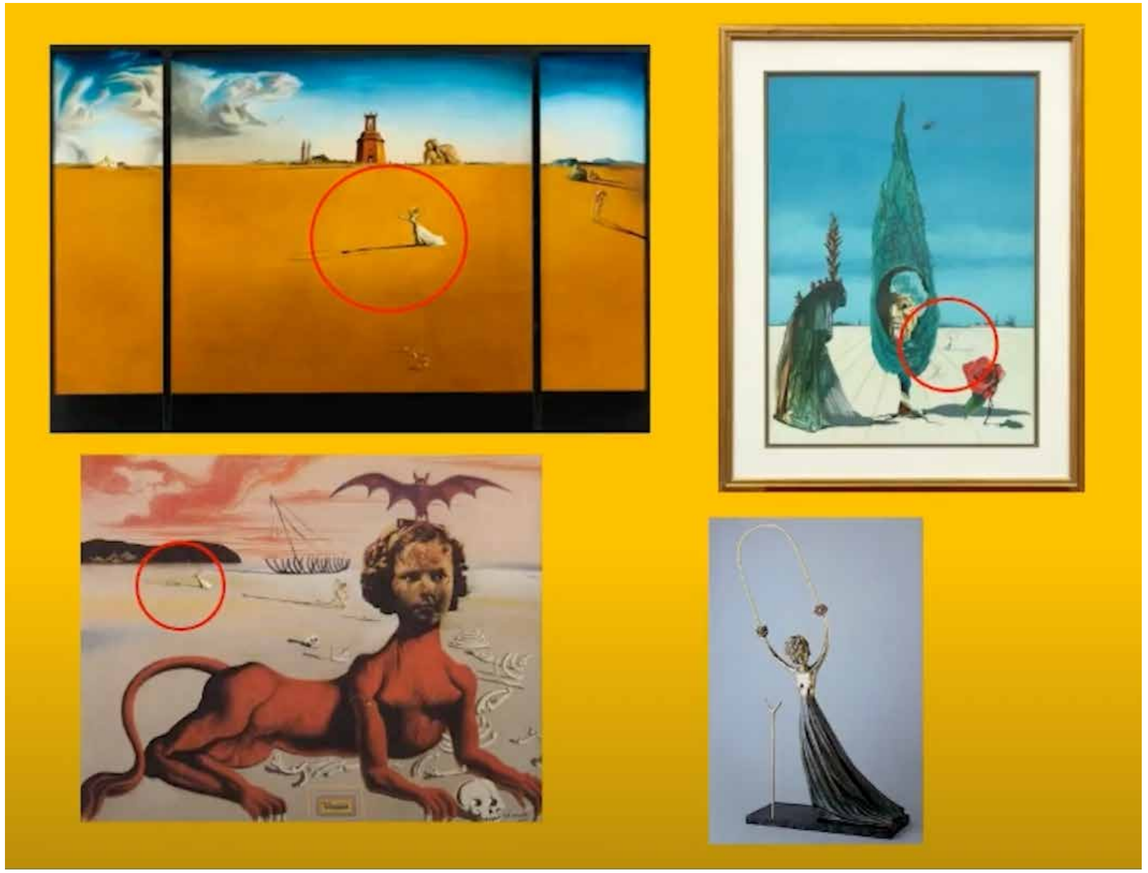
como um esboço (mais tarde finalizado como uma pintura, *Eco nostálgico*) utilizado como folha de rosto do livro de poemas de Paul Éluard, *Nuits partagées* (Noites compartilhadas), publicado em 1935. Fato interessante é que Gala, esposa de Dalí, havia sido casada com Éluard e, na verdade, viveu uma relação a três com ele e Max Ernst.

Em duas das gravuras do livro – e na pintura subsequente – há ao fundo a silhueta de um campanário alto com um sino; desta imagem, evolui a silhueta de uma menina com um vestido plissado longo e os braços estendidos formando um círculo sobre sua cabeça em primeiro plano.





Esta figura foi seguramente influenciada pela garota com bambolê da pintura *Mistério e melancolia de uma rua* (1914) de Giorgio de Chirico, que ecoa a primazia das sombras e do anonimato inseridos em uma paisagem onírica. Outra influência pode ter sido uma pintura de James McNeill Whistler intitulada *Harmonia em amarelo e dourado* (1873), cujo objeto, a jovem vaudeviliana Connie Gilchrist, era amiga, modelo e atriz favorita de Lewis Carroll e é vista ali em uma coreografia de dança envolvendo pular corda.

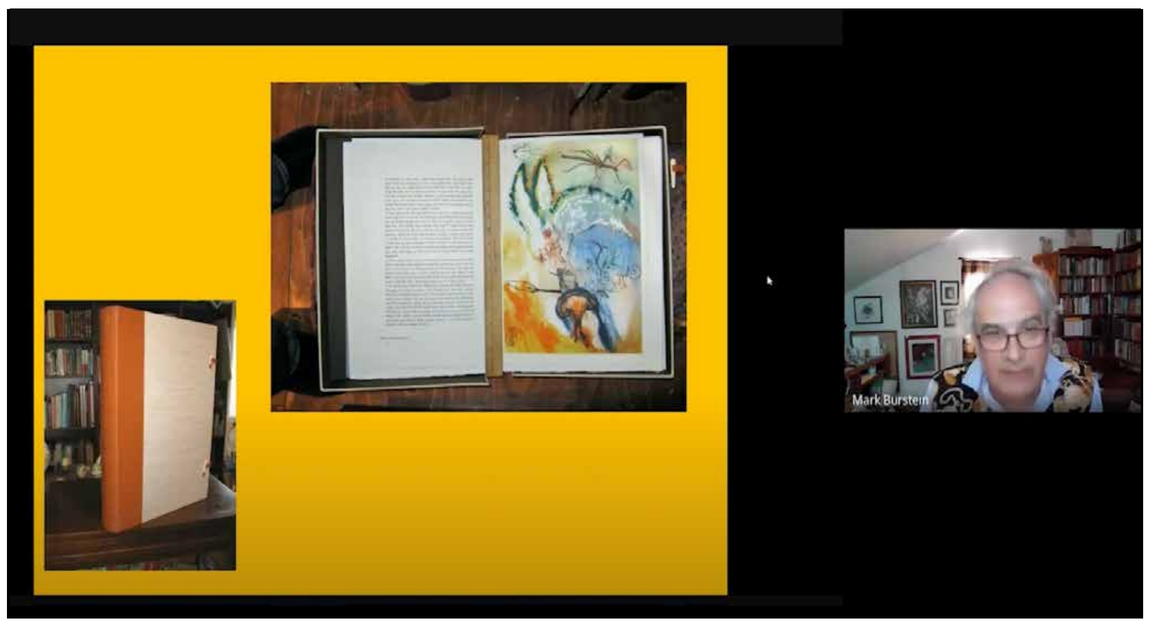


O ícone, mais emblemático que humano, também se manifestou em uitas das pinturas de Dalí até meados da década de 1940, mas parece não ter chamado sua atenção novamente por um quarto de século, até o pintor passar a associá-lo fortemente a Alice. Em uma escultura intitulada *Alice no país das maravilhas*, criada em 1977 e divulgada em 1984, a menina é mais velha que a Alice literária (que, na história, tem 7 anos de idade) e é retratada como uma pré-adolescente com mamas se desenvolvendo (o que os surrealistas chamavam de *femme-enfant*) e rosas no lugar de um rosto. Diversas séries litográficas de 1979 também apresentam esta personagem: no plano de fundo de *Enigma da rosa* ou como o objeto principal (com flores no lugar da cabeça) em outras intituladas *Alice no país das maravilhas, Passagem surreal, Passagem transcendente e Passagem de Sonho.*

