

## Inanimate Alice: o bildungsroman da era digital

*Ermelinda Maria Araújo Ferreira\**

**RESUMO:** Este artigo tenciona apresentar e discutir brevemente a obra digital *Inanimate Alice*, de Kate Pullinger e Chris Joseph, enfatizando a sua proposta pedagógica e traçando um paralelo entre os princípios da literatura eletrônica e as discussões filosóficas propostas por Lewis Carroll em sua obra *Alice no País das Maravilhas*, especulando sobre os recentes agenciamentos desta narrativa como precursora de teorias fundamentais à cibercultura, como as do simulacro e do pós-humano.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Inanimate Alice*; *Alice no País das Maravilhas*; Cibercultura; Simulacro; Pós-humano.

**ABSTRACT:** This article aims to present and discuss briefly the digital work *Inanimate Alice*, by Kate Pullinger and Chris Joseph, emphasizing its pedagogical proposal and drawing a parallel between the principles of electronic literature and the philosophical discussions proposed by Lewis Carroll in his book *Alice's adventures in Wonderland*, speculating on recent assemblages of this narrative as a precursor of fundamental theories to cyberculture, such as the simulacrum and the posthuman.

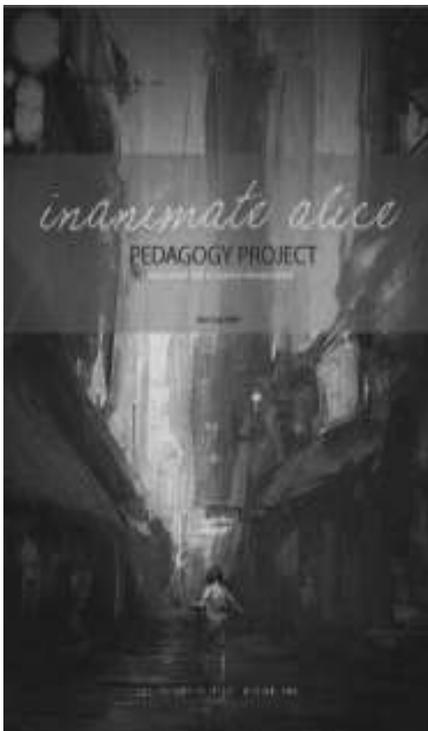
**KEYWORDS:** *Inanimate Alice*, *Alice's adventures in Wonderland*, Cyberculture, Simulacrum, Posthuman.

---

\* Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).



Capa da narrativa digital *Inanimate Alice* (2003), de Kate Pullinger e Chris Joseph



O livro *Inanimate Alice pedagogy project- lessons plan and education resource packs* compila diversas possibilidades de abordagens da proposta da literatura eletrônica na escola, ajudando no “letramento” digital.

### ***Inanimate Alice: um projeto artístico-pedagógico revolucionário***

*O significado de 'jogo' de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.*

Johan Huizinga, *Homo ludens*

*- Cortem-lhe a cabeça! – berrou a Rainha o mais alto que pode. Mas ninguém se moveu. – E quem se importa com você? – disse Alice. – Vocês não passam de um baralho de cartas! Ao dizer estas palavras, todo o jogo de cartas voou para cima e desceu em sua direção: ela deu um gritinho, meio de susto, meio de raiva, e tentou rebater a revoada de cartas. ... Viu-se então deitada no barranco com a cabeça no colo da sua irmã, que delicadamente afastava do seu rosto algumas folhas mortas que haviam tombado da árvore.*

Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*

*Consciousness contemplates no more profound or perplexing a question than this: what is its role in the establishment of reality.*

Robert Jahn and Brenda Dunne, *Margins of reality*

*Inanimate Alice* (2003) é o título de uma premiada produção narrativa para a internet, inteiramente concebida em meio digital, para ser fruída em meio digital. Ao contrário de um e-book - que não passa de um livro nos moldes tradicionais, digitalizado e veiculado no suporte mecânico do PC, iPad, Tablet, Kindle ou outro através de uma tela - esta produção não pode ser escaneada nem impressa sem perder as suas características fundamentais. “Parece um jogo” - dirão alguns, mas não é um jogo. “Lembra um filme” - mas também não é um filme. “Com certeza não é um livro” - dirão os intelectuais, e não estarão muito longe da verdade; pois o fundamento do que hoje se intitula *Literatura eletrônica*, na definição de Katherine Hayles, teórica pioneira do gênero e compiladora de duas edições de obras identificadas segundo esta rubrica, disponíveis ao acesso público (<http://collection.eliterature>).

