

Rejania Francisca da Cruz Santiago

**ENTRE LIVROS E GAMES:
JOGANDO COM ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS**

Cuiabá
2020

Rejania Francisca da Cruz Santiago

**ENTRE LIVROS E GAMES:
JOGANDO COM ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, do Instituto de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos Literários

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Elisa Rodrigues
Moreira

Universidade Federal de Mato Grosso
Cuiabá, 2020

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

F819e Santiago, Rejania Francisca da Cruz.

Entre livros e games : Jogando com Alice no País das Maravilhas / Rejania Francisca da Cruz Santiago. -- 2020
337 f. : il. color. ; 30 cm.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Elisa Rodrigues Moreira.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Cuiabá, 2020.
Inclui bibliografia.

1. Ciberliteratura. 2. videogames transcodificados. 3. leitor-jogador. I. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGEM

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: "ENTRE LIVROS E GAMES: JOGANDO COM ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS".

AUTORA: Mestranda Rejania Francisca da Cruz Santiago

Dissertação defendida e aprovada em 19 de junho de 2020.

COMPOSIÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

1. PRESIDENTE/ORIENTADORA DA BANCA: Maria Elisa Rodrigues Moreira

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso - PPGEL/UFMT

2. MEMBRO INTERNO DA BANCA: Vinícius Carvalho Pereira

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso - PPGEL/UFMT

3. MEMBRO EXTERNO DA BANCA: Rosângela Fachel de Medeiros

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Pelotas

4. SUPLENTE DA BANCA: Henrique de Oliveira Lee

INSTITUIÇÃO: Universidade Federal de Mato Grosso - PPGEL/UFMT

CUIABÁ, 19/06/2020.



Documento assinado eletronicamente por **Maria Elisa Rodrigues Moreira, Usuário Externo**, em 22/06/2020, às 12:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **VINICIUS CARVALHO PEREIRA, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 22/06/2020, às 13:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosângela Fachel de Medeiros, Usuário Externo**, em 22/06/2020, às 13:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2604038** e o código CRC **9E6503AB**.

Dedico aos leitores-jogadores, que aceitam o convite de “ser diferente da vida cotidiana” pela literatura, entre livros e videogames.

“Toda aventura requer um primeiro passo. Banal, mas é verdade, mesmo aqui.”

American McGee

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus TODO-PODEROSO que é minha rocha, pelas minhas curiosidades e inquietações sobre literatura, para que eu possa tecer novos passos a partir daqui. E à minha mãe, Geni Francisca da Cruz, pelo amor e cuidado cotidianos. Também às minhas irmãs, Solivania e Sandra, pelo apoio e incentivos constantes.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo financiamento desta pesquisa, e ao Professor Dr. Vinícius Carvalho Pereira, na qualidade de coordenador do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, da UFMT, pela solicitude nos anos em que estive matriculada no Mestrado.

Agradeço à Professora Dr.^a Maria Elisa Rodrigues Moreira pela orientação enriquecedora, parceria e paciência com meus raciocínios, à Professora Dr.^a Camila Augusta Pires de Figueiredo (UFMG), e à Professora Dr.^a Rosângela Fachel de Medeiros (UFPel), assim como aos professores Dr. Vinícius Carvalho Pereira (UFMT) e Dr. Henrique de Oliveira Lee (UFMT), por terem aceitado o convite para o exame de qualificação e defesa desta dissertação.

Ao Grupo de Pesquisa SEMIC - Semióticas Contemporâneas, da UFMT, agradeço pelas reuniões incríveis. E também, em especial, às professoras pesquisadoras Natalia Salomé, Livia Bertges e Ivoneide Soares, por sempre me incentivarem a ir além das palavras.

Aos amigos e colegas, que me proporcionaram momentos agradáveis e conversas inspiradoras, muito obrigada. Em especial, agradeço ao Geferson Candiago por manter a saúde do meu computador gamer e ao Jeferson Bassalobre por me presentear com os videogames *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011).

A todos, gratidão!

RESUMO

Entre livros e games: jogando com Alice no país das maravilhas é uma pesquisa sobre o engajamento duplo do leitor-jogador na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011). No contexto da literatura digital ou ciberliteratura, esse perfil de leitor-jogador ou *gamer*, joga videogame e lê livros, motivando a definição de nosso corpus de análise: os videogames *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011), que foram transcodificados dos livros *Alice no País das Maravilhas* e *Alice Através do Espelho* (CARROLL, 2018). Nossa pergunta de pesquisa, visto que tais jogos colocam em trânsito “pessoas de livros” (REIS, 2016), isto é, personagens de nossas experiências com os clássicos da literatura. é: “Como um (a) leitor(a) jogador(a) lê uma adaptação das histórias de Alice?”. Nesse sentido, primeiro reflito sobre os videogames na literatura e seus modos de circulação na esfera social, tomando a adaptação como um ponto de convergência cultural (JENKINS, 2013). Num segundo momento, discuto questões próprias dos *videogames transcodificados* no que concerne à arte de narrar. E, por fim, analiso meu *gameplay* transitando pela complexidade articulada dessa dissertação, refletindo sobre os tipos de engajamento do leitor-jogador, a natureza do *storytelling* e os caminhos que tornam a personagem Alice um texto vivo no imaginário dos leitores-jogadores e nas produções literárias.

Palavras-chave: Ciberliteratura, videogames transcodificados, leitor-jogador.

ABSTRACT

Between books and games: playing with Alice in Wonderland this is a research about double engagement of gamer-reader in adaptation as adaptation (HUTCHEON, 2011). In the context of digital literature or cyberliterature, this gamer-reader or player's profile plays video games and reads books, therefore our research corpus are the videogames *American McGee's Alice* (2000) and *Alice: Madness Returns* (2011), that was transcoded from the books *Alice in Wonderland* and *Alice Through the Looking Glass* (CARROLL, 2018). And our research question is: "How the gamer-reader reads an adaptation from Alice's histories?", whereas these games setting book's people in motion (REIS, 2016), that is, characters from our experiences with literature classics. In this sense, I first reflect on video games in literature and their circulation modes in the social sphere, taking adaptation as a point of cultural convergence (JENKINS, 2013). Therefore, I discuss questions that are own of transcoded video games regarding the art of storytelling. And finally, I analyze my gameplay moving through the articulated complexity of this dissertation, I reflect: on the types of gamer-reader engagement, the nature of storytelling and the path that make the character Alice, a living text in gamers-readers's imagination and literary productions.

Keywords: Cyberliterature, transcoded video games, gamer-reader.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Capítulo II, A reunion tea party.....	66
Figura 2	O depoimento de Alice	67
Figura 3	Descendo pela toca do Coelho	69
Figura 4	Alice em adaptação.....	71
Figura 5	As leituras da iconográfica e fotográfica de Alice.....	144
Figura 6	Alice em sua situação insólita	146
Figura 7	Cheshire em sua condição insólita	148
Figura 8	A figuração insólita de Alice Rainha	150
Figura 9	O Gato e a menina.....	155
Figura 10	A personagem em foco, em <i>American McGee's Alice</i>	157
Figura 11	A figuração insólita de Alice, em <i>American McGee's Alice</i>	158
Figura 12	A (re)figuração ficcional de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	161
Figura 13	As armaduras do insólito de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	163
Figura 14	A armadura fantástica do <i>horror</i> , de Alice e o Gato Cheshire.....	165
Figura 15	A armadura fantástica do <i>horror</i> , de Alice e o Chapeleiro Maluco	167
Figura 16	A armadura fantástica do <i>horror</i> , de Alice e a Rainha de Copas	169
Figura 17	Alice no modo histeria, em <i>Alice Madness Returns</i>	171
Figura 18	Alice no modo história, em <i>Alice Madness Returns</i>	172
Figura 19	O absurdo, em <i>Alice no País das Maravilhas</i>	181
Figura 20	O engajamento no modo contar, em <i>Alice no País das Maravilhas</i>	184
Figura 21	O espaço de jogo no modo contar, em <i>Alice no País das Maravilhas</i> ..	186
Figura 22	O fim do jogo no modo contar, em <i>Alice no País das Maravilhas</i>	188
Figura 23	O engajamento no modo contar, em <i>Alice através do Espelho</i>	190
Figura 24	A dobra do espelho, em <i>Alice através do Espelho</i>	191
Figura 25	O espaço de jogo de xadrez, em <i>Alice através do espelho</i>	196
Figura 26	Os movimentos extraordinários de Alice, em <i>Alice através do espelho</i> ..	199
Figura 27	O livro do videogame <i>American McGee's Alice</i>	206
Figura 28	As configurações do videogame <i>American McGee's Alice</i>	207
Figura 29	A introdução do videogame <i>American McGee's Alice</i>	209
Figura 30	O campo de visão do leitor-jogador, em <i>American McGee's Alice</i>	212
Figura 31	Cheshire é nosso conselheiro, em <i>American McGee's Alice</i>	213
Figura 32	Alice na escola dos loucos, em <i>American McGee's Alice</i>	215

Figura 33	Os Insane Children, em <i>American McGee's Alice</i>	216
Figura 34	A Duquesa tenta devorar Alice, em <i>American McGee's Alice</i>	218
Figura 35	A personagem Alice joga xadrez, em <i>American McGee's Alice</i>	221
Figura 36	A homenagem a obra de Lewis Carroll, em <i>American McGee's Alice</i>	222
Figura 37	Alice luta contra os irmãos gêmeos, em <i>American McGee's Alice</i>	224
Figura 38	Alice luta contra o Chapeleiro Maluco, em <i>American McGee's Alice</i>	225
Figura 39	Alice luta contra Jabberwock, em <i>American McGee's Alice</i>	227
Figura 40	Alice luta contra a Rainha dos Corações, em <i>American McGee's Alice</i>	229
Figura 41	Alice restaura o País das Maravilhas, em <i>American McGee's Alice</i> ...	230
Figura 42	O livro da jogabilidade, em <i>Alice Madness Returns</i>	232
Figura 43	O almanaque de personagens e criaturas, em <i>Alice Madness Returns</i>	233
Figura 44	O cotidiano em <i>Alice Madness Returns</i>	234
Figura 45	O passado importa, em <i>Alice Madness Returns</i>	235
Figura 46	As memórias no livro, em <i>Alice Madness Returns</i>	236
Figura 47	Os capítulos do livro e as regras, em <i>Alice Madness Returns</i>	238
Figura 48	A focalização da câmera, em <i>Alice Madness Returns</i>	242
Figura 49	Alice comenta sobre sua família, em <i>Alice Madness Returns</i>	244
Figura 50	A primeira visão de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	246
Figura 51	Coletando a memória da família Liddell, em <i>Alice Madness Returns</i>	247
Figura 52	A estátua enigmática de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	248
Figura 53	A arma <i>Vorpal Blade</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	250
Figura 54	Alice reencontra a Duquesa, em <i>Alice Madness Returns</i>	251
Figura 55	A missão da Duquesa para Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	252
Figura 56	A zona de comércio, em <i>Alice Madness Returns</i>	253
Figura 57	A estratégia da armadura insólita, em <i>Alice Madness Returns</i>	255
Figura 58	O aparecimento insólito do Gato Cheshire, em <i>Alice Madness Returns</i>	256
Figura 59	A primeira memória coletada de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	257
Figura 60	Alice encontra o Chapeleiro Maluco, em <i>Alice Madness Returns</i>	258
Figura 61	O retorno à toca do Coelho, em <i>Alice Madness Returns</i>	261
Figura 62	A arma <i>Hobby Horse</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	263
Figura 63	O desafio do Gato Cheshire, em <i>Alice Madness Returns</i>	264
Figura 64	Alice reencontra a Tartaruga Falsa, em <i>Alice Madness Returns</i>	265

Figura 65	O desafio na mesa do Chá, em <i>Alice Madness Returns</i>	266
Figura 66	O desafio Music Fish e do <i>Totentanz</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	268
Figura 67	O Show <i>Totentanz</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	270
Figura 68	A misteriosa casa de Mr. Radcliffe, em <i>Alice Madness Returns</i>	272
Figura 69	O rearranjo do espaço literário, em <i>Alice Madness Returns</i>	272
Figura 70	A arma <i>Teapot Cannon</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	273
Figura 71	Alice é testada pelo Origami Elder, em <i>Alice Madness Returns</i>	276
Figura 72	O pergaminho dos tempos felizes, em <i>Alice Madness Returns</i>	277
Figura 73	A terceira memória coletada de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	278
Figura 74	A Especial Radula do Gato Cheshire, em <i>Alice Madness Returns</i>	281
Figura 75	O Pergaminho do destino, em <i>Alice Madness Returns</i>	282
Figura 76	Os conselhos da Lagarta, em <i>Alice Madness Returns</i>	283
Figura 77	A realidade de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	284
Figura 78	O rearranjo da toca do Coelho, em <i>Alice Madness Returns</i>	285
Figura 79	Entrando em <i>Queensland</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	286
Figura 80	A perseguição do Monstro Executor, em <i>Alice Madness Returns</i>	287
Figura 81	O xadrez insólito de 4 casas, em <i>Alice Madness Returns</i>	288
Figura 82	O xadrez insólito de 6 casas, em <i>Alice Madness Returns</i>	290
Figura 83	A quarta memória coletada de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	291
Figura 84	A situação insólita de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	292
Figura 85	Alice encontra a Rainha dos Corações, em <i>Alice Madness Returns</i>	294
Figura 86	Alice em Rutledge Asylum, em <i>Alice Madness Returns</i>	296
Figura 87	O pedido de socorro, em <i>Alice Madness Returns</i>	297
Figura 88	Alice luta pelos Insane Children, em <i>Alice Madness Returns</i>	298
Figura 89	Algumas pistas intertextuais, em <i>Alice Madness Returns</i>	299
Figura 90	O primeiro desafio <i>Off with her head</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	300
Figura 91	A quinta memória coletada de Alice, em <i>Alice Madness Returns</i>	303
Figura 92	Alice confronta seu inimigo <i>Dollmaker</i> , em <i>Alice Madness Returns</i> ...	304
Figura 93	Alice confronta Dr. Bumby, em <i>Alice Madness Returns</i>	306
Figura 94	Alice luta contra o <i>Dollmaker</i> , em <i>Alice Madness Returns</i>	307
Figura 95	Alice “luta” contra o Dr. Bumby, em <i>Alice Madness Returns</i>	308
Figura 96	Alice em “Londerland”, em <i>Alice Madness Returns</i>	309

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	OS GAMES NA LITERATURA E SEUS MODOS DE CIRCULAÇÃO	31
2.1	Os jogos da linguagem: das antigas práticas à literatura-máquina	32
2.2	O mercado cultural dos videogames	50
2.3	A adaptação e as pistas intertextuais	58
3	O JOGO DO STORYTELLING	73
3.1	O convite à dualidade narrativa	80
3.2	Tipologias narrativas da ciberliteratura	95
3.3	O jogo do texto no game	109
4	JOGANDO COM ALICE	121
4.1	As sobrevidas das personagens	137
4.1.1	<i>A pessoa de livro Alice</i>	141
4.1.2	<i>A personagem jogável Alice Liddell</i>	152
4.2	Os modos de engajamentos	174
4.2.1	<i>O engajamento no modo contar dos livros de Lewis Carroll</i>	180
4.2.1.1	Os modos contar e mostrar, do livro Alice no País das Maravilhas.....	181
4.2.1.2	Os modos contar e mostrar, do livro Alice através do Espelho.....	189
4.2.2	<i>O engajamento no modo interagir dos videogames transcodificados</i>	203
4.2.2.1	O modo interagir do videogame American McGee's Alice.....	205
4.2.2.2	O modo interagir do videogame Alice Madness Returns.....	231
4.3	O perfil do Leitor-Jogador	311
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	327
	REFERÊNCIAS	329

1 INTRODUÇÃO

Muita coisa acontece no espaço da linguagem nos livros e nos videogames, pois ambos sugerem que as práticas sociais de literatura contemporânea promovem novos olhares, novas escolhas e muitas direções para os leitores-jogadores¹ da cibercultura. Na publicação do livro *Cibercultura* (1999), Pierre Lévy aponta uma nova forma de comunicação, que tem sua organização mediada pelo filtro social e pela inteligência coletiva, e por isso está em constante devir, chamando-a de *ciberespaço*: “O ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 17). O termo, para o autor, indica portanto a abertura de um espaço de comunicação diferente do existente nos anos 1980, e “[...] especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p. 17).

Ou seja, esse ciberespaço seria alimentado por uma cibercultura, definida pelo pesquisador francês como “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas e atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

Ao pensar as questões da cibercultura, Lev Manovich (2005) traz pelos menos dez definições possíveis para mídia, entendida como tecnologia e ideia. O autor examina as concepções possíveis de *novas mídias* abarcando a preocupação com a questão conceitual, ideológica e estética em torno das produções artísticas contemporâneas, quais sejam: *novas mídias* versus *cibercultura*, *novas mídias* como tecnologia computacional usada para distribuição, *novas mídias* como dados digitais controlados por software, *novas mídias* como software, *novas mídias* como o mix entre convenções culturais existentes e convenções do software, *novas mídias* como a estética que acompanha o estágio inicial de todas as modernas mídias e tecnologias de comunicação, *novas mídias* como execução mais rápida de algoritmos previamente executados manualmente ou por meio de outras tecnologias, *novas mídias* como codificação da vanguarda modernista e metamídias, *novas mídias* como articulação paralela de ideias similares na arte e na computação da década de 1960 e, por fim, a tecnologia das *novas mídias* como arte (isto é, o software como vanguarda).

¹ Consideramos leitores-jogadores os *gamers* da era digital (SANTAELLA, 2004; GROOTEN; KOWERT, 2014; THABET, 2017). Visto que a interação dos videogames envolve transformações perceptivo-cognitivas de nossas experiências literárias, o perfil do leitor-jogador e a articulação necessária com o jogo do texto serão analisados no Capítulo 4, porque nosso perfil é um modo de participação cultural, como ponto na escrita da dissertação.

Em suma, ainda que os videogames sejam considerados *novas mídias* pelo autor, é preciso observar que nem todas as definições do conceito celebram a especificidade do gênero ou a inespecificidade dos jogos² no campo dos estudos literários, por isso serão retomados ao longo deste texto apenas aspectos pertinentes à continuidade de minha reflexão sobre os videogames na ciberliteratura.³ Desta forma, destaquemos que o autor distingue a *cibercultura* das *novas mídias*, pois para ele a cibercultura se concentra no social em rede (comunidades on-line, jogos com múltiplos jogadores on-line, identidade on-line, etc.). Nas palavras de Manovich (2005, p. 27), “[...] a cibercultura não lida diretamente com novos objetos culturais capacitados pelas tecnologias de comunicação em rede. O estudo desses objetos é o domínio das novas mídias”. Mas, será que essa separação se aplica aos domínios da ciberliteratura?

O campo das novas mídias se solidificou no fim da década de 1980, e foi nesse momento que os videogames passaram a ser considerados mais do que brinquedos na cultura norte-americana, uma concepção que se disseminou no mundo contemporâneo. Ao analisar os aspectos estéticos e midiáticos no panorama da transformação das linguagens gráficas nos videogames, Alan Richard da Luz (2010) indica que, mais do que representar uma indústria em consolidação na sociedade, os percursos tecnológicos dos videogames confirmam a inovação das histórias contadas e a criação de personagens autênticos. Por isso, a maior parte desses jogos deixaram de ser abordados como brinquedos infantis e passaram a ser considerados máquinas geradoras de sentidos, numa mídia agora destinada também ao público adulto:

O vídeo game é uma nova mídia que ajudou a revolucionar a maneira como lidávamos com o computador, desenvolveu nossa cognição por meio de seus jogos com complexas relações simbólicas a serem decifradas, desenvolveu nossa percepção físico-espacial e ampliou a relação dos indivíduos com os meios digitais. (LUZ, 2010, p. 19).

Essa inserção e impacto das novas mídias em nossas vidas e em nossos próprios modos de pensar e agir indicam que não é mais possível, hoje, pensarmos numa separação clara entre as *novas mídias* e a *cibercultura*, como propunha Manovich (2005), uma vez que não há mais uma demarcação precisa entre o que se vivencia on-line ou off-line. Nesse sentido, usamos ambas as terminologias para indicar produtos e experiências culturais que têm assento na tecnologia digital, mas que podem se desdobrar para além dela: entendemos o computador

² É amplamente aceito que as palavras *jogo* e *game* são usadas no sentido amplo de jogo ou jogos, que incluem diversas modalidades e gêneros. De modo similar, as palavras *vídeo game*, *videogames* ou *games* estão relacionadas ao seu uso geral nos *Games Studies* para designar os jogos digitais ou o videogame como mídia. Nesta dissertação, procuro manter o uso contextual dessas palavras.

³ Ao longo desta dissertação, usamos os termos ciberliteratura, literatura digital e literatura eletrônica como equivalentes (HAYLES, 2009; SANTAELLA, 2012; ENSSLIN, 2014).

como um contexto da linguagem em uso, que considera tanto a práxis humana em torno dos jogos quanto os parâmetros de recepção e interação nas relações entre leitor e texto, e entre leitor e máquina, assim como as trocas simbólicas que as perpassam na cultura contemporânea.

É curioso observar que, embora os jogos digitais sejam considerados *novas mídias* contemporâneas, como gênero, o jogo é uma prática cultural que se transformou ao longo dos anos na evolução da humanidade, seja por sua finalidade lúdica nas sociedades, de acordo com as tecnologias de cada época. Conforme observam Junito de Souza Brandão (1986a, 1986b), Thomas Bulfinch (2002) e Johan Huizinga (2000), a prática do jogo na dinâmica dos ritos e mitos primitivos, desde a cultura greco-romana, já apontava tipos variados de gêneros esportivos, poéticos e líricos que, de certa forma, invocam uma questão mais complexa para a literatura contemporânea: a relação do jogo com a mitologia.

Segundo Bulfinch (2002, p. 6), as histórias mitológicas são uma maneira de adquirir conhecimento e se “[...] familiarizar com a boa literatura de sua própria época”. Visto que o legado dos mitos e heróis continua presente no imaginário dos leitores até os dias de hoje, Bulfinch (2002) reconhece que a mitologia, desvinculada do valor teológico das religiões da Grécia e da Roma antiga, é literatura, arte e erudição. Portanto, em concordância com o autor, destacamos que as trocas simbólicas do jogo, no *rito* e no *mito*, podem ser cruciais para compreendê-lo como gênero literário antigo, muito anterior à ascensão dos videogames na indústria cultural.⁴ Como observa Huizinga (2013), a própria literatura como jogo já era percebida nas culturas antigas, mas se desdobrou nos hábitos cotidianos dos séculos XIV a XIX em outras formas de jogo, entre realidade e fantasia.

Logo, considerando que a linguagem faz transitar nos jogos a natureza do *storytelling*,⁵ podemos afirmar que alguns videogames beberam na fonte das mitologias grega, romana ou nórdica, entre outras, e assim foram estabelecendo relações de trocas simbólicas, técnicas e expectativas no espaço de recepção dos leitores-jogadores, mapeando uma *zona de comércio* cujos limites são difíceis de determinar, devido aos processos inovadores que criam novos gêneros e mundos narrativos possíveis, desvinculados da tessitura da prosa romanesca.

Noutro contexto, o conceito de *zona de comércio* foi cunhado pelo físico Peter Galison (1997) ao observar a existência de um espaço de transformação metafísica na computação, que,

⁴ Destacaremos brevemente, no Capítulo 1, que as trocas simbólicas do *rito* e do *mito* na dinâmica dos jogos, isto é, no espaço da linguagem, podem ser primordiais para a compreensão da natureza do *contar* e do *interagir* com as histórias na literatura.

⁵ O *storytelling* refere-se à arte de narrar, ou seja, de *contar* uma história. Devido às mudanças no uso de técnicas que exploram os limites e potencialidades do *storytelling* na literatura contemporânea, essa questão, que pode envolver outras nomenclaturas no universo dos videogames (como *storytelling-game*), será retomada no Capítulo 3.

de certa forma, redefiniria o lugar do cientista na Física, na observação do experimento e na sua identidade social, nas fronteiras da ciência. Para a explicação microfísica das negociações, o autor destacou os processos de troca entre crioulos e pidgins, que fizeram proliferar uma “interlinguagem”, isto é, uma zona indeterminada das interações culturais que redefiniam tais línguas no espaço da linguagem local, colocando-as em discordância com o global.⁶

É pertinente recuperar no conceito de *zona de comércio* (GALISON, 1997) o sentido de *espaço indeterminado de negociações* no qual as articulações de interesses efetivadas nas interações culturais resultam em algo que envolve a cultura local e que nem sempre está de acordo com a global, ou seja, um espaço indeterminado para trocas materiais, simbólicas ou metafóricas. O conceito foi retomado por Katherine Hayles (2009) para ressaltar o hibridismo das mutações adaptativas da ciberliteratura, que inclui uma *zona de comércio* “[...] em que diferentes vocabulários, especialidades, e expectativas se reúnem para ver o que poderá resultar dessa ligação” (HAYLES, 2009, p. 21). Ainda que a autora enfatize o que é comercializado entre os envolvidos, o sentido do termo se mantém: ao aproximá-lo do contexto da ciberliteratura, Hayles nos possibilita um prisma muito pertinente para refletir sobre o hibridismo do jogo e da adaptação no mercado cultural dos videogames.

No contexto desta dissertação, recorro ao termo para me referir a possíveis trocas envolvendo os jogos em algumas práticas socioculturais – negociações e trocas simbólicas entre leitor-jogador, texto e máquina –, as quais, em vista de seu deslocamento cultural, assumem pontos de observação macro ou micro.⁷ Nesse aspecto, como exemplo, é possível citar os videogames da franquia *God of War* (2005), em que o universo, o tema e os personagens do jogo estão no centro de uma era mitológica, de modo que poderíamos pensar o espaço do jogo como representação, em sua relação mais direta com a mitologia e a literatura.

Porém, nessa perspectiva, estaríamos desconsiderando a *zona de comércio* mencionada, pois a quantidade de jogos que compõem a franquia, até o momento, aponta para certa dualidade na estrutura desse espaço: por um lado, marca a especificidade do gênero, situando-o como um *storytelling de ação-aventura* na indústria dos videogames; por outro, ressalta sua

⁶ Minha observação sobre a *zona de comércio* entre livros e games não explora as características da *interlinguagem* organizadas por Galison (1997). Por outro lado, age sobre o sentido implícito considerado por Hayles (2009) de que, nesse espaço de negociações micro e macro, resultam interações que estão longe de ser catalogadas quando se trata de linguagem, tecnologias, mídias e convenções socioculturais.

⁷ É importante destacar que há âmbitos de entendimento do jogo nos quais o conceito de *zona de comércio* é insuficiente, como em minhas considerações ao final do Capítulo 2 desta dissertação. Afinal, no contexto da literatura, no engajamento do leitor-jogador com o texto, a “zona de comércio” pode assumir operações de espaçamentos literários (BRANDÃO, 2007) diversificadas, uma vez que o espaço de interação pode se dar extratextualmente, intratextualmente, ou entre leitor e texto, e que o resultado dessa interação dependerá do modo de recepção e da abordagem literária considerada.

inespecificidade na cultura local dos leitores-jogadores, pelo fluxo de combate que o diferencia dos demais jogos *storytelling de ação-aventura* disponíveis no mercado. A esta característica diferenciadora os *gamers* denominam *Hack and Slash* (H&S ou HnS), ou seja, um “corta e massacra” observável na ação contínua desse combate narrativo, a qual teria sido comercializada (ou derivada da *zona de comércio*) com os jogos de mesa de RPG, os conhecidos Role-Playing Games, alterando as dinâmicas do *gameplay*⁸ pelas trocas intertextuais interativas dos leitores-jogadores.

Portanto, essas negociações de sentidos em torno do gênero *storytelling de ação-aventura* pelos jogadores ressaltam a importância de se analisar como formas híbridas poderiam ser compreendidas pela ciberliteratura, já que, sob uma mesma categoria, o *storytelling de ação e aventura*, certas propriedades narrativa identificadas pela cultura local dos gamers são desconsideradas. Outro exemplo a ser citado é o jogo *Dungeons & Dragons*, que criou sua própria mitologia e apresentou esse universo ficcional aos leitores-jogadores por meio de livros.

Esse jogo contou primeiro com a publicação do livro, no gênero *storytelling*, em 1974, nos Estados Unidos, pela *TSR Inc.* Posteriormente, foram publicados outros livros contendo as regras de jogabilidade do RPG (Role-Playing Game). *Dungeons & Dragons* é um gênero de jogo RPG em performance de ação e aventura, embora seja frequentemente associado ao teatro⁹ por causa do *gameplay*: nele, os leitores-jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas de forma colaborativa ou competitiva, de acordo com regras predeterminadas.

Construídas livremente através de improvisos, muitas dessas narrativas criadas na interação são armazenadas em anotações ou na memória do Mestre de jogo,¹⁰ sendo recuperadas

⁸ *Gameplay* é uma expressão com variabilidade de sentidos no universo *gamer*. Adotamos, nesta dissertação, 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”.

⁹ Discordamos dessa associação ao teatro, provocada pelas similitudes entre os “atos de fingir”, pois acreditamos que nesse processo se ignoraria que esse tipo de jogo possui diferenças na linguagem construída pelos textos e contextos envolvidos em sua leitura.

¹⁰ *Mestre de jogo* é uma expressão utilizada na maioria dos jogos RPG para designar o papel do narrador. Em jogos clássicos como *Dungeons & Dragons*, o mestre de jogo é responsável pela campanha, pois lê a história a ser performada, intervém no cumprimento das regras de jogo e anota os resultados das batalhas. No entanto, na migração desse gênero para o ambiente on-line, a função do *mestre de jogo* pode variar de acordo com as jogabilidades: às vezes, ele pode assumir a posição dupla de *Mestre jogador* – ou seja, além das funções de mestre de jogo, ele também assume outro personagem durante a narração –, mas pode, também, ser substituído por um NPC (Non-Playable Character). Um NPC não é jogável, sendo uma inteligência artificial aplicada aos videogames com objetivo puramente lúdico, que age como uma carta coringa na narrativa, podendo assumir qualquer valor de proximidade ou distanciamento com os jogadores e os resultados da história. De qualquer forma, entre o *Mestre de jogo* e o *Mestre jogador*, as posições de jogo que dependem da dinâmica social dos outros participantes configuram um dos aspectos da linguagem que motivaria a retomada das questões de presença e onisciência do narrador discutidas pela teoria literária, mas esse aspecto não está em foco na investigação aqui proposta.

no diálogo oral do storytelling sobre o jogo anterior, no início da fase seguinte do jogo. Em consequência dessa estrutura, *Dungeons & Dragons* expandiu seu projeto de sentido (SEMPRINI, 2010) para o universo das modalidades *Board games* e *Card games*, sempre reorganizando as regras com a publicação de novos livros, propondo mais narrativas e personagens no desafio constante entre o objetivo de ganhar, próprio das mecânicas lúdicas do *game*, e o performar a história contada no gameplay dos leitores-jogadores.

Com a evolução tecnológica dos softwares e máquinas, depois de 30 anos *Dungeons & Dragons Online* foi desenvolvido pela Standing Stone Games e lançado para as plataformas Microsoft Windows.¹¹ Esse jogo MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)¹² foi baseado na terceira edição do *Board Game Dungeons & Dragons*. Mais uma vez, há uma ampliação dos limites ficcionais em *Dungeons & Dragons Neverwinter*, game desenvolvido pela *Cryptic Studios*, on-line e gratuito para as plataformas Microsoft Windows (digital) e X-Box One (físico-virtual), tornando-se então um gênero MMORPG. Ainda que ambos os jogos sejam uma evolução do RPG (Role-Playing Game), o *Dungeons & Dragons Online* traz certa fidelidade ao *gameplay* das regras a caneta e papel, enquanto o *Dungeons & Dragons Neverwinter* é um MMORPG (Multiplayer Online Role-Playing Game) no sentido puro da palavra. Nos ambientes on-line, alguns MMORPG integram o MUD¹³, o que permite ao jogador modificar a interface gráfica, alterando os parâmetros da missão, da história e dos personagens no universo virtual.

O gênero também apresenta versões que não precisam de download de conteúdo para o sistema operacional, o que leva muitos sites a cobrarem uma taxa de adesão dos jogadores para oferecer acesso dinâmico aos domínios da internet, enquanto outros podem ser oferecidos de forma gratuita, o que exemplifica a grande variação comercial gerada em torno dessas jogabilidades. Existem outros exemplos, repletos de modos de narrar diversos na trajetória dos jogos, mas não teríamos condições de nos determos sobre eles no escopo desta dissertação.

Interessa-nos destacar que, em termos gerais, esses jogos nos fazem repensar, a todo

¹¹ Disponível gratuitamente para download em lojas de jogos on-line.

¹² Os MMORPGs são uma evolução dos RPGs: consistindo em um gênero de jogo de ação, aventura e competição extrema no ambiente on-line, eles compartilham muito pouco da linguagem performática do jogo que lhes serviu de origem, pois, com foco na interação com a máquina, vários jogadores são posicionados para explorar a história em grupos competitivos.

¹³ Os MUDs são metagames que evoluíram ao longo dos anos. O primeiro modelo foi proposto por Richard Barthe & Co, em 1970, e a partir dele foram criados inúmeros jogos inovadores utilizando a linguagem MOO (MUD orientado a objetos), culminando em diferentes espécies de MUDs clássicos. O site TMC (<http://www.mudconnect.com>) oferece, desde 1995, uma lista de pelo menos 683 tipos variados de jogabilidade. Espen Aarseth (1997) define o MUD como cibertexto devido à sua aplicabilidade aos MMORPGs, que também envolvem uma comunidade de jogadores on-line projetando o espaço do jogo e modificando o *storytelling*.

instante, em como reconhecer as mecânicas de jogo¹⁴ e o resultado da interação como partes de uma narrativa. Isso denuncia a urgência de ver no jogo não apenas o seu gênero preestabelecido na indústria, mas também a interação calculada sobre os níveis performáticos do *storytelling* de ação e aventura. Por consequência, o espaço da linguagem – entre livros e games – reúne a jogabilidade e a circulação da história no mercado cultural, ressaltando que a lógica capitalista aplicada à análise dos videogames não é suficiente para explicar o movimento da indústria nas práticas de sentido da literatura contemporânea.

Como observamos, um breve olhar sobre a natureza do *contar* nas práticas socioculturais nos possibilitou vislumbrar a natureza do *interagir* com a história,¹⁵ e são essas jogabilidades, segundo cada época, que marcam a transição de um gênero de jogo a outro, excluindo-os ou modificando-os tanto em sua textualidade quanto na recepção pelos leitores e jogadores. Em uma reflexão sobre a experiência do leitor-jogador, averiguamos que muitos desses jogos sofreram o abandono teórico dos estudos de literatura, no que diz respeito ao seu conteúdo narrativo, sendo absorvidos por outras áreas do conhecimento, como os *Game Studies*, a *Computação* e o *Design*. Talvez nem todos os jogos sejam efetivamente *literários*,¹⁶ mas acredito na importância de nos voltarmos, como estudiosos de literatura, a este objeto, tendo em vista especialmente os desafios contemporâneos que se colocam no campo das linguagens.

Destaco, nesse sentido, as três razões principais que justificam minha escolha de objeto para a pesquisa da qual se originou esta dissertação.

A primeira delas diz respeito às demandas geradas pelos próprios *games* nos estudos com foco na literatura. Visto que os jogos são manifestações artísticas criativas, suas formas de interpretação no âmbito da literatura e da filosofia foram tomadas com certa “estranheza” por pensadores como Gilles Deleuze (1974),¹⁷ que se dedicou à árdua tarefa de compreender a relação do jogo na linguagem, em sua teoria do sentido. Com a evolução das linguagens computacionais (LÉVY, 1999), a convergência das mídias (JENKINS, 2013) e o desenvolvimento de múltiplas formas criativas na era digital (HAYLES, 2009), os jogos

¹⁴ As mecânicas de jogo são o conjunto de regras programadas ou os elementos da narrativa nos videogames. Nesta dissertação, essa questão será aprofundada no Capítulo 3, em diálogo com Schell (2015), que propõe uma taxonomia que organiza essas mecânicas em espaço, tempo, objetos, ações, regras, habilidades e acaso.

¹⁵ Vale ressaltar que há divergências sobre os modos de narrar nos *Games Studies* (KOENITZ, 2018a; KOENITZ, 2018b) e que algumas teorias da narratologia literária não se aplicam a todos os gêneros de videogames (HERMAN; VERVAECK, 2005; THABET, 2011). Além disso, *contar* e *interagir* pressupõem diferenças no uso de técnicas ou no modo como somos engajados na história (HUTCHEON, 2011), aspecto que será aprofundado nas análises apresentadas no Capítulo 4.

¹⁶ Não me aprofundarei, ao longo da dissertação, nos debates conceituais da teoria da literatura nem dos *Games Studies* a esse respeito, concentrando-me na reflexão sobre os jogos em que identifico esse caráter.

¹⁷ O autor comenta, nessa obra, sobre a dialética do jogo na tradução do sentido na linguagem e na experiência, classificando alguns jogos em *Ideal* e *Normal*, reflexão à qual retornaremos no Capítulo 3.

contemporâneos reforçam a imprescindibilidade de a Literatura estudá-los como textos que concretizam as inovações da linguagem em seus aspectos socioculturais, educativos, tecnológicos e econômicos.

A segunda razão, articulada ao entendimento da literatura como uma prática sociocultural, deriva das discussões relacionadas ao espaço ocupado pelo texto literário na contemporaneidade: cada vez mais, ampliam-se as formas das manifestações artísticas. A literatura não se esgota no texto impresso, nem é limitada pelos atos de leitura ou pesquisa, expandindo continuamente suas fronteiras, pois está interligada à imaginação, ao desejo de inovação e à criatividade.¹⁸ Como prática cultural ela existiu nos mais diversos gêneros, mas foi pela circulação dos romances e livros que se estabeleceu; como disciplina de estudo, no entanto, sabemos que sua potência está não no objeto livro em si, mas no divertimento propiciado pela leitura dos múltiplos gêneros e pelas possibilidades performativas da escrita literária, o que pode ocorrer nos livros, nos videogames ou em qualquer outra mídia capaz de permitir sua materialização.

O terceiro motivo pelo qual me embrenhei nesta pesquisa é profundamente particular e diz de minha experiência como leitora-jogadora e de minhas inquietações com relação aos modos pelos quais, nesse duplo trânsito gerador de sentidos, eu circulava entre o jogo do texto e o jogo do game. Foi uma dessas inquietações que me levou ao recorte proposto para a pesquisa e à delimitação de meu objeto de análise: a ciberliteratura muitas vezes nos coloca à deriva, entre textos que, literalmente, transformam personagens de livros e games, questionam nossas experiências leitoras e expandem nossos mundos possíveis.

Esses textos, que tomaremos como “adaptações” na perspectiva teórica construída por Linda Hutcheon (2011), não negam esse vínculo com um texto anterior, o que me fez perguntar: Como um(a) leitor(a)-jogador(a) lê uma adaptação das histórias de *Alice*?¹⁹

¹⁸ Esse cenário provocou a proliferação de estudos que tratam a literatura sob uma perspectiva “expandida”, “ampliada” ou “pós-autônoma”: retomando discussões que ganharam espaço ainda nos anos 1970 no campo do audiovisual e das artes plásticas (YOUNGBLOOD, 1970; KRAUSS, 1984), pesquisadores como Florencia Garramuño (2014) e Josefina Ludmer (2010), para citar apenas alguns exemplos, têm discutido a possibilidade de que o conceito de literatura mantenha-se o mesmo frente às narrativas contemporâneas. Não adentrarei nesta discussão no escopo desta dissertação, mas a literatura digital dela se aproxima em reflexões como as de Katherine Hayles (2009) e Alckmar Santos (2003), que também questionam a “especificidade” do literário frente à chamada literatura digital ou ciberliteratura.

¹⁹ O perfil desse leitor-jogador será aprofundado em análise no Capítulo 4, visto que o jogo do texto (ISER, 2011) pressupõe uma relação entre leitor-jogador e texto, ou seja, a leitura dos videogames e dos livros que compõem o corpus de análise da pesquisa. No escopo desta dissertação, não investigarei outros públicos ou obras em seus contornos, ainda que envolvam adaptações de *Alice* e suas histórias em diferentes meios. Para mais informações nesse sentido, sugiro a consulta a Jaques e Giddens (2016), autores que fizeram um levantamento dos 150 anos de *Alice* em adaptação para diferentes meios culturais.

Como caminho para responder a esta pergunta, defini como corpus para minha pesquisa dois games da “franquia” *Alice*²⁰: o primeiro deles, *American McGee’s Alice* (2000), publicado pela EA Games e produzido em parceria com a Rogue Entertainment; e o segundo, *Alice: Madness Returns* (2011), publicado também pela EA Games, mas produzido em parceria com a Spicy Horse. Ambos os jogos, assinados pelo game-designer American McGee, foram abertamente adaptados dos livros *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), escritos por Lewis Carroll e ilustrados por John Tenniel, universalmente reconhecidos como clássicos da literatura.

O primeiro jogo, *American McGee’s Alice* (2000), está disponível para os consoles de videogames PlayStation 3, desenvolvido pela Sony Computer Entertainment, e Xbox 360, desenvolvido pela Microsoft, assim como para computador, no sistema operacional Windows. Na versão para Windows, apresentam-se os seguintes requisitos: processador AMD K6-2 ou Intel Pentium II a 400 MHz ou superior, 64 MB de RAM, placa de vídeo OpenGL de 16 MB, 600 MB de espaço livre no disco rígido e áudio compatível com DirectX 7. Os idiomas suportados são Alemão, Inglês, Espanhol e Francês. Em síntese, nesse game somos convidados a penetrar no “pesadelo” da personagem *Alice Liddell*, que se encontra internada na enfermaria do *Rutledge Asylum* para curar-se do estado catatônico de sua loucura, devido ao incêndio que consumiu sua família na infância. Quando entramos na jogabilidade, percebemos o quanto o País das Maravilhas e alguns personagens foram corrompidos pela loucura e maldade da Rainha de Copas, por isso nossa missão é vencer os desafios que esse cenário traz para salvar *Alice*.

Com 10 anos de diferença em sua produção, o segundo jogo, *Alice: Madness Returns* (2011), está disponível para os consoles de videogames PlayStation 3 e Xbox 360, assim como para computadores com os sistemas operacionais Microsoft Windows e Mac OS X. No Windows, os requisitos mínimos atendem diferentes categorias do sistema operacional, como Windows 7 SP1, Windows Vista com SP2 ou Windows XP com SP. É necessário um processador Intel Core 2 Duo (ou equivalente), com memória de processamento de 1.6 GHz ou superior, ou AMD Athlon X2 (ou equivalente) com 1.6 GHz ou superior. A memória deve ser de 2.048 MB ou mais, com espaço livre no disco rígido de 8.5 GB e placas de vídeo NVIDIA GeForce 7600 256 MB ou ATI Radeon X1650 256 MB ou superior. O áudio deve ser compatível com DirectX 9.0c. Os idiomas suportados são Alemão, Inglês, Espanhol, Francês, Italiano e Japonês.

²⁰ A “franquia” pode ser um processo em andamento ou um mundo transmídia concretizado e, nos videogames, isso pode acontecer gradualmente ou não. Por isso, o uso das “aspas” indica que reconhecemos esse potencial.

Nesse segundo game, a personagem *Alice Liddell* vive os desafios de ser uma orfã no *Houndsditch Home for Wayward Youthn*, sob os cuidados do Dr. Angus Bumby, que utiliza hipnose para apagar as memórias do incêndio que matou a família Liddell. Quando lemos o livro digital da jogabilidade, conhecemos um pouco do passado da personagem e dos desafios que nos esperam no mundo virtual do game, pois a loucura que acomete *Alice Liddell* alcança novos estágios de manifestação. Nossa missão agora é coletar memórias e solucionar o mistério do incêndio.

Ambos os videogames, apresentam características da *literatura nonsense* (TIGGES, 1988), especialmente porque foram transcodificados dos livros mencionados de Lewis Carroll. Essas histórias de *Alice* foram escritas na era vitoriana – ocorrida em meados do século XIX, entre 1838 a 1901, e marcada pelo reinado da Rainha Vitória, no Reino Unido –, período de transformações políticas, econômicas e estéticas no cenário da vida cotidiana e das artes. No período vitoriano, é possível observar algumas estratégias do mercado cultural na publicação dos livros, como as ilustrações tipográficas, a publicação seriada da história e as técnicas do *nonsense* nos jogos da linguagem, que são inovações do romance na arte literária.

Em suma, o cenário das histórias de *Alice Liddell* nos videogames em análise, apresentam-nos um mundo virtual vitoriano e fantástico, um jogo entre a realidade da personagem e as alucinações de sua loucura. Assim, o *gameplay* desses games seguiu parte dos requisitos de sistema apresentados, pois foi realizado no sistema operacional Windows 10, com um processador Intel Core 2 Duo 1.6 e uma placa de vídeo Geforce GT 640 (abaixo dos testes comerciais do segundo jogo, entretanto mais apta para processar a linguagem gráfica do primeiro jogo). A memória, o espaço livre e o áudio foram compatíveis com os requisitos técnicos, e o idioma utilizado foi o inglês.

Como podemos observar, ainda que nesse tecno-cosmos sejam relevantes essas indicações de caráter técnico, todos os requisitos apontam para além das marcas de hardware disponíveis no mercado para a circulação dos videogames: eles impactam sobre os modos pelos quais o processamento das formas de linguagem geradas no espaço virtual dos softwares e hardwares determina a comunicação entre o leitor-jogador e a máquina. Ou seja, o computador não é apenas um espaço centrado na informação nele contida, mas sim um nó de uma rede mais ampla, que conecta outras funções da informática a formas de fruição maquímicas e à instituição literária por meio das trocas simbólicas dos leitores-jogadores. Nas palavras de Pierre Lévy (1999, p. 44):

Todas as funções da informática são distribuíveis e, cada vez mais, distribuídas. O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede

universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecno-cosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si. (LÉVY, 1999, p. 44).

No ciberespaço, os games violam muitos preceitos teóricos da literatura, uma vez que camadas diferentes da linguagem (interface) e códigos programados (linguagem de programação) são executáveis pelos softwares, em diversos hardwares. A linguagem (interface) está ancorada na narrativa dos jogos, que pode ser verbal, visual, sonora ou audiovisual, todas essas intrinsecamente relacionadas no mesmo espaço; porém, sua amplitude midiática está além do computador. Por outro lado, os códigos programados compreendem variadas linguagens de programação – MOO, C++, Python, Java, etc. – do algoritmo na máquina e, nesse sentido, há jogos que contam histórias a seu modo fazendo uso desse recurso de modo não aprofundado (Machineers, Code Combat, Human Resource Machine, entre outros) e outros em que saber o código de programação permite avançar na narrativa ou entrar noutras dimensões do jogo. Percebe-se, assim, que nem sempre as fronteiras são claras, mas em qualquer das modalidades os leitores e os jogadores participam das variadas manifestações das linguagens no ciberespaço.

Neste, partimos das letras para o universo da linguagem memorizada, processada e transmitida via algarismos binários na tela, e o que vemos nas superfícies são *lexias*²¹ compostas de imagens, sons, palavras, ou seja, partes da linguagem plurissígnica que compõem as interfaces dos videogames. Como leitores-jogadores, lemos essas palavras, imagens e sons, coletamos insígnias, decodificamos discursos, armazenamos suplementos para sobreviver às demandas do jogo e, como resultado, colocamos nossa bandeira no marco das narrativas contemporâneas. Estamos na divisa do mundo das letras, desejando permanecer no universo dos jogos literários (ENSSLIN, 2014) ou na *literatura-máquina* (MUKHERJEE, 2015), e assim adentramos no país da ciberliteratura, uma vez que a *cibernarrativa* e a *narrativa transmídia* são caminhos²² que se cruzam no entendimento dos videogames como narrativas literárias.

Neste contexto, pesquisadores como Piret Viires (2005), Katherine Hayles (2009), Lúcia Santaella (2012) e Astrid Ensslin (2014), entre outros, revelaram diferentes gêneros da ciberliteratura, e serão meu referencial teórico central para discuti-la. Hayles, por exemplo, apontou novos horizontes para o literário, ao reunir obras e gêneros de aspecto literário

²¹ Ao longo desta dissertação, o uso da palavra *lexia*, grafada em itálico, refere-se ao conceito de Leão (2005, p. 27): “Uma *lexia* pode ser formada por diferentes elementos, tais como textos, imagens, vídeos, ícones, botões, sons, narrações, etc. As *lexias* adquirem nomes específicos de acordo com o programa em que são criadas”. Por essa razão, às vezes, uma *lexia* pode engendrar um *nó* na linguagem e leitura dos videogames para os leitores-jogadores.

²² As tipologias narrativas da ciberliteratura serão aprofundadas no Capítulo 3.

importantes que aproveitam as capacidades e o contexto do computador, isto é, as potencialidades operacionais dessa mídia:

[...] porque a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programável, ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. (HAYLES, 2009, p. 21).

Ensslin, por sua vez, assim define a literatura digital:

A literatura digital opera com base no código do computador e é lida em uma tela interativa. Isso significa que o texto se torna um objeto fluido que não pode ser lido com o mesmo grau de realidade fenomenológica que é proporcionado pelas tecnologias de impressão. É dependente das funcionalidades oferecidas pela mídia digital, como hipertextualidade, interação háptica, multimodalidade e, é claro, ludicidade (*game-ness*).²³ (ENSSLIN, 2014, p. 32, tradução nossa)

A partir desse conceito, a autora investiga duas formas que ela chama de *jogos literários* (*literary gaming*): a literatura *digital born* e os *art games*: “[...] jogos que exibem mecânica lúdica específica e implementam tecnologias digitais valiosas”²⁴ (ENSSLIN, 2014, p. 32, tradução nossa). Esses jogos literários, nascidos no meio digital (*digital-born*) ou no fazer artístico (*game art*) dos gêneros poéticos, operam uma ludicidade literária que se desenvolve pela ideia de *intermediação* (HAYLES, 2019), motivo pelo qual a autora apresenta um método de leitura que concebe a literatura digital como ficção interativa e hipertexto.

Em Mukherjee buscamos o conceito de videogames como *literatura-máquina*, uma vez que seriam narrativas que reúnem partes maquinicas da linguagem literária, pois “[...] o tecido da literatura é facilmente conectável a um objeto material”²⁵ (MUKHERJEE, 2015, p. 30, tradução nossa). Esse tecido da linguagem ou textualidade materializa a história, as mecânicas lúdicas, e a experiência do mundo do jogo vinculados sob o movimento dialético de “ler jogos” e “jogar livros”.

