

LITERATURA EM EXPANSÃO: ALICE, DO LIVRO AOS GAMES

LITERATURE IN EXPANSION: ALICE, FROM THE BOOK TO GAMES

Maria Elisa Rodrigues Moreira¹, Rejania Francisca da Cruz Santiago²

RESUMO: *A discussão sobre a literatura em campo expandido tem ganhado corpo em diversas perspectivas e, inclusive, por meio de conceitos distintos, como os de ampliação e inespecificidade. Na esteira desse debate, este artigo propõe uma reflexão sobre a pertinência de abordagem da literatura digital também sob perspectiva expandida: para tanto, propõe-se um breve percurso pelas refigurações da personagem Alice, oriunda dos livros de Lewis Carroll, quando esta é adaptada para o universo gamer nos jogos American McGee's Alice (2000) e Alice: Madness Returns (2011). Recorrendo a elementos da teoria da adaptação e das teorias narratológicas, analisam-se alguns princípios do processo de sobrevivência da personagem em uma narrativa digital que expande o universo literário ao solicitar de seu leitor-jogador um engajamento interativo de caráter intertextual.*

PALAVRAS-CHAVE: literatura expandida; literatura digital; adaptação; games.

ABSTRACT: *The discussion regarding literature in expanded field has increased in several perspectives, and even through distinct concepts, such as amplification and non-specificity. In this context, this article presents a reflection on the pertinence of digital literature approach also on the expanded perspective. For this purpose, it proposes a brief overview through the refiguration of the character Alice from the Lewis Carroll's book when it is adapted to the gamer universe in the games American McGee's Alice (2000) and Alice: Madness Returns (2011). Based on elements from adaptation theory as well as narratology theories, some principles of the character survival process are analyzed in a digital narrative which expands the literary universe as it invites its reader-player to an interactive engagement of an intertextual nature.*

KEYWORDS: expanded literature; digital literature; adaptation; games.

Das expansões do literário: a literatura digital e o universo gamer

A ideia de expansão associada ao texto literário tem ganhado destaque nas reflexões contemporâneas, ainda que não se constitua em um conceito unívoco nem próprio a este campo de estudos. Podemos apontar como sua gênese o livro *Expanded cinema*, publicado

¹ Doutora em Literatura Comparada, mestre em Teoria da Literatura.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso.

pelo pesquisador de mídias audiovisuais (em especial cinema e vídeo) Gene Youngblood, em 1970, no qual o autor apontava que estava ocorrendo naquele momento uma espécie de “alargamento” na concepção mais tradicional de cinema (YOUNGBLOOD, 1970), que havia deixado de ter como espaço específico de exibição as tradicionais salas escuras e passava a ocupar outros ambientes e incorporar distintas manifestações artísticas, como “[a]mbientes virtuais, vídeo-arte, sites específicos, instalações, generative art” (SATT, 2009, p. 10).

Ainda nos anos 1970, o conceito foi abordado sob outra nomenclatura, em artigo de Rosalind Krauss intitulado “A escultura no campo ampliado”: publicado em 1979, o artigo de Krauss é retomado constantemente nas discussões que remetem à problemática do campo artístico expandido. Nele, a pesquisadora afirma que a diversidade de obras que, desde os anos 1960, passaram a ser identificadas como escultura teve um impacto tão grande sobre a categoria escultura que, para que continuasse a ser identificada como tal, seria necessário que a própria categoria se transformasse em algo “infinitamente maleável” (KRAUSS, 1984, p. 129).

Com o desenvolvimento tecnológico e as novas possibilidades de criação artística, o próprio termo se expandiu, abrangendo discussões que se orientam tanto pela expressão de Kraus, “campo ampliado”, quanto por outros termos de similaridade semântica, como “inespecificidade” e “impertinência” (GARRAMUÑO, 2014), “pós-autonomia” (LUDMER, 2010), “fora de si” (KIFFER, 2014) e “mutação” (MIRANDA, 2014). Em comum, todas essas expressões têm o fato de assentarem-se sobre a dificuldade de inserção de certas criações artísticas contemporâneas dentro dos limites de um determinado campo artístico: como afirmam Florencia Garramuño e Ana Kiffer na apresentação do livro *Expansões contemporâneas: literatura e outras formas*, por elas organizado, “A estética contemporânea está habitada por uma série de práticas e intervenções artísticas que evidenciam um estendido sentido de transbordamento de limites e expansões de campos e regiões” (KIFFER, GARRAMUÑO, 2014, p. 7), práticas essas que provocam não apenas “uma implosão do meio específico”, mas sobretudo “um profundo questionamento do ‘próprio’ enquanto definição estável e circunscrita de uma especificidade” (KIFFER, GARRAMUÑO, 2014, p. 12), seja esta referente ao meio ou ao próprio conceito de arte.

A estes conceitos, gostaríamos de aproximar uma série de reflexões que, se não se pautam exatamente pelas mesmas linhas centrais, as tangenciam e atravessam a todo o tempo: aquelas pertinentes à ciberliteratura, literatura digital ou literatura eletrônica. Campo também

bastante instável, a se verificar pela nomenclatura variada com que a ele se remete, os estudos de literatura digital dedicam-se à reflexão sobre obras “[...] com um aspecto literário importante que aproveita[m] as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede”, afirma Katherine Hayles em *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário* (2009, p. 21), texto seminal da temática, recuperando a definição proposta pela Electronic Literature Organization (ELO). Esse conceito é reforçado pelas afirmações de Lúcia Santaella (2012, p. 2), uma das pesquisadoras brasileiras que se voltou para a temática, no artigo “Para entender a ciberliteratura”: “[...] o contexto da literatura digital não pertence à galáxia de Gutemberg, mas sim ao mundo das redes e das mídias programáveis, quais sejam: games, animações, artes digitais, design digital, todos pertencentes à cultura visual eletrônica”.

