



*«Dipende soprattutto da dove vuoi andare», disse il Gatto.*

*«Non m'importa molto», disse Alice.*

*«Allora non importa che strada prendi»*

# Indice

1. Introduzione: nuove esperienze di scrittura.....	3
2. Lewis Carroll.....	4
2.1 Il carrollinguaggio.....	4
2.2 Carroll nel Paese delle figure.....	6
2.3 Carroll fuori dal libro.....	7
2.4 Alice multimediale.....	8
3. Frammenti.....	9
3.1 Storie a frammenti.....	9
3.2 Frammenti nel Paese delle Meraviglie.....	10
3.3 Frammenti di testo.....	11
4. Interpretazioni.....	13
4.1 Altre storie.....	13
4.2 Alice sullo schermo.....	14
5. Alice nel Paese (virtuale) delle Meraviglie.....	17
5.1 Frammentare il testo.....	17
5.2 Codifica del testo.....	21
5.3 Una cornice multimediale.....	23
6. Altri Paesi (virtuali) delle Meraviglie.....	30
6.1 Un'Alice a tante mani.....	30
6.2 Testo con <i>switch</i> .....	30
6.3 Il bianco scrive e vince in undici storie.....	31
6.4 Il gioco di Alice.....	32
7. Conclusione: nuove esperienze di lettura.....	33
8. Bibliografia.....	34

## 1. Introduzione: nuove esperienze di scrittura

L'invenzione della scrittura, l'introduzione dell'uso della carta come supporto, la diffusione della stampa a caratteri mobili sono eventi che hanno segnato la storia del testo nel corso dei secoli.

L'avvento delle nuove tecnologie, e in particolare del computer, ha cambiato totalmente il nostro modo di concepire il testo, ma soprattutto di scriverlo. I *word processor* ci permettono di modificare, sostituire, personalizzare, stampare istantaneamente le sequenze di caratteri che digitiamo sulla tastiera, in un processo sempre più automatizzato e semplificato.

Nell'Ottocento questo non era ancora possibile: uno scrittore aveva a disposizione solo carta e penna per portare alla luce il suo manoscritto, che veniva poi consegnato all'editore per la stampa. Il testo nato nella sua mente poteva avere solo una materializzazione: il libro.

Oggi, si può dire che il libro non è più necessario. Il testo può essere visualizzato su altri supporti. Non deve più rispettare necessariamente le rigide regole imposte dalla pagina. Può essere arricchito nel suo aspetto estetico, amalgamarsi con immagini, suoni, animazioni.

Il testo è *libero*.

Nel 1865 Lewis Carroll, scrittore geniale, estroso, eccentrico, pubblicò un grande capolavoro della letteratura infantile che è entrato a far parte del nostro immaginario per le sue bizzarrie e le sue assurdità: *Alice's Adventures in Wonderland*.

Quale meravigliosa opera avrebbe realizzato questo fantasioso e prodigioso artista se avesse potuto usare le nuove tecnologie, e soprattutto il computer? Avrebbe potuto conciliare il testo, la componente scritta, con immagini, suoni, animazioni, e dare sfogo alla sua creatività. Ma forse non si sarebbe limitato solo a questo.

## 2. Lewis Carroll

Lewis Carroll è lo pseudonimo di Charles Lutwidge Dodgson, nato nel 1832 nel Cheshire. Figlio di un reverendo, aveva 3 fratelli e 7 sorelle, e già dall'infanzia era evidente il suo talento per gli indovinelli e i giochi di logica. Divenne professore di matematica alla Christ Church di Oxford, anche se le sue lezioni erano considerate dai suoi allievi noiose e poco interessanti.

L'aspetto fisico deforme, l'irrefrenabile balbuzie e la parziale sordità lo portavano a comportarsi in modo impacciato con gli altri adulti, ma sotto questa goffaggine esteriore si celava un artista brillante e geniale.

Aveva un carattere timido e riservato (poteva sedere per ore a un incontro in società senza contribuire alla conversazione), ma quando era in compagnia dei bambini rivelava un altro lato, critico e ironico, fantasioso ed eccentrico.

La sua particolare personalità, oltre che all'amore per la matematica e per il mondo infantile, lo hanno reso una delle figure più singolari dell'epoca vittoriana. È facile immaginarlo mentre passeggia per le strade di Oxford, con la sua strana andatura, osservando il mondo attorno a sé e magari fantasticando sull'altro mondo, quello parallelo al nostro, dove le leggi sono ribaltate e dove si possono incontrare personaggi di ogni tipo. Forse proprio durante una di queste passeggiate, o in uno dei “dorati pomeriggi” sul Tamigi, cominciò a prendere forma nella sua mente il Paese delle Meraviglie che lo ha reso noto come un autore dalla fervida immaginazione, «seconda soltanto, nel suo tempo, a quella di Dickens».<sup>1</sup>

### 2.1 Il Carrollinguaggio

Il suo estro creativo portò Carroll non solo a inventare universi e personaggi particolarissimi, ma anche a descriverli giocando con le parole e con il loro significato. In *Through the Looking-Glass* Humpty-Dumpty, «grottesco precursore di ogni avanguardia»,<sup>2</sup> spiega: «Quando *io* uso una parola (...) questa significa esattamente quello che decido io, né più né meno»,<sup>3</sup> e lo stesso Carroll sostenne che

---

1 Pietro Citati, *Dietro lo specchio*, introduzione a: Lewis Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie – Attraverso lo Specchio*, p. 8.

I riferimenti bibliografici delle opere citate sono approfonditi nella sezione dedicata alla bibliografia.

2 *Loc. cit.*

3 Lewis Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie – Attraverso lo Specchio*, p. 203.

«qualunque scrittore è pienamente autorizzato a dare il significato che crede a ogni parola o frase che intende usare». <sup>4</sup> Humpty-Dumpty si riferisce alla prima poesia della storia, *Jabberwocky*, dove parole comuni si uniscono in modo omogeneo a parole completamente inventate:

«Era brillosto, e i tospi agiluti  
Facean girelli nella civa;  
Tutti i paprussi erano mélacri,  
Ed il trugòn striniva». <sup>5</sup>

La stessa Alice, protagonista della storia, rimane disorientata da questo uso arbitrario del linguaggio, tanto da affermare: «è come se mi riempisse la testa di idee... solo che non so di preciso quali». <sup>6</sup>

Nelle storie di *Alice* questo tentativo di superare i vincoli della parola e di aumentare la capacità espressiva del linguaggio giunge a esiti sorprendenti: “aiuola”, in inglese, è un vero e proprio “letto di fiori” (dunque i fiori saranno pigri e assopiti), “ramo” si pronuncia *bau* (quindi i rami abbaieranno), e la farfalla, *butterfly*, avrà delle sottili ali di pane e burro. Questo perché Carroll, «in anticipo su de Saussure, aveva compreso che la lingua non combacia con la realtà. La lingua è arbitraria. Da un lato sta la “cosa” (...) dall'altra il “nome”; e fra loro si apre un abisso incolmabile». <sup>7</sup>

Proprio per aver usato le parole liberamente, arrivando fino al *nonsense*, il primo dei due libri di Alice fu aspramente criticato come troppo stravagante e assurdo per suscitare qualcosa di diverso dal disappunto e dall'irritazione. Con la pubblicazione del secondo, sei anni dopo, *Alice's Adventures in Wonderland* aveva trovato, nel frattempo, un vasto pubblico di sostenitori: la combinazione di sofisticata logica, satira sociale e pura fantasia hanno reso questo libro un classico per adulti e bambini, lodato anche da grandi scrittori e filosofi come James Joyce e Ludwig Wittgenstein.

---

4 Lewis Carroll, *Logica Simbolica*.

5 Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p.151.

6 *Ibid.*, p.153.

7 Citati, *Dietro lo specchio*, cit., p. 8.

## 2.2 Carroll nel Paese delle figure

Fu proprio Alice Liddell, la musa ispiratrice di Carroll e protagonista della storia, a ricordarlo così:

*«...me and my sisters used to sit on the big sofa on each side of him, while he told us stories, illustrating them by pencil or ink drawings as he went along... He seemed to have an endless store of these fantastical tales, which he made up as he told them, drawing busily on a large sheet of paper all the time».*<sup>8</sup>

Amore per i bambini, per i giochi, per le storie. Storie sempre accompagnate da illustrazioni, che egli stesso disegnava, come se le parole non bastassero per descrivere gli strambi personaggi che affollavano la sua immaginazione.

È interessante notare come già dal primo manoscritto, *Alice's Adventures Underground*, Carroll non si limiti a descrivere le peripezie della piccola Alice soltanto con le parole: vuole tradurre in immagini quello che sta nella sua mente, vuole rendere ancora più espliciti gli aspetti fantastici della storia, e per questo disegna Alice che cresce in modo spropositato dopo aver bevuto dalla bottiglia, e ha veramente il collo lungo come un telescopio (fig. 1).