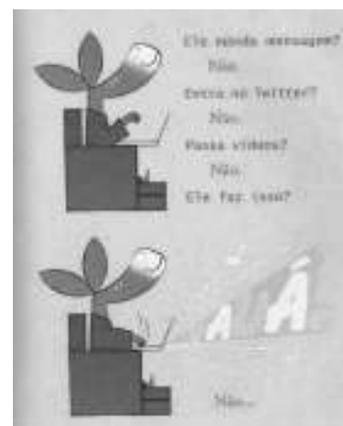
org), é o fato de ser “*digital born*”: uma produção artística criada em parceria com a máquina, para ser vivenciada na máquina e inexistente fora da máquina; o que significa dizer, inteiramente virtual.

Como toda criação virtual, segundo a já clássica definição de Pierre Lévy, trata-se de um objeto potencial e multimídia, que viabiliza devires de histórias, possibilidades abertas de acontecimentos decorrentes da interatividade com o seu espectador. Mas o fato de não se concretizar como um livro acabado não quer dizer que não tenha um projeto subjacente, tão ou mais sólido do que o projeto de um livro tradicional, gestado à beira de uma escrivaninha por um homem imaginativo e solitário com o seu lápis ou a sua máquina de escrever. De fato, o projeto foi elaborado pela escritora e também professora universitária canadense Kate Pullinger (que identificaremos mais facilmente como a roteirista do filme ganhador do Oscar *O Piano*, dirigido por Jane Campion); em parceria com o artista e webdesigner Chris Joseph, e produzido por Ian Harper, da *The BradField Company*, e por toda a sua equipe técnica de suporte. Ao contrário do escritor tradicional, isolado com os seus pensamentos, a escrita digital tem este aspecto: nasce dialógica, coletiva e colaborativa, e tende a realizar-se, no âmbito da recepção, segundo os mesmos princípios.

O produto seria apenas mais uma obra de literatura “eletrônica” ou “ergódica”, para usar a nomenclatura de Espen Aarseth, ou talvez de “ciberliteratura”, se não fosse a proposta pedagógica a que está ancorado, e que vem sendo abraçada com sucesso por professores de escolas de ensino fundamental e médio em países falantes de cinco idiomas: inglês, francês, espanhol, italiano e alemão. A proposta visa a atender a necessidade de letramento digital do público contemporâneo, ainda no ambiente escolar, buscando reduzir os efeitos possivelmente deletérios do autodidatismo nesta área, que estaria levando os usuários da internet a apreender de modo limitado as complexidades do sistema pela prática cotidiana do uso de computadores pessoais, celulares e todo o arsenal de aparelhos portáteis hoje disponíveis. Esse aprendizado automatizado estaria conduzindo este público ao empre-

go superficial e restrito, quando não fútil ou inadequado, das potenciais competências oferecidas à comunicação humana pela tecnologia na atualidade.

Os especialistas mencionam mesmo a demanda por um “transletramento” (“*transliteracy*”), que definem como a capacidade de ler, escrever e interagir em uma variedade de plataformas, ferramentas e meios, que incluem a oralidade, a escrita, a imprensa, o rádio, a televisão, o cinema e as redes sociais digitais, fornecendo uma perspectiva unificadora sobre o que significa ser “alfabetizado” no século XXI.<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Em entrevista à *Revista Nova Escola*, Roger Chartier responde à indagação: “A tecnologia pode ajudar a democratizar o acesso à cultura escrita?”. “Sim. Mas ela não é um instrumento por si só. A tecnologia na escola, por exemplo, favorece uma intervenção do poder público na vida de quem não tem condições para comprar um computador ou conhecimentos para utilizá-lo. A democratização da escrita não pode ser só um desejo. Deve ser uma obrigação. *Nossa sociedade está vendo nascer um novo modelo de analfabetismo: o digital. Ele é marcado pela impossibilidade de usar um computador para ler, escrever ou realizar tarefas simples.*” In: *Revista Nova Escola*: Maio de 2013, p. 30.