Mas voltemos à definição de Hayles: convém destacar que a tecnologia é um dos nós para o desempenho e interpretação da ciberliteratura, pois esta integra as capacidades cognitivas dos leitores-jogadores na interação com a máquina e, também, “[...] nos tipos de malha de retroalimentação recursiva característicos da escrita, da leitura e da interpretação literárias”

²³ No original: “Digital literature operates on the basis of computer code and is read on an interactive screen. This means that text becomes a fluid object that can not be read with the same degree of phenomenological reality as afforded by print technologies. It is reliant on the functionalities offered by digital media, such as hypertextuality, haptic interaction, multimodality, and, of course, ludicity (*game-ness*)”.

²⁴ No original: “[...] games that exhibit specific ludic mechanics and implement them through digital Technologies”.

²⁵ No original: “The woven tissue of literature is easily connectable to a material object”.

(HAYLES, 2009, p. 62). É por esse motivo que Hayles desenvolve a ideia de *intermediação* para explicar as heterarquias dinâmicas e as analogias fluidas em programas e processos interpretativos, conceitos relevantes para as análises apresentadas nos próximos capítulos.

Em concordância, Lúcia Santaella (2012, p. 230) chama atenção para a problemática de que “[...] a literatura eletrônica não pode ser vista com as mesmas lentes da literatura impressa, pois isso implica não vê-la de modo algum”, uma vez que significaria olhar para ela sem considerar o texto e seu contexto nas práticas socioculturais. Santaella ressalta ainda que

[...] há de se fazer a diferença entre a literatura eletrônica que nasce da transposição do impresso para o digital e a literatura que nasce no digital (*digital-born*). Há também outra diferença a ser observada entre esta última e a literatura que é performatizada no computador e, então, impressa em papel. (SANTAELLA, 2012, p. 230).

Em síntese, poderíamos afirmar que os pesquisadores concordam que a ciberliteratura ou literatura digital amplia as funções tradicionais da literatura impressa, “[...] ao criar malhas de retroalimentação recursivas entre articulação explícita, pensamento consciente e conhecimento sensório-motor corporizado” (HAYLES, 2009, p. 142) dos leitores – e, no caso aqui analisado, dos leitores-jogadores. Assim sendo, conceber a ciberliteratura como uma ruptura com modos antigos de escrita é um lapso no entendimento da linguagem contemporânea, que há muito tempo adota formas semiotizadas de escrita e códigos operativos que se alteraram ao longo do tempo.

Isso reforça que “[...] as mudanças trazidas pelo progresso tecnológico devem ser definitivamente consideradas no campo das humanidades”²⁶ (VIRES, 2005, p. 160, tradução nossa), pois são justamente essas mudanças que nos obrigam a tomar conhecimento de elementos e tipos narrativos antes considerados marginais pelas tramas da teoria. Poderíamos dizer, assim, que ler o texto literário hoje é pensá-lo em perspectiva ampliada, pois, como afirma Katherine Hayles, o termo “literário” remete a “[...] trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita” (HAYLES, 2009, p. 22).

Nesse sentido, sem hierarquizar o corpus desta pesquisa, entendemos que “A literatura nasce da literatura; cada obra é uma continuação, por consentimento ou contestação, das obras anteriores, dos gêneros e temas já existentes” (PERRONE-MOISÉS, 1990, p. 94), e a ciberliteratura não fugiria a esse processo. Por essa razão, acredito que a adoção do *método*

²⁶ No original: “Changes brought along by technological progress should definitely be considered in the field of the humanities.”

comparatista,²⁷ além de ser um caminho interdisciplinar para interrogar esses textos, se apresenta como o mais adequado recurso analítico e interpretativo para pensar a literatura no ato do *gameplay*, na relação do texto com seu leitor-jogador. Conforme Tânia Carvalhal (2003, p. 48), o comparatismo é “[...] um procedimento, uma maneira específica de interrogar os textos literários não como sistemas fechados em si mesmos, mas em sua interação com outros textos, literários ou não”.

Ao longo de seu desenvolvimento, a Literatura Comparada, como afirma Eduardo Coutinho (2014, p. 34), passou “[...] a colocar no mesmo plano o que era periférico, marginal ou excêntrico e a valorizar o local, o regional, e tudo o que antes era rejeitado como cultura de massas”, ampliando assim seu raio de atuação e contribuindo com a desconstrução das hierarquias do conhecimento que privilegiavam certas culturas e práticas poéticas e excluía outras. Essa perspectiva de abertura e pluralidade, que é reforçada por Hamilton Queiroz e Simone Lima (2017, p. 171), para quem “[...] o comparativismo vislumbra os laços de pertencimento ao rizoma do encontro, girando em torno das constelações sintomáticas do intercâmbio simbólico das culturas em deslocamento”, possibilita o recurso a este método como maneira de me aproximar do meu objeto de estudo e das questões que os games colocam aos estudos literários.

Assim, o comparatismo marca o método de pesquisa e a abordagem teórica que utilizo, que, além de remeter às discussões afeitas à ciberliteratura, encontra sua base fundamental nos estudos de teoria da adaptação e nos estudos sobre jogos. Como nosso corpus de pesquisa é um diálogo intertextual entre obras adaptadas intermidiaticamente, pretendemos analisar esses materiais a partir de uma deriva inicial que tem a adaptação como o ponto de convergência (JENKINS, 2013) que, de certa forma, influencia a zona de comércio da linguagem e da literatura (HAYLES, 2009) na era digital.

Nesse sentido, é necessário fazer algumas observações. Primeiramente, destaco que a linguagem dos videogames funcionou como um divisor de águas em diversas áreas do saber científico, em especial quando se passou a analisá-los no campo das Humanidades.²⁸ Em segundo lugar, no que concerne aos estudos literários, a desconsideração dessas zonas de comércio da linguagem foi uma das razões pelas quais os jogos sempre foram tomados como

²⁷ Outros métodos de análise para games, que podem ser aproveitados nos Estudos Literários, podem ser encontrados no livro *Game Research Methods: an Overview*, de Petri Lankoski e Staffan Björk (2015).

²⁸ Os percursos desses estudos a respeito dos jogos podem ser observados, por exemplo, na Revista *Games Studies*, que evidencia em parte o trajeto dos games como objeto de pesquisa científica. A revista encontra-se disponível em: <http://gamestudies.org/1901>.

um problema teórico, o que acabou deixando-os de lado na conformação da poética e da teoria sobre a literatura.

A partir dessas considerações, acredito que a linguagem literária em circulação nos livros e videogames deve ser observada pelo prisma de um devir dialógico, que alimenta a literatura em suas diversas formas, uma vez que, nos jogos contemporâneos, a linguagem está ancorada ao projeto de sentido da “franquia” dos games, transcodificados então como uma *forma-marca* que, nas palavras de Andrea Semprini (2010, p. 20, grifos meus), “[...] está baseada no universo dos serviços” e tem como objetivo principal “[...] propor um *projeto de sentido*, estabelecer uma *relação* e um *contrato* fundados sobre a *cumplicidade partilhada*”. Isso significa que, nas várias dimensões do espaço social da criação e da recepção dos *videogames transcodificados*, considerar essas questões é também pensar a literatura na esfera da linguagem, do consumo e da tecnologia.

Ainda que os *videogames transcodificados* tenham sua raiz na adaptação *como adaptação* (HUTCHEON, 2011), ao longo deste texto opto pelo uso da palavra transcodificação em lugar de adaptação por duas razões: primeiro, porque no universo *gamer* “jogos adaptados” referem-se a uma categoria de jogos que auxiliam no processo fisioterapêutico e cognitivo, entre outros, de pessoas com deficiência – PCD; segundo, pelo fato de a palavra “transcodificação” remeter à ideia de tradução em outro formato (MANOVICH, 2001; HUTCHEON, 2011). Ou seja, entre os livros e videogames que compõem o corpus desta pesquisa há processos de transcodificação que envolvem a mídia, a cultura, a linguagem e seus códigos, como discorrerei ao longo da dissertação.

Entendemos, assim, que os videogames são um gênero da ciberliteratura que acaba por testar os limites tradicionais do termo literário, adentrando em um terreno muitas vezes desconsiderado por esta, o do consumo popular. E, se aceitarmos que o convite da experiência dupla de engajamento dos games transcodificados é um ponto de encontro, de convergência entre linguagens e sentidos em trânsito, observaremos pelo menos três comportamentos desse gênero em sua relação mais direta com a esfera literária estrito senso, aquela mediada pela adaptação, conforme pontuou Linda Hutcheon (2011):

- a) enquanto *produto ou entidade formal*, os *videogames transcodificados* anunciam outro comportamento da linguagem em relação às convenções culturais, antes preestabelecidas, da literatura e da tecnologia;²⁹

²⁹ Ao longo desta dissertação e em diálogo com o corpus de pesquisa, interessa-me mais especificamente pensar a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2001). No entanto, outras questões relacionadas à linguagem das novas mídias podem ser encontradas em Lev Manovich (2001).

- b) como um *processo de criação*, no interior do objeto de análise, a linguagem oferece ao leitor-jogador pistas intertextuais sobre as origens da história recontada, assim como a confirmação de sua expansão no percurso do que está sendo lido e jogado;
- c) no âmbito do *processo de recepção*, a relação dialógica entre livros e games e a dialética com seu leitor-jogador incentivam a circulação da literatura vista sob o ângulo da intermediação e interligação sociocultural dos textos, contextos e pessoas.

Ciente desses caminhos possíveis, intento com este estudo apontar que as interpretações e operações levadas a cabo pelos leitores-jogadores e por mim mesma, assumindo meu posicionamento como *gamer*, dialogam com os estudos literários, de modo que urge que tenhamos um olhar tridimensional sobre os processos de distribuição cultural e circulação da literatura na sociedade. É assim, então, entre livros e games, que gostaria de convidá-los a me acompanharem nesta experiência dupla do que chamo *engajamento intertextual interativo*³⁰ com a *complexidade articulada*³¹ dos jogos digitais na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Num primeiro movimento, essa complexidade articulada está relacionada com a especificidade do jogo (gênero, regras, objetivos, grau de dificuldade etc.) e com a dinâmica pela qual ele convoca à ação quando explora as potencialidades da máquina. A dinâmica do *game* está, portanto, em disputa dialógica com o *play*, aspecto que possivelmente levou Brian Sutton-Smith (2008) a compreender o ato de jogar como um campo em adaptação e integração constantes: um *multiplexo coevolucionário de funções*.

Desta forma, no segundo capítulo começo com uma reflexão sobre os games na literatura e seus modos de circulação na esfera social. Depois, discuto a adaptação como um ponto de convergência cultural (JENKINS, 2013) que expande universos narrativos complexos e promove a circulação de mundos possíveis no imaginário dos leitores e jogadores. Por fim, apresento algumas pistas intertextuais que enriquecem nossa experiência dupla de engajamento na *adaptação como adaptação*. São importantes, nesse percurso, os conceitos de *como se* (ISER, 2002), *zona de comércio* (HAYLES, 2009), *literatura-máquina* (MUKHERJEE, 2015) e *forma-marca* (SEMPRINI, 2010), que, entre outros, preenchem de maneira recorrente os espaços de texto e contexto nos diálogos teóricos entre a literatura e outras áreas do saber.

³⁰ Refere-se ao engajamento duplo na adaptação como adaptação (2011), mas ele é também interativo em virtude do modo de narrar dos videogames, que será aprofundado na análise apresentada no Capítulo 4.

³¹ Esta complexidade articulada está vinculada a diferentes públicos, mas nesta pesquisa tratarei especificamente do leitor-jogador.

O segundo movimento, que estabelece um diálogo interdisciplinar constante, recupera “[...] a arte de utilizar as informações que aparecem na ação, de integrá-las, de formular esquemas de ação e de estar apto para reunir o máximo de certezas para enfrentar a incerteza” (MORIN, 2001, p. 192). É assim que, no terceiro capítulo, tomo *o jogo do texto* (ISER, 2011) como ponto de partida para falar da dualidade no *storytelling-game* de ação e aventura e dos espaços de jogo no imaginário dos leitores-jogadores. Esse conceito, assim como outros conceitos oriundos da Estética da Recepção, é explorado em diálogo com questões advindas dos *Games Studies* e da Teoria dos Jogos, de modo que me permitam mapear nos *videogames transcodificados* questões que são próprias à literatura, no que concerne aos jogos e à arte de narrar.

Por fim, o terceiro movimento expressa a complexidade do corpus analisado, tomada aqui na perspectiva de Edgar Morin (2001, p. 192), que destaca que esta tem seu método pautado no exercício de pensar os conceitos, as esferas de produção e as articulações entre o que foi separado no processo de pesquisa para, a partir daí, tentar compreender “[...] a multidimensionalidade, para pensarmos na singularidade com a localidade, com a temporalidade, para nunca esquecermos as totalidades integradoras”. É assim que, ao longo da escrita, para melhor captar os movimentos do jogo do texto, optei por assumir as posições linguísticas ora da primeira pessoa do singular, ora da primeira pessoa do plural, na medida em que se façam necessárias para garantir o olhar multidimensional como *gamer*, em que sejam importantes para conformar a reflexão sobre a literatura como um conjunto de circuitos em movimento que envolve pontos individuais da linguagem *gamer* e, também, perspectivas coletivas relacionadas ao conjunto dos jogos na recepção dos leitores e jogadores.

Nesse sentido, no quarto capítulo me dedico à análise dos objetos artísticos que compõem o corpus da pesquisa, transitando pelo processo de recepção e pela relação dialógica entre os livros, os games e seus leitores-jogadores. Perpassando os diferentes modos de narrar e engajar o leitor apresentados por Linda Hutcheon (2011) – o contar, o mostrar e o interagir – , reflito sobre os tipos especiais de engajamento que as obras oferecem aos públicos leitor e jogador nos gêneros *storytelling* de ação e aventura. É aqui que analiso os caminhos pelos quais a personagem *Alice*, uma *pessoa de livro* (REIS, 2016), é *re-figurada* (REIS, 2017) e permanece como *texto vivo* no imaginário dos leitores-jogadores e nas produções literárias.

2 OS GAMES NA LITERATURA E SEUS MODOS DE CIRCULAÇÃO

A desconsideração da *zona de comércio* na esfera da linguagem, consumo e tecnologia foi, como mencionado na Introdução, uma das razões pelas quais os jogos sempre foram tomados como um problema teórico à margem nos estudos literários. Por esse motivo, meu entendimento sobre os videogames como *produto* ou *entidade formal* no contexto da ciberliteratura será uma construção constante, articulada a partir de retomadas teóricas e reflexões conceituais que se detêm mais sobre a complexidade da questão para a literatura do que sobre as definições dos *Games Studies*, em virtude da ligação do corpus de análise com a literatura estrito senso, mediada pela adaptação (HUTCHEON, 2011).

Na ciberliteratura, a *zona de comércio* é um espaço em que o hibridismo e as mutações adaptativas das produções literárias posicionam juntos “[...] diferentes vocabulários, especialidades e expectativas [que] se reúnem para ver o que poderá resultar dessa ligação” (HAYLES, 2009, p. 21). Essa *zona de comércio* está ancorada também nos espaços de jogo da linguagem, de consumo e de tecnologia, os quais analiso conceitualmente a partir de algumas definições de *espaço literário* propostas por Luis Alberto Brandão (2007). O autor investigou as oscilações dos significados do termo *espaço* na literatura e apontou quatro perspectivas expandidas do conceito: o espaço como representações heterotópicas, as operações de espaçamento no texto, as distribuições espaciais na focalização e os espaços de indeterminação da linguagem.

Por ora, partindo da *antropologia da literatura* (ISER, 2002; 2011), considero os espaços de indeterminação da linguagem uma condição possível para a determinação dos *games* como *produto* ou *entidade formal* da ciberliteratura, recepcionados pela experiência dupla de *engajamento intertextual interativo* dos leitores-jogadores. Desse modo, no caráter difuso do imaginário e na materialidade dos jogos contemporâneos, “[...] o espaço literário passa a ser interrogado, ao mesmo tempo, como produto (obra, corpo, dado, referência), relação (operação, atribuição, articulação) e condição (tanto da identificação de produtos quanto do estabelecimento de relações)” (BRANDÃO, 2007, p. 218).

Nesse sentido, nas interrogações sobre os espaços indeterminados da linguagem, buscarei refletir sobre o conceito de *jogo* na ciberliteratura por meio da *adaptação* (HUTCHEON, 2011). Mas, considerando que os videogames evocam no campo das Humanidades³² uma junção de conceitos que lutam entre si (MORIN, 2001), pode-se perceber

³² Os campos em diálogo nesta dissertação são, principalmente, os Games Studies, a Filosofia, a Arte e o Design, entendidos na intersecção de conhecimentos que nos permitam ressaltar características do corpus de análise.

que a linguagem do jogo,³³ às vezes, funciona como um divisor de águas nas práticas sociais e nas ciências, remontando à própria mitologia. Nas minhas inquietações para compreender a zona de comércio em torno das jogabilidades contemporâneas, me pareceu necessário investigar, brevemente, o espaço indeterminado da linguagem (BRANDÃO, 2007) nas práticas antigas, retomando para isso alguns estudos sobre mitologia, cultura e arte.

2.1 Os jogos da linguagem: das antigas práticas à literatura-máquina

Optei por, primeiramente, retomar brevemente os estudos de Junito Brandão (1986), Thomas Bulfinch (2002) e Johan Huizinga (2000) e investigar a *zona de comércio* das práticas antigas de jogo, na relação com a literatura e a mitologia.³⁴ Em síntese, observei que o espaço indeterminado da linguagem nessas práticas já apontava, na mitologia, tipos variados de gêneros esportivos, poéticos e líricos, como destaca a coletânea sobre a mitologia greco-romana reunida pelo pesquisador brasileiro Junito de Souza Brandão (1986).

Entre tais livros, a história mitológica do Rei Minos, da ilha de Creta, na Grécia Antiga, captou minha atenção. Ao conceituar o *mito*, o *rito* e a *religião* no panorama histórico-social grego, Brandão (1986, p. 56) destacou que, no mitologema cretense do Rei Minos, “[...] os jogos eram parte intrínseca do culto, como as célebres touradas sagradas, nas quais o animal não era sacrificado”. Os jogos, nas religiões antigas grego-cretenses, estão associados ao palácio de Cnossos e ao labirinto do Minotauro, bem como ao arquiteto Dédalo e ao mito de Teseu e Ariadne. O autor observa: “Se, do ponto de vista histórico, *Minos* foi um nome dinasta, que governou Creta, ao menos como rei suserano de Cnossos, miticamente a coisa é bem diversa” (BRANDÃO, 1986, p. 61).

Estamos diante, portanto, de uma *zona de comércio*, um espaço indeterminado na sua relação com a mitologia, a história e a literatura. Por outro lado, estamos também no espaço de jogo da linguagem no imaginário, uma vez que “[...] a relação triádica do real com o fictício e o imaginário apresenta uma propriedade fundamental do texto ficcional” (ISER, 2002a, p. 958). Nesse sentido, o mitologema do Rei Minos opera no âmbito do *como se* (ISER, 2002a), efetivando o objeto de jogo no imaginário; a combinação do homem histórico com o ser mitológico, transgressor dos limites entre o real e o imaginário. No espaço sociocultural, era

³³ Os jogos de linguagem perpassam várias reflexões, seja no entendimento da linguagem ou do jogo, como se vê nas reflexões de Wittgenstein (1999), Deleuze (1974), Tavinor (2009), Robles (2014), Thabet (2011) e Mukherjee (2015), entre outros.

³⁴ Vale destacar que a relação do jogo com a mitologia não está desvinculada do reconhecimento da mitologia como literatura, erudição e arte. Para mais informações, ver Bulfinch (2002).

justamente essa transgressão de limites que conferia ao herói mítico a consciência de “ser diferente da vida cotidiana”: como um ato de jogo, a própria linguagem era transformada e adaptada entre os limites da ficção e da prática religiosa cretense. O conceito de *como se* (ISER, 2002) aplicado ao texto o auxilia na leitura do sentido de jogo, mas não deixa de evidenciar que o jogo, como prática local, tem suas próprias regras nessa *zona de comércio*.

Nesse contexto, os jogos em torno dos cultos aos deuses e semideuses exerciam, no espaço da linguagem, o papel de ligação, junção ou *nó* que unia as várias histórias que compunham, no imaginário coletivo, as teias significativas das divindades mitológicas. A manifestação do imaginário que se transforma em signo “[...] é por nós experimentada antes de modo difuso, informe, fluido e sem objeto de referência” (ISER, 2002a, p. 958). Nesses contextos, talvez a própria prática do jogo fosse um fruto arbitrário do imaginário, um nó lúdico no espaço da linguagem. Mas observemos outro momento histórico.

Na Época Geométrica (séc. XI-IX a.C.), em Delfos e Olímpia, como comenta Brandão (1987a), o caráter pacificador e ético do deus Apolo, ao integrar o panteão greco-romano, conciliou as tensões que sempre existiram entre as *poleis* gregas. Essas *poleis* viviam em disputa na Grécia Antiga, assentadas num imaginário que influenciava diretamente a vida religiosa, a política e as celebrações por meio dos jogos artísticos. Comenta Machado (2010, p. 18) que o governador Ífito, “[...] apenas no final do século IX a.C. por sugestão do Oráculo de Delfos, reorganizou os Jogos em honra a Zeus, sendo isso a solução para uma peste que assolava a região”. A organização dos jogos propôs a divisão dos Jogos Pan-helênicos em quatro tipos: Jogos Olímpicos (realizados em Olímpia), Jogos Píticos (Delfos), Jogos Ístmicos (Corinto) e Jogos Nemeus (Nemeia).³⁵

Os Jogos Olímpicos eram um grande evento da época. Olímpia, aos poucos, foi se tornando uma cidade política e influente, com modalidades variadas de jogos: desde a corrida a pé, com carros e cavalo, lançamento de discos, lutas, entre outros, que envolviam o movimento do corpo e estratégias específicas. De acordo com a mitologia, conforme pontua Machado (2010, p. 26), “[...] o início dos Jogos Olímpicos se deu por Pélope, filho de Tântalo, Rei de Fígia, para homenagear e agradecer sua vitória sobre Enômao, Rei de Pisa, em uma corrida de carro por disputa de sua filha, Hipodâmia”. Mas, do mito às práticas sociais dos jogos instituídos por Ífito, o contexto histórico era outro: o espaço de acontecimento dos jogos era sagrado na cidade de Olímpia, onde havia uma regra chamada *Ekekeiria*, que significa “*trégua sagrada*”: “Olímpia é um lugar sagrado. Quem ouse pisar neste solo com forças armadas, será

³⁵ Neste recorte, considere apenas os jogos Olímpicos e Píticos. Mais informações podem ser encontradas em Machado (2010).

considerado blasfemo. Também o será, todo aquele que não vingue este crime, estando ele em seu poder” (DIEN, 1966 *apud* MACHADO, 2010, p. 28).

Na *poleis* grega, o sentido do *blasfemo* era pragmático: aquele que quebrasse a regra não participava do espaço sagrado de jogo, pois ao blasfemo era imputada a morte. Percebe-se que essa regra seguia princípios Pan-Helênicos, mas, no contexto local, a *Ekekeiria* “[...] acontecia não diretamente como uma promotora da paz, mas sim para que os Jogos pudessem acontecer regularmente sem a interferência de guerras ou disputas sagradas” (SCHAUS; WENN, 2003 *apud* MACHADO, 2010, p. 28). A partir desse exemplo, algumas reflexões merecem destaque: na *zona de comércio* desses jogos, as configurações do imaginário assumem variadas participações na vida religiosa, na política e na celebração. No entanto, os sentidos articulados nessas práticas sociais nem sempre estão de acordo com a mitologia em torno delas, de modo que me parece haver um deslocamento da linguagem como junção ou nó: a história de Pélope na mitologia celebra o ritual do jogo, e na *comercialização* o “espaço de jogo” torna-se sagrado em virtude do “espaço da cidade” de Olímpia, havendo assim uma sobreposição de espaços que resulta em outras trocas simbólicas entre os participantes.

Os Jogos Píticos, por seu turno, aconteciam em Delfos, espaço referencial pelo Oráculo de Delfos e templo do deus Apolo. A partir do *Hino Homérico a Apolo*, que conta a história de sua fundação, passou-se a realizar uma edição de jogos que incluía “[...] uma competição musical para purificar o assassinato de Piton e, a partir de 582 a.C., contando com a inclusão do programa atlético, passaram a ser celebrados os Jogos Píticos” (CABRAL, 2004 *apud* MACHADO, 2010, p. 32). Assim, depois de Zeus, Apolo era a divindade mais importante em Delfos, pois como “Apolo era também deus da música e da poesia, estes Jogos tiveram grande importância também pelo seu caráter artístico, não só atlético” (MACHADO, 2010, p. 32). Como pontua Brandão (1987a):

Note-se, a esse respeito, que os *Jogos Píticos*, ao contrário dos *Olímpicos*, cuja tônica eram os concursos atléticos, deviam seu esplendor sobretudo às disputas musicais e poéticas. Em Olímpia imperavam os músculos; em Delfos, as Musas (BRANDÃO, 1987a, p. 96).

É possível observar, portanto, que havia uma influência do imaginário, como jogo, sobre outros jogos pragmáticos da vida cotidiana. De certa forma, essa *zona de comércio* em torno dos Jogos Píticos parece negociar ao mesmo tempo a constituição do personagem mítico e a separação dos gêneros Olímpicos, Píticos, Ístmicos e Nemeus da esfera social greco-romana. Em Delfos, portanto, é o ritual de jogos que celebra a história mitológica do deus Apolo, além de considerar a expressão artística da linguagem e a expressão do corpo nesse espaço sagrado.

Nota-se, assim, que há um devir dialético da linguagem entre esses *ritos* e *mitos*, ou seja, não foi apenas o cântico lírico que se perdeu na oralidade, mas também uma série de zonas indeterminadas de regras desses jogos – a separação de diferentes gêneros de jogos, como mencionado, pressupõe um princípio social, portanto, uma regra do *play* (SUTTON-SMITH, 2008). Nesse sentido, é possível entender também que a constituição do personagem mítico nos imaginários cretense e greco-romano se dá nos espaços de jogos e de linguagem, que também implicam uma mudança no panteão grego das divindades, nas modalidades rituais e no imaginário greco-romano.

Tais questões podem ser postas em diálogo, ainda, com as reflexões de Johan Huizinga (2000, p. 15), que afirma que os diferentes modos de cerimônia dos ritos antigos, como o sacrifício, a competição ou a representação, ao apresentarem “[...] um certo acontecimento cósmico que se deseja, obriga os deuses a provocar sua realização efetiva. Há, portanto, um jogo, no sentido pleno do termo”. Considerando a finalidade, a essência do ritual e o mistério em torno dos elementos lúdicos, “[...] o culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada” (HUIZINGA, 2000, p. 15), que exige dos participantes o resultado de um jogo. Por essa razão, acrescento que, na realidade histórica ou mitológica greco-romana, não havia uma demarcação, um lugar fixo para o personagem mítico no espaço da linguagem em jogo — ele estava sempre em trânsito no imaginário, como uma espécie de *texto vivo* que se espalhava pelo devir das convenções sociais e das artes antigas³⁶ e, apenas com o reconhecimento do homem como semideus na mitologia romana, é que houve uma fusão do mito com o herói.

Como ressalta Brandão (1986, p. 15), o peso do mito é “[...] esse inesgotável repositório de símbolos, que realizam ‘a interação do Consciente com o Inconsciente Coletivo’”. Concluo esse percurso pela mitologia antiga entendendo os jogos como uma prática sociocultural secular que, entre o *rito* e o *mito*, já demarcavam a diversidade e a tipicidade de gêneros no espaço da linguagem, de modo que a troca simbólica não era a única coisa em jogo: o espaço de acontecimento dos jogos evidencia que essas práticas tinham regras locais ou globais no compêndio das *poleis* gregas antigas.

Traçado este primeiro percurso, avanço para a proposta de Thomas Bulfinch (2002) de que a ruptura com o termo “mitologia”, em favor do termo “fábula”, seria um marco fundamental na alteração das concepções de *rito* e *mito* como partes integrantes do *jogo* na

³⁶ É importante lembrar que, após os estudos de Sigmund Freud, Carl Gustav Jung e Erich Neumann, entre outros, os caminhos simbólicos do rito e do mito passaram a integrar o conceito de arquétipo, tanto na psicologia quanto na psiquiatria, alterando também assim a concepção do herói nos percursos teóricos da própria literatura.

literatura, uma vez que, neste processo, o aspecto lúdico do jogo em seu vínculo com a história mitológica se perdeu entre as letras da epopeia, da poesia, da fábula, e até mesmo do romance, em prol do caráter representacional da linguagem.

Em meus questionamentos, procurei destacar a *zona de comércio* em torno dessas jogabilidades, pontuando que o espaço indeterminado da linguagem está além dos limites do imaginário, uma vez que, nos parâmetros da mitologia, esse espaço foi determinado por jogos regrados, classificados por gênero, como visto com relação às sociedades cretense e greco-romanas. No entanto, para a teoria literária, o que restou foram apenas histórias.

Observada a dinâmica dos jogos na mitologia, pontuo também que não há uma fronteira clara entre o jogo e sua expressão na linguagem desde o tempo dos heróis greco-romanos, uma vez que o *mito* e o *rito*, como partes integrantes dos espaços de jogo, conformam um sistema de comunicação complexo.³⁷ Nas palavras de Brandão (1986, p. 14, grifos do autor):

[...] sendo uma *fala*, um sistema de comunicação, uma mensagem, o mito é uma como que *metalinguagem*, já que é uma segunda *língua na qual* se fala da primeira. Não sendo um objeto, um conceito, uma ideia, o mito é um modo de significação, uma forma, um *symbolon*, acrescentaríamos. Donde não se pode defini-lo simplesmente pelo objeto de sua mensagem, mas pela maneira como a profere.

Portanto, afirmo que há uma *zona de comércio* em que os resultados do jogo dependem do movimento da linguagem, das relações simbólicas e das trocas de posição dos participantes, visto que “[...] o rito é a práxis do mito. É o mito em ação. O mito rememora, o rito comemora” (BRANDÃO, 1986, p. 39). Thomas Bulfinch (2002) não aprofundou, ao refletir sobre a mitologia, sua complexidade como força atuante na linguagem, motivo pelo qual reforço como, entre o *mito* e o *rito*, as relações simbólicas e dialéticas de jogo que os perpassam poderiam fornecer pistas sobre a natureza do *storytelling*, caracterizando o *contar* como um ato lírico, dramático ou poético (se considerarmos Delfos) e o *interagir* como diferentes modos de jogos que remetem ao épico, aos feitos heroicos dos deuses e dos homens (Olímpia), que envolviam competição, estratégia e expressão de si mesmo. Mas ambos os espaços se sobrepõem na expressão da linguagem e do jogo nesses contextos, de modo que, se olharmos só para a história mitológica, pouco saberemos dos jogos, e vice-versa.

Avançando pelos estudos de Huizinga (2000; 2013) e de Umberto Eco (1989a), pude considerar a *zona de comércio* que envolve a linguagem, o consumo e a cultura dos jogos na Idade Média, na relação entre literatura e arte. Pude perceber, na leitura do livro *O outono da*

³⁷ Segundo Barthes (2001, p. 136), o esquema tridimensional de significante, significado e signo torna-se, no mito, um caso particular, “visto que ele [o mito] se constrói a partir de uma cadeia semiológica que existe já antes dele: é um sistema semiológico segundo”.

Idade Média (HUIZINGA, 2013), que a expressão da linguagem começou a ser “vigiada”³⁸ ou consumida como arte sob a condição de ser sacralizadas e edificante. Talvez isso tenha levado à conversão do imaginário num espaço de jogo, entre realidade e fantasia, no qual se refletia o anseio por uma vida mais bela:

É sobre esses poucos temas – o do heroísmo, o da sabedoria e do bucolismo – que toda a cultura literária é estruturada desde a Antiguidade. A idade média, o Renascimento, os séculos XVIII e XIX, todos eles juntos não são mais do que variações novas de uma velha canção. (HUIZINGA, 2013, p. 56).

Talvez por essa razão o autor tenha considerado posteriormente, ao lançar o livro *Homo Ludens* (2000), a cultura como um jogo. Mas voltemos a *O outono da Idade Média* (2013): nessa obra, Huizinga argumenta que a literatura se desdobrou em outras formas de jogo nos hábitos cotidianos dos séculos XIV a XIX, pois era ao *jogo* que competiam os sentidos lúdicos do prazer e da imaginação, e a ludicidade parecia ser uma maneira de transgredir os limites impostos pela cultura religiosa da época. Esse processo se evidencia, por exemplo, nas relações da arte com a cultura religiosa no período, em que o fato de a linguagem lúdica dos jogos possibilitar ao espírito humano a diversão foi motivo suficiente para sua proibição em alguns períodos da era medieval. Nos parâmetros religiosos da Paris de 1428 e 1429, por exemplo, o *jogo das artes* era considerado um pecado que levou a serem destinados à fogueira as “[...] cartas, tabuleiros de jogos, dados, enfeites e joias, que homens e mulheres traziam de livre e espontânea vontade” (HUIZINGA, 2013, p. 18).

Os efeitos dessa medida se fizeram notar: Huizinga comenta que as emoções pareciam dirigir os comportamentos sociais, e “[...] não só um grande luto, uma pregação vigorosa ou os mistérios da fé levavam o povo ao pranto” (HUIZINGA, 2013, p. 18), o que ocorria até mesmo nas solenidades profanas. O pranto passou a ser identificado como “[...] algo edificante e belo” (HUIZINGA, 2013, p. 19), mas o colorido das fábulas se mantinha nos textos dos cronistas da corte sobre príncipes e reis, assim como nas poesias e shows dos bufões. Além disso, o cenário político ainda não estava vinculado à burocracia e ao protocolo, e a vida dos príncipes e reis “[...] acontecia numa atmosfera de aventura e paixão que não era meramente fruto do imaginário popular. O homem moderno mal consegue imaginar a que ponto o ânimo medieval podia ser desenfreado e inflamável” (HUIZINGA, 2013, p. 28).

³⁸ Em outros estudos, o historiador Peter Gay (2002; 2010) aprofunda questões relativas à formação da cultura na Idade Média, abordando as represálias sofridas por escritores e a importância dos romances literários na pesquisa histórica.

Nesse cenário cultural marcado pelas ameaças turcas, por acordos e guerras, por emoções “edificantes” e restrições artísticas, o sentido de jogo parece ter sido substituído por outras possibilidades. E o que, a princípio, parecia ser uma questão que traria prejuízos apenas à *zona de comércio* da arte, fez reinar a escuridão fora dela: nos espaços sociais de Paris, entre 1430 e 1461, ascendeu o *jogo religioso* no qual “[...] os burgueses celebraram a vitória da justiça [contra os hereges] com uma competição de *folies moralisées*. Primeiro prêmio, uma flor de lis prateada; quarto prêmio, um par de capuzes; as vítimas torturadas já estavam mortas havia muito tempo” (HUIZINGA, 2013, p. 37, grifos do autor). Parece-me, assim, que as *folies moralisées* ocupavam um espaço indeterminado da linguagem dos jogos medievais e, na *zona de comércio*, projetavam a cultura como equivalendo somente às convenções religiosas, enquanto, de outro lado, o *jogo da arte* ia perecendo sob restrições.

Observo aqui, um detalhe sobre a estrutura das *folies moralisées*: quando ignorado o potencial lúdico e artístico dos jogos (cartas, tabuleiros, dados etc.) em virtude da aplicação moral, parece-me que o *jogo* assume o resultado dessas trocas de posições na *zona de comércio* da cultura, de modo que as *folies moralisées* poderiam ser situadas no espaço sagrado, ainda que, como prática sociais, estivessem no terreno do profano. Por outra perspectiva, percebo que a linguagem lúdica da imaginação converteu-se em uma nova forma de *jogo*, um meio para enfrentar essa cultura religiosa projetada na vida medieval.

De acordo ainda com Huizinga (2013), o anseio por uma vida mais bela percorreu três caminhos até a conformação da literatura, no Renascimento. O primeiro caminho levava para fora do mundo, por meio de uma renúncia que estabelecia uma ligeira tensão entre realidade e fantasia, na qual “[...] aceitam-se as formas de vida e as da sociedade pelo que elas são, mas tenta-se permeá-las com uma moralidade transcendente” (HUIZINGA, 2013, p. 57). O resultado das articulações e negociações, na *zona de comércio* entre arte e religião, estava mais ligado à doutrina do primeiro cristianismo, mas foi explorado por todas as religiões.

No segundo caminho, o temor à vida e as dúvidas em relação ao futuro só teriam encontrado esperança no melhoramento e aperfeiçoamento do próprio mundo social no início do século XVIII, pois “[...] o pensamento e as ações da época [anterior] não conheciam uma busca consciente por melhoria e reformulação das instituições sociais e políticas” (HUIZINGA, 2013, p. 55). Neste caminho, Huizinga pontua que a realidade imediata da vida é carregada de um ideal transformador na divisão dos bens, “[...] onde o conteúdo ideal é a prosperidade, liberdade e cultura. Não há mais necessidade de acentuar que o ser humano é um ser nobre [*nobleman*], ou um herói, ou um sábio, ou um cortesão de boas maneiras” (HUIZINGA, 2013, p. 56).

O terceiro caminho é a evasão para um mundo mais belo, em que, de acordo com Huizinga (2013, p. 57), “[...] as formas da vida são recriadas em formas artísticas. Mas, não apenas nas obras de arte em si se expressa o sonho de uma vida mais bela, pois ela quer enobrecer a própria vida e preencher a sociedade com jogos e formas”. Entretanto, houve uma tensão entre realidade e sonho nesse período renascentista, pois o exercício de uma vida lúdica artificiosa só podia ser concretizado pela elite: “[...] a satisfação da sede de beleza dá-se tanto na arte quanto na própria vida; nesse momento, como nunca dantes, a arte serve a vida e a vida serve à arte” (HUIZINGA, 2013, p. 57).

Ainda segundo o pesquisador, houve diferenças na Itália sob esses horizontes da vida mais bela, pois o desejo de estruturar a vida ou elevá-la em forma artística não foi criado no Renascimento, como noutros lugares. Em sua perspectiva, a grande ruptura na concepção do belo se dá entre o Renascimento e os tempos modernos, quando as estruturas da sociedade começam a separar a arte e a vida: assim “[...] revive-se o velho dualismo que separa Deus e o mundo. Traçou-se uma linha separando os prazeres da vida e os da arte. Eles foram partidos em duas metades, uma inferior e outra superior” (HUIZINGA, 2013, p. 58). Para o indivíduo, juntas essas duas metades constituíam pecado, mas eram aceitáveis em certos níveis de acordos artísticos ou espirituais:

As coisas que tornam a vida prazerosa permanecem as mesmas. Tanto agora como antes são: a leitura, a música, as belas-artes, viagens, o gosto pela natureza, esportes, a moda, vaidades corporativas (ordens de cavaleiros, cargos de honra, reuniões) e a exaltação dos sentidos. [...] Mas, o limite não é fixo. (HUIZINGA, 2013, p. 58).

Os limites não eram fixos nas reconfigurações do belo, e a dualidade da linguagem lúdica convidava o leitor à recusa do prazer de viver, ainda calcada em questões de caráter religioso:

Para o indivíduo medieval, a fronteira estava, no máximo, no ato da leitura; mesmo o prazer da leitura só podia ser sacralizado se mostrasse a ânsia pela virtude da sabedoria; e na música e nas belas-artes, somente se reconhecia positivamente como servissem à fé; o prazer por si só era um pecado. (HUIZINGA, 2013, p. 58).

Nesse viés, observo que o melhoramento mencionado por Huizinga (2013) encontrou no Renascimento sua energia vital. O dogma central da fé passou a ser a busca econômica e social, o que fez com que a linguagem passasse a ser um produto negociado: “[...] todo o conjunto da arte e da literatura, em que o essencial do prazer era a admiração, podia ser sacralizado, desde que posto a serviço da fé” (HUIZINGA, 2013, p. 59). Neste ponto, já é possível observar uma relação com o consumo, pois nessa *zona de comércio* a literatura

transitava pelo espaço indeterminado da linguagem: não podia mais estar aí a ludicidade de um jogo, visto que o “filtro do religioso” conformava os limites de sua expressão.

Além disso, a valorização do corpo, o esporte cavaleiresco, a moda da corte, tudo estava sob as mesmas regras, e “[...] para isso servia o caminho intermediário que levava ao mundo dos sonhos: revestia-se tudo com a bela aparência dos ideais antigos e fantásticos” (HUIZINGA, 2013, p.59). Em suma, segundo Huizinga, foi apenas nesse terceiro caminho que a literatura se confirmou *jogo* entre realidade e fantasia, explorando os percursos da imaginação e contribuindo com uma vida mais bela. Por esses motivos o pesquisador afirma que colorir a vida diante dos acontecimentos trágicos, vivê-la noutra lugar é a estrutura de toda a cultura literária, desde a antiguidade e, acredito, até os dias de hoje, ainda que sob novas convenções.

A partir da leitura de *O outono da Idade Média* (2013), pude identificar uma pista sobre a questão do jogo na literatura que não havia sido integrada ao livro *Homo Ludens* (2000), do mesmo autor, mais especificamente voltado à temática do jogo: a leitura de ambos me pareceu desenhar uma *zona de comércio* que foi marcada por um caráter aristocrático, ideológico e religioso. Nessa *zona de comércio*, no sentido que tenho tratado nesta dissertação, as tensões da linguagem que deslocavam o mito e o rito parecem, de alguma forma, deslocar também o profano e o sagrado com relação às práticas de jogo mencionadas. Acredito que foram esses deslocamentos que colocaram o jogo à margem na arte e na literatura, sendo revisados após estudos como os de Huizinga (2000), Roger Caillois (1990) e Brian Sutton-Smith (2008), assim como da estruturação do mercado cultural dos jogos.

Talvez, por essa razão, em *Homo Ludens* o historiador afirme que a cultura nada mais é do que a ordem de um jogo, pois toda atividade humana, incluindo as linguagens, a arte, o direito, entre outras, poderia ser entendida como resultado de jogos. Ou seja, a estrutura do jogo opera negociações em instâncias, o que leva Huizinga (2000, p. 24) a assim defini-lo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Essa consciência de “ser diferente da vida cotidiana” já existia na dinâmica nos jogos mitológicos, o que me leva a acreditar que o jogo seja um espaço próprio da linguagem. Nos parâmetros da cultura, entretanto, Huizinga (2000) aponta o jogo como um elemento que acompanha e marca o espaço do sagrado e do lúdico nas civilizações, e, embora destaque diferentes campos semânticos em torno da palavra *jogo* no espaço da língua, ele não se aprofunda na reflexão sobre a linguagem nas práticas de jogo. Em suma, parece-me que o teor

histórico e social dos estudos de Huizinga (2000; 2013) evidencia a predisposição da literatura como espaço lúdico da linguagem, em que “ser diferente da vida cotidiana” integra apenas uma, dentre tantas outras formas não exploradas, de jogos e modos de narrar.

O semioticista, escritor e crítico italiano Umberto Eco, ao analisar os dois livros de Johan Huizinga aqui mencionados, afirma: “Huizinga não teve intenção de falar do jogo como *game*, mas do jogo como *play*. Se assim fosse, tudo se tornaria claro” (ECO, 1989a, p. 275). Para Eco, o resultado do jogo na cultura “[...] é a forma que toma, diante da pressão insolúvel do econômico, a mistificação ideológica das classes dominantes que projetam num ideal (visível ludicamente) a perfeição que renunciam a realizar no concreto social” (ECO, 1989a, p. 275).

Não seria, assim, apenas por uma questão linguística que Huizinga teria recorrido ao latim *ludus* em seu livro, como destaca Eco, já que o uso dessa palavra está relacionado também ao comportamento do *play* (jogar): “[...] é sem sombra de dúvidas comportamento, prazer em ação, divertimento, e logo, se o sujeito do livro é *homo ludens*, este homem terá relação com o comportamento lúdico, não com a regra do jogo” (ECO, 1989a, p. 278). As indagações de Umberto Eco estão ancoradas no olhar crítico do escritor sobre a literatura como resultado de *jogo*, e por isso ele reconhece que, nos estudos de Huizinga (2000), “[...] existe um objeto abstrato, o jogo como *game*, e existe um comportamento concreto, uma *performance*, que é o *play*” (ECO, 1989a, p. 277).

Enfim, o objeto/*game* e a performance/*play* pressupõem uma dialética da linguagem na dualidade desses espaços: uma dinâmica sociocultural operada numa *zona de comércio*. Assim, de modo similar a Eco (1989a), não penso que a Literatura, em sentido amplo, seja radicalmente jogo; porém, acredito que os espaços indeterminados dos textos e intertextos literários nos convidam para uma partida que é preciso, por dois motivos, jogar em modo solo. Primeiro, porque “[...] no jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p. 5). Segundo, porque o leitor-jogador da ciberliteratura não recusa o prazer da experiência dupla de engajamento, ou seja, uma consciência de “ser diferente da vida cotidiana” que se conforma tanto entre os livros quanto entre os videogames.

Meu terceiro movimento voltou-se para os estudos de Roger Caillois (1990), Brian Sutton-Smith (2008) e Souvik Mukherjee (2015), a partir dos quais refleti sobre a *zona de comércio* na esfera dos jogos, da literatura e da tecnologia. Quando o *conteúdo* entra em cena, como na classificação dos jogos proposta pelo sociólogo e crítico literário Roger Caillois (1990), a própria linguagem passa a ser produto de negociações na ambiguidade da arte, num

movimento em que as forças do *game* e do *play* se confirmam como atos de jogo em relação direta com a literatura. Numa expansão do trabalho de Huizinga (2000), Caillois observou a necessidade da articulação do espaço da linguagem nos jogos, propondo então uma definição dos princípios formais e de conteúdo dos jogos que, no entanto, não atinge todo o universo das jogabilidades. De acordo com Caillois (1990, p. 29-30, grifos do autor), em seus contextos interacionais o jogo é uma atividade:

1. *livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. *delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. *improdutiva*: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
5. *regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

O *jogo*, para Caillois (1990, p. 10), “[...] designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo”. Essa complexidade levou o pesquisador a organizar quatro categorias fundamentais de jogos, considerando seu papel na competição, na sorte, no simulacro e na vertigem, quais sejam: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

Agôn se refere à competição, ou seja, ao combate em que as oportunidades são criadas “[...] para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 1990, p. 34). Além disso, nela se opera uma rivalidade que se baseia na qualidade de “[...] (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior” (CAILLOIS, 1990, p. 34), na qual o vencedor aparece como sendo o melhor. Esse tipo de jogo está sempre reconhecendo a excelência do jogador, pois implica disciplina e perseverança diante dos desafios: “[...] o *Agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar” (CAILLOIS, 1990, p. 35).

A segunda categoria, *Alea*, é o jogo de dados ou o acaso, que está em oposição ao *Agôn*, pois nega o trabalho e o treino para vencer: ele age “[...] numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário” (CAILLOIS, 1990, p. 36-37). *Alea*, assim, revela a benevolência do destino, principalmente quando pede paciência: “[...] o jogador,

face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades ou disposições, dos seus recursos de habilidades, de força e de inteligência” (CAILLOIS, 1990, p. 37), limitando-se antes a aguardar o resultado, como numa aposta.

A terceira categoria ressalta que, se há uma evasão do jogo fazendo-o outro, então estamos numa *Mimicry*, pois esse tipo exige a aceitação da ilusão temporária. Noutras palavras, esse tipo de jogo “[...] pode consistir não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 39). Aqui, estamos diante dos atos de fingir, em que a imitação não é ainda o simulacro, mas tornam-no possível por causa da mímica: “[...] mímica e disfarce são assim os aspectos fundamentais dessa classe de jogos” (CAILLOIS, 1990, p. 41).

A quarta categoria é *Ilinix*, associada a jogos que buscam a vertigem: “tratam-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 1990, p. 43). Nesse tipo de jogo, a perturbação provocada pela vertigem é um fim em si mesma, por causa do pânico e de outros sentimentos que o jogo convoca à ação, ou seja, nesses jogos o corpo e a consciência são palco para sensações análogas, mas “[...] existe, em paralelo, uma vertigem de ordem moral, que se apodera subitamente do indivíduo. Essa vertigem associa-se habitualmente ao gosto, normalmente reprimido, pela desordem e pela destruição” (CAILLOIS, 1990, p. 44-45).

Além disso, Caillois determinou que essas categorias são governadas por dois princípios, que, em polos antagônicos, mantêm certo equilíbrio no acontecimento de jogo. No primeiro polo reina “[...] um princípio comum de diversão, turbulência, imprevisto e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*” (CAILLOIS, 1990, p. 32). O segundo, designado *ludus*, exerce força contrária sobre alguns pontos da *paidia*, graças a seu caráter estratégico e excêntrico que faz operar uma tendência complementar de subordinar o jogo a regras convencionais, ou seja, “[...] de cada vez mais a contrariar [a *paidia*] criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado” (CAILLOIS, 1990, p. 32-33).

Em minhas observações, as categorias propostas por Caillois (1990) facilitam a identificação de variados tipos de jogos pelo conteúdo que apresentam, mas, como o autor mesmo destacou, “[...] estas designações não abrangem por inteiro todo o universo do jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 32), sendo antes meios para traçar-lhes quadrantes em que pudessem ser inseridos; mas, mesmo nessa perspectiva, parece difícil pensar na distribuição que se poderia fazer dos *storytelling-games*.

Por isso, me pareceu necessário considerar seus aspectos no gameplay. Recorri, assim, a outro sociólogo, Brian Sutton-Smith (2006), que, ao questionar “O que é o *play*?”, revisou os sete tipos de ambiguidades pertinentes ao jogo elencados por William Empson,³⁹ para além dos polos *ludus* e *paidia* apontados por Caillois. O que o autor chamou de *retórica do play* são ambiguidades que não escapam à variedade de formas e experiências possíveis na esfera do jogo, ou seja, na performance e nos discursos científicos. Sutton-Smith pontua:

A arte e a literatura, por outro lado, têm um foco principal no *play* como estímulo à criatividade. Em alguns estudos mitológicos, diz-se que o jogar é a esfera dos deuses, enquanto nas ciências físicas é, às vezes, outro nome para a indeterminação ou caos básico da matéria.⁴⁰ (SUTTON-SMITH, 2006, p. 302, tradução nossa).