O que quer que esta figura misteriosa signifique, parece incorporar o movimento cíclico, a transformação, a metáfora e o mistério.
Ademais, colagens eram um importante aparato no arsenal dos surrealistas; Carroll inventou o termo "portmanteau" – o ato de combinar palavras – e produziu o poema "Jabberwocky" (traduzido para o português por Augusto de Campos sob o título de "Jaguadarte"), o mais famoso exemplo de neologismo *nonsense* puro na língua inglesa (ou algo parecido com ela). Seu bestiário de momirratos, touvas e borboleta de asas de pão com manteiga (*Bread and butterflies*), também em *Através do espelho*, poderiam facilmente ter sido produtos do jogo dos surrealistas *Cadavre Exquis*.

Dentre todas as suas muitas técnicas, pode-se dizer que aquela em que Dalí mais se destacava era a gravura. O artista produziu mais de 1.500 gravuras ao longo de sua vida e é sobre elas que nos debruçamos ao considerarmos a edição elegante e suntuosa de *Alice no país das maravilhas* publicada sob a chancela da Maecenas Print da Random House em 1969, contendo doze heliogravuras e guache original e uma gravura assinada e distribuída como um dos Livros do Mês. A heliogravu-

ra, também conhecida como fotogravura, é uma técnica de impressão de entalho inventada na França no início do século XIX por Joseph Nicéphore Niepce e, posteriormente, aperfeiçoada por outros. Atualmente, é pouquíssimo utilizada. Os doze capítulos foram impressos na França, reunidos em pastas dobráveis e alojados em uma caixa articulada de 47 cm de altura. A tiragem foi de apenas 2.700 exemplares.
A ausência de um texto descritivo de Carroll - consequência do fato de ter dirigido de perto a arte executada pelo ilustrador da revista *Punch*, John Tenniel - concedeu aos artistas uma licença interpretativa imensa ao longo dos anos. O trabalho de Dalí parece oferecer menos uma tradução do texto literário para outra linguagem e mais uma experiência complementar na qual a própria Alice não aparece propriamente envolvida e poucos personagens são retratados.



No primeiro plano da folha de rosto há uma personagem sentada, cujos cabelos longos e a bengala permitem acreditar que se trate de uma representação do próprio artista.

Adriana Peliano, artista extraordinária e fundadora da Sociedade Lewis Carroll do Brasil – além de grande colaboradora desta exposição – colocou da seguinte forma:

Dalí simulava o delírio, especulando sobre a propriedade do ininterrupto *transformar* de cada objeto sobre os quais ele conduzia sua atividade paranoica. A paranoia falsificada de Dalí, o "método da paranoia crítica" permitiu que ele reordenasse o mundo de acordo com suas obsessões interiores. A fronteira entre o real e o imaginado torna-se ambígua e suas pinturas passam a representar um espaço onde tudo que pode ser visto é, potencialmente, uma outra coisa. Fantasia, sonhos e o inconsciente funcionam como etapas para as metamorfoses em que objetos, símbolos de desejos irracionais, estão sujeitos a mutações repentinas, em um ininterrupto transformar. Relógios, cogumelos, lagartas, borboletas, cartas de baralho e formas são constantemente diluídas, mescladas e transformadas. Peregrina do mundo do sonho, Alice fica chocada ao descobrir que tudo está em um fluxo criativo constante.

Espero que vocês desfrutem da exposição. Obrigado.

Infinitas Alices, maravilhosos devires

| Aline Sanches |

Infinitas Alices, maravilhosos devires

| Aline Sanches |

A obra de Lewis Carroll tem tudo para agradar ao leitor atual: livros para crianças, de preferência para meninas; palavras esplendidas, insólitas, esotéricas; crivos, códigos e decodificações; desenhos e fotos; um conteúdo psicanalítico profundo, um formalismo lógico e linguístico exemplar. E para além do prazer atual algo de diferente, um jogo do sentido e do não senso, um caos-cosmos.
(DELEUZE, prólogo de Lógica do Sentido, 1969).

A personagem Alice e seu mundo de maravilhas já nasceram fazendo sucesso: publicado em 1865, em 1871 já havia vendido cerca de 28000 cópias. Até hoje, mais de 157 anos depois, continuam a exercer um imenso fascínio em crianças e adultos de várias gerações. As aventuras de Alice tornaram-se parte do imaginário coletivo e global, tendo sido traduzido em mais de 170 línguas diferentes desde então. Tornou-se um ícone e uma fonte inesgotável de inspiração na literatura, na filosofia e nas artes. Transformada em peça teatral ainda em 1886, hoje conta com centenas de interpretações nos palcos, também sob a forma de musicais e óperas. Foram feitas mais de 40 adaptações para cinema e televisão, algumas mais pueris, outras mais sombrias, cada uma respondendo à sua maneira ao convite para cair na toca do coelho e adentrar nas entranhas do mundo ou para atravessar o espelho e lá encontrar seu duplo, invertido e revirado.

CRIADOR

Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898), seu criador, cultivou ele próprio dois universos aparentemente opostos: os números e as letras, o conservadorismo e a inventividade. Professor de matemática e especialista em geometria e aritmética, foi um homem profundamente religioso que, como seu pai, alcançou o título de reverendo. De aparência sisuda, gago e tímido, surdo de um ouvido em decorrência de uma infecção contraída na infância, possuía uma personalidade complexa e absurdamente criativa, que se deixará conhecer sob o pseudônimo de Lewis Carroll.

Dodgson cresceu em um pequeno vilarejo de 143 habitantes, em uma grande família. Foi o terceiro (o primeiro menino) de 11 filhos, com sete irmãs e três irmãos. O ambiente doméstico foi descrito pelos seus biógrafos como fortemente acolhedor e afetuoso, com muito espaço para o lúdico, o brincar e o humor. Certamente, foi um terreno fértil para desenvolver uma grande desenvoltura e prazer em habitar o mundo das crianças. Desde a infância, criava histórias ilustradas, jogos, charadas, paródias, poemas, contos, teatrinhos de marionetes e truques de mágica. Invencionices inicialmente endereçadas aos seus irmãos e, posteriormente, às crianças de seu entorno.

Entre as mais de 98 mil correspondências trocadas, podemos observar sua habilidade em brincar com as palavras e com os sentidos da linguagem. O pseudônimo Lewis Carroll nasceu em 1856, a pedido de seu editor, e passou a constar em suas publicações de ensaios e contos em revistas locais e nacionais (HUNT, 2009, p. xv). Paralelamente, sob seu nome original, publicava tratados de álgebra e aritmética. Nada recluso, frequentemente viajava de trem entre Oxford, sua cidade de residência, e Londres, para visitar exposições e teatros. Além de se interessar por jogos de todos os tipos, Dodgson, que agora passaremos a chamar de Carroll, possuía um equipamento de lanterna mágica para fazer apresentações aos amigos. Em 1856, adquiriu uma câmera fotográfica, para registrar as pessoas próximas, que muitas vezes posavam fantasiadas.