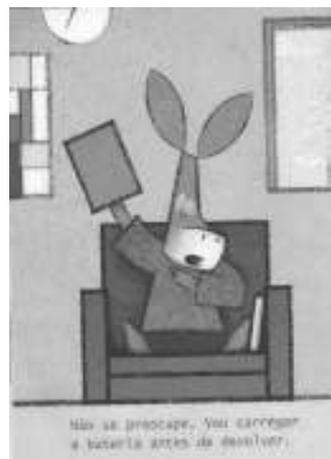
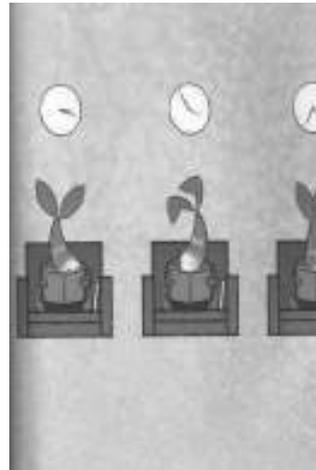
“A-rrrrrrrr!”,  
fez Long John Silver. “Então  
estamos entendidos?”

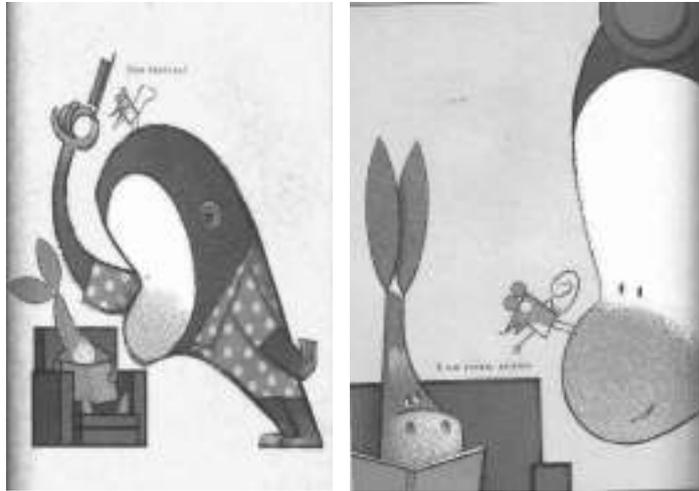
Ele sacou a espada da bainha,  
e deu uma risada assustadora:  
“Rá, rá, rá!”

Jim estava apavorado. Seu fim  
se aproximava.

Até que, no horizonte, um  
barco aparece!

Um sorriso escancarado  
ilumina o rosto do jovem.





Trechos da obra infantil *É um livro*, de Lane Smith

Além disso, o baixo nível de alguns produtos de interatividade digital disponíveis no mercado acaba gerando preconceitos difíceis de ultrapassar, como os que percebemos no bem humorado *É um livro*, de Lane Smith, destinado ao público infantil, que chama de “burros”, literalmente, os aficionados dos *games* e das atividades lúdicas no computador: as crianças.

Mas seriam realmente “burras” as crianças pós-modernas, porque já não reagem de modo esperado à leitura convencional no suporte do papel, e passam horas abduzidas em jogos às vezes de fraca qualidade, construídos para atender à presente demanda de consumidores pouco exigentes; ou seriam “burros” os seus professores, que não acompanham os avanços da tecnologia que nos vem sendo irreversivelmente imposta num ritmo alucinante, e não se habilitam a ensinar às crianças que lhes são confiadas melhores usos para as linguagens de máquina? De fato, enquanto o “burrinho” da história de Lane Smith revela intensa curiosidade por tudo, e rapidamente aprende a gostar de ler o livro impresso, o inverso não acontece: o erudito macaco sequer considera a possibilidade de uma iniciação no universo digital, preferindo depreciar sumariamente o jovem e os seus interesses. Lamentavelmente, esta é uma atitude ainda encontrada em sala de aula; e

os nossos professores e alunos certamente teriam algo a ganhar com a utilização dos recursos oferecidos por uma obra como *Inanimate Alice*, que estou chamando de “*Bildungsroman* da era digital”.