Cabe destacar que a literatura tem se ocupado de estudar a *performance*, na maior parte do tempo, em sua relação mais direta com o teatro e o cinema. A performance de jogo, principalmente dos gêneros RPG (Role Playing Games), permaneceu à margem desses estudos, acredito que principalmente pelo caos básico de sua materialidade na linguagem, de modo que o *interagir* só era considerado na sua relação com o teatro. Os estudos do *play*, assim, configuram-se como um movimento ainda recente nos estudos da ciberliteratura, que é, ela própria, em sua amplitude, investigada de maneira tímida e muitas vezes restrita às convenções da arte e da tecnologia, já que a linguagem nesses espaços continua sendo bastante complexa. Apesar disso, depois da conformação da indústria dos videogames, na década de 1990, os estudos sobre performance nos jogos passaram a conseguir maior visibilidade, sendo esta possivelmente a motivação de Sutton-Smith (2008) para compreender o *play* como um campo em adaptação e integração constantes: um *multiplexo coevolucionário de funções*.⁴¹

Na busca pelo significado do *play* em suas várias retóricas científicas e manifestações culturais, Sutton-Smith (2008) se propôs a pensar as múltiplas camadas relevantes do *play* e seu potencial de integração e de adaptação, na cultura e arte. Nesse sentido, o autor apontou cinco campos de adequação do *play* pela interação humana, isto é, uma coevolução adaptativa.⁴²

³⁹ Em forma bastante sintética, pode-se dizer que Empson organizou, em obra publicada em 1955, uma série de paradoxos em torno do *play* (jogar), denunciando a natureza ambígua dos jogos em termos de referência, referente, intenção, sentido do jogo, transição, contradição performática e do significado de jogar. Para maior aprofundamento, ver Empson (1955).

⁴⁰ No original: “Art and literature, by contrast, have a major focus on play as a spur to creativity. In some mythology scholarship, play is said to be the sphere of the gods, while in the physical sciences it is sometimes another name for the indeterminacy or chaos of basic matter”.

⁴¹ Esta expressão – *a co-evolutionary multiplex of functions* – consta no último trabalho publicado por Brian Sutton-Smith (2008), que faleceu em 2015, não tendo desenvolvido completamente suas proposições teóricas sobre o assunto.

⁴² Ao falar da *intermediação*, Hayles (2009) vai ressaltar que essa coevolução adaptativa implica mudanças biológicas na cognição do jogador em sua relação com a mídia, havendo um intercâmbio dessas interações em diferentes meios. Retornaremos a esse ponto nas análises apresentadas no Capítulo 4.

Com relação ao primeiro campo de adequação, o pesquisador comenta que a evolução conflitante nas origens do *play*, observada por diferentes olhares, já anunciava a adoção de estratégias responsivas diante do perigo, ou seja, a produção de respostas reflexivas ou refletivas, “[...] aquelas que lhes dão tempo para considerar suas alternativas. Em outras palavras, eles podiam pensar antes de agir, assim como agir instantaneamente”⁴³ (SUTTON-SMITH, 2008, p. 113, tradução nossa).

Na segunda adequação, o autor destaca que essas respostas reflexivas e refletivas estão cognitivamente relacionadas desde as condições primitivas do ato de pensar, o que fez com que o homem desenvolvesse a resposta do *play*: com “[...] o que chamamos de brincadeira, imitava o conflito, mas removeu seus perigos imediatos e reduziu as tensões que os acompanhavam”⁴⁴ (SUTTON-SMITH, 2008, p. 114, tradução nossa), de modo que essa simulação funcionava como um exercício para solucionar conflitos reais.

O terceiro campo de adequação do *play* considera os fatores emocionais humanos que levam às diversas formas de jogo: emergindo como “[...] uma mediação imitativa da dualidade adaptativa reflexivo-refletiva, deve-se concluir que a natureza do jogo pode ser descrita como uma dualidade dinâmica de forças em disputa, que é dialética”⁴⁵ (SUTTON-SMITH, 2008, p. 114, tradução nossa). No quarto campo, em que os afetos genéticos são ajustados ao *play*, Sutton-Smith traz à tona a dualidade dialética da performance, equivalente ao que tenho considerado como espaço indeterminado da linguagem.

O jogo, como espaço de provocação, é sempre potencializado pelas emoções produzidas nos e pelos leitores-jogadores, de maneira que as negociações de sentido em torno do *storytelling game* – por exemplo – não poderiam escapar da expressão direta dessas dualidades da linguagem, as quais marcam o desempenho dos jogadores que leva ao resultado final. Em outras palavras, “[...] alguém ganha ou perde, mas o mais importante é que se sente diferente de si mesmo, de alguma forma mais satisfeito, talvez mais realizado”⁴⁶ (SUTTON-SMITH, 2008, p. 115, tradução nossa).

Por fim, é nos roteiros dualísticos culturais que Sutton-Smith assenta a quinta adequação do *play* às convenções socioculturais da arte contemporânea: “As representações e o

⁴³ No original: “[...] those which gave them time to consider their alternatives. In other words, they could think before they acted as well as act instantly”.

⁴⁴ No original: “[...] which we call play, that imitated conflict but removed its immediate dangers and reduced the tensions that accompany such conflict”.

⁴⁵ No original: “If we accept the assumption that play emerges as an imitative mediation of the reflexive-reflective adaptive duality, then it should follow that the nature of play can be described as a dynamic duality of contending forces, that is as dialudic”.

⁴⁶ No original: “One wins or loses but most importantly one feels differently about oneself, somehow more fulfilled, perhaps more accomplished”.

funcionamento de qualquer uma dessas formas de mediação expressivo-reguladora, que chamamos de *play*, são caracterizadas por dualidades que são genéticas, afetivas, performativas, experienciais e culturalmente relativas”⁴⁷ (SUTTON-SMITH, 2008, p. 116, tradução nossa).

Eu reconheço todas essas formas de adaptação destacadas por Sutton-Smith (2008) como espaços da linguagem em movimento que, tanto nos livros quanto nos videogames, exigem uma resposta reflexiva-refletiva dos leitores-jogadores em suas expressões genéticas, afetivas, performativas, experienciais e culturais de uma literatura expandida.⁴⁸ Foi em vista disso que, a partir desse movimento de escrita e reflexão sobre o espaço da linguagem nas teorias dos jogos, passei a considerar meu entendimento dos videogames, como se verá na continuidade deste texto, como *literatura-máquina*, nos parâmetros da ciberliteratura e da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011).

O termo *literatura-máquina*⁴⁹ foi cunhado pelo pesquisador Souvik Mukherjee (2015), ao revisar teorias dos *Games Studies*, para destacar a textualidade dos jogos – digitais ou não digitais – em seu vínculo com a Literatura. Na investigação sobre a máquina literária, a história e o jogo, Mukherjee (2015) reconhece que a complexidade dos videogames é um desafio, porque pressupõe que algumas características importantes de sua textualidade não são compreensíveis tendo por referencial a noção de texto e os métodos de análise das teorias literárias. Mas a noção de texto, para o pesquisador, é construída pelo processo de jogo e, também, caracterizada pela multiplicidade da linguagem, que por sua vez é misturada à tecnicidade (máquina e código) nas interações leitor-jogador. Por essa razão, a noção de um jogo puro⁵⁰ ou a noção do jogo puramente técnico não se aplica aos videogames: parece-me, antes, haver uma combinação no *gameplay* do mundo do jogo (*game*) e do mundo das regras

⁴⁷ No original: “In sum, the representations and functioning of any of these forms of expressive-regulative mediation, which we call play, are characterized by dualities that are genetic, affective, performative, experiential, and culturally relative”.

⁴⁸ Nesta dissertação, em virtude do corpus de análise selecionado, considero essas expressões próprias do *gameplay*. No campo acadêmico dos *Games Studies*, especialmente nos estudos de ludologia e narratologia, ainda existe a separação dos termos do jogo pela tradução linguística, pois, conceitualmente, nem todos os teóricos concordam nas definições de *game*, de *play* ou mesmo de *gameplay* como sendo um conjunto complexo da linguagem.

⁴⁹ Esse conceito, na pesquisa de Mukherjee (2015), fornece um ponto de entrada para a análise de videogames como literatura menor nos *Games Studies*, a partir do paratexto e do *storytelling*. No contexto da ciberliteratura, aproprio-me do conceito desvinculando-o de sua perspectiva de origem, uma vez que compreendo a literatura digital como expansão das formas da linguagem e concebo a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) em um corpus de análise específico, que apresenta característica distintas de outros games.

⁵⁰ Em virtude do nosso corpus de análise, essa noção de “jogo puro” foi recuperada em Deleuze (1974). Remete, assim, não ao sentido aplicado na ludologia, nos *Games Studies*, mas ao binarismo dos jogos de linguagem, às noções de “senso” e “não senso” que envolvem as histórias de *Alice*, as quais serão retomadas brevemente no capítulo 3.

(*play*), de modo que se pode afirmar que Mukherjee compreende a história, as regras do jogo e a experiência do mundo do jogo de maneira vinculada.

Isso evidencia que a crítica recente parece preocupada com a tecnicidade da linguagem e “[...] com a necessidade de entender o texto como uma entidade mecânica e a forma como isso se relaciona com a identidade do próprio leitor”⁵¹ (MUKHERJEE, 2015, p. 9, tradução nossa). Assim, a necessidade de compreender a textualidade dos videogames é o que leva o autor às teorias da literatura para captar o sentido maquínico da linguagem:

“Machinic”, como usado aqui, tem uma conotação deleuzoguattariana. Indica a relação entre os elementos heterogêneos em um conjunto e isso não implica que as máquinas sejam necessariamente mecânicas. Guattari afirma que até o pensamento é maquínico: a relação entre a máquina e o corpo é fluida e, por implicação, ambas estão intrinsecamente ligadas entre si. Isso também se aplica a qualquer entendimento do texto como sendo maquínico – independentemente de a entidade em questão ser a narrativa mediada por computador em videogames ou sua contraparte não digital.⁵² (MUKHEERJEE, 2015, p. 9, tradução nossa).

O autor argumenta que os videogames ressaltam a complexidade que já existia em outras formas narrativas de jogos não digitais, visto que incorporam níveis variados de manifestação da linguagem. Considerado esse fato, “[...] podem contribuir significativamente para a análise dos aspectos lúdicos, múltiplos e maquínicos dos textos, levando-os além das suas limitações atuais”⁵³ (MUKHERJEE, 2015, p. 9, tradução nossa).

Para tecer suas considerações sobre essa textualidade presente nos videogames, Mukherjee (2015) retoma questões sobre o puro devir em Deleuze (1974)⁵⁴ e o suplemento em Derrida, no contraponto com posicionamentos da ludologia, apontando que o suplemento é importante na escrita da máquina, pois, “[...] como Derrida define, o suplemento não é presença nem ausência e, quando se deseja ir do suplemento para a fonte, é preciso reconhecer que existe um suplemento na própria fonte”⁵⁵ (MUKHERJEE, 2015, p. 12, tradução nossa). Nesses termos, o autor destaca ainda que, “[...] quando a narrativa, a tecnicidade e o jogo são analisados

⁵¹ No original: “Recent critical theory is increasingly concerned with technicity, with the need to understand the text as a machinic entity and with how this relates to the reader’s own identity”.

⁵² No original: “‘Machinic’, as used here, has a Deleuzoguattarian connotation. It indicates the relationship between the heterogenous elements in an assemblage and this does not imply that machines are necessarily mechanical. Guattari states that even thought is machinic: the relationship between the machine and the body is fluid and by implication both are intrinsically linked to each other. This also applies to any understanding of the text as being machinic – irrespective of whether the entity in question is the computer-mediated storytelling in video games or its non-digital counterpart”.

⁵³ No original: “[...] can significantly contribute to the analysis of the playful, the multiple and the machinic aspects of texts by taking them beyond their present limitations”.

⁵⁴ Essa relação do “devir” também assume o sinônimo de “acaso” ou “chances” nesta pesquisa e será brevemente retomada no Capítulo 3, assim como nas análises do Capítulo 4.

⁵⁵ No original: “As Derrida defines it, the supplement is neither presence nor absence and when one wishes to go from the supplement to the source, one must recognise that there is a supplement at the source itself”.

nos videogames, o jogo ‘puro’ não pode existir: os aspectos maquínicos e narrativos ilustram o problema de conceber qualquer centralidade que privilegie qualquer um desses aspectos”⁵⁶ (MUKHERJEE, 2015, p. 12, tradução nossa).

A abordagem do autor considera outra questão crucial em relação ao código de programação (linguagem) – para aqueles que desejam realizar análises das tipologias da ciberliteratura, em um nível mais profundo: o fato de ela ter se alterado depois dos anos 1980, quando dificilmente se separam dados (informações) e software, pois o paradigma da Programação Orientada a Objetos (OOP)⁵⁷ tem se tornado uma maneira pela qual os videogames narram uma história. Na conclusão dessas reflexões, o conceito de *literatura-máquina* cobre também a relação leitor-jogador-texto. Ainda que Mukherjee (2015) não use o termo leitor-jogador em junção, observo que, em sua concepção, a cognição, a mídia e a participação do leitor e jogador na doação lúdica e na negociação dos sentidos estão intrinsecamente ligados, nos videogames ou fora deles.

Tal preocupação com os modos de ler os videogames e os livros ressaltam que não se deve priorizar o lúdico ou o narrativo: “[...] dada a natureza originária dessa relação, deve-se notar que mídias ainda mais antigas apresentam características semelhantes às dos videogames, embora de formas específicas da mídia”⁵⁸ (MUKHERJEE, 2015, p. 15, tradução nossa). Ou seja, a percepção do lúdico e do narrativo partem do relacionamento do leitor ou jogador com as diferentes formas de arte.

Dessa forma, o lúdico será compreendido como um mecanismo da linguagem, nos elementos do *nonsense literário* (TIGGES, 1988),⁵⁹ que serão evidenciados em análise no Capítulo 4, pois no relacionamento leitor e texto (ISER, 2011) o lúdico pode ser um efeito que a textualidade do *corpus* de análise propõe. Ademais, o fato de os videogames *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) apresentarem um grau de dificuldade

⁵⁶ No original: “when narrative, technicity and play are analysed in video games, ‘pure’ play cannot exist: the machinic and narrative aspects illustrate the problem of conceiving of any centrality that privileges any of these aspects”.

⁵⁷ A Programação Orientada a Objetos (POO) é um pouco diferente da programação estruturada (que vai usar sequências, condições e repetições) para a máquina. Nesse paradigma, a estrutura se aproxima de coisas (objetos) do mundo real, sendo os “objetos” passíveis de ser ocupados por qualquer coisa tangível que esteja nas “classes” dessa linguagem, que é composta por uma semântica e uma sintaxe que envolve classes, objetos, atributos ou métodos para designar as relações de significados no software.

⁵⁸ No original: “given the originary nature of this relationship, it must be noted that even older media show similar characteristics as video games, albeit in different media-specific forms”.

⁵⁹ O *nonsense literário*, para Tiggess (1988), é o jogo intelectual com as formas e conteúdos narrativos, podendo ter um caráter lúdico e/ou absurdo, entre outros sentidos, de modo que o autor o considera como um gênero da literatura, um modo ou um dispositivo.

(fácil, médio, difícil e pesado) pode ser considerado algo lúdico para alguns leitores-jogadores, porque suas escolhas modificam as dinâmicas de jogabilidade.

Acredito, assim, que as escolhas “técnicas” podem deslocar o sentido lúdico na leitura dessa textualidade (MUKHERJEE, 2015), mas, em linhas gerais, considero a observação de Caillois (1990), em que *ludus* ou lúdico significa cálculo e combinação, e este aspecto, associado à ludibriação do tédio, é um recurso dos videogames para equilibrar os elementos do *play*, o que faz com que essa concepção do lúdico seja variada para o leitor-jogador do *storytelling-game*. Por ora, apresento como ponto crucial das reflexões aqui apontadas a concepção de Mukherjee (2015) de que os videogames são uma *assemblage*.

Nesse sentido, uma *assemblage* não é uma coleção, mas um conjunto, uma espécie de assembleia de elementos reunidos que conectam o leitor-jogador à máquina, numa relação intrínseca: “O videogame-assemblage necessariamente inclui as mudanças em movimentos relativos à jogabilidade e a outras pessoas que possam estar por perto e as palavras faladas durante a jogabilidade”⁶⁰ (MUKHERJEE, 2015, p. 17, tradução nossa). Claramente, a visão do autor contempla as dinâmicas dos jogos RPG, sejam estes realizados on-line ou off-line. Mukherjee afirma ainda que os videogames conectam inúmeras partes maquinicas da instituição literária:

Finalmente, [o videogame] é também, ao mesmo tempo, uma literatura-máquina, dado que há uma história de algum tipo que os jogos contam quando são jogados. A literatura-máquina, por sua vez, existe em intermediação com vários outros *media-assemblage*, como mencionado anteriormente.⁶¹ (MUKHERJEE, 2015, p. 40).

É nesse sentido que entendo os videogames como um conjunto complexo da linguagem, uma vez que envolvem o leitor-jogador nos elementos lúdicos do jogo, na história e na configuração da experiência literária, tornando-o parte intrínseca da *literatura-máquina*. Portanto, ler e jogar um videogame, no sentido de *ludus* e *paidia* – *game* e *play* –, não pode ser feito por meio da separação de suas facetas: é preciso interagir com elas e experienciar sua complexidade, pois “[...] mesmo que apenas elementos narrativos dos videogames sejam analisados, não é possível fazê-lo sem considerar as suas múltiplas dimensões, como tecnicidade, ludicidade, cultura e identidade”⁶² (MUKHERJEE, 2015, p. 213, tradução nossa).

⁶⁰ No original: “The videogame-assemblage necessarily includes the changes in movements relative to the gameplay and to other people who might be around and the words spoken during gameplay”.

⁶¹ No original: “Finally, it is also at the same time a literature-machine, given that there is a story of some sort that the games tell when they are played. The literature-machine, itself, exists in further intermediation with various other media-assemblages, as mentioned earlier”.

⁶² No original: “[...] even if only narrative elements of video games is analyzed, then it is not possible to do so without considering the multiple dimensions such as technicity, ludicity, culture and identity” (MUKHERJEE, 2015, p. 213).

Por isso o autor concebe o jogo como uma *assemblage*, um conjunto, uma *literatura-máquina* com múltiplas dimensões, uma vez que a história, as regras do jogo e a experiência no mundo do jogo estão intrinsecamente vinculadas no *gameplay*. Esse posicionamento aproxima-se daquele defendido por Thamer Thabet (2017), para quem “[...] o jogo é um mundo de histórias, a história é a experiência do próprio jogador e o *gameplay* é um ato de contar histórias”⁶³ (THABET, 2017, p. 13, tradução nossa) e, ainda complemento, é também uma *complexidade articulada* entre livros e games. Em suma, o entendimento dos games como *literatura-máquina* (MUKHERJEE, 2015) apresenta-se como um caminho possível para a abordagem de diversas práticas de jogos nos estudos literários.

Adicionalmente, reforço a necessidade de que se tenha um olhar multidimensional no *gameplay* na ciberliteratura, porque ele também integra a experiência dupla de *engajamento intertextual interativo* do leitor-jogador, que transita entre livros e videogames. Numa síntese de minhas reflexões nesta seção, eu diria que uma definição dos *videogames transcodificados* deveria abarcar não somente os comportamentos da linguagem, mas também o projeto de sentido (SEMPRINI, 2010) da franquia analisada, visto que este é frequentemente atualizado e negociado na recepção feita pelos leitores-jogadores dos *espaços literários* (BRANDÃO, 2007) do jogo, ou, em outra perspectiva, pelos modos de circulação da narrativa no mercado cultural dos videogames.

2.2 O mercado cultural dos videogames

É pelo convite à experiência dupla de engajamento nos *videogames transcodificados* que passarei a refletir sobre o mercado cultural, em vez de me aprofundar no panorama comercial, industrial ou econômico dos videogames.⁶⁴ Para tanto, farei uma breve contextualização dos videogames como máquinas geradoras de sentido (LUZ, 2010),⁶⁵ sempre direcionando minha atenção para a natureza polissêmica dos modos de interagir. Ao buscar confirmar os videogames como uma *forma-marca* (SEMPRINI, 2010) no mercado cultural, meu intuito é destacar a adaptação (HUTCHEON, 2011) como um ponto de convergência desse universo (JENKINS, 2013), porque os *videogames transcodificados* apresentam distintos comportamentos da linguagem, levantando assim novos desafios para a Literatura.

⁶³ No original: “My resolution was that the game is a story world, the story is a player’s own experience, and *gameplay* is an act of storytelling”.

⁶⁴ Para informações sobre esse panorama, ver as pesquisas de Aphra Keer (2016).

⁶⁵ Nesta pesquisa, busco ressaltar alguns momentos históricos tratados por Luz (2010), com o intuito de refletir sobre o mercado cultural em torno das jogabilidades.

Uma vez que a indústria cultural⁶⁶ fornece um panorama de possibilidades e manifestações dos bens de consumo culturais, minha preocupação recai em apontar como a mídia *videogame* ocupa um papel transformador no perfil do leitor e jogador nas formas de fruições desse mercado. Reconheço, no entanto, que “[...] as produções da indústria do entretenimento acontecem de modo a utilizar, sobremaneira, certas estratégias de mercado com o intuito de ampliar as possibilidades de penetração e distribuição do produto em questão” (CAMPOS, 2006, p. 9).

Renato Campos (2006, p. 9) aponta como as principais estratégias do mercado que “colonizam” nosso tempo livre “[...] o fator repetição do produto de entretenimento; as próprias tecnologias criadas e que dão suporte ao consumo do material; a criação de verdadeiras marcas em torno da obra audiovisual”. Ora, todas essas estratégias são empregadas pela indústria dos videogames, como ficará evidente ao longo desta seção. Ao destacá-las, porém, meu intuito é relacioná-las à investigação da linguagem na esfera do consumo e das jogabilidades.

A consolidação dos videogames como linguagem foi delineada pelo pesquisador Alan Richard da Luz por meio da apresentação da evolução histórica, tecnológica e gráfica desses objetos. Segundo o autor,

O vídeo game em si (como o computador) é uma grande máquina geradora e manipuladora de símbolos, e fomos alfabetizados no seu uso e na relação de seus signos de maneira gradativa nos últimos cinquenta anos. O vídeo game nasceu como a primeira interface visual simbólica no que até então somente aceitava comandos via cartões perfurados e cuspiam resultados em máquinas de escrever adaptadas, e, de quebra, serviu como inspiração para o desenvolvimento da interface gráfica nos anos de 1970 e 1980. (LUZ, 2010, p. 19).

Nos videogames contemporâneos, o simbólico, o intuitivo e o pragmático da linguagem se completam nas produções de sentido dos leitores-jogadores, mas nem sempre foi assim. Luz destaca três datações históricas possíveis para pensarmos os videogames desde o seu nascimento até a sua consolidação como linguagem no mercado cultural.

Em 1958, o inventor William Higinbotham apresentou, na exposição permanente do Brookhaven National Laboratory (Columbia, EUA), um entretenimento sociocultural: “[...] seu experimento permitia a dois jogadores jogar uma partida de tênis, controlando o saque da bolinha e o momento da rebatida. Não havia placares, início ou fim de jogo, era somente ação e reação” (LUZ, 2010, p. 21). O autor comenta, ainda, que Higinbotham não vislumbrou nesse momento o uso comercial do *videogame* ou uma aplicação mais complexa da linguagem que o envolvesse. Com relação a esse primeiro marco cronológico, resalto que a interface visual

⁶⁶ Para mais questões acerca da Indústria Cultural e da Cultura da Mídia, ver Campos (2006).

simbólica, nos critérios da interação homem-máquina, pressupõe uma linha tênue entre linguagem corporal e expressão imaginária dos jogadores na ação e reação, pois estas se constituem como respostas reflexivas-refletivas (SUTTON-SMITH, 2008) na adequação ao *play*.

A segunda datação ressaltada por Luz é 1960, momento da chegada do computador PDP-I ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Diante das possibilidades da nova tecnologia e em seu tempo livre, o programador Steve Russell resolveu criar o *Space War!*: “[...] como [Russell] era leitor ávido de ficção científica, o tema escolhido para o jogo foi óbvio: uma batalha espacial” (LUZ, 2010, p. 22). Mais tarde, com a ajuda de amigos, Russell acrescentou ao seu programa um cenário de fundo e um sol que, no videogame, atraía as espaçonaves pela gravidade. Nessa aplicação complexa da linguagem, a física aplicada à gravitação da máquina promove o que Sutton-Smith (2008) chamou de mediação imitativa do *play*, explicitando a existência de uma disputa de forças dialéticas no desenvolvimento das habilidades no jogo, seja pelo uso das mecânicas em torno do acelerador gravitacional ou pelas estratégias de combate aprimoradas entre os jogadores.

Ou seja, de acordo com Luz (2010, p. 23), *Space War!* “[...] de fato é o primeiro jogo de computador, o primeiro software de entretenimento”. Mas, mesmo neste momento, Russel e seus amigos optaram por deixar o *videogame* em código aberto (*open source*) e não exploraram seus potenciais comerciais.

O terceiro marco cronológico apontado por Luz assinala a criatividade do engenheiro Ralph Baer, que pode ser considerado como precursor do próprio conceito de “videogame”: em 1966, “[...] Baer teve a ideia de usar a televisão de uma maneira interativa, com algum tipo de jogo em sua tela. Seu chefe na época detestou a ideia e Baer a arquivou por mais de 15 anos” (LUZ, 2010, p. 23). Mais tarde, Baer retomou a ideia e, como comenta Luz (2010), criou um jogo de pingue-pongue e algumas variações, como hockey e voleibol, além de jogos de perseguição com uma pistola ótica que podia apontar e atirar em objetos na tela. Segundo Luz (2010) a criação de Baer foi licenciada pela Magnavox[®] em 1971, sob o nome de Odissey[®]: por isso “[...] Baer é considerado o pai do vídeo game, pois deu forma de produto de mercado à sua criação e criou o conceito de vídeo game como mídia de entretenimento na sala de estar” (LUZ, 2010, p. 23).

Considero relevante destacar um aspecto com relação ao Odissey[®]: nele, diferentes modos de engajamento estavam reunidos em um único suporte. Os acessórios externos que o acompanhavam, como figuras de personagens e mapas impressos, entre outros, passam a ser

partes integrantes dessa linguagem em movimento, possibilitando uma série de formas diferentes de interação com o videogame. Além do mais, o *Odissey*[®] já desenhava os princípios de uma performance adaptados ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008).

Luz destaca duas leituras possíveis dessas marcações cronológicas. A primeira “[...] aponta para a relação do jogador com a mídia: a presença onipresente em um mundo confinado, controlando a ação daquele em seu comando e monitorando a ação de qualquer outra pessoa no vídeo, algo impossível na vida real” (LUZ, 2010, p. 24). Já a segunda aponta para “[...] o videogame como provedor de sistemas simbólicos complexos, já que desde o começo, mais por limitações tecnológicas do que por escolha, o vídeo game trabalhava os elementos gráficos de maneira extremamente abstrata, criando intrincados sistemas visuais” (LUZ, 2010, p. 25).

A junção dessas duas possibilidades apontadas por Luz me permitiu refletir sobre o mercado cultural dos videogames também na esfera do consumo. Destaco, portanto, que essas datações já faziam aflorar a natureza polissêmica do modo *interagir*, porque “[...] o ser humano, quase que naturalmente, se sente atraído por esses sistemas, tornando sua decodificação parte da diversão em si” (LUZ, 2010, p. 25). Porém, independentemente dos limites ou potencialidades tecnológicas dos videogames, esse dialogismo da linguagem demorou a ser compreendido no mercado. Isso é perceptível, por exemplo, ao observarmos os três grandes momentos da indústria dos videogames entre 1975 e 1983 – o *crash* do hardware, a era Atari VSC[®] e o *crash* do software.

O primeiro momento, o *crash* do hardware, remete a uma recessão em larga escala que atingiu a indústria dos videogames em 1975. Após a publicação de *Odissey*[®] e de suas quatro variantes do *Pong*[®], “[...] o mercado se viu inundado de todo tipo de fabricante fazendo sua própria versão de *Pong*[®] doméstico, todos os tipos com o chip como componente central” (LUZ, 2010, p. 31). Ainda que alguns lançamentos do gênero arcade, da Midway[®], tenham inovado com o uso de um microprocessador e muito entretenimento, isso não foi o padrão: “[...] mesmo com o boom de vendas, muitas empresas ainda continuaram lançando sistemas com o mesmo problema até 1978. Caso enjoasse deles, a única solução era encostar o vídeo game” (LUZ, 2010, p. 31).

Luz indica que, devido à múltipla oferta, esses gêneros deixaram de ser novidade e geraram um desinteresse do público, o qual, entretanto, acredito que esteja vinculado também às falhas do setor no que diz respeito à maturação do mercado em termos de produção, reprodução e circulação cultural desses videogames.

O segundo momento, a chamada “era Atari VSC[®]”, impulsionou uma reviravolta em termos de mídia. Esse momento se inicia quando, em meio à crise do mercado, a Fairchild[®] – uma das inventoras do transistor e da tecnologia do microprocessador – introduz o conceito de jogo intercambiável, lançando “[...] um vídeo game, em agosto de 1976, para dar vazão à produção de um poderoso (e caro) processador de 8 bits que havia desenvolvido há pouco” (LUZ, 2010, p. 31). Esse lançamento transformou o futuro dos videogames ao possibilitar o desenvolvimento de novos títulos em uma única mídia: foi assim que, “[...] baseados no processador 6502 da MosTek[®] (MOS Technologies[®]), os engenheiros da Atari criaram um computador de 8 bits capaz de rodar jogos em cartucho, como o da Fairchild[®]” (LUZ, 2010, p. 32), e batizaram-no de Vídeo Computer System[®].

Essas inovações levaram à exclusão dos sistemas mais antigos do mercado dos videogames, mas, como comenta Luz (2010, p. 33), “[...] o problema real desses vídeo games tinha mais a ver com os jogos do que com os consoles”, uma vez que até então não se verificava nenhuma mudança na linguagem estética. É esta questão que baliza o terceiro momento dessa linha temporal, marcado pelo crash do software, quando as áreas de design da Atari[®] se dividem em dois nichos: os designers de *videogame* arcades e os designers de produtos domésticos (LUZ, 2010).

Foi esse cenário que possibilitou que o gênero *adventure* de texto entrasse em cena, com o lançamento, em 1979, do Adventure[®], por Warren Robinett: baseado em uma interface textual, nesse *game* o jogador tinha que tomar decisões com base em descrições verbais, e “[...] interagia digitando frases no teclado como ‘vá para o oeste’ e ‘pegue a chave’, em algo totalmente gráfico, visto que o VCS não possuía teclado e seu jogo deveria se limitar a apenas 4kb de código” (LUZ, 2010, p. 37). Esse movimento originado de questões de sistema, portanto, gerava novas potencialidades criativas que, acionadas pelos designers de games, possibilitaram que o mercado retomasse seu crescimento de maneira acelerada.

No entanto, entre 1982 e 1985, a indústria do arcade começou a cair sem nenhum motivo aparente, mesmo diante do lançamento de títulos influentes, como Q’Bert[®], Donkey Kong Junior[®], Joust[®] e Robotron 2084[®] (KENT, 2001 *apud* LUZ, 2010, p. 42). Possivelmente, isso decorreu da competição com os primeiros computadores pessoais, associada “[...] à

enxurrada de títulos ruins que apareceram após a abertura do mercado às produtoras independentes” (LUZ, 2010, p. 44).⁶⁷

Essa breve recuperação de um importante momento da história dos videogames evidencia que a simbiose entre linguagem, consumo e tecnologia pode, por um lado, ter estabelecido boa parte dos gêneros de jogos disponíveis na indústria e seus nichos de produção. Mas, por outro lado, não explica questões complexas em torno da linguagem e da polissemia que perpassam os modos de engajamento dos jogadores com os videogames. É como uma tentativa de compreensão dessas interações que elenco, em seguida, algumas tendências do mercado cultural que promoveram diferentes modos de *interagir*.⁶⁸

A primeira situa a linguagem na dialética competitiva jogador *versus* jogador, e pode ser percebida no lançamento do primeiro arcade Computer Space[®] e seu concorrente Pong[®], em 1972: visto que este último unia a intuição no uso dos controles e a linguagem como única regra interacional, o Computer Space[®] foi um fracasso, enquanto o Pong[®] se estabeleceu na indústria. Como ressalta Luz (2010, p. 28), “[...] toda mídia precisa se ancorar em alguma linguagem estabelecida para criar pontos de identidade com os fruidores, e, assim, evitar uma possível rejeição pela não compreensão”. Logo, pode-se inferir que foi a falta desses pontos de identidade na linguagem durante o *crash do hardware* que fez com que os consumidores recusassem versões similares ao Pong[®].

A segunda tendência situa a linguagem na dialética competitiva jogador *versus* máquina, com o lançamento do Space Invaders[®], em 1978. Sendo o primeiro *videogame* com personagens animados, “[...] Space Invaders[®], além de trazer um tema novo (impedir a invasão alienígena munido de um canhão *laser*) para o universo do vídeo game, criou novos conceitos para os *arcades*, já que ele foi o primeiro vídeo game sem tempo determinado para o fim de jogo” (LUZ, 2010, p. 33). Considero a missão uma história implícita, que não chegava a se concretizar, pois “[...] nesse jogo seu oponente era a própria máquina, impiedosa, cuja única certeza era de lhe derrotar em um momento ou outro” (LUZ, 2010, p. 34).

⁶⁷ Se, no ocidente, o mercado quase se extinguiu durante esses três grandes momentos – crash do hardware, a era Atari VSC[®] e o crash do software –, no Japão o mercado de videogames continuava firme, pelos novos lançamentos da Nintendo[®], que colocou nas prateleiras das lojas de brinquedos o recém-lançado NES[®], que era acompanhado de uma pistola de luz e de um robô, chegando a vender cerca de 50.000 consoles (LUZ, 2010). Além disso, acredito que a competição da Nintendo[®] com a Sega[®] conquistou o imaginário dos jogadores, alimentando novos mundos possíveis (SEMPRINI, 2010) em torno dos personagens Mario[®] e Sonic[®].

⁶⁸ Não posso confirmar até aonde vão os contornos dessas tendências no mercado cultural, pois, se pensarmos no cruzamento da ciberliteratura com outras áreas do saber e nas possibilidades daí advindas, seriam necessários estudos que não poderiam ser contemplados nos limites desta dissertação.

Por fim, a terceira tendência põe a linguagem em movimento – dialético e dialógico – com o jogador, o contexto e o mercado cultural. Isso pode ser melhor observado a partir de 1980, quando os *videogames* deixaram para trás o caráter primordialmente lúdico dos brinquedos comerciais da década de 1970 e passaram a explorar a linguagem como projeto de sentido. Nas palavras de Semprini (2010), o projeto de sentido no contexto de mercado configura-se a partir da capacidade que uma marca desenvolve “[...] de propor um horizonte de sentido, de identificar uma proposição de tipo semiótica e sociocultural que seja pertinente e original ao público” (SEMPRINI, 2010, p. 146).

Nessa última tendência, até mesmo a adoção de um “mascote”⁶⁹ pelas empresas Nanco[®], Sega[®] e Nintendo[®] – respectivamente, Pacman, Sonic e Mario – contribuiu para a sua afirmação no mercado cultural e nas preferências dos jogadores, podendo assim ser entendida como um projeto de sentido que oportunizou a criação de um novo vínculo, desta vez do jogador com os personagens dos *videogames*. Acredito que foi o lançamento do jogo *Pacman*[®], da *Nanco*[®], em 1980, o que assinalou de vez a polissemia nos modos de engajamento dos jogadores pelos sentidos promovidos em torno da lógica de marca: nesse projeto de sentido, eram vários os caminhos possíveis a serem seguidos, nos quais *Pacman*[®] poderia ser a marca da franquia, o *game* em si ou o nome do personagem virtual.

Como destaca Alan Luz (2010, p. 39), “[...] Pacman foi a primeira personagem de vídeo *game* a ter um nome e uma personalidade e o primeiro também a ter produtos licenciados”. Cabe lembrar, ainda, que, para desenhar os vilões de Pacman[®], “[...] Itwatani criou monstros que eram, ao mesmo tempo, charmosos e ‘bonitinhos’, conceito popular na cultura japonesa adolescente” (LUZ, 2010, p. 39), o que pode ser entendido como outro passo no processo de produção de sentido do *game* e engajamento dos jogadores. Em suma, pode-se dizer que na junção do conceito à identidade na linguagem, Pacman[®] desbravou outras dimensões do consumo no imaginário dos jogadores.

Andrea Semprini (2010) reforça, no entanto, que o próprio conceito de consumo passa por diversas metamorfoses na expressão sociocultural, adaptando-se ao *ethos* dominante e constituindo, assim, uma lógica própria no espaço social pós-moderno. Nesse sentido, o autor relaciona o consumo a cinco dimensões – o individualismo, o corpo, o imaterial, a mobilidade e o imaginário –, as quais procurei associar ao universo *gamer*.

⁶⁹ A adoção de um “mascote” pelas empresas era muito comum até década de 1980. Atualmente, pela lógica de marca, o personagem não está vinculado a ela nesse paradigma dos brinquedos.

Na primeira dimensão, o consumo interpreta as diversas maneiras de estar na cultura e de viver o vínculo social. Nesse sentido, o individualismo teria permitido diferentes modos de engajamento *single-player* nos *videogames* ou em uma franquia, uma vez que “[...] as indústrias culturais e meios de comunicação disponibilizaram ofertas cada vez mais diversificadas, permitindo corresponder a gostos individualizados e tematizados” (SEMPRINI, 2010, p. 59).

Na segunda dimensão, o consumo “[...] implica uma atenção crescente ao *corpo sensível*, aberto ao ambiente por meio de seus cinco sentidos” (SEMPRINI, 2010, p. 60, grifos do autor). Com relação ao corpo, ressalto que a visão, o tato e a audição são sentidos amplamente explorados pelo mercado cultural dos *videogames*, num processo que foi potencializado pelos avanços tecnológicos: seja pela utilização de sensores que captam movimentos ou pelos consoles com vibração, busca-se a ampliação do engajamento do jogador em sua imersão sinestésica no mundo virtual.

A terceira dimensão que define o consumo é a imaterialidade: esse aspecto diz respeito ao fato de os indivíduos perseguirem um ideal de bem-estar por meio do consumo. As marcas, assim, justificam seu valor antecipando e interpretando essas expectativas no espaço social. Na desmaterialização dos produtos, “[...] a evolução pós-moderna leva os indivíduos a valorizar os aspectos cada vez mais abstratos, conceituais, virtuais de suas vidas e de sua interação com o ambiente” (SEMPRINI, 2010, p. 60). O objeto videogame, nesse sentido, também se apresenta com a perspectiva de ser um bem imaterial, pois as experiências do jogador com a linguagem em movimento resultam na virtualização⁷⁰ do *gameplay*.

No que diz respeito à quarta dimensão, a mobilidade, consideramos que ela coloca o próprio consumo em trânsito, pois explora tanto características físicas quanto geográficas e afeta os espaços, as pessoas, os textos, os ritmos temporais e os fluxos dos indivíduos. Como afirma o pesquisador, “[...] a mobilidade deve ser entendida como uma metáfora de alcance mais amplo, como uma maneira de ser, como uma verdadeira filosofia de vida. A mobilidade se torna social, profissional e mental” (SEMPRINI, 2010, p. 62). O mercado cultural, aos poucos, desbrava essas possibilidades: *videogames* são distribuídos em plataformas digitais, podemos escolher interagir on-line ou off-line e, no ciberespaço, essa mobilidade promove a convergência (JENKINS, 2013) na experiência literária dos livros para os *videogames* – e vice-versa.

Quanto à última dimensão, a do imaginário, Semprini (2010, p. 63) ressalta que “[...] o notável desenvolvimento do universo das mídias desempenhou um papel considerável na

⁷⁰ Para mais informações, ver Lévy (1996).

redescoberta das dimensões imaginárias da vida coletiva e individual”. No universo *gamer*, a complexidade da linguagem mapeia espaços e cria mundos possíveis em que os leitores-jogadores podem decidir onde desejam habitar. Por outras palavras,

[...] a partir de um esquema de funcionamento análogo ao de outros lugares de produção imaginária (a literatura, a arte, o cinema), o consumo e as marcas apropriam-se de territórios, desenvolvem temas, constroem relatos atraentes, dotados de sentido para os indivíduos. (SEMPRINI, 2010, p. 65).

As formas de consumo, assim, reforçam a relação do jogador com o projeto de sentido da marca. Na confirmação dos *videogames* como uma *forma-marca* (SEMPRINI, 2010), parece-me que foi o projeto de sentido o responsável por promover a ascensão de marcas como Sega[®] e Nintendo[®], hoje consolidadas no imaginário sociocultural, e que acabaram por gerar uma divisão na preferência dos jogadores (HARRIS, 2015). A *forma-marca* permite, assim, “[...] reforçar a fidelidade dos destinatários, negociando de maneira aberta e transparente as condições de ‘contrato de marca’ que vai vincular o indivíduo com a marca” (SEMPRINI, 2010, p. 276). Por outras palavras, ela compreende os modos de concentração de sentido, de maneira que “[...] pode ser destacada dos produtos e ser aplicada a todos os discursos sociais: uma mídia, um museu, um partido ou um homem político, uma organização humanitária, um esportista, um cantor ou um filme” (SEMPRINI, 2010, p. 20).

Por essa razão, Mario, usado como mascote, pôde se tornar “[...] uma celebridade tão conhecida quanto Mickey Mouse, elevando a personagem à condição de ícone cultural e tornando-o porta voz e o próprio alterego da Nintendo” (LUZ, 2010, p. 47), indo além das telas do videogame. Assim, tanto pelas mecânicas lúdicas do jogo quanto pelo projeto de sentido da marca, personagens de jogos como *Pacman*, *Sonic* e *Mario* impulsionaram uma mudança na forma como lemos o mundo ficcional e seus contornos.

Em suma, pode-se dizer que as cinco dimensões do consumo desenham um panorama que amplia nossa compreensão dos modos de engajamento dos leitores-jogadores com a “franquia” dos *videogames transcodificados*, aqui abordados sob as lentes teóricas da adaptação (HUTCHEON, 2011), sobre a qual discorro na próxima seção.

2.3 A adaptação e as pistas intertextuais

No mercado dos *videogames*, uma adaptação envolve a circulação de *mundos possíveis*, de modos de engajamento dos leitores-jogadores e de convergências midiáticas. Na dimensão do espaço sociocultural de *criação e recepção*, os *videogames* que constituem meu corpus de

análise são tomados como “adaptações”, na perspectiva teórica de Linda Hutcheon (2011), uma vez que não negam seu vínculo com os livros que os antecederam.

Esse movimento me levou a investigar, como apresento nesta seção, a adaptação como um ponto de convergência cultural (JENKINS, 2013), uma vez que expande universos narrativos complexos no imaginário dos leitores-jogadores e reforça que os *videogames transcodificados* apresentam comportamentos de linguagem inerentes à expansão da literatura, digital ou não digital. Visto que a questão textual atravessa uma variedade de mídias na *adaptação como adaptação*⁷¹ (HUTCHEON, 2011), considero fundamental observar que:

Um mundo possível é uma construção de sentido altamente organizado, no qual confluem elementos narrativos, fragmentos de imaginários, referências socioculturais, elementos arquétipos, e qualquer outro componente que possa contribuir para tornar este mundo significativo para o destinatário. (SEMPRINI, 2010, p. 21).

Nesse contexto, a simples enunciação dos *videogames American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) é suficiente para evocar o País das maravilhas construído por Lewis Carroll nos livros em análise, de modo que, no imaginário do leitor-jogador,⁷² tais produtos passam a ser associados uns aos outros. E essa capacidade, apresentada pelo *game*, de “[...] criar um mundo que lhe é próprio e que constrói um verdadeiro imaginário, com seus conteúdos, seus códigos e seus valores” (SEMPRINI, 2010, p. 278), está vinculada à concretização do projeto de sentido da “franquia” em torno da adaptação, configurando o que Semprini chama de *mundo possível* de marca.

Quando envolve uma adaptação entre livros e games, “[...] o poder de um mundo possível [...] não depende só do fato de saber contar uma bela história. Em primeiro lugar, ele está ligada ao sentido e aos valores que essa história evoca em seus receptores” (SEMPRINI, 2010, p. 278). Afinal, como afirma Hutcheon (2011, p. 10), é pelo dialogismo que “[...] nós não apenas contamos, mas também recontamos nossas histórias. E recontar quase sempre significa adaptar – ‘ajustar’ as histórias para que agradem ao seu novo público”. Ou seja, para o leitor-jogador, uma adaptação como adaptação é um tipo de intertextualidade, que inevitavelmente o leva a conhecer a *retórica ficcional* (REIS, 2016) dos personagens e os valores que constituem certos pontos de identidade no *jogo do texto* (ISER, 2011). Para o adaptador, a adaptação permite explorar novos mundos possíveis:

⁷¹ Ainda nesta seção discuto a expressão “adaptação como adaptação”, usada por Linda Hutcheon e fundamental ao desenvolvimento de minhas reflexões nesta dissertação.

⁷² Há diferentes modos de engajamentos com os videogames e com os livros de Lewis Carroll, mas me deterei, ao longo deste texto, nos modos experimentados por mim, como leitora-jogadora, frente a estes objetos.

Eles utilizam as mesmas ferramentas que os contadores de histórias sempre utilizaram, ou seja, eles tornam as ideias concretas ou reais, fazem seleções que não apenas simplificam, como também ampliam e vão além, fazem analogias, criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante. (HUTCHEON, 2011, p. 24).

Como *processo de criação e recepção*, portanto, a adaptação é uma intertextualidade palimpestuosa, ancorada em narrativas complexas. Ainda que a transposição de um romance para outras mídias, muitas vezes, seja vista pela crítica como uma infidelidade à história, em conformidade com os juízos de valor e hierarquia de gêneros midiáticos, estou de acordo com Linda Hutcheon quando esta afirma que esse posicionamento reflete o que Robert Stam chama de uma suposta “superioridade axiológica de literatura”, a qual estaria ancorada na “iconofobia (uma desconfiança em relação ao visual) e [na] logofilia (a sacralização da palavra)” (STAM, 2000, p. 58 *apud* HUTCHEON, 2011, p. 24). A adaptação implica, antes, numa repetição sem replicação e,

Logicamente, a visão negativa da adaptação pode ser um simples produto das expectativas contrariadas por parte do fã que deseja fidelidade ao texto adaptado que lhe é querido, ou por parte de alguém que ensina literatura e necessita da proximidade com o texto – e talvez de algum valor de entretenimento – para poder fazê-lo. (HUTCHEON, 2011, p. 24).

Neste sentido, percebo que as preferências dos leitores-jogadores pela *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) dificilmente estarão ancoradas na superioridade axiológica da literatura, mas nos pontos de identidade da linguagem, isto é, no diálogo intertextual que o jogo transcodificado é capaz de estabelecer com os livros, assim como nos modos de engajamento que, a partir daí, podem ser retroalimentados pela “franquia”.⁷³

Ainda de acordo com Linda Hutcheon (2011), a adaptação apresenta uma dupla natureza, podendo ser entendida por três perspectivas distintas, mas inter-relacionadas entre si: como *produto*, como *processo de criação* e como *processo de recepção*. Na primeira perspectiva, a adaptação pode promover uma mudança de mídia, de gênero, de foco narrativo ou contexto cultural, porque, “[...] vista como *uma entidade* ou *produto formal*, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (HUTCHEON, 2011, p. 29, grifos do autor).

Na segunda perspectiva, a adaptação envolve a questão autoral, mítica e cultural das histórias, já que, “[...] como *um processo de criação*, a adaptação sempre envolve tanto uma

⁷³ Apesar de haver a possibilidade de inúmeras críticas serem dirigidas a um *videogame transcodificado*, para saber o porquê de os leitores-jogadores reagirem tão intensamente aos resultados de uma adaptação seria preciso estudar as características da franquia na sua capacidade de gerar mundos possíveis e ampliar o engajamento do leitor-jogador. No entanto, essa investigação não é uma possibilidade viável no recorte desta pesquisa, podendo ser desenvolvida posteriormente.

(re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação” (HUTCHEON, 2011, p. 29, grifos do autor).

Por fim, na última perspectiva, há uma experiência de engajamento em diferentes graus para aqueles que conhecem ou não a obra adaptada, uma vez que no processo de *recepção* a adaptação é uma forma de intertextualidade: “[...] nós experienciamos as adaptações (*enquanto adaptações*) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (HUTCHEON, 2011, p. 30, grifos do autor).⁷⁴ Logo, a *adaptação como adaptação* compreende “[...] uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (HUTCHEON, 2011, p. 30).

Pela complexidade do que pode ou não ser adaptado, Linda Hutcheon (2011, p. 39) ressalta que, “[...] como produto, é possível dar à adaptação uma definição formal; como um processo de criação e de recepção, por outro lado, é necessário levar em consideração outros aspectos”. É para entender melhor essa perspectiva de processo que a autora aponta três modos imersivos pelos quais, em diferentes graus, somos convidados à experiência dupla de engajamento com as histórias:

O modo contar (romance) nos faz mergulhar num mundo ficcional através da imaginação; o modo mostrar (peças e filmes) nos faz imergir através da percepção auditiva e visual – a última relacionada à perspectiva na pintura renascentista. O modo participativo (videogames) nos faz imergir física e sinestesticamente. (HUTCHEON, 2011, p. 47).

Ao apresentar os modos *contar*, *mostrar* e *interagir*, Hutcheon reforça o fato de que cada mídia apresenta uma maneira de narrar e engajar o público, de maneira que cada modo de engajamento tem uma especificidade: isso implica que “[...] nenhum modo é inerentemente bom para uma coisa e não para outra; cada qual tem à sua disposição diferentes meios de expressão – mídias e gêneros – e, portanto, pode mirar e conquistar certas coisas mais facilmente que outras” (HUTCHEON, 2011, p. 49). Nesse sentido, o que é adaptado nos *videogames* é o *heterocosmo*: “[...] literalmente um ‘outro mundo’ ou cosmos, repleto, é claro, dos elementos de uma história – cenários, personagens, eventos e situações experienciadas através da interatividade multissensorial” (HUTCHEON, 2011, p. 37).