De acordo com Martin Gardner (2013, p. 475), muitos estudiosos veem no personagem do Cavaleiro Branco uma caricatura do próprio Carroll, uma espécie de auto-retrato. De "rosto bondoso e olhos grandes e meigos", é representado carregando bugigangas e invencionices curiosas, mas pouco exequíveis, tal como os grilhões que coloca em volta das patas dos cavalos para protegê-los das mordidas dos tubarões.

CRIATURA

Muito dessa personalidade curiosa, vibrante, lúdica e criativa de Carroll transparece nos livros de Alice, nesse legado cultural incomensurável. Tratam-se de uma produção literária cheia de camadas, cuja potência está em inspirar inúmeros avatares: músicas, poesias, peças teatrais, filmes, pinturas. As ilustrações originalmente concebidas por Tenniel, hoje contam com mais de 300 versões, muitas delas por artistas como Salvador Dalí, Yayoi Kusama e Luiz Zerbini.

Tais experiências expandidas atestam o poder dessas obras em provocar a criatividade, tanto no território da imagem quanto no da linguagem. A exposição *As Aventuras de Alice* apresenta 11 traduções brasileiras de um mesmo capítulo, com alguns trechos radicalmente diferentes. Não é possível fazer uma tradução literal na maior parte do texto, pois o que Carroll nos ensina é como brincar com a linguagem, com os sentidos e com os sons, fabricando novas palavras e arranjos a partir de nossa própria realidade. Carroll fabricou um livro-devir, que é capaz de se metamorfosear a cada encontro, justamente porque nos induz a metamorfoses.

> *"Devir é nunca imitar, nem fazer como, nem se conformar a um modelo, seja de justiça ou de verdade. Não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar." (DELEUZE, 1977, p.8).*

A exposição apresenta infinitas Alices, em maravilhosos devires, pois ao invés de capturá-la em uma única versão, presta-lhe uma justa homenagem ao fazê-la explodir em múltiplas feições, nos convidando a ampliar nossos limites de experimentar e de sentir.

Carroll fabricou um livro-máquina, espécie de ferramenta que, operando sobre bases reais, revira, dobra, torce e retorce, extraindo novas composições. Boa parte das aventuras de Alice apoiam-se em acontecimentos, elementos e pessoas do cotidiano, em canções populares ou poemas. Semelhante ao mecanismo de produção dos sonhos, que precisam se alimentar dos restos diurnos e da experiência de vigília para criar um enredo imaginário único, Carroll apropriou-se da sua realidade, pessoal e coletiva, para produzir aventuras nonsense.

As aventuras de Alice são movidas pela curiosidade. "Curiouser and curiouser!", exclama Alice. Nessa palavra inventada por Carroll, o suposto superlativo de curioso também significa algo que vai ficando cada vez mais estranho. Aqui, a vemos encontrando portinhas atrás das cortinas assim como adentrando no espelho.

NONSENSE

Nonsense, em inglês, além de ser uma palavra de uso cotidiano para dizer de algo ininteligível ou estúpido, também designa o gênero literário em que se situa Carroll. Segundo o filósofo Deleuze, uma das razões para que os livros de Alice continuem a exercer tanto fascínio está no jogo entre o sentido e o absurdo que ali se apresenta. Carroll teria conseguido celebrar de um modo muito particular "as núpcias da linguagem e do inconsciente" (DELEUZE, 1969). O que faz sentido e o que é *nonsense*? Carroll permite compreender que o sentido possui uma relação necessária com o *nonsense*, a ponto de não existir sem ele. Não se trata de uma relação dialética, como se só soubéssemos o que é absurdo por oposição ou comparação com o que faz sentido; trata-se de uma relação constitutiva, onde o nonsense é ele mesmo motor da produção de sentido. O sentido não está lá pronto, esperando para ser descoberto; ele deve ser produzido e sua criação reside nos paradoxos.

Os livros de Alice são recheados de paradoxos. Paradoxo é quando se afirma duas proposições contraditórias entre si, sem que elas se anulem mutuamente. Afirmam-se dois sentidos ao mesmo tempo, invertendo-se a lógica habitual do pensar.

Disse a Rainha. "A regra é: geleia amanhã e geleia ontem... mas nunca geleia hoje."
"Isso só pode acabar levando às vezes a 'geleia hoje'", Alice objetou.
"Não, não pode", disse a Rainha.
"É geleia no outro dia: hoje nunca é outro dia, entende?"
"Não a entendo", disse Alice. "É horrivelmente confuso!"
"É isso que dá viver às avessas", disse a Rainha com doçura: "sempre deixa a gente um pouco tonta no começo..."

> *"Viver às avessas!" Alice repetiu em grande assombro. "Nunca ouvi falar de tal coisa!"*
> *"...mas há uma grande vantagem nisso: a nossa memória funciona nos dois sentidos."*
> *"Tenho certeza de que a minha só funciona em um", Alice observou. "Não posso lembrar coisas antes que elas aconteçam."*
> *"É uma mísera memória, essa sua, que só funciona para trás", a Rainha observou.*
> *"De que tipo de coisas você se lembra melhor?" Alice se atreveu a perguntar.*
> *"Oh, das que aconteceram daqui a duas semanas", a Rainha respondeu num tom displicente. "Por exemplo, agora", ela continuou, enrolando uma larga atadura no dedo enquanto falava, "há o Mensageiro do Rei. Está na prisão agora, sendo punido, e o julgamento não vai nem começar até quarta-feira que vem, e, é claro, o crime vem por último."* (CARROLL, p. 163).

O efeito dessas reviravoltas de sentido é cômico, provoca risos, pois sentimos alegria ao estimular nosso potencial criativo a visualizar o que outrora era impensável. Inverter o sentido mais óbvio e imediato das coisas, força o pensamento a inventar novas aberturas e adentrar caminhos inimagináveis. Viver às avessas, como diz a Rainha, também pode ser bastante angustiante, pois provoca tonturas e vertigens, mas faz acessar uma rica possibilidade de sentidos, em contraponto à miséria habitual do bom senso e do senso comum.

O bom senso é o sentido tido como naturalmente melhor que qualquer outro. O senso comum, é o sentido que todos, ou a maioria, costumam adotar naturalmente. Segundo Deleuze (1968), para pensar e criar algo novo, é preciso contrariar os caminhos cômodos do bom senso e do senso comum, caminhos cuja aparência de naturalidade apenas escondem hábitos, vícios e repetições compulsivas. Ou seja: quando o pensamento é deixado à vontade, sem ser provocado ou incomodado, ele não pensa nada de novo, mas apenas repete e replica. Pior ainda, o pensamento acaba seduzido e capturado por estas vias que prometem conduzir ao paraíso perdido das ideias prontas e perfeitas, onde encontraríamos representações simples e imutáveis do que é bom e do verdadeiro. O que aqui se chama de pensar e criar não se trata somente de produzir algo no campo artístico ou filosófico, evidentemente. A questão em jogo é como fazer da vida uma produção criativa, uma vez que estamos sujeitos a acidentes e encontros que nos levam a um impasse: mortificar-se ou potencializar a existência. Como atravessar uma experiência-limite sem se desorganizar irreversivelmente, mas também sem se defender da realidade por meio de repetições empobrecidas, estes modelos prontos do que devemos ser e fazer? Logo, criar pensamento é inventar novas sensibilidades e novas realidades.