Per la pubblicazione del primo libro, *Alice's Adventures in Wonderland*, Carroll si avvale della collaborazione di un vero e proprio illustratore, John Tenniel, a cui fornì precisissime indicazioni e numerosi dettagli per rendere Alice come la immaginava, lasciando così poca libertà al disegnatore. Per questo motivo Tenniel stava quasi per rinunciare quando gli fu chiesto di illustrare il sequel (fu probabilmente il suo amore per il disegno di animali che lo persuase a soddisfare la richiesta).

Il Paese delle Meraviglie che Carroll ci presenta è pieno di colori, di suggestioni visive, di immagini vivide: sarebbe difficile concepire questa storia indipendentemente dalla sua componente estetica, a cui lo stesso autore dà una



Figura 1

<sup>8</sup> O'Connor e Robertson, *Charles Lutwidge Dodgson*.

grandissima importanza (tanto da intervenire decisamente nel lavoro del suo illustratore per assicurarsi che i disegni colpissero l'immaginario del lettore così come lui desiderava).

Chissà se avrebbe apprezzato il lavoro di Walt Disney nella sua trasposizione cinematografica, o se l'avrebbe realizzata diversamente? Disney volle rimanere il più possibile fedele alle illustrazioni di Tenniel, tanto che ne acquistò i diritti per costruire la base dei suoi personaggi (anche se in alcuni casi il loro aspetto fu modificato per essere adattato alla forma animata). Anche i fondali furono progettati cercando di seguire lo stile della storia: un ambiente che fosse riconoscibile ma decisamente irreale, caratterizzato da un forte uso dei colori. Lo stesso Disney volle assicurare ai devoti di Carroll che non fu modificato «il significato essenziale o il carattere del libro e delle illustrazioni originali».<sup>9</sup>

In due anni di lavoro, più di 750 artisti collaborarono alla realizzazione del film, per un totale di 350.000 disegni e più di 1000 tonalità di acquerelli per catturare l'essenza del Paese delle Meraviglie: questo dimostra quanto sia forte il legame tra testo e illustrazioni, e quanto queste siano importanti per comprendere a pieno il senso della storia.

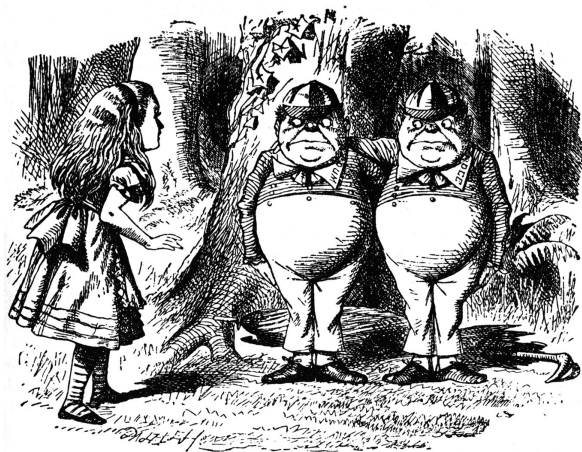


Figura 2 - Illustrazione di Tenniel



Figura 3 - Immagine dal cartone Disney

### 2.3 Carroll fuori dal libro

Le idee geniali e bizzarre che traboccano dalla mente di Carroll non potevano che trovare una loro manifestazione sull'unico mezzo a disposizione: la carta, le pagine, e quindi il libro. Quale insoddisfazione deve aver provato questo stravagante artista nel

<sup>9</sup> Walt Disney, *How I cartooned "Alice"*, p.10.

vedere appiattito sulla pagina il suo fantastico mondo delle Meraviglie? Avendo a disposizione i mezzi limitati dell'epoca, e quindi dovendo rispettare certe regole, cercò di infrangere le barriere del libro e della scrittura tradizionale marcando certe parole con i caratteri maiuscoli, oppure allineando il testo in modo creativo.

La storia raccontata dal Topo nel capitolo *A caucus race and a long tale*, prende questa forma grafica (*tale*, “storia”, si pronuncia come *tail*, “coda”):

«Furietta disse  
al Sorcio,  
che in casa  
aveva  
trovato:  
Andiamo  
al Tribunale,  
ti voglio  
processare.  
Non chiedo  
le tue scuse,  
o Sorcio  
indiavolato,  
Quest'oggi  
non ho nulla  
a casa mia  
da fare.  
Disse a  
Furietta  
il Sorcio:  
Ma come  
andremo  
in Corte?  
Senza giuri  
né giudici?  
Sarebbe  
una vendetta!  
Sarò giuri  
e giudice,  
rispose  
allora  
Furietta,  
E passerò  
latrando,  
La tua  
sentenza  
a morte.<sup>10</sup>

---

10 Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 37.



## 2.4 Alice multimediale

È come se Carroll cercasse di superare i limiti imposti dalle tecnologie del suo tempo, come se avesse la necessità di altri supporti, di altri strumenti che gli consentissero di rappresentare al meglio il suo meraviglioso universo. E questo bisogno trapela dalle parole di Alice, già nella prima pagina:

«E a che serve un libro (...) senza figure né dialoghi?»<sup>11</sup>

In questa battuta sta tutta la multimedialità dell'opera di Carroll: a che serve un libro senza figure, senza dialoghi, quindi a cosa serve un testo senza immagini, senza suoni? *Alice's Adventures in Wonderland* è una storia fatta di suoni, di colori, di movimenti improvvisi (basta pensare al continuo crescere/rimpicciolire di Alice), i personaggi hanno un proprio carattere e un proprio aspetto e Carroll ce li descrive.

«Secondo me il Coniglio Bianco dovrebbe portare gli occhiali. Sono certo che ha la voce esitante, le ginocchia tremanti, e che nell'insieme il suo aspetto indica la totale incapacità di dire “Sciò!” a un'oca! (...) La Regina di Cuori è come una sorta di passione incontrollabile, di Furia cieca e senza scopo».<sup>12</sup>

Carroll realizza un'opera che non può essere imprigionata nella gabbia del libro, non può rimanere vincolata alla dimensione piatta delle parole: è un'opera multimediale.

## 3. Frammenti

### 3.1 Storie a frammenti

«È stato molti anni fa, ma ricordo distintamente, ora mentre scrivo, come, in un disperato tentativo di scavare una qualche nuova vena fiabesca, avessi mandato la mia eroina giù a capofitto in una tana di coniglio, tanto per cominciare, senza la minima idea di cosa sarebbe successo dopo. (...) Durante la stesura aggiunsi molte idee nuove, che parvero sbocciare da sole dal filone originario».<sup>13</sup>

---

11 Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 19.

12 Lewis Carroll, *Alice on the Stage*.

13 *Loc. cit.*

Così Carroll racconta la nascita del suo Paese delle Meraviglie. Partendo da un avvenimento iniziale, la caduta nella tana del coniglio, l'autore aggiunge pezzi al suo mosaico, al suo puzzle. Anche in *The hunting of the Snark*, (*La caccia allo Snualo*), del 1876, il processo compositivo è inusuale: l'autore partì da un verso di cui ebbe ispirazione durante una passeggiata, «*for the Snark was a Boojum, you see*»<sup>14</sup> («perché, vedi, lo Snualo era un Boojum»), e incluse il verso in una strofa per poi procedere a ritroso per l'intero poema. Lo stesso procedimento è stato adottato nell'ultima grande opera di Carroll, *Sylvie and Bruno*, del 1883, adattando cioè la trama ai dettagli e cercando di inquadrare in una struttura omogenea decine di frammenti di sogni e di idee che l'autore aveva collezionato per anni.

Nel caso di *Through the Looking-Glass*, nella prefazione l'autore ci illustra una partita di scacchi dove Alice è rappresentata dal Pedone Bianco che interagisce con le pedine che incontra mentre attraversa la scacchiera, e a ogni mossa corrisponde un evento. Quando Alice salta da una casella all'altra, il passaggio viene segnalato graficamente da tre file di asterischi. Alla fine della storia, la bambina riesce a catturare la Regina e a dare scacco matto al Re.

### 3.2 Frammenti nel Paese delle Meraviglie

*Alice's Adventures in Wonderland* è il risultato di una combinazione, di una giustapposizione di tanti episodi che, anziché fondersi insieme in un unico flusso narrativo, si affiancano creando un percorso, come tanti sassolini.

La narrazione non è omogenea, così come il mondo stesso in cui è ambientata: «per raggiungere un luogo, dobbiamo voltargli le spalle: per restare fermi, dobbiamo correre: per arrivare in un punto, dobbiamo averlo già superato; e il tempo scorre all'indietro, - prima il futuro, quindi il presente, infine il passato».<sup>15</sup>

Le leggi fisiche che valgono sulla Terra non sono rispettate nel mondo “di là”, la tavola pitagorica si rovescia, inconsciamente Alice cerca di pronunciare le parole che conosce, e queste si trasformano in termini senza senso. Ricorre dunque il tema della Metamorfosi: la trasformazione però coinvolge tutto, gli oggetti, le persone (Alice che allunga il collo come una giraffa o che rimpicciolisce finendo per essere più piccola di un cagnolino), il Tempo (citando le parole del Cappellaio Matto «metti che

---

<sup>14</sup> Lewis Carroll, *The hunting of the Snark*.