Não por acaso, temos assistido a um *boom* das escritas confessionais e dos “romances de formação”. As crianças de hoje também parecem buscar caminhos individualistas, talvez por se sentirem um tanto isoladas e desestimuladas nos ambientes institucionais. A escola, muitas vezes, persiste ancorada ideologicamente a um mundo que não é o do cotidiano dos jovens, abrindo um fosso entre a cultura digital e a cultura letrada, identificada aos suportes que já foram avançados no século XV - quando Gutemberg lançou, com a imprensa, as bases materiais para a moderna economia fundamentada no conhecimento e na disseminação da aprendizagem em massa -, mas que talvez já estejam em processo de superação.

Não é surpreendente, portanto, que o grande fenômeno da literatura para jovens na primeira década do novo século tenha sido a série *Harry Potter*, de J. K. Rowling, um perfeito exemplo de *Bildungsroman* contemporâneo sobre um pré-adolescente órfão, que se sente estranho e incompreendido por parecer um “bruxo” no meio dos “trouxas” com quem é obrigado a viver. A angústia e a ironia que perpassam esta longa série de livros convencionalmente impressos e surpreendentemente volumosos, difundidos e consumidos numa escala planetária nunca vista antes, acompanhou em tempo real os sete anos fundamentais do crescimento de toda uma geração de 2000 a 2007, dos onze aos dezoito anos, ecoando de tal maneira a realidade do abismo que se produzia entre a cultura virtual - mágica - desses meninos e meninas, e a cultura real - “trouxa” -, de seus pais e professores, que acabou se transformando num clássico: um verdadeiro objeto de culto desta geração.

Com pretensões muito mais modestas, porém não menos impactantes para um trabalho de base, a obra *Inanimate Alice* - significativamente um *Bildungsroman* feminino - também foi concebida numa sequência de dez episódios que buscam acompanhar o crescimento e a formação de uma criança de nacionalidade não identi-

ficada, dos oito aos dezoito anos, que vive uma existência nômade com seus pais, empregados de uma companhia de petróleo, em constantes viagens pelo mundo. Exposta a uma diversidade de culturas, idiomas e referências rapidamente superpostos, e a longos períodos de isolamento, a menina encontra no seu *smartphone* um espaço seguro de expressão, comunicação e conforto. Portanto, não é surpreendente ver o quanto Alice, a menina, é emocionalmente ligada ao seu aparelhinho: ele passa a fazer parte do processo de construção de sua identidade. Como a maioria das crianças e adolescentes, Alice é mais uma espectadora do que uma protagonista na narrativa de vida de sua família, embora possamos vê-la crescer e se tornar-se mais independente a cada episódio.

O projeto consiste em dois produtos: um criativo e outro pedagógico. O primeiro narra a história de Alice e destina-se à leitura interativa do público infanto-juvenil; o segundo contém uma série de lições e um pacote de recursos para serem usados pelos professores com os estudantes, a fim de trabalhar, na prática, a construção de um texto digital. Noções de teoria literária avançada, que incluem a percepção da diversidade de focos narrativos e seus efeitos, de arranjos espaciais e temporais por vezes complexos, da construção do personagem/avatar e da elaboração de enredos e roteiros são repassadas às crianças desde os sete anos, ao lado de noções de *design* gráfico, produção de trilha sonora e conhecimentos práticos dos *softwares* disponíveis que viabilizam, no computador, a articulação dos recursos multimídia que fazem parte da forma e conteúdo de uma obra desta natureza.

O nível de interatividade do produto final não tem por objetivo rivalizar com os jogos eletrônicos, como podemos ver desde o primeiro episódio da série, intitulado “China”, que dura apenas cinco minutos (equivalente a um pequeno “conto” no sistema da literatura impressa), e destina-se a leitores do primeiro ano fundamental. A criança precisa apenas clicar nas setas para fazer a história avançar, e, a certa altura, clicar nas imagens das flores para fotografá-las digitalmente. A ideia principal é fazer o leitor refletir sobre como as nossas vidas estão entrelaçadas com a tecnologia. O conteúdo deste episódio, por

exemplo, questiona o intenso relacionamento da menina com a máquina, reproduzindo uma experiência muito familiar às crianças de hoje, plugadas em aparelhos nos quais buscam não só diversão, mas também uma certa evasão da realidade que as cerca.

