

# Metamorfica Alice. L'originale di Lewis Carroll, dalla stampa al digitale

STEFANIA CARIOLI

Dottore di ricerca in Pedagogia- Università degli Studi di Firenze

Corresponding author: stefania.carioli@unifi.it

**Abstract.** In the book apps considered in this essay, Alice in Wonderland has been animated and made interactive to offer an audience of young readers a literary masterpiece. I wonder if reading digital texts like this, that maintain the stylistic value of the original texts and that offer a playful insight into narrativity, can help young readers build a positive relationship with the literary classics.

**Keywords.** children's literature, book apps, Alice for i-pad, literary competence, digital reading.

---

Sarà, forse, la vena 'nonsensica' di *Alice in Wonderland*, sfida alla comprensione e al senso comune; oppure saranno le sue ubique metamorfosi, ritratte da Sir John Tenniel, da Arthur Rackham, da Charles Robinson, da Philippe Gouch e da altri celeberrimi illustratori, sta di fatto che quest'opera si è prestata agli adattamenti e ai *media* più diversi, fino a quelli digitali.

Sin dalla sua prima pubblicazione, nel 1865, in piena epoca vittoriana, il *pattern* della storia non lasciò indifferente il contemporaneo panorama letterario. Lo stile inedito esplorato da Lewis Carroll ebbe l'effetto di una deflagrazione in un "mare silenzioso", e fu immediatamente ricalcato, tanto che lo stesso Carroll ritenne inappropriato tentare di ricrearlo nuovamente in opere successive. Scrisse, a questo proposito, nella prefazione a *Sylvie and Bruno* (1889):

I do not know if 'Alice in Wonderland' was an original story — I was, at least, no conscious imitator in writing it — but I do know that, since it came out, something like a dozen story-books have appeared, on identically the same pattern. The path I timidly explored believing myself to be "the first that ever burst into that silent sea" is now a beaten high-road: all the way-side flowers have long ago been trampled into the dust: and it would be courting disaster for me to attempt that style again<sup>1</sup>.

Al riconoscimento di un'indubbia originalità, la critica letteraria ha aggiunto il riconoscimento dell'unicità di questo capolavoro per il modo di rivolgersi all'infanzia, per l'assenza di quegli intenti didascalici o moraleggianti che avevano contraddistinto fino a quel momento la quasi totalità delle proposte destinate ai fanciulli<sup>2</sup>. Centrale, in *Alice*, è il divertimento puro, lo *humour* straniante e visionario del mondo linguistico del *nonsense* e di un linguaggio speciale, fatto di indovinelli, di espressioni cifrate, di formu-

---

<sup>1</sup> L. Carroll, *Sylvie and Bruno*, 1889, Preface, in "Literature.org The Online Literature Library". <http://literature.org/authors/carroll-lewis/sylvie-and-bruno/preface.html>

<sup>2</sup> Cfr. C.S. Huck, S.I. Hepler, J. Hickman & B.Z. Kiefer, *Children's literature in the elementary school*, New York, NY: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

le. Per questa ragione, l'opera di Carroll viene da taluni considerata il vero inizio della moderna letteratura per l'infanzia<sup>3</sup>.

Improvvisato in un dorato pomeriggio d'estate del 1862, questo “tessuto di favole accozzate”<sup>4</sup> aveva, in effetti, come autentico (o principale) proposito, quello di deliziare le tre “fanciulle amate”<sup>5</sup> — Lorina, Alice ed Edith Liddell — che stavano accompagnando lo stesso Charles Lutwidge Dodgson e l'amico Robinson Duckworth durante una gita su un “lago tranquillissimo”<sup>6</sup>, con una “barchetta errante e vagabonda”<sup>7</sup>. Ed è a una delle “tre donzelle”<sup>8</sup> che gli chiedevano con insistenza di raccontare una storia, che Dodgson dedica le *Avventure*. Le compone e le illustra di proprio pugno in un manoscritto che, in occasione del Natale del 1864, regalerà alla famiglia Liddell e ad Alice in particolare affinché possa riporle fra i suoi “sogni d'infanzia”<sup>9</sup>. L'anno successivo la pubblicazione con il titolo di *Alice's Adventures in Wonderland* e con le illustrazioni di John Tenniel.