<sup>15</sup> Citati, *Dietro lo specchio*, cit., p. 10.

siano le nove di mattina, l'ora di cominciare le lezioni: basta che gli sussurri una parolina, al Tempo, ed ecco che le ore volano via in un battibaleno! L'una e mezzo, ora di pranzo!»<sup>16</sup>). Quindi, la *Metamorfosi* può diventare il principio stesso della narrazione: è come se Alice si trovasse in un corridoio con tante porte, e a ogni porta corrispondesse un piccolo mondo con un proprio spazio-tempo. Non appena la porta si richiude, la narrazione si interrompe di scatto, i personaggi e gli ambienti si dissolvono.

Tanti personaggi, tanti episodi, tanti frammenti. Frammenti che hanno una propria autonomia, che sono completamente slegati gli uni dagli altri: e allora, perché non mescolarli, come le carte da gioco?

Il lettore si troverebbe di fronte a una scelta, e potrebbe decidere quale episodio leggere, quale mondo visitare, quale personaggio incontrare, costruendo un proprio percorso, calandosi nei panni di Alice e seguendo un proprio viaggio alla scoperta del paese delle Meraviglie.

L'autore dunque mette a disposizione la sua fantasia creando paesaggi, personaggi e avvenimenti: il lettore può usare la sua fantasia per usare questi strumenti e combinare tra loro le tessere del mosaico.

### 3.3 Frammenti di testo

La prodigiosa personalità di Carroll, fonte continua di storie e figure bizzarre, non ha potuto trovare la sua massima realizzazione in un'epoca in cui il testo veniva considerato come ancorato alla pagina e al libro come oggetto.

Il testo nel senso tradizionale del termine è una linea percorribile in un'unica direzione: ciò avviene perché esso è strutturato e modellato come un insieme di elementi consequenziali.

Oggi, il computer ci permette di considerare il testo sotto un'ottica completamente nuova: non è più una serie di caratteri immobili fissati sulla carta, non è più una gabbia a cui i capitoli sono ancorati definitivamente. È un *flusso* di caratteri, di frasi che si trasformano, che si muovono, che si possono adattare e allineare a nostro piacimento; con i link possiamo saltare da una parte all'altra, e accedere a qualsiasi punto del testo; possiamo caricare il testo di ulteriori significati, renderlo più

---

16 Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 72.

espressivo con i font, i colori, aggiungendo immagini e suoni.

Il computer ha contribuito alla nascita di un nuovo modo di lettura legato al mondo del documento elettronico: l'*ipertesto*.

Il progenitore di questo concetto è Vannevar Bush, che parlò per primo di *associative indexing*, ovvero stabilire legami che non rispettano la linearità del testo e che possono essere scelti a piacere.

Un ipertesto è diviso in più micro-testi posti in punti diversi ma collegati tra loro: il legame può essere attivato, ma non necessariamente, e questo dimostra la sua multi-direzionalità; il lettore lo consulta in maniera personalizzata, lasciandosi guidare soltanto dalla logica del pensiero. Questo modo di procedere all'interno dell'ipertesto è detto "navigare": navigare è molto semplice e intuitivo perché le interconnessioni tra le parti sono di tipo associativo e consentono di incamminarsi su percorsi che il lettore stesso si costruisce a propria misura.

Carroll, in alcune occasioni, ci rimanda all'illustrazione che accompagna il testo, come in un ipertesto avviene con i link:

«E il giudice non era altro che il Re, e siccome portava la corona sopra la parrucca (guardate il frontespizio per averne un'idea)».<sup>17</sup>

Il testo tra parentesi potrebbe essere sostituito con un link, così come in:

«Presto giunsero vicino a un Grifone, accoccolato e addormentato al sole. (Se non sapete cos'è un Grifone, guardate la vignetta)».<sup>18</sup>

Guardare l'immagine ci fa spostare l'attenzione su un altro punto della pagina, oppure andare a cercare nel libro il frontespizio, guidando la lettura su piani diversi: questa può essere considerata una variante del leggere nel senso tradizionale del termine, anche se ancora vincolata al libro come supporto.

Costruendo questa opera come un ipertesto, Carroll avrebbe avuto a disposizione gli strumenti necessari per rendere questi rimandi ancora più immediati e partecipativi, appunto con i link.

I riferimenti a "qualcosa d'altro" nel testo non sono rappresentati solo dai riferimenti alle figure. In alcuni casi si anticipa qualcosa che succederà in seguito, oppure si allude a un personaggio che non ha ancora fatto la sua comparsa: è come se Carroll gettasse un'esca lasciando qua e là degli indizi, come quando il Coniglio fugge da

---

<sup>17</sup> Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 103.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 90.

Alice lamentandosi di essere in ritardo per l'incontro con la Duchessa, o quando viene preannunciata una partita di croquet tanto importante da richiedere l'invio di ben due valletti per recapitare l'invito, o quando il Gatto stuzzica Alice chiedendole se le piacerebbe giocare a croquet con la Regina. Un ipertesto dà appunto la possibilità di introdurre nel flusso della narrazione punti di accesso ad altre parti del testo: il lettore può quindi soddisfare la propria curiosità passando direttamente, per esempio, alla sequenza della famosa partita.

## 4. Interpretazioni

Gli aspetti finora analizzati dimostrano come *Alice's Adventures in Wonderland* si possa definire un'opera aperta a molte interpretazioni, che può essere cioè plasmata in qualsiasi forma (proprio per il suo carattere multimediale).

La storia presenta così tante sfaccettature da aver trovato numerosissimi adattamenti.

### 4.1 Altre storie

In ambito letterario, numerosi scrittori si sono cimentati in sequel o parodie, e molti hanno tratto ispirazione dall'opera di Carroll: basta pensare a tutte quelle storie che hanno come protagonista una bambina che entra in un mondo fantastico passando da un ingresso insolito (Dorothy ne *Il mago di Oz*, Wendy in *Peter Pan*), oppure al caso più evidente, *Finnegans Wake* di Joyce (dove troviamo riferimenti espliciti a Humpty-Dumpty, allo specchio, ad Alice Liddell).

Un altro esempio interessante è *Mordant's Need* di Stephen R. Donaldson, racconto fantastico dove i personaggi cambiano dimensione spazio-temporale attraverso gli specchi, e la trama è costruita sul gioco della dama (come il primo libro di *Alice* su quello delle carte e il secondo su quello degli scacchi).

Gilbert Adair ha invece proposto un terzo libro, *Alice Through the Needle's Eye*, che riprende lo stesso tema di fondo: Alice viaggia attraverso l'alfabeto, in un labirinto di strani personaggi che richiamano quelli del Paese delle Meraviglie. Si possono trovare anche alcuni cenni ai libri originali, che rendono l'opera un vero e proprio omaggio al capolavoro di Carroll. Inoltre, le illustrazioni ricalcano lo stile di Tenniel in modo quasi perfetto, tanto che al primo sguardo si possono facilmente giudicare come originali.

Interpretazione futuristica è invece quella del *trequel* di Jeff Noon, *Automated Alice*, storia illustrata che narra del viaggio di Alice attraverso un orologio nella Manchester del futuro, abitata dai *Newmonians* (esseri formati da due oggetti combinati, come una zebra e un uomo) e da un gatto che svanisce di nome Quark.

## 4.2 Alice sullo schermo

In ambito cinematografico, gli esempi più famosi sono sicuramente il cartone animato della Disney e il film di Tim Burton.

Nel 1920 Walt Disney produsse le *Alice Comedies*, cortometraggi su una bambina reale chiamata Alice e sul suo viaggio in un mondo disegnato. Fu questo il punto di partenza per la realizzazione di un film basato sull'opera di Carroll, autore di cui Disney condivideva l'amore per il mondo dei bambini: «*Too many people grow up. That's the real trouble with the world, too many people grow up. They forget. They don't remember what it's like to be 12 years old. They patronise, they treat children as inferiors. Well I won't do that*». <sup>19</sup>

La frammentarietà della storia è stata sfruttata nell'organizzazione della trama del cartone animato: alcune sequenze furono tagliate (la Duchessa, la Finta Tartaruga), alcuni personaggi eliminati (Humpty-Dumpty «chiacchiera troppo», il neonato che si trasforma in maialino «è rivoltante», la Finta Tartaruga e il Grifone «sono tristi e piangono troppo»),<sup>20</sup> e furono combinate le scene di *Alice in Wonderland* con quelle di *Through the Looking-Glass*.

Tutto ciò è stato possibile proprio grazie al carattere frammentario del racconto: gli episodi si possono sostituire, cancellare, aggiungere. Le due storie sono state scomposte nei loro elementi minimi e ricomposte in un altro ordine senza comunque perdere il senso originale.