Mas se o vertiginoso declínio das relações humanas presenciais - tão bem retratado nesta obra que um crítico chegou a defini-la como “um estudo sobre as relações homem/máquina num mundo onde ter amigos significa nunca precisar encontrá-los” - é preocupante, também surpreendem as estratégias criativas de sobrevivência que a personagem vai extraindo de si mesma e do mundo para se reconfigurar como pessoa na realidade que a cerca. Sua intensa vida no ambiente virtual, e o convívio com o avatar “Brad”, seu único amigo, criado a partir de um desenho seu (e que funciona como uma espécie de consciência projetada numa imagem), produzem efeitos imprevisos na sua formação, determinando o que ela virá a “ser” quando adulta, nos últimos episódios da série: uma criadora de narrativas digitais.

### **As aventuras subterrâneas de ALICE: entre os fundamentos do simulacro e do pós-humano**

A obra funciona, assim - à semelhança de sua precursora e homônima do século XIX, escrita por Lewis Carroll, poeta, filósofo e matemático a quem devemos algumas das mais lúcidas considerações alegóricas sobre o simulacro -, como uma reflexão metalinguística, levada a cabo com seus jovens espectadores, sobre a suposta transformação dos seres humanos em *cyborgs* na atualidade, híbridos tão perfeitos de homem e máquina que a coexistência com próteses tecnológicas já nem é sentida como tal. Poderia ser considerada, portanto, um despretenso tratado sobre o Pós-humanismo, que trabalha simultânea e coletivamente para forjá-lo, à medida em que pensa sobre ele.

As transposições de espaços envolvendo o real e o imaginário presentes nas narrativas de *Inanimate Alice* já eram comuns na obra de Carroll. No “País das

Maravilhas”, a menina é posta a fazer uso de substâncias (líquidas - “licores”, ou sólidas - “cogumelos”, sobre os quais uma lagarta “fuma”), para imiscuir-se no cenário da fantasia. Ao contrário do ambiente do “maravilhoso” tradicional, que não exige tais expedientes - dependendo para a sua criação apenas de um acordo tácito entre o escritor e o leitor, que aceitam a suspensão provisória dos critérios de realidade -; neste tipo de fantástico, definido como “estranho” por Tzvetan Todorov, a fuga da realidade é mediada e provisória, e tem sempre uma justificativa razoável no final. Assim, as migrações de Alice resultam ora de um sonho, na melhor das hipóteses; ora de delírios alucinogênicos, na pior delas. Em quaisquer dos casos, Alice não se perde no ambiente fantástico. Ela faz um breve estágio, durante o qual experimenta uma espécie de aprendizado iniciático, e volta ao mundo real de onde efetivamente jamais saiu.

A natureza deste “aprendizado” consiste em investigar possibilidades alternativas de organização do mundo e de suas regras. Carroll não propõe rupturas definitivas: apenas permite à menina vivenciar um mundo carnavalizado, onde as leis da natureza, da ciência e da cultura são suspensas ou não funcionam como deveriam. Sua “pedagogia” é a do choque e a do humor: a criança se surpreende com a quebra de suas expectativas, e se diverte com a exploração de novas possibilidades imprevistas. Não há rupturas definitivas com o modelo do jogo do mundo real; apenas a conscientização de que este é um entre uma infinidade de mundos e de jogos possíveis. Se esta hipótese ainda é capaz de produzir um incômodo no século XXI, pode-se imaginar o quão revolucionária terá parecido ao público do século XIX, imerso num horizonte de expectativas dominado pelo convencionalismo de regras e verdades absolutas, impostas pelo poder e pelo hábito. Daí, provavelmente, a saída de Carroll ao utilizar o baralho e o xadrez, jogos de salão, como modelos estruturais de suas narrativas: eram uma forma lúdica e menos comprometedora de questionar os valores conservadores de seu tempo, tardiamente ancorados nos pilares da sociedade medieval.

O paradoxo é o tema central do ambicioso

comentário de Gilles Deleuze sobre a obra de Carroll em *Lógica do sentido* (1974). Deleuze concede a Carroll o privilégio da autoria da “primeira grande *mise-en-scène* dos paradoxos do sentido na literatura”, e da “invenção da literatura de superfície”. O humor, na literatura “superficial”, é um efeito leve e desprezível; ao contrário da ironia, o efeito crítico e comprometido da literatura “profunda”. Mas se o senso comum afirma um sentido único, o paradoxo afirma os dois sentidos ao mesmo tempo. Por isso, as inversões/reversões em *Alice* (temporais, proporcionais, proposicionais, etc.) surgem como um paradoxo da identidade infinita e conduzem à contestação da identidade pessoal de Alice, *leitmotiv* que atravessa as suas aventuras.

