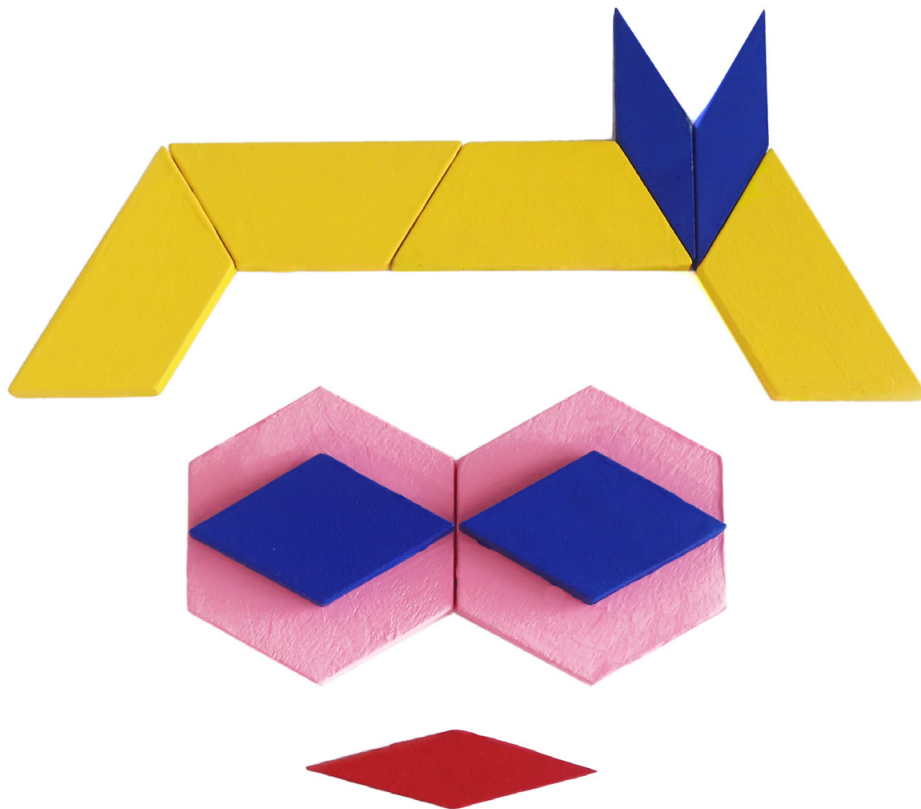
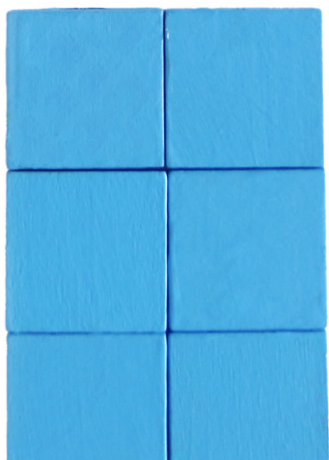


ALICE QUEBRA CABEÇA



ADRIANA PELIANO



JORGE DUTRA FREITAS

TÍTULO ORIGINAL: ALICE QUEBRA CABEÇA

COPYRIGHT (C), ADRIANA PELIANO

CRIAÇÃO | ADRIANA PELIANO & JORGE DUTRA FREITAS

PROJETO GRÁFICO | ADRIANA PELIANO

FOTOGRAFIAS | VINICIUS LOURES

ASSISTENTE DE MONTAGEM | MARINA MESTRINHO

FONTES: CABARET VOLTAIRE, DOMINO MASK

1ª EDIÇÃO

OUTUBRO DE 2022

ALICE QUEBRA CABEÇA

O AUTOR, MATEMÁTICO E FOTÓGRAFO INGLÊS LEWIS CARROLL, CUJO NOME VERDADEIRO ERA CHARLES LUTWIDGE DODGSON (1832-1898), ERA UM METAGROBOLÓGICO, OU SEJA, ELE ADORAVA, COLECIONAVA E CRIAVA JOGOS E ENIGMAS. SABEMOS QUE EM SUA OBRA "ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS", A MENINA SE ENCONTRA COM CARTAS DO BARALHO, COMO A FURIOSA RAINHA DE COPAS, E JOGA UMA PARTIDA DE CROQUET USANDO FLAMINGOS COMO TACOS E OURIÇOS COMO BOLAS. EM ATRAVÉS DO ESPELHO E O QUE ALICE ENCONTROU LÁ" (1872), ALICE SE TORNA UM PEÃO BRANCO EM UMA PARTIDA DE XADREZ MUITO MALUCA.