La troupe del film incontrò diverse difficoltà nel tradurre questo classico della letteratura nel medium del cartone animato. I personaggi del libro sono semi-umani e semi-animali, entrano ed escono dalla narrazione in modo del tutto eccentrico e ignorano, nel relazionarsi con Alice, ogni regola del teatro. Il poco tempo a disposizione (per assicurarsi l'attenzione continua da parte dei bambini, la durata media di 90 minuti di una pellicola fu ridotta a 75) rese necessaria l'elaborazione di

---

<sup>19</sup> Disney's "Alice in Wonderland" movie (1951) – Lenny's Alice in Wonderland site.

<sup>20</sup> Disney, *How I cartooned "Alice"*, p. 9.

una trama che unificasse essenzialmente tanti diversi episodi.

Non fu facile neanche trasformare le illustrazioni del libro in immagini animate, come lo stesso Disney ricorda: «Le acqueforti di Tenniel non potevano essere animate così come si presentavano. Dovevano essere rifatte con un tratto chiaro e con le tinte brillanti che il Technicolor poteva riprodurre. Dovevano sembrare rotonde, non piatte. Dovevano essere rese mobili dall'illusione dell'animazione».<sup>21</sup>

Per il medium del cartone, i personaggi devono virtualmente rinascere di nuovo nel momento in cui il loro comportamento viene convertito in movimento, piuttosto che in parole e disegni.

Il problema finale derivava dal fatto che Alice e tutte le altre creature dovevano parlare. Voci e musiche sono importanti in un cartone animato quanto i disegni stessi: la voce è la chiave dell'animazione, precede il disegno in modo che questo sia aggiustato e sincronizzato alle parole. L'intero progetto si basò in gran parte sulla ricerca di una voce che desse all'animazione di Alice un tono di vibrante vitalità: la capacità di Carroll di rendere il carattere delle proprie creature anche solo con pochi tratti permise alla troupe di trovare doppiatori che avessero un tono di voce che si adattasse perfettamente al personaggio.

Quando il film fu realizzato, il pubblico rimase insoddisfatto: sentiva che Disney aveva fallito nel catturare l'atmosfera e lo *humour* intellettuale della storia di Carroll. La colpa di questo insuccesso fu attribuita alla mancanza di cuore della storia, quando in realtà è proprio questa l'interpretazione giusta: il Paese delle Meraviglie è un luogo ostile dove Alice non trova creature amiche, ma solo esseri bizzarri che la ostacolano e il cui comportamento è dettato da una logica insensata.

Il mondo delle Meraviglie continua a essere un tema affascinante e di grande successo ancora oggi: ne è una dimostrazione il film di Tim Burton *Alice in Wonderland*.

Anche in questo caso la trama prende spunto sia dal primo che dal secondo libro, ma presenta numerose differenze: Alice è una ragazza diciannovenne che ritorna nel Sottomondo tredici anni dopo averlo visitato per la prima volta, per sconfiggere il mostruoso *Jabberwocky* controllato dalla Regina Rossa.

Burton ha preferito costruire una trama più strutturata rispetto a quella originale

---

<sup>21</sup> Disney, *How I cartooned "Alice"*, p. 10.

(dove Alice vaga da un personaggio all'altro senza nessun coinvolgimento emotivo, in una sequenza di eventi più che in una storia vera e propria), dichiarando di non aver ancora visto un film su Alice che gli fosse piaciuto fino in fondo e che sapesse trasformare veramente le storie di Carroll in cinema.

La critica, nel complesso, ha dato un giudizio positivo, affermando che «l'*Alice* di Tim Burton sacrifica la coerenza narrativa del libro – e molto del suo cuore – ma è un innegabile piacere per gli occhi».<sup>22</sup> Il film è stato girato con la tecnica della *performance capture* e con riprese *live-action*, ossia con attori dal vivo, realizzato per il 90% con l'ausilio del *green screen*, ed è stato proiettato nei cinema in 2D e 3D. Senza dubbio le tecnologie e gli effetti speciali d'avanguardia lo rendono un'opera di alto livello, ma lo stile e l'immaginario di Carroll vengono quasi del tutto oscurati da quelli di Burton. È difficile ritrovare nella protagonista la stessa Alice curiosa e stupefatta di Carroll; si riprendono alcuni personaggi, le loro caratteristiche, ma manca totalmente il senso della scoperta, del viaggio, del percorso. In effetti la trama è molto più strutturata, non è possibile segmentarla, e gli eventi sono consequenziali. Il regista dà sfogo alla sua fantasia creando una propria interpretazione del Paese delle Meraviglie, ma non mantiene il senso profondo della storia originale. Chi conosce bene il cartone animato disneyano nota subito la differenza tra le atmosfere colorate, eccentriche e bizzarre dell'opera di Disney e quelle cupe, nebbiose (e anche un po' tetre) del film.

Possiamo dire che nel film il Paese delle Meraviglie rimane, ma non Alice. Qui la protagonista è un'eroina con una missione da compiere, una ragazza concreta e razionale che trova alleati e amici per sconfiggere l'Ingiustizia e aiutare il Bene a trionfare. Carroll scrisse la storia pensando a una bambina: la vera Alice è innocente, infantile, cerca di seguire la morale e i buoni insegnamenti appresi, ma non ci riesce proprio per l'impulsività e lo spirito libero tipici dei bambini. Si ritrova inaspettatamente in un mondo ostile, dove le parole che pronuncia vengono interpretate in modo inverso, dove nessun personaggio si rivela disponibile ad aiutarla; se la deve cavare da sola, è un cammino personale per raggiungere la maturità e la coscienza di sé.

---

22 Alice in Wonderland Movie Reviews, Pictures – Rotten Tomatoes.





Figura 4 - La lepre del film



Figura 5 - La lepre del cartone animato

## 5. Alice nel Paese (virtuale) delle Meraviglie

Partendo da queste premesse, il prodotto multimediale da realizzare sarà una sorta di libro virtuale, ma non solo: sarà un vero e proprio contenitore di parole e di immagini.

Il principio su cui si fonda questo progetto è che un testo può materializzarsi attraverso diverse forme (che non siano necessariamente legate all'idea di libro) e che quindi può essere considerato come un'entità da gestire in modo personalizzato, a seconda delle esigenze espressive dell'autore.

Sarà dunque importante sottolineare, nella sua organizzazione, che un testo svincolato dalle pagine deve essere distinto il più possibile dall'idea tradizionale di libro.

### 5.1 Frammentare il testo

Per quanto riguarda la struttura, la storia di Alice può essere divisa in frammenti senza che si perda il senso globale del racconto.

Procedendo per gradi, si possono facilmente individuare due grandi parti: la prima corrisponde alla caduta della bambina nella tana del coniglio e alla serie di buffi incontri nel Paese delle Meraviglie; la seconda inizia con l'ingresso nel giardino e con l'entrata in scena della Regina e si estende fino alla fine.

Sembra infatti che il viaggio di Alice alla scoperta del Paese delle Meraviglie sia tutto rivolto all'incontro con la Regina, che viene più volte anticipato (i due valletti portano alla Duchessa un invito da parte della Regina per la partita di croquet; il Gatto rivela ad Alice «Mi vedrai lì», riferendosi alla partita a cui la bambina

parteciperà effettivamente due capitoli più avanti).

### **Prima parte**

La prima parte è composta da episodi ben delimitati (tornando alla metafora del corridoio, Alice apre una porta e vi guarda dentro, per poi richiuderla e passare a un'altra). I confini sono facilmente tracciabili, perché ogni personaggio/situazione appartiene a un'area precisa: tranne poche eccezioni, come la Duchessa e il Gatto, Alice interagisce con i personaggi per poi non incontrarli più; nessuno di loro la segue nel suo viaggio, nessuno di loro si sposta: è sempre Alice l'elemento in movimento, che visita, che esplora, che “naviga”.

Gli episodi, dunque, non sono concatenati. Ed è proprio questo il fondamento del progetto: se le parti non sono in relazione tra loro, se l'esistenza dell'una non implica necessariamente l'esistenza dell'altra, se non hanno diversi gradi di importanza, perché non mescolarle, perché non alterarne l'ordine? Si tratta di un paese delle Meraviglie dove tutto è arbitrario: parole, leggi fisiche, tempo, regole. Possiamo quindi estendere questa libertà anche all'ordine degli avvenimenti.

Si dice che Dodgson fosse mancino, e quindi costretto fin dall'infanzia a servirsi della destra, motivo che lo spinse a vendicarsi facendo a sua volta un po' di rovesciamenti. Da qui l'amore di capovolgere l'ordine naturale e consueto delle cose: l'inversione costituisce uno dei temi dominanti delle sue opere, e quindi può essere applicata anche all'ordine narrativo.