Hayles chega a mencionar que as transformações provocadas por tais obras exigirão mesmo uma redefinição do conceito de literatura (HAYLES, 2009), o que nos leva a acreditar que podemos não apenas entender a literatura digital como um movimento de expansão do fenômeno literário, mas também aproximar das reflexões a seu respeito as questões que permeiam tais discussões expansivas, recuperando o texto de Krauss (1984, p. 129): para que a literatura digital continue a ser pensada como literatura, é necessário que a própria categoria “literatura” tenha se transformado em algo “infinitamente maleável”.

É, pois, com esse olhar que nos voltamos, neste artigo, à reflexão sobre as adaptações de *Alice*, de Lewis Carroll, para o universo dos *games*, buscando pensar alguns dos caminhos pelos quais obras como *American McGee’s Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) podem ser abordadas como expansões do texto literário de Carroll.

Alice em adaptação: duplo engajamento e sobrevidas da personagem

Para a reflexão sobre as relações do game com o literário, utilizamos a análise comparatista como método (CARVALHAL, 1986) e recorreremos a princípios teóricos tanto da adaptação (HUTCHEON, 2011) quanto da narratologia (REIS, 2016), os quais nos permitem recuperar a retórica ficcional da personagem tanto na narrativa literária quanto na cibernarrativa.

Dentre os conceitos apontados por Linda Hutcheon em seu *Uma teoria da adaptação* (2011), são fundamentais à nossa análise aqueles relativos à própria adaptação e aos modos de

engajamento entre público e objeto. Sobre o primeiro aspecto, a pesquisadora canadense discute as diferenças de recepção de uma obra adaptada que é percebida como tal, ou seja, fala sobre se aproximar de uma *adaptação como adaptação*. Tendo em vista a disseminação da personagem Alice e dos mundos peculiares pelos quais ela transita tanto em livros como em outras mídias (filmes, jogos, animações, produtos de merchandising, entre outros), acreditamos que a maior parte dos *gamers*³ irá experimentar os games *como adaptações*, o que lhes imporá, pelo menos, uma experiência dupla de engajamento, tanto com os livros quanto com os jogos.

Para melhor abordar esse “duplo engajamento”, recuperamos o segundo aspecto mencionado no parágrafo anterior com relação ao instrumental teórico advindo do livro de Hutcheon. Ela afirma que os processos de adaptação envolvem, na maior parte dos casos, mudanças nas formas pelas quais nos envolvemos com as histórias que nos são apresentadas, nas maneiras como experimentamos essas histórias, ou seja, nos modos pelos quais nos engajamos com cada narrativa. Esses modos de engajamento se apresentariam sob três amplas categorias: o contar, o mostrar e o interagir. O *contar* é o modo predominante, por exemplo, nos contos e nos romances, ou seja, na literatura em seu formato tradicional; o *mostrar* acontece em narrativas de caráter visual e performático, como o teatro e o cinema; o *interagir*, por fim, marca as narrativas que exigem de nós algum grau de imersão ou intervenção, como os *games* e os parques temáticos. Tudo isso oferece ao leitor, espectador ou jogador uma experiência distinta diante dos objetos adaptados com os quais se relaciona.⁴

Nesse sentido, tomamos como pressuposto que, no caso de *Alice*, poderíamos falar na existência de um “engajamento intertextual” com a obra adaptada, o qual é extensivo e complexo, funcionando como bem mais que uma alusão passageira, pois “nossas expectativas intertextuais de mídia e gênero, bem como as expectativas em torno dessa obra em particular, saltam aos olhos” (HUTCHEON, 2011, p. 47). É isso o que faz com que o *gamer* chegue ao jogo já com uma série de conhecimentos adquiridos sobre esse universo narrativo, os quais serão também os responsáveis por delinear suas expectativas diante das narrativas adaptadas.

³ Utilizamos aqui o termo *gamer* para nos referirmos aos leitores-jogadores da era digital.

⁴ Vale destacar que, em tempos de “expansão”, essas categorias também são postas em movimento: como pensaríamos obras como o hiperconto “Um estudo em vermelho”, de Marcelo Spalding, publicado em 2009 na plataforma Literatura Digital (disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/>)? Ou *Black Mirror: Bandersnatch*, um filme de ficção interativa derivado da série de televisão *Black Mirror*, lançado em 2018? Em ambos os casos, ainda que se tratem de um conto e de um filme, respectivamente, as obras funcionam sob o modo de engajamento da interação, uma vez que demandam ações objetivas de seu leitor/espectador para determinação da sequência da narrativa.

Optamos, ainda, por um recorte relativo aos elementos adaptados que norteiam nossa leitura, ponto em que a teoria da adaptação cruza-se com a narratologia: um dos aspectos problematizados por Hutcheon com relação aos processos de adaptação é a dificuldade em se estabelecer *o que é adaptado* – ainda que algumas teorias concentrem-se sobre a história como o núcleo do que é transportado para outras mídias numa adaptação, a pesquisadora aponta a diversidade de possibilidades que permeia os processos adaptativos. Nessa perspectiva, e pautados também em nossa própria experiência, acreditamos que em grande parte das adaptações de textos literários para *games* o que se mostra mais relevante é a *figuração ficcional da personagem* ou de um grupo de personagens, aspecto que estaria diretamente ligado aos distintos modos de engajamento com a narrativa propostos por Hutcheon.