Isso reforça minhas reflexões anteriores, de modo que, ao considerar o primeiro comportamento dos *videogames transcodificados*, enquanto *produto* ou *entidade formal*,

⁷⁴ Essa relação nos videogames pode ser pensada nos termos colocados por Mukherjee (2011), em que o ato de lembrar envolve um processo de *re-membrar* e *desmembrar*, dar corpo à imaginação evocada pela textualidade no gameplay, questão que aprofundarei no Capítulo 3 e nas análises do Capítulo 4.

observo que eles anunciam outro comportamento da linguagem em relação às convenções culturais, antes preestabelecidas, da literatura e da tecnologia, especialmente pelo fato de que alguns deles têm a adaptação como ponto de convergência cultural. De acordo com o pesquisador Henry Jenkins (2013), a cultura da convergência é definida pelo cruzamento dos meios de comunicação, da cultura participativa e da inteligência coletiva, pois “[...] no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2013, p. 34).

Esse cortejo se dá em afinidade com as cinco dimensões do consumo no espaço social pós-moderno elencadas por Semprini (2010), que mencionei anteriormente, o que me leva a entender que as múltiplas plataformas de mídia, a cooperação na distribuição cultural – editoras e produtores, por exemplo – e o comportamento transitório dos leitores-jogadores fazem com que a adaptação seja um ponto de convergência cultural no sentido pleno do termo.

A adaptação, no mercado cultural dos *videogames*, é um espaço de produção coletiva de significados, um ponto de encontro na linguagem entre livros e games e um caminho para viver novas aventuras narrativas, porque os leitores-jogadores vão em busca da experiência dupla de engajamento da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011). Nesse sentido, entendo que a correlação com o conceito de “cultura da convergência” (JENKINS, 2013) evidencia que, considerando a dupla definição de adaptação, os *videogames transcodificados* podem se apresentar como pontos de convergência da ciberliteratura em relação aos seguintes campos: os conteúdos, o imaginário coletivo, os mecanismos de distribuição, a participação coletiva e a mudança imprevisível no perfil dos leitores e dos jogadores.

No primeiro campo, a adaptação pode ser tomada como uma convergência de conteúdos nos fluxos dos *mundos possíveis* (SEMPRINI, 2010), uma vez que as narrativas complexas ultrapassam as barreiras da língua ou das mídias: “[...] a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2013, p. 35).

No que diz respeito ao segundo campo, entendo que a adaptação é uma convergência no imaginário coletivo dos leitores-jogadores e de outros públicos, visto que incentiva a produção de significados: afinal, conforme Jenkins (2013, p. 35), “[...] a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros”. Ou seja, somos impulsionados a compartilhar nossa experiência dupla de engajamento e, na convergência, “[...] há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos” (JENKINS, 2013, p. 35).

O terceiro campo aponta para a adaptação como uma convergência nos mecanismos de distribuição, visto que ela opera mudanças sobre os modos de circulação dos livros e dos games. No caso específico da “franquia” analisada, um deslocamento de conteúdo e pistas intertextuais aconteceu com a publicação do livro *The Art of Alice: Madness Returns* (2011),⁷⁵ no qual são apresentadas as ilustrações que deram origem ao segundo *game* e, também, uma introdução assinada pelo próprio American McGee, designer dos jogos.

Esse exemplo indica como a adaptação alimenta, no mercado dos *videogames*, a convergência voltada à distribuição dos produtos culturais, ressaltando que estamos imersos em “[...] um importante momento de transição, no qual as antigas regras estão abertas a mudanças e as empresas talvez sejam obrigadas a renegociar sua relação com os consumidores” (JENKINS, 2013, p. 436). O livro artístico não deixa de ser outro acesso ao universo dos *videogames*, pois nele é possível acompanhar *o processo de criação*, que é uma das faces da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011).

O quarto campo, relacionado à participação coletiva, indica que a adaptação promove uma convergência nos processos de *criação* e de *recepção*, uma vez que os interesses dos adaptadores e dos leitores-jogadores podem colidir na cibercultura. Refiro-me, por exemplo, ao financiamento em modalidade *crowdfunding*,⁷⁶ em que a comunidade exerce o poder de participar do conhecimento produzido.⁷⁷ Ainda que essa modalidade de participação seja recente nos *videogames transcodificados*, nos parâmetros da convergência Jenkins (2013, p. 439) destaca que “[...] estamos aprendendo como exercer esse poder – individual ou coletivamente – e ainda estamos lutando para definir as condições sob as quais nossa participação será permitida. Muitos temem esse poder; outros o acolhem”.

⁷⁵ O livro retrata *o processo de criação do jogo*: se visto pelas lentes da adaptação como adaptação (HUTCHEON, 2011), pode fornecer informações interessantes sobre as escolhas do adaptador, mas não está em nosso recorte de pesquisa analisar o autor/adaptador ou autoria das obras envolvidas.

⁷⁶ Esse modelo de colaboração consiste na arrecadação de capital visando ao interesse coletivo, com o intuito de financiar o projeto de sentido de determinadas franquias de videogames. Outros modelos de negócios podem ser encontrados no *Iº Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais* – projeto realizado pelo GEDIGames, o NPGT e a Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, com financiamento do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) e publicado em 2014 (FLEURY; SAKUDA; CORDEIRO, 2014) – e no *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais* – projeto realizado pela Homo Ludens para o Ministério da Cultura do Brasil e publicado em 2018 (SAKUDA; FORTIM, 2018).

⁷⁷ Há outras formas de participação coletiva nos videogames, se considerarmos por exemplo os gêneros ARGs e os RPGs, em que o jogador possui autonomia na produção da história. Quando menciono o *Crowdfunding* refiro-me à participação dos leitores-jogadores no *processo de criação* da adaptação como adaptação (HUTCHEON, 2011), pois há uma colaboração nos direcionamentos dos conteúdos e decisões dos adaptadores. Vista dessa forma, a adaptação como um ponto de convergência transforma a construção da história dos *videogames transcodificados* numa espécie de participação coletiva, em que uma autoria simbólica seria o produto social dessas interações.

Esse poder de colaborar com o *processo de criação e reinterpretação* relaciona-se diretamente ao corpus desta pesquisa, uma vez que o designer American McGee pediu apoio aos fãs para desenvolver a estadia de *Alice Lidell* no Asilo Rutledge, naquilo que pode vir a se tornar o terceiro jogo da saga *Alice*.⁷⁸ Com relação ao último campo, entendo que na cultura da convergência a adaptação pode operar uma mudança no perfil dos leitores-jogadores, pois, quando uma franquia adota novas formas de produção cultural para manter a audiência, o leitor-jogador tende a ser mais participativo:

O poder da participação vem não de destruir a cultura comercial, mas de reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la, expandi-la, adicionando maior diversidade de pontos de vista, e então circulando-a novamente, de volta às mídias comerciais. Interpretada nesses termos, a participação torna-se um importante direito político. (JENKINS, 2013, p. 456-457).

Essa participação coletiva acentua uma política de negociação pautada na circulação de novas ideias e na diminuição dos riscos de investimentos no mercado, reforçando a compreensão de que a *forma-marca*, como afirma Semprini (2010, p. 20, grifos meus), “[...] está baseada no universo dos serviços” e tem como objetivo principal “[...] propor um *projeto de sentido*, estabelecer uma *relação* e um *contrato* fundados sobre a *cumplicidade partilhada*” e, nesse contexto, a expectativa do leitor-jogador passa a ser parte de outras inteligências coletivas, junto às quais os sentidos são previamente negociados e distribuídos no mercado cultural.

Antes de passarmos à reflexão sobre a segunda natureza da adaptação, aquela que a toma como um *processo de criação e de recepção*, convém recordar que entendo que a linguagem literária em circulação nos livros e *videogames* deve ser observada pelo prisma de um devir dialógico, que alimenta a literatura em suas diversas formas, e que na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) essa *complexidade articulada* está ancorada ao projeto de sentido da “franquia”. Nessa prática criativa, acredito que o principal modo pelo qual os leitores-jogadores são engajados numa *adaptação como adaptação* é dado pelas pistas intertextuais que são oferecidas ao longo da divulgação dos games, as quais apontam para as origens da história recontada, assim como confirmam sua expansão no percurso do que está sendo lido e jogado durante o *gameplay*.

Vejo nas pistas intertextuais uma maneira peculiar de abordar a adaptação como adaptação, uma vez que as obras transcodificadas se constituem como um tipo de narrativa que

⁷⁸ *Alice: Asylum* será o terceiro jogo da saga Alice, e a narrativa nele apresentada antecede a de *American McGee's Alice*, configurando-se como uma prequela. Mais informações sobre o próximo volume da saga estão disponíveis em: <https://www.americanmcgee.com/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

oferece muitas formas de leitura diferentes. A perspectiva das “pistas intertextuais” pode se apresentar como mais uma possibilidade de divertimento, mais uma faceta de jogo que se coloca disponível para o leitor-jogador, que decide como deseja experienciá-las: afinal, como afirma Hutcheon (2011, p. 161), a adaptação “[...] cria o duplo prazer do palimpsesto: mais de um texto é experienciado – e de forma proposital”.

Nesse processo, as pistas intertextuais⁷⁹ que aproximam e distanciam os games *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) dos livros *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b) instigam o leitor-jogador a negociar os sentidos por ele atribuídos à narrativa, a atualizar sua concepção de País das Maravilhas e a manter a personagem *Alice* como um *texto vivo* nas artes da ficção, garantindo sua sobrevida (REIS, 2016; 2017). As pistas intertextuais, assim, fomentam o *engajamento intertextual interativo* do leitor-jogador, porque são enriquecedoras dessa experiência literária. Mas o que seriam mais precisamente essas pistas intertextuais?

O que venho chamando por este nome são elementos transtextuais (GENETTE, 2010) que envolvem tanto o objeto de análise quanto o divertimento propiciado pelos atos de fingir (ISER, 2002). A transtextualidade compreende “[...] o conjunto das categorias gerais ou transcendentais – tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários, etc. – do qual se destaca cada texto singular”, é aquilo “[...] tudo que o coloca [o texto] em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (GENETTE, 2010, p. 13). Nessa relação dialógica com os textos, Gérard Genette (2010) define cinco diferentes tipos de transtextualidade, os quais nos interessam como caminhos para identificarmos algumas das pistas intertextuais presentes no *corpus* desta pesquisa: a intertextualidade, o paratexto, a metatextualidade, a hipertextualidade e a arquitextualidade.

O primeiro desses tipos, a intertextualidade, é definido por Genette (2010, p. 14) em uma perspectiva restritiva, “[...] como uma relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro”. Os modos mais comuns dessa relação seriam, indo do mais explícito ao menos explícito, a *citação tradicional* (com aspas, referência ou não), o *plágio* não declarado e a *alusão*, cuja compreensão plena vai depender da percepção da relação entre os textos pelo leitor, assim como das inflexões que os textos provocam uns sobre os outros. Se aproximarmos esse tipo de

⁷⁹ As pistas intertextuais ou informações adicionais engajam os leitores e jogadores de várias maneiras no universo adaptado. Nesta pesquisa, busco destacar esses elementos a partir da transtextualidade de Genette (2010), mas elas podem assumir outras funções na experiência dupla da adaptação (HUTCHEON, 2011) do leitor-jogador dos livros de Lewis Carroll e dos videogames mencionados, assinados pelo design American McGee.

transtextualidade de nosso objeto de estudo e considerarmos que a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) é uma transposição declarada e uma repetição sem replicação, é possível dizer que há um engajamento *intertextual* do leitor-jogador com os livros, seja por meio da citação, seja por meio das alusões.

Exemplifico essa relação recorrendo a uma dentre as diversas pistas intertextuais encontradas nos games analisados, como mostra a Figura 1 a seguir, que recupera uma imagem do trailer de lançamento do game *American McGee's Alice* (2000)⁸⁰:

Figura 1 – Capítulo II, A reunion tea party



Fonte: Trailer do game *American McGee's Alice* (2000), captura de tela.

Claramente, esse capítulo II não corresponde a nenhum capítulo dos dois livros sobre *Alice* publicados por Lewis Carroll, mas, diante das ilustrações idênticas às de John Tenniel que compõem os livros, somos engajados pelo devir literal dos enunciados nessa animação digital. Poderíamos dizer que estamos diante de uma alusão, mas o efeito de sentido acaba sendo mais amplo, uma vez que cada frase constitui uma micronarrativa em simultaneidade com o visual, funcionando como uma espécie de convite para engajar o leitor-jogador na suposta festa do chá apresentada. E, se já conhecemos o livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b) ou nos dirigimos a ele após assistir ao trailer, somos levados a acreditar que existe algo “além de um espelho quebrado”, configurando-se, assim, um acréscimo ao episódio ali apresentado que poderíamos entender como o que Genette (2010, p. 99) chama de *extensão*: “Trata-se de contaminações entre textos, ou entre textos e empréstimos do ‘real’”. Estabelece-se, assim, uma relação simbólica com os livros de Lewis Carroll, a qual exige do leitor-jogador uma adição imaginada.

⁸⁰ O trailer completo está disponível em: <https://youtu.be/SpmiSiw6VBM>. Acesso em: 25 nov. 2019.

O segundo tipo de transtextualidade abordado por Genette é constituído no conjunto da obra literária por um conjunto de elementos que o autor denomina de *paratextos* e que estabelecem com o texto propriamente dito uma relação menos explícita:

[...] título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; *release*, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso, do qual o leitor, o mais purista e o menos vocacionado à erudição externa, nem sempre pode dispor tão facilmente como desejaria e pretende. (GENETTE, 2010, p. 15).

Esse segundo tipo de relação é muito explorado nos *videogames transcodificados*. Por ora, apenas a título de exemplo, gostaria de apresentar uma pista intertextual inserida no trailer interno intitulado *American McGee's Alice II*,⁸¹ produzido por American McGee durante o desenvolvimento do segundo *game* *Alice: Madness Returns* (2011). Há vários *paratextos* nesse trailer, mas optei por apresentar neste momento a ilustração que remete ao julgamento, conforme a Figura 2:

Figura 2 – O depoimento de Alice



Fonte: Trailer *American McGee's Alice II*, captura de tela.

Outros *paratextos* presentes no trailer remetem às figuras dos capítulos 1, 7 e 12 do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), mas essa ilustração, em especial, não faz parte das ilustrações de John Tenniel. Nessa imagem, *Alice*, sentada na cadeira do réu, está figurando a voz da personagem que narra sua própria história no trailer, uma vez que a focalização de *Alice* no livro não ilustra tal posição, até então ocupada pelo Valete (CARROLL, 2018a, p. 118). Por outro lado, por *expansão* (GENETTE, 2010, p. 107) podemos associar essa ilustração também com o momento do livro em que *Alice* discorda da Rainha sobre a ordem da

⁸¹ O trailer completo está disponível em: <https://youtu.be/GPX-8Ck14mk>. Acesso em: 25 nov. 2019.

sentença e do veredito, sendo ela mesma sentenciada a ficar sem a cabeça no final do julgamento (CARROLL, 2018a, p. 120). O que ocorre, aqui, é uma extensão da obra movida por uma espécie de dilatação estilística: “Digamos por caricatura que esse procedimento consiste em dobrar ou triplicar a extensão de cada frase do hipotexto” (GENETTE, 2010, p. 107). A narrativa do hipotexto – as obras literárias de Carroll – é ampliada pelas ilustrações de Tenniel que, por sua vez, são ampliadas pela ilustração do trailer do game, a qual reverbera tanto sobre o *game* quanto sobre o livro e suas ilustrações.

Ao terceiro tipo de relação transtextual Genette nomeou metatextualidade, a qual é “[...] chamada mais correntemente de ‘comentário’, que une um texto a outro texto do qual ele fala, sem necessariamente citá-lo (convocá-lo), até mesmo, em último caso, sem nomeá-lo [...]” (GENETTE, 2010, p. 16). Podemos pensar que a metatextualidade funciona, no contexto da adaptação, a partir das informações compartilhadas pelos adaptadores sobre o *processo de criação* dos *videogames*, que muitas vezes remetem o leitor às obras literárias sem uma explicitação necessária. Mas acredito, também, que a metatextualidade pode funcionar como uma pista intertextual fundamental para o engajamento dos leitores-jogadores, uma vez que possibilita a compreensão da gênese retórica da personagem *Alice* em seu processo de sobrevivência longe dos livros de Lewis Carroll: é o caso, por exemplo, das informações que podem ser recuperadas no livro *The Art of Alice: Madness Returns* (2011), em que o criador do *game* apresenta seu processo criativo.

Genette (2010) nomeia o quarto tipo de relação transtextual como hipertextualidade, sendo esta uma operação que une um texto B (hipertexto) a um texto anterior A (hipotexto):

Esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto [...] “fala” de um texto [...]. Ela pode ser de uma outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que qualificarei, provisoriamente ainda, de *transformação*, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo. (GENETTE, 2010, p. 18, grifo do autor).

Ora, se os *videogames* analisados são do tipo *adaptação como adaptação*, eles são hipertextuais por natureza, existindo apenas porque existiu seu hipotexto e apresentando ao leitor-jogador as pistas intertextuais que caracterizam seu processo de *transformação*. Recorro aqui ao trailer de lançamento de *Alice: Madness Returns* (2011),⁸² a partir do qual aponto uma pista que chama minha atenção para a questão da hipertextualidade, a qual destaco na Figura 3.

⁸² O trailer completo está disponível em: <https://youtu.be/cFrs5UGB-ns>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Figura 3 – Descendo pela toca do Coelho



Fonte: Trailer do game *Alice: Madness Returns* (2011), captura de tela.

Nessa cena, a pista intertextual se caracteriza pela substituição dos itens do cenário tradicionalmente presente no livro de Carroll (2018a, p. 12) – armários, prateleiras suspensas, figuras, mapas e um frasco escrito “GELEIA DE LARANJA” – por uma série de outros elementos, uma vez que, na descida pela toca do coelho nesse *videogame transcodificado*, as paredes são de cipós entrelaçados com cabeças de bonecas e relógios flutuantes, o que acaba por gerar novos sentidos para o leitor-jogador. Mas essa *transformação* só pode ocorrer como tal porque nos livros, hipotextos dos games, ela foi delineada de uma forma distinta na caracterização desse espaço (BRANDÃO, 2007), de maneira que a leitura dessa cena opera uma oscilação na experiência dupla da adaptação (HUTCHEON, 2011).

Essas operações visam a proporcionar uma reflexão sobre a estruturação espacial no texto literário, no que concerne a elementos formais e textuais. Nessa perspectiva, elas promovem uma suspensão das noções de temporalidade textual em virtude do efeito de simultaneidade de elementos textuais dispersos no tempo-espaço da narrativa, não no plano do que está sendo semantizado, “[...] mas nas operações formadoras do sentido as quais o texto é capaz de suscitar: proximidades e distâncias, adjacências e discontinuidades, óptico e háptico, tendências articulatórias e desarticulatórias, de compactação e extensividade, de convergência e divergência” (BRANDÃO, 2007, p. 215).

Nesse sentido, a toca do coelho é um lugar de ordem e desordem no imaginário do leitor-jogador, pelo menos até que *Alice* caia no País das Maravilhas: na cena do trailer – e do game, posteriormente –, quando *Alice* cai pela toca do coelho, não há apenas uma temporalidade que é suspensa para o leitor-jogador; ocorre, também, uma convergência entre esse mesmo espaço no livro e a linguagem visual do videogame, mobilizada na experiência dupla de engajamento da adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 2011). Portanto, enquanto *Alice* está caindo, as negociações de sentidos do leitor-jogador são ativadas, já que os itens flutuantes na toca do coelho do *videogame* não são os mesmos que preenchem esse espaço nos livros. Ordem e

desordem levam uma oscilação ao leitor-jogador, a qual só é amenizada quando a personagem chega ao País das Maravilhas.

A quinta e última relação transtextual apresentada por Genette é chamada de arquitextualidade e teria um caráter paratextual meramente taxonômico: “Essa relação pode ser silenciosa, por recusa de sublinhar uma evidência, ou, ao contrário, para recusar ou escamotear qualquer taxonomia” (GENETTE, 2010, p. 17). Ainda que Genette a associe a questões de gênero, acredito que ela possa ser pensada em outras ações de caráter classificatório, como ocorre quando o *game* opta por declarar um sobrenome para a personagem *Alice*, que passa a ser então nomeada como *Alice Liddell*, fornecendo ao leitor-jogador outra pista intertextual relevante, o insólito do nome próprio (CAMARA, 2009).⁸³ Esse elemento arquitextual motiva o leitor-jogador a investigar, em seu processo criativo no ato do *gameplay*, a gênese textual da personagem nos livros, na história e na passagem intermediária.⁸⁴ Se, nos livros, Lewis Carroll não dá sobrenome à personagem *Alice*, sabemos que a obra foi historicamente dedicada a *Alice Pleasance Liddell*⁸⁵ (CARROLL, 2002; JAQUES; GIDDENS, 2016; WINTERTON, 2015).

Com esse movimento, portanto, que parte de um ato taxonômico, o *game* contribui para manter como *texto vivo* a personagem *Alice* (REIS, 2016; 2017), provocando uma ampliação da obra de caráter antitético (GENETTE, 2010, p. 110), uma vez que associa duas visões distintas da personagem a serem consideradas pelo leitor-jogador: de um lado, a da personagem de ficção *Alice*; de outro, a da personagem histórica *Alice Pleasance Liddell*, ambas associadas em *Alice Liddell*. Acrescente-se ainda a esse fato a visualidade da personagem, cuja aparência é também transcodificada entre a história, os romances e os games, conforme apresenta a Figura 4:

⁸³ Outros personagens do livro também recebem sobrenome nessa transcodificação.

⁸⁴ Nesta dissertação, essa passagem será abordada no Capítulo 4 pois, como envolve um diálogo com categorias da *intermedialidade* e da *intermediação* (HAYLES, 2009), prefiro observá-las no contexto de análise do corpus.

⁸⁵ *Alice Pleasance Liddell* (1852-1934) casou-se com Reginald Hargreaves e faleceu no ano de 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).

Figura 4 – Alice em adaptação



Legenda: Na parte superior, da esquerda para a direita: Alice Pleasance Liddell; ilustração de Alice elaborada por Lewis Carroll; ilustração de Alice elaborada por John Tenniel. Na parte inferior, também da esquerda para a direita: Alice Liddell do *game American McGee's Alice* (2000); Alice Liddell do *game Alice: Madness Returns* (2011), primeiro no País das Maravilhas e, por último, em Londres.

Fonte: Wikimedia Commons; CARROLL, 1886; CARROLL, 2018a, p. 15; AMERICAN..., 2000 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop); ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Claramente, essa pista intertextual leva o leitor-jogador por caminhos híbridos e metamorfoses constantes na figuração e na refiguração ficcionais da personagem (REIS, 2016; 2017). Talvez seja justamente por esse tipo especial de engajamento com as sobrevidas de Alice que o sobrenome reivindicado pela menção paratextual não seja recusado pelo leitor-jogador, uma vez que, no *ato de fingir*, “[...] o imaginário ganha uma determinação que não lhe é própria e adquire, deste modo, um predicado de realidade; pois a determinação é uma definição mínima do real” (ISER, 2002a, p. 959).

Nesse sentido, faz-se relevante recuperar as discussões de Wolfgang Iser (2002) sobre a tríade real, fictício e imaginário. Para o autor, a relação dialógica entre esses elementos é a preparação de um imaginário, realizada pelos *atos de fingir*, que se converte em uma experiência caracterizada pelo *como se*:

[...] o imaginário se transforma na configuração concreta de atividades de representação. Estabelece-se, nesse sentido, uma relação entre o mundo representado no texto, que não é um mundo, e a impressão afetiva nos receptores de representarem o mundo como se fosse um mundo. (ISER, 2002a, p. 977).

No divertimento dos atos de fingir, as pistas intertextuais acabam funcionando como uma transgressão de limites do texto adaptado, pois nelas surge o imaginário como espaço de

negociação de sentidos para o leitor-jogador, antes mesmo de ele iniciar sua aventura no *gameplay*.

Para concluir minhas reflexões apresentadas ao longo deste capítulo, reforço que entendo o *engajamento intertextual interativo* do leitor-jogador como sendo, sempre, um espaço de negociação, no qual as pistas intertextuais, independentemente de sua tipologia, são pontos de identidade no fluxo dos signos e dos elementos que constituem a *história*, os *mundos possíveis* da *forma-marca* dos games. Nos *videogames transcodificados*, isso envolve uma busca pelos “[...] temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolo, imagens, e assim por diante” (HUTCHEON, 2011, p. 32), de modo a se recuperar a dimensão de jogo narrativo no contexto da ciberliteratura.

Enfim, acredito ser necessário voltar à frente ao jogo do texto de Iser (2011), uma vez que, de certa forma, podemos pensar que o aspecto *interativo* do engajamento do leitor-jogador com a máquina dos *videogames* subverte o *como se*, levantando outras questões relativas ao *storytelling* desses games, já acentuadas por Mukherjee (2015).

3 O JOGO DO STORYTELLING

O *storytelling*, ou arte de narrar, envolve diferentes métodos e nomenclaturas na narratologia contemporânea; de modo similar, o *storytelling-game*, como gênero de jogo, envolve formas variadas de narrar uma história de ação e aventura. Quando, no Capítulo 2, busquei ressaltar as tendências da linguagem no mercado cultural dos *videogames*, apresentei as variadas formas de jogabilidade que constituem a multiplicidade de *games* existentes: a primeira é a dinâmica jogador *versus* jogador; a segunda situa a linguagem na dialética competitiva jogador *versus* máquina; e a terceira põe a linguagem em movimento – dialético e dialógico – com o jogador, o contexto e o mercado cultural.

É na perspectiva desse terceiro paradigma que os *videogames*, atualmente, produzem histórias, ainda que não deixem de aproveitar as formas antigas de interação humana e sua adequação ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008). Dessa forma, o desejo de contar histórias e contextualizar a experiência extrapola os gêneros possíveis, como evidencia a concepção de *storytelling* de Amy M. Green (2018):

Quando traçamos uma trajetória que começa com a pintura em cavernas e se move através da tradição oral da narrativa e termina com a narrativa digital, encontra-se um conjunto de experiências humanas consideradas, apresentadas e compartilhadas de maneiras que transcendem os limites culturais e dizem algo de fundamental importância sobre nossas preocupações comuns e humanidade.⁸⁶ (GREEN, 2018, p. 6, tradução nossa).

O *storytelling* encontra no desejo humano possibilidades criativas e inovadoras, variadas formas de narrar. Segundo Green (2018, p. 7, tradução nossa), os *videogames* são um tipo de narrativa digital (*digital storytelling*): “[...] os videogames estão agora e estiveram, de uma forma ou de outra, desde a sua criação, contando histórias. As tecnologias avançadas apenas permitem graus contínuos de complexidade na narrativa”⁸⁷. Por essa razão, em lugar de me aprofundar nas formas pelas quais os diversos gêneros de *storytelling-games* disponíveis no mercado contam histórias, opto por ser mais específica ao investigar como isso acontece nos *videogames transcodificados*, que entendo como uma tipologia da ciberliteratura.

⁸⁶ No original: “When tracing a trajectory that begins with cave painting move through the oral tradition of storytelling and ends with digital storytelling, one finds a welth of human experiences considered, presented and shared in ways that transcend cultural boundouries and say something of fundamental importance about our shared concerns and humanity”.

⁸⁷ No original: “It is this point that needs to finally, and definitively set aside: video games are now and have been, in one form or another, since their inception telling stories. Advancing tecnologies merely allow for continuing degrees of complexity in storytelling”.

Proponho-me, assim, a apresentar neste capítulo algumas considerações sobre as narrativas contemporâneas da ciberliteratura. Ao fomentar o diálogo interdisciplinar com algumas teorias da Literatura, dos *Games Studies*, da Filosofia, entre outras, ressalto meu intuito de contextualizar alguns *nós* que envolvem o *storytelling* dos *videogames* até chegar à concepção de *literatura-máquina* (MUKHERJEE, 2015). Recorri, portanto, a Gilles Deleuze (1974) para refletir sobre as singularidades do universo narrativo de Lewis Carroll (2018a; 2018b) e aproveitei para ponderar sobre os princípios de jogo elencados pelo autor e o uso do conceito de *jogo ideal* na ciberliteratura.

Isso me levou a retomar, brevemente, as recentes discussões sobre a ambiguidade da arte dos *videogames* na filosofia, na literatura e nos *Games Studies* (TAVINOR, 2009; ROBLES, 2014) e a analisar a dualidade narrativa do *processo de criação* de Ernest Adams (2014) e Jesse Schell (2015), a fim de pontuar que o gênero *storytelling-game* pode deslocar elementos da narrativa literária, do que decorre a dificuldade de conceber as mecânicas de jogo sob conceitos fixos nos estudos existentes.⁸⁸ Refletir sobre os *nós* envolvidos no *storytelling-game* é uma maneira de destacar as especificidades do nosso corpus de pesquisa e de explorar a metáfora do *nó* – impasse, problema, enredamento – tão recorrente no contexto da ciberliteratura: “[...] o nó pode e deve ser utilizado pelos que desenvolvem jogos (games)” (LEÃO, 2005, p. 29).

Em diálogo com as discussões apresentadas anteriormente, cabe destacar que, no entanto, mesmo antes dos *videogames*, o *nó* já se apresentava como jogo no entrelaçamento das singularidades da linguagem (DELEUZE, 1974), funcionando como um elemento multifacetado na doação de sentido. De qualquer forma, o ato de contar histórias (*storytelling*) é tanto constituído nos *videogames* quanto apreciado pelos leitores-jogadores no *engajamento intertextual interativo* da adaptação assentado em muitos nós.

Neste primeiro momento, retomarei a análise da obra de Lewis Carroll realizada por Deleuze (1974) para pontuar que as noções de *jogo ideal* e *jogo normal* propostas pelo filósofo já apontam para o entrelaçamento das singularidades da linguagem em nosso corpus de análise.⁸⁹ Ao analisar os livros *Alice no País das Maravilhas*, *Alice através do espelho* e *Uma*

⁸⁸ Visando a observar esses comportamentos, no Capítulo 4 retomo o *jogo do texto* (ISER, 2011) como ponto de partida para falar das possibilidades de leitura do espaço de jogo e do imaginário, estabelecendo um contraponto com as situações de jogabilidade apontadas por Mukherjee (2011).

⁸⁹ Não pretendo, aqui, me aprofundar nas questões filosóficas que envolvem as séries de paradoxos reunidas por Deleuze (1974), mas apenas retomar questões pontuais em torno dos conceitos em destaque, *jogo ideal* e *jogo normal*, que sejam pertinentes para refletir sobre os princípios dos *videogames transcodificados* em análise.

história embrulhada,⁹⁰ de Lewis Carroll, Deleuze organizou uma série de paradoxos que formam sua teoria do sentido.

O filósofo considera as histórias desses livros como “um jogo do sentido e do não-senso, um caos-cosmos” da linguagem (DELEUZE, 1974, p. 1), uma vez que o sentido é uma entidade abstrata, que tem com o não-senso relações singulares e particulares. Logo, sob a metáfora do acaso, o jogo do sentido é constituído de paradoxos e figuras históricas, lógicas e tópicas. O acaso, para Deleuze (1974), não está apenas relacionado às duas unidades estoicas temporais, Cronos e Aion, mas também à estrutura material que produz uma série de paradoxos. Se Cronos é preenchido pelo estado de coisas, o Aion, por outro lado, “[...] é o jogador ideal ou o jogo. Acaso insuflado e ramificado. É ele a cartada única de que todos os lances se distinguem em qualidade” (DELEUZE, 1974, p. 67). Ou seja, ele pode jogar ou se jogar sobre duas superfícies ou na juntura de ambas. Claramente, para o filósofo, o acaso opera na fronteira dupla da linguagem – a expressão do sentido e do estado das coisas –, podendo articulá-la ou não.

Por essa razão, o matemático Lewis Carroll ocupa um lugar privilegiado, como pioneiro, na encenação de jogos e no uso da matemática recreativa na linguagem com senso e não-senso, pois as séries dos paradoxos estudadas por Deleuze (1974) apresentam essas duas faces, em simultâneo e sempre em desequilíbrio em relação a si mesmas. As histórias de *Alice*, para Deleuze (1974), tratam de acontecimentos especiais e puros, em que, ao mesmo tempo, ela se torna um outro em sua identidade de mudança. Os jogos dos paradoxos consistem, em no mesmo lance, manter a simultaneidade das coisas onde o devir é furtar-se do agora:

Na medida em que se furta o presente, o devir não suporta a separação nem a distinção do antes e do depois, do passado e do futuro. Pertence à essência do devir avançar, puxar nos dois sentidos ao mesmo tempo: Alice não cresce sem ficar menor e inversamente. O bom senso é a afirmação de que, em todas as coisas, há um sentido determinável; mas o paradoxo é a afirmação dos dois sentidos ao mesmo tempo. (DELEUZE, 1974, p. 1).

É nesse sentido que *Alice* e suas aventuras são uma categoria de coisas especiais, que se distingue da dualidade platônica entre coisas medidas, pois, na dualidade platônica entre a ideia e ação do sujeito, as qualidades são fixas em dados momentos – passado, presente e futuro –; caso contrário, estaríamos diante de um puro devir-louco, desequilibrado, que não se detém nunca na simultaneidade das coisas e dos momentos: o sujeito não viria a ser, mas seria. Nas palavras do autor, “[...] é uma dualidade mais profunda, mais secreta, oculta nos próprios corpos

⁹⁰ Além dos dois livros que compõem o *corpus* desta pesquisa, Deleuze incluiu em sua leitura, para exemplificar os muitos *nós* que envolvem as mecânicas do jogo na constituição da história, o livro *Uma história embrulhada*, de 1885.

sensíveis e materiais: dualidade subterrânea entre o que recebe a ação da Idéia e o que se subtrai a esta ação” (DELEUZE, 1974, p. 2).

Como um acontecimento, tanto a identidade infinita de *Alice* quanto suas histórias tratam de um tipo especial de paradoxo problemático, o do acontecimento puro ou puro devir para Deleuze (1974), onde o caráter de simultaneidade das coisas atravessa e constrói o universo das histórias de Lewis Carroll, o que leva a um dos questionamentos do filósofo, sobre o puro devir se aproximar das duas dimensões da linguagem em fluxo. Deleuze (1974, p. 2) considera-o como dualidades distintas e interiores à linguagem:

O paradoxo deste puro devir, com a sua capacidade de furtar-se ao presente, é a identidade infinita: identidade infinita dos dois sentidos ao mesmo tempo, do futuro e do passado, da véspera e do amanhã, do mais e do menos, do demasiado e do insuficiente, do ativo e do passivo, da causa e do efeito. (DELEUZE, 1974, p. 2).

É nesses movimentos que a linguagem fixa limites, mas também os ultrapassa, restituindo-os assim “[...] à equivalência infinita de um devir ilimitado” (DELEUZE, 1974, p. 2). É desses movimentos que surgem, conforme Deleuze (1974, p. 3), as inversões de jogos e as metamorfoses que constituem as aventuras de *Alice*, uma vez que “[...] o paradoxo é, em primeiro lugar, o que destrói o bom senso como sentido único, mas, em seguida, o que destrói o senso comum como designação de identidades fixas” (DELEUZE, 1974, p. 3).

Na perspectiva deleuziana, os jogos de Carroll são considerados um jogo ideal, porém com um modo de acontecimento problemático. Mas o que seria um acontecimento ideal? Na definição do autor, é uma singularidade. Ou melhor: “é um conjunto de singularidades, de pontos singulares que caracterizam uma curva matemática, um estado de coisas físico, uma pessoa psicológica e moral.” (DELEUZE, 1974, p. 55). Essas singularidades, por sua vez, são *nós*, pontos de retrocesso, pontos de inflexão, pontos sensíveis que fazem parte de uma dimensão que não aquela da designação, nem da manifestação ou da significação. Elas são, portanto, “verdadeiros acontecimentos”, pois “[...] se comunicam em um só e mesmo Acontecimento que não cessa de redistribuí-las e suas transformações formam uma *história*” (DELEUZE, 1974, p. 56, grifos do autor). Isto é, a história e o acontecimento são inseparáveis dessas singularidades.

É essa inseparabilidade que caracteriza a narrativa de Lewis Carroll, sustentada por uma “matemática recreativa” que não se volta a somar ou a quantificar, mas se propõe antes a problematizar acontecimentos humanos e a desenvolver esses acontecimentos como condições de problemas. Isso pode ser observado, segundo Deleuze (1974, p. 58), em *Uma história embrulhada*:

[...] esta história é formada por *nós* que envolvem as singularidades correspondendo cada vez a um problema; personagens encarnam estas singularidades e se deslocam e se redistribuem de um problema a outro, sujeitos a se reencontrar no décimo nó, tomados na rede de suas relações de parentesco. (DELEUZE, 1974, p. 58, grifos do autor).

Há uma lógica de jogo nas singularidades da linguagem em *Uma história embrulhada*, mas esse método de problemas e soluções percorre toda a obra de Lewis Carroll, visto que ele não apenas inventa jogos em *Alice* como também transforma as regras de jogos conhecidos, como o tênis. Isso faz com que, tendo em vista que são as singularidades do *jogo ideal* que formam uma *história*, um acontecimento ideal, este se apresente como um tipo especial de paradoxo problemático em Lewis Carroll, cujo sentido e função são difíceis de definir como objetos de uma teoria de jogos conhecidos. Afinal, os jogos inventados por Carroll – como a corrida à Caucus, o jogo de croquê etc. – têm em comum o fato de que “[...] são movimentados, parecem não ter nenhuma regra precisa e não comportar nem vencedor nem vencido. Não ‘conhecemos’ tais jogos, que parecem contradizer-se a si mesmos” (DELEUZE, 1974, p. 61).

Porém, acredito que a ausência de regras não significa ausência de objetivos, como se pode observar, por exemplo, na corrida à Caucus, que se inicia diante da seguinte situação: visto que todos os participantes estavam molhados, fez-se uma primeira tentativa para secá-los, a qual consistiu em o Rato contar uma história (CARROL, 2018a, p. 27). No término da narrativa, no entanto, todos permaneciam molhados. Dodô, então, propôs um jogo de corrida em círculo que não poderia ser explicado, mas apenas praticado, e, quando os participantes estavam secos, a ave gritou: “A corrida acabou! ” (CARROL, 2018a, p. 29). Ao final do jogo, todos se juntaram para questionar quem havia sido o vencedor e quem iria dar os prêmios. O resultado? Todos foram vencedores e ganharam prêmios.

Como leitores-jogadores, sabemos que a corrida de comitê visava a solucionar a problemática dos participantes no alagamento do Hall; portanto, essa contradição evidencia que este é um *jogo ideal*, cujos princípios são assim elencados por Deleuze (1974, p. 62-63):

1º) Não há regras preexistentes, cada lance inventa suas regras, carrega consigo sua própria regra. 2º) Longe de dividir o acaso em um número de jogadas realmente distintas, o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. 3º) As jogadas não são pois, realmente, numericamente distintas. São qualitativamente distintas [...] 4º) Um tal jogo sem regras, sem vencedores nem vencidos, sem responsabilidade, jogo da inocência e corrida à Caucus em que a destreza e o acaso não mais se distinguem, parece não ter nenhuma realidade.

Os jogos ideais se opõem aos *jogos normais*, os quais, segundo Deleuze (1974, p. 61), possuem regras e elementos moralizantes, e operam pelos seguintes princípios:

1º) É preciso, de qualquer maneira, que um conjunto de regras preexista ao exercício do jogo e, se jogamos, é necessário que elas adquiram um valor categórico; 2º) estas regras determinam hipóteses que dividem o acaso, hipóteses de perda ou de ganho (o que vai acontecer se...); 3º) estas hipóteses organizam o exercício do jogo em uma pluralidade de jogadas, real e numericamente distintas, cada uma operando uma distribuição fixa que cai sob este ou aquele caso (mesmo quando temos uma só jogada, esta jogada não vale senão pela distribuição fixa que opera e por sua particularidade numérica); 4º) as consequências das jogadas se situam na alternativa “vitória ou derrota”.

Para o filósofo, por promover a parcialidade, o *jogo normal* não valoriza o acaso advindo da experiência de viver no paradoxo do sentido. Ainda que sejam levados ao absoluto, os *jogos normais* “[...] *retêm o acaso somente em certos pontos* e abandonam o resto ao desenvolvimento mecânico das consequências ou à destreza como arte da causalidade” (DELEUZE, 1974, p. 62, grifos do autor). Por isso, conclui que o *jogo ideal* é o jogo do pensamento e o jogo da arte, estando o *jogo normal* excluído do mundo como obra de arte.⁹¹

Estudos recentes, de filosóficos como Tavinor (2009), Robles (2014) e Grabarczyk (2015), entre outros, no campo dos *Games Studies*, concebem como um tipo distinto de arte “o mundo como obra de arte” dos *videogames*. Ressalto, portanto, que não há fronteiras claras entre *ideal* e *normal* no *storytelling-game* em análise, e mais: os *videogames* não desconsideram o ciberespaço e o devir narrativo que personifica as singularidades da linguagem mapeadas por Deleuze (1974), mas envolvem também uma relação maquínica entre a linguagem, a economia do jogo e a tecnicidade no *videogame-assemblage* (MUKHERJEE, 2015), de modo que um jogo puro não existe, especialmente quando se trata dos *videogames transcodificados*.

Na ciberarte,⁹² uma aplicação do conceito de *jogo ideal* proposto por Deleuze (1974) foi retomada por Lúcia Leão (2009) para falar dos *videogames* como arte no campo das novas mídias. Para a autora, o *jogo ideal* de Alice é um modelo para pensar a poética dos *videogames*, geralmente formada pela intervenção de software e narrativas perturbadoras. Para desenvolver sua abordagem, Leão (2009, p.115, grifos da autora) vai tecer a relação do conceito com a *game art*,⁹³ que se apropria de *videogames* ou de peças de jogos conhecidos por meio de uma intervenção lúdica, política, crítica e artística:

⁹¹ Observo aqui certa rigidez na teoria do sentido deleuziana, ligada às convenções da arte e à imagem do filósofo, a qual pode ser flexibilizada diante de reflexões mais recentes sobre a ambiguidade da arte nos jogos, realizadas por filósofos como Tavinor (2009), Robles (2014) e Grabarczyk (2015), entre outros, no campo dos *Games Studies*.

⁹² Também conhecida por arte eletrônica, a ciberarte utiliza a tecnologia na criação de arte digital, tanto por meio da combinação de peças de obras já existentes como pela inovação na linguagem.

⁹³ No recorte por ela proposto, Leão (2009) não aborda o gênero *storytelling-game* comercializado no mercado cultural, mas apenas o *game art* ou *cibergame*, nomenclaturas comuns à ciberarte.

Os trabalhos de *game art*, muitas vezes, revisitam antigos games e os travestem em máquinas inúteis ou esfinges enigmáticas. Nesses casos, é possível reconhecer o game alterado, porém o estranhamento surge quando iniciamos o ato de jogar. Em vários projetos, a *game art* propõe sentidos diversos e subverte plataformas habituais da cultura gamer. Em buscas existencialistas, a *game art*, muitas vezes, nos oferece o não sentido e o vazio.

Nesse escopo, Leão aponta duas novas tipologias para os games: os *games alterados*, que tomam o código-fonte de um *videogame* conhecido, por exemplo, *Doom*⁹⁴, e o transformam noutra obra; e os *games híbridos*, “[...] que envolvem ações que conjugam espaço real e as redes on-line” (LEÃO, 2009, p. 119). Se aproximarmos essas tipologias das reflexões deleuzianas sobre o *jogo ideal*, lembrando que ele está conectado à imaginação e só pode ser pensado como não-senso, pois é a realidade do próprio pensamento – “[...] é cada pensamento que emite uma distribuição de singularidades” (DELEUZE, 1974, p. 63) –, podemos concluir que o *jogo ideal* serve tanto à criação do produto artístico quanto à experiência daquele que o joga.

Ainda que os jogos pesquisados por Leão (2009) envolvam a arte de narrar, os *videogames transcodificados* sobre os quais venho refletindo nesta dissertação se inserem noutra instância artística da literatura digital, a “[...] da transposição de formas e gêneros pertencentes à tradição literária” (SANTAELLA, 2012, p. 234), ou seja, a da adaptação.

Na ciberliteratura, os *videogames American McGee’s Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) misturam os princípios e as singularidades da linguagem, que, alteradas e reinventadas na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), operam, em lugar de uma fidelidade à arte de narrar dos livros, a oscilação no sentido do jogo. Cabe destacar que, ao revisar esse estudo de Deleuze (1974), percebi que as ilustrações de John Tenniel também podem ser tomadas como singularidades da linguagem, dado que complementam, questionam ou subvertem a lógica do senso e do não-senso na escrita de Lewis Carroll; essa relação, porém, não foi aprofundada pelo filósofo.

Em suma, a análise de Deleuze (1974) sobre os livros de Lewis Carroll nos ajuda a refletir sobre a *complexidade articulada* como uma condição estrutural do nosso corpus de análise, porque é nessa relação do sentido com as mecânicas do jogo que o *storytelling* une o *ideal* de *Alice* com o *normal* para formar a história do País das Maravilhas, como aprofundaremos nas próximas seções.

3.1 O convite à dualidade narrativa

⁹⁴ O jogo *Doom* pertence ao gênero tiro em primeira pessoa, single player e multiplayer. Foi lançado em 1994, pela ID Software, mas a franquia de *Doom* já possui cinco títulos, sem contar os spin-offs. Duas adaptações do jogo foram feitas para os filmes *Doom: A porta do Inferno* (2005) e *Doom: Annihilation* (2019).

As reflexões em torno dos jogos ultrapassaram as singularidades da linguagem (DELEUZE, 1974), pois o cenário tecnológico contribuiu para que os *videogames* fossem percebidos pelo seu conteúdo narrativo ambíguo, uma vez que a economia do jogo nem sempre foi considerada um elemento da narrativa pelos teóricos. Por essa razão, o filósofo Grant Tavinor (2009, p. 125, tradução nossa), ao investigar a ambiguidade dos *videogames*, categorizou-os como um artefato cultural e artístico, um tipo *disjuntivo* de arte, uma vez que a maneira pelas quais eles atendem aos critérios da arte nem sempre está de acordo com formas de arte anteriores:

Os videogames envolvem claramente narrativas, mas, em um afastamento significativo de como as narrativas são representadas nas ficções tradicionais, nos videogames o jogador geralmente adota um papel dentro da narrativa. A natureza dos videogames como ficções interativas tem um impacto significativo nas ficções narrativas dentro desses jogos.⁹⁵

Esse afastamento dos modos clássicos de representação narrativa faz com que o gênero *storytelling-game* possa manter mais evidentemente conexões com outros jogos que com a arte, pois “[...] os videogames têm uma propriedade que frequentemente não está associada à arte: a jogabilidade competitiva”⁹⁶ (TAVINOR, 2009, p. 207, tradução nossa). Nesse sentido, o filósofo Michael Robles (2014, p. 127, tradução nossa) ressalta que a “[...] ambiguidade da arte fez com que alguns acreditassem que o propósito original de um jogo o diminui como uma forma de arte literária”.⁹⁷ Em linhas gerais, Tavinor (2009) e Robles (2014) concordam que o status ambíguo dos “[...] videogames podem contar como um tipo novo e distinto de arte”⁹⁸ (TAVINOR, 2009, p. 207, tradução nossa).

Em diálogo com essas reflexões, percebo que a jogabilidade competitiva é um tipo de dualidade que aloca nosso *storytelling-game* noutro contexto dentro dos variados modos de narrar, o que suscita algumas reflexões para a Literatura:

a) O leitor-jogador é um elemento movente na narrativa desses *videogames*, pois papel e ponto de vista dependem das mecânicas lúdicas de jogo utilizadas nos posicionamentos do narrador, do personagem e do jogador na história. Isso leva à utilização de mecânicas como

⁹⁵ No original: “Videogames clearly involve narratives, but in a significant departure from how narratives are depicted in traditional fictions, in videogames the player often adopts a role within the narrative. The nature of videogames as interactive fictions has a significant impact upon the narrative fictions within those games”.

⁹⁶ No original: “Because of this, videogames have a property that is frequently not associated with art: competitive gameplay”.

⁹⁷ No original: “The ambiguity of art has also caused some to believe that the original purpose of a game undermines it as a literary art form”.

⁹⁸ No original: “[...] videogames may count as a new and distinctive kind of art”.

câmera em primeira ou terceira pessoa, entre outras, que reforçam uma observação feita por Robles (2014, p. 127, tradução nossa): “em essência, os videogames devem ser jogados para realizar o potencial do meio. Os jogos não podem ser simplesmente ‘observados’ como um filme, escultura ou pintura”⁹⁹.

b) O caráter de entretenimento nos *videogames* apresenta, como vimos no capítulo anterior, muitas faces, e está ligado às cinco dimensões do consumo (SEMPRINI, 2010), que reforçam a relação dos leitores-jogadores com o projeto de sentido da “franquia”. Neste sentido, Robles (2014, p. 127, tradução nossa) considera que o conteúdo desse meio é arte: “É o conteúdo que distingue os videogames de outros jogos, como futebol ou blackjack, pois os videogames realmente têm o potencial de conteúdo literário”¹⁰⁰.

c) A *narrativa interativa* dos *videogames* opera singularidades que os afastam de outros modos de narrar da tradição literária, de modo que nem sempre a teoria literária é aplicável a eles: “[...] os jogos com uma ‘experiência artística’ irão provocar pensamentos, muito parecidos com obras-primas literárias e cinematográficas da história, mas o farão usando sua qualidade única de interatividade”¹⁰¹ (ROBLES, 2014, p. 128, tradução nossa).

Outro aspecto a se destacar diz respeito ao fato de as noções do gênero *storytelling-game* serem frequentemente atualizadas no *Game Design*, como destaca Hartmut Koenitz (2018a). Segundo o pesquisador, ao revisar os discursos dos *Games Studies* sobre a narrativa dos *videogames*, ele percebeu que, enquanto alguns teóricos enfatizam diferenças em relação às manifestações tradicionais da Literatura, outros se direcionam para teorias narrativas específicas dos *videogames*:

[...] a literatura disponível está focada em um entendimento tradicional de narrativa, influenciada por abordagens cinematográficas e roteiros (Field, 1979), e apresenta conceitos como a “Jornada do Herói” (Campbell, 1949) (aplicada, por exemplo, em Fundamentos do design de jogos, de Ernest Adams (Adams, 2010) ou o “arco da história”¹⁰². (KOENITZ, 2018a, p. 5, tradução nossa).