Il lettore dunque entra a far parte di un meccanismo, ha un ruolo attivo: non segue passivamente un ordine prestabilito, ma opera delle scelte, segue la sua fantasia, soddisfa la sua curiosità. L'autore fornisce le carte, il lettore le mescola e ne estrae una dal mazzo: queste sono le regole del gioco.

Accedere a qualsiasi parte di un testo senza seguire l'ordine originale è comunque ben diverso da sfogliare un libro e leggere una pagina a caso, oppure consultare l'indice e leggere i capitoli in una qualsiasi sequenza.

Nel caso del testo di *Alice*, questo processo di interscambio tra le parti non è completamente casuale e senza criterio: dopo la sequenza iniziale, quando la bambina entra effettivamente nel Paese delle Meraviglie, è possibile scegliere tra vari punti di accesso. Per mantenere la coerenza del filo narrativo è necessario stabilire

una parte d'inizio e distinguerla dalle sezioni autonome che possono essere lette in qualsiasi ordine.

Si può infatti individuare il momento esatto in cui la storia si dirama: l'episodio in cui Alice si trova sulla riva del lago insieme al Topo e agli altri animali non avrebbe senso se concepito come una sezione a sé stante (il lago infatti è conseguenza del pianto di Alice che, rimpicciolendo, annega nelle proprie lacrime dopo il disappunto per non essere riuscita a entrare subito nella porticina).

Partendo da questo punto di rottura nella narrazione, al lettore si aprono infinite possibilità di combinazione: può iniziare con un episodio, tornare indietro, entrare nel giardino, andare avanti; leggere tutte le sezioni, o solo alcune, oppure nessuna e passare direttamente alla seconda parte.

### **Seconda parte**

Il giardino rappresenta, nell'ottica della pubertà di Alice, il biblico giardino dell'Eden, luogo di grazia e innocenza che precede la conoscenza del bene e del male: il desiderio di Alice di entrare dalla porticina corrisponde al suo desiderio di rimanere per sempre bambina.

Una volta varcata la soglia, però, si accorge che la meta tanto aspirata non è il pittoresco paradiso dell'infanzia «fra aiuole di fiori vivaci e fontane d'acqua fresca»,<sup>23</sup> ma una instabile messinscena dove le rose sono dipinte e gli abitanti sono pericolosi e collerici.

Sovrana del Paese delle Meraviglie, la Regina di Cuori ha il ruolo del principale antagonista di Alice, controllando il reame che avversa la protagonista in ogni modo. Come suggerisce il seme di cuori, essa rappresenta proprio il cuore dei conflitti di Alice con il Paese. Quando la bambina smaschera la Regina come un'impostora che non è altro che una carta da gioco, il sogno finisce bruscamente ripristinando il mondo del senso e dell'ordine.

Il viaggio di Alice è stato interpretato come un percorso verso l'età adulta: nel corso delle sue avventure si ritrova ad affrontare diverse assurde situazioni, ma l'incontro con la Regina è la prova finale in cui dovrà dimostrare di aver abbandonato l'ingenuità e l'incoscienza dell'infanzia, prendere coscienza di sé stessa.

A differenza della prima, nella seconda parte il filo narrativo è molto meno

---

<sup>23</sup> Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 22.

frammentato: a partire dall'ingresso nel giardino gli eventi sono concatenati tra loro e accomunati dalla presenza della Regina.

È quindi terminata la parte di “scelta del percorso”: Alice ha superato le prove, ha incontrato gli abitanti del Paese, ha subito innumerevoli mutazioni. Ora è giunto il momento di affrontare l'ultima grande prova, lo scontro con la Regina.

Il ruolo attivo del lettore non si perde completamente: anche se non è possibile applicare la stessa logica della mescolanza di episodi della prima parte, esistono comunque dei bivi. In particolare, durante la partita di croquet, c'è una digressione rispetto alla linea principale del racconto: fa la sua seconda comparsa la Duchessa, e Alice si allontana momentaneamente dal gioco. Rimane comunque un'alternativa: il resto della comitiva infatti ritorna a giocare. Perché non permettere al lettore di saltare il dialogo con la Duchessa e seguire la Regina alla partita? La stessa cosa può accadere nel momento in cui il Grifone conduce Alice dalla Finta Tartaruga, e questa temporeggia prima di iniziare a parlare, tanto che la bambina «fu sul punto di alzarsi e dire: “Grazie tante, signore, per la sua interessantissima storia”».<sup>24</sup> La reazione istintiva di Alice è quella di andarsene (di chiudere la porta e passare a un'altra), di sfuggire a questo nuovo personaggio. Se Carroll avesse avuto i mezzi per proporre ai suoi lettori questa seconda chance, forse avrebbe inserito in quel punto del testo un link, un collegamento che permettesse di ignorare la storia della Tartaruga e di passare alla parte finale del racconto, punto cruciale dell'intera esperienza di Alice e momento della sua affermazione come persona “cresciuta” e consapevole di sé, ovvero il processo.

Il risultato sarà una storia plasmata a proprio piacere, che può comprendere tutte le parti del testo originale (nello stesso ordine oppure no), o solo alcune, senza comunque perdere il senso del racconto di Carroll e la sua natura profonda: un viaggio nell'assurdo, nello strano, nell'anormale che non può far altro che rivelare tutte le assurdità, le stranezze e le anomalie del nostro mondo.

---

<sup>24</sup> Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 92.

## 5.2 Codifica del testo

Come punto di partenza il testo digitalizzato è stato codificato in XML seguendo le norme TEI P5 Lite. Lo schema di codifica TEI consente di rappresentare la struttura di vari tipi di testo e le caratteristiche testuali rilevanti per le diverse aree di ricerca, ed è stato realizzato per consentire la produzione e la diffusione di testi in formato elettronico.

Con gli strumenti messi a disposizione dalla codifica TEI, il testo può essere diviso in sezioni con il tag `<div type='section'>`:

- inizio (Alice cade nella tana e si ritrova nel corridoio);
- il corridoio (compare il Coniglio Bianco, Alice non riesce ancora a entrare nella porticina);
- il lago (cade nel lago delle proprie lacrime e incontra il Topo e gli altri animali sulla riva).

Da qui, il lettore, alla fine di ogni sezione, avrà la possibilità di scegliere l'episodio successivo, creando un proprio percorso, oppure andare avanti secondo l'ordine dei capitoli originali.

Le scelte sono:

- la casa del Coniglio Bianco;
- il cucciolo nel bosco;
- il bruco;
- la casa della Duchessa;
- il Gatto del Cheshire (da cui si può passare alla sezione del Tè di matti);
- la porticina (entrare direttamente nel giardino).

Scegliendo l'episodio del giardino e quindi entrando direttamente dalla porticina, si accede alla seconda parte, composta da:

- il giardino, l'incontro con la Regina;
- la partita di croquet;
- l'incontro con la Duchessa;
- la Finta Tartaruga;
- il processo;
- la deposizione di Alice;
- la fine del sogno e il ritorno alla realtà.

Ogni sezione è a sua volta suddivisa in sottosezioni, chiamate pagine, per facilitare l'implementazione del libro virtuale (marcate da `<div type='page'>`).

Con il tag `<ref>` («un riferimento a un'altra posizione nel documento corrente, in termini di uno o più elementi identificabili, eventualmente caratterizzato da testo supplementare o da un commento»),<sup>25</sup> si stabiliscono collegamenti tra gli elementi del testo e si specifica a quale sezione è possibile passare.

```
choose another episode:  
go to <ref target="s6">the caterpillar</ref>  
<ref target="s7">the duchess</ref>  
<ref target="s8">the cheshire cat</ref>  
<ref target="s10">the garden</ref>  
or <ref target="s5">go next</ref>
```

In alcune sezioni, il lettore si trova di fronte a un bivio:

- all'inizio, nel corridoio, si può scegliere tra entrare direttamente nella porticina oppure andare avanti secondo l'ordine tradizionale, così come nella seconda sezione e in quella del Gatto del Cheshire;
- nella sezione del giardino, tra incontrare la Duchessa o tornare alla partita di croquet;
- nella sezione della Finta Tartaruga, tra leggere la sua storia o andare direttamente al processo.

I collegamenti vengono usati anche nel caso in cui, nella seconda parte, venga nominato un personaggio che il lettore potrebbe non conoscere, avendo ignorato l'episodio corrispondente nella costruzione del suo percorso. Per fornire al lettore la possibilità di integrare la sua lettura con la sezione mancante, il nome stesso del personaggio costituisce un riferimento all'episodio in cui compare:

- sezione del Gatto del Cheshire, rimando alla sezione della casa della Duchessa quando viene menzionato il bambino, così come nella sezione del giardino e in quella della Duchessa (`<ref target="s7">baby</ref>`,  
`<ref target="s7">Duchess</ref>`);
  - sezione della partita di croquet, rimando alla sezione del Gatto del Cheshire quando il gatto viene nominato (`<ref target="s8">Cheshire Cat</ref>`);
  - sezione del processo, rimando alla sezione del tè di matti quando sono chiamati a
- 25 TEI: teiu5\_it, definizione di `<ref>`.

testimoniare il Cappellaio Matto, la Lepre Marzolina e il Ghiro (<ref target="s9">Hatter</ref>).