Carlos Reis, em *Pessoas de livro: estudos sobre a personagem* (2016), retoma a discussão em torno desse elemento narrativo e destaca que, por mais que já se possa encontrar certo referencial teórico consolidado em torno do assunto, ele está longe de se esgotar: as novas possibilidades da narrativa demandam a constante retomada da personagem para que se reflita sobre os modos pelos quais ela se constitui em objetos literários cada vez menos estáveis ou, para recuperarmos a discussão geral com que iniciamos este artigo, em um cenário de expansão da literatura. É nesse sentido que o pesquisador português afirma que a *figuração ficcional* afasta-se da ideia de “caracterização” – meramente descritiva – assentando-se, antes, em princípios próprios relacionados aos aspectos propriamente discursivos da narrativa, *o princípio da permutação* e *o princípio da dupla percepção* (REIS, 2016, p. 26-28). Tais princípios seriam cercados, ainda, por três âmbitos de indagação complementar: “[...] o de uma concepção retórica da narrativa, o da ficcionalidade enquanto propriedade inscrita no código genético da *figuração* e o da discursividade, mesmo que considerada em embrião ofical, como processo e dinâmica constitutiva da *personagem*” (REIS, 2016, p. 27). Voltaremos com mais vagar a estes princípios, mas gostaríamos de destacar, neste momento, que a *figuração ficcional* aparece como um movimento de questionamento da rigidez dos limites das obras ficcionais, ao mesmo tempo em que valoriza a constituição da *personagem* espreada pelos diversos aspectos do discurso literário e, como propomos em nossa reflexão, também por uma série de outras narrativas que expandem a própria literatura.

Os dois games aqui destacados, *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011), confirmam essa centralidade da personagem em sua constituição, uma vez que se concentram na vida da personagem Alice Liddell: ao instituir um sobrenome para a personagem, os games já configuram uma nova camada significativa provocadora de um tipo de engajamento com a obra adaptada. Ainda que, tradicionalmente, os nomes nos levem aos sobrenomes, o narrador dos livros de Carroll, seja de *Alice no país das maravilhas* ou de *Alice através do espelho*, não apresenta um sobrenome para a personagem. No entanto, uma das muitas polêmicas que ronda os livros diz respeito justamente à menina Alice Pleasance Liddell, a quem a obra foi dedicada, como comprovam diversos documentos da época (CARROLL, 2002; JAQUES; GIDDENS, 2016; WINTERTON, 2015).⁵

A curiosidade do leitor-jogador é assim ativada e mobilizada em torno de uma narrativa não mais situada apenas em um ou outro objeto, o livro ou o game: é na conjunção das duas narrativas que se dá a figuração dessa personagem, Alice Liddell, que é a mesma e é outra, de modo que para participar do jogo do texto o leitor é instado a conhecer a gênese da personagem, identificar seu processo figurativo e, ainda, compreender como ela se transforma no processo de transcodificação de uma mídia a outra – ou, para recuperar outro conceito de Carlos Reis, como ela será “refigurada” ou “figurada por transcodificação” no produto adaptado (2017).

Para imergir na narrativa, o *gamer* precisa entender não apenas como Alice se constitui nas redes da literatura digital, mas também como isso acontece no espaço literário. Demanda-se do *gamer*, desse modo, um movimento de leitura que transita por esses espaços e, assim, expande o campo da literatura.⁶ Nesse sentido, a ênfase no processo de recepção da personagem permite-nos expandir o foco tradicional dos estudos de adaptação – centrados na especificidade midiática e nos estudos de casos comparativos –, de modo a incluir também “as relações entre os principais modos de engajamento, ou seja, permite-nos pensar sobre como as adaptações fazem as pessoas contar, mostrar e interagir com histórias” (HUTCHEON, 2011,

⁵ Alice Pleasance Liddell nasceu em 1852. Era filha do Dr. Henry Liddell, decano da Christ Church College, que futuramente se transformaria na Universidade de Oxford, onde Carroll era bibliotecário. Alice foi uma das muitas meninas que serviu de modelo fotográfico para Lewis Carroll, uma atividade que lhe rendeu a acusação de pedofilia, assim como serviu de inspiração para a escrita dos dois livros que trazem a personagem Alice no título. Alice Liddell casou-se com Reginald Hargreaves, tendo falecido em 1934. A placa do seu túmulo diz: “A sepultura da Sra. Reginald Hargreaves, a ‘Alice’ em ‘Alice no País das Maravilhas’ de Lewis Carroll.” (WINTERTON, 2015, p. 10).

⁶ Alice não é a única personagem literária que mobiliza o universo dos games: existem diversas adaptações com este mesma característica, dentre as quais destacamos algumas, a título de exemplo: Dante, do game *Dante's Inferno* (2010), adaptado da *Divina Comédia* de Dante Alighieri; Phileas Fogg, do game *80 dias* (2014), adaptado do romance *A volta ao mundo em 80 dias*, de Julio Verne; e, para não ficarmos apenas no rol de escritores clássicos e obras canonizadas, Geralt de Rívia, do game *The Witcher* (2015), adaptado de vários livros do escritor polonês Andrzej Sapkowski.

p. 46): afinal, constrói-se aí um tipo especial de engajamento interativo, que, como mencionamos anteriormente, mobiliza a intertextualidade, fazendo com que as expectativas dos leitores-jogadores pulsem e possibilitando, assim, que a personagem se mantenha como “texto vivo” nas artes da ficção.