Non è difficile immaginare l'intento di intrattenere le fanciulle e di ingraziarsi la loro complicità, che induce Dodgson a utilizzare quanto, nel suo spirito di logico matematico, certo doveva apparire come particolarmente esilarante, proprio perché privo di senso; né è difficile pensare di leggere quest'opera come pungente satira dei convenzionali costumi dell'epoca vittoriana, durante la quale l'umorismo dei giochi linguistici faceva da contraltare all'opprimente moralismo borghese<sup>10</sup>.

E, tuttavia, sono già le astruse deroghe alle leggi della fisica linguistica, sono le beffarde descrizioni di quel paradossale *underground*, sono i giochi dei segni e dei non significati, in sostanza, è la sua non convenzionalità a risultare “rivoluzionariamente” irriverente e anarcoide. Basti pensare che, almeno in Italia, la pubblicazione di una versione di *Alice nel Paese delle Meraviglie* rivolta al vasto pubblico<sup>11</sup> ha dovuto attendere il clima culturale e letterario degli anni Sessanta — “in cui meno netti si fanno i confini tra senso e nonsenso” e in cui “si moltiplicano le possibilità di contatto tra i due mondi e i loro linguaggi”<sup>12</sup>.

<sup>3</sup> Cfr. *Ibidem*.

<sup>4</sup> La citazione è tratta dalla prima pubblicazione in lingua italiana di *Alice's Adventures in Wonderland*, intitolata *Le avventure d'Alice nel paese delle meraviglie* (1872, p. 13). Tradotta da Teodorico Pietrocòla-Rossetti, patriota del Risorgimento italiano e amico dello stesso Carroll, l'opera reca le illustrazioni originali di John Tenniel (sul frontespizio della traduzione, italianizzato in Giovanni Tenniel). Il testo è disponibile nella biblioteca *online* “Internet Archive” (in <https://archive.org/details/leavventuredalic00carr>). L'opera è stata nuovamente pubblicata recentemente (20 marzo 2009), in forma di *e-text* (in <http://www.gutenberg.org/files/28371/28371-h/28371-h.htm>) grazie al lavoro di correzione e preparazione svolto da Carlo Traverso, Barbara Magni e dal “Project Gutenberg Online Distributed Proofreading Team” sul materiale digitale fornito dalla biblioteca “Internet Archive”.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

<sup>6</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 13.

<sup>10</sup> Carlo Izzo, in *Storia della letteratura inglese* (1968), parla del *nonsense* in termini di replica al rigore morale e sociale che contraddistinse il lungo regno della regina Vittoria: “quasi una valvola di sicurezza”, necessaria per salvaguardare il “fiero senso della libertà individuale” (pp. 1149-1150).

<sup>11</sup> Si fa qui riferimento alla versione italiana pubblicata dall'editore Bompiani dopo precedenti versioni del capolavoro a tiratura limitata. Scrive Andrea Afribo in *Tracce di nonsense nella poesia del Novecento*: “non sarà proprio un caso che solo nel '61, e non prima, esca da Bompiani la versione italiana di *Alice nel Paese delle Meraviglie*”. Afribo A., *Tracce di nonsense nella poesia del Novecento*, in “Treccani online”, *Lingua Italiana* (in [http://www.treccani.it/lingua\\_italiana/speciali/nonsensi/3.html](http://www.treccani.it/lingua_italiana/speciali/nonsensi/3.html)).

<sup>12</sup> *Ibidem*.

Dunque, la forza delle trasformazioni che accadono in questo mondo di meraviglie, in cui tutto “è quello che non è (di solito); appare e scompare”, “si allunga e si raccorcia all’istante” e dove “anche le regole cambiano, si invertono”<sup>13</sup> unita all’autorevolezza delle illustrazioni di Tenniel — che offrì la “«versione autentica» del personaggio, lezione ineludibile per quanti si sarebbero avvicinati, nei decenni successivi”<sup>14</sup> — hanno di fatto preservato la potenza narrativa del racconto e dei disegni originali. Per questo, salvo illustri eccezioni — come nel caso dell’Alice surrealista e (ancor più) onirica ritratta da Salvador Dalí, o come nel caso della recente rilettura in chiave psichedelica dell’artista Yayoi Kusama<sup>15</sup>, le cui tavole a *pois* sono incomprensibilmente irrelate alle *Avventure* — anche di fronte ai cambiamenti storico-culturali, testo e illustrazioni delle riedizioni stampate successive di *Alice in Wonderland* sono rimasti aderenti al *plot* ideato da Carroll e alla “«versione autentica’ del personaggio Alice”<sup>16</sup> di John Tenniel:

although the character of Alice was presented differently through time, there were no major changes to the story. With [some] exceptions [...], Alice was always drawn in a short dress with a pinafore and sash, even when portrayed as an active girl. There have been no new interpretations of the setting since the original illustrations by John Tenniel. This probably reflects that the original illustrations are considered to be a classic that most illustrators do not want to change drastically<sup>17</sup>.

## 1. Fedeltà alla versione originale nella cornice digitale

La fedeltà alla versione originale del capolavoro di Carroll continua a manifestarsi in una forma particolarmente evidente in due recenti adattamenti di *Alice in book app*<sup>18</sup>, in cui vengono recuperate, nella prima, le illustrazioni di Tenniel e, nella seconda, quelle deliziosamente e riccamente *liberty* di Arthur Rackham. Un aspetto importante da rilevare in questi testi elettronici è il mantenimento del materiale originale all’interno di una cornice qualitativamente diversa:

the meeting between a classical traditional style and the aesthetic premises of the digital image, [is] a way to highlight the former and to confirm authenticity. Alice for the iPad handles questions raised by adaptation, how to remain true to the original material under qualitatively different conditions. [...]. The app is simultaneously visible and transparent, presenting itself as an optical toy or three-dimensional pop-up book from the past, yet producing its compelling self-reflective aspect precisely by mobilizing these «old» technologies<sup>19</sup>.

<sup>13</sup> F. Cambi, S. Landi, G. Rossi, *La magia nella fiaba: itinerari e riflessioni*, Roma, Armando, 2010, p. 80.

<sup>14</sup> A. Rauch, *Gli illustratori di Alice*, pubblicato il 23 luglio 2015 da “Andersen”, disponibile al seguente indirizzo: <http://www.andersen.it/gli-illustratori-di-alice/>.

<sup>15</sup> L. Carroll, *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, illustr. di Yayoi Kusama, Roma, Orecchio Acerbo, 2013.

<sup>16</sup> A. Rauch, *Gli illustratori di Alice*, cit.

<sup>17</sup> B.P. Cleaver, B. Erdman, *Changing Images of Alice*, Ohio State University, 1993.

<sup>18</sup> Il termine *app* è l’abbreviazione di *application, software* da eseguire su un dispositivo digitale, solitamente un *tablet* o uno *smartphone*. Generalmente essa è più ricca di funzionalità e opzioni rispetto a un *ebook*, ed è ideale per contenuti che richiedono *layout* fisso e grande interattività. Cfr. B. Sargeant, *What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books*, in “Children’s Literature in Education Springer Science+Business Media”, n. 46(4), 2015, pp. 454-466.

<sup>19</sup> M. Borg, *Alice for the iPad, popup-boken och 1800-talets visuella kulturer*, in “Ekfrase”, n. 6(01), 2015, pp. 37-46.

Il digitale, in questo caso, ha operato un restauro in alta definizione di quelle prime rappresentazioni, le ha animate, le ha rese interattive, ha offerto la storia a un pubblico di giovani lettori che, nella migliore delle ipotesi, fruisce dei classici della letteratura per l'infanzia soltanto nella loro versione cinematografica. E questo costituisce una perdita per l'occasione formativa che la lettura di un classico rappresenta, per la "forma alle esperienze future"<sup>20</sup> che essa imprime proprio in virtù dei "modelli, contenitori, termini di paragone, schemi di classificazione, scale di valori, paradigmi di bellezza"<sup>21</sup> che opere come *Alice* presentano. D'altra parte, un presupposto per far sì che scocchi la scintilla — perché "non si leggono i classici per dovere o per rispetto, ma solo per amore"<sup>22</sup> — è che la prima lettura avvenga "nelle condizioni migliori"<sup>23</sup>.