No "mundo das maravilhas" ou "através do espelho", o *nonsense* não é ausência de sentido, mas é a subversão da razão que permite inverter e multiplicar os sentidos. A linha do tempo se inverte (você ganha geleia amanhã, ou seja, nunca hoje), assim como o sentido das relações de causalidade (ser punido antes de cometer o crime; a rainha que grita

antes de se espetar com o alfinete). Inverte-se o ativo e o passivo (Gatos comem morcegos? Morcegos comem gatos?), assim como invertem-se as equivalências (cinco noites são mais quentes que uma). Essa lógica invertida ou paradoxal é semelhante ao que a psicanálise atribui ao funcionamento inconsciente.

As aventuras de Alice, nos dois livros, terminam no momento em que ela desperta, nos fazendo entender que tudo não se passava de um sonho. E foi exatamente por meio de uma aventura no mundo dos sonhos que Freud desenvolveu sua teoria do inconsciente. Diferentemente dos cientistas de sua época, que consideravam os sonhos (assim como o delírio e a loucura) como fenômenos absurdos e sem sentido, Freud neles encontrou não uma ausência de lógica, mas uma lógica bastante particular, um avesso dos estados de vigília e de consciência. Freud descobre que o mecanismo de formação dos sonhos, enquanto uma forma de pensamento involuntária e imagética, é primário. Já as capacidades de raciocinar, julgar e entender, são agora descobertas como secundárias, como derivadas e como defesas mediante a produção imaginária inconsciente. Estas últimas capacidades são supervalorizadas em nossa cultura. Elas tendem a se impor como formas superiores ou únicas de se pensar, lutando contra sua origem sensível e criativa ao invés de com ela negociar. É assim que desaprendemos a brincar, limitando nosso pensamento à repetição de fórmulas prontas e inibindo nosso potencial criativo.

"Não posso acreditar nisso!" disse Alice.
"Não?" disse a Rainha, com muita pena. "Tente de novo: respire fundo e feche os olhos."
Alice riu. "Não adianta tentar", disse; "não se pode acreditar em coisas impossíveis."
"Com certeza não tem muita prática", disse a Rainha. "Quando eu era da sua idade, sempre praticava meia hora por dia. Ora, algumas vezes cheguei a acreditar em até seis coisas impossíveis antes do café da manhã.

Carroll e a personagem Alice – que já foi uma criança de verdade, a ponto de podermos afirmar que essas aventuras não foram somente escritas *para* as crianças mas escritas *com* as crianças – nos convidam a cultivar nosso lado lúdico e criativo, tão necessário e tão negligenciado em nosso cotidiano, promovendo uma aproximação de dimensões inconscientes da realidade que permanecem escondidas ou negadas.

Alice vive aventuras desconfortáveis e angustiantes, mas ela não se intimida e sempre inventa pensamentos e saídas. Tenta interagir da maneira mais amigável possível, apesar de cometer muitas gafes e passar por situações desconcertantes. Os personagens que Alice encontra em suas andanças perturbam, estorvam, fazem-na se sentir constrangida e inadequada. O fascínio exercido pelo mundo das maravilhas reside nesse convite para uma experiência que flerta com o sombrio, o estranho e o enigmático.

REFERÊNCIAS
BAILEY, K; SLADEN S. (org). Alice: curiouser and curiouser. London: V&A Publishing, 2020.
CARROLL, L. As aventuras de Alice no país das maravilhas & Através do Espelho. Trad. M.L.X de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
DELEUZE, G. (1969) Lógica do sentido. Trad. L.R.S. Fortes. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
DELEUZE, G. (1977) Diálogos. São Paulo: Ed. Escuta, 1998.
FREUD, S. A interpretação dos sonhos. Obra completas vol 4. São Paulo: Companhia das letras, 2019.
GARDNER, M. Notas. In: CARROLL, L. As aventuras de Alice no país das maravilhas & Através do Espelho. Trad. M.L.X de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
HUNT, P. Introduction. In: CARROLL, L. Alice's adventures in Wonderland & Through the looking-glass. Oxford: University Press, 2009.

Alicescópio de Curiosismos

| Adriana Peliano |

Alicescópio de Curiosismos

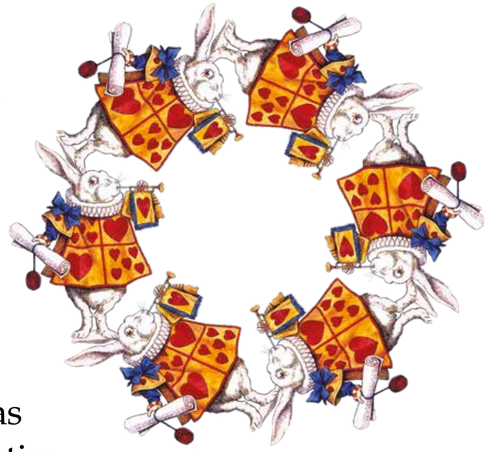
| Adriana Peliano |

"Alice é um livro infinito."
Alberto Manguel

Cada vez que nos aventuramos com Alice na toca do coelho branco, mergulhamos em espirais de sonhos e desafios surpreendentes. Continuamos encontrando nas aventuras de Alice no País das Maravilhas chapéus *enigmágicos*[1] de onde brotam *alicedelias e curiosismos*[2]. Intrigantes interpretações emergem em múltiplos campos do conhecimento e proliferam criações artísticas nos jardins mais inusitados. Alice no País das Maravilhas é um livro inesgotável que nunca abrimos duas vezes, pois junto com Alice e suas *metamorflores*, estamos sempre em *transflormação*.

"Quem sou eu no mundo?"

nos perguntamos, como leitores, compartilhando a turbulência de Alice. "Esse é o grande quebra-cabeça!", ela responde para si mesma. Em outra reviravolta, continua: "Como todas essas mudanças são intrigantes! Nunca tenho certeza do que vou ser, de um minuto para o outro." Ao mesmo tempo, quando a lagarta pergunta repetidamente: "Quem é você?" Alice não sabe a resposta. "Eu sei quem eu era, ... mas acho que devo ter mudado várias vezes desde então."



No país das maravilhas Alice experimenta muitas mudanças desnorteantes; ela cresce, diminui e estica e encolhe e se contorce. Depois de ter se transformado tantas vezes naquele dia, Alice não sabe mais quem é. Sua identidade vacila no corpo a corpo com a linguagem, em uma constante desmontagem da lógica, do bom senso e de tudo o que ela tinha um dia aprendido na escola. Viajante de múltiplos eus, transita nos limiares do tornar-se e se pergunta

"se não sou a mesma, então quem é que eu sou?"

Peregrina e onironauta, Alice fica surpresa ao descobrir que tudo está em constante fluxo criador; e nós, entendendo que é impossível fixar a identidade de Alice, testemunhamos que quando ela foi ilustrada por Sir John Tenniel na Inglaterra vitoriana, foi criado um cânone decisivo. Uma tradição de Alices seguiu esse caminho e ainda hoje os artistas e ilustradores continuam se movendo num equilíbrio instável entre o compromisso com o modelo e a liberdade artística. Mas Alice não é mais a menina vitoriana, ela é um *alicescópio de curiosismos* vivo e mutante. Em vez da pergunta "Quem é Alice?" abrem-se caminhos para o que Alice pode vir a ser.