Os movimentos da personagem no eixo vertical ou paradigmático implicam o seu investimento na busca do sentido em profundidade. A queda interminável no poço, o imperativo do “crescimento” para atender a determinadas cobranças, e do “encolhimento” para atender a outras: todas essas exigências que lhe parecem incoerentes e absurdas deixam a menina aturdida e em dúvida sobre a veracidade e a validade de suas descobertas no mundo dos adultos, o “País das Maravilhas”. As incongruências dos dogmas do poder nas falas de seus representantes institucionais: a Rainha, o Coelho, o Chapeleiro, a Lagarta, o Gato, etc., soam irrealis e risíveis, mas ao mesmo tempo aterrorizantes, funcionando como a súbita aparição da figura diabólica do curinga num jogo de baralho que parecia seguro e previsível. E ela então percebe que os adultos e suas verdades são como cartas sem espessura e sem consistência.

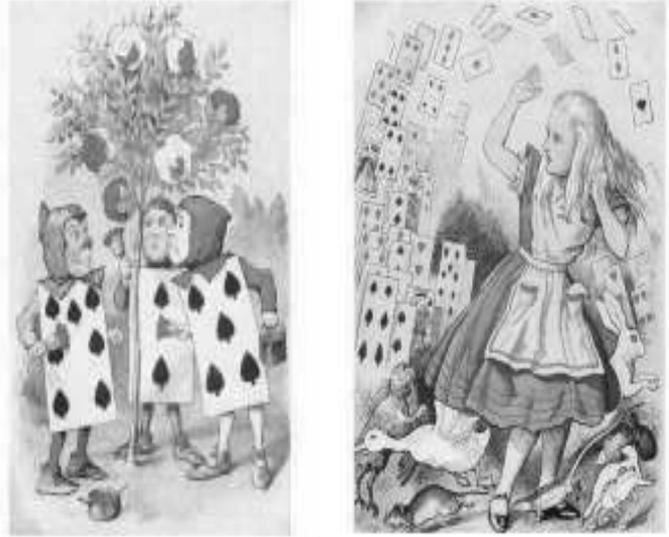
Por isso, Deleuze afirma que não há “aventuras” para Alice, mas apenas uma aventura: “sua ascensão à superfície”. Esta é a razão pela qual ele acredita que Carroll teria preferido o título *Alice’s adventures in Wonderland* ao original: *Alice’s adventures Underground*. A obra de Carroll joga permanentemente com a dualidade dos sentidos, com a proliferação indefinida dos mesmos, com a criação de jogos sem regras e contraditórios. Na filosofia do absurdo, que Deleuze comenta, em sua obra, a respeito da esquizofrenia, “o não-sentido opõe-se ao sentido”. Na

obra de Carroll, ao contrário, “o não-sentido opõe-se à ausência de sentido, produzindo um excesso de sentido”. É o que Deleuze entende por *nonsense*, identificando-o ao funcionamento do paradoxo.

Ora, “se o mundo dos adultos é absurdo, e eu estou crescendo, então posso perfeitamente tornar-me absurda” - pensa Alice. Literalmente absurda. O “excesso” de absurdo de suas aventuras, portanto, serve para mostrar à criança as contradições da lei, da ordem e do poder, estimulando o seu senso crítico, numa pedagogia divertida em que as revelações não vêm de fora nem de cima, não são proferidas, legisladas nem impostas, mas nascem de dentro, a partir do estímulo lúdico ao desenvolvimento da capacidade perceptiva, criativa e questionadora da própria criança.

Deleuze buscou teorizar sobre um conceito que viria a ser fundamental na cibercultura da pós-modernidade: o simulacro. O simulacro é herético e demolidor porque consiste na possibilidade de fornecer uma “cópia” na ausência de um modelo, ou de produzir um “efeito” de real na ausência de uma referência de real. Para Deleuze:

O simulacro não é uma cópia platônica degradada; ele encerra uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução. Não há mais ponto de vista privilegiado do que objeto comum a todos os pontos de vista. O mesmo e o semelhante não têm mais por essência senão ser simulados, isto é, exprimir o funcionamento do simulacro. (Deleuze, 1974, p. 268):



Ilustrações de *Alice no País das Maravilhas*, de John Tenniel. As cartas do baralho pintam as rosas brancas de vermelho, de modo a produzir um simulacro de rosas vermelhas. Uma simulação, e não uma *dissimulação* (máscara ou disfarce), uma vez que as rosas brancas não passam, elas mesmas, de um efeito, uma projeção de “real” na mente de Alice.