Ciò che qui intendo sostenere è che, di fronte ad adattamenti che mantengono il pregio letterario e stilistico degli originali, la lettura di testi digitali può contribuire a costruire un rapporto positivo con la letteratura<sup>24</sup> e divenire base per l'ontogenesi della competenza letteraria, a partire dai 6, 8 anni di età dei lettori. L'importanza di un'analisi di adattamenti come le *book apps* di *Alice*, pertanto, risiede non solo nel cercare di capire come si modifica il rapporto cognitivo ed emotivo del lettore con il testo elettronico su dispositivo touch screen, ma anche nel capire se una versione interattiva di queste opere possa sostenere il piacere di leggerle.

## 2. Due versioni di *Alice* in forma di *book app*

Mi soffermerò sulle due interpretazioni di *Alice* sopra menzionate, proposte in forma di *book app* per Ipad: la prima, pubblicata nell'aprile del 2010<sup>25</sup>, presenta le illustrazioni originali di John Tenniel che, dopo lo stesso Carroll, ha dato un volto alla protagonista delle Avventure; la seconda *book app*, pubblicata nel 2014<sup>26</sup>, utilizza i disegni dell'incantevole e raffinata *Alice* ritratta da Arthur Rackham, altra "gloria dell'illustrazione inglese"<sup>27</sup>. I due testi non sono certo una novità se considerati come traduzione in digitale di questo classico<sup>28</sup>. Sono invece un inedito se si analizzano le peculiari opportunità che danno al lettore di immergersi nella storia e di intervenire tramite l'interazione tattile. Una relazione con il testo estremamente diversa rispetto a quella sollecitata dagli adattamenti ipertestuali su CD, ritenuti inadatti a riflettere l'organicità del contenuto, nonché contrastanti rispetto all'intenzione di Carroll di creare un testo *lesson free*:

<sup>20</sup> I. Calvino, *Perché leggere i classici*, Milano, Mondadori, 1995, p. 6.

<sup>21</sup> *Ibidem*.

<sup>22</sup> Ivi, in quarta di copertina.

<sup>23</sup> I. Calvino, *Perché leggere i classici*, cit., p. 6. Nella citazione il termine è "gustarli".

<sup>24</sup> R. James, L. de Kock, Deepening the 'Shallows': The Fate of Reading in an Electronic Age, Revisited. *Current Writing: Text and Reception in Southern Africa*, 25(1), 2013, pp. 4-19.

<sup>25</sup> A. Antelope, *Alice for the iPad*, London, Atomic Antelope, 2010.

<sup>26</sup> A1000Castles, *Alice in Wonderland* by Lewis Carroll, original illustration by Arthur Rackham, © 2014 PURPLEPRINT Creative S.L.

<sup>27</sup> A. Rauch, *Gli illustratori di Alice*, cit.

<sup>28</sup> Da tener presente, inoltre, che trattandosi di opera diventata di pubblico dominio a seguito della scadenza dei diritti d'autore, è possibile trovarne versioni digitali nei vari archivi su Internet. Alcune di queste versioni digitali sono state citate nel presente contributo.

Wonderland frequently has been credited as liberating children's literature from didacticism of an earlier era, but the [...] CD-ROM version of *Alice in Wonderland* links the texts to a series of multiple-choice questions. [...] While the hypertext allows the reader to become an active participant in the text, this version manages to reverse Carroll's intentions of creating a children's text free of lessons<sup>29</sup>.

La ricerca e la valutazione effettuate su una serie di versioni di *Alice* in CD-ROM pubblicate tra il 1990 e il 2000 hanno messo in evidenza che la maggior parte di queste variazioni ipertestuali non è riuscita ad accordare significativamente il testo con le immagini e che ha usato impropriamente i collegamenti, aumentando la complessità della lettura:

Most of the hypertext versions of *Wonderland* confirm the inability of the developers to successfully adapt Carroll's imaginative text to new media<sup>30</sup>.

Le *book apps*, invece, mantengono una struttura fondamentale lineare: immagini e testo scritto sono strettamente collegati in una sequenza che riproduce la storia nella sua coesione. Certamente, i nuovi dispositivi con schermo rispondente al tatto offuscano il confine convenzionale fra lettura e non lettura, così come mettono in discussione la comune concezione di lettura degli ipertesti elettronici: nelle *book apps* il lettore è continuamente nella condizione di creare movimento nelle scene, può toccare e trascinare personaggi e oggetti, può scuotere e ruotare il supporto digitale in un costante dinamismo e complesso dispiegarsi di spazi.