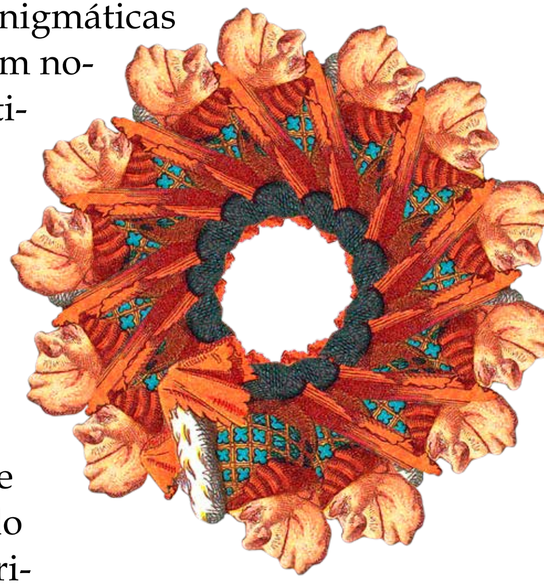
[1] Na obra "Através do Espelho e o que Alice encontrou lá" (1872) Lewis Carroll criou as palavras-valise, que embrulham dois ou mais significados numa palavra só. As palavras valise aparecem nesse texto em itálico.
[2] Curiosismo foi uma palavra inventada por Monteiro Lobato ao traduzir a famosa expressão carrolliana "Curiouser and curiouser". Essa foi a sua tradução: "Eis em que dá o Curiosismo! Exclamou Alice para si mesma (sem reparar que estava errando a palavra), ao perceber que começara a aumentar de tamanho como as coisas que agente olha através de um telescópio". Alice no País das Maravilhas. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1931.

Desde o início do século passado, entre paisagens artísticas, caminhos existenciais, *florosofias*, fórmulas mágicas e monótonos clichês, foram criadas múltiplas Alices: vitoriana, eduardiana, art nouveau, art déco, surrealista, psicodélica, pop, futurista, gótica, ingênua, étnica, sombria, feminista, kawaii, steampunk, pós-moderna, pop surrealista, sadomasoquista, alienígena, entre outras. Alice é por sua vez, uma garota doce e ingênua, feminista questionadora, criança perversa, uma onironauta surrealista, um monstro fabuloso, uma assassina louca e sanguinária, adulta drogada, uma buscadora de mundos além do arco-íris, uma psicodélica delirante, filósofa nômade, e uma guerreira de espada e armadura, sempre múltipla e mutante.

Ao longo dos anos, a clássica animação de Walt Disney (1951), também inspirada nos originais de Tenniel, foi um dos grandes responsáveis pela divulgação da obra em todo o mundo, ao mesmo tempo alimentando estereótipos e fórmulas de consumo e provocando a imaginação e a subversão. No mundo contemporâneo, cada vez mais os cânones de Tenniel, da Disney, e nos últimos anos o filme do Tim Burton (2010)[3], se tornaram material fértil para a metalinguagem. Artistas percorrem múltiplos caminhos criativos promovendo diálogos entre a Alice e seus múltiplos sentidos, buscando a diferença e a experimentação. Misturas de técnicas e linguagens, bricolagens de referências cruzadas, narrativas enviesadas, hibridismos e metamorfoses são algumas das portas que se abrem para novas *alicinagens e alicinações*.

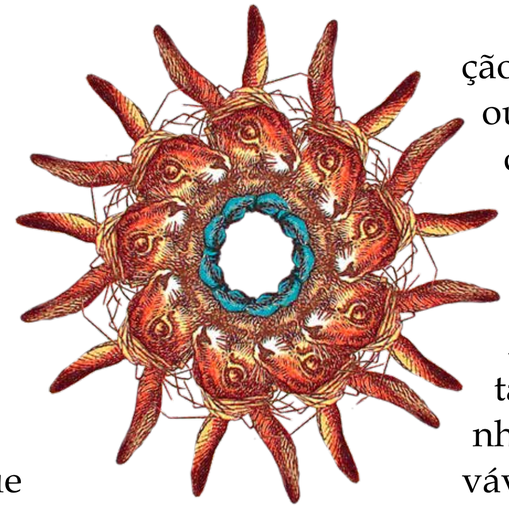
[3] Alice no País das Maravilhas, 2010. Direção de Tim Burton.
Alice através do Espelho, 2016. Produção de Tim Burton.

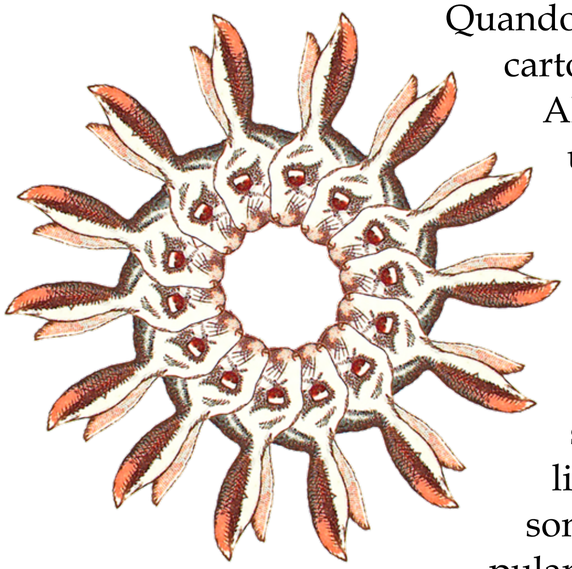
Alice salta das prateleiras e vai viver no mundo moderno e contemporâneo. Ela ultrapassa as bordas do livro e se aventura além das ilustrações para a arte, para o cinema, para a moda, para a animação, para os jogos, para a publicidade, para os quadrinhos, para os brinquedos, para os grafites, as tatuagens, as coleções, as recordações, o consumismo, os clichês, o lugar comum e a mistura toda que hoje reina e pede outras compreensões. Os livros de Alice não se encaixam mais em nenhum molde ou explicação, mas ativam múltiplas possibilidades de criação.



Entre diferentes *alicedelias*, procuro: Alices enigmáticas que desestabilizam o lugar comum e sugerem novos caminhos de leitura; Alices metalingüísticas e disruptivas que desafiam a linguagem e os padrões de representação; conceituais que atravessam labirintos e paradoxos; as que cruzam fronteiras intertextuais e visitam personagens de outras estórias; que viajam o mundo, incorporam e dialogam com diferentes culturas; de corpos metamórficos, provocando identidades híbridas e sonhos eróticos; que se aventuram no mundo do sonho e do maravilhoso, propondo experimentos lúdicos; atravessam portais aonde quer que eles se encontrem, e mergulham em pesadelos e sombras e desafiam as fronteiras da mente e do inconsciente.

Marcel Duchamp disse que o "artista, tal como Alice no país das maravilhas, tinha que atravessar o espelho da retina para alcançar uma expressão mais profunda." As transformações no universo das artes e da psicodelia foram recriando as experiências de Alice no corpo a corpo como o mundo dos sonhos. Os artistas surrealistas romperam as fronteiras entre o mundo exterior e as experiências da mente e reconheceram que "as aventuras de Alice dentro da toca do coelho ou através do espelho encorajam-nos a procurarmos outras brechas para penetrarmos no maravilhosa" como disse Pierre Mabille.