Ao admitir o retorno de Alice à sua realidade de origem, com seus modelos falíveis, porém serenos e estáveis, contudo, Carroll recua diante do abismo que ele mesmo deflagrou ao suspeitar da inexistência de uma verdade absoluta: o abismo que significa a perda de todas as referências, e a existência em permanente estado de dúvida - que é a condição do sujeito pós-moderno. No ciberespaço não há uma “dissimulação” do espaço “real”, como na literatura dita “mimética” ou de ficção. Há apenas uma “simulação” de “um” espaço, o que nivela o “real” e o “virtual”, tornando-os intercambiáveis.

Como diz Baudrillard (1981, p. 9/153), “enquanto dissimular é fingir não ter o que se tem, simular é fingir ter o que não se tem”: “O imaginário era o alibi do real, num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje, é o real que se torna alibi do sonho, num universo regido pelo princípio da simulação. O real tornou-se, paradoxalmente,

a verdadeira utopia - mas uma utopia que já não é da ordem do possível, aquela com que já não pode senão sonhar-se, como um objeto perdido.” Isto significa que a menina Alice, no seu *Bildungsroman* pós-moderno, não mais teria a opção de acordar do pesadelo do “País das Maravilhas”, porque a realidade de onde ela teria partido ao adormecer também não era real, mas um mero “efeito” de real. A natureza da verdade seria, portanto, a mesma do sonho que agora a aprisionaria para sempre.

Essa conclusão atravessa de modo devastador as narrativas da obra *Inanimate Alice*, centradas no monólogo da criança consigo mesma, mediado pelo *smartphone*; e repercute na crescente identificação da personagem com o seu avatar “Brad”, fruto da sua imaginação, cuja única “realidade” é ser a projeção de uma figura desenhada numa tela. O adjetivo que acompanha o título “Alice” (emulador da obra de Carroll) - o termo “*inanimate*” ou “*inanimada*” - não deixa dúvidas: aquela que fala não é um ser vivo; aquela com quem falamos não existe como um ser. Isto gera imediatamente a indagação para o leitor interativo: e eu, que falo com ela, através dela, *o que sou?*

Em *How we became posthuman* (1999), Katherine Hayles aponta o fim não do sujeito, mas de certa concepção do humano, aplicada, segundo ela, “àquela fração da humanidade que tinha riqueza, poder e disponibilidade para conceitualizar-se a si mesma como seres autônomos a exercer suas vontades através da escolha e da ação individual”. O pós-humano é, por isso, mal-estar, ansiedade e especulação em torno da soberania do sentido, perdido pela humanidade com o avanço das conquistas tecnológicas, que resultam do investimento da própria inteligência humana.

Talvez a pequena Alice Liddell, ao mirar-se no espelho de Carroll, ainda não divisasse claramente os contornos do *cyborg*: a máquina a observá-la do futuro, com uns cem anos de vantagem. Mas já inaugurava, indubitavelmente, o ingresso do humano num mundo sem fronteiras físicas ou mentais reconhecíveis, um mundo de intensa promiscuidade do carbono e do silício, destinado a generalizar-se como um universo paralelo que desmaterializa a realidade, o corpo, os signos. Como diz Jair Ferreira dos

Santos (2003, p. 69): “O virtual provoca a recessão do par presença/ausência enquanto promove a precedência do par padrão/aleatoriedade. Nossa vida passa a ser baseada na troca de informação, não na manipulação de objetos. É o jogo dialético entre essas polarizações que demarca os territórios por onde circula o pós-humano”.