Sulla presenza di immagini in movimento e, più in generale, di insistenti sollecitazioni percettive, molti studiosi del processo di lettura avanzano perplessità, poiché tanti inviti interattivi potrebbero risultare distraenti e distogliere dalla concentrazione sulle parole. Le neuroscienze cognitive Wolf e Barzillai<sup>31</sup>, ad esempio, esprimono cautela sulla lettura dei testi elettronici, rilevando comportamenti inevitabilmente diversi rispetto a quelli messi in atto sulla pagina stampata, comportamenti che si risolvono in frequenti cambi di attività. I continui 'zapping' interferiscono con una comprensione profonda del testo, che si basa su immersione e su processi che coinvolgono le dimensioni cognitive, emotiva e metacognitiva. Sono numerose le ricerche che pongono in rilievo una diminuzione della lettura profonda quando il lettore si trasferisce dalla carta allo schermo, dalla stampa al digitale; si tratta di limiti posti in risalto soprattutto nel caso in cui il processo di costruzione del significato avvenga all'interno di corpora ipertestuali, in cui la perdita di confini (un preciso inizio e una fine), l'assenza di punti di riferimento (che nella stampa sono rappresentati dalle convenzioni tipografiche) e di una precisa direzione del testo disorientano il lettore e minano i presupposti di una sufficiente permanenza sulle sue parti<sup>32</sup>. Nelle *book apps*, tuttavia, la completezza della narrazione e

<sup>29</sup> J. Susina, *The Place of Lewis Carroll in Children's Literature*, New York, Routledge, 2010, p. 158.

<sup>30</sup> *Ibidem*.

<sup>31</sup> Cfr. M. Wolf, M. Barzillai, *The Importance of Deep Reading*, in "Educational Leadership", n. 66(6), 2009, pp. 32-37.

<sup>32</sup> Cfr. S. Carioli, *Verso una pedagogia innovativa della lettura: codici testuali e codici digitali*, in "Studi sulla Formazione", n. 2, 2014, pp. 105-117. doi:10.13128/Studi\_Formaz-16183

l'orientamento nella direzione del testo sono assimilabili a quelli di un libro stampato e, sebbene siano necessarie ulteriori ricerche, di fronte alle aggiunte funzioni interattive e multimodali (animazioni, suoni, ecc.) gli studi stanno anche rilevando un aumento nella motivazione a leggere, motivazione misurata nei termini di una maggiore permanenza sulle pagine, che si evidenzia in particolare tra i bambini con difficoltà<sup>33</sup>.

L'analisi di alcuni dettagli delle due versioni di *Alice* permette di osservare da vicino il progetto testuale e i livelli di interazione sollecitati nel lettore. La *book app* del 2010, *Alice for the iPad*<sup>34</sup>, è basata sulla *Nursery Edition* di *Alice* (1890), una versione ridotta del classico, che uscì dopo una lunga preparazione e negoziazione da parte dell'autore sia con l'editore che con l'illustratore<sup>35</sup>. Le illustrazioni sono dello stesso John Tenniel, che per l'occasione colorò venti delle tavole originali preparate per *Alice's Adventures in Wonderland*. Alice è ritratta con un vestitino colorato di giallo, un fiocco blu e un grembiolino bianco. All'originale, la *book app* aggiunge l'animazione e calde tonalità seppia che creano un effetto anticato (Figure 1 e 3). In fondo a ogni pagina c'è l'immagine del gatto del Cheshire sorridente: toccandolo è possibile proseguire e arrivare all'indice. Lo stesso personaggio compare al centro della copertina di *Alice in Wonderland* del 2014, in cui sono state rielaborate le tavole originali di Arthur Rackham (Figure 2 e 4): l'atmosfera romantica creata dall'arte di questo grande illustratore pervade l'intera versione, che appare un raffinato percorso di educazione al gusto estetico. Entrambe le applicazioni fanno uso di aiuti per i lettori più piccoli, di percorsi che possono essere completi o ridotti, di strumenti di navigazione per la ricerca all'interno del contenuto.