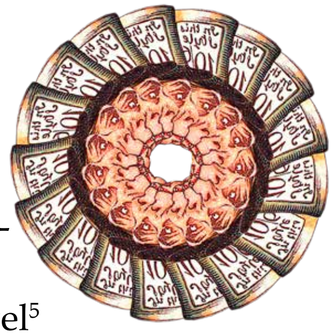




Quando o coelho branco surrealista saiu da cartola do chapeleiro maluco anunciou: Alice provoca uma rebelião contra uma visão racional do mundo, e as grades convencionais do desejo. Ela vive num cenário onde tudo é alienígena e nada é normal ou previsível, onde ela não permanece do mesmo tamanho nem preserva seu próprio nome. Na arte surrealista, Alice se converteu num vulto sombrio e misterioso que atravessa pulando corda um mundo em dissolução e toma chá num dos relógios moles de Salvador Dali (1969). Entre outras desventuras iria também mergulhar numa selva imaginária das esfinges e quimeras que emergem de mundos subterrâneos, estranhos e arcaicos nos filmes e ilustrações do surrealista tcheco Jan Švankmajer[4] (1988 / 2006).

Alice pode inquietar, intrigar e desestabilizar, e nos põe em contato com a incerteza e o desconhecido. Novas Alices, loucas, estranhas e perturbadoras fazem um convite para enfrentarmos o improvável e o imprevisível que habitam em cada um de nós:

"E você! O que é você? Eu posso ver que você está tentando inventar alguma coisa!"



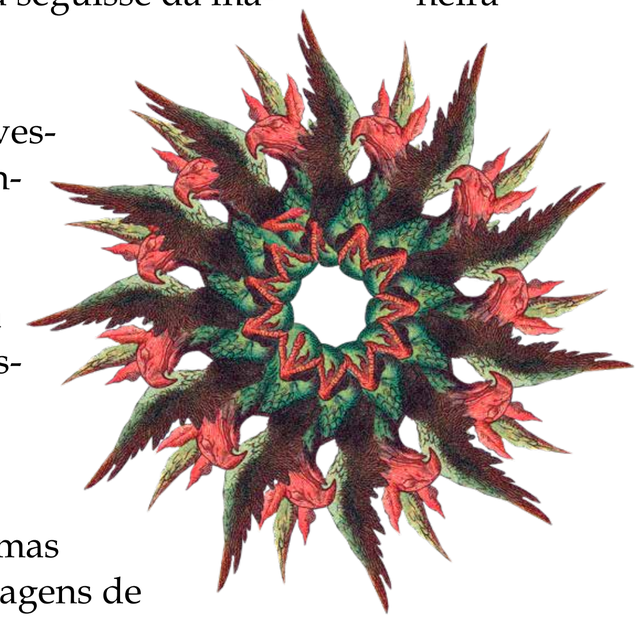
Com um enorme desejo de entrar no jardim mais bonito que já tinha visto, Alice se pergunta se ela pode encontrar um livro de regras para esticar as pessoas como telescópios. Em vez disso, ela encontrou uma garrafinha amarrada com uma etiqueta de papel com as instruções enigmáticas "Beba-me" lindamente impressas. Alice se aventura em um gosto muito bom e uma receita imprevisível[5] que a fez terminar muito em breve. Ela encolhe de forma fenomenal e inicia a sua jornada em busca do jardim. Eu diria que em vez de um livro de regras prontas, ela foi movida para uma experiência que atravessa o corpo, o sonho e o desconhecido, escolhendo o caminho do *curiosismo*.

[4] Jan Švankmajer (República Checa) [Alice na Terra dos Espelhos] Tóquio: Esquire Magazine Japan, 2006
[5] Uma mistura de torta de cereja, creme, abacaxi, peru assado, puxa puxa e torrada quente com manteiga.

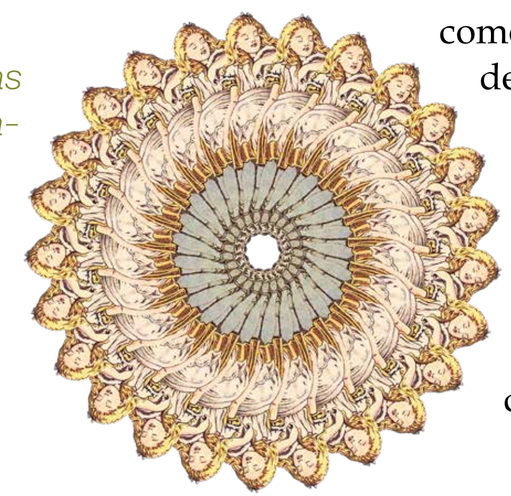
Ambos os caminhos se abrem para Alice, os artistas e para os leitores na arte e na vida. As aventuras de Alice nas artes e no nosso imaginário também chegam a essa encruzilhada: devemos seguir fórmulas e instruções ou arriscar o inusitado e acreditar no impossível? Uma curiosidade ardente tira Alice da monotonia da vida cotidiana. Ela escolhe seguir um relógio no bolso do colete - e seu coelho! Alice corre atrás dele em sua toca, nunca considerando como iria sair novamente. Bebendo, comendo, mordendo e abanando, ela experimenta transformações extremas, de espiralar seu pescoço como uma serpente ou achatar a cabeça no chão em um pesadelo angustiante, lida com o seu tamanho dando pequenas mordidas em dois pedaços de cogumelo oferecidos pela lagarta; e ao fazer isso, aproveite para ver o mundo sempre em diferentes ângulos e perspectivas, carregando no bolso pedaços de cogumelos como lentes da relatividade.

"Gostaria de poder contar a você metade das coisas que Alice costumava dizer, começando com sua frase favorita 'Vamos fazer de conta.'"

Descobrimos isso bem no início do livro de suas aventuras no espelho. Alice é muitas vezes ambígua entre a obrigação de seguir as regras de boas maneiras e os poemas decorados para agradar a plateia e a ousadia e o impulso para viver o inusitado. Afinal, Alice "Alice tinha se acostumado tanto a esperar só coisas esquisitas acontecerem que lhe parecia muito sem graça e maçante que a vida seguisse da maneira habitual."

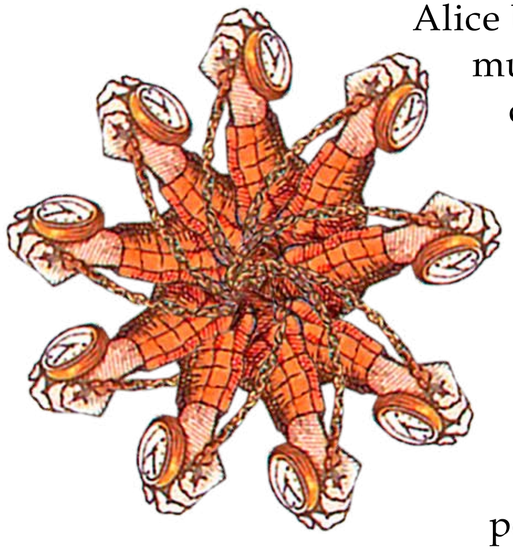


Viajante do extraordinário, Alice atravessa o espelho e passa por túneis, labirintos, tabuleiros, jardins enigmágicos e florestas onde as coisas não têm nomes. A obra de Lewis Carroll é a terra incógnita na qual o leitor pode atravessar, se perder e encontrar novos sentidos. Uma frase pode conter mundos maravilhosos, uma imagem prolifera desejos, uma pergunta desdobra enigmas e paradoxos. Ao percorrermos as paisagens de *amaravilhas*, percorremos também nossas paisagens interiores, como disse o gato de Cheshire, o caminho a seguir depende de onde queremos chegar.