Em seu artigo “*Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twentieth-first century*”, Eric Zimmerman comenta:

Gaming literacy reverses conventional ideas about what games are and how they function. A classical way of understanding games is the “magic circle”, a concept that originates with the historian and philosopher Johan Huizinga. The magic circle represents the idea that games take place within limits of time and space, and are self-contained systems of meaning. A chess king, for example, is just a little figurine sitting on a coffee table. But when a game of chess starts, it suddenly acquires all kinds of very specific strategic, psychological, and even narrative meaning. To consider another example, when a soccer game or *Street Fighter II* match begins, your friend suddenly becomes your opponent and bitter rival – at least for the duration of the game. While many social and cultural meanings certainly do move in and out of any game (for instance, your in-game rivalry might ultimately affect your friendship outside the game), the magic circle emphasizes those meanings that are intrinsic and interior to games. (Zimmerman, 2009, p. 23)

Mas é possível que as delimitações deste “círculo mágico” dos jogos, tanto os de salão de antigamente quanto os eletrônicos da atualidade - e que tanta segurança conferiram às narrativas de Lewis Carroll (sempre ancoradas no real que interrogavam e demoliam, mas para o qual sempre retornavam) - estejam prestes a serem superadas. Isto acontece se considerarmos que “Alice”, hoje, longe de ser uma “menina” ou mesmo um “livro”, impresso ou digital, é, antes, uma sigla: A.L.I.C.E. - *A Large Ion Collider Experiment*. Num curioso retorno ao título originalmente pensado pelo autor do século XIX, o A.L.I.C.E.’s *adventures Underground* não mais diz respeito a histórias fincadas neste mundo, mas a histórias alheias

aos conhecidos conceitos de espacialidade e de temporalidade que ainda nos governam.

A proposta do C.E.R.N. - *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire* - em seu espetacular laboratório, um “círculo mágico” de 27 quilômetros de extensão, situado no túnel do L.H.C. (*Large Hadron Collider*, ou Grande Colisor de Hádrons, um imenso acelerador de partículas), localizado a quase duzentos metros de profundidade na fronteira franco-suíça, é, muito simplesmente, *recriar o mundo*: tentar reproduzir as condições que existiam no início do universo, logo após o Big Bang, para encontrar novas partículas, novas forças ou novos fenômenos que permitam explicar o mundo tal como ele é. Ou alterar definitivamente a sua feição.

E para os que ainda têm dúvidas sobre a capacidade de apagamento de fronteiras e de reescritura da realidade destas recentes “aventuras subterrâneas do pós-humano”, basta lembrar que o C.E.R.N. foi o berçário, em 1990, da World Wide Web - onde o ciberespaço e a nossa presente discussão começou.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. *Cybertext*. Perspectives on ergodic literature. Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Antropos, 1981.
- CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice – no País das Maravilhas, Através do Espelho e o que Alice encontrou lá* (e outros textos). Tradução e organização de Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Summus, 1977.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman*. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics. Chicago & London: The University of Chicago Press, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Literatura eletrônica*. Novos horizontes para o literário. São Paulo: Global Editora, 2009.

- HARAWAY, Donna. A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980's, in: BUTLER, Judith; SCOTT, Joan (Eds.). *Feminist theorize the political*. New York: Routledge, 1992.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. *O que é virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1994.
- FERREIRA, Ermelinda. *Intersecções*. Ciência e tecnologia, literatura e arte. Recife: Edufpe, 2010.
- LEWAK, Susane. Wonder, nanotechnology and *Alice's adventures in Wonderland*, in: HAYLES, N. Katherine (Ed.). *Nono-culture*. Implications of the new technoscience. Bristol UK: Intellect Books, 2004.
- MAAS, Wilma Patricia. *O cânone mínimo: o Bildungsroman na história da literatura*. São Paulo: Editora Unesp, 2000.
- MITCHELL, W. J. T. *Picture theory*. Essays on verbal and visual representation. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1994.
- OLIVEIRA, Poliana Barbosa Martins de. *Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia*. Recife: Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, 2012.
- PINTO, Cristina Ferreira. *O Bildungsroman feminino: quatro exemplos brasileiros*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- PULLINGER, Kate; Joseph, Chris. *Inanimate Alice*. A digital novel. Disponível em: <http://www.inanimatealice.com/index.html>.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter and the philosopher stone*. London: Bloomsbury UK, 2004.
- SANTOS, Jair Ferreira dos. *Breve, o pós-humano*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2003.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.
- SMITH, Lane. *É um livro*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2010.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- ZIMMERMAN, Eric. Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twentieth-first century, in: PERRON, Bernard; WOLF, Mark. *The videogame theory reader 2*. New York: Routledge, 2009.