La fusione di elementi dei testi originali e di nuove funzionalità della tecnologia digitale fa sì che queste versioni riescano a catturare il lettore, a spingerlo nel mondo della narrazione, a invitarlo sulla pagina e a fare in modo che vi si soffermi per esplorarla. Entrambe mettono al centro l'esperienza tattile come creazione di movimento ma anche come intervento nella storia ed entrambe pongono le premesse di un'estetica digitale particolarmente attraente, che muove l'eco dei classici con l'animazione interattiva, con tecniche narrative simili a quelle dei *picturebooks* e con l'attenzione alla spazialità tridimensionale tipica dei libri *pop-up*, per cui emerge "una visione ludica della narritività"<sup>36</sup>. In conclusione, le due *book apps* analizzate propongono un primo incontro coi classici piacevole, che lascia intravedere promettenti possibilità per introdurre il giovane lettore alla competenza letteraria.

<sup>33</sup> L.C. Larson, *Digital readers: The next chapter in e-book reading and response*, in "The Reading Teacher", n. 64(1), 2010, p. 16.

<sup>34</sup> Antelope, A. (2010). *Alice for the iPad*, cit.

<sup>35</sup> La storia è destinata a bambini di età prescolare, compresa tra gli zero e i cinque anni, e si svolge in poco meno di 7000 parole, a fronte delle 15.500 parole di *Alice's Adventures under Ground* e delle 27.500 parole di *Alice's Adventures in Wonderland*.

<sup>36</sup> L., Bellatalla, *Interpretare i classici*, in F. Bacchetti (a cura di). *Percorsi della letteratura per l'infanzia Tra leggere e interpretare*, Bologna, Clueb, 2013, p. 50.

### Immagini

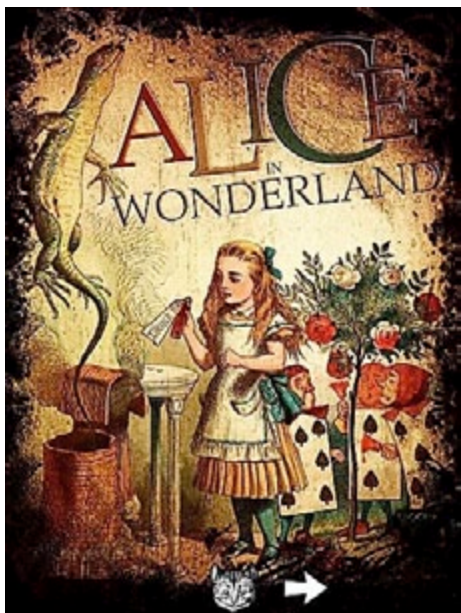


Figura 1. A. Antelope, Alice for the iPad. Screenshot.

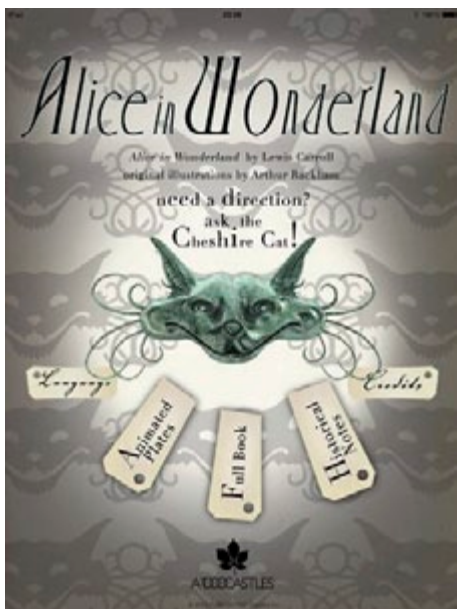


Figura 2: A1000Castles, Alice in Wonderland. Screenshot.





Figura 3: A. Antelope, Alice for the iPad. Screenshot.



Figura 4: A1000Castles, Alice in Wonderland. Screenshot.