É, pois, na ação criativa que renomeia a personagem que identificamos o primeiro gancho de engajamento do leitor-jogador de *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, que passa a orbitar em torno de um conjunto no qual uma obra de ficção já canonizada, eventos reais com tom polêmico e adaptação para plataformas contemporâneas de literatura digital se mesclam. Recupera-se, assim, a própria atmosfera de absurdo e fantasia que perpassa *Alice no país das maravilhas*, e que a todo o tempo é perceptível discursivamente no texto de Carroll, como se vê no breve trecho que citamos na sequência:

Logo um súbito e curioso silêncio impera
e as três crianças seguem, em total imaginação,
as aventuras da menina em uma terra
onde reinam surpresas, emoções, pura magia,
em meio a aves e feras e estranhas criaturas.
E o trio quase crê que o conto não é mera fantasia. (CARROLL, 2018a, p. 8).

O que notamos aqui é, portanto, que as zonas indeterminadas do texto literário – nas quais os leitores atualizam certos esquemas textuais – ultrapassam o que é dado nos processos de criação transcodificada: ao mesmo tempo em que somos guiados pelas potencialidades da adaptação, confrontamos nossas experiências leitoras diante da ambiguidade criada pelo sobrenome da personagem nos *games*. Como afirmou Anatol Rosenfeld, “o que resulta é que precisamente a limitação da obra ficcional é a sua maior conquista” (ROSENFELD, 1968, p. 34), ou seja, a obra ganha fôlego principalmente quando tais ambiguidades, derivadas das limitações do texto literário, são utilizadas de forma a expandir uma personagem antes já conhecida.

Além disso, ao promover uma passagem transmidiática, a adaptação ressignifica o processo de figuração da personagem, mencionado anteriormente, que é dinâmico, gradual e complexo. Isso significa três coisas:

[...] que normalmente ela [a figuração] não se esgota num lugar específico do texto; que ela se vai elaborando e completando ao longo da narrativa; e que, por aquela sua natureza dinâmica, a figuração não se restringe à descrição, no sentido técnico e narratológico do termo, nem mesmo à caracterização, embora esta possa ser entendida como seu componente importante. (REIS, 2016, p. 122).

A personagem dos *games*, assim, ao se imbricar com uma figura ficcional já amplamente conhecida, motiva o leitor tanto a recuperar a figuração constituída no livro quanto a identificar como se constitui a refiguração desdobrada no novo material. Desse modo, o leitor-jogador se engaja com os games e pode entender melhor os meandros dos processos adaptativos destes, os quais se manifestam especialmente na sobrevivência que se garante à personagem nessa nova configuração narrativa. Reis destaca que essa sobrevivência das personagens “[...] torna-se especialmente evidente na figuração ficcional por transcodificação”, ou seja, quando essas personagens são transpostas a novos suportes midiáticos, em especial se este processo é realizado “[...] por artistas com reconhecida identidade estética, capaz de inculcar certo poder de legitimação a tais práticas” (REIS, 2016, p. 34).

Mas, como mencionamos antes, Alice é a personagem central de um universo narrativo complexo e já amplamente disseminado, e é certo que os games aqui analisados não constituem sua primeira figuração ficcional transcodificada: esse processo se inicia ainda no processo de elaboração do livro, cujo manuscrito apresentava ilustrações do próprio Lewis Carroll, as quais podemos pensar como sendo uma primeira refiguração de Alice.⁷ No entanto, conforme informam Zoe Jaques e Eugene Giddens em *Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass: A Publishing History*, uma extensa pesquisa sobre a publicação de *Alice* e seus desdobramentos, os editores não aceitaram as ilustrações do escritor e lhe sugeriram contratar um profissional, indicando-lhe uma série de nomes. Nesse sentido, as ilustrações presentes na primeira edição do livro, realizadas por John Tenniel, se constituem como uma refiguração “autorizada” por Lewis Carroll, uma vez que seu nome foi aprovado pelo próprio escritor – que ficara impressionado com “sua capacidade [de Tenniel] de criar humanos como animais e caricaturas” (JAQUES; GIDDENS, 2016, p. 11, tradução nossa) – para realizar as ilustrações de *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho*, ou seja, para apresentar sua (re)leitura de uma personagem já existente tanto verbal quanto imageticamente. Os pesquisadores destacam as diferenças entre as duas ilustrações:

Sua Alice [de Carroll] tem cabelos mais escuros, e ela também é visivelmente mais madura do que a Alice de Tenniel, que aparenta ser muito mais velha do que sete anos de idade. O que talvez seja mais surpreendente é que a Alice de Carroll parece

⁷ O manuscrito de Lewis Carroll, intitulado *Alice's Adventures Under Ground*, que contém as ilustrações do próprio autor, foi digitalizado pelo Projeto Gutenberg e está disponível em: <https://www.gutenberg.org/ebooks/19002>. Acesso em: 05 jul. 2019.

muito diferente ao longo das ilustrações: “sua Alice não parece ser a mesma criança de figura a figura”. (JAQUES; GIDDENS, 2016, p. 10, tradução nossa).