Quando os artistas e ilustradores de Alice encontram o Gato de Cheshire em suas leituras e releituras, eles se perguntam por quais caminhos seguir. Todos os caminhos são possíveis; é a nossa vez de decidir. Somos sempre convidados a fazer nossas próprias escolhas. Cada imagem abre uma nova possibilidade ao

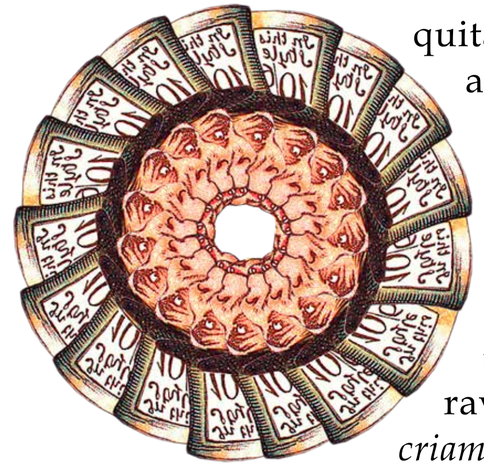
leitor e ao espectador, criando um labirinto incrível de trilhas simultâneas, entrelaçando as linhas do texto em um emocionante jogo de espelhos em uma *mise en abyme*.



Alice brilha entre um mundo *relógico* e um mundo *enigmágico*. O sonho de Alice é capaz de mergulhar na fonte da criatividade e desafiar os limites do possível. Jardins de delícias podem florescer enquanto vagamos por bosques onde as coisas não têm nome, fluímos no rio da metamorfose, acreditamos em coisas impossíveis, seguimos caminhos paradoxais, conhecemos nossos monstros de perto, tornamo-nos amigos do Tempo, como sugere o chapeleiro maluco, para o que o tempo faça o que agente quiser com o relógio. Lembro-me agora da carta de Paulo Mendes Campos para sua filha Maria da Graça, ao completar 15 anos e receber Alice de presente.

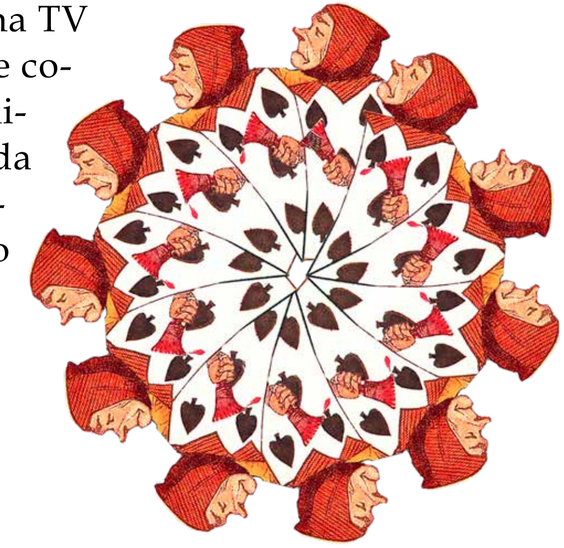
"Esse livro é doido, Maria, o sentido está em ti."

Peça ao Tempo uma hora para visitar a exposição "Aventuras de Alice" no centro cultural Farol Santander em São Paulo! Ali atravessamos *curiosismos* múltiplos: portas, tuneis, engrenagens, tra-



quitandas, dispositivos óticos, zootrópio, assemblagens, gabinetes de curiosidades, pop ups, viewmasters, anamorfoses, cartas gigantes, cadeiras *alicinadas*. Alice salta das páginas e atravessa sucessivas telas, desdobrando sonhos dentro de sonhos. Artistas ousam *Surrealicedelias*, fragmentos do País das Maravilhas em filmes, vídeos e animações *criam alicescópios* em que Alice viaja na velocidade da luz.

Alice no céu com diamantes, a garota com olhos caleidoscópicos nos faz um convite: "Alimente sua mente" (Feed your head), como na música psicodélica "White Rabbit" de Jefferson Airplane. Foi quando eu reencontrei em uma TV nessa explosição a primeira Alice que conheci quando criança, do desenho animado da Hannah Barbera. Ao invés da toca do coelho, ela cai dentro do aparelho de TV! E nessa hora me recordo dos versos de Paulo Leminsky:



"se alice
ali se visse..."!

REFERÊNCIAS
BROOKER, Will. *Alice's adventures: Lewis Carroll in popular culture*. London: Continuum, 2004.
CAMPOS, Paulo Mendes. Para Maria da Graça. In: *Para gostar de ler, crônicas*. São Paulo: Ática, 1979, v.4, p.73-76.
CARROLL, Lewis & GARDNER, Martin & BURSTEIN, Mark. *The Annotated Alice - 150th Anniversary Deluxe Edition*. W. W. Norton, 2015.
CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice*. Tradução e organização de Sebastião Uchôa Leite. São Paulo: Summus, 1980.
CARROLL, Lewis. *Alice: edição comentada e ilustrada*. Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
HUBERT, Renée Riese. *Surrealism and the book*. University of Califórnia Press, 1992.
LEITE, Sebastião Uchôa. *A queda, a vertigem, o pesadelo*. In: Crítica Clandestina. Rio de Janeiro: Taurus, 1986.
MABILLE, Pierre. *Mirror of the marvellous*. Inner Traditions Rochester, Vermont. 1998.
OVENDEN, Graham & DAVIS, John. *The illustrators of Alice in Wonderland*. London: Academy Editions. New York: Martin's Press, 1979.
PELIANO, Adriana. "The Path of Curiouserism." Catálogo de Exposição. Alice, 150 Years and Counting... The Legacy of Lewis Carroll: Selections from the Collection of August and Clare Imholtz. 2015.
PELIANO, Adriana. "*Através do Surrealismo e o que Alice encontrou lá*." Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte. Orientação de Kátia Canton. USP, São Paulo, 2012.
SHULZ, Christopher; DELAHUNTY, Gavin. Catálogo de Exposição. *Alice in Wonderland through the visual arts*. Londres: TATE, 2011.
STERN, Jeffrey. "*Lewis Carroll the Surrealist*." In GUILIANO, Edward. Lewis Carroll: A Celebration. Random House, 1981.

Afinal de contas quem sou eu?
Ah, este é o grande enigma!