No entanto, a perspectiva de Ernest Adams (2014) não foi totalmente refletida pelos *Games Studies*. Retomo-o, aqui, em contraponto discursivo com Jesse Schell (2015), pois

⁹⁹ No original: “In essence, video games must be played to realize the potential of the medium. Games cannot be simply “observed” like a film or a sculpture or painting”.

¹⁰⁰ No original: “It is the content that distinguishes video games from other games such as football or blackjack, as video games actually have the potential for literary content”.

¹⁰¹ No original: “[...] games with an “artistic experience” will provoke thought, much like the literary and cinematic masterpieces throughout history, but it will do so using its unique quality of interactivity”.

¹⁰² No original: “The available literature is focused on a traditional understanding of narrative, influenced by cinematic approaches and screenwriting (Field 1979) and prominently features concepts like the “Hero’s Journey” (Campbell 1949) (applied for example in Ernest Adams’s Fundamentals of Game Design (Adams 2010) or the “story arc””.

considero importante observar a dualidade narrativa no uso de técnicas que exploram os limites da linguagem no *processo de criação*. Afinal, os *videogames* em análise não deixam de apresentar certas características dessas influências.

A primeira perspectiva concebe os jogos como atividade lúdica e imaginária que surge do desejo humano de brincar e fingir. Para o designer Ernest Adams, é nossa capacidade de fingir que estabelece uma noção de realidade que é diferente daquela do mundo real, a qual permite que os jogadores possam criar, abandonar caminhos ou mudar os posicionamentos no *gameplay*, porque “[...] brincar e fingir são elementos essenciais para jogar os jogos”¹⁰³ (ADAMS, 2014, p. 2, tradução nossa). Nesse sentido, há uma dificuldade da indústria e dos teóricos em conceituar esse tipo de jogos, para os quais nomes como “[...] *storytelling interativo, narrativa interativa, drama interativo, ficção interativa e storyplaying* foram todos propostos”¹⁰⁴ (ADAMS, 2014, p. 157, grifos do autor, tradução nossa).

Diante dessa dificuldade, Adams (2014) concebe os *videogames* como *storytelling interativo* decompondo suas partes em *enredo, história interativa e narrativa* linear e não-linear, além de considerar os mecanismos para se avançar na história. Uma questão enfatizada por ele é que alguns jogos são mais adequados para um tipo de máquina do que para outro, uma vez que “[...] todas as máquinas possuem recursos e características de desempenho – entrada e saída, velocidade do processador, espaço de armazenamento – que definem o escopo dos jogos”¹⁰⁵ (ADAMS, 2014, p. 77, tradução nossa), ou seja, a máquina pode determinar o gênero do jogo. Assim, ele introduz o conceito de *realismo* como parte intrínseca das mecânicas de jogo e afirma: “[...] o realismo não é uma dimensão única de um mundo de jogo, mas uma multivariada qualidade que se aplica a todas as partes do jogo e a tudo nele”¹⁰⁶ (ADAMS, 2014, p. 110, tradução nossa).

O *realismo* proposto por Adams (2014), sugere que a história seja construída pela verossimilhança como uma abstração do mundo real, como ponto em análise no capítulo 4 dessa dissertação, esse recurso foi muito utilizado no *game American McGee’s Alice* (2000), explorando as potencialidades do áudio e dos movimentos básicos para suscitar no jogador o cuidado com a *personagem jogável* Alice, pois a morte da personagem é algo que desejamos evitar. Em *Alice: madness Returns* (2011), esse *realismo* existe para evidenciar os jogos do

¹⁰³ No original: “Playing and pretending are essential elements of playing games”.

¹⁰⁴ No original: “The game industry doesn’t even know what to call it. *Interactive storytelling, interactive narrative, interactive drama, interactive fiction, and storyplaying* have all been proposed”.

¹⁰⁵ No original: “[...] all machines have features and performance characteristics – input and output devices, processor speed, storage space – that define the scope of the game”.

¹⁰⁶ No original: “Therefore, realism is not a single dimension of a game world, but a multivariate quality that applies to all parts of the game and everything in it”.

nonsense (TIGGES, 1988), pois os efeitos estéticos, sonoros e de movimentação básica no *game* propiciam outros modos de interpretação desse conceito pela manifestação, até mesmo pela manifestação artística que a tecnologia proporciona e, nesse ponto, a classificação das mecânicas de jogo propostas por Schell (2015) evidenciam tais acontecimentos no *gameplay*.

Por isso, acredito que esse *realismo* nos *videogames* é um *modo* que busca cumprir os objetivos de jogo do *storytelling-game*.¹⁰⁷ Adams (2014) considera útil esse parâmetro de realismo como um ponto de partida para estabelecer uma dicotomia entre representação e abstração no jogo, uma vez que a representação, em sua concepção, se dá pela abstração e simplificação do mundo real; assim, o *realismo* é uma forma de contar histórias nos jogos porque aprimora o valor do entretenimento para o jogador. Nesse sentido, para Adams (2014, p. 155, tradução nossa), a natureza do *storytelling* começa na experiência diária, já que contamos e consumimos histórias reais ou ficcionais o tempo todo, e “[...] os videogames geralmente incluem histórias de ficção que vão além dos eventos dos próprios jogos”¹⁰⁸.
Noutras palavras:

Sem uma história, um jogo é uma competição: emocionante, mas artificial. Uma história contextualiza a competição e facilita o ato essencial de fingir que todos os jogos exigem. Uma história proporciona maior satisfação emocional ao promover uma sensação de progresso em direção a uma meta dramaticamente significativa, ao invés de uma abstrata.¹⁰⁹ (ADAMS, 2014, p. 155, tradução nossa).

A concepção de *história*, para Adams (2014), está ancorada em três elementos essenciais que reforçam esse conceito de *realismo*: a credibilidade, a coerência e o drama significativo. Para o autor, as boas histórias devem ser credíveis, o que “[...] significa simplesmente que as pessoas podem acreditar na história, embora, no caso da ficção, elas possam ter que suspender alguma descrença para tornar possível a crença”¹¹⁰ (ADAMS, 2014, p. 158, tradução nossa).

¹⁰⁷ Os videogames em análise possuem características da *literatura nonsense* (TIGGES, 1988), uma vez que se utilizam de jogos da linguagem em sua narrativa, de modo que os sete tipos de mecânicas do jogo (espaço, tempo, objetos, ações, regras, habilidades e acaso) classificadas por Scheel (2015) podem ser um caminho para analisá-los. Segundo Wim Tigges (1988), na *literatura nonsense* há um quadro oculto do *realismo*, onde mesmo os eventos cotidianos podem formar um continuum de eventos fictícios pelas categorias do *nonsense* como jogo.

¹⁰⁸ No original: “Video games often include fictional stories that go beyond the events of the games themselves”.

¹⁰⁹ No original: “Without a story, a game is a competition: exciting, but artificial. A story gives the competition a context, and it facilitates the essential act of pretending that all games require. A story provides greater emotional satisfaction by providing a sense of progress toward a dramatically meaningful, rather than an abstract, goal”.

¹¹⁰ No original: “Credible simply means that people can believe the story, although in the case of fiction, they may have to suspend some disbelief to make belief possible”.

As histórias também precisam ser coerentes, o que “[...] significa que os eventos de uma história não devem ser irrelevantes ou arbitrários, mas devem se harmonizar para criar um todo agradável”¹¹¹ (ADAMS, 2014, p. 158, tradução nossa). Ou seja, todos os eventos precisam pertencer à história, ainda que nem sempre estejam relacionados por causa e efeito. Por fim, para a história ser dramaticamente significativa, Adams (2014) sugere que os eventos envolvam algo – ou, de preferência, alguém – com que o jogador se preocupe.

Além disso, Adams (2014) aponta algumas tipologias para a história – que ele chama de *enredo* nos *videogames* –, a saber: a história como uma série de desafios e escolhas, a história como uma jornada e a história como drama. Na história como série de desafios e escolhas, o enredo avança apenas quando o jogador enfrenta desafios ou toma decisões. Um exemplo são “[...] os jogos de RPG, [que] geralmente dão ao jogador importantes decisões a serem tomadas, como entrar ou não em uma guilda em particular, cujas consequências afetam significativamente a história”¹¹² (ADAMS, 2014, p. 180, tradução nossa). Portanto, tanto os jogos de aventura quanto os RPGs usam essa abordagem, tornando, na concepção de Adams (2014), as decisões do jogador irreversíveis.

A história como jornada é considerada a partir do movimento do personagem pelo espaço de jogo, o que determina quais mecanismos da história serão acionados, ou seja, a viagem é o elemento desafiador e a chegada, a resolução narrativa. Nesse sentido, talvez a observação de Koenitz (2018a) citada há pouco não se aplique completamente à perspectiva de Adams (2014), uma vez que o autor adverte que muitos jogos usam não apenas a jornada do personagem, mas também, mais especificamente, a estrutura folclórica da jornada do herói.¹¹³

Nesse caso, Adams (2014, p. 181, tradução nossa) afirma que a abordagem de Campbell transforma a história em uma narrativa linear, já que, mesmo que “[...] o jogador possa mover seu avatar para trás no mundo do jogo, mais nenhum evento dramático pode ocorrer nas áreas que ele já visitou”¹¹⁴. Por fim, a história como drama apresenta um ritmo próprio na passagem do tempo, uma vez que se configura em tempo real: “[...] porque a história progride

¹¹¹ No original: “Coherent means that the events in a story must not be irrelevant or arbitrary but must harmonize to create a pleasing whole”.

¹¹² No original: “Role-playing games often give the player important decisions to make, such as whether or not to join a particular guild, the consequences of which significantly affect the story”.

¹¹³ Para mais informações sobre a jornada do herói, ver o clássico livro de Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (2004).

¹¹⁴ No original: “[...] the player might be able to move her avatar backward through the game world, no more dramatic events can occur in areas she’s already visited”.

independentemente de o jogador fazer ou não algo, cada jogo sempre leva a mesma quantidade de tempo para jogar”¹¹⁵ (ADAMS, 2014, p. 182, tradução nossa).

Em minha reflexão, muitos *storytelling-games* acabam combinando, em simultaneidade, todas as tipologias de Adams, o que possivelmente motiva a dificuldade da narratologia em classificá-los, em atribuir-lhes uma categoria fixa na teoria narrativa, até porque certos elementos da linguagem são deslocados no movimento do personagem pelo espaço de jogo, nas decisões do leitor-jogador e na resolução da história.

Como citado anteriormente, Adams (2014) considera os *videogames histórias interativas* porque todos eles contam histórias, ainda que em diferentes movimentos, repetitivos ou inovadores, visuais, textuais ou sonoros. Para o autor, uma *história interativa* acontece no agora, quando o jogador avança pelos eventos do jogo, mas, “[...] além disso, as ações do jogador fazem parte da própria história, o que torna uma história interativa muito diferente de uma história apresentada a um público passivo”¹¹⁶ (ADAMS, 2014, p. 159, tradução nossa). Nesse ponto, é possível perceber que, para Adams (2014), o *storytelling* fora dos *videogames* está relacionado com o mito da passividade do público diante de uma narrativa, algo de que Schell (2015) discorda enfaticamente, como veremos em breve.

Em suma, a concepção de *narrativa* de Adams (2014, p. 161, tradução nossa) “[...] refere-se a eventos da história narrados – isto é, contados ou mostrados – pelo jogo ao jogador. A narrativa consiste na parte não interativa, de apresentação da história”¹¹⁷. É o caso, por exemplo, das *cutscenes*, que podem ser compreendidas de duas maneiras. A primeira é não interativa: “[...] como estabelecido na própria palavra, a ‘cena de corte’ interrompe o comando do jogador durante o *gameplay*, o ‘transportando’ para um universo ligeiramente diferente daquele onde ele estava, de volta para a posição de espectador” (AMARO, 2017, p. 114, grifos do autor). Esse modelo é mais próximo do *videogame American McGee’s Alice* (2000), visto que todos os diálogos acontecem por apresentação de *cutscenes* não interativas.

A segunda maneira são as *cutscenes* interativas, que acredito exercerem várias funções na narrativa. Amaro assim as define:

Um outro tipo de apresentação da história são as *cutscenes* interativas, que também servem de ferramentas para adicionar informações sobre o universo diegético e outros fatores narrativos em um ambiente “seguro” ou menos aberto que uma situação de

¹¹⁵ No original: “Because the story progresses whether or not the player does anything, each game always takes the same amount of time to play”.

¹¹⁶ No original: “Furthermore, the player’s actions form part of the story itself, which makes na interactive story very different from a story presented to a passive audience”.

¹¹⁷ No original: “The term narrative refers to story events that are narrated—that is, told or shown—by the game to the player. Narrative consists of the noninteractive, presentational part of the story”.

jogo, mas ainda permanecendo no mesmo mundo virtual de jogo. São cenas em que o jogador pode alterar a câmera, o movimento do(s) *avatare(s)* e até realizar escolhas no direcionamento da narrativa, enquanto ela se expõe. (AMARO, 2017, p. 114).

Em *Alice Madness Returns* (2011), algumas *cutscenes* interativas fornecem aos leitores-jogadores a opção de *interagir*, o que significa assistir a cinemática ou pulá-la; noutros momentos, algumas *cutscenes* interativas são mecanismos de *ação estratégica* (SCHELL, 2015), pois organizam o caminho à frente para a passagem de *Alice* no País das Maravilhas; outras, ainda, são interativas quando doam os efeitos de aparecer e desaparecer do Gato *Cheshire*, após o clique do leitor-jogador. Logo, acredito que as *cutscenes*, atualmente, não são iguais de um *videogame* para outro: sendo interativas ou não, elas se utilizam da linguagem do cinema para realizar diferentes funções na narrativa, desde *mostrar* um diálogo ou redirecionar o jogo.

Do ponto de vista de Adams, portanto, a interação entre *narrativa* e *enredo* nos *videogames* forma a história, mas é o gênero de jogo que define essas questões na jogabilidade. Não me parece que existam fronteiras claras nesse modelo de design, mas a questão se torna ainda mais complexa quando consideramos a perspectiva de Schell (2015)¹¹⁸.

Na perspectiva deste, os jogos são integrados à experiência humana e não um meio para um fim, pois “[...] os jogos são inúteis, a menos que as pessoas os joguem”¹¹⁹ (SCHELL, 2015, p. 10, tradução nossa). O pesquisador defende a ideia de que, sem o envolvimento humano, os jogos são apenas artefatos, pois a experiência aponta para uma multiplicidade de engajamentos: “[...] duas pessoas não podem ter experiências idênticas da mesma coisa – a experiência de cada pessoa é algo único. E este é o paradoxo das experiências”¹²⁰ (SCHELL, 2015, p. 10, tradução nossa).

Ou seja, o jogo acontece nessa relação paradoxal dos engajamentos do jogador na experiência artística, mas na concepção de Schell (2015, p. 12, tradução nossa) a experiência é também imaginária para o jogador, o que o leva a indicar alguns *pontos sensíveis*¹²¹ que podem ser explorados na constituição da história: “Existem certos sentimentos: sentimentos de escolha,

¹¹⁸ Alguns teóricos dos *Games Studies* posicionam-se criticamente com relação à perspectiva de Schell (2015), e “[...] uma crítica à perspectiva de Schell pode começar com a percepção de que sua noção de ‘narrativa tradicional’ se baseia em uma perspectiva colonial estreita da narrativa que ignora muitas variedades não europeias [...]” (KOENITZ, 2018a, p. 6, tradução nossa). [No original: “A critique of Schell’s perspective can start with the realization that his notion of ‘traditional storytelling’ is based on a narrow, colonial perspective of narrative that ignores many non-European varieties [...]”. Porém, em minhas observações, nem Adams (2014) nem Schell (2015) parecem interessados em compartilhar suas visões a respeito das manifestações mais tradicionais do *storytelling* ou mesmo em propor uma divisão teórica sobre a narrativa nos videogames.

¹¹⁹ No original: “Games are worthless unless people play them”.

¹²⁰ No original: “No two people can have identical experiences of the same thing – each person’s experience of something is completely unique. And this is the paradox of experiences”.

¹²¹ Conforme Deleuze (1974), os pontos sensíveis são uma singularidade da linguagem.

sentimentos de liberdade, sentimentos de responsabilidade, sentimentos de realização, sentimentos de amizade e muitos outros, que apenas os jogos baseados nas experiências parecem oferecer”.¹²² De acordo com o autor, essa perspectiva ancorada no engajamento do jogador pode ser sustentada pelas mecânicas lúdicas de jogo e por elementos da narrativa.

Para confirmar isso, Schell (2015) revisa as definições teóricas sobre jogos de Avedon e Sutton-Smith (1971), Costikyan (2002), Fullerton, Swain e Hoffman (2004), e sugere que, em vez de observar como os jogos se relacionam com as pessoas, poderíamos analisar como as pessoas se relacionam com os jogos. Ainda que se mantenha a dificuldade na definição de termos como *experiência*, *play* e *game*, os quais são vistos de maneiras distintas por várias áreas do saber. O olhar para o sociocultural leva Schell (2015) a identificar que as pessoas gostam de resolver problemas, de modo que algo que parece ser negativo na vida real ganha outro status, já que no mundo dos jogos tal “[...] prazer da resolução de problemas parece ser um mecanismo de sobrevivência evoluído”¹²³ (SCHELL, 2015, p. 45, tradução nossa) – algo já observado por Sutton-Smith (2008) na segunda adaptação do *play*, discutida no Capítulo 2.

Portanto, o ideal para Schell (2015) é combinar elementos narrativos com a matemática recreativa dos puzzles, pois “[...] quando a solução de problemas é removida de um jogo, ele deixa de ser um jogo e se torna apenas uma atividade”¹²⁴ (SCHELL, 2015, p. 45, tradução nossa). Na definição do autor, portanto, “[...] um jogo é uma atividade de solução de problemas, abordada com uma atitude lúdica”¹²⁵ (SCHELL, 2015, p. 47, tradução nossa). A partir dessa concepção, Schell (2015) apresenta uma taxonomia que classifica os sete tipos de mecânicas do jogo, sendo elas: *espaço*, *tempo*, *objetos*, *ações*, *regras*, *habilidades* e *acaso*.

Observo que na teoria literária algumas dessas mecânicas de jogo (espaço, tempo e ação) são categorias da narrativa, enquanto outras não foram consideradas nas abordagens mais tradicionais por estarem à margem da linguagem. A primeira mecânica do jogo apresentada por Schell (2015) é o *espaço*, que aparece instituído de uma visualidade ou de elementos estéticos, como um produto imaginado para o jogo: afinal, “[...] todo jogo acontece em algum tipo de espaço. Este espaço é o ‘círculo mágico’ da jogabilidade”¹²⁶ (SCHELL, 2015, p. 158, tradução nossa). Se no espaço evocado pela imaginação não há regras rígidas, o autor destaca pelo menos

¹²² No original: “There are certain feelings: feelings of choice, feelings of freedom, feelings of responsibility, feelings of accomplishment, feelings of friendship, and many others, which only game-based experiences seem to offer”.

¹²³ No original: “The enjoyment of problem solving seems to be an evolved survival mechanism”.

¹²⁴ No original: “When problem solving is removed from a game, it ceases to be a game and becomes just an activity”.

¹²⁵ No original: A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude”.

¹²⁶ No original: “Every game takes place in some kind of space. This space is the ‘magic circle’ of gameplay”.

três características do *espaço* que se constitui nos *videogames*: “1. São discretos ou contínuos; 2. Têm algum número de dimensões; 3. Têm áreas delimitadas que podem ou não estar conectadas”¹²⁷ (SCHELL, 2015, p. 159, tradução nossa). Isso implica que o espaço pode ser o lugar da ação, as dimensões do jogo ou o mundo narrativo em seu conjunto.

O *tempo*, por sua vez, pode ser manipulado no mundo dos jogos de forma criativa, seguindo algumas características similares ao *espaço*. Ele também pode ser discreto ou contínuo e “[...] geralmente, em jogos baseados em turnos, o tempo pouco importa. Cada turno conta como uma unidade de tempo discreta, e o tempo entre os turnos, no que diz respeito ao jogo, não existe”¹²⁸ (SCHELL, 2015, p. 164, tradução nossa). Em outro critério de categorização, o tempo pode ser limitado ou significativo quando usamos marcadores: “relógios de vários tipos” por exemplo, “[...] são usados em muitos jogos para definir limites de tempo absolutos para todos os tipos de coisas”¹²⁹ (SCHELL, 2015, p. 164, tradução nossa).

Por fim, o *tempo* pode ainda ser categorizado como controlado ou não: “[...] às vezes, paramos o tempo completamente, como quando um ‘tempo limite’ é esgotado em uma partida esportiva ou quando o botão ‘pausa’ é pressionado em um videogame”¹³⁰ (SCHELL, 2015, p. 164, tradução nossa). Mas, “[...] na maioria das vezes, rebobinamos o tempo, o que acontece toda vez que você morre em um videogame e volta a um posto de controle anterior”¹³¹ (SCHELL, 2015, p. 164, tradução nossa).

Na terceira mecânica, os *objetos* preenchem o espaço de jogo. Segundo Schell (2015, p.165, tradução nossa), os “[...] personagens, acessórios, fichas, placares ou qualquer coisa que possa ser vista ou manipulada no seu jogo se enquadra nessa categoria. Objetos são os ‘substantivos’ da mecânica do jogo”¹³² e, ainda que o próprio *espaço* possa também ser considerado um objeto, o que o autor chama de *objeto* está ligado a um atributo – “[...] categorias de informações sobre um objeto”¹³³ (SCHELL, 2015, p. 165, tradução nossa) – ou estado – a mudança que essas informações ou o objeto sofrem no jogo – que transforma o espaço de jogo. Isso nos leva à quarta mecânica do jogo, as *ações*.

¹²⁷ No original: “1. Are either discrete or continuous 2. Have some number of dimensions 3. Have bounded areas that may or may not be connected” (SCHELL, 2015, p. 159)

¹²⁸ No original: “Generally, in turn-based games, time matters little. Each turn counts as a discrete unit of time, and the time between turns, as far as the game is concerned, doesn’t exist”.

¹²⁹ No original: “Clocks of varying types are used in many games, to set absolute time limits for all kinds of things”.

¹³⁰ No original: “Sometimes we stop time completely, as when a ‘time-out’ is called in sporting match or when the ‘pause’ button is pushed on a videogame”.

¹³¹ No original: “But most often, we rewind time, which is what happens every time you die in a videogame and return to a previous checkpoint”.

¹³² No original: “Characters, props, tokens, scoreboards, or anything that can be seen or manipulated in your game falls into this category. Objects are the “nouns” of game mechanics”.

¹³³ No original: “Attributes are categories of information about an object”.

Segundo o pesquisador, “[...] ações são os ‘verbos’ da mecânica do jogo”¹³⁴ (SCHELL, 2015, p. 170, tradução nossa), e podem ser de dois tipos nos *videogames*. As *ações básicas* correspondem ao movimento do personagem controlado pelo jogador no espaço de jogo, enquanto as *ações estratégicas* “[...] são ações que são significativas apenas na imagem maior do jogo – elas têm a ver com o modo como o jogador está usando ações básicas para alcançar um objetivo”¹³⁵ (SCHELL, 2015, p. 170, tradução nossa).

A quinta mecânica do jogo, por sua vez, são as *regras*, as quais constituem a mecânica mais fundamental dos jogos, pois “[...] elas definem o espaço, o tempo, os objetos, as ações, as consequências das ações, as restrições nas ações e os objetivos”¹³⁶ (SCHELL, 2015, p. 174, tradução nossa), isto é, as *regras* possibilitam que um jogo se torne um objetivo a ser experienciado pelo jogador. A sexta mecânica é formada pelas *habilidades*, que mudam o foco do jogo para o jogador, uma vez que “[...] a maioria dos jogos não exige apenas uma habilidade de um jogador – eles exigem uma mistura de habilidades diferentes”¹³⁷ (SCHELL, 2015, p. 181, tradução nossa), ou seja, habilidades físicas, mentais e sociais.

A última mecânica apresentada consiste nas chances e nas probabilidades, ou no *acaso*, e remonta às interações entre todas as outras seis mecânicas:

O acaso é uma parte essencial de um jogo divertido, porque acaso significa incerteza, e incerteza significa surpresas. E, como discutimos anteriormente, as surpresas são uma importante fonte de prazer humano e o ingrediente secreto da diversão.¹³⁸(SCHELL, 2015, p. 184, tradução nossa).

Recuperando algumas reflexões, enquanto para Deleuze (1974) o acaso se dá na interação das duas unidades de tempo, Cronos e Aion na simultaneidade do paradoxo, para Schell (2015) o *acaso* é esse elemento surpresa que interage com todas as outras mecânicas de jogo, não somente com o tempo.¹³⁹ Por essa razão, Schell (2015, p. 296, tradução nossa) considera a *história* como um enigma no videogame, uma vez que, “[...] com o advento dos

¹³⁴ No original: “Actions are the “verbs” of game mechanics”.

¹³⁵ No original: “These are actions that are only meaningful in the larger picture of the game – they have to do with how the player is using basic actions to achieve a goal”.

¹³⁶ No original: “They define the space, the timing, the objects, the actions, the consequences of the actions, the constraints on the actions, and the goals”.

¹³⁷ No original: “Most games do not just require one skill from a player – they require a blend of different skills”.

¹³⁸ No original: “Chance is an essential part of a fun game because chance means uncertainty, and uncertainty means surprises. And as we have discussed earlier, surprises are an important source of human pleasure and the secret ingredient of fun”.

¹³⁹ Há, ainda, a perspectiva de Mukherjee (2015), para quem o *acaso* são as escolhas do jogador, o qual ocupa uma *zona do tornar-se* (*Zone of Becoming*). Esse exemplo será abordado na análise dos videogames no Capítulo 4.

jogos de computador, história e jogabilidade, dois empreendimentos milenares com conjuntos de regras muito diferentes, mostram uma dualidade similar”¹⁴⁰.

Como destaca o autor, antes as histórias eram tratadas como experiências únicas para um indivíduo desfrutar e os jogos eram frutos do acaso feitos para grupos de pessoas, mas os *videogames* quebraram esse paradigma e “[...] esse fato questionou seriamente a suposição de que histórias e jogos são governados por diferentes conjuntos de regras”¹⁴¹ (SCHELL, 2015, p. 296, tradução nossa), ou seja, de que ocupam polos extremos. Afinal, Schell vê as mecânicas (jogabilidade) como partes da narrativa (história) dos games.

Por essa razão, Schell (2015, p. 297, tradução nossa) ressalta que “[...] histórias e jogos podem ser pensados como máquinas que ajudam a criar experiências”¹⁴² – posicionamento muito similar ao de Mukherjee (2015) sobre a *literatura-máquina*. Na combinação das sete mecânicas de jogo, Schell discorda de Adams (2014) sobre o fato de que a *história interativa* é completamente diferente da narrativa tradicional, e afirma:

Quando alguém está engajado em qualquer tipo de história, interativa ou não, toma decisões continuamente: “O que acontecerá a seguir?”, “O que o herói deve fazer?”, “Para onde foi esse coelho?”, “Não abra a porta!”. A diferença só vem na capacidade do participante de agir.¹⁴³ (SCHELL, 2015, p. 297, tradução nossa).

Assim, conforme Schell (2015), o engajamento do leitor-jogador opera diferentes formas de participação na história, já que, mesmo sendo a *história interativa* mais desafiadora, isso não significa que ela seja fundamentalmente diferente da narrativa tradicional. Porém, vale destacar mais uma vez que a noção de narrativa tradicional não foi esclarecida pelo autor, podendo estar ligada tanto ao *storytelling* oral quanto ao escrito, os quais envolvem diferentes métodos de narrar. Por fim, Shell (2015) traz para o campo do *Design* a ideia de mundo além das telas dos *videogames*, ou seja, o conceito de um *mundo transmídia*, termo cunhado por Henry Jenkins (2013).

Ao citar a estreia de *Star Wars*, em maio de 1977, e o marketing em torno dos vários produtos da franquia, Schell (2015) ressalta que o engajamento de jovens se dava mais pelo relacionamento com os personagens do que pela história dos filmes: as crianças se encantavam com os personagens de brinquedo, dando-lhes outros nomes e criando novas histórias. Mas, por

¹⁴⁰ No original: “With the advent of computer games, story, and gameplay, two age-old enterprises with very different sets of rules show a similar duality”.

¹⁴¹ No original: “This fact seriously called into question the assumption that stories and games are governed by different sets of rules”.

¹⁴² No original: “Stories and games can each be thought of as machines that help create experiences”.

¹⁴³ No original: “When one is engaged in any kind of storyline, interactive or not, one is continually making decisions: ‘What will happen next?’ ‘What should the hero do?’ ‘Where did that rabbit go?’ ‘Don’t open that door!’ The difference only comes in the participant’s ability to take action”.

que isso acontecia? “A resposta é que era o mundo de Star Wars que era tão atraente – e os brinquedos forneciam outra porta de entrada para esse mundo – que era melhor do que o filme, de certa forma, já que era interativo, participativo, flexível, portátil e social”.¹⁴⁴ (SCHELL, 2015, p. 337, tradução nossa).

Observo que, na visão de Schell (2015), o *mundo transmídia* parece estar conectado com o que o público pode fazer dele ou nele, pois a interatividade, a flexibilidade, a portabilidade e a participação social não deixam de ser características da cibercultura. Além disso, os diferentes tipos de engajamento do público podem alimentar o projeto da franquia, ou, como venho pontuando, a *forma-marca* (SEMPRINI, 2010), que atua na manutenção e desenvolvimento desses mundos no mercado cultural. O que Schell (2015) evidencia no campo do Design é mais perceptível nos estudos transmídia¹⁴⁵ do que nos estudos voltados para a ciberliteratura. Ainda que a ciberliteratura promova a retroalimentação desses espaços entre realidade e fantasia, na interação sociocultural dos textos, contextos e pessoas, esse movimento é muito recente, como veremos em breve com Luc Herman e Bart Vervaeck (2005).

Por isso, o conceito de *mundo transmídia* se faz útil para a reflexão a respeito da existência de um espaço à parte da mídia que a apoia, seja em livros, filmes, jogos ou brinquedos, ainda que “[...] cada vez mais o produto real criado não [seja] uma história, nem um brinquedo, nem um jogo, mas um mundo”¹⁴⁶ (SCHELL, 2015, p. 337, tradução nossa).

Schell conclui seu estudo (2015, p. 337, tradução nossa) argumentando que os mundos transmídia são o futuro do entretenimento, “[...] mas, como você não pode vender um mundo, esses produtos são vendidos como porta de entrada para este mundo, cada um levando a diferentes partes dele”.¹⁴⁷ Tanto a perspectiva de Adams (2014) quanto a de Schell (2015) podem contribuir para o entendimento das mecânicas de jogo como elementos narrativos dos *videogames* em análise, visto que ambos apresentam características desses modelos.

Há diferenças entre estes, como já observamos: se, de um lado, Adams traz o *realismo* como uma forma de contar histórias nos jogos, Schell, de outro, enfatiza que a exploração de pontos sensíveis da linguagem pode engajar o jogador na história. Se para Adams o foco na elaboração da história produz a experiência de jogo, para Schell isso decorre do foco no

¹⁴⁴ No original: The answer is that it was the world of Star Wars that was so compelling—and the toys provided another gateway into that world—one that was better than the movie, in some ways, since it was interactive, participatory, flexible, portable, and social”.

¹⁴⁵ Ver mais em *Desafios da transmídia: processos poéticos*, organizado por João Massarolo, Lucia Santaella e Sergio Nesteriuk (2018).

¹⁴⁶ No original: “But more and more often, the real product that is created is not a story, or a toy, or a game, but a world”.

¹⁴⁷ No original: “But you can’t sell a world, so these various products are sold as gateways into this world, each leading to different parts of it”.

engajamento. Apesar de suas diferenças e das críticas já apontadas aos dois modelos, considero ambos valiosos na compreensão das narrativas dos *videogames* na ciberliteratura.¹⁴⁸

De certa forma, pelas variedades de gêneros de jogos disponíveis, é natural que certas definições sirvam ou não a diferentes objetos de análise. Nesse sentido, considero importantes para minha pesquisa também os estudos de Herman e Vervaeck (2005), que oferecem uma contextualização sobre a análise da narrativa, observando que a prosa literária sempre foi o ponto de partida para o estudo da narrativa, que atualmente é conhecida como narratologia, desde a década de 1960. Portanto, no surgimento de distintas formas de narrar, a teoria se expandiu e questões tradicionais se misturaram com novas: “Os problemas com os quais lidamos até agora têm a ver com fronteiras, como aquele entre as várias passagens da história; narrando e vendo; antes e agora; conversando e agindo; dentro e fora da história; e as palavras de um personagem e as do narrador”.¹⁴⁹ (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 8, tradução nossa).

De modo geral, se a narratologia tradicional (vinculada ao Estruturalismo) tenta traçar fronteiras claras, as teorias narrativas mais recentes (desenvolvidas no âmbito do Pós-Estruturalismo, da Cibernarratologia, da Narratologia pós-moderna etc.) enfatizam as transições, as complexidades, os contextos e as ideologias que perpassam as narrativas em suas diversas formas. Nesse sentido, a ênfase na interpretação dos *videogames* pode recorrer a várias teorias que sirvam ao objeto, mas o mais provável é que a narrativa em análise não esteja subordinada a uma concepção literária mais tradicional (THABET, 2011; MUKHERJEE, 2015). Por essa razão, Herman e Vervaeck (2005, p. 106, tradução nossa) apontam a cibernarratologia como uma abordagem teórica que se preocupa mais especificamente com esses textos, chamados de “hipertextos” no contexto da literatura digital:

Isto é, todos os tipos de textos digitais que coletam dados em uma rede na qual um número (potencialmente infinito) de nós está conectado entre si de várias maneiras (potencialmente infinitas). Além do idioma, gráficos, som e material de vídeo podem

¹⁴⁸ Nesta pesquisa, não me dedicarei ao aprofundamento dos impasses teóricos da ludologia ou da narratologia nos Games Studies. Como destaca Koenitz (2018b, p. 2, tradução nossa), houve mal-entendidos em relação à narrativa nos videogames, porque alguns teóricos tratam os termos do campo como transparentes e “[...] fornecem uma definição para apoiar seu respectivo entendimento e se engajar em um discurso, com o objetivo de provar que seu oponente está errado” [No original: “[...] they provide a definition to support their respective understanding and engage in a discourse, with the aim to prove their opponent wrong”.], o que não traz qualquer avanço para as áreas do saber. Por isso, Koenitz (2018b, p. 8, tradução nossa) apresenta um mapeamento ontológico das diferentes posições teóricas em torno dos videogames que vai além de suas posições binárias, permitindo vê-las “[...] não mais como uma batalha pela perspectiva ‘correta’, mas como um encontro de diferentes definições de narrativa no mesmo espaço” [No original: “[...] no longer as a battle over the ‘correct’ perspective, but as an encounter of different definitions of narrative within the same space”.].

¹⁴⁹ No original: “The problems we have dealt with so far all have to do with borders, such as that between the story’s various passages; narrating and seeing; then and now; talking and acting; inside and outside the story; and the words of a character and those of the narrator”.

fazer parte do hipertexto. Exemplos bem conhecidos são os vídeos e jogos de computador, histórias multimídia, textos interativos e sites.¹⁵⁰

De acordo com esses autores, para além dos links, *nós* e conexões em rede, a cibernarratologia apresenta três características importantes dos hipertextos, quais sejam:

a) Os textos podem ser palimpsestos, ou seja, “[...] diferentes camadas do texto geralmente são visíveis ao mesmo tempo, por exemplo, quando um clique do mouse evoca outro texto. Isso pode estar relacionado à noção pós-moderna do texto como um palimpsesto”¹⁵¹ (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 106, tradução nossa). Nessa abordagem, a definição de Genette (2010) sobre o palimpsesto concretiza a intertextualidade em rede e a produção de significados no texto. Os pesquisadores ainda continuam: “[...] os hipertextos mostram um mundo visual e, em certas aplicações, até um mundo tangível, que representa concretamente o tempo e o espaço, o que não acontece nas obras literárias”¹⁵² (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 107, tradução nossa). Como exemplo, comentam que a teoria de Espen Aarseth sobre o cibertexto “[...] visa corrigir essas metáforas [tempo e espaço] na teoria literária, criticando-as a partir da perspectiva dos estudos de hipertexto”¹⁵³ (AARSETH, 1997 *apud* HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 107, tradução nossa).

b) O leitor pode ser um jogador, o que acentua sua importância no processo de leitura: “Na maioria dos casos, essa importância é teorizada por meio dos conceitos de imersão e interatividade”¹⁵⁴ (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 107, tradução nossa). Como exemplo, mencionam que Marie-Laure Ryan, partindo do hipertexto, “[...] relaciona imersão à abordagem fenomenológica da leitura como uma combinação completa de sujeito (leitor) e objeto (texto)”¹⁵⁵ (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 107, tradução nossa), o que certamente enriquece a narratologia literária.

c) O mundo ficcional pode ser adaptado com facilidade pelo leitor ou pelos processos transmídia. Como exemplo, os autores citam o estudo clássico *Hamlet on the Holodeck* (1997),

¹⁵⁰ No original: “[...] that is, all kinds of digital texts that collect data in a network in which a (potentially infinite) number of nodes are connected to each other in a (potentially infinite) number of ways. Apart from language, graphics, sound, and video material can be part of the hypertext. Well-known examples are video and computer games, multimedia stories, interactive texts, and websites”.

¹⁵¹ No original: “First, different layers of the text are often visible at the same time, for instance when a mouse click conjures up another text. This can be related to the postmodern notion of the text as a palimpsest”.

¹⁵² No original: “Hypertexts showcase a visual and in certain applications even a tangible world representing time and space concretely, which is not the case in literary Works”.

¹⁵³ No original: “Aarseth aims to correct these metaphors in literary theory, criticizing them from the perspective of hypertext studies”.

¹⁵⁴ No original: “In most cases, this importance is theorized by means of the concepts of immersion and interactivity”.

¹⁵⁵ No original: “Ryan relates immersion to the phenomenological approach of reading as a complete conflation of subject (reader) and object (text)”.

em que “[...] Janet Murray lê o texto da narrativa digital como uma versão extrema das histórias com as quais os leitores foram confrontados antes da ‘revolução’ digital”¹⁵⁶ (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 108, tradução nossa).

Os pesquisadores apontam ainda outras possibilidades na cibernarratologia, como o aprofundamento nas camadas complexas do texto como palimpsesto – algo que tenho articulado com a teoria da adaptação (HUTCHEON, 2011). Como exemplo, citam os estudos do texto como realidade virtual (RYAN, 2001) e o estudo dos textos como *mundos possíveis*. No Capítulo 2, usei o conceito de *mundos possíveis* de Semprini (2010) para cobrir o projeto de sentido da franquia potencial dos *videogames* em análise, mas há outros entendimentos de mundos possíveis que podem ser úteis para a teoria literária (HERMAN; VERVAECK, 2005).¹⁵⁷ Pois, “[...] assim, como a cibernarratologia vê o mundo textual como um palimpsesto que compreende diferentes camadas de realidades virtuais, a teoria dos mundos possíveis vê o mundo como um complexo composto de realidades potenciais e existentes”¹⁵⁸ (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 149, tradução nossa).

Herman e Vervaeck (2005) apresentam ainda outras abordagens para análise da narrativa, as quais esquematizam em um quadro teórico, por níveis narrativos. Direcionando essas propostas para o estudo dos *videogames*, Thabet (2011, 2013) sugere sua revisão e pontua que, independentemente dos níveis da narrativa (alguns teóricos a dividem em narração, narrativa e história), há certos elementos – como narrador, personagem e pontos de vista, entre outros – que assumem diferentes funções e posicionamentos na textualidade dos jogos. E complementa:

Elementos narrativos nos jogos são construídos em uma ordem diferente, que admite o jogador em diferentes níveis de comunicação ficcional, permitindo que ele expresse e influencie o mundo ficcional, e ainda assim essas narrativas são altamente estruturadas¹⁵⁹ (THABET, 2011, p. 107, tradução nossa).

¹⁵⁶ No original: “Janet Murray reads the digital narrative text as an extreme version of the stories readers were confronted with before the digital ‘revolution’”.

¹⁵⁷ Alguns teóricos da literatura usam o conceito de mundos possíveis de forma mais metafórica do que outros: David Herman, por exemplo, aponta que “[...] um mundo possível se resume ao contexto que o leitor usa para interpretar elementos (problemáticos) do texto narrativo, para que eles se tornem significativos, aceitáveis e, portanto, bastante possíveis” (HERMAN; VERVAECK, 2005, p. 155, tradução nossa). [No original: “[...] a possible world comes down to the context the reader uses to interpret (problematic) elements of the narrative text so that they become meaningful, acceptable, and therefore quite possible”.].

¹⁵⁸ No original: “Just as cibernarratology sees the textual world as a palimpsest that comprises different layers of virtual realities, the theory of possible worlds envisages the world as a composite complex of potential and existing realities”.

¹⁵⁹ No original: “Narrative elements in games are constructed in a different order that admits the player to different levels of fictional communication allowing him/her to express and influence the fictional world, and yet these narratives are highly structured”.

Percebo, portanto, a partir das sínteses teóricas apresentadas nesta seção, que a abordagem da cibernarratologia pode contribuir para a análise aqui proposta, uma vez que as três características importantes dos hipertextos – textos palimpsésticos, alteração no perfil do leitor e o mundo adaptado (em outras mídias ou pela recepção do leitor) – fazem parte dos *videogames transcodificados*. Mas acredito que há, ainda, outras tipologias da narrativa que podem auxiliar o direcionamento analítico desta dissertação, como discorro na seção seguinte.

3.2 Tipologias narrativas da ciberliteratura

Algumas tipologias narrativas contemporâneas (como a transmídia) estão amplamente conectadas com diferentes abordagens teóricas, mas, em meu recorte, destaco a cibernarratologia e a narratologia, uma vez que acredito que os *videogames transcodificados* podem estar situados nessas fronteiras. Assim, ainda que as características dos videogames como mídia e cibercultura sejam levadas em consideração, quando nos voltamos ao gênero *storytelling-game*, suas narrativas podem incitar questões e operar divergências que dificultam uma designação fixa na narratologia.

Em virtude disso, destaco algumas propostas a fim de identificar esse teor narrativo dos *videogames* pelas lentes da ciberliteratura, a saber, as propostas de Lúcia Leão (2004), Carlos Henrique Falci (2007), Henry Jenkins (2004) e Camila Figueiredo (2016), as quais contribuem para a reflexão aqui apresentada. Minha atenção a essas tipologias justifica-se, em especial, pela complexidade da adaptação (HUTCHEON, 2001) que, entendida como um ponto de convergência, conforme destaquei no Capítulo 2, situa nosso corpus de análise nessas fronteiras teóricas.

Como visto na introdução deste capítulo, Lúcia Leão apresentou, no texto “O jogo ideal de *Alice*: o videogame como arte” (2009), uma aproximação à *game art* que opera com princípios do *jogo ideal de Alice*. Aqui, no entanto, gostaria de pontuar outra pesquisa da autora, na qual ela reflete sobre a arte de narrar no ciberespaço, ou seja, sobre as cibernarrativas. Para ela, esse tipo de narrativa utiliza a linguagem hipermídia para propor um esforço imaginativo na audiência, uma vez que duas histórias podem se entrelaçar no mundo virtual e no espaço físico geográfico, assim como a percepção de um hipermundo pode se revelar na hipernarrativa, “[...] que se desenvolve num espaço híbrido, misto de espaço urbano e espaço informacional” (LEÃO, 2004, p. 164), pois uma das características das cibernarrativas é contar histórias com diferentes tecnologias integradas.

Para a autora, o *storytelling* se transformou radicalmente e, como cada meio agrega diferentes potencialidade narrativas, assim “[...] pode-se também falar em narratologia visual, ou a arte de contar histórias com imagens” (LEÃO, 2004, p. 165). A autora percebe vários tipos de cibernarrativas que, apesar de contarem com distintas denominações, têm em comum a linguagem hipermídia: “[...] o modelo hipertextual, composto por blocos de informações (lexias) e links entre os blocos, é a constante que reúne, numa mesma categoria, projetos tão díspares como blogs, games e extensos bancos de dados” (LEÃO, 2004, p. 165). Ou seja, ela entende os games como um tipo de cibernarrativa, ainda que não tenha se aprofundado em seu estudo ou nos seus gêneros no contexto da literatura digital.

Apesar disso, ao aprofundar-se no que remete à complexidade do hipertexto, Leão (2004, p. 168)¹⁶⁰ mapeou uma pluralidade de questões que podem nortear nossas análises, consideradas as ressalvas feitas pela própria autora: “[...] gostaria de que o leitor se utilizasse dessa classificação apenas no sentido de iniciar questões e de pensar convergências”. A classificação mencionada aponta, como primeiro tipo, as *bifurcações* e *além das bifurcações*, narrativas que seguem algumas características da estrutura do conto “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, do escritor argentino Jorge Luis Borges, como a narrativa não linear e labiríntica, os mundos incompatíveis e simultâneos, e o tempo divergente, convergente e/ou paralelo.

Outras características dessa primeira tipologia são os paradoxos e mundos *nonsense*, que geram distintas dimensões temporais, uma vez que “[...] os labirintos da memória e os paradoxos que acompanham as viagens no tempo podem sugerir situações fantásticas” (LEÃO, 2004, p. 169). Em suas considerações sobre essa tipologia, a autora ressalta que “[...] nas narrativas do ciberespaço essas estratégias ressurgem em videogames e em hiperficções” (LEÃO, 2004, p. 169), e sugere que sua forma ideal seria a combinação de bifurcações e labirintos para avançar na construção de rizomas.

O segundo tipo narrativo engloba as *hipernarrativas* e as *histórias rizomáticas*. Como destaca Leão (2004, p. 170), “[...] nesse grupo estão os projetos que se utilizam do potencial de geração de redes que a utilização dos hiperlinks favorece”, ou seja, histórias entrelaçadas nas quais diferentes fios narrativos se cruzam gerando multiplicidade – ainda que se trate de projetos em hipermídias fechadas, disponíveis em CD-ROM. No terceiro tipo, está a *cine-escrita*, por ela definida como “[...] projetos de narrativas que articulam o potencial de geração de rizomas do hipertexto com a utilização de imagens, criação de cenários e ambientes em 3D”

¹⁶⁰ Ver mais em Leão (2004), para acessar os exemplos citados.

(LEÃO, 2004, p. 170). Alguns desses projetos podem, inclusive, não ter forma fixa nem fim definido, além de cruzar a narrativa com o banco de dados da máquina.

A quarta tipologia inclui as *coleções de narrativas* e a *estética dos bancos de dados*, “[...] projetos que se apropriam das facilidades de armazenamento das mídias digitais e criam sistemas de arquivos com o objetivo de preservação da memória coletiva” (LEÃO, 2004, p. 172). Nas considerações da pesquisadora, essa tipologia tem como foco narrativo as particularidades da vida cotidiana e as vivências pessoais, uma vez que “[...] ouvir as histórias de vida de qualquer pessoa não só propicia o compartilhamento de lembranças e experiências, mas, principalmente, atua na criação e fortalecimento de elos” (LEÃO, 2004, p.173).

No quinto tipo encontram-se as *escritas colaborativas on-line*. Nesse segmento, Leão (2004) inclui tanto as histórias criadas a partir de uma estrutura narrativa (conto, romance, etc.), com a participação de várias pessoas, numa dinâmica autoral, quanto as conhecidas *fanfiction*, que são narrativas criadas a partir de uma obra literária, de séries, de filmes ou de qualquer outra referência cultural. Em sua análise da tipologia, ela aponta que desde 1983 vários projetos da categoria exploraram as mais diversas possibilidades (como websites e e-mail, entre outras), o que evidencia que é possível usar várias abordagens para esse tipo de cibernarrativa.

Por fim, a última tipologia catalogada por Leão (2004) aponta para a *convergência das mídias* por meio de “[...] projetos que desenvolvem narrativas utilizando blogs, fotologs, lista de discussões e e-mails” (LEÃO, 2004, p. 174), entre outras formas de manifestações. Nas considerações sobre este grupo, a autora destaca as comunidades virtuais e os ambientes dos *videogames* MUDS e MOOS, entre outros, que favorecem o desenvolvimento da narrativa em um espaço híbrido composto por várias tecnologias, linguagens e contextos de leitura.

Em minhas reflexões, acredito que essas tipologias reunidas por Leão (2004) podem oferecer um direcionamento contextual sobre alguns comportamentos narrativos nos *videogames*, pois nem sempre essas fronteiras artísticas estão claras (HAYLES, 2009) e, além disso, como observado em Jenkins (2013), a cultura da convergência potencializou essas questões, uma vez que integra meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Assim, as tipologias apresentadas por Leão convidam o leitor a considerar a linguagem hipermidiática, híbrida e convergente como parte do percurso narrativo a ser analisado, porque na leitura essas tipologias “[...] se apresentam como ações cartográficas simultaneamente reveladoras do sentido de self e dos links entre os grupos” (LEÃO, 2004, p. 177).

Carlos Henrique Falci (2007), por seu turno, investiga como a imersão pode ser uma condição para a produção de cibernarrativas. O foco de análise do autor recai sobre o processo de escrita e leitura, pois ele enfatiza “[...] o fato de que as cibernarrativas não são uma nova

forma de literatura, ontologicamente falando, mas sim intensificam o tipo de experiência que já se pode ver em narrativas presentes em outros meios” (FALCI, 2007, p. 14). Para o autor, as cibernarrativas são cibertextos, ou seja, uma literatura ergódica que permite “[...] a construção de espaços de imersão similares à imersão emocional experimentada por um leitor no ato de leitura” (FALCI, 2007, p. 120). Por outro lado, essas narrativas também “[...] permitem deslocar a imersão do seu aspecto puramente emocional e sugerem ao leitor uma imersão física na obra, mas não no seu caráter de espaço pronto a ser explorado e, sim, no seu caráter temporal, relacional” (FALCI, 2007, p. 120).

Nessa perspectiva, o leitor pode ser jogador e autor da produção cibernarrativa, a depender do gênero e do suporte experienciado, porque “[...] o jogador não constrói apenas mentalmente o ambiente e apreende os comportamentos de cada objeto: ele pode também produzir personagens ou objetos” (FALCI, 2007, p.141). O pesquisador analisa a proposta de Marie-Laure Ryan de pensar o texto como mundo nos *videogames* de simulação, partindo da ideia do texto como um jogo com regras específicas, algo de que o autor discorda parcialmente.