### 5.3 Una cornice multimediale

Il testo così codificato costituisce la base del libro virtuale, e a partire da questa si possono ricavare diverse interpretazioni.

Concentrando l'attenzione sull'aspetto estetico della storia e in particolare sulla natura caotica e dinamica del Paese delle Meraviglie, una possibile soluzione è quella di realizzare un prodotto multimediale che consenta di sottolineare queste caratteristiche attraverso l'uso di immagini e animazioni.

Per l'implementazione di questo progetto è stato usato il software Macromedia Flash MX 2004, «software di uso prevalentemente grafico (...) che permette di creare animazioni complesse e multimediali (...) e animazioni interattive grazie alla presenza di un linguaggio di scripting interno (Action Script)».<sup>26</sup>

Questo software consente di dare una veste grafica accattivante al testo, arricchendolo con animazioni e contenuti interattivi che possono rendere partecipe (e nello stesso tempo divertire) l'utente. La disposizione degli oggetti all'interno della schermata può essere gestita in maniera totalmente libera, per rendere ancora più esplicita la differenza tra un testo stampato su carta e uno navigabile inserito in una struttura multimediale.

Il filmato è composto da 17 scene, una per ogni sezione; ogni scena è formata da tanti fotogrammi quante sono le pagine comprese in una sezione (in modo da rispecchiare la gerarchia delle parti del testo).

Le scene sono composte da 7 livelli:

- book;
- background;
- bgtext;
- text;
- buttons;
- functions;
- animations.

---

<sup>26</sup> Wikipedia, voce *Adobe Flash*.

Il primo livello, comune a tutte le scene, contiene lo sfondo del filmato, un'immagine JPEG che rappresenta un libro aperto (l'immagine però non è nitida, è volutamente sfocata, per dimostrare che il testo “galleggia” sulla pagina, è qualcosa di indipendente, ormai lontano dal libro come oggetto).

Il secondo invece presenta uno sfondo che cambia a seconda dell'ambiente in cui ci troviamo; l'immagine è posta al centro del libro del primo livello, che fa da cornice.

Gli sfondi riproducono i fondali del cartone animato della Disney, proprio per la loro coerenza con lo stile e il gusto di Carroll, ma soprattutto per le tinte vivaci e le forme che rievocano un mondo di fiaba.

Per sovrapporre il testo allo sfondo facendo in modo che questo sia comunque visibile, è stata inserita una forma (che varia secondo la disposizione del testo) di colore chiaro con un certo grado di trasparenza.

Il quarto livello contiene un'area di testo dinamico, che ha una posizione fissa e che è presente in tutte le pagine delle sezioni.

Il codice Action Script che importa nel filmato il testo XML esterno e visualizza una certa pagina nell'area di testo è stato sviluppato nel livello functions.

```
function ApriXML() {
    xmlAlice = new XML();
    array1 = new Array();
    array2 = new Array();
    pagine = new Array();
    testi = new Array();
    filexml = "aliceteilitep5.xml";
    xmlAlice.load(filexml);
    xmlAlice.ignoreWhite = true;
    xmlAlice.onLoad = ElaboraXML;
```

Action Script possiede una serie di metodi, proprietà e oggetti per manipolare documenti XML.

La funzione `ApriXML()`, come primo passo, assegna alla variabile `xmlAlice` un nuovo oggetto XML (creato dal costruttore `new XML`) e crea quattro array (`array1` e `array2`, che verranno cancellati alla fine dello script e che quindi sono solo sue vettori “di appoggio”, `pagine` e `testi`).



Il comando `xmlAlice.load(filexml)` carica il documento XML dall'URL specificato dalla variabile `filexml` e sostituisce il contenuto dell'oggetto XML specificato con i dati XML scaricati. È indispensabile che l'URL si trovi nello stesso sottodominio dell'URL che contiene il filmato. Se il documento è stato caricato correttamente, e quindi, come verrà illustrato in seguito, la chiamata `onLoad` ha come risultato “success” (valore booleano che indica che l'oggetto XML è stato caricato con successo), `mioxml.onLoad` richiama la funzione `ElaboraXML`.

```
function ElaboraxML(success) {
    if (xmlAlice.loaded) {
        array1=xmlAlice.lastChild.lastChild.lastChild.childNodes;
        for (i=0;i<=array1.length;i++){
            if (array1[i].nodeName == "div"){
array2 = array1[i].childNodes;
                for (k=0;k<=array2.length;k++){
                    if (array2[k].nodeName == "div"){
                        _root.pagine.push(array2[k].attributes.n);
                        if(array2[k].lastChild.attributes.n == "link"){
                            _root.array2[k].lastChild.removeNode();};
                        _root.testi.push
                            (array2[k].childNodes.toString().split("</p>,<p>").join(""));
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

Il comando `if (xmlAlice.loaded)` controlla che il testo sia stato caricato completamente; all'`array1` vengono assegnati i nodi figlio del nodo `<body>` del documento XML, selezionati con la proprietà:

```
.lastChild.lastChild.lastChild.childNodes.
```

In questo modo ci muoviamo tra i nodi fino all'elemento `<body>` (i nodi precedenti, ovvero il nodo `<teiHeader>` di `<TEI>` e il nodo `<front>` di `<text>` non sono necessari per essere visualizzati nel progetto, quindi possono essere ignorati).

Tramite un ciclo `for` si scorrono gli elementi dell'array selezionando i nodi che hanno come nome “div”, ovvero le sezioni contenute nel `body`. Nell'`array2` vengono quindi inseriti i nodi figlio dei `<div type='section'>`; un altro ciclo `for` scorre gli elementi dell'`array2` cercando i nodi che hanno come nome “div”, ovvero le pagine, il cui attributo “n” viene inserito nell'array `pagine`.

Il risultato sarà: pagine (“1.1”, “1.2”, “1.3”, “1.4”, ...).

Prima di inserire nell'array `testi` il testo marcato dal tag `<div type='page'>`, è importante notare che l'ultimo paragrafo dell'ultima pagina di una sezione contiene un collegamento. Nel documento XML compare:

```
<p n="link"><ref n="link" target="#s11">enter the garden</ref> or  
<ref target="#s2">go next</ref></p>.
```

Questo paragrafo non dovrà comparire nell'area di testo del filmato, in quanto i collegamenti sono rappresentati graficamente da pulsanti o animazioni, e non contengono testo.

Con un `if` è possibile verificare se l'ultimo nodo (e paragrafo) della pagina ha l'attributo `n='link'`: in questo caso viene rimosso. Gli altri paragrafi vengono invece inseriti all'interno dell'array `testi` tramite il metodo `toString` (che elabora uno specifico oggetto XML, in questo caso il nodo figlio, e restituisce come risultato una stringa).

L'array sarà così composto: testi (“Alice was beginning...”, “There was nothing...”, “In another moment...”, ...).

Una volta elaborato il file XML, è necessario selezionare dall'array `testi` il testo della pagina che deve essere visualizzata in quel preciso fotogramma chiave del filmato.

```
function iTesto (pagcorr){  
    for (z=0; z<=pagine.length; z++){  
        if (pagine[z]==pagcorr) {  
            icorr=z;  
        }  
    }  
}
```

Questa funzione prende il valore della variabile `pagcorr`, inizializzata in ogni fotogramma chiave del livello “funzioni” con l'etichetta corrispondente. Un ciclo `for` scorre l'array `pagine` finché non trova l'elemento che ha come valore quello della pagina corrente, e il suo indice viene assegnato alla variabile `icorr`.

L'indice del testo viene calcolato per la funzione `inserisciTextArea`:

```
function inserisciTextArea() {  
    textArea_mc.html = true;  
    stileCSS = new TextField.StyleSheet();  
    stileCSS.load("style.css");  
}
```

```

stileCSS.onload = function(success) {
    if (success) {
        textArea_mc.styleSheet = stileCSS;
        textArea_mc.text += tag +testi[icorr] ;
    }
}
}
}

```

Questa funzione ha lo scopo di applicare stili diversi al testo con l'importazione di un file CSS esterno senza dover modificare il filmato SWF.

La proprietà .html dell'area di testo (chiamata textArea\_mc) indica che questa è formattata con HTML. Dopo aver creato un nuovo oggetto CSS, il foglio di stile “style.css” viene caricato e associato all'istanza textArea\_mc (textArea\_mc.styleSheet = stileCSS). Infine, il testo contenuto nell'array testi all'indice icorr (ovvero l'indice della pagina corrente, calcolato dalla funzione iTesto) viene inserito nella text area aggiungendo i tag HTML per la formattazione.

Ogni pagina ha uno stile diverso (e in particolare un allineamento diverso), per mostrare come un testo gestito con gli strumenti informatici possa essere totalmente svincolato dalla rigida struttura della pagina “cartacea” e dalle regole che questa impone. Non è necessario allineare il testo così come appare in un libro, esso si può muovere aumentando la propria capacità espressiva: per esempio, nel punto in cui Alice cade della tana del coniglio, anche il testo può essere coinvolto nella caduta, e quindi fluttuare nella pagina.

A questo punto, la pagina è interamente visualizzata.

Flash mette a disposizione tre tipi di simboli: Movie Clip, Button e Graphic. Per passare da un fotogramma all'altro (e quindi cambiare pagina) si usano i pulsanti, i quali possono avere un aspetto grafico diverso, ma richiamano la stessa funzione:

```

function NextPage () {
    gotoAndStop(pagine[icorr+1]);
}

```

dove icorr è una variabile ricavata dalla funzione iTesto vista in precedenza, che restituisce il valore dell'indice della pagina corrente.

In questo modo, la funzione NextPage può rimandare al fotogramma che ha come etichetta il valore dell'indice successivo a quello della pagina corrente (icorr+1).

Nello stesso modo è organizzata la funzione per tornare alla pagina precedente:

```

function PrevPage () {
    gotoAndStop(pagine[icorr-1]); icorr=icorr-1;
}

```

(a eccezione della variabile `icorr`, che viene aggiornata per permettere alla funzione `inserisciTextArea` di visualizzare la pagina precedente).

In alcuni casi il bottone è animato: nella prima pagina della prima sezione, facendo clic sul coniglio, questo si muove e corre alla pagina successiva, per poi scomparire nella tana ed essere sostituito da un altro pulsante che cambia pagina.

In questo caso si usa il simbolo `Movie Clip`, che «dispone di una propria linea temporale con più fotogrammi che viene riprodotta indipendentemente dalla linea temporale del filmato principale. È possibile paragonarlo a un minifilmato all'interno di un filmato principale che può contenere comandi interattivi, audio e addirittura altre istanze di clip filmato».<sup>27</sup>

Nel clip filmato (composto da un'interpolazione di tipo movimento che cambia la posizione dell'immagine del coniglio all'interno del frame), il primo fotogramma contiene un pulsante a cui è associata l'azione:

```
on(release){play};
```

Quando si fa clic sul pulsante viene riprodotto il clip filmato (che in origine è fermo grazie all'azione `stop();`) e quindi i frame seguenti.

Nel momento in cui il coniglio si trova in prossimità del bordo destro della pagina, si passa direttamente a quella successiva; il clip filmato continua (il coniglio compare ora a sinistra per spostarsi nuovamente a destra) finché non si giunge all'ultimo frame del clip, quando l'immagine del coniglio viene sostituita da un altro bottone per passare alla pagina seguente.

Dopo la sezione del lago di lacrime, quando Alice si trova da sola sulla riva (e la narrazione si dirama) sul lato sinistro della pagina compare una sorta di segnalibro: si tratta di un pulsante contenuto dentro un altro `Movie Clip` per far apparire il menu per cambiare episodio in qualsiasi momento della lettura.

Al clic del mouse viene eseguita l'azione

```
on(release){play();}
```

così come nel caso del bottone-coniglio.

Il clip filmato contiene una tabella che riporta i pulsanti che conducono ai vari episodi: i bottoni in questo caso hanno la forma di una carta da gioco che riporta come simbolo il personaggio della sezione corrispondente. Con un'interpolazione di tipo movimento, la tabella passa dalla parte alta del libro (dove però rimane nascosta

---

<sup>27</sup> Erick Vera, *Usa di Flash*, p. 168.

in quanto fuori dalle dimensioni del documento flash) al centro, dove si ferma (`stop();`). Qui l'utente può scegliere quale episodio leggere, e quindi fare clic su uno dei bottoni-carta, i quali eseguono l'azione