É interessante pensarmos que, ao contrário de Carroll, nem todos os escritores estavam abertos (e alguns ainda não o estão) a aceitar a presença da imagem em seus textos, no que podemos pensar já como um movimento de expansão: Gustave Flaubert, por exemplo, é conhecido por sua resistência diante dessa possibilidade, tendo se sentido indignado com a possibilidade de ver seu romance *Salammbô* ilustrado (REIS, 2016, p. 138), uma vez que acreditava que “[a descrição literária mais bela é devorada pelo mais reles desenho”, uma vez que “assim que um personagem é definido pelo lápis, perde seu caráter geral” (FLAUBERT apud MANGUEL, 2001, p. 20). Ao contrário, parece-nos que a refiguração de Alice expandiu, desde sua publicação inicial, as possibilidades de engajamento do leitor com os livros, oferecendo-lhe mais potencialidades significativas por meio das lexias de Tenniel.

Cabe destacar que compreendemos lexia, neste artigo, a partir de sua conceituação no campo da ciberliteratura, tal qual apresentada por Lucia Leão (2005): termo empregado por Roland Barthes para remeter a “blocos de textos significativos”, sua utilização no universo da literatura digital se inicia com George Landow, que passa a empregá-lo com referência às unidades básicas de informação que compõem um texto digital, e que podem ser formadas “por diferentes elementos, tais como textos, imagens, vídeos, ícones, botões, sons, narrações, etc.” (LEÃO, 2005, p. 27). A pesquisadora aponta ainda que as lexias hipermediáticas apresentam três principais tipos de variações em suas características básicas: a primeira, relativa aos “limites que a lexia pode adquirir”; a segunda, quanto à “presença ou não de diferentes graus de hierarquia na organização e concepção das lexias”; e terceira, por ela considerada a mais relevante, relacionada aos “tipos de relacionamentos que podem ocorrer entre diferentes lexias” (LEÃO, 2005, p. 27).

Ao identificarmos as lexias que, nas narrativas analisadas, impactam sobre o processo de figuração ficcional de Alice, identificamos uma projeção dinâmica e complexa da personagem nos domínios das expectativas dos leitores, a qual deriva de suas possibilidades de engajamento intertextual entre livros e *games*. Isso porque, ainda que as lexias possam apresentar uma hierarquia em sua organização, sua recepção pelo leitor não é hierárquica ou linear. Antes, acontece de vários modos em seu processo de engajamento com a leitura, fixando uma dinâmica diante do texto que nos parece poder ser organizada em torno dos dois princípios narratológicos apontados por Carlos Reis que mencionamos anteriormente, a

permutação e a *dupla percepção*, assim como por um terceiro princípio, o de *concretização*, que o pesquisador português recupera a partir das reflexões de Roman Ingarden e Wolfgang Iser (REIS, 2016).

Os dois primeiros princípios agem, conforme Reis, como eixos formadores da figuração ficcional: a *permutação* está diretamente ligada à dimensão retórico-ficcional das personagens, à sua instância e gênese, num “movimento que convoca os componentes sociais, psicológicos, ideológicos e ético-existenciais” por elas manifestados (REIS, 2016, p. 27), ao passo que a *dupla percepção* é induzida por um desdobramento cognitivo responsável por impedir que se confundam a figuração e a representação. Pode-se dizer, assim, que a figuração ficcional exige que o leitor considere, simultaneamente, “os procedimentos construtivos e os vetores de sentido que, na economia do relato, estruturam a personagem, sem que, no ato da leitura, uns excluam os outros” (REIS, 2016, p. 28). A *concretização*, por sua vez, retomada por Reis no contexto da figuração ficcional por transcodificação, aponta a leitura “enquanto processo de preenchimento de pontos de indeterminação que levam à constituição de uma imagem em que o leitor incute, por sua conta e risco mas não de forma aleatória” (REIS, 2016, p. 81), algumas qualidades que o autor denomina “não figuráveis” – se todo processo de figuração, conforme Reis, presume uma zona lacunar, ou seja, uma incompletude que garante certa diferença com relação à imagem que do texto se projeta, é o próprio leitor quem complementa o processo com características derivadas de suas imagens mentais e repertórios culturais.

Se, como afirma Linda Hutcheon, no modo *contar* do romance “nosso engajamento começa no campo da imaginação, que é, simultaneamente, controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo e visual” (HUTCHEON, 2011, p. 48), esses princípios impactam sobre a figuração da personagem em sua criação transcodificada quando da expansão do texto ao game. Nesse sentido, a partir de nossa leitura dos games, entendemos que o caráter onírico do romance de Lewis Carroll – que foi fundamental aos processos de figuração de Alice no livro, seja em seu texto seja nas ilustrações de Tenniel – foi também um dos aspectos principais considerados pelos adaptadores dos games, que mergulharam nas vertentes do fantástico para chegar à refiguração de Alice sob a forma de um insólito visual.⁸

⁸ Depoimento do criador fornece pistas que corroboram nossa leitura: “A ideia era apresentar algo clássico e sombrio – não necessariamente minha própria visão do quão ‘sombrias’ as Aventuras de Alice no País das Maravilhas poderiam ser, mas

Alguns aspetos da refiguração gamer de Alice

O processo de refiguração de Alice no universo *gamer* mantém vínculo estreito com sua figuração literária: isso se evidencia, por exemplo, quando percebemos que elementos narrativos característicos dos games – como os trajes, as armas e o próprio corpo da personagem – estabelecem um diálogo direto com as metamorfoses e os instrumentos que têm por função garantir sua sobrevivência no País das Maravilhas aos qual somos conduzidos pelo livro.