Segundo Falci (2007), a relação entre jogos e textos é muito anterior à literatura eletrônica, motivo pelo qual sua pesquisa reflete sobre a ação de participar de um jogo e como essa ação auxilia o leitor na percepção do mundo virtual, ou seja:

No texto ficcional e no jogo do “faz-de-conta”, segundo Ryan, o leitor deve preencher ou seguir direções textuais para construir a imagem mental do mundo do texto. No caso das cibernarrativas ficcionais, o que está em jogo é a capacidade do leitor em criar as direções textuais a partir de um banco de dados, ou a partir de um conjunto de camadas temporais não configuradas. A imersão do leitor é, assim, um ato performático capaz de realizar a obra que aparece como uma cibernarrativa. (RYAN, 2001 *apud* FALCI, 2007, p. 142).

De acordo com Falci (2007), no jogo de simulação o jogador percebe o mundo do jogo, mas o acesso ao código ou partes do *videogame* é limitado, enquanto nos jogos com características cibernarrativas é preciso lidar com processos de criação e mundos possíveis, ou seja, “[...] no limite da sua potencialidade, a cibernarrativa permite ao leitor interferir nas regras que orientam a construção da base de dados das narrativas pré-figuradas” (FALCI, 2007, p. 143).

O autor não analisa especificamente os *videogames*, mas volta-se a vários projetos dos gêneros *web art*, *media art* e *game art*, entre outros, a partir dos quais propõe um modelo de análise que abarca três tipologias de cibernarrativa, que se baseiam na relação entre imersão e

fenomenologia e consideram os tipos de *mimese* apontados por Paul Ricoeur.¹⁶¹ Na primeira tipologia, a narrativa aparece no estado de *mimese I* e “[...] sua configuração física em *mimese II* é uma consequência do ato de imersão engendrado pelos receptores-participantes” (FALCI, 2007, p. 171). Nessa tipologia seria preciso considerar ainda três subdivisões:

1.1. a cibernarrativa permite o acesso à *mimese I* e, além disso, é estruturada de tal maneira que os receptores-participantes possam acrescentar dados à narrativa ainda pré-figurada; ou 1.2. a cibernarrativa permite o acesso à *mimese I*, mas sem que os receptores-participantes possam acrescentar outros dados ao estado de pré-figuração da narrativa; ou, 1.3. o estado de *mimese I* pode simplesmente não ser acessível ao receptor-participante. (FALCI, 2007, p. 172).

Na segunda tipologia de cibernarrativa, Falci (2007, p. 172) comenta que a imersão do receptor-participante “[...] não se dá em função da transparência do meio, mas justamente da possibilidade de alteração física do código que estrutura a obra, no momento da sua navegação”. Essa tipologia da cibernarrativa ancora cinco subdivisões:

2.1. a imersão do receptor-participante permite visualizar as regras de funcionamento da cibernarrativa e o código de programação do material, com alteração dessas regras e alteração do código; 2.2. a imersão do receptor-participante permite visualizar o código de programação do material, com alteração desse código. No entanto, as regras de funcionamento da cibernarrativa podem ser vistas ou não, mas não podem ser alteradas; 2.3. a imersão do receptor-participante permite visualizar as regras de funcionamento da cibernarrativas e elas podem ser alteradas. O código de programação que estrutura o material, por sua vez, pode ser visualizado ou não, mas não pode ser alterado; 2.4. a imersão do receptor-participante permite visualizar as regras de funcionamento da cibernarrativa ou o código de programação do material, mas nenhum dos dois pode ser alterado pelo participante; 2.5. o receptor-participante não pode ver o código de programação ou as regras que estruturam o funcionamento da obra, e não pode alterá-los. (FALCI, 2007, p. 172).

Por fim, em sua terceira tipologia “[...] o receptor-participante acessa outras leituras realizadas, mas como componentes da obra e também passíveis de alteração” (FALCI, 2007, p.172). Essa tipologia comporta também outras quatro subdivisões:

3.1. o receptor-participante pode ver outras leituras já realizadas e pode criar uma cibernarrativa a partir dessas leituras, alterando a ordem e acrescentando elementos à cibernarrativa; 3.2. o receptor-participante pode ver outras leituras já realizadas e pode criar uma cibernarrativa a partir dessas leituras, alterando a ordem dos elementos, mas sem poder acrescentar novos elementos à ela; 3.3. o receptor-participante pode ver, mas não pode acessar fisicamente outras leituras já realizadas em nenhum aspecto; 3.4. o receptor-participante não pode ver outras leituras já realizadas. (FALCI, 2007, p. 173).

¹⁶¹ Conforme Falci (2007, p. 64), a *mimese* é entendida por Ricoeur como a estrutura da narrativa amparada pelo seu caráter de coerência. Em síntese, poder-se-ia dizer que a *mimese I* ancora traços estruturais, simbólicos e temporais da narrativa; a *mimese II* configura a ação desses traços, mencionados através de uma prática de leitura; a *mimese III* trata da experiência de leitura no texto, em relação com o leitor, na combinação desses três tipos.

Essas tipologias envolvendo a *mimese* poderiam, conforme o pesquisador, ser aplicadas em vários projetos multimídia em rede ou à *game art*, entre outros gêneros da cibernarrativa.

Como Falci (2007) não analisou os *videogames*, eu não poderia dizer até que ponto essas tipologias abarcam esses objetos narrativos, mas gostaria de tecer algumas considerações a esse respeito. Primeiro, ainda que o leitor seja autor e produtor da cibernarrativa nos *videogames*, possivelmente, um estudo voltado para estes produtos precisaria considerar a *mimese* na perspectiva de Paweł Grabarczyk (2015), que aponta que ela pode ser simbólica, icônica ou indexical. Nas palavras do autor, esse três tipos de *mimese* podem ser entendidos “[...] como relações de três argumentos entre a própria representação, o alvo da representação e o usuário da representação”¹⁶² (GRABARCZYK, 2015, p. 1, tradução nossa).

A diferença está na leitura de índices, ícones e símbolos como partes do texto, algo frequentemente ignorado por algumas abordagens literárias, visto que o foco destas recaía no simbólico e metafórico como produção de imagens. Além disso, a produção do personagem ou de objetos nos *videogames* envolve tanto a linguagem (interface) quanto o código programado, a depender do gênero de jogo considerado, por isso os limites de considerá-los como cibernarrativas – nessa perspectiva da *mimese* – dependerá das funções. Observo, no entanto, que para os gamers essas limitações da linguagem não significam limitações de sentidos na constituição narrativa, pois há gêneros de *storytelling-games* que permitem programar no algoritmo, e outros em que essa “programação” da experiência acontece na interface gráfica, ou seja, nas configurações do videogame.

Além disso, essas configurações podem abarcar vários elementos narrativos, como áudio, legendas, itens, mensagens, coleção, dificuldade e as DLCs¹⁶³, entre outros. Ou seja, as configurações podem alterar significativamente a narrativa, a personalidade do personagem, as habilidades do leitor-jogador, e, assim, ultrapassar questões de aparência e propiciar a produção de novas histórias no *gameplay*, uma vez que há a abertura de novos caminhos e novas escolhas no *game*. Mas, outro horizonte que pode ser considerado na ciberliteratura para a investigação dos *videogames* são os estudos transmídia.

O termo “transmídia” significa, para Henry Jenkins (2017, p. 220, tradução nossa), “[...] ‘através da mídia’ e implica algum tipo de relacionamento estruturado ou sistemático entre

¹⁶² No original: “All of them can be understood as three-argument relations between the representation itself, the target of the representation and the representation user”.

¹⁶³ As DLCs (Downloads Content) são pacotes de conteúdo adicionais que se integram às configurações, geralmente separados do jogo original.

múltiplas plataformas de mídias e práticas”.¹⁶⁴ No entanto, com a popularização dos meios tecnológicos nas práticas de criação, leitura e distribuição artística através das mídias, percebemos que o cenário da convergência já anunciava vários desafios que foram mais recentemente esquadrihados por Massarolo, Santaella e Nesteriuk (2018, p. 9), que ressaltam que o termo deve dialogar com diversas áreas do saber, uma vez que envolve o potencial da linguagem e as intersecções midiáticas:

Transmídia é o termo utilizado para designar as técnicas de desdobramento de uma narrativa em múltiplas plataformas, sendo que cada uma destas contribui, a partir de suas características intrínsecas, para leituras que funcionam de maneira independente e, ao mesmo tempo, conectadas às demais. Isso não significa, entretanto, o apagamento de suas diferenças, uma vez que cada linguagem carrega, nas palavras de Genette, seus próprios palimpsestos: sob as camadas visíveis, as invisíveis continuam agindo.

Segundo os autores, ainda que haja vários entendimentos do que ela seja, o potencial da linguagem da *narrativa transmídia* extrapola a noção limitadora de uma simples transposição de mídias na narrativa. Fernanda Castilho (2018, p. 88), por exemplo, afirma que “[...] a emergência de novos estudos fomenta o labirinto terminológico e conceitual, de acordo com cada perspectiva, originando significados pacificamente complementares ou criticamente antagônicos”, o que me levou a buscar as raízes do termo cunhado por Jenkins (2013), que reconheceu seu viés intertextual apenas recentemente (JENKINS, 2011, 2017).¹⁶⁵

O uso inicial de *narrativa transmídia* pelo pesquisador ocorreu em *Cultura da convergência*, publicado originalmente em 2006, como recurso para analisar a franquia *Matrix*, composta de uma série de textos originais e produtos que integrariam um mundo transmídia: “[...] uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2013, p. 182).

Nessa concepção inicial, Jenkins (2013, p. 183) afirmava que um modelo ideal de transmídia facilitaria o acesso autônomo do público a várias mídias (filmes, produtos televisivos, romances, quadrinhos, games, parques de diversão, produtos, entre outros), uma

¹⁶⁴ No original: “The term ‘transmedia’ means simply ‘across media’ and implies some kind of structured or systematic relationship between multiple media platforms and practices”.

¹⁶⁵ No marco dos estudos transmídia, Marsha Kinder (1991) usou a terminologia *transmedia intertextuality* (intertextualidade transmídia) para se referir às relações intertextuais da narrativa através de diferentes mídias, como os filmes, televisão, videogames, romances e produtos, mas o foco da autora era traçar um panorama desses entretenimentos na cultura e não realizar uma análise dessas narrativas. Embora Henry Jenkins (2013) seja o pioneiro na utilização do termo narrativa transmídia (*Transmedia Storytelling*), não posso deixar de observar que a intertextualidade, às vezes, é um assunto à margem nesses estudos. Cabe ressaltar que a intertextualidade em Kinder (1991) está vinculada ao dialogismo de Mikhail Bakhtin e Julia Kristeva; por outro lado, o termo *intertextualidade radical*, de Jenkins (2011), relaciona-se às relações do mundo transmídia, observadas a partir da distribuição dos pontos de vistas dos personagens com relação à narrativa.

vez que cada uma delas se configuraria como um ponto de acesso à franquia: “[...] a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo” (JENKINS, 2013, p. 183). Após a primeira publicação do livro, cada vez mais o modelo ideal de Jenkins tem se concretizado pelas conexões entre tecnologia, linguagem e sociedade, mas sua efetivação tem também demandado esclarecimentos teóricos, os quais o pesquisador tem desenvolvido desde sua conferência no Comic Con 2011, e que publicou posteriormente em seu website, *Confessions of an Aca-Fan*.¹⁶⁶

No texto “Transmedia 202: Further Reflexions”, por exemplo, Jenkins (2011, n.p., grifos do autor, tradução nossa) acrescenta que o mesmo texto pode operar várias lógicas transmídia:

A narrativa transmídia descreve uma lógica para pensar sobre o fluxo de conteúdo através da mídia. Também podemos pensar em *marca* transmídia, *performance* transmídia, *ritual* transmídia, *jogo* transmídia, *ativismo* transmídia e *espetáculo* transmídia, como outras lógicas.¹⁶⁷

Talvez seja essa a raiz das várias definições em torno do conceito de *narrativa transmídia*, mas essa lógica transmídia não exclui a adaptação.¹⁶⁸ Com relação à adaptação, num primeiro momento Jenkins a distinguia da extensão, baseado no entendimento de que a *adaptação* apenas recontava uma história em outra mídia, enquanto a *extensão* adicionaria algo novo a essa história ao longo de seu desenvolvimento. Atualmente, o autor reconhece que “[...] as adaptações podem ser altamente literais ou profundamente transformadoras”¹⁶⁹ (JENKINS, 2011, n.p., tradução nossa). Por essa razão, ele conclui que na mudança de mídias “[...] pode ser melhor pensar em adaptação e extensão como parte de um contínuo em que ambos os polos são apenas possibilidades teóricas e a maior parte da ação ocorre em algum lugar no meio”¹⁷⁰ (JENKINS, 2011, n.p., tradução nossa).¹⁷¹

¹⁶⁶ O blog de Jenkins pode ser acessado em <http://henryjenkins.org>, e disponibiliza uma série de materiais de interesse sobre os estudos transmídia.

¹⁶⁷ No original: “*Transmedia storytelling* describes one logic for thinking about the flow of content across media. We might also think about transmedia *branding*, transmedia *performance*, transmedia *ritual*, transmedia *play*, transmedia *activism*, and transmedia *spectacle*, as other logics”.

¹⁶⁸ Ver mais em *Transmedia Logics and Locations* (JENKINS, 2017).

¹⁶⁹ No original: “Adaptations may be highly literal or deeply transformative”.

¹⁷⁰ No original: “It might be better to think of adaptation and extension as part of a continuum in which both poles are only theoretical possibilities and most of the action takes place somewhere in the middle”.

¹⁷¹ Destaco que isso só fica visível quando consideramos as manifestações intertextuais da linguagem na mídia analisada. No caso dos games, por exemplo, algumas pistas intertextuais destacam que a *extensão* é um tipo de intertextualidade (GENETTE, 2010) que enriquece a recepção da narrativa pelos leitores-jogadores. Em similaridade, Jenkins (2011) reconhece essa relação intertextual no uso dos termos *compreensão aditiva*, *intertextualidade radical* e *multimodalidade*, em sua combinação.

Diante dessas revisões do conceito, Jenkins considera alguns elementos da *narrativa transmídia* para possíveis estudos, em suas diversas manifestações culturais:

a) A *compreensão aditiva* é o primeiro elemento de que Jenkins (2011) se vale para explicar a junção adaptação-extensão. Segundo ele, esse termo se refere “[...] ao grau em que cada novo texto adiciona à nossa compreensão da história como um todo”¹⁷² (JENKINS, 2011, n.p., tradução nossa), e está presente na maioria dos conteúdos da mídia. A *compreensão aditiva*, no entanto, não está relacionada apenas à adaptação ou extensão, pois serve às funções de envolver o público com informações, oferecer um histórico, mapear o mundo e fornecer as perspectivas de vários personagens, envolvendo o conteúdo da mídia. Diante disso, o autor realça a necessidade de se olhar para as relações entre as mídias e não para as múltiplas plataformas, pois noções como as de serialização, fragmentação e dispersão, entre outras que envolvem a estrutura da história, precisam ser consideradas.

b) A *intertextualidade radical*, que equivale à relação híbrida entre os textos, isto é, ao movimento entre textos ou estruturas textuais no mesmo meio, é o segundo elemento destacado por Jenkins. Destaque-se que o que ele entende por “mesmo meio” é o universo que forma a história, o qual pode abranger uma série de mídias distintas (quadrinhos, filmes, séries, livros, games, spin-offs, entre outros) compreendidas no universo em questão; o foco de sua leitura, entretanto, recai na inter-relação entre personagens, trama, eventos e pontos de vista de vários personagens, em continuidade.

c) A *multimodalidade*, que diz respeito aos diferentes tipos de representação entre mídias – um personagem, por exemplo, pode diferir dele mesmo em quadrinhos, romances, filme, games, séries, entre outros –, é o terceiro elemento por ele ressaltado. No que diz respeito a esse elemento, ele afirma que uma franquia pode ser multimodal sem ser transmídia.

O que tornaria uma narrativa transmídia é a combinação destes três elementos: “Um trabalho precisa combinar intertextualidade radical e multimodalidade para fins de compreensão aditiva para ser uma história transmídia. É por isso que encurtar transmídia para ‘uma história em várias mídias’ distorce a discussão”.¹⁷³ (JENKINS, 2011, n.p., tradução nossa).

¹⁷² No original: “[...] to refer to the degree that each new text adds to our understanding of the story as a whole”.

¹⁷³ No original: “[...] a work needs to combine radical intertextuality and multimodality for the purposes of additive comprehension to be a transmedia story. That’s why shortening transmedia to ‘a story across multiple media’ distorts the discussion”.

Jenkins (2011, n.p., tradução nossa) acresce à discussão, ainda, a questão da *interatividade* e da *participação* dos públicos, apontando que “[...] a interatividade tem a ver com as propriedades da tecnologia e a participação tem a ver com as propriedades da cultura. Obviamente, na prática, ambos podem entrar em jogo no mesmo texto”¹⁷⁴. Isso influencia questões como continuidade e multiplicidade da história, que está, assim, longe de apresentar uma fronteira clara. Em sua conclusão, o pesquisador reforça a definição de *narrativa transmídia* com foco no *storytelling* e no *world-building*:

A narrativa transmídia representa um processo em que elementos integrais de uma ficção se dispersam sistematicamente por vários canais de distribuição, com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. O ideal é que cada mídia faça sua própria contribuição para o desdobramento da história.¹⁷⁵ (JENKINS, 2017, p. 220, tradução nossa).

A partir dessas considerações, acredito que a proposta de Camila Figueiredo (2016) mapeia os conteúdos da narrativa transmídia e aponta algumas tipologias que podem servir àqueles que investigam os *videogames* nessa perspectiva narratológica. Ao observar produções contemporâneas que convergem e se entrelaçam em diferentes mídias, Figueiredo (2016) se volta aos estudos da narratologia para apontar modos de narrar e tipos de histórias transmídia.

Em concordância com Jenkins, a pesquisadora aponta que a transmídia “[...] se apoia em uma tríade: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva” (FIGUEIREDO, 2016, p. 47). Nessa perspectiva, uma noção de passividade do público já não pode ser sustentada, uma vez que na cultura da participação o consumidor “[...] passa a participar, interagir e até mesmo produzir seu próprio conteúdo midiático” (FIGUEIREDO, 2016, p. 47).

A partir dessas colocações, e observando a representação das práticas e os princípios da narrativa, Figueiredo (2016) direciona sua investigação para responder duas questões centrais: a primeira, como a narrativa conta histórias? E a segunda, que tipo de história a narrativa transmídia conta?

Na resposta à primeira questão, a narrativa é concebida como “[...] um fenômeno semiótico que transcende disciplinas e mídias” (RYAN, 2005 *apud* FIGUEIREDO, 2016, p. 48), abrindo-se espaços “[...] para analisar a narratividade presente em mídias que

¹⁷⁴ No original: “For me, interactivity has to do with the properties of the technology and participation has to do with the properties of the culture. Obviously, in practice, both may come into play in the same text”.

¹⁷⁵ No original: “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fictions get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated Entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”.

necessariamente não usam o verbal para narrar, como a dança, a música, ou pinturas” (FIGUEIREDO, 2016, p. 48). Além disso, não se pode ignorar os diversos projetos transmidiáticos em que “[...] não apenas as sequências de eventos são narradas, mas também os mundos em que esses eventos ocorrem são descritos” (FIGUEIREDO, 2016, p. 49).

Visto que cada mídia pode contar histórias de diferentes modos, Figueiredo (2016) ressalta que a narrativa permeia cada vez mais universos complexos, apontando para as chamadas *histórias multiformes*, em que “[...] múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental’ e que ‘frequentemente refletem pontos de vista diferentes sobre um mesmo acontecimento’” (MURRAY, 2003 *apud* FIGUEIREDO, 2016, p. 51). Essas possibilidades são postas em existência na simultaneidade. Por isso, uma mudança significativa destacada por Murray (2003 *apud* FIGUEIREDO, 2016, p. 50) é a capacidade enciclopédica do computador de armazenar, representar e traduzir informações no desenvolvimento da narrativa em redes entrecruzadas e múltiplas.

Nesse ambiente narrativo contemporâneo, a imersão é uma das condições para experienciar a história. Por essa razão, Figueiredo (2016) observa que as informações podem ser dispersas e confundir o público, se em excesso, e, também, que “[...] nem toda narrativa possui uma estrutura que exige um universo enciclopédico de detalhes sobre o enredo, sobre personagens e o mundo ficcional” (FIGUEIREDO, 2016, p. 51), até porque a narrativa pode comportar múltiplos pontos de vistas. Portanto, a autora ressalta que a metáfora do computador como um caleidoscópio, cunhada por Marshall McLuhan e utilizada por Janet Murray, na contemporaneidade foi ampliada para além dessas telas na transmídia, de modo que “[...] a compreensão da narrativa se dá no cruzamento de várias mídias, em um sistema de rede inter e multitextual que gerará uma experiência interpretativa ampliada e complexa” (FIGUEIREDO, 2016, p. 51).

Para responder à segunda questão, Figueiredo (2016) aponta alguns tipos de história que a narrativa transmídia conta, quais sejam: as dos personagens, as do mundo ficcional, a da verossilhança e as de aspectos mitológicos e icônicos. Com relação ao primeiro tipo, a pesquisadora enfatiza que é comum que um projeto transmídia, na concepção de Henry Jenkins, reúna detalhes, histórias, informações e tenha um bom personagem. Nesse sentido, Figueiredo (2016) se propõe a investigar quais seriam as características de um bom personagem invocadas por Jenkins na transmídia, recuperando a concepção de Umberto Eco de que isso se baseia na capacidade do personagem de provocar emoções, “[...] isto é, bons personagens evocam uma resposta emocional por parte do leitor” (FIGUEIREDO, 2016, p. 52).

Mas, para a autora, “[...] o fato de nos emocionarmos com certos personagens não está relacionado apenas aos seus atributos, mas também ao meio cultural em que nós, os leitores, nos inserimos” (FIGUEIREDO, 2016, p. 52), o que implica no fato de que a mídia exerce um papel fundamental para conectar o leitor ao personagem. Nesse sentido, as características do personagem são reforçadas pela história, pelos hábitos e pelas expectativas culturais da narrativa e do leitor:

Um personagem de ficção é por certo um *objeto semiótico*. Com isso quero dizer um conjunto de propriedades registrado na enciclopédia de uma cultura e veiculado por determinada expressão. Essas propriedades podem, por sua vez, ser *interpretadas* por outras expressões; e a série dessas interpretações inter-relacionadas constitui todas as noções relativas ao termo, as quais são partilhadas por uma comunidade e coletivamente registradas. (ECO, 2016 *apud* FIGUEIREDO, 2016, p. 52).

Como objetos semióticos da linguagem, “[...] alguns personagens de ficção extrapolam seus mundos, adquirindo uma existência independente dos textos nos quais foram criados, chamados por Eco de partituras” (FIGUEIREDO, 2016, p. 53). Esse movimento garante a capacidade do personagem de figurar outras vidas, pois “[...] haverá uma expressão diferente para a personagem” (FIGUEIREDO, 20016, p. 53) em diferentes mídias. Mas, ainda assim, Figueiredo ressalta que, caso algumas características se mantenham, a identidade do personagem é preservada, o que faz com que “[...] a análise dos atributos considerados essenciais para a personagem [seja] uma reflexão útil para os casos de transmidialidade, em que há transferência de certas características midiáticas” (FIGUEIREDO, 20016, p. 53).

Na sequência, destaca: “Marie-Laure Ryan sugere que um bom personagem ficcional é aquele que parece ter vida própria e que faz o público imaginar como ele agiria sob outras circunstâncias” (FIGUEIREDO, 2016, p. 53), ou seja, o bom personagem transcenderia as potencialidades dos eventos narrados. Além disso, Ryan destacaria ainda que a estrutura narrativa seriada ou episódica pode influenciar no desenvolvimento psicológico do personagem, de modo que, nas considerações de Figueiredo (2016, p. 54), “[...] as narrativas episódicas são amplamente favorecidas nos processos transmidiáticos”.

De acordo com Figueiredo (2016, p. 55), o segundo tipo de histórias, aquelas do mundo ficcional, apresentam uma diversidade de características, uma vez que “mundo” pode também incluir “[...] o conjunto das experiências de um personagem relacionadas à cultura, natureza, visões filosóficas, lugares, costumes, eventos etc.” (FIGUEIREDO, 2016, p. 55). Ainda que sejam possíveis várias interpretações para o mundo ficcional, Figueiredo recorre à concepção de Marie-Laure Ryan, segundo a qual cada indivíduo faz suas contribuições nas simulações mentais com o texto e seus componentes (estáticos ou dinâmicos):

Segundo Ryan, o mundo ficcional deve possuir características invariáveis, para que possa ser reconhecido em diferentes mídias. Além disso, ele precisa ser amplo o suficiente para que possa refletir a diversidade de seus personagens, cenários e tramas em diferentes mídias. Isso quer dizer que ele deve possibilitar que várias histórias sejam contadas dentro da mesma narrativa. Cada personagem tem sua própria história; eles participam de eventos em determinados cenários e estabelecem relações com outros personagens. Os novos elementos incluídos na história – personagens, cenários, eventos – abrem novas possibilidades para que a narrativa se expanda (FIGUEIREDO, 2016, p. 55).

Uma observação importante feita por Figueiredo (2016) refere-se ao fato de que os lugares distópicos e fantásticos exigem mais esforço na criação do mundo na transmídia; além disso, ela afirma que alguns mundos não precisam de uma estrutura narrativa para existir. A história e o mundo, de certa forma, reforçam que “[...] é importante compreender que é possível haver uma experiência transmidiática de mundo sem que as narrativas de uma determinada franquia estejam entrelaçadas” (FIGUEIREDO, 2016, p. 55). A autora não deixa de enfatizar, também, que, como mostram os trabalhos de Klastrop e Tosca (2004), o desenvolvimento de um mundo pode estar ligado não aos eventos da narrativa, mas ao ponto de vista da representação mental do universo ficcional (FIGUEIREDO, 2016, p. 57).

Além dos tipos mencionados, personagem e mundo ficcional, a verossimilhança é citada pela pesquisadora como outro modo de se contar histórias nas práticas transmídia. A verossimilhança, como a conhecemos, está entrelaçada com a ideia de algo real na vida cotidiana, de modo que é muito comum a simulação de tempos e espaços cotidianos no mundo dos projetos transmídia. Um primeiro exemplo seria a utilização de mídias pelos personagens, o que torna a história mais realista: “[...] eles usam as mídias sociais – *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* etc. –, blogs pessoais e emails para fazer comentários relacionados à narrativa e conversar com os fãs” (FIGUEIREDO, 2016, p. 58).

Outro exemplo apresentado por Figueiredo (2016) se dá em alguns jogos de realidade alternativa que podem simular o mundo real, como os ARGs (*Alternate Reality Games*), que traduzem a prática transmídia ao integrar redes sociais, e-mails e lugares reais, entre outros elementos, em estratégias que “[...] são usadas com o intuito de fazer os fãs seguirem caminhos ou pistas, ou solucionarem quebra-cabeças que acrescentam informações à história” (FIGUEIREDO, 2016, p. 58). Por fim, a pesquisadora comenta a escolha do conteúdo da história para a produção transmídia, afirmando que é preciso que elas: “a. se situem em um mundo ficcional rico em detalhes; b. tenham bons personagens e uma estrutura episódica; e/ou c. possibilitem a busca por verossimilitude” (FIGUEIREDO, 2016, p. 58).

Se a verossimilhança promove a interação do público com as fronteiras entre o real e o ficcional, os aspectos mitológicos e icônicos também podem ser usados nos projetos transmidiáticos, por meio do envolvimento de arquétipos populares na história, tomados entre figuras do entretenimento ou ícones culturais (FIGUEIREDO, 2016). Nesse caso, a presença do mito é a base no desenvolvimento desses projetos, dado que

Os mitos estão relacionados a temas que buscam explicar aspectos da vida humana, da criação de civilizações, de religiões; entre eles pode-se citar a jornada do herói, em que o protagonista recebe um chamado à aventura, mas passa por testes e provações antes de alcançar seu objetivo. Trata-se de uma estrutura narrativa cujos elementos são facilmente identificados em vários produtos culturais como novelas, filmes e séries de televisão e que já está profundamente arraigada no subconsciente e no imaginário humano. (FIGUEIREDO, 2016, p. 59).

O mito também pode remeter à adaptação em certos projetos transmídia, pois “[...] permite aos roteiristas omitir sequências transicionais ou expositivas, jogando-nos direto no centro da ação” (JENKINS, 2009 *apud* FIGUEIREDO, 2016, p. 59). Na conclusão de sua proposta, é possível perceber a multiplicidade da arte de narrar da transmídia, pois todas essas tipologias apresentadas por Figueiredo formam o que ela chama de rede de negociações intertextuais complexa na mente dos públicos no contexto de franquias, de modo que “[...] não há como estabelecer um padrão para o seu funcionamento, nem reduzi-la a uma distinção entre públicos familiarizados e não familiarizados com a narrativa” (FIGUEIREDO, 2016, p. 60).

Na conclusão desta seção, observo que essa rede de negociações intertextuais identificada por Figueiredo (2016) em torno da narrativa transmídia pode estar conectada à sua potência expansionista, que Lucia Santaella vai chamar de *DNA da transmídia*: “[...] o poder de atração que a narrativa transmídia, exerce sobre o público se deve, sobretudo, ao fato de ser narrativo¹⁷⁶ o discurso com que ela fissa a imaginação e os corações daqueles que a buscam” (SANTAELLA, 2018, p. 78). Ou seja, esse tipo de narrativa é experienciado em sua complexidade e armazenado na mente dos públicos, o que dificulta mapear um padrão para seu funcionamento, como pontua Figueiredo (2016).

Pode-se afirmar que algo similar acontece no engajamento duplo com a *adaptação* (HUTCHEON, 2011) – que tenho chamado de *engajamento intertextual interativo*, em virtude dos *videogames transcodificados* em análise –, especialmente porque esse engajamento, nesta dissertação, também envolve a experiência de leitura dos livros de Lewis Carroll, de modo que, na mente da leitora-jogadora, as histórias se entrelaçam e se constituem por negociações

¹⁷⁶ Ressalte-se que, ao falar em narrativo, Santaella (2018, p. 78) afirma que “[...] esse discurso pode ser verbal, visual-verbal, verbal-sonoro ou audiovisual”.

intertextuais. É assim que a pergunta inicial desta pesquisa, “Como um(a) leitor(a)-jogador(a) lê uma adaptação das histórias de Alice?”, me direciona para a última seção deste capítulo, na qual reflito sobre o relacionamento texto-leitor-autor na *Estética da recepção*.

3.3 O jogo do texto no game

O relacionamento entre texto, leitor e autor é o foco de vários estudos da *estética da recepção*, como destaca Miriam Zappone (2004). Com diferentes modos de engajamento, a leitura passa a ter ênfase no campo dos estudos literários na década de 1960, quando as noções de texto e leitor ganham espaço diante da identidade de um autor até então considerado o detentor dos sentidos do texto que escreve: sempre almejando horizontes cognitivos, históricos e sociais, a leitura é tida então como um processo de transformação cultural dos textos, contextos e pessoas.

Nesse sentido, ainda segundo a autora, a morte do autor¹⁷⁷ pode ser uma metáfora para falar desta figura que se faz presente doutros modos no texto narrado: “[...] o autor não é mais considerado o ‘dono’ do sentido do texto nem pelos leitores, nem pelos responsáveis por editar ou transformar um original em objeto que vai ser lido” (ZAPPONE, 2004, p. 153).

Nos *videogames*, essa relação pode ser ainda mais ambígua. Em jogos que envolvem diretamente a literatura, como *Elegy for a Dead World* (2014), a metáfora norteia uma operação pragmática: nesse game, o jogador assume um personagem astronauta que explora três mundos diferentes de uma civilização antiga, baseados na escrita de alguns autores clássicos da literatura inglesa – como Lord Byron, Percy Shelley e John Keats. Ao encontrar fragmentos textuais relacionados a esses mundos, produzidos pelos autores citados, cabe ao jogador completar os espaços narrativos em branco em uma espécie de autoria “colaborativa”.

A partir da própria imaginação, lendo a interface gráfica de *Elegy for a Dead World* (2014), o jogador pode assim escrever em gêneros variados da literatura e, além disso, compartilhar sua história na própria mídia com outros jogadores do mesmo universo criativo. Com esse jogo, inaugura-se no mercado um *storytelling-game* não definido, que pode ser entendido como *playerwrites* (jogador escritor) por ter sua jogabilidade centrada nesse perfil.

Nos *videogames transcodificados*, que envolvem uma adaptação *como adaptação* (HUTCHEON, 2011), essa relação do autor com o texto implica negociações com os leitores-

¹⁷⁷ Ver “A morte do autor”, de Roland Barthes (1988). Nesta pesquisa, não me aprofundarei sobre a figura do autor ou do adaptador, ou mesmo na relação deste com a autoria, apenas recuperando-as quando pertinentes à compreensão do leitor e do contexto da adaptação (HUTCHEON, 2011).

jogadores que vão além da esfera textual – tratada no capítulo anterior –, considerando-se que “[...] as complexidades das novas mídias mostram que a adaptação, nesse caso, também é um processo coletivo” (HUTCHEON, 2011, p. 118). Em nosso corpus de análise, a figura do autor se confirma na assinatura do adaptador McGee, presente no primeiro título, *American McGee's Alice* (2000), denominação que não se mantém no segundo *game* da série de *Alice*, de modo que não é possível afirmar quais são os limites desse apagamento, ou mesmo se essa assinatura funciona como uma estratégia de engajamento do leitor numa “franquia” em potencial.

Afinal, conforme afirma Hutcheon recuperando as reflexões de James Phelan, o adaptador/autor age como uma força controladora voltada à “atenção retórica”, isto é, “às relações recursivas entre agência autoral, fenômenos textuais e a resposta do leitor” (PHELAN, 1996 apud HUTCHEON, 2011, p. 155).

A discussão sobre a questão autoral, portanto, ultrapassaria o escopo desta pesquisa, pois a adaptação de um texto literário impresso para uma mídia digital é uma complexidade: “Obviamente, a mudança para os modos interativo ou performativo ocasiona uma passagem de um modelo individual de criação para uma atividade coletiva” (HUTCHEON, 2011, p. 118). E, como partimos da experiência dupla de *engajamento intertextual interativo*, a menção a essa figura do adaptador diz respeito à compreensão que tenho, como leitora-jogadora, do heterocosmo adaptado, pois, “[...] ao dar significado e valor a uma adaptação *como adaptação*, o público opera num contexto que inclui seu conhecimento e sua própria interpretação da obra adaptada” (HUTCHEON, 2011, p. 155, grifos da autora).

Feitas essas considerações, acredito que a *estética da recepção* pode contribuir para pensarmos no perfil desses leitores-jogadores – a ser aprofundado no próximo capítulo –, assim como nas características do *engajamento intertextual interativo*, que tem sua raiz na adaptação.

Para tanto, importa ter clareza de que, sob o rótulo *estética da recepção*, há divergências teóricas e conceituais nas variadas vertentes de estudo aí englobadas.¹⁷⁸

Nesse sentido, Zappone (2004) menciona que as abordagens das Teorias da Recepção podem se dividir três linhas. A primeira delas diz respeito à contribuição de Hans Robert Jauss, que reivindica o caráter artístico dos textos e a historiografia literária como uma maneira de ler e avaliar obras lidas por vários leitores na história, propondo uma abordagem que “[...] articula tanto recepção atual de um texto (aspecto sincrônico) quanto sua recepção ao longo da história (aspecto diacrônico), e ainda a relação da literatura com o processo de construção da experiência de vida do leitor” (ZAPPONE, 2004, p. 155).

¹⁷⁸ Ver mais em “O leitor demanda (d)a literatura” (LIMA, 1979).

A segunda linha de estudos é o *Reader-Response Criticism*, desenvolvido nos Estados Unidos a partir da década de 1970, tendo por foco examinar as maneiras pelas quais o(s) leitor(res) encontram significado nos textos, de modo individual ou nas comunidades de leitores. Dentro seus principais teóricos destacam-se Stanley Fish, Jonathan Culler e Wolfgang Iser, que têm em comum “[...] o fato de pensarem mais especificamente nos *efeitos* que os textos desencadeiam em seu leitor” (ZAPONNE, 2004, p.155, grifos da autora). Por fim, a terceira linha equivale à sociologia da leitura, representada por Robert Escarpit, Roger Chartier e Pierre Bourdieu, para os quais “[...] o estudo da literatura é feito por via dos elementos que dão base e sustentação para que ela exista, a saber, o público (leitores), o próprio livro e a leitura” (ZAPPONE, 2004, p. 156).

No recorte desta pesquisa, destaca-se dentre as proposições desses autores a antropologia literária de Wolfgang Iser, à qual aliarei reflexões sobre o jogo do texto no videogame, em diálogo com Rejane Oliveira (2015) e Souvik Mukherjee (2011, 2015). No cerne de seus estudos, Iser (2002b) contextualiza as problemáticas dos conceitos-chave da teoria literária, a saber, estrutura, função e comunicação, mencionados nesta dissertação para apontar os caminhos do *imaginário*, pois é nesse espaço de negociação que os sentidos são operados no *gameplay* (MUKHERJEE, 2011, 2015). Conforme o autor,

O conceito de estrutura permite tanto a organização taxonômica dos componentes do texto, quanto a descrição da produção e sentido pelos procedimentos da estruturação. Pelo conceito de função, o conceito de sentido, que a análise anterior deixara em estado de abstração, ganha a sua concreção necessária. Daí que o conceito de função não mais seja de natureza taxonômica (ISER, 2002b, p. 945).

Iser continua apontando que algo permanece abstrato na determinação pragmática do texto, e que é o conceito de comunicação que concretiza essa abstração, uma vez que “[...] converte a função pragmática do texto no objeto da transmissão a um receptor, pois só nos receptores esta função se realiza, por efeito da realidade por eles intencionada” (ISER, 2002b, p. 946). Nesse sentido, “[...] o conceito de interação é o centro articulador da experiência da transmissão” (ISER, 2002b, p. 946). Porém, todos esses conceitos-chave são condicionados à necessidade de ajuste semântico na interpretação de modo que seja possível encontrar o horizonte final do texto. Por isso, a crítica de Iser (2002) recai sobre a perspectiva de se encontrar um único sentido para o literário assentado em sua dimensão semântica: “[...] o sentido não é o horizonte final do texto literário, mas apenas dos discursos da teoria da literatura, que assim agem para que o texto se torne traduzível” (ISER, 2002b, p. 948).

Antes, o espaço de interpretação do texto é por ele identificado como o *imaginário*, ligado à origem do discurso ficcional:

O imaginário não é de natureza semântica, pois, face a seu objeto, tem o caráter de difuso, ao passo que o sentido se torna sentido por seu grau de precisão. O difuso do imaginário, contudo, é a condição para que seja capaz de assumir configurações diversas, o que é sempre exigido se se tratar de tornar o imaginário apto para o uso. (ISER, 2002b, p. 948).

Para Iser, a ficção se apresenta como uma configuração do imaginário, que possibilita a organização pragmática do sentido, uma vez que nela “[...] o real e o imaginário se entrelaçam de tal modo que se estabelecem as condições para a imprescindibilidade constante da interpretação” (ISER, 2002b, p. 948). Como uma segunda característica da ficção, Iser pontua que nela sempre há a representação de algo que, através de um *como se*, é posto entre parênteses:

Através do *como se*, põe-se entre parênteses o representado pela ficção. Este parêntese assim declara que a ficção não representa o representado, mas sim a possibilidade de relacionar o representado a outra coisa, diversa da que se dá a conhecer pela sua formulação verbal. Assim o caráter de *como se* da ficção cria um abismo peculiar entre o que é representado e o que deve ser o representado. Por conseguinte, a ficção não é idêntica com o por ela representado e desta identidade carente deriva a presença do imaginário do texto. (ISER, 2002b, p. 949, grifos do autor).

Na interpretação, o horizonte final consiste em ligar a dimensão imaginária do texto aos quadros de referência conceituais, processo mediado pelas teorias de várias formas. Nesse caso, o autor diferencia interpretação e recepção, uma vez que, se a primeira se ocupa da constituição do sentido do texto, por outro lado,

A recepção não é primariamente um processo semântico, mas sim o processo de experimentação da configuração do imaginário projetado no texto. Pois na recepção se trata de produzir, na consciência do receptor, o objeto imaginário do texto, a partir de certas indicações estruturais e funcionais. Por este caminho chega-se à experiência do texto. (ISER, 2002b, p. 950).

Ao fazer essa distinção entre interpretação e recepção, Iser enfatiza os diferentes processos que, no leitor, levam à produção do sentido do texto. Considerando que as considerações de Iser estão relacionadas à leitura de textos não digitais, minha contribuição como leitora-jogadora aponta que este não é o único caminho para se chegar à experiência do texto nos *videogames*, uma vez que nestes o leitor assume diferentes papéis de jogo, inclusive identitários. Assim, se o caráter de configuração do imaginário está ligado à antropologia cultural, a relação homem-máquina confirma a interpretação como modo autorreflexivo sobre si, no mundo do jogo e na vida real, em caráter de simultaneidade.

Para Oliveira (2015, p. 108), “A antropologia literária de Iser, ao identificar na ficção o lugar onde o homem exercita o desdobramento de si, ao mesmo tempo que impede o fechamento da interpretação, apoia esse princípio numa construção tipicamente moderna de

sujeito”. Esse sujeito, “cujo modelo podemos fixar em Hamlet e seu dilema existencial: *to be or not be*” (OLIVEIRA, 2015, p. 108), apresenta diferenças frente ao sujeito que se relaciona com a máquina na literatura digital. Nesta, ele pode ser traduzido pelo que Mukherjee (2015) nomeia como *zona do tornar-se (Zone of Becoming)*,¹⁷⁹ ou seja, como um devir dialógico e dialético entre texto e leitor, entre máquina e homem – afinal, ao experienciar os *videogames* na *literatura-máquina* o leitor-jogador não deixa de viver o acaso como resposta textual e vice-versa.

Por outro lado, pode-se afirmar ainda que nesse universo a subjetividade está mais relacionada com o fato de o jogador assumir uma identidade gamer (THABET, 2017) do que com questões existenciais. Nesse sentido, uma outra observação de Oliveira (2015, p. 109) se mostra válida:

Contudo, parece faltar à hermenêutica iseriana uma discussão sobre quem interpreta e o modo de existência social do objeto interpretado, enquanto produção cultural que não se esgota em disposições subjetivas, mas insere-se num contexto de demandas comunitárias e coletivas.

Se Iser (2002) admite que o leitor é capaz de produzir o objeto do imaginário, que objeto seria esse? Como se efetiva essa capacidade? E de qual leitor estamos falando? Como meu foco recai sobre o engajamento do leitor-jogador na adaptação como *adaptação*, faz-se necessário destacar duas considerações nesse sentido:

a) O jogo tece uma relação ambígua da experiência dupla (leitor-jogador), de modo que os polos recepção e interpretação tornam-se instrumentos do jogador para este alcançar os objetivos da narrativa nos *videogames*. Ao mesmo tempo, ele não deixa de tecer autorreflexões acerca da experiência de ler os livros.

b) Como vimos com Schell (2015), as habilidades são uma mecânica do jogo: sejam elas físicas, mentais ou sociais, todas essas habilidades são utilizadas no *gameplay*.

Assim, acredito que, no contexto da ciberliteratura, é possível a junção desses polos sem quadros de referência antropológica para verificação, como sugeriu Iser (2002), pois não se pode negar as várias camadas de linguagem existentes nos jogos (MUKHERJEE, 2015), assim como não se pode afirmar um único sentido numa adaptação como adaptação (HUTCHEON, 2011). No entanto, certos *videogames* parecem anunciar uma relação de aproximação com os conceitos teóricos de Iser (2002), em vez de sua exclusão imediata, levando-nos a uma abordagem intermediária: há, por exemplo, algumas situações de jogabilidade analisadas por Mukherjee (2011) no *videogame The Prince of Persia in Prince of Persia: The Sands of Time*

¹⁷⁹ Tratarei desse conceito no próximo capítulo.

(Ubisoft, 2003) que remetem às negociações do jogador com a memória e destacam operações complexas do imaginário.

Nas cenas do *gameplay* descritas pelo pesquisador, o personagem do *videogame Príncipe* mostra-se relutante em aceitar suas memórias, colocando em dúvida as decisões do jogador e imputando-lhe memórias falsas sobre sua história: “O príncipe justifica a recarga [do medalhão] porque ele não se lembra dos eventos quando eles acontecem e ele anseia voltar à memória ‘verdadeira’”¹⁸⁰ (MUKHERJEE, 2011, p. 1, grifos do autor, tradução nossa). Isso gera mais um problema implícito, como aponta o autor: “[...] não podemos perguntar ao príncipe o que ele lembra e, durante o jogo, o jogador acaba se lembrando das memórias ‘falsas’, embora muitas vezes inconscientemente”¹⁸¹ (MUKHERJEE, 2011, p. 1, tradução nossa). Evidencia-se, assim, que há, em caráter de simultaneidade, o entrelaçamento do imaginário do personagem com a realidade do jogador, configurando-se assim o imaginário do texto.

Além disso, para avançar na narrativa, “[...] o jogador precisa ter aprendido com seus erros ou, em outras palavras, ter lembrado as iterações anteriores da jogabilidade”¹⁸² (MUKHERJEE, 2011, p. 1, tradução nossa). Isso significa que o jogador precisa ler o caráter difuso do imaginário para não cometer erros no jogo, mas vale ressaltar que essas memórias também podem ser gravadas coletivamente, em “[...] orientações escritas passo a passo em uma explicação demonstrada e nos comentários deixados pelos jogadores em vários fóruns ou wikis de jogos”¹⁸³ (MUKHERJEE, 2011, p. 1, tradução nossa). Há, portanto, um corpo textual que vai além de um efeito de leitura. Por fim, Mukherjee (2011, p. 1, tradução nossa) afirma que “[...] o que o jogador se lembra também frequentemente influencia na determinação da identidade do jogador no jogo”¹⁸⁴.

Ou seja, uma vez que a linguagem está em constante movimento nos *videogames*, ler as lembranças do personagem e da própria jogabilidade influenciará os percursos narrativos do *gameplay*. Percebo, assim, que nos *videogames* não há fronteiras claras entre interpretação e recepção e, ainda que essa análise de Mukherjee (2011) não esteja vinculada diretamente à teoria de Iser (2002), situações como essas são comuns em vários gêneros de jogos.

¹⁸⁰ No original: “The Prince justifies the reload because he does not remember the events as they happen and he hankers for a return to a ‘true’ memory”.

¹⁸¹ No original: “We cannot ask the Prince what he remembers and during the game the player ends up remembering the ‘false’ memories, albeit often unconsciously”.

¹⁸² No original: “[...] the player needs to have learned from his mistakes or, in other words, to have remembered the previous iterations of *gameplay*”.

¹⁸³ No original: “[...] the written step by step guidelines in a walkthrough and the comments left by players on various gaming forums or wikis”.

¹⁸⁴ No original: “What the player remembers is also often influential in determining the in-game identity of the player”.

No caráter difuso do imaginário, essência e multiplicidade não são opostos: “[...] as interações lembradas do *play* nos *videogames*, que, embora muitas vezes sejam muito parecidas entre si e ocorram cronologicamente em paralelo, são, no entanto, realizações divergentes”¹⁸⁵ (MUKHERJEE, 2011, p. 2, tradução nossa) que podem acontecer de várias maneiras. Observando essa questão, Mukherjee propõe os conceitos de *Re-member* and *Dismember* (Re-membrar e Desmembrar), que se movimentam no duplo jogo de sentido da memória: “[...] lembrar também pode ser ‘relembrar’ ou recriar ‘membros’ ou partes do corpo, adotando o significado de ‘membro’ em seu sentido menos comum de ‘uma parte ou órgão do corpo’”¹⁸⁶ (OED, 2010 *apud* MUKHERJEE, 2011, p. 5).

De modo similar, na experiência de *engajamento intertextual interativo*, o caráter difuso do imaginário incentiva negociações intertextuais entre livros e games e, ainda, em nosso objeto, negociações interacionais entre os dois *videogames* em análise, de maneira que essas sobreposições estão além do *como se* iseriano. Outro conceito relevante proposto por Iser em suas reflexões é o de *jogo do texto*, por meio do qual se propõe a aprofundar a relação existente entre autor, leitor e texto, considerando que estes “[...] são intimamente interconectados em uma relação a ser concebida como um processo em andamento que produz algo que antes inexistia” (ISER, 2011, p. 105).

A perspectiva de Iser, portanto, exclui a noção tradicional de representação mimética, pois, ao tratar os textos como sistemas abertos, ele afirma que a representação é performática e que muitos mundos são possíveis para o leitor: “[...] o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo” (ISER, 2011, p. 107). Em minha observação, nos *videogames* este mundo está em devir constante, pois, se a linguagem gráfica revela-o até certo ponto, o próximo passo é quase sempre imaginado; porém, o ato de imaginar está conectado às manifestações da linguagem em movimento nesse espaço, ou seja, o jogador é atualizado pelo texto – e o texto pelo jogador – a cada movimento.

Cabe ressaltar ainda que, no jogo do texto, Iser (2011) não exclui a existência de uma representação, mas a entende de maneira distinta da aristotélica. A interação está no cerne de sua teoria e o conceito de jogo que utiliza pode cobrir as operações levadas a cabo pelo leitor. Contudo, ele afirma que: “1. o jogo não se ocupa do que significa; 2. o jogo não tem de retratar

¹⁸⁵ No original: “[...] the remembered iterations of play in videogames, which, even though often very similar to each other and chronologically occurring in parallel, are nevertheless divergent realisations”.

¹⁸⁶ No original: “To remember can also be to ‘re-member’ or recreate ‘members’ or body parts, taking the meaning of ‘member’ in its less common meaning of ‘a part or organ of the body’”.

nada fora de si. Ele permite que a inter-relação autor-texto-leitor seja concebida como uma dinâmica que conduz a um resultado final” (ISER, 2011, p. 107). Sob essas condições, “[...] os autores jogam com os leitores e o texto é um campo de jogo” (ISER, 2011, p. 107).