```
on(release){_root.gotoAndStop("10.1");}
```

dove il numero compreso tra le parentesi è l'etichetta del fotogramma-chiave della pagina a cui si intende passare.

Nel caso in cui si decida di continuare con la lettura della pagina corrente, il menu può scomparire cliccando di nuovo sul segnalibro: rieseguendo il comando `play()`, il clip filmato va avanti e mostra la tabella che scorre verso l'alto per scomparire ancora.

La stessa tabella è stata utilizzata per un pulsante simile, che ha la medesima funzione, ovvero quella di cambiare episodio.

Alla fine di ogni sezione, l'utente può decidere se proseguire (cliccando sul pulsante che esegue la funzione `NextPage`), oppure scegliere un altro episodio: il bottone ha le stesse componenti del pulsante segnalibro, ma un altro aspetto grafico, quello di una carta da gioco che riporta la scritta "change episode".

Spostando il puntatore sulla carta, questa cambia figura mostrando, a intervalli di mezzo secondo, un personaggio diverso.

Nel fotogramma "over" del pulsante, che definisce l'aspetto del bottone quando vi passa sopra il mouse, è contenuto un clip filmato che ogni 10 frame cambia figura e che viene eseguito all'infinito.

In questo caso, se il lettore desidera procedere secondo l'ordine originario mentre la tabella è visualizzata, in basso a sinistra può trovare un pulsante "back" che fa andare avanti il clip filmato e quindi scomparire la tabella.

Quando l'utente decide di entrare nella porticina e quindi passa alla seconda parte, può trovare dei personaggi che non ha incontrato durante il suo percorso, avendo ignorato l'episodio corrispondente. Il collegamento alla sezione è rappresentato dalla figura del personaggio che viene calata dall'alto dello schermo. Si tratta di un clip filmato che cambia la posizione dell'immagine fino al bordo inferiore dello sfondo, dove si ferma e diventa bottone.

L'utente si trova dunque di fronte a un prodotto che gli consente di avere un'esperienza nuova di lettura, di avere un ruolo attivo scegliendo un proprio percorso all'interno della storia, di entrare in un ambiente interattivo e multimediale e navigare al suo interno.

Ma questa è solo una delle tante possibili soluzioni che la grandiosa opera di Carroll ci suggerisce.

## **6. Altri Paesi (virtuali) delle Meraviglie**

### **6.1 Un'Alice a tante mani**

Il carattere frammentario di questa storia potrebbe suggerire un'altra possibile soluzione.

La libertà del lettore in questo caso non riguarderebbe la capacità di scegliere un percorso personale di lettura, ma la possibilità di entrare a far parte della macchina narrativa e di dare un proprio contributo alla storia, pubblicando una sezione di propria invenzione.

Il risultato sarebbe quindi un'opera aperta scritta per mano di più autori: alla fine di ogni sezione, oltre che ai capitoli originali, la scelta si amplierebbe comprendendo gli episodi dei lettori-autori; nella seconda parte, invece, l'utente potrebbe inventare le testimonianze al processo dei personaggi che non vi partecipano, ipotizzando come avrebbero potuto organizzare un discorso di difesa in base alla loro personalità.

In questo contesto, essendo la storia un prodotto di scrittura collaborativa, la si potrebbe integrare con un forum di discussione, oppure con un'area di testo per inserire commenti, in modo da permettere uno scambio di opinioni tra gli utenti.

### **6.2 Testo con *switch***

*Alice's Adventures in Wonderland* contiene numerose parodie di filastrocche, poesie e componimenti didattici (conosciuti a memoria dai bambini dell'epoca vittoriana) di cui Carroll stravolse i significati, con un'operazione della quale avrebbe in seguito considerato la componente eversiva. L'autore quindi fa molto spesso riferimento a qualcosa di esterno al testo, il cui significato non può essere compreso da chi non conosce la cultura, le tradizioni e i luoghi comuni dell'Inghilterra dell'Ottocento.

Per facilitare la comprensione delle allusioni presenti nel testo, Martin Gardner

pubblicò nel 1990 *The Annotated Alice*, opera che comprende il testo completo di *Alice's Adventures in Wonderland* e *Through the Looking-Glass* accompagnato da un commento lungo il margine che identifica i riferimenti e le allusioni storiche e letterarie, spiega i giochi matematici e logici, interpreta le espressioni colloquiali e idiomatiche.

Sempre nell'ottica di una versione interattiva del testo, nei punti in cui compaiono le parodie si potrebbe inserire un bottone di *switch* per sostituire il testo della parodia con quello della versione originale. Questo non è permesso in un libro “normale”, a meno che non si inseriscano delle note, ma sarebbe comunque un “andare a cercare” altrove: lo scambio del testo è sicuramente più immediato e consente di rimanere nello stesso contesto, di continuare a seguire il filo del racconto.

### **6.3 Il bianco scrive e vince in undici storie**

Anche il sequel del primo libro, *Through the Looking-Glass*, presenta la stessa struttura frammentaria e le stesse possibilità combinatorie, ma forse in modo più accentuato. Nell'introduzione Carroll inserisce il disegno di una scacchiera e spiega, mossa per mossa, come «il Pedone Bianco (Alice) gioca e vince in undici mosse».<sup>28</sup>

La scacchiera non costituisce solamente lo scheletro del racconto, ma rispecchia la natura stessa del mondo dello Specchio: in una partita di scacchi, le pedine formano due schieramenti, due eserciti che si fronteggiano in modo che ciascun elemento abbia davanti il proprio corrispondente di segno opposto, proprio come se si riflettesse in uno specchio. L'ambiente qui è concepito come un insieme di riquadri delimitati da siepi e ruscelli paralleli, come appunto in una scacchiera.

La storia dunque è stata plasmata su una partita di scacchi (e viceversa), seguendone le regole: non succede mai che Alice si trovi a interagire con un pezzo posizionato in una casella non adiacente alla sua, e le Regine si muovono continuamente mentre i Re sono statici e impotenti, proprio come nel gioco vero e proprio. La tendenza dei Cavalieri a cadere da cavallo richiama la mossa tipica di questi pezzi (un passo in linea retta e uno in diagonale), e la Regina Rossa cerca di evitare di subire lo scacco matto in tre mosse del bianco suggerendo ad Alice di procedere fino all'ottava casella.

---

<sup>28</sup> Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, cit., p. 138.

Anche questo racconto è il risultato di una combinazione di più pezzi. Qui, però, il meccanismo combinatorio è più complesso, in quanto devono essere rispettate le regole di un gioco. Il ruolo del lettore potrebbe essere ancora una volta quello di scegliere le mosse da effettuare, giocando così una propria partita dando origine a un'altra storia. Una soluzione ancora più interattiva e più orientata verso la collaborazione tra utenti sarebbe quella di creare uno spazio di gioco e di mettere a disposizione dei giocatori i vari pezzi-personaggi. A ogni mossa, l'utente potrebbe ideare un episodio in base al personaggio scelto, e l'avversario dovrebbe rispondere di conseguenza, dando vita così a una storia scritta “a due mani”.

#### **6.4 Il gioco di Alice**

*Alice's Adventures in Wonderland* è convenzionalmente considerato un libro per ragazzi, anche se ancora oggi non cessa di affascinare anche i più grandi. Tuttavia, il mondo da cui Carroll era affascinato e che gli ha dato l'ispirazione per le sue opere, e cioè un universo pieno di grazia e innocenza, è proprio quello dei bambini.

Nel febbraio del 1881, nel suo diario troviamo scritto: «*I wrote to Macmillan to suggest a new idea a “Nursery Edition” of Alice with pictures printed in*».<sup>29</sup>

Nel 1890 fu pubblicata *The Nursery “Alice”*, una versione ridotta e semplificata del libro, adattata dallo stesso autore per i bambini da zero a cinque anni, con venti illustrazioni di Tenniel allargate e colorate. L'effetto è affascinante, soprattutto quando Carroll si prende gioco delle caratteristiche delle illustrazioni di Tenniel.

Carroll amava intrattenere i suoi piccoli amici con giochi e indovinelli, catturare la loro attenzione per condurli in un mondo fantastico e divertente, renderli partecipi della sua singolarissima visione delle cose.

*Alice's Adventures in Wonderland* è nato come un racconto orale di cui Carroll ebbe ispirazione durante una gita in barca. Quella prima idea fu poi sviluppata e concretizzata sulla carta in un manoscritto dal titolo *Alice's Adventures Underground*, il quale diventò in seguito il libro famoso che oggi conosciamo. Con le tecnologie necessarie, forse Carroll avrebbe dato ancora un'altra forma alla sua storia, proponendosi di intrattenere il pubblico di bambini in due modi contemporaneamente: da un lato, raccontando loro le avventure di una bambina in un

---

<sup>29</sup> The Nursery Alice – Background.



paese strambo e curioso; dall'altro, permettendo loro di divertirsi e di partecipare direttamente alla storia tramite l'attività preferita dai bambini di tutti i tempi, ovvero il gioco.

Tornando al concetto di ipertesto, si può precisare che esso è rappresentabile con uno schema composto da nodi e legami, una sorta di mappa che rende immediatamente riconoscibili le parti del testo e i passaggi da una parte all'altra. In un'ottica infantile, questa mappa potrebbe ricordare un gioco da tavolo (come per esempio il gioco dell'oca) in cui si deve seguire un percorso (formato da tante caselle) per arrivare alla fine.

Nel caso della storia di *Alice*, l'ipertesto multimediale potrebbe prendere la forma di un gioco (ma anche di uno strumento didattico) rivolto ai più piccoli, per stimolare la loro curiosità e la loro fantasia e, nello stesso tempo, renderli più partecipi alla lettura. Come schermata iniziale si potrebbe proporre una mappa degli episodi dalla grafica accattivante e fantasiosa; il bambino si muoverebbe quindi all'interno del percorso scegliendo quale personaggio incontrare.

## **7. Conclusione: nuove esperienze di lettura**

Questo progetto spiega come un testo possa essere scomposto nelle sue parti minime per permettere al lettore di essere creatore di un proprio percorso all'interno della storia, e nello stesso tempo di navigare in uno spazio dove ciò che si legge si materializza non solo nel testo, ma anche nelle immagini e nelle animazioni.

Tutto ciò dimostra come il computer aiuti il testo a essere qualcosa di più che una semplice sequenza di caratteri stampati su un libro, e come le nuove tecnologie permettano di unire vari linguaggi per creare prodotti multimediali che non siano semplicemente la giustapposizione di tanti media diversi, ma entità omogenee dove immagini, suoni, animazioni, testi si completano a vicenda per proporre nuove esperienze di lettura.

## 8. Bibliografia

La prima edizione dell'opera è: Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, The Macmillan Company, Londra, 1865.

L'edizione a cui si fa riferimento sia per le citazioni del testo di Carroll che per quelle dell'introduzione di Pietro Citati è *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie – Attraverso lo Specchio*, traduzione italiana del testo originale a cura di Masolino d'Amico. Il volume contiene delle note (curate dallo stesso traduttore) che chiariscono il significato di alcune espressioni, forniscono informazioni sul contesto in cui l'opera è stata concepita e pubblicata, riportano il testo originale delle filastrocche e delle poesie parodiate da Carroll.

(Lewis Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie – Attraverso lo Specchio*, traduzione italiana a cura di d'Amico, Masolino. Mondadori, Milano, 1978).

Gran parte del materiale delle note di questa edizione italiana è tratto dal commento di Martin Gardner, *The Annotated Alice*, fondamentale per comprendere i riferimenti letterari, i giochi di logica, le espressioni non convenzionali presenti nel testo.

(Martin Gardner, *The Annotated Alice*. Bramhall House Clarkson Potter, New York, 1960).

Una fonte importantissima per comprendere la vita privata, le relazioni e la complessa personalità dell'autore è *The life and letters of Lewis Carroll* di Stuart Dodgson Collingwood, un'eccellente collezione di lettere e informazioni biografiche. (Stuart Dodgson Collingwood, *The Life and Letters of Lewis Carroll*. T. Fisher Unwin, Londra, 1898).

Altre informazioni secondarie sull'origine della storia e sulle caratteristiche dei personaggi sono state tratte dall'articolo di Carroll *Alice on the Stage*.

(Lewis Carroll, *Alice on the Stage*. "The Theatre", Londra, 1887).

I dettagli sul cartone animato sono stati tratti dall'articolo *How I cartooned "Alice"*, un'intervista a Walt Disney dove spiega i problemi incontrati, quali decisioni prese, perché e come creò il film.

(Walt Disney, *How I cartooned "Alice"*. *Its Logical Nonsense Needed a Logical*

*Sequence*. Films in Review, The National Board of Review of Motion Pictures, New York, 1951).

### **Bibliografia secondaria**

O'Connor, J. J. and E. F. Robertson. 2002. *Charles Lutwidge Dodgson*. MacTutor History of Mathematics, St. Andrews University.

<http://www-history.mcs.st-andrews.ac.uk/Biographies/Dodgson.html>

Carroll, Lewis. 1898. *The hunting of the Snark*. The Macmillan Company, London.

Carroll, Lewis. 1896. *Symbolic Logic*. The Macmillan Company, London.

Vera, Erick. 2002. *Uso di Flash*.

### **Siti web**

Disney's "Alice in Wonderland" movie (1951) – Lenny's Alice in Wonderland site

<http://www.alice-in-wonderland.net/alice1c.html>

"The Nursery Alice" - Background

<http://www.alice-in-wonderland.biz/background.htm>

Wikipedia, voce *Adobe Flash*

[http://it.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://it.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)

Alice in Wonderland Movie Reviews, Pictures – Rotten Tomatoes

[http://www.rottentomatoes.com/m/10009599-alice\\_in\\_wonderland/?critic=creamcrop](http://www.rottentomatoes.com/m/10009599-alice_in_wonderland/?critic=creamcrop)

TEI: teiu5\_it, definizione di <ref>

[http://www.tei-c.org/Guidelines/Customization/Lite/teiu5\\_it.xml](http://www.tei-c.org/Guidelines/Customization/Lite/teiu5_it.xml)