NO MUNDO DOS JOGOS, O TANGRAM É UM QUEBRA-CABEÇA COM SETE POLÍGONOS PLANOS, CHAMADOS TANS, QUE, JUNTOS, FORMAM UM QUADRADO. COM ESTAS PEÇAS, É POSSÍVEL CRIAR INÚMERAS FORMAS. CONJUNTOS DE MADEIRA ESTÃO AMPLAMENTE DISPONÍVEIS HÁ MAIS DE DOIS SÉCULOS. LEWIS CARROLL CONHECIA O JOGO E POSSUÍA, EM SUA BIBLIOTECA, UMA CÓPIA RARA DO LIVRO "O QUEBRA-CABEÇA CHINÊS DA MODA" ("THE FASHIONABLE CHINESE PUZZLE", J. & E. WALLIS, C. 1815).

EM UMA DAS LENDAS QUE EXISTEM SOBRE O SURGIMENTO DO TANGRAM, UM JOVEM CHINÊS DESPEDIU-SE DO SEU MESTRE PARA FAZER UMA GRANDE VIAGEM. O MESTRE ENTREGOU-LHE UM ESPELHO QUADRADO PARA QUE REGISTRASSE TUDO O QUE VISSE NA VIAGEM. IMPRESSIONADO, O JOVEM ACABOU DEIXANDO CAIR E QUEBRAR O ESPELHO. ENTÃO, O MESTRE SUGERIU QUE, COM AQUELAS PEÇAS, ELE CONSTRUÍSSE FIGURAS PARA ILUSTRAR O QUE VIU, ASSIM QUE RETORNASSE. ESSA LENDA JÁ NOS SUGERE QUE AS PEÇAS DO JOGO SÃO TAMBÉM CONTADORAS DE HISTÓRIAS.

O MENINO JORGE, AOS 5 ANOS DE IDADE, SEM SABER DE NADA DISSO, RECEBEU DE PRESENTE DE NATAL, EM 2020, UM JOGO DE PEÇAS GEOMÉTRICAS INSPIRADO NO TANGRAM. O JOGO CONTINHA MAIS DE 150 PEÇAS EM 6 CORES E FORMAS DIFERENTES: UM QUADRADO, UM TRIÂNGULO, DOIS LOSANGOS, UM HEXÁGONO E UM TRAPÉZIO. DESENHISTA APAIXONADO E PRATICANTE DE JOGOS DE MONTAR, O MENINO RESOLVEU, IMEDIATAMENTE, DAR VIDA AOS SEUS AMIGOS DO PAÍS DAS MARAVILHAS, USANDO AS PEÇAS DO JOGO. SUA TIA ADRIANA, ARTISTA E ESPECIALICE, ADAPTOU A HISTÓRIA ORIGINAL E, JUNTO AO JORGE, CRIOU ESSE LIVRO-IMAGEM. AS PEÇAS FORAM PINTADAS À MÃO NUMA PALETA DE 12 CORES, E FORAM USADAS, NAS FOTOGRAFIAS DESSE LIVRO, DUAS CAIXAS DO JOGO.

É SEMPRE BOM LEMBRAR QUE AS AVENTURAS DE ALICE FORAM CONTADAS, PELA PRIMEIRA VEZ, DURANTE UM PASSEIO DE BARCO, SEGUIDO DE UM MANUSCRITO ILUSTRADO POR LEWIS CARROLL E DADO DE PRESENTE PARA ALICE LIDDELL, UMA MENINA DE 12 ANOS, COMO UM PRESENTE DE NATAL. A HISTÓRIA, QUE CONTAVA O SONHO DE UMA MENINA QUE PULOU DENTRO DA TOCA DO COELHO BRANCO PARA VIVER AVENTURAS FANTÁSTICAS, VIAJOU PELO MUNDO EM MAIS DE 150 ANOS. ELA TEM SIDO INCESSANTEMENTE RECONTADA DE MUITAS MANEIRAS SURPREENDENTES E CURIOSAS DESDE SUA PRIMEIRA PUBLICAÇÃO, NA INGLATERRA VICTORIANA. ALICE CONTINUA SALTANDO DO LIVRO ORIGINAL PARA VIVER NOVAS ALCINAGENS.