Assim, o texto como jogo invoca a ficção do *como se*, isto é, “[...] a convenção de um contrato entre autor e leitor, indicador de que o mundo textual há de ser concebido, não como realidade, mas como se fosse realidade” (ISER, 2011, p. 107).¹⁸⁷ Nesse contexto, segundo Iser, o mundo encenado opera níveis de diferenças textuais, em simultaneidade, *extratextualmente*, *intratextualmente* e entre *texto e leitor*:

1. Extratextualmente:
 - a. Entre o autor e o mundo em que intervém.
 - b. Entre o texto e um mundo extratextual, assim como entre o texto e outros textos.
2. Intratextualmente:
 - a. Entre os itens selecionados a partir de sistemas extratextuais.
 - b. Entre constelações semânticas construídas no texto.
3. Entre texto e leitor:
 - a. Entre as atitudes naturais do leitor (postas agora entre parênteses) e aquelas que se lhe exige adotar.
 - b. Entre o que é denotado pelo mundo repetido no texto e o que essa denotação – agora a servir como análogo que guia – pretende transgredir (ISER, 2011, p. 107-108).

Esses níveis distintos constituem o espaço vazio do texto, que põe o jogo em movimento por três diferentes aspectos: a) “[...] em cada nível, posições diferenciáveis são confrontadas entre si” (ISER, 2011, p. 108); b) essa confrontação “[...] provoca um movimento de ida e vinda que é básico para o jogo e a diferença resultante precisa ser erradicada para que alcance um resultado” (ISER, 2011, p. 108); c) há um movimento contínuo entre as posições, que revelam aspectos diferentes quando ultrapassadas, de modo a serem transformadas: “[...] cada uma dessas diferenças abre espaço para o jogo e, daí, para transformação, que mesmo no estágio preliminar de meu argumento, pareceria desacreditar a noção tradicional de representação” (ISER, 2011, p. 108).

Desta forma, os movimentos do jogo almejam a um resultado final e, mesmo que as diferenças não sejam transpostas ou removidas, o jogo chega ao seu fim; mas “[...] o resultado do jogo textual, no entanto, pode ser altamente redutivo, pois os lances do jogo fragmentam as posições em uma multiplicidade de aspectos” (ISER, 2011, p. 108), até porque esses lances,

¹⁸⁷ Observo que, nos videogames, essa questão é potencializada pela sinestesia do jogo no *gameplay*, de modo que até certo ponto o *como se* é tomado como jogo, pois em gêneros que envolvem terror e horror psicológico há uma oscilação desse contrato no modo como são percebidos os conteúdos insólitos pelos jogadores (GRANT, 2010; MAIA, 2014; REIS, 2016), conforme pontuo em análise no Capítulo 4.

pensando em nosso caso, dependem das decisões do leitor-jogador diante do *insólito* e do *nonsense* (TIGGES, 1988). O jogo, assim, é marcado por uma dualidade constante:

Ele se dirige a ganhar alguma coisa, daí a se encerrar, ao mesmo tempo que remove a diferença. Mas também se contrapõe à remoção da diferença e supera seus feitos de maneira a reestabelecer sua própria liberdade como um movimento sempre descentrante. Em suma, o jogo preserva a diferença que procura erradicar. (ISER, 2011, p. 109).

Nesse contramovimento das dualidades, o significado do texto é convertido em “suplemento”, visto que a multiplicidade não é totalmente removida. No entanto, o “suplemento” advém não apenas do ato de ganhar o jogo, “(isto é, do estabelecimento do significado) mas também, e ao mesmo tempo, a partir do jogo livre – pois o próprio jogo livre permaneceria inapreensível se não tivesse alguma forma de manifestação” (ISER, 2011, p. 109).

Por conseguinte, sendo o “suplemento” produto dos traços de jogo, o autor aponta duas conclusões:

1. O “suplemento”, como significado do texto, é engendrado através do jogo e, portanto, não há um significado prévio ao jogo. 2. A geração do “suplemento” através do jogo admite diferentes desempenhos por diferentes leitores no ato de recepção – e isso na medida que pode ser jogado ou para que se alcance a vitória (o estabelecimento do significado) ou para que se mantenha o jogo livre (a conservação em aberto do significado) (ISER, 2011, p.109).

Essa dualidade do jogo, entre remover ou manter a diferença, gera desafios teóricos: na fenomenologia, segundo o autor, “[...] o jogo do texto só pode ser avaliado em termos de suas possibilidades, por meio das estratégias empregadas no jogo e pelos jogos de fato realizados no texto” (ISER, 2011, p. 109). Em síntese, pode-se dizer que o texto literário, como espaço de jogo, pode ser descrito em três níveis diversos: o estrutural, o funcional e o interpretativo. Ou seja, “[...] uma descrição estrutural visará mapear o espaço; a funcional procurará explicar sua meta e a interpretativa perguntar-se-á por que jogamos e por que precisamos jogar” (ISER, 2011, p. 109).

Além disso, essa última perspectiva, vinculada à antropologia, ajuda a captar o que somos. Nesse sentido, o ato da leitura é um ato de jogo, em que o leitor-jogador negocia com os esquemas espaciais do texto. Esses esquemas podem ser motivados pela *acomodação* e pela *assimilação*: “[...] o esquema de acomodação copia o objeto, ao passo que o esquema de assimilação modela o objeto de acordo com as necessidades individuais” (ISER, 2011, p. 111). O jogo começa, para Iser, quando há um deslocamento no uso dessas estratégias ou quando um esquema se converte em uma projeção, de modo que a relação de inversão pode operar uma

força matriz para geração de algo novo: “[...] essa oscilação ou movimento de ida e vinda é básica para o jogo e permite a coexistência do mutuamente exclusivo” (ISER, 2011, p. 112).

Para Iser (2011), as estratégias fundamentais do jogo do texto encontram sua raiz na classificação dos conteúdos dos jogos (CAILLOIS, 1990), as quais são por ele ajustadas para abranger os variados jogos do texto, a saber, *agon*, *alea*, *mimicry* (mimetismo) e *ilinx*:

1. *Agon* é uma luta ou debate e é o padrão comum de jogo quando o texto se centra em normas e valores conflitivos. O debate envolve uma decisão a ser tomada pelo leitor em relação a estes valores contrários, que se mostram internamente em colisão.
2. *Alea* é um padrão de jogo baseado na sorte e na imprevisibilidade. Sua proposta básica é a desfamiliarização, que é alcançada pela estocagem e condensação de diferentes textos, assim despojando de significado os seus segmentos respectivos e identificáveis. Pela subversão da semântica familiar, ele atinge o até então inconcebível e frustra as expectativas guiadas pela convenção do leitor.
3. *Mimicry* é um padrão de jogo designado para engendrar ilusão. O que quer que seja denotado pelo significante ou prenunciado pelos esquemas deveria ser tomado como se fosse o que diz.
4. *Ilinx* é um padrão de jogo em que as várias posições são subvertidas, recortadas, canceladas ou mesmo carnalizadas, como se fossem lançadas umas contra as outras. Visa fazer ressaltar o ponto de vista dos fundos das posições assumidas no jogo. (ISER, 2011, p. 113).

Além de destacar que esses quatro tipos de jogos podem existir de modo misto, Iser afirma que “[...] quanto mais o leitor é atraído pelos procedimentos a jogar os jogos do texto, tanto mais é ele também jogado *pelo* texto” (ISER, 2011, p. 116), motivo pelo qual novos traços de jogos emergem. Para concluir esta seção, retomo alguns pontos do *jogo do texto* iseriano sobre os quais tenho refletido com relação aos *videogames*, mas não os tomo em profundidade.

Primeito, acredito que a teoria de Iser não cobre as diversas manifestações da textualidade dessas narrativas digitais, uma vez que a leitura dos *videogames* está sempre em movimento com relação a si mesma e ao outro (leitor-jogador), ou seja, a máquina responde aos comandos do jogador (MUKHERJEE, 2015), o que é diferente de uma leitura imaginada pelo *como se*: no conjunto complexo da linguagem, cada *lexia* que é lida pelo leitor-jogador assemelha-se a uma jogada do texto em direção ao leitor-jogador e vice-versa, na qual *senso* e *não senso* operam decisões rápidas ou autorreflexivas no espaço do jogo (SUTTON-SMITH, 2008). No contramovimento de leitura, alguns *videogames* permitem ganhar o jogo e estabelecer um sentido equivalente; por outro lado, há *videogames* que trabalham com o antagonismo de ganhar o jogo e manter o sentido em aberto, especialmente os que empreendem a *serialização* narrativa (ELLEN; BERG, 2014). Portanto, qual seria o desafio da adaptação?

Considerando que nosso corpus de análise contempla a dualidade *senso* e *não senso* – “não menos do que uma determinação de significação, o não-senso opera uma *doação de sentido*. Mas, não da mesma maneira” (DELEUZE, 1974, p.72, grifos do autor) – ainda que o

sentido seja um efeito, a natureza desse acontecimento em *Alice* difere de outras formas de sentido, porque o *não senso* pode deslocar fronteiras no jogo do texto nos processos de adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 2011). Ademais, Schell (2015) situa o *acaso* como uma estrutura lúdica do jogo e na interação entre texto e leitor-jogador, esse *acaso* é o devir de nossas escolhas, porque “[...] as escolhas feitas dentro da zona de devir só são possíveis quando há um profundo envolvimento entre o sistema de jogo e o jogador” (MUKHERJEE, 2015, p. 175).

Nos *videogames transcodificados*, há uma sinestesia do jogo na jogabilidade e até certo ponto o *como se* é tomado como jogo. Aqui residem algumas dificuldades de pensar o jogo do texto (ISER, 2011) nesses *videogames*: a maioria deles misturam as categorias propostas pelo autor, subvertem as próprias regras da narrativa e fecham o resultado com um significado, mas abrem-no em novas configurações e regras como continuidade do jogo anterior. Ademais, o leitor-jogador da adaptação (HUTCHEON, 2011) já vem com um significado prévio ao jogo, que são as *pistas intertextuais* ou a memória narrativa (REIS, 2017) dos personagens e do mundo dos livros, de modo que, nesse *processo de recepção dos textos* da adaptação, o jogo do texto precisa ser considerado no jogo do game. Cada jogo possui suas regras de jogabilidade no nível estrutural, funcional ou interpretativo, porque o objetivo do jogo é finalizar o *storytelling*.

Em suma, de Iser (2011) à *literatura-máquina* compreendida por Mukherjee (2015), texto, leitor e contexto são movimentados pelo devir que provoca mudanças ou reiteração das posições de jogo, mas uma das diferenças está no objeto do jogo e em como, em torno dele, é possível experimentar as questões da linguagem. Mukherjee (2015) estuda a *literatura-máquina* como uma espécie de jogo do texto também dos livros, mas seu foco nos *videogames* potencializa diferenças conceituais que só têm a enriquecer os estudos literários, uma vez que o autor toma termos como “engajamento”, “imersão” ou “envolvimento” como mecânicas lúdica da *ação* de jogo, de modo a traduzir a interação do jogador com a textualidade no *gameplay*.

Em contrapartida, em Iser (2011) a oscilação é um modelo de jogo livre que poderia ser aproveitado na leitura dos *videogames*, ainda que exigindo ajustes por parte do leitor-jogador com relação aos conteúdos propostos por Caillois (1990) – afinal, a competição nos *videogames* é pragmática e não se iguala aos debates ou lutas de um texto verbal escrito e encenado no imaginário. Diante dessas reflexões, no próximo capítulo abordarei minha experiência dupla de *engajamento intertextual interativo*, com vistas a explicá-la pelas lentes teóricas da adaptação (HUTCHEON, 2011), ressaltando minha compreensão de que esta é uma complexidade

(MORIN, 2001) articulada aos jogos digitais, mas, especialmente, aos *videogames transcodificados* que envolvem a adaptação de obras conhecidas da literatura.

A partir do meu engajamento, isto é, de minha própria prática com a literatura expandida, tenho me colocado em posicionamento de jogo em relação a mim mesma e ao texto, para assim analisar outros elementos da narrativa, como o personagem (REIS, 2016, 2017), os modos de narrar dos livros e dos *videogames* – prioritariamente o *contar* e o *interagir* (HUTCHEON, 2011) – e o perfil de leitor-jogador que tais textos convocam à fruição (THABET, 2017; SANTAELLA, 2004).

Retomarei, portanto, teorias e conceitos já apresentados que deem suporte à análise proposta. Visto que o gênero *storytelling-game* não nega que, no nível estrutural na narrativa, o jogo já existe, nossa função como leitores-jogadores é saber jogá-lo em sua especificidade; em meu caso, essa especificidade são os muitos jogos *nonsense* presentes nas histórias de *Alice*.

4 JOGANDO COM ALICE

Como é jogar com *Alice*? De certo modo, a resposta para essa pergunta dependerá do público de leitores e jogadores que se engajam na experiência da adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 2011), pois o modo particular de engajamento do leitor-jogador é sustentado por uma *oscilação* em relação à obra conhecida. Por outras palavras, se conhecemos alguma história da personagem *Alice*, “[...] haverá uma oscilação constante entre ela e a nova obra que experienciamos; caso contrário, não experienciaremos a obra como adaptação” (HUTCHEON, 2011, p. 16). Vale ressaltar que o modo reverso dessa *oscilação* também acontece, quando jogamos o *game* e depois lemos o livro.

Acrescento que, para Linda Hutcheon (2011, p. 16), “[...] essa oscilação não é hierárquica, ainda que algumas teorias da adaptação o sejam”. No entanto, observo que nos *videogames transcodificados* não há um desprendimento total de certa hierarquia narrativa: mesmo que o engajamento do leitor-jogador aconteça por qualquer ponto do projeto de sentido (SEMPRINI, 2010), que podem não ser as obras de Lewis Carroll, em algum momento ele será instigado a saber mais a respeito da gênese ficcional dos personagens e da história. O inverso também acontece nos processos transmídia ou em mesma mídia, porque alguns livros e games envolvem o público na serialização da história¹⁸⁸ e as informações de sua continuidade são distribuídas no mercado cultural de maneira progressiva, fragmentada ou completa, com o intuito de fomentar o projeto de sentido da marca (SEMPRINI, 2010).¹⁸⁹

No duplo *engajamento intertextual interativo* da adaptação, o leitor-jogador percebe que essa hierarquia na narrativa é sempre contextualizada na mídia experienciada, por causa da *intertextualidade* (GENETTE, 2010) e de outros tipos de *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009)¹⁹⁰ que aparecem no ato da leitura e jogabilidade, visto que se implica uma negociação de sentidos no processo de *recepção dos textos*, em seus contextos. A *autorreferencialidade* a que me refiro é compreendida por Santaella como uma problemática midiática e semiótica que alcança seu paroxismo nos games:

¹⁸⁸ Ver mais em *Serialization in Popular Culture* (ALLEN; BERG, 2014). Em termos teóricos, não me aprofundo sobre esse aspecto no corpus de análise, mas pontuo-o na Seção 4.2.

¹⁸⁹ Na teoria de Semprini (2010), a marca também pode ser autoral. No entanto, não analiso esse aspecto nesta dissertação, visto que ele recai sobre o *processo de criação* na adaptação (HUTCHEON, 2011).

¹⁹⁰ A autora sugere pelo menos cinco tipos de *autorreferencialidade*, que podem aparecer na interação dos jogos, especialmente os videogames, a saber: os *comandos, missões e descontinuidades*; os *metagames*; a *meta-história*; a *personalização* dos games; e a *materialidade* dos games. Na Seção 4.1 menciono a *intertextualidade* como uma *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) de tipo *meta-história* na concretização da leitura da *figuração ficcional* (REIS, 2016, 2017) da personagem. Posteriormente, pontuo na Seção 4.2 alguns tipos mencionados que foram selecionados por mim no decorrer da jogabilidade dos *videogames*, em análise.

Definida semioticamente, a auto-referencialidade, como o próprio nome diz, ocorre quando um discurso, um texto, um processo de signos, de certo modo, com maior ou menor intensidade, refere-se a si mesmo, em vez de se referir a algo fora da mensagem transmitida. (SANTAELLA, 2009, p. 55).

Porém, pontuo que a *autorreferencialidade* realiza uma dupla referência na adaptação como adaptação (HUTCHEON, 2011), pois refere-se a si mesma e também às obras impressas e seus contornos ficcionais – o “fora” ainda é “dentro” como continuidade narrativa.

Os textos palimpsésticos trazem uma característica de *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) que assume a dupla função de homenagem à literatura impressa adaptada ou que remetem a si mesmo, em caráter de substituição da *figuração ficcional*¹⁹¹ dos personagens e seus contornos (REIS, 2016). Além disso, nos *videogames transcodificados*, essa mensagem transmitida dificilmente permanece em uma única plataforma, mas continua referindo-se a si mesma em uma expansão narrativa, de modo que eles poderiam ser pesquisados como narrativa transmídia (JENKINS, 2013) ou ciberliteratura (HAYLES, 2019, SANTAELLA, 2012), se consideradas a complexidade de seu projeto de sentido.

Uma vez que a adaptação é um ponto de convergência na cultura, como mencionei no Capítulo 2, observei que há uma dualidade nas convenções da arte contemporânea, que escapa ao *processo de recepção dos textos*: a interação do leitor-jogador acontece em seu aspecto amplo, desde a escolha dos produtos artísticos no mercado cultural – livros ou *videogames* – até sua apreciação do textual nos parâmetros socioculturais de leitura e jogo, motivo pelo qual as *pistas intertextuais* coletadas por esse leitor-jogador podem ser mantidas ou descartadas durante seus engajamentos.

Nesse sentido, a questão da *interatividade* (SANTAELLA, 2009; MUKHERJEE, 2015) na ação de leitura dos livros e de jogabilidade dos *videogames* pode ser diferente para os públicos leitores e jogadores da adaptação, por duas razões: a *oscilação* (HUTCHEON, 2011) da experiência envolve as *memórias narrativas* (REIS, 2017) do personagem e os modos de participação nos movimentos de jogo do texto (ISER, 2011) e de jogo do *game* (MUKHERJEE, 2015). Portanto, na condição de leitora-jogadora, não considero uma classificação das mídias nessa dissertação,¹⁹² mas as tomo – livros e *videogames* – como complementares à experiência desse perfil de leitores e jogadores na adaptação *como adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Assim, minha atenção recai sobre os modos de engajamento, pontuando que nosso processamento cognitivo atua em maior ou menor grau de *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015)

¹⁹¹ Ao utilizarmos, ao longo deste capítulo, as expressões *figuração ficcional* e *(re)figuração ficcional*, as grafaremos em itálico, remetendo aos conceitos desenvolvidos por Carlos Reis (2016, 2017).

¹⁹² Lars Elleström (2017) faz um estudo sobre as zonas fronteiriças da adaptação com os estudos intermídia ou da intermedialidade. Além disso, classifica as mídias em suas relações semióticas.

no convite da adaptação, porém isso exige a organização dos nossos afetos ao *play*¹⁹³ (SUTTON-SMITH, 2008) e à leitura.

Portanto, é para mim um desafio refletir, neste capítulo, sobre esses modos de engajamento da adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 2011) nos objetos artísticos que compõem o corpus da pesquisa, a saber: os livros impressos *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e *Alice através do Espelho* (CARROLL, 2018b), e os *videogames* *American McGee's Alice* (2000) e *Alice Madness Returns* (2011), uma vez que, apesar de minha experiência com essas obras estar vinculada à teoria da adaptação (HUTCHEON, 2011), ao transitar pelo *processo de recepção dos textos*, na relação dialógica entre os livros e os games, busquei refletir sobre os *videogames transcodificados* e o *engajamento intertextual interativo*, em uma *complexidade articulada*.

Não uso esses conceitos como força de expressão nesta dissertação, dado que os *videogames transcodificados* são obras existentes no mercado cultural¹⁹⁴ e apresentam outros comportamentos da linguagem, apresentados no Capítulo 1. Além disso, esses *videogames* têm sua raiz nas tendências de jogabilidade, identificadas a partir dos estudos de Luz (2010), ainda no Capítulo 2. Se, no capítulo anterior, destaquei as ambiguidades dos *storytelling-games* e alguns caminhos teóricos para investigá-los, neste capítulo busco reunir algumas características desses *videogames* a partir do corpus analisado. Em síntese, chamei-os de *videogames transcodificados* por duas razões: 1) pelo fato de que esse gênero narrativo transcodifica para outro sistema tecnológico várias convenções da linguagem,¹⁹⁵ em seu processo de adaptação (HUTCHEON, 2011) de obras impressas da literatura; 2) por entendê-los como parte da literatura digital (VIRES, 2005; HAYLES, 2009; SANTAELLA, 2012).

No entanto, entendo que seria necessário um levantamento a respeito desses *games* e um aprofundamento sobre as teorias existentes para investigá-los de maneira ampliada, de modo que uma definição teórica está além do nosso recorte de pesquisa.

Com relação ao duplo *engajamento intertextual interativo*, ele está vinculado aos *videogames transcodificados*, operando certo caráter extensivo em virtude da memória narrativa (REIS, 2016) que temos dos personagens dos livros. Talvez por isso Linda Hutcheon o nomeie como duplo *engajamento intertextual extensivo*, para se referir ao nosso engajamento

¹⁹³ A palavra *play*, que será recuperada diversas vezes ao longo deste capítulo, será sempre grafada em itálico, remetendo às discussões de Sthon-Smith (2008) apresentadas nos capítulos anteriores.

¹⁹⁴ Os videogames *Fahrenheit 451* (1984), *Dante's Inferno* (2010), *80 dias* (2014), entre outros, são alguns exemplos *transcodificados* de obras literárias, ou seja, envolvem uma adaptação (HUTCHEON, 2011).

¹⁹⁵ As convenções da linguagem, em nosso corpus de análise, serão entendidas como um conjunto *assemblage* (MUKHERJEE, 2015), isto é, um conjunto de informações reunidas pela leitora-jogadora, que pode ser também uma *lexia* (LEÃO, 2005), em virtude do duplo *engajamento intertextual interativo* com as obras.

com as diversas manifestações artísticas da adaptação. Assim, minhas reflexões voltam-se para esse público identificado como *gamers* – que chamo de leitores-jogadores –, enfatizando a necessidade de uma adequação ao *play* ou à configuração de leitura (ISER, 2011; MUKHERJEE, 2015)¹⁹⁶ no processo de *recepção desses textos*, pois não podemos desconsiderar que o *interativo* também inclui a relação ser humano-máquina.

Desta forma, considero as colocações de Santaella de que as condições imersivas ou interativas sempre existiram nos jogos, dado que “[...] imersão – em um sentido perceptivo e psicológico geral, não exclusivamente no cbersentido – é uma condição à ser preenchida em qualquer tipo de jogo” (SANTAELLA, 2009, p. 61), e por isso ressalto que os livros que possuem jogos encenados ou são estruturados como livros jogos literários também operam esse conceito de *imersão*.

Ainda para a autora, “[...] o ato de jogar em si pressupõe um agenciamento, um jogador que deve estar concentrado, absorvido na sua ação, imerso nos passos da máquina de estados que caracteriza qualquer jogo” (SANTAELLA, 2009, p. 61). Essa *imersão* e esse *agenciamento* transportariam o leitor-jogador para um mundo paralelo, “[...] um mundo auto-suficiente, cuja suficiência é suportada pela auto-referencialidade de suas regras” (SANTAELLA, 2009, p. 61). Por isso, a *interação* é inseparável da *imersão*, ainda que aconteça em diferentes graus nas diversas mídias: “[...] nos jogos computacionais a interação deve ser compreendida tanto como um processo que está presente em todos os games, quanto no sentido mais restrito da interação ser humano-máquina” (SANTAELLA, 2009, p. 62).

Logo, essas são as condições dos textos e dos modos pelos quais os leitores-jogadores são convidados ao duplo engajamento, com os livros e os games. Devemos, no entanto, considerar nossos afetos genéticos nessas esferas da ficção, pois parece-me que o grau de intensidade do engajamento é o parâmetro regulador das instâncias de leitura e jogabilidade na adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 2011). Essa condição, ressaltada por Santaella (2009), também foi percebida por Mukherjee (2015) ao revisar termos como *imersão*, *interatividade* e *agenciamento*, os quais são usados com sentidos variados, muitas vezes discordantes, nos debates dos *Games Studies*.

Nesse sentido, para Mukherjee (2015, p. 180, tradução nossa), “[...] os elementos imersivo e interativo também não existem como categorias estanques, mas são interdependentes

¹⁹⁶ Ainda que outras teorias sejam usadas para investigar a recepção nos *videogames transcodificados*, essa adequação ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008) será necessária porque envolve operações cognitivas, físicas e socioculturais nos diferentes modos de participação do leitor-jogador no *storytelling-game* e na cultura.

mesmo em textos literários”.¹⁹⁷ Por essa razão, o pesquisador afirma que esses termos podem ser tomados como equivalentes a *engajamento* ou *envolvimento*¹⁹⁸ nos videogames, dado que o *envolvimento* é também um processo de *tornar-se jogo* na ação ou afeto com o personagem.¹⁹⁹

De fato, mesmo que a única conexão corporal seja através do mouse, teclado ou console, o *envolvimento* é aumentado por sons do ambiente, como os passos do personagem do jogador, sombras extremamente realistas e a visão em primeira pessoa.²⁰⁰ (MUKHERJEE, 2015, p.181, tradução e grifos nossos).

Na concepção do autor, o *envolvimento* do jogador é tomado como algo intenso nos *videogames*, motivo pelo qual estes envolvem uma zona do *tornar-se jogo*, definida nos seguintes termos:

“Tornar-se jogo” é visto aqui como incorporando a fisicalidade, como parte do processo e também como uma metáfora adequada para o *continuum* de envolvimento e ação que é mediado em uma assemblage onde o corpo do jogador tem um papel igualmente importante a qualquer outro elemento.²⁰¹ (MUKHERJEE, 2015, p. 202, grifo do autor, tradução nossa).

É nesse sentido que o leitor-jogador se engaja nos *videogames transcodificados* para apreciar uma adaptação. Desta forma, as *assemblages* mencionadas assumem sentidos diversos na teoria de Mukherjee (2015), visto que as *assemblages* são operadas na multiplicidade de informações que os *videogames* agregam na suplementaridade e, por isso, deslizam sobre o duplo sentido de *conjunto*, *blocos* e *devir*. Há momentos em que *assemblage* significa um *conjunto*, como as partes máquinicas da instituição literária, especialmente quando o autor descreve as propriedades da *literatura-máquina* (MUKHERJEE, 2015). Em outros momentos, no entanto, as *assemblages* são *blocos* de informação do texto (como *lexias*, *scriptons*, *textons*, etc.), a depender do perfil do leitor (o pesquisador considera o leitor do hipertexto e do cibertexto, aos quais voltarei posteriormente), que é o responsável por unir essas informações.

¹⁹⁷ No original: “[..] the immersive and the interactive elements also do not exist as watertight categories but are interdependent even in literary texts”.

¹⁹⁸ O conceito do autor opera em conjunto os sentidos de agência lúcida, de ação e envolvimento do leitor e do jogador com outros conjuntos (*assemblages*) da jogabilidade, entre outros, os quais não serão abordados nessa dissertação.

¹⁹⁹ Os sentidos de agenciamento e imersão na imagem, afeto e ação foram aprofundados por Mukherjee (2015) a partir das teorias de Deleuze. Em minha análise, com relação ao personagem optei por utilizar o conceito de *figuração ficcional*, em virtude da complexidade dos *videogames transcodificados*.

²⁰⁰ No original: “In fact, even though the only bodily connection is through the mouse, keyboard or console, the involvement is increased by ambient sounds such as the footsteps of the player’s character, extremely realistic shadows and the first-person view”.

²⁰¹ No original: “‘Becoming-game’ is seen here as incorporating the physicality as part of the process and also as a fitting metaphor for the continuum of involvement and action that is mediated in an assemblage where the player’s body has an equally important role as any other element”.

A *assemblage* pode significar também o *devoir-jogo*²⁰² que o texto maquínico opera na identidade do jogador, na sua relação com o personagem e com outros jogadores em jogos multiplayer, o que não é o caso de nosso objeto de análise. Por isso, o termo *jogador-protagonista*, usado por Mukherjee (2015) para assinalar essa identidade dos jogadores nos *videogames*, não está alinhado com nosso contexto de análise.

Na apreciação literária, em virtude de nossa *memória narrativa* (REIS, 2017) com a personagem dos livros, a questão da identidade nos *videogames transcodificados*, em minha concepção, só poderia ser observada no contexto sociocultural da identidade *gamer*, o que me leva a recorrer aos teóricos Grooten e Kowert (2014) e a Thabet (2011, 2013, 2017) para refletir sobre esse público de leitores-jogadores. Por outro lado, para marcar meu posicionamento na jogabilidade, nas trocas de posições em relação à personagem, usarei os conceitos de *jogador-narrador* e *jogador-focalizador*, do pesquisador Thamer Thabet (2013), que revisou a aplicação de algumas teorias da narrativa literária no estudo dos *videogames*.²⁰³

Mukherjee (2015) ressalta que os sentidos da *assemblage* envolvem também a percepção do jogador diante das informações, pois “[...] os videogames levam a multiplicidade inerente à mídia narrativa a um nível extremamente complexo de percepção”²⁰⁴ (MUKHERJEE, 2015, p. 15) – acrescento, no entanto, que os livros também o fazem, com os recursos que são conferidos à escrita.

Portanto, ao fazer uso do conceito de *assemblage* (MUKHERJEE, 2015) nas análises apresentadas, estarei me referindo ao *conjunto* de convenções da linguagem na adaptação, que são as informações selecionadas em meu duplo *engajamento intertextual interativo* com o corpus de análise, onde o grau de *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) exigiu uma adequação de leitura à *complexidade articulada* da pesquisa. Além disso, ao usar o termo *lexia* (LEÃO, 2015), estarei me referindo ao bloco *assemblage* que pontua Mukherjee (2015), marcando assim meu perfil hipertextual de leitora-jogadora de livros e games, uma vez que

²⁰² No *processo de recepção*, justifico minhas ressalvas com relação à leitura dos *videogames transcodificados* pelo *devoir* deleuziano proposto na teoria de Mukherjee (2015) para a leitura dos livros e videogames. Em exemplo apresentado, o autor menciona a aplicação aos trabalhos de Kafka, mas acentuo que no livro *A metamorfose* (2018), por exemplo, a condição do personagem Gregor Samsa já é apresentada para o leitor no primeiro parágrafo do livro, de modo que a leitura acontece nesse contrato ficcional. O mesmo conforto o leitor-jogador não irá encontrar nas obras de Lewis Carroll, que entendo como uma *literatura nonsense* (TIGGES, 1988), o que se replica nos *videogames transcodificados* de McGee e sua equipe. Por isso o caminho indicado por Mukherjee (2015) não será seguido pelo conceito operatório de Deleuze, mas pelo próprio convite da adaptação, que pede certos ajustes.

²⁰³ Os conceitos serão contextualizados nas seções de análise deste capítulo.

²⁰⁴ No original: “[...] video games take the multiplicity inherent in narrative media to an extremely complex level of perception”.

O processo de “conexão” é impossível de conceber sem considerar o envolvimento do jogador; para os aspectos lúdico, narrativo e maquínico, o jogador é um fator muito importante na (re)configuração desses elementos.²⁰⁵ (MUKHERJEE, 2015, p. 213, tradução nossa).

Para unir as informações da jogabilidade, o conceito de *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) é apropriado para explicar diferenças do nosso modo de participação no *contar* e no *interagir* da adaptação (HUTCHEON, 2011), mas como leitora-jogadora não posso deixar de seguir o contrato ficcional da leitura a que a adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 20114) nos convida, pois acredito que o modo de engajamento com que o leitor-jogador foi chamado à aventura não pode ser trocado por uma aplicação teórica dos conceitos sem o risco de um *desastre*, algo que observo em minha análise.

O desastre a que me refiro estaria no fato de que o leitor-jogador poderia sentir que a experiência não está sendo lúdica, por causa das diferenças entre as obras experienciadas em suas convenções de linguagem. Portanto, ainda que minhas reflexões apresentem certos “conflitos” com a teoria literária, na condição de leitora e jogadora que transita por esses espaços culturais, pontuo que os *videogames* aos quais me refiro apresentam comportamentos da linguagem que os diferenciam dos demais *videogames* no mercado cultural, motivo pelo qual a teoria de Mukherjee (2015) não será considerada em sua totalidade.

De modo similar, o jogo do texto de Iser (2011) também não será considerado como uma totalidade teórica, pois no *processo de recepção dos textos* contemporâneos da adaptação, parece-me que os textos palimpsésticos unem na narrativa certas instâncias teóricas e separam outras no duplo *engajamento intertextual interativo* do público leitor-jogador.

Portanto, enfatizo que meu engajamento diante do corpus de análise apresenta configurações de leitura e jogabilidade oriundas do convite da adaptação, e que não deixa de seguir as considerações organizadas pela adequação ao *play*, conforme Sutton-Smith (2008). Além disso, uma vez que os textos em análise envolvem diversos jogos e conteúdos *insólitos* (DELEUZE, 1974; TIGGES, 1988; GRANT, 2010; MAIA, 2014, REIS, 2016) que chamaram minha atenção de leitora-jogadora (e de pesquisadora), meu percurso de leitura poderá se apresentar como uma *oscilação* (HUTCHEON, 2011) entre *sense* e *nonsense* e suas negociações de sentido, conformes à complexidade do corpus de análise (TIGGES, 1988).

²⁰⁵ No original: “The process of ‘plugging in’ is impossible to conceive without considering the player’s involvement; for the ludic, narrative and machinic aspects, the player is a very important factor in the (re)configuration of these elements”.

Segundo Deleuze, a lógica do sentido nos situa numa relação entre o *sense* (sentido) e o *nonsense* (não-senso),²⁰⁶ ou seja, “[...] num tipo original de relação intrínseca, um modo de co-presença, que, por enquanto, podemos somente sugerir, tratando o não-senso como uma palavra que diz seu próprio sentido” (DELEUZE, 1974, p. 71). Desta forma, no corpus de análise considero que “[...] o não-senso é ao mesmo tempo o que não tem sentido, mas que, como tal, opõe-se à ausência de sentido, operando a doação de sentido. E é isto que é preciso entender por *non-sense*” (DELEUZE, 1974, p. 74, grifos do autor). Os sentidos constituídos em nossa análise às vezes podem ser *nonsense*, dado que o sentido para Deleuze (1974, p. 75) “[...] não é algo a ser descoberto, restaurado ou re-empregado, mas algo a produzir por meio de novas maquinações”. Ou seja, esse é nosso caminho de leitura, um ato de pensar questões da complexidade (MORIN, 2001) na relação entre textos palimpsésticos e sua leitora-jogadora, entre os livros e os *videogames*.

Por essa razão, tomo os textos impressos e digitais que analiso como *nonsense literário*²⁰⁷, recorrendo para isso à revisão teórica realizada por Wim Tigges e ao conceito por ele apresentado:

[O *nonsense literário* é] Um gênero de literatura narrativa que equilibra uma multiplicidade de significados com uma ausência simultânea de significados. Esse *equilíbrio* é efetuado pelo *jogo* com as regras da linguagem, lógica, prosódia e representação, ou combinação delas. Para ter sucesso, o *nonsense* deve, ao mesmo tempo, *convidar o leitor* a interpretar e evitar a sugestão de que existe um significado mais profundo que pode ser obtido considerando-se conotações ou associações, porque elas não levam a nada. Os elementos de *palavra* e *imagem* que talvez possam ser usados *nesse jogo* são principalmente os de *negatividade* ou *espelhamento*, *imprecisão* ou *mistura*, *repetição infinita*, *simultaneidade* e *arbitrariedade*. Uma dicotomia entre a realidade e as palavras e imagens usadas para descrevê-la deve ser sugerida. Quanto maior a distância ou tensão entre o que é apresentado, as expectativas são evocadas e a frustração dessas expectativas, mais *absurdo* será o efeito. O material pode vir do inconsciente (na verdade, é muito provável que muitos o façam), mas isso pode não ser sugerido na apresentação.²⁰⁸ (TIGGES, 1988, p. 47, tradução e grifos nossos).

²⁰⁶ Como observei no Capítulo 3 desta dissertação com relação às obras de Lewis Carroll, no *storytelling* elas não se apresentam como um *jogo puro* (DELEUZE, 1974), pois mesmo os jogos encenados nas histórias de *Alice* não são destituídos de regras, algo que Tigges (1988) também observa com relação à essência do *nonsense* como jogo do texto. Talvez por essa razão também Mukherjee (2015) tenha pontuado que os videogames não podem ser tomados como *jogo puro*, mesmo em sua condição de ludicidade, pois são dotados de regras no *gameplay*.

²⁰⁷ Como a expressão *nonsense literário* será recuperada em diversas situações ao longo deste capítulo, ressalto que seu uso em itálico remeterá ao conceito apresentado por Tigges (1988).

²⁰⁸ No original: “a genre of narrative literature which balances a multiplicity of meaning with a simultaneous absence of meaning. This balance is effected by playing with the rules of language, logic, prosody and representation, or combination of these. In order to be successful, nonsense must at the same time invite the reader to interpretation and avoid the suggestion that there is a deeper meaning which can be obtained by considering connotations or associations, because these lead to nothing. The elements of word and image that may be used in this play are primarily those of negativity or mirroring, imprecision or mixture, infinite repetition, simultaneity, and arbitrariness. A dichotomy between reality and the words and images which are used to describe it must be suggested. The greater the distance or tension between what is presented, the expectations are evoked, and the frustration of these expectations, the more nonsensical the effect will be. The material may

Ainda que haja pesquisas que optam por outros termos, Tigges (1988) prefere considerar o *nonsense literário* como um gênero²⁰⁹ presente em poesias e narrativas. Segundo o autor, a palavra *nonsense* foi usada por Samuel Taylor em 1830 para criticar a poesia sem formas, métricas e não organizada na norma vigente, motivo pelo qual o “[...] *não senso* usado dentro de um contexto literário costuma ser considerado um fenômeno típico vitoriano”²¹⁰ (TIGGES, 1988, p. 6, tradução nossa). No entanto, esse gênero, modo ou dispositivo de ficcionalização está presente em várias obras contemporâneas: os trabalhos *nonsense* de Edward Lear e Lewis Carroll, entre outros autores, “[...] são valiosos tanto pela beleza da forma quanto pelo seu efeito emocional”²¹¹ (TIGGES, 1988, p. 6, tradução nossa), o que faz com que na avaliação do *nonsense* nem sempre exista uma norma.

Algumas das características elencadas por Tigges (1988) foram percebidas durante a análise do engajamento no modo *contar* dos livros de Lewis Carroll, porém, outras características essenciais do *nonsense* aparecem no modo *interagir* dos *videogames transcodificados* por McGee e sua equipe: em primeiro ou segundo plano, há “[...] uma tensão não resolvida entre presença e ausência de significado, falta de envolvimento, a apresentação lúdica e uma ênfase, mais fortes do que em qualquer outro tipo de literatura, sobre sua natureza verbal”²¹² (TIGGES, 1988, p. 55, tradução nossa).

Isso pode acontecer, conforme as emoções do leitor-jogador diante do texto, por causa da *(re)figuração ficcional* (REIS, 2016) do *nonsense literário* presente nas obras de Lewis Carroll. Por isso, o que chamamos de *Realismo* nas obras de Lewis Carroll será assim entendido neste capítulo:

No realismo, o quadro está oculto, como se a forma dos eventos cotidianos pudesse formar um continuum com a forma dos eventos fictícios. Nas inversões e inversões, o quadro se torna uma articulação da diferença exata, de um relacionamento “não apropriado” entre categorias. No direcionamento incorreto, o quadro é dissolvido em conteúdo, à medida que ele se gera e se perpetua e revela o problema etimológico do quadro que contém outro quadro. Com a simultaneidade, o quadro se torna a própria forma do infinito, um lugar onde os eventos convergem. Na organização e reorganização dentro de um campo fechado, os quadros são apropriados e fazem os

come from the unconscious (indeed, it is very likely in many to do so), but this may not be suggested in the presentation”.

²⁰⁹ Nessa definição, o nonsense “[...] pode de fato ser considerado como um gênero, ou, se alguém preferir, o termo ‘modo’ ou mesmo ‘dispositivo’” (TIGGES, 1988, p. 47, tradução nossa). No original: “[...] nonsense can indeed be considered as a genre, or whether one ought to prefer the term ‘mode’ or even ‘device’”.

²¹⁰ No original: “nonsense used within a literary context is often stated to be a typical Victorian phenomenon”.

²¹¹ No original: “[...] are valuable both for their beauty of form and their emotional effect”.

²¹² No original: “an unresolved tension between presence and absence of meaning, lack of involvement, playlike presentation, and emphasis, stronger than in any other type of literature, upon its verbal nature”.

limites absolutos e arbitrários de um conteúdo que pode ser incongruente em seu relacionamento.²¹³ (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988, p. 35, tradução nossa).

Essa definição de *realismo* nos permite pontuar suas operações *fantásticas e nonsense* nos diferentes comportamentos do nosso corpus de análise, pois, segundo Reis, “[...] a abordagem do insólito faz-se num arco discursivo amplo, sendo produtiva a tomada de consciência dessa amplidão” (REIS, 2016, p. 98), ou seja, o insólito está além da *figuração ficcional* da personagem, uma vez que é identificado pelas negociações de sentido doado pela leitora-jogadora. Assim, quando estive identificando as *pistas intertextuais* no capítulo 2, mencionei uma *transformação* com relação à toca do coelho no trailer de *Alice: Madness Returns* (2011), classificando-a como hipertextualidade (GENETTE, 2010) com base nas operações de espaçamento de Brandão (2007), de modo a explicar a *oscilação* (HUTCHEON, 2011) observada na recepção. No entanto, durante a jogabilidade desse videogame, surgiram novas percepções, pois até mesmo a *(re)figuração ficcional* da personagem *Alice* não escapa à retórica insólita do *horror* (GRANT, 2010; MAIA 2014), que é o projeto de sentido da *forma-marca* (SEMPRINI, 2010) desses games no mercado cultural.

A classificação das *pistas intertextuais* em Genette (2010) pode nos ajudar a identificar, inicialmente, a complexidade do texto, mas não compreende os movimentos dessa informação durante a jogabilidade, especialmente se a *pista intertextual* for do paradigma do *horror*. Barry Keith Grant (2010)²¹⁴ pontua que há vários tipos de horror, já que este é uma manifestação cultural na arte, e que, de modo geral, esse gênero provoca emoções físicas. Como seria, portanto, essa emoção do horror? Para Rockett, “É, obviamente, ‘medo causado pela ameaça de desastre violento’ ou morte, mas o termo é frequentemente usado de forma intercambiável e confusa com ‘terror’”²¹⁵ (ROCKETT, 1988 *apud* Grant, 2014, p. 4, tradução nossa).

Acrescento que, nos *videogames*, a morte da personagem é um inconveniente que queremos evitar (MUKHERJEE, 2011), o que gera uma tensão, um medo de se cometer esse deslize durante a jogabilidade.

²¹³ No original: “In realism the frame is hidden, as if shape of everyday events could form a continuum with the shape of fictive events. In reversals and inversions, the frame becomes an articulation of exact difference, of a “proper not” relationship between categories. In misdirection the frame is dissolved into content as the frame becomes self-generating and self-perpetuating and reveals the etymological problem of the frame holding another frame. With simultaneity the frame becomes the very shape of infinity, a place where events converge. In arrangement and rearrangement within a closed field, frames are appropriated and made the absolute and arbitrary boundaries of a content that may be incongruous in its relationship”.

²¹⁴ O foco de análise do autor foram os filmes, mas ele fez observações a respeito do horror também nos videogames.

²¹⁵ No original: “It is, obviously, “Fear caused by the threat of violent disaster” (Rockett, 1988: 43) or death, but the term is often used interchangeably and confusingly with “terror””.

No entanto, outras emoções podem surgir nesse processo, como a repulsa diante da *figuração ficcional* de um personagem ou criatura, a vertigem durante a batalha (CAILLOIS, 1990), a raiva do resultado das negociações do personagem, o alívio por passar de fase e completar as missões, entre outras, potencializadas pelo grau de dificuldade desses *videogames* – fácil, médio, difícil e pesadelo –, ou, ao contrário, amenizadas por sua característica *nonsense*. Desta forma,

Se aceitarmos que “o jogador em um videogame é tanto leitor (do *output* do computador) quanto produtor (via *input*) de eventos” e que “o jogador não só adentra o mundo do jogo, mas também muda seu estado e de seus ingredientes” (cf. NITSCHKE, 2008), isso nos permitirá considerar as ações do jogador como produtoras de texto. (NITSCHKE, 2008 *apud* MAIA, 2014, p. 507, grifos do autor).

A emoção do horror é também um afeto genético do *play* nos *videogames*. Ao questionar o que exatamente nos horroriza nos filmes, Grant ressalta: “[...] como resposta ampla, podemos dizer que o horror trata de medos que são universalmente tabus e que também respondem a ansiedades históricas e culturais específicas”²¹⁶ (GRANT, 2014, p. 4, tradução nossa). Em suas considerações, os *videogames* enquadram o escopo desse horror cinematográfico, nos termos pontuados:

Os videogames de horror também podem fazer isso [dos filmes], mas, fundamentalmente, eles também permitem que você saia por sua conta para explorar o espaço por conta própria, como parte da jornada. O espaço de jogo que o jogador deve explorar pode incorporar horror gráfico e sutil, mas precisa estar conectado ao design e ao tema do jogo; caso contrário, torna-se apenas uma versão interativa da mão proverbial que de repente chega ao quadro e agarra o ombro de um personagem mostrado em um close-up.²¹⁷ (GRANT, 2014, p. 15, tradução nossa).

Nos *videogames transcodificados* em análise, esse *horror* pode ser amenizado por sua condição de *storytelling-game* de ação e aventura, ou potencializado pelo design gráfico nos acontecimentos sutis do *horror*²¹⁸ que marca a jornada da heroína *Alice Liddell* por Londres, pelo País das Maravilhas e por Londerland, ou seja, pode-se dizer que há uma *figuração do insólito*²¹⁹ (REIS, 2016) que marca essas emoções mais ou menos lúdicas para o leitor-jogador.

²¹⁶ No original: “As a broad answer, we might say that horror addresses fears that are both universally taboo and that also respond to historically and culturally specific anxieties”.

²¹⁷ No original: “Horror videogames may do this too, but crucially, they also allow you to go off on your own to explore the space on your own as part of the journey. The game space that the player must explore can incorporate both graphic and subtle horror, but needs to be connected to the game’s design and theme, otherwise it becomes merely an interactive version of the proverbial hand suddenly reaching into the frame and grabbing the shoulder of a character shown in a tight close-up”.

²¹⁸ Sempre que a palavra *horror*, que será recuperada diversas vezes ao longo deste capítulo, estiver grafada em itálico, estaremos remetendo às discussões aqui apresentadas por Grant (2014) e Maia (2014).

²¹⁹ A expressão *figuração do insólito*, que será recuperada diversas vezes ao longo deste capítulo, será sempre grafada em itálico, remetendo às discussões de Reis (2016, 2017) aqui apresentadas.

Segundo Maia (2014), o horror ou terror nos *videogames* são subgêneros do gênero *fantasia* e, por serem próximos, há narrativas que trazem os dois elementos em conjunto:

No horror, podemos dizer que somos confrontados com seres estranhos ou com pessoas praticando atividades que não estamos acostumados em nosso cotidiano; já no terror somos impelidos a ficar em alerta, porque algo está por vir (um clima de tensão se instaura), esse algo se mantém misterioso e desconhecido – muito semelhante ao que ocorre nos contos de mistério e suspense, mas aqui há uma aura de sobrenatural e, por que não, de horror. (MAIA, 2014, p. 508).

Como veremos, nosso corpus de análise situa-se no tipo horror psicológico em seu gênero *storytelling-game* de ação e aventura. Mas essa *figuração do insólito* é multifacetada, podendo expressar seu caráter mais absurdo, fantástico ou de espanto em suas intersecções com o *nonsense literário* na *recepção* dos leitores-jogadores. Nesse sentido, para Reis (2016), “o insólito pode ser estudado não só em função da personagem propriamente dita, mas também do processo de *figuração* que ela motiva” (REIS, 2016, p. 114), e por isso meu engajamento com a personagem *Alice*, para além de sua *figuração ficcional*, envolve os dispositivos de ficcionalização de sua *figuração do insólito*, como, por exemplo, seu nome (CAMARA, 2009), a aparência no engajamento do modo *contar* de Lewis Carroll e sua (re)figuração no modo *interagir* dos *videogames transcodificados* por McGee e sua equipe.

Nesse sentido, a *complexidade articulada* que venho mencionando se mostra como uma característica dos *videogames transcodificados*, que requerem estratégias de pesquisa interdisciplinares por suas problemáticas envolverem temas, conteúdos e a reversão das normas dos gêneros da literatura impressa. A articulação dessas complexidades está relacionada ao fato de a teoria da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) oferecer três caminhos para a análise dos *videogames* em sua própria definição de adaptação, de maneira que os comportamentos de linguagem desses *videogames* podem ser mais variados do que os que tenho observado nesta dissertação.

Utilizando as metodologias da *Análise Formal do Gameplay* (LANKOSK; BJÖK, 2015)²²⁰ e da *complexidade* (MORIN, 2001), articulo essas questões interdisciplinares com os *Games Studies* e outras áreas do conhecimento científico, atendo-me à reflexão do comportamento da linguagem dos *videogames* analisados.²²¹ Recorri, também, a capturas de

²²⁰ Lankoski e Björk (2015) agrupam as metodologias de análise dos videogames, inclusive apontando para questões específicas (como sons, arte gráfica, gameplay), em modelos que podem ser usados pelos estudos literários.

²²¹ Nesta dissertação, meu modo de engajamento não inclui uma análise da mídia, conforme as propostas de *intermedialidade* (ELLESTRÖM, 2017), mas busca ressaltar as diferenças da linguagem nos processos de *transcodificação* (MANOVICH, 2001; LUZ, 2010) próprios da *adaptação como adaptação*.

telas (*screenshots*) do momento da ação²²², a anotações do jogo e a anotações nas margens dos livros, como fazem os leitores-jogadores na *recepção dos textos*.²²³

Segundo Lankoski e Björk (2015), a metodologia da *Análise formal do gameplay* tem sido usada em crítica de arte, arqueologia, análise de literatura ou análise de filmes, tendo sido aproveitada nos *videogames*, pois “[...] os resultados da análise formal também podem ser contrastados ou testados com outras fontes, por exemplo, informações de jogadores, designers e revisores”²²⁴ (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 23, tradução nossa). Ela pode ser aplicada para jogos multiplayer ou singleplayer, uma vez que se baseia no estudo do jogo independentemente do contexto, visto que cada pessoa está jogando uma instância específica do jogo.