## Bibliografia

- A1000Castles, *Alice in Wonderland* by Lewis Carroll, original illustration by Arthur Rackham, © 2014 PURPLEPRINT Creative S.L., 2014.
- Afribo A., *Tracce di nonsense nella poesia del Novecento*, in “Treccani online”, Lingua Italiana. [http://www.treccani.it/lingua\\_italiana/speciali/nonsensi/3.html](http://www.treccani.it/lingua_italiana/speciali/nonsensi/3.html).
- Antelope A., *Alice for the iPad*, London, Atomic Antelope, 2010.
- Antoniazzi A., *Contaminazioni Letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Milano, Apogeo, 2012.
- Bacchetti F. (a cura di), *Percorsi della letteratura per l'infanzia Tra leggere e interpretare*, Bologna, Clueb, 2013.
- Bellatalla, L. Interpretare i classici, in Bacchetti F. (a cura di). *Percorsi della letteratura per l'infanzia Tra leggere e interpretare*. Bologna, Clueb, 2013.
- Borg M., *Alice for the iPad, popup-boken och 1800-talets visuella kulturer*, in “Ekfrase”, n. 6(01), 2015, pp. 37-46.
- Cahill M., McGill-Franzen A., *Selecting “App” ealing and “App” ropriate Book Apps for Beginning Readers*, in “The Reading Teacher”, n. 67(1), 2013, pp. 30-39.
- Calvino I., *Perché leggere i classici*, Milano, Mondadori, 1995.
- Cambi F., Landi S., Rossi G., *La magia nella fiaba: itinerari e riflessioni*, Roma, Armando, 2010.
- Cammarata A., *La ricreazione di Alice La traduzione dei giochi di parole in tre traduzioni italiane*, in “inTRAlinea”, n. 5, 2002. <http://www.intralinea.org/archive/article/1621>.
- Carioli S., *Verso una pedagogia innovativa della lettura: codici testuali e codici digitali*, in “Studi sulla formazione”, n. 2, 2014.
- Carroll L., *Le avventure d'Alice nel paese delle meraviglie*, (traduzione di Teodorico Pietrocòla-Rossetti, illustrato da Sir John Tenniel), 1872, in “Internet Archive”. <https://archive.org/details/leavventuredalic00carr>.
- Carroll L., *Sylvie and Bruno*, 1889, in “Literature.org The Online Literature Library”. <http://literature.org/authors/carroll-lewis/sylvie-and-bruno/preface.html>.
- Carroll L., *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, illustr. di Y. Kusama, Roma, Orecchio Acerbo, 2013.
- Carroll L., Tenniel J., Thomson E.G., *The nursery “Alice.”*, 1890, in “aliang studio Literature Center”. [http://www.aliang.net/literature/the\\_nursery\\_alice/index.html](http://www.aliang.net/literature/the_nursery_alice/index.html).
- Cleaver B.P., Erdman B., *Changing Images of Alice*, Ohio State University, 2013.
- Izzo C., “Il Nonsense”, in *Storia della letteratura inglese*, Sansoni, Firenze, 1968, pp. 1144-1151.
- James R., Kock L., R. James, L. de Kock, *Deepening the ‘Shallows’: The Fate of Reading in an Electronic Age, Revisited*, in “Current Writing: Text and Reception in Southern Africa”, n. 25(1), 2013, pp. 4-19.
- Larson L.C., *Digital Readers: The Next Chapter in E-Book Reading and Response*, in “The Reading Teacher”, n. 64(1), 2010, pp. 15-22.
- Nichols C., *Alice’s Wonderland: A Visual Journey Through Lewis Carroll’s Mad, Mad World*, New York, Race Point Publishing, 2014.
- Rauch A., *Gli illustratori di Alice*, in “Andersen”, 2015. <http://www.andersen.it/gli-illustratori-di-alice/>.

- Susina J., *The Place of Lewis Carroll in Children's Literature*, New York, Routledge, 2010.
- Weaver W., *Alice in many tongues: the translations of Alice in Wonderland*, University of Wisconsin Press, 1964.
- Wigfield A., Guthrie, J., Engagement and Motivation in Reading, in M.L. Kamil, P. B. Mosenthal (eds.), *Handbook of reading research*, Vol. 3, Erlbaum, Mahwah, NJ, 2000, pp. 403-422.
- Wolf M., Barzillai M., *The Importance of Deep Reading*, in "Educational Leadership", n. 66(6), 2009, pp. 32-37.
- Wooten D.A., Cullinan B.E. (Eds.), *Children's Literature in the Reading Program: Engaging Young Readers in the 21st Century* (4th ed.), Newark, DE: International Literacy Association, 2015.