No entanto, como mencionamos anteriormente, o modo de narrar dos games demanda um engajamento do leitor distinto daquele estabelecido com os livros, caracterizado pela necessidade de *interação*, aspecto que tanto alimenta a estética insólita da narrativa quanto possibilita uma maior exploração dos elementos narrativos transpostos para os games. Afinal,

Interagir com uma história é também diferente de lê-la ou vê-la, e não apenas por permitir um tipo de imersão mais imediata. Tal como uma peça teatral ou filme, na realidade virtual ou num jogo de videogame, a linguagem não tem de evocar um mundo sozinha: esse mundo está presente perante nossos olhos e ouvidos. (HUTCHEON, 2011, p. 51).

É, assim, pela interação imersiva que a cena inicial de *American McGee's Alice* (2000) convida o leitor ao engajamento, mostrando Alice acordando entre as chamas de um incêndio, quando um livro novo, supostamente escrito por Lewis Carroll e ilustrado por John Tenniel, desliza do colo da menina. O jogo, assim, não apenas explicita que quer ser visto *como adaptação*, mas também já indica ao leitor-jogador que sua protagonista é uma Alice refigurada, adaptada para as especificidades da literatura digital, o que se percebe já por suas próprias características visuais, assim comentadas pelos criadores do game: “A heroína de *American McGee's Alice* é muito desenhada visualmente. Ela tem uma ótima silhueta em todos os ângulos e é reconhecível como sendo Alice, criação de Carroll e Tenniel, enquanto tem seu próprio estilo distinto ‘American McGee’” (MCGEE, 2011, p. 39, tradução nossa).⁹

uma visão que senti que poderia ser extensão natural do mundo e dos personagens dos livros de Carroll” (MCGEE, 2011, p. 7, tradução nossa).

⁹ É importante ressaltar que as mudanças tecnológicas também tem papel relevante nos processos de refiguração ficcional que envolvem a literatura digital (assim como naqueles pertinentes ao audiovisual). No caso dos games, a revolução tecnológica das novas placas de vídeo e os consoles da geração 32 bits abriram caminhos para um engajamento mais denso dos leitores-jogadores com as obras, como pontua Alan Luz: “Os consoles de 32 bits trouxeram a tridimensionalidade e isso possibilitou uma liberdade nunca antes conseguida. Os ambientes, as personagens, enfim, tudo, era construído matematicamente e como num filme, câmeras imaginárias podiam sobrevoar ou mostrar esses ambientes de qualquer ângulo

No game, Alice Liddell é a filha mais nova de Arthur Liddell e da Sra. Liddell, tendo apenas uma irmã, chamada Lizzie Liddell. Sua trajetória é marcada pela tragédia que matou sua família: sendo ela a única sobrevivente, foi enviada para o Asilo Rutledge, em Londres. Tais acontecimentos afetaram psicologicamente a menina e seu mundo imaginário, o País das Maravilhas, que se torna assim seu pior pesadelo, ao mesmo tempo em que se constitui como o lugar ideal para que ela enfrente os monstros que cercam sua realidade em Londres. Desse modo, é pela sobrevida da personagem que o leitor-jogador é engajado nos desafios da narrativa, tendo de se envolver na aventura para, entre outras coisas, investigar os responsáveis pela tragédia, salvar o País das Maravilhas e devolver a sanidade da personagem.

É nesse contexto que se desenvolve nossa leitura da retórica-ficcional da personagem Alice Liddell, mobilizada pelas lexias que a conformam e pelas relações intertextuais que a instituem como versão expandida da Alice de Carroll, no tocante aos princípios narratológicos mencionados anteriormente – permutação, dupla percepção e concretização.

Abrem caminho para a permutação o clássico vestido azul e os cabelos ruivos da personagem em *American McGee's Alice* (2000), que foram novamente refigurados no segundo game, *Alice: Madness Returns* (2011), construído com o software *Unreal Engine 3*, como mostra a Figura 1.



Figura 1 – Refigurações de Alice

Fonte: Captura de tela: esq. *American McGee's Alice* (2000); dir. *Alice: Madness Returns* (2011).

Essas mudanças, além de seus nítidos impactos estéticos, expandiram as possibilidades de engajamento do leitor-jogador na história, visto que o próprio vestido da personagem traz para o game várias funções, quando estas são desbloqueadas a partir do capítulo 2 da narrativa: Steam dress, Siren dress, Silk Maiden, Royal Suit e Misstitched Dress. No segundo game, os trajes de Alice Liddell estão mais realistas e as novas armas foram “turbinadas” com efeitos especiais e poderes de impacto para a construção narrativa, especialmente quando se usam as DLC¹⁰. Assim, acionados pelos mecanismos digitais que os constituem, os jogos proporcionam um engajamento imersivo e intertextual com Alice durante o *gameplay*¹¹.

Ao pensar na refiguração no âmbito dos próprios games, consideramos que uma das mudanças mais significativas foi a substituição do poder “rage box” pelo “hysteria mode”. Neste modo, visualizado na Figura 2, Alice Liddell sofre uma refiguração metamórfica: sua pele é transformada, seus olhos ficam cobertos de sangue e ela adquire força sobre-humana, permanecendo invencível por um curto período de tempo (metamorfoses que recuperam, em certa medida, aquelas sofridas pela personagem no livro de Carroll). Quase não reconhecemos Alice Liddell. Além do mais, a cor do País das Maravilhas é “sugada” pela raiva da personagem direcionada contra seus inimigos, criando-se desse modo uma estética diferenciada na qual são destacadas as armas que o vestido conjuga e sobre as quais interfere: se, por um lado, ele remove o efeito de calor emitido pelas armas Pepper Grinder e Teapot Cannon, por outro concede o dobro de força para o Hobby Horse e a Vorpal Blade.