SANTANDER BRASIL

Presidente
Mario Leão

Vice-presidente executiva de Relações Institucionais e Sustentabilidade
Patricia Audi

Superintendente executiva de Eventos, Patrocínios e Cultura
Bibiana Berg

FAROL SANTANDER SÃO PAULO

Coordenador Geral dos Faróis Santander São Paulo e Porto Alegre e Coleção Santander Brasil
Carlos Eugênio Trevi

Analista de Eventos e Exposições
Jonas Villar

Comercialização de Espaços e Eventos
Catiuscia Michelin
R8 Live Marketing

Analista de Comunicação
Tamiris de Melo Nunes

Estagiária
Isabella Bernardo de Souza

Jovem Aprendiz
Ellen Eunice da Silva Santos

Gestão Predial
Barbara Rema
Simone Alves de Paula Fernandes

Caio Guimarães
Guilherme Nunes
Marcia Fukata
Cushman Wakefield

Manutenção Predial e Missão Crítica
Diogo de Moura

Manutenção predial
Adriano Ferreira da Rocha Silva
Celso Primo
Diego de Oliveira dos Santos
Diogo Willians de Oliveira
Edinaldo José da Silva
Edivaldo Alexandre Santos Santana
Ednaldo Santos Nascimento
Evandson Vieira
Felipe Santos de Oliveira
Gabriela Silva Monteiro
Giovanni Romano Pitarello Sanches
Ivan Veloso de Souza
João Paulo
João Khelvin Ferreira Silva
Luis Fernando Rodrigues
Magno de Oliveira Santos
Paulo Rubens Abreu Kaminsky
Renato Marino Dias
Richard Valério de Lima
Conbras Serviços técnicos de Suporte

Áudio e vídeo
Diego Junior
Ricardo Junior
Empresa OSESP Serviços

Coordenadoras de assistentes culturais
Joelma Lopes da Silva
Sympla

Assistentes culturais
Ana Clara Dantas Beserra
Ana Flávia Silva Almeida
Anderson da Silva Teixeira
Andreza Pereira de Bastos
Crizelia Vanessa Araujo Cavalcanti
Éttore Thierry de Lima Leite
Fernanda Muniz Damasceno Jorge
Humberto Barbosa dos Santos
Lucas Miguel de Almeida
Lucienne Christine Ribeiro Monteiro de Barros Mengatti
Maria Eduarda Freitas Lopes
Marlene Maria dos Santos
Sabrina Silva Evangelista
Sympla

Analista de segurança
Renato Ferreira dos Santos

Supervisor de segurança
Edson Costa
Grupo Espartaco

Bombeiros, vigilantes e controladores de acesso
Alexandre Antonio da Silva
Alisson G. Tavares Pina
Alysson Luiz da Silva
Antonio José Nunes da Silva
Antonio Raimundo C. de Jesus
Carlos Alexandre Jesus
Cleyfer Robert Souza Resende
Cristiane de Souza Nascimento
Daniela Brito Ferreira
Danilo Pereira Belo
David Jonathan de C. Cruz
Denis Franciscus Alves Silva
Douglas Lopes da Silva
Edson Andre da Silva
Eduardo Santos Marzola
Emiliano da Silva
Fabiana X. dos S. Nascimento
Fabio Junio Borges Almeida
Gleison da Silva Souza
Guilherme Castelo Teixeira
Helio Gonçalves da Silva
Henrique Ap. dos Santos
Iranilson Candido Silva
Jafet Matias V. Ferreira
Jean Paulo Martins Santos
Jhonny Correia dos Santos
Josenil Sandes Santos
Leandro Bueno
Lilian dos Santos Brito
Lucas Guzzo Pereira
Luiz Felipe Correia de Freitas
Maria Ap. Pimentel Santana
Nádia Aleixo de Souza
Natan Pita dos Santos
Paloma Cristina do N. Silva
Patricia Rossi Bronze
Reinan Setubal dos Reis
Sebastião Arodo de Lima
Sebastião Rabelo da Silva
Sergio Carrara
Thaise Cristina Valadão
Thiago Pereira dos Santos
Tiago Oliveira de Souza
Victor Hugo Lima de Souza
Victor Landim de Souza
Willian Caetano de Oliveira
Grupo Espartaco

Recepção
Beatriz Carvalho de Brito
Paula Pricila Raimundo da Costa
Gisele Gevenes Santiago
Empresa OSESP Serviços

Coordenação de limpeza predial
Fernanda Oliveira
Jorge Matos
Patricia Manuela

Limpeza predial
Amarildo Assunção
Ana Maria
Ana Paula Silva
Bruno Santos
Domingos Gomes
Elaine Cristina de Almeida
Elaine Santos Gonçalves
Gessiane Moreira
Gilvan Augustinho
Joana Darc
Kelly Cristina
Kelly Alves de Souza
Luciene Serafim
Maria Eliane
Maria Gloria
Nancy Mara Augusto de Souza
Phelipe Olidio
Silvana de Moraes
Taislane Cristina Paixão Conceição
Valdenice Costa
Wanei Alves
Wesley Serafim
Grupo GPS

"AS AVENTURAS DE ALICE"

Organização Geral
AYO Cultural

Curadoria e Pesquisa
Rodrigo Gontijo

Direção de Produção e Produção Executiva
Angela Magdalena
Julia Brandão

Cenografia
Lee Dawkins

Assistente de Cenografia
Julia Moreno Villaça

Direção de Arte
Tissa Kimoto

Assistentes
Clara Letizia
Leila Schöntag
Natalia Solferini

Assistente de Produção
Gabriel Pires de Camargo Curti

Desenho Audiovisual
Sergio Santos

Desenvolvimento dos Dispositivos de Pré-Cinema
Mauricio Jabur
Maurizio Zelada

Ilustrações dos Dispositivos de Pré-Cinema
Cris Aoki
Gabriela Lisandro
Márcia Porto

Composições, Colagens, Assemblages
Adriana Peliano
Isabella Fantini

Desenvolvimento da Instalação em 16mm
Guilherme Rossi

Finalização de Vídeo em 3D
Paulo Emílio Schulze

Vídeo Através do Espelho
Leandro Lima

Animações
Glauber Vianna

Edição de Imagens
Matheus Martins Hernandes
Vic von Poser

Desenho de Luz
MMV
Primeira Opção

Coordenação de Montagem
Lee Dawkins

Pintura de Arte
Alex Berlim
Edson Augusto Pinto
Kiko Venancio

Marcella Garcia Simões

Montagem
Andrey Feixas
Felipe Soranz
Jeff Lemes
Ricardo Pereira

Execução da Cenografia
ARTOS

Comunicação Visual
Watervision
Criart
InSign

Revisão de Textos
Jessica Belotto

Tradução de Textos
Luiza Testa

Ação Educativa
José Souza Ferreira da Silva

Gestão Financeira
Nelma Alos
Tatiane Monteiro

Logística e Transporte
Millenium

Seguro
Affinitè

Assessoria Jurídica
Olivieri – Consultoria Jurídica em Cultura e Entretenimento

Agradecimentos
Adriana Peliano
Aline Sanches
Antonio Peticov
Christian Dunker
Jorge Furtado
Jp Accacio (acervo Lanterna Mágica)
Ozi

Todos os esforços foram feitos para encontrar os detentores dos direitos autorais incidentes sobre as imagens/obras aqui publicadas. Caso alguém identifique algum registro de sua autoria, solicitamos o contato pelo e-mail ayocultural@gmail.com

Lei de Incentivo à CULTURA

PATROCÍNIO
SPONSORSHIP

Santander

PRODUÇÃO
PRODUCTION

AYO

REALIZAÇÃO
REALIZATION

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA

MINISTÉRIO DO TURISMO

PÁTRIA AMADA BRASIL GOVERNO FEDERAL