¹⁰ DLC é a sigla para *Download Contents*, conteúdos que os produtores de games liberam depois da compra do jogo, ou que podem ser adquiridos à parte. Em geral, são conteúdos que não estavam previstos na história original mas cuja utilização pode modificar toda a jogabilidade em torno da narrativa. Nos games analisados, as DLC possibilitam usar novos poderes e alterar a estética da personagem, como no caso dos vestidos disponibilizados. Em outros games, ocorrem mudanças inclusive no cenário e nas missões.

¹¹ *Gameplay* é uma expressão com variabilidade de sentidos no universo *gamer*. Adotamos, neste artigo, a proposição de Tamer Thabet (2017, p. 13, tradução nossa), que, ao revisar discursos dos Games Studies e questões de identidade dos jogadores afirma: “Minha resolução foi que o jogo é um mundo de histórias, a história é a experiência do próprio jogador e o *gameplay* [também traduzido como jogabilidade] é um ato de contar histórias”.



Figura 2 – Hysteria mode

Fonte: Captura de tela: *Alice: Madness Returns* (2011).

Outro aspecto interessante a destacar no processo de refiguração nas adaptações para games diz respeito ao posicionamento do leitor-jogador. Em *Alice: Madness Returns*, ficamos intrigados sobre a natureza da personagem quando se joga com a câmera em primeira pessoa: nesse momento, o leitor-jogador transforma-se na personagem Alice Liddell e engaja-se ao jogo vivendo sinestesticamente a ação do universo virtual do País das Maravilhas pelos olhos da personagem, e este universo, em sua versão mais insólita, que está muito próximo do terror. No entanto, a resposta é diferente quando ativamos a câmera em terceira pessoa, pois nessa situação vemos Alice Liddell e o mundo do game tridimensionalmente, de modo que nos engajamos procurando as melhores estratégias para mantê-la viva ao enfrentar todos os inimigos. Como argumenta Thabet (2013):

O jogador de jogos em primeira pessoa personifica o protagonista, adota seu nome, vê através de seus olhos e adquire suas habilidades. No entanto, não sabemos muito sobre a personalidade do protagonista, uma vez que ela se desvanece em relação a (e se confunde com) a própria personalidade do jogador. É o jogador que se torna, de fato, a personagem observável. (THABET, 2013, p. 186).

Se, nos livros de Lewis Carroll, Alice está nas mãos do narrador, que podemos entender como um *jogador master*, nos games analisados Alice está em nossas mãos e nós, leitores-jogadores, estamos nas mãos da personagem pela figuração limitada do jogo. Somos Alice ou a conduzimos, enquanto durar o *gameplay*.

Esses exemplos demonstram que faz parte do relacionamento entre os diferentes tipos de lexias (trajes, armas, poderes, texto, cenário gráfico etc.) operar forças intertextuais no jogo: assim, ainda que a personagem esteja usando a arma Teapot Cannon, não escapa à

memória do jogador que a arma Vorpal Blade – da Figura 1 – é, sem dúvidas, um *upgrade* da espada vorpal, mencionada no livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b, p. 25). No livro, enquanto se lê o verso “Ele tomou a espada vorpal em suas mãos” (CARROLL, 2018b, p. 24), a ilustração de Tenniel mostra Alice com armadura, lutando contra o monstro Jabberwocky. Percebemos assim que, por permutação e dupla percepção, buscamos estabelecer os sentidos em torno das características concretas e empíricas da personagem Alice em ambos os contextos, de modo a atuar sobre o game como se este fosse uma expansão do livro.

Outra remissão intertextual do *game* que também demanda do leitor-jogador uma *dupla percepção* é a frase mencionada por Alice Liddell para o monstro executor na passagem representada na Figura 2: “Sou uma idiota. Dom Quixote tem uma chance melhor com seus moinhos de ventos. E sem risco de decapitação”. A afirmação refere-se tanto ao balançar da foice do monstro que promove moinhos de ventos quanto, por engajamento intertextual, remete à figura de Dom Quixote, o chamado Cavaleiro da Triste Figura, destacando assim a dualidade entre a construção narrativa ao estabelecer a carga significativa da personagem. Na economia do *game*, é preciso que o leitor-jogador se concentre no próximo embate com o monstro executor e coloque em prática suas lições de cavalaria, trocando de arma para vencer o inimigo.

Constatamos, assim, que diferentes objetivos são acionados pelo leitor-jogador – alguns dos quais não dizem respeito à prática transliterária em si. Mas, ainda assim, esses objetivos são relevantes à nossa análise justamente por estarem centrados nas “pessoas de livros”: no caso, em Alice Liddell, que é o que chamamos de *playable character*, isto é, uma personagem jogável, que opera como categoria narrativa e conceito textual vivo. Nas palavras de Carlos Reis, “a personagem sobrevive não apenas como prática transliterária, mas também como categoria narrativa e como conceito operatório que nos relatos em ambiente eletrônicos continua a fazer sentido” (REIS, 2017, p. 130). Isso se dá, em nosso entendimento, pelo fato de que as lexias, ao mesmo tempo em que direcionam o leitor para um sentido da história, valem-se dos traços figurativos e dos comandos intersemióticos possibilitados e exigidos pela tecnologia para garantir o engajamento do leitor-jogador.

Considerações finais

Neste artigo, percorrendo um caso específico de adaptação de uma narrativa literária para um game, buscamos acompanhar as figurações e refigurações da personagem Alice dos livros de Lewis Carroll – *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho* – aos games da American McGee – *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns* – procurando identificar de que modo esse processo favorece leituras desdobradas e que alimentam os modos de existência e a sobrevivência da obra que deu início a este universo.

Nesse movimento, que recupera a dinâmica do jogo na literatura (ISER, 1999) e a conecta com a dinâmica fragmentária e hiperconectada da cibercultura (HAYLES, 2009), somos convidados a ir além do texto e a ir além do *game*, traçando conexões entre palavras e lexias, e entre lexias distintas, numa oscilação constante que ocorre num espaço que ultrapassa ambas as narrativas. Avançando por sobre as fronteiras que possibilitam pensar a literatura como esfera artística autônoma, as práticas da literatura digital explicitam o movimento expandido e o inscrevem sobre o suporte eletrônico, de modo que numa narrativa como a dos games adaptados podemos transitar, na companhia de personagens como Alice, por um novo universo em que o literário transborda e converte-se num verdadeiro País das Maravilhas, em que a potencialidade do possível que é característica, como pontuou Jacques Derrida, da própria instituição que é a literatura, eleva-se ao quadrado. Afinal, “a lei da literatura tende, em princípio, a desafiar ou a suspender a lei”, já que ela é “uma instituição que tende a extrapolar [*déborder*] a instituição” (DERRIDA, 2014, p. 49), a questionar seus próprios limites, os quais expande, amplia e transforma continuamente.

REFERÊNCIAS

CARROLL, Lewis. *Alice*: edição comentada. Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Alice através do espelho. Ilustrações John Tenniel. Introdução e notas Martin Gardner. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Ilustração John Tenniel. Belo Horizonte: Autêntica, 2018a.

CARROLL, Lewis. *Alice através do espelho*. Ilustração John Tenniel. Belo Horizonte: Autêntica, 2018b.

CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura Comparada*. São Paulo: Ática, 1986.

DERRIDA, Jacques. *Essa estranha instituição chamada literatura*. Uma entrevista com Jacques Derrida. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

- GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- HAYLES, N. Katherine. *Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global; Fundação Universidade Passo Fundo, 2009.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.
- ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- JAQUES, Zoe; GIDDENS, Eugene. *Lewis Carroll's Alice's Adventure in Wonderland and Through the Looking-glass: A publishing History*. Canada: Routledge, 2016.
- KIFFER, Ana. A escrita e o fora de si. In: KIFFER, Ana; GARRAMUÑO, Florencia (Org.). *Expansões contemporâneas: literatura e outras formas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. p. 47-68.
- KIFFER, Ana; GARRAMUÑO, Florencia. Apresentação. In: _____ (Org.). *Expansões contemporâneas: literatura e outras formas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. p. 7-15.
- KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. *Revista Gávea*, Rio de Janeiro, v. 1, p. 87-93, 1984. Reedição disponível em: https://monoskop.org/images/b/bc/Krauss_Rosalind_1979_2008_A_escultura_no_campo_ampliado.pdf. Acesso em: 20 jan. 2018.
- LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- LUDMER, Josefina. Literaturas pós-autônomas. *Sopro Panfleto Político-Cultural*, n. 20, p. 01-04, jan. 2010. Disponível em: <http://culturaebarbarie.org/sopro/outros/posautonomas.html>. Acesso em: 10 mar. 2019.
- LUZ, Alan Richard da. *Video game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher, 2010.
- MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MCGEE, American. *The art of Alice: Madness Returns*. Oregon: Dark Horse Comics, 2011.
- MIRANDA, Wander Melo. Formas mutantes. In: KIFFER, Ana; GARRAMUÑO, Florencia (Org.). *Expansões contemporâneas: literatura e outras formas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. p. 135-152.
- REIS, Carlos. *Pessoas de livro: Estudos sobre a personagem*. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016.
- REIS, Carlos. Para uma teoria da figuração: Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. *Letras Hoje*, Porto Alegre, v. 52, n. 2, p.129-136, abr.-jun. 2017. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/lh/v52n2/0101-3335-letras-52-02-0129.pdf>> Acesso em: 09 jun. 2019.

ROGUE Entertainment. *American McGee's Alice* [S.I]: Eletronic Art, 2000. Base de dados da aplicação para o sistema operacional Windows. Acesso em: 09 jun. 2019.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1968. p. 11-49.

SPICY HORSE. *Alice: Madness Returns* [S.I]: Eletronic Art, 2011. Base de dados da aplicação para o sistema operacional Windows. Disponível em:
<<https://www.origin.com/bra/pt-br/store>> Acesso em: 09 jun. 2019.

SANTAELLA, Lucia. Para compreender a ciberliteratura. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240, dez. 2012. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2012v8n2p229>>
Acesso em: 10 jun. 2019.

SATT, Maria Henriqueta Creidy. Cinema expandido: estratégias e conceitos audiovisuais. *Sessões do imaginário - Cinema, Cibercultura, Tecnologias da Imagem*, Porto Alegre, n. 22, p. 10-13, dez./2009.

THABET, Tamer. Os jogos como uma disciplina humanística. *Revista Alére*, Tangará da Serra, v. 7, n. 7, p. 183-189, jul. 2013. Disponível em:
<<https://periodicos.unemat.br/index.php/alere/article/view/492>> Acesso em: 10 jul. 2019.

THABET, Tamer. *Games Studies all over the place*. Londrina: Eduel, 2017.

WINTERTON, Wayne. *Stories from History's Dust Bin: Volume 2*. Bloomington: Xlibris, 2015.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

Recebido em 16/09/2019. Aceito em 19/12/2019.