Essa aplicação pode ser feita com a perspectiva de que os jogos são artefatos ou atividades lúdicas, mas é preciso considerar os componentes do sistema de jogo e a maneira como esses componentes interagem entre si:

Na prática, a análise formal dos jogos depende do jogo e da compreensão de como o sistema de jogos funciona. Ao analisar jogos de tabuleiro, cartas e dados, o livro de regras oferece acesso transparente ao sistema subjacente, e uma análise formal pode ser feita puramente observando esses componentes e juntamente com o entendimento adquirido ao jogar.²²⁵ (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 23, tradução nossa).

Ao escolher essa metodologia de análise, pode considerar questões recentes da literatura comparada, como a indagação sobre a materialidade das obras.²²⁶ Uma das vantagens dessa metodologia qualitativa é que podemos examinar o corpus tanto em seus elementos específicos quanto em suas relações comparadas, pois ambos podem ser descritos em detalhes, se for o caso, já que a *Análise Formal do gameplay* se concentra na apresentação dos recursos sistêmicos dos jogos, como os elementos da narrativa, regras e objetivos (dos jogos e da pesquisa):

Independentemente do campo, a análise formal se concentra nos diferentes elementos de uma obra, ou seja, fazendo perguntas sobre os elementos que constituem as partes

²²² Os dados presentes no recorte de pesquisa foram selecionados dentre um total de 1.300 capturas de tela, que compõem a jogabilidade de ambos os videogames, experimentando suas potencialidades narrativas.

²²³ Mukherjee (2015) discute os métodos de anotações e registro da experiência, que podem ter configurações e particularidades variadas no estudo dos games.

²²⁴ No original: “The results of formal analysis can also be contrasted or tested against other sources, for example, information from players, designers, and reviewers”.

²²⁵ No original: “In practice, formal analysis of games depends on playing a game and forming an understanding how the game system works. When analyzing board, card, and dice games, the rule book gives transparent access to the underlying system, and a formal analysis could be done purely by observing these components and together with the understanding gained by playing”.

²²⁶ A esse respeito, ver Athayde e Pereira (2013), que compararam a materialidade das obras de Lewis Carroll com outras obras da cultura pós-moderna ou digital na comemoração dos 150 anos de *Alice*.

do trabalho e o papel de cada elemento na composição como um todo.²²⁷ (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 23, tradução nossa).

Logo, meus procedimentos de análise seguem os passos de uma leitora-jogadora que, conforme mencionado em minhas motivações na Introdução, buscava refletir sobre questões mais amplas dos modos de participação na cultura e dos modos de engajamentos identificados por Hutcheon (2011) no *processo de recepção* desses textos pelo público *gamer*.

Na primeira seção, “As sobrevidas das personagens”, analisei os caminhos pelos quais a personagem *Alice*, uma *pessoa de livro* (REIS, 2016), é *re-figurada* como *personagem jogável* (REIS, 2017) na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011). Para ressaltar essa *figuração ficcional*, retomei algumas pistas intertextuais mencionadas no Capítulo 2, mas também apontei outras intertextualidades importantes no *gameplay* (jogabilidade) e na relação entre personagem e leitor-jogador. Considerei também questões da *figuração do insólito* da personagem, que envolvem noções de *sense* e *nonsense* (DELEUZE, 1974; TIGGES, 1988), assim como as emoções do horror (GRANT, 2010), pois todas essas transformações fazem com que *Alice* permaneça como *texto vivo* no imaginário dos leitores e jogadores.

Além disso, destaco que o *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) do leitor-jogador com a personagem – que foi meu modo de engajamento – opera duas leituras diferentes de sua *figuração ficcional* considerando a materialidade do texto: de um lado, o *visual insólito* operado pelo iconográfico (NÖTH; SANTAELLA, 2008) dos livros e, de outro, o *insólito audiovisual sensorial* operado pelo processamento *infográfico* (NÖTH; SANTAELLA, 2008) dos *videogames*.

Na segunda seção, “Os modos de engajamento”, retomei os diferentes modos de narrar e engajar o leitor apresentados por Linda Hutcheon (2011) – o *contar*, o *mostrar* e o *interagir* –, refletindo sobre os tipos especiais de engajamento oferecidos aos públicos leitor e jogador nos gêneros *storytelling de ação* e *aventura*. Aprofundei-me, em especial, no modo *contar* do escritor Lewis Carroll e no modo *interagir* do game designer American McGee, considerando aspectos estéticos e insólitos (TIGGES, 1988; GRANT, 2010; REIS, 2016) em torno dos elementos narrativos que organizam o mundo ficcional tanto nos livros como nos *videogames*.

Para tanto, retomei tanto algumas *pistas intertextuais* mencionadas no Capítulo 2, visto que podem ser alteradas pela estrutura narrativa do *gameplay* do leitor-jogador, quanto questões teóricas sobre o *storytelling-game* mencionadas no Capítulo 3, uma vez que o duplo

²²⁷ No original: “Regardless of field, formal analysis focuses on the different elements of a work, that is, asking questions about the elements that constitute the parts of the work and the role of each element in the composition as a whole”

engajamento intertextual interativo na adaptação (HUTCHEON, 2011) sugere que os públicos de leitores e jogadores têm modos diferentes de envolvimento na recepção de textos palimpsésticos, o que me leva a acreditar que é necessária uma adequação do leitor-jogador à leitura dos livros e dos *videogames* (SUTTON-SMITH, 2008; MUKHERJEE, 2015; THABET, 2013).

Na terceira seção, “O perfil do Leitor-Jogador”, refleti brevemente sobre o perfil desse leitor-jogador que nasce na experiência da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), um perfil que é pouco explorado pelas teorias literárias ou mesmo pelos *Games Studies*. Entre os livros e os games, busquei mapear com o auxílio teórico de Iser (1999, 2002, 2011), Eco (1989b) e Santaella (2004), entre outros, algumas características que pudessem fornecer um panorama para novos estudos sobre esse tipo de público. Entendo que o leitor-jogador vive o que defino como *engajamento intertextual interativo* com a adaptação (HUTCHEON, 2011), por isso não nega a busca por novas aventuras entre livros, *videogames* e outras produções transmídia. Por ora, visto que a adaptação é um ponto de convergência na cultura, ao mesmo tempo, esse perfil de leitor-jogador reafirma seus posicionamentos socioculturais nos parâmetros da ficção.

Assim, a experiência dupla de *engajamento intertextual interativo* na adaptação, que venho mencionando, deve ser pensada pela complexidade do objeto de pesquisa, que envolve a *transcodificação*, palavra não encontrada entre os termos literários, mas fértil na adaptação. Ainda que este não fosse o foco teórico de Linda Hutcheon (2011), ela concebe que a especificidade midiática é inerente à adaptação, podendo ser compreendida como uma *transcodificação*, nos seguintes termos:

Como transposição criativa e interpretativa de uma ou mais obras reconhecíveis, a adaptação é um tipo de palimpsesto extensivo, e com frequência, ao mesmo tempo, uma *transcodificação para um diferente conjunto de convenções*. Em alguns momentos, mas nem sempre, essa *transcodificação implica uma mudança de mídia*. (HUTCHEON, 2011, p. 61, grifos nossos).

Portanto, essa *transcodificação* para um diferente sistema de convenções pode envolver a linguagem (escrita, falada, audiovisual), a tecnologia, a arte, a cultura, entre outras possibilidades criativas. Além disso, às vezes essa *transcodificação* pode implicar uma mudança de mídia ou de software, o que ainda suscita outras discussões no campo das Humanidades (MANOVICH, 2001). No caso dos *videogames* analisados, a *transcodificação* (da adaptação) acontece em dois níveis inter-relacionados, devido ao intervalo de dez anos entre as produções e às mudanças tecnológicas do mercado cultural: no primeiro nível, em *American McGee's Alice* (2000) há uma transposição criativa das obras de Lewis Carroll, ou seja, todo

um conjunto de convenções narrativas foram adaptadas dos livros para o videogame; no segundo nível, em *Alice: Madness Returns* (2011), são *transcodificados*, por um software diferente, todo um conjunto de convenções da linguagem dos livros de Lewis Carroll e do *game American McGee's Alice* (2000) para *Alice: Madness Returns* (2011).

Não houve, assim, uma mudança da mídia “videogame”, mas do motor de jogo (*engine*) que reorganiza tais convenções de linguagem noutro parâmetro da adaptação (HUTCHEON, 2011), de modo que considero que esses *videogames* vêm de diferentes “gerações” tecnológicas (LUZ, 2010) em sua consolidação como linguagem – colocando-se, portanto, como um desafio teórico para a ciberliteratura. Em minhas reflexões, percebo que essa organização da linguagem foi prevista por Manovich (2001) ao mencionar a mudança no paradigma cultural da computação, que me parece ser um desafio para o campo das Humanidades.

Portanto, algumas características da mídia propostas por Manovich (2011) poderiam ser revisadas pelos estudos teóricos da adaptação, especialmente as que envolvem obras da literatura impressa e digital, já que a *transcodificação* é um dos princípios da linguagem da nova mídia, uma espécie de simbiose entre a camada do computador e a camada da cultura, que se influenciam e são compostas juntas. O resultado dessas interações é a nova cultura da computação; por isso a *transcodificação* presente na adaptação também pode ser compreendida nestes termos:

No jargão da nova mídia “transcodificar” algo é traduzi-lo para outro formato. A informatização da cultura gradualmente alcançou transcodificação semelhante em relação a todas as categorias e concepções culturais. Ou seja, categorias e conceitos culturais são substituídos, no nível do significado e/ou da linguagem, por novos derivados da ontologia, epistemologia e pragmática do computador.²²⁸ (MANOVICH, 2015, p. 47, tradução nossa).

Em minha concepção, as mudanças operadas pela adaptação incluem a *transcodificação* identificada por Manovich (2015). Talvez por isso Hutcheon (2011) tenha se referido a ela como “uma transcodificação para um diferente conjunto de convenções”, as quais podem ser linguísticas, midiáticas, culturais, históricas e, no caso dos *videogames*, podem estar relacionadas ainda à quinta adequação ao *play* proposta por Sutton-Smith (2008), em que o *jogar* se assenta nos roteiros dualísticos das convenções socioculturais da arte contemporânea,²²⁹ sobre o que refleti nos capítulos anteriores.

²²⁸ No original: “In new media lingo “to transcode” something is to translate it into another format. The computerization of culture gradually accomplished similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts. That is, cultural categories and concepts are substituted, on the level of meaning and/or language, by new ones that derive from the computer’s ontology, epistemology, and pragmatics”.

²²⁹ As cinco adequações ao *play* de Sutton-Smith (2008) foram informadas na Seção 2.1 desta dissertação.

Todos esses aspectos foram observados em minha análise para buscar responder ao questionamento central desta pesquisa: *Como um(a) leitor(a)-jogador(a) lê uma adaptação das histórias de Alice?* Dessa análise, selecionei alguns momentos do *gameplay* que evidenciassem essas relações de *adaptação* e o trânsito da leitora-jogadora entre os textos. Além disso, ressalto que, pelo fato de o *gameplay* ser uma jornada do leitor-jogador no *storytelling-game*, a abundância de conteúdos resultante desses *videogames* estaria além do escopo dessa dissertação, de modo que algumas decisões de jogabilidade foram resumidas e apresentadas nas seções analisadas.

Diante dos desafios apresentados, talvez eu não tenha uma resposta conclusiva nesta dissertação, pois pensar o texto efêmero dos *videogames transcodificados* é também considerar que “[...] a complexidade emerge por meio de heterarquias dinâmicas interagindo uma com a outra” (HAYLES, 2009, p. 63), uma vez que os processos de leitura desses meios (impresso e digital) realizam juntos operações complexas para o público de leitores e jogadores.

Logo, o olhar multidimensional para os *videogames*, articulados à teoria da adaptação, requereu um esforço de pesquisa operado na *complexidade* tal qual delineada por Morin (2001), uma vez que, sem a liberdade de pensar os conceitos, eu não poderia destacar as problemáticas dessas questões.

4.1 As sobrevidas das personagens

O convite ao duplo engajamento, na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), significa para os leitores vários caminhos de *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) com os *videogames transcodificados* e com os clássicos literários (CALVINO, 1993), mas também com livros da literatura contemporânea. Na *recepção desses textos*, o leitor-jogador pode se engajar com a história, os personagens, o narrador, o mundo ficcional etc., mas sua atenção será direcionada pela curiosidade que lhe acomete.

Essa curiosidade vem das *pistas intertextuais* que podem ser coletadas no mercado cultural. No Capítulo 2, identifiquei que a *arquitextualidade* (GENETTE, 2010) pode fomentar – entre livros e *videogames* – essa curiosidade a respeito do universo ficcional literário, especialmente em sua taxonomia. Ao apreciar os *videogames transcodificados* de McGee, percebi que a nomeação da personagem como *Alice Liddell*, de certa forma, motivava o leitor-jogador conhecedor da obra a questionar sua gênese ficcional: será que *Alice* tem um sobrenome e eu não percebi? Ou, ainda, instigava o leitor-jogador não conhecedor dos livros de Lewis Carroll a investigar a gênese ficcional das histórias de *Alice*, por vários meios digitais possíveis.

Como leitora-jogadora, meu engajamento com esse *insólito*²³⁰ do nome próprio (CAMARA, 2009) pode ser traduzido como um fato curioso, que eu ainda não havia observado a respeito da personagem nos livros, de modo que considero minha leitura das obras de Lewis Carroll uma releitura nos termos de Calvino: “4. Toda releitura de um clássico é uma leitura de descoberta como a primeira. 5. Toda primeira leitura de um clássico é na realidade uma releitura” (CALVINO, 1993, p. 11). Porém, minha curiosidade e essa *pista intertextual* envolveram uma adequação ao recorte de pesquisa, de modo que nesta seção também investigo a gênese ficcional das personagens pelas lentes da *figuração ficcional* e da *figuração do insólito*, nos paradigmas da imagem (NÖTH; SANTAELLA, 2008), observando os efeitos de sentido, *nonsense* ou *horror* provocados por minha *oscilação* (HUTCHEON, 2011) inicial com relação aos nomes *Alice* dos livros e *Alice Liddell* dos *videogames transcodificados*.

Nesse sentido, ao estudar o personagem literário em vários contextos, Carlos Reis (2016) concebe-o não como um elemento estático do relato, dado que, em diferentes tempos culturais, o personagem tem se manifestado como uma entidade ficcional dinâmica. Segundo Reis (2016), esse comportamento pode ser observado em alguns romances do século XIX, que propunham um conceito dinâmico de personagem, o que é potencialmente retomado e reajustado na narrativa digital – em nosso caso, nos recursos da linguagem dos *videogames transcodificados*. Observo que, como elemento da narrativa, a personagem conjuga uma *figuração ficcional* que nos motiva a recuperar sua gênese retórica, por exemplo, nome, personalidade, aparência, história etc., dado que o perfil leitor-jogador geralmente almeja identificar certas curiosidades nas instâncias da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Dos estudos de Carlos Reis sobre a *figuração ficcional*, duas instâncias foram importantes no desenvolvimento de minha pesquisa: a *pessoa de livro* (2016), que são personagens variados das narrativas impressas, e a *personagem jogável* (2017), que são aquelas personagens das narrativas de *videogames*. De acordo com Reis (2016), a *figuração ficcional* do personagem não obedece aos parâmetros de uma narratologia ou às leituras críticas que ela inspira, porque a *figuração ficcional* é um processo discursivo, gradativo e complexo, que, de certa forma, envolve essas questões teóricas, mas em um nível de interdisciplinaridade com

²³⁰ O *insólito* será compreendido nesta seção de análise como a reversão do típico ou habitual, tal qual Reis (2016) o compreende em suas diversas manifestações da *figuração ficcional*.

outras áreas do saber. A caracterização ou o fazer personagem é posta à serviço da *conformação acional*²³¹ de sua *entidade ficcional*, que pode ser compreendida nesses termos:

[...] pelo seu lado, a figuração ficcional assenta em princípios próprios e justifica pelo menos três âmbitos de indagação complementares: 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 oficial, como processo e dinâmica constitutiva da personagem. (REIS, 2016, p. 27).

Reis (2016) destaca ainda dois eixos estruturantes da *figuração ficcional*: o primeiro remete à instância da gênese da personagem e o segundo para os efeitos cognitivos que ela provoca no leitor. Nossa análise nesta seção volta-se, portanto, para uma concepção retórica das personagens *Alice* e *Alice Liddell*, em suas histórias nos livros e *videogames*, que não deixa de envolver a discursividade ou *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009). Possivelmente, não haverá uma separação nítida dessas instâncias propostas por Reis (2016), visto que nosso recorte de pesquisa sobre a personagem também envolve nesta seção “ecos” dos modos de engajamento e do meu perfil de leitora e jogadora.

Em continuidade, Reis (2016) pontua dois conceitos importantes pelos quais nossas negociações de sentidos podem acontecer com relação ao personagem. O primeiro é a *permutação*, um princípio relacionado com a dimensão retórico-ficcional da personagem:

Falo de permutação na sequência da proposta de Genette que retoma a metalepse como figura que se reporta à passagem de um nível (narrativo, semântico, ontológico, etc.) a outro nível, incluindo-se nessa dinâmica a circulação de entidades entre o mundo real e o mundo ficcional. (GENETTE, 2004 *apud* REIS, 2016, p. 27).

Em minhas reflexões, nos *videogames transcodificados* qualquer *pista intertextual* coletada em relação à personagem vai incluir uma *permutação* de sua figuração. Reis (2016) comenta que, na *permutação*, a leitura do personagem questiona a rigidez das molduras ficcionais ao passo que conduz a um rompimento da imanência e da transcendência das obras literárias. Por isso, ela “[...] não cauciona equívocos suscitados pela leitura de personagens em regime de identificação linear com pessoas reais (a chamada leitura *à clef*)” (REIS, 2016, p. 27, grifos do autor). O segundo conceito, a *dupla percepção*, é induzida por um desdobramento cognitivo que impede a confusão da *figuração* com a *representação*,²³² pois

²³¹ Para Reis, a *conformação acional* está vinculada aos dispositivos da ação narrativa, que “[...] constituem os fatores da configuração da personagem” (REIS, 2016, p. 131). Ao mencionar o termo nessa dissertação, refiro-me aos fatores que, durante a leitura ou jogabilidade, constituem a personagem no âmbito de sua (re)figuração.

²³² Nesse contexto, o autor considera a *representação* como “[...] um conceito plurívoco e filiado numa estética da imitação de índole pré-semiótica” (REIS, 2016, p. 28).

A figuração ficcional implica, então, que em simultâneo sejam considerados, em termos de irredutível dualidade, 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).

Em concordância com Reis (2016), pontuo que a personagem Alice, nos livros, anuncia propriedades de figuração para outros meios artísticos, visto que “[...] elas [as personagens] significam alguma coisa para o leitor, porque a figuração impõe a dinâmica transficcional que leva a reconhecer aqueles componentes psicossociais como fazendo parte do mundo do leitor [...]” (REIS, 2016, p. 29). Tais componentes podem ser psicológicos, sociais e culturais, desenrolando-se na narrativa romanesca. Possivelmente, por essa razão Reis (2016) vai tratar a *transcodificação*²³³ ou adaptação como um ocorrência singular de *figuração ficcional*, dado que envolve consequências artísticas, intersemióticas e socioculturais:

Estão aqui em causa as interpretações iconográficas (caricaturas, retratos pintados, etc.), cinematográficas, televisivas ou, em geral, verbo-icônicas. Tais interpretações solicitam que a figuração (ou com mais propriedade: *refiguração*) seja processada noutra linguagem e, quando é o caso, noutra suporte, em plataforma adequada. (REIS, 2016, p. 31).

Esses procedimentos de transcodificação estão evidentes no que chamo de *videogames transcodificados*, mas, em outra ordem da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) também estão presente nos livros de *Alice*: como mencionei no capítulo 2, os livros de Lewis Carroll foram primeiramente ilustrados por ele, mas os procedimentos de publicação exigiram que o autor contratasse o ilustrador John Tenniel (JAQUES; DIDDENS, 2016).²³⁴

Consequentemente, em virtude de nosso corpus de análise serem narrativas do *nonsense literário*, há nelas vários aspectos que envolvem as personagens *Alice* e *Alice Liddell* em situações *insólitas* no País das Maravilhas, de forma que concebo essa *figuração do insólito* como manifestada contextualmente nos textos experienciados. Segundo Reis, o *insólito* na figuração acontece em duas perspectivas: na *figuração ficcional*, o personagem tipo ou estereótipo é da ordem do anti-insólito; na segunda, o *insólito* se manifesta contextualmente, envolvendo as construções periodológicas,

Ou seja: o romantismo, o barroco ou o surrealismo definem-se como contextos periodológicos que explicam diversas manifestações do insólito, tendo-se em atenção a sua condição histórica, bem como os reajustamentos que ele sofre em função de mudanças contextuais projetadas na evolução literária. (REIS, 2016, p. 98).

²³³ Reis (2016) usa o termo *transcodificação* para se referir aos procedimentos da adaptação como *figuração* (ou *refiguração*) *ficcional*, pois as interpretações da obra são processadas noutra linguagem ou noutra meio.

²³⁴ Essa *pista intertextual* não será considerada nas análises, visto que está além das possibilidades desta dissertação uma investigação mais aprofundada sobre a adaptação entre livros e livros.

Por essa razão, meu recorte de pesquisa considera que nossa *pista intertextual* envolve o *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) e a *figuração ficcional* das personagens no contexto cultural do *realismo* (STEWART, 1978, apud TIGGES, 1988), de modo que sua apresentação artística também será compreendida assim. Em termos gerais, meu duplo *engajamento intertextual interativo* na adaptação (HUTCHEON, 2011), no *contar* dos livros de Lewis Carroll ou no *interagir* dos *videogames transcodificados* de McGee, aconteceu com as personagens *Alice*.

4.1.1 A pessoa de livro *Alice*

Considerando que nossa *pista intertextual* envolve o *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) das personagens dos livros, *videogames* e uma pessoa histórica, nesse primeiro momento reflito sobre essa gênese ficcional nos livros e em seu contexto cultural, como faz o perfil do leitor-jogador em sua busca curiosa. Desse modo, observo os efeitos que as personagens tensionam, em seus contextos narrativos, especialmente porque o nome próprio é um elemento de individuação (CAMARA, 2009).

Assim, mapeei essas convenções da linguagem nos livros, uma vez que fazem parte da *figuração ficcional* de *Alice* na ficção literária. Os nomes próprios *Alice*, *Alice Liddell* e *Alice Pleasance Liddell* compuseram meu modo de engajamento, nos livros, no contexto dessa subseção de análise. Desta forma, considerarei aqui apenas a primeira parte de minha busca como leitora-jogadora, onde compartilho meu *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) com a pessoa de livro (REIS, 2016) *Alice* e, por isso, minha configuração de leitura é o *como se* (ISER, 2002a, 2002b). Reforço minhas reflexões sobre o fato de que cada leitor-jogador possui parâmetros próprios de engajamento, estratégias de leitura intelectuais, estéticas e culturais na jogabilidade, e que uma das razões pelas quais defendo a adequação ao *play* encontra-se no fato de que esses afetos coletados alimentam nosso envolvimento (MUKHERJEE, 2015).

Diante da dúvida, os leitores-jogadores buscam meios de saná-la: possivelmente um leitor-jogador começa sua busca pelos dispositivos de pesquisa on-line, as wikis, fóruns etc., ou volta aos clássicos (CALVINO, 1993), que foi o meu percurso no engajamento duplo da adaptação com a personagens *Alice*. Folheio as páginas dos livros e leio o primeiro poema que compõe as aventuras de *Alice no País das Maravilhas* (2018a), a dedicatória como primeira informação textual envolvendo o uso do nome da personagem:

Alice! Aceite esta história infantil
e muito gentilmente, de hoje em diante,

guarde-a onde os sonhos de criança se entrelaçam,
no plano espiritual da memória errante,
como na guirlanda do andarilho,
feita de flores colhidas numa terra distante. (CARROL, 2018a, p. 9).

Essa dedicatória nos remete ao contexto histórico do livro, e talvez por isso queiramos saber mais de *Alice*, para além de ser este um nome próprio (CAMARA, 2009). Assim, li um pouco mais de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e, de certa forma, entrei no jogo do texto, selecionando algumas situações insólitas que envolvem o nome da personagem Alice nesse *storytelling*:

a) O Coelho Branco a confunde a personagem com Mary Ann (CARROL, 2018a, p. 35): a troca de seu nome pelo de outra pessoa é uma manifestação *nonsense* (DELEUZE, 1974; TIGGES, 1988); visto que não temos um parâmetro, nem mesmo visual, para comparação com Mary Ann, desistimos de dar sentido à situação e concluímos que o Coelho Branco cometeu um equívoco.

b) A Pomba confunde-a com uma Serpente devido ao fato de seu pescoço ter aumentado de tamanho, e percebemos que seu nome foi trocado pelo de um animal – retornarei a essa informação, ao analisar a *figuração ficcional*.

c) Em suas conversas com a lagarta, a personagem não se lembra de quem é (CARROLL, 2018a, p. 45), e mesmo nos diálogos com o Grifo e a Lagosta ela lamenta o fato de não poder contar suas próprias aventuras, porque ontem era uma pessoa diferente do que é agora, em seu tamanho normal (CARROLL, 2018a, p. 101).

d) Por fim, na passagem do julgamento, as identidades reais dos personagens são alteradas em favor das funções identitárias que estes ocupam no tribunal (CARROL, 2018a, p. 107), até que a personagem acorda desse sonho, na sua típica vida, com seu nome próprio *Alice*.

Em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), com relação ao nome próprio da personagem, destaco as seguintes situações de leitura:

a) Quando a personagem se torna um Peão do jogo de Xadrez, embora seu nome permaneça o mesmo, sua *figuração insólita* (REIS, 2016) como peça de xadrez é alterada nos primeiros capítulos do livro; isso não inclui uma mudança de ordem iconográfica, mas sim imaginada pelo leitor-jogador. Caso ele tenha habilidades com o xadrez, vai ter uma leitura diferente e questionar as regras do jogo, pois um jogador de xadrez perceberá os movimentos sutis do narrador no *storytelling* nas inúmeras vezes em que ele troca a identidade de *Alice*: mesmo em sua condição de peça Peão Branco, ela é revertida para Dama, Bispo ou Torre. De nome próprio a peça jogável, a identidade da personagem é deslizante pelas casas do xadrez.

b) Na conversa com o Mosquito, há uma tentativa de negociação de sua identidade, dizendo-se que é uma vantagem não ter um nome.

c) No bosque do esquecimento, o nome *Alice* está em risco.

Ou seja, o nome próprio é um jogo no contexto do *storytelling*, mas o nome próprio também opera outros sentidos na ficção. Por ora, concebo a questão do nome próprio ou a falta dele como uma manifestação da *figuração do insólito* nos termos observados por Tania Camara (2009), onde o nome próprio pode ser um “batismo”, o que nos remete aos sentidos simbólicos da homenagem, de uma declaração da identidade “real” ou ficcional ou de um espaço “sagrado”.

Além disso, para Camara (2009), o nome próprio é como um antropônimo, que traz seu próprio traço cultural, mas que também pode funcionar como um operador de classificação, porque “[...] os nomes próprios são parte integrante dos sistemas tratados por nós como códigos: meios de fixar significações, transpondo-as em termos de outras significações” (MACHADO, 1976 *apud* CAMARA, 2009, p. 233). A ligação dos nomes das personagens a uma pessoa histórica confirma-se pela dedicatória do poema escrito por Lewis Carroll, portanto, se for da curiosidade do leitor-jogador, é significativo investigar o contexto de criação das obras.

Essa *dinâmica transficcional* do leitor pelas obras, como chama Reis (2016), vai refletir nos parâmetros da sobrevida da personagem na adaptação, uma vez que envolve a *permutação*, a *dupla percepção* e a *concretização* da leitura,²³⁵ pois, ao lermos os livros, percebemos que Lewis Carroll não atribui um sobrenome aos personagens, de modo que esses pontos indeterminados da obra do autor foram preenchidos pela criatividade do adaptador, de várias maneiras, no *storytelling-game* – como veremos adiante ainda neste capítulo.

Além disso, segundo Carlos Reis (2016), os dispositivos de *ficcionalização* – “[...] aqueles em que a figuração da personagem evidencia ou acentua a sua condição de entidade ficcional” (REIS, 2016, p. 126) – podem agir de várias maneiras, considerando a tecnologia à disposição, seja a escrita, a ilustração, as animações, entre outras. Por isso, a correlação entre a *figuração* e a *ficcionalização* evidencia as tensões da imanência e transcendência das obras artísticas e da personagem, que implicam nossas negociações de sentidos, suscitadas pelo texto em seu contexto de recepção:

Um tal ímpeto de autonomização estimula uma visão fenomenológica da personagem; é pela concretização, no ato da leitura, que a autonomização se decide, contribuindo

²³⁵ No contexto da figuração ficcional, a *concretização*, para Reis (2016), remete às reflexões de Roman Ingarden e Wolfgang Iser, em que a leitura é um processo de negociações de sentidos em pontos indeterminados do texto ou da constituição da imagem. Ao mencionar o termo, estou ressaltando o resultado da leitura nesta dissertação.

para inculcar sentidos renovados ao texto e atualizando-o, na esfera das preocupações, dos anseios e das experiências de vida do leitor (REIS, 2016, p. 127).

Desta forma, em meu *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015), o *insólito* que permeia o corpus de análise foi uma das afeições à personagem. E nesse *nonsense literário*, para finalizar minha análise sobre a personagem *Alice*, me concentro na segunda parte da *pista intertextual* coletada no capítulo 2, visto que ela une o nome à *figuração ficcional* iconográfica da personagem. Portanto, releio-a nos paradigmas semióticos da imagem, organizados por Nöth e Santaella (2008), e na *figuração ficcional*, uma vez que para o leitor-jogador a imagem é texto e contexto.

Os estudos de Nöth e Santaella (2008) consideram a evolução da imagem em três paradigmas de manifestação semiótica: o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. No pré-fotográfico, todas as imagens são produzidas manualmente, ou seja, dependem “[...] fundamentalmente da habilidade manual de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível numa forma bi ou tridimensional” (NÖTH; SANTAELLA, 2008, p.157), tal como nas imagens nas pedras, na pintura, no desenho, na gravura e na escultura.

No paradigma fotográfico, todas as imagens são produzidas por meio de uma “[...] conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes” (NÖTH; SANTAELLA, 2008, p. 157). É caso do cinema, da TV, da holografia e da fotografia, por exemplo. Considerando esses dois paradigmas, o iconográfico (ou pré-fotográfico) e o fotográfico, selecionei as imagens de *Alice Pleasance Liddell* e de *Alice*, conforme ilustra a Figura 5.

Figura 5 – As leituras iconográfica e fotográfica de Alice



Legenda: À esquerda, fotografia de *Alice Pleasance Liddell*; à direita, iconografia de *Alice*.
 Fonte: Wikimedia Commons; CARROLL, 2018a, p. 15. Captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop.

O relacionamento entre os nomes já é conhecido do leitor e jogador. À esquerda, vemos *Alice Pleasance Liddell*, em sua infância, com roupas típicas da era vitoriana, cabelos curtos, posando para uma fotografia artística e, à direita, na versão figurada dessas qualidades imagéticas observadas na fotografia, temos *Alice* em iconografia, com vestimentas similares ao contexto, cabelos compridos e sua curiosidade no *hall*. Esse exemplo de *permutação* (REIS, 2016), de circulação de entidades “reais” ou “ficcionalis”, pode requerer uma negociação de sentidos pelos leitores-jogadores da adaptação. Como lemos essas imagens?

Como leitora-jogadora, diante da *dupla percepção* dessas figuras, senti-me potencialmente desviada de minha trajetória inicial para saber mais sobre a fotografia, que apresenta um registro duplo da imagem como documento: “[...] nela, um fragmento do real é capturado pela máquina através de um sujeito. Sombra, resto, corte, nesse tipo de imagem o índice reina soberano” (NÖTH; SANTAELLA, p. 172, 2008). Assim, nossa leitura da fotografia de *Alice Pleasance Liddell* é uma observação, um reconhecimento e uma identificação do real, no horizonte de conhecimento da leitora-jogadora. Encerro, assim, minhas considerações sobre o *insólito do nome próprio* (CAMARA, 2009).

Neste segundo momento, tratarei da *figuração ficcional* de *Alice*, que envolve sua metamorfose insólita e/ou o *absurdo*. A publicação dos livros de Lewis Carroll data de um momento histórico em que tanto a fotografia quanto a iconografia estavam em alta como artifícios tecnológicos: 1855. Isso motivou que as histórias de *Alice* fossem ilustradas, e a escolha do autor caiu sobre John Tenniel, devido à sua habilidade para desenhar caricaturas humanas e animais insólitos (JAQUES; DIDDENS, 2016). Segundo Reis (2016), naquele tempo as ilustrações eram uma inovação artística, ou seja, “[...] a iconografia começava a ser cúmplice privilegiada (ou má companhia, como vamos ver) das ficções literárias e sobretudo daquilo que nelas tem maior potencial icônico: as personagens” (REIS, 2016, p. 138), ou seja, desenvolvia-se uma linguagem gráfica impressa.

A imagem iconográfica é também uma potencialidade da linguagem para as manifestações do *insólito*, em seus elementos do *nonsense literário*, e em *Alice* essa *figuração do insólito* está atrelada a um contínuo da ação narrativa, sendo justificada pelas situações em que o País das Maravilhas coloca a personagem. Em minhas observações, as regras do jogo do texto (ISER, 2011) dificilmente seriam aplicadas ao *nonsense literário*, pois esse tipo de jogo tem regras próprias²³⁶ nessa interpretação.

²³⁶ O jogo do texto (ISER, 2011) não incluiu o *nonsense* dos jogos da linguagem como conteúdo coletado por um leitor-jogador na *recepção dos textos*, mesmo nos conteúdos propostos por Caillois (1990), que não considerou

Carlos Reis (2016) chama esses procedimentos de *conformação acional*, isto é, “[...] são aqueles que, dependendo do desenvolvimento de uma ação narrativa e da sua temporalidade, constituem fatores de configuração da personagem” (REIS, 2016, p. 131), como é o caso das histórias de *Alice*, nos livros e nos *videogames*. Nos livros, um dos dispositivos de *ficcionalização* (REIS, 2016) usados por Lewis Carroll é a iconografia, à qual se associam os vários jogos de linguagens (TIGGES, 1988) que figuram o *insólito* na aparência da personagem, conforme se pode observar na Figura 6.

Figura 6 – Alice em sua situação insólita



Legenda: À esquerda, Alice em seu tamanho normal e “típico”; à direita, Alice aumentando de tamanho, uma metamorfose insólita, no País das Maravilhas.

Fonte: CARROLL, 2018a, p. 15 e 19 (montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, retomo a figura apresentada anteriormente, com a personagem em seu tamanho normal: a *lexia* (LEÃO, 2005) confirma seu estado atual, minutos antes de ela beber uma poção mágica no País das Maravilhas. Mas essa *figuração do insólito* é por nós imaginada pelas descrições do texto. Já na figura à direita, o tamanho aumentado da personagem, de maneira desproporcional, é o *insólito* de sua figuração: o pescoço espichado, a cabeça pequena, as mãos pequenas, os cabelos curtos, os pés pequenos e o vestido longo, ajustado ao corpo estranho. Toda essa caracterização iconográfica trabalha a favor da *figuração do insólito* na

os jogos de linguagem. Mas observo que o *nonsense*, de maneira não muito clara, subverte até mesmo algumas combinações de Caillois (1990) por meio da mescla de várias instâncias de jogo no contexto da linguagem: seus elementos são espelhamento, imprecisão, infinidade, simultaneidade, trocadilho, duplicidade, neologismo e arbitrariedade (TIGGES, 1988). Diante desse *nó*, com as aberturas e limitações das teorias, meu entendimento nas seções de análise é que o jogo do texto é o que se apresenta contextualmente e, o modo como o leitor-jogador joga também se dá a partir de regras contextualizadas pela linguagem na *conformação acional* da figuração da personagem protagonista na narrativa. Esse é meu modo de engajamento no modo *contar* de Lewis Carroll e no modo *interagir* dos *videogames transcodificados*.

aparência da personagem, mas, por outro lado, também cumpre uma dupla função de *nonsense* (TIGGES, 1988) durante o ato de leitura pelos elementos da *negatividade* e da *imprecisão*:

A imprecisão deriva da arbitrariedade da própria fronteira, enquanto a negatividade, como forma extrema de alteridade, é talvez o único aspecto de algo que não é arbitrariamente diferente dela, de modo que se torna uma manifestação muito precisa da identidade da mudança.²³⁷ (TIGGES, 1988, p. 70, tradução nossa).

Se o *insólito* marca a reversão do típico, o que é produzido por ele é algum tipo de metamorfose na *figuração ficcional* do personagem *Alice*, reforçando as diferentes instâncias ficcionais apontadas por Reis (2016), que podem ter limites tênues com as emoções do *fantástico* e do *horror* em suas raízes artísticas do *Realismo*. Com relação à segunda imagem da Figura 6, gostaria de destacar duas situações desse jogo *nonsense* (TIGGES, 1988) envolvendo a *figuração do insólito* via *negatividade* e *imprecisão* (TIGGES, 1988): a primeira nos remete ao contexto de apresentação da *lexia* (LEÃO, 2005) na capa do capítulo 2, A lagoa de lágrimas; a segunda, ao seu contexto de aumento, no capítulo 5, Os conselhos da Lagarta.

Na capa do capítulo 2, A lagoa de lágrimas, a *figuração do insólito* de *Alice* direciona nossa focalização para os pés da personagem, pois a inferência textual do narrador enfatiza a distância: “Adeus, pezinhos! (Pois, quando olhou para baixo, quase não pôde ver seus pés, estavam se distanciando cada vez mais dela)” (CARROLL, 2018a, p. 19). Em minha concepção, nessa *singularidade* da linguagem (DELEUZE, 1974) o texto escrito em justaposição à *lexia* (LEÃO, 2005) da capa aponta uma arbitrariedade nas fronteiras identitárias de *Alice*, mas se configura também como uma espécie de jogo *nonsense* (TIGGES, 1988), que agrega os efeitos de negatividade e imprecisão para o leitor-jogador, que, por um lado, pode negar atenção à totalidade do corpo e, por outro, figurar essa distância imprecisa referida pelo narrador. É assim que, na *conformação acional* dessa metamorfose, aceitamos sua imagem *nonsense* e continuamos a leitura.

Nesse exemplo, a sensação de desconforto diante do *nonsense* é, de certa forma, suavizada pela iconografia dos livros, pois, diante da impossibilidade de figurar a distância referida pelo narrador, somos guiados pela ludicidade da linguagem infantil de *Alice*, passeando com nossos olhos pela imagem que acompanha o texto, da cabeça aos pés, como se medisse *Alice*. Rimos disso, num *nonsense* cômico e lúdico.

²³⁷ No original: “Imprecision derives from the arbitrariness of the boundary itself, while negativity, as the extreme form of otherness, is perhaps the only aspect of a thing that is not arbitrarily different from it, so that it becomes a very precise manifestation of change identity”.

No capítulo 5, Os conselhos da Lagarta, retomo uma das situações coletadas em virtude da confusão do nome próprio, que também pode ser um *insólito* (CAMARA, 2009). A Pomba confunde Alice com uma Serpente pelo fato de seu pescoço ter aumentado de tamanho, e nesse ponto a personagem fica em dúvida sobre si mesma: “– Sou... Sou uma menina – falou Alice, meio insegura, pois se lembrou das diversas mudanças que tinha sofrido durante aquele dia” (CARROL, 2018a, p. 52.). Por jogo *nonsense* (TIGGES, 2016), os leitores-jogadores são levados à dúvida, já que, de um lado temos a negatividade da Pomba no tocante à aparência da personagem, e, de outro, a imprecisão da própria personagem sobre sua identidade.

Nessa *conformação acional*, caso não tenhamos prestado muita atenção à leitura da *lexia* (LEÃO, 2015) do capítulo 2 do livro, voltamos para lê-la, mas nosso desconforto diante do *nonsense* (TIGGES, 1988) não será amenizado pela imagem, dado que, em relação ao *hall*, as árvores medem uma distância muito maior. Logo, só podem ser imaginadas pelo parâmetro dos movimentos de um telescópio, que é o modo pelo qual Alice se compara ao aumentar ou diminuir, em sua identidade em mudança no País das Maravilhas.

Como observamos, os jogos de linguagem de Lewis Carroll e as *lexias* (LEÃO, 2005) ilustradas por John Tenniel disputam nossa atenção interacional na *figuração* de *Alice*, caracterizada pelo *visual insólito* de sua identidade metamorfoseante no País das Maravilhas. De modo similar, outro personagem que opera essa característica identitária de mudança é o Gato Cheshire, conforme se pode observar na Figura 7.

Figura 7 – Cheshire em sua condição insólita



Legenda: O Gato Cheshire aparece para Alice, e depois aparece na partida do jogo *Croquet*.
Fonte: CARROLL, 2018a, p. 64 e 84 (montagem pelo Adobe Photoshop).

Na figura à esquerda, vemos o Gato Cheshire em seu primeiro aparecimento à personagem Alice, mas antes que a *lexia* (LEÃO, 2005) seja mostrada na página anterior, ao avistá-lo de longe, somos preparados para sua *figuração insólita* (REIS, 2016) na página seguinte. Por quê? Em minhas reflexões, ele já é uma *entidade ficcional* (REIS, 2016) do País das Maravilhas, um cidadão que traz no insólito de seu nome próprio (CAMARA, 2009) uma marcação geográfica de sua origem, pois Cheshire é o nome de um condado na Inglaterra. Mas, ao *mostrar* tal insólito na *conformação acional* da narrativa, vemos que seu tamanho é uma de suas qualidades insólitas, ainda que *Alice* tenha destacado outras. Adicionalmente, na figura da direita, o Gato aparece durante o jogo de *Croquet* para conversar com *Alice*. No entanto, o Rei se junta à conversa e pede que o Gato beije sua mão em cumprimento, o que o gato de Cheshire se recusa a fazer, sendo por esse motivo sentenciado “à morte” pela Rainha de Copas.

A multidão se ajunta, mas o carrasco não pode cumprir a sentença dada porque o Gato aparecia e desaparecia. Como vemos na Figura, ele está apenas com parte do corpo à mostra. O ato de aparecer e desaparecer pode ser uma das características mais fantásticas para um leitor-jogador, tanto que ignoramos o *insólito* (REIS, 2016) de seu sorriso, das garras grandes e dos dentes afiados, reforçados pelo olhar enigmático durante a situação, numa aparente calma. Preso à sua condição *nonsense* (TIGGES, 1988) de estar sempre sorrindo, o *Gato Cheshire* parece ser o personagem mais livre no País das Maravilhas, por suas qualidades fantásticas, mas, por outro lado, figura-nos o riso de uma loucura (TIGGES, 1988) que ignoramos. Uma vez que o Gato se torna amigo de *Alice*, esses laços ficcionais entre as personagens amenizam os efeitos do *nonsense literário* em sua identidade de mudança, *insólita*.

Na conclusão de minha análise desses fragmentos do livro, gostaria de observar que há qualidades não iconográficas que cada leitor-jogador poderá perceber de modos diferentes em suas leituras dessas narrativas. Por isso, pontuo com relação a essa cena do jogo de *Croquet* que uma das características que cativou minha atenção na personagem *Alice* foi seu pensamento estratégico: a personagem tem três caminhos para solucionar a questão, e pensamos junto com ela – o argumento do carrasco, o argumento do rei e o argumento da Rainha. *Alice* opta por outro caminho, que é chamar a Duquesa, a dona do Gato, para resolver a questão, de modo que, quando eles voltam, Cheshire já havia sumido por completo.

Em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), lemos a *figuração ficcional* de Alice no jogo encenado do xadrez. Por isso, a *figuração insólita* (REIS, 2016) de *Alice* é uma condição atuante no *storytelling-game*: somos levados a imaginá-la como um Peão Branco, e, a depender do modo de engajamento do leitor-jogador com essa obra, haverá certos desconfortos com relação às regras do xadrez, como o próprio autor menciona no prefácio aos

leitores. Observei que, no ajustamento às regras apresentadas nos diálogos dos personagens ou descrições do narrador a respeito do País das Maravilhas como tabuleiro, nosso desconforto diante dessa condição não é amenizado, porque somos instigados a mudar nossos posicionamentos como leitores-jogadores, somos uma peça movente no jogo ficcional do texto.

Na *conformação acional* da narrativa, o objetivo é que Alice se torne um Peão promovido à Rainha, Bispo ou Torre, mas não sabemos em qual peça ela se transformou, uma vez que até o final do *storytelling* esse mistério é mantido por um *espelhamento* (TIGGES, 1988) do tabuleiro. Em minha hipótese, a personagem já é um Peão promovido. Assim, essa *simultaneidade* em sua *figuração ficcional* é outro elemento do *nonsense literário* que traduz esse insólito para o leitor-jogador de várias maneiras nos seguintes termos: “O dispositivo semiótico mais forte da literatura nonsense é o da simultaneidade. Ela é mais forte porque a tensão entre dois elementos díspares é mais fortemente presente”²³⁸ (TIGGES, 1988, p. 59, tradução nossa).

Ou seja, nossas emoções de tensão em relação à personagem são sempre estimuladas pelo jogo do texto, pois ao ler *Alice* também lemos a peça de xadrez, uma tensão que só será diluída após o teste das Rainhas, como vemos na Figura 8.

Figura 8 – A figuração insólita de Alice Rainha



Legenda: À esquerda, Alice em sua condição de Rainha; à direita, Alice e as Rainhas Brancas e Vermelha, do jogo de xadrez no País das Maravilhas.

Fonte: CARROLL, 2018b, p.120 e 122 (montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos a *figuração ficcional* de *Alice*, em cuja figura não há nada de *insólito* ou qualquer reversão aparente do típico. Como Rainha, a personagem está vestida de maneira nobre, com adereços que ressaltam sua condição no País das Maravilhas: as

²³⁸ No original: “The strongest semiotic device of nonsense literature is that of simultaneity. It is strongest tension between two disparate elements is most strongly present”.

joias, o vestido, os cabelos alinhados e a coroa do xadrez marcam sua condição de Peão promovido a Dama. Por outro lado, na imagem à direita, a vemos junto com as Rainhas Branca e Vermelha e a diferença com relação à imagem anterior é que ela tem um cetro na mão (como as outras Rainhas), o que acentua a *conformação acional* de sua função de Rainha do País das Maravilhas.

A *simultaneidade* (TIGGES, 1988) das Rainhas é uma condição *nonsense* (DELEUZE, 1974) não apenas pelas regras do xadrez – as duas coroas Brancas, ao mesmo tempo –, mas também pelo teste aplicado à personagem, requerido pela Rainha Vermelha: “– O que quis dizer com: ‘Se sou realmente uma Rainha?’ Que direito você tem de se considerar uma Rainha? Não pode ser uma, sabe, até ter sido aprovada no exame adequado” (CARROLL, 2018b, p. 120). Portanto, essa *simultaneidade* é a complicação das regras de xadrez iniciais apresentadas a Alice pela Rainha Vermelha: se, por um lado, a personagem tem o direito, pelas regras do xadrez, de ser uma Rainha, por outro lado, caso não acerte as questões sobre conhecimentos gerais e insólitos do País das Maravilhas, ela não poderá assumir sua posição de Rainha no tabuleiro desse jogo.

Logo, os leitores-jogadores que lerem esse *storytelling-game* poderão sentir a tensão que menciona Wim Tiggés (1988), em vários momentos, com relação à *simultaneidade* do *nonsense literário*, visto que uma das *figurações do insólito* da personagem neste livro encontra-se no fato de que ela é Rainha e peça de xadrez, promovida a RAINHA ALICE. Ainda que as Rainhas Brancas e Vermelhas tenham dormido antes do resultado final do teste, para marcar o *realismo* observo que “[...] com a simultaneidade, o quadro se torna a própria forma do infinito, um lugar onde os eventos convergem” (STEWART, 1978, apud TIGGES, 1988, p. 35), de modo que a tensão sai de um *nó* narrativo e desdobra-se em outro, caracterizando outros modos *nonsense*.

Em minha *concretização* das convenções da linguagem, *Alice* está em uma situação *insólita* no País das Maravilhas, pois no *fantástico* das obras de Lewis Carroll as identidades sociais dos personagens são alteradas em favor de uma função, também identitária, porém *insólita* (absurda, fantástica e *nonsense*). Tanto que a reversão de seu pensamento é uma manifestação *nonsense* (TIGGES, 1988) para outras personagens. E, para nós que lemos os variados jogos encenados, que dialogam com ou subvertem sua própria *conformação ficcional* (REIS, 2016), a personagem aparece como um conceito operatório de mudança que, aos poucos, desenha laços afetivos com os cidadãos insólitos de seu País.

Logo, isso acontece não só pelo *Realismo* (STEWART, 1978, apud TIGGES, 1988) e seus efeitos de sentido, mas também pelos *nós* da linguagem que, em justaposição iconográfica,

juntam ou separam a imprecisão sobre sua identidade, potencializando a arbitrariedade das fronteiras e sua força deslizante como elemento narrativo.

Além disso, um traço forte de sua personalidade é seu pensamento estratégico, que permite que ela seja uma condição atuante no *storytelling-game*, uma identidade da mudança no País das Maravilhas. Por isso, a iconografia de *Alice* é como uma “[...] imagem-espelho, aparência, semblante e miragem, a imagem pré-fotográfica [que] funciona como uma metáfora, janela para o mundo” (NÖTH; SANTAELLA, 2008, p. 172). Por essas razões, tanto para o mundo do País das Maravilhas quanto para os *videogames* e outras artes da ficção, a personagem é um “texto vivo”, na expressão de Jaques e Diddens (2016), ou uma *entidade ficcional* (REIS, 2016) nos domínios da *figuração ficcional*.

Mas, como seriam essas características combinadas na adaptação? Identifico que esse possível hibridismo é recuperado nos procedimentos de *transcodificação*, e por isso em nosso corpus de análise a personagem apareça como uma *figuração insólita* (REIS, 2016) por excelência, uma vez que “[...] é contra o típico que o insólito ousa afirmar-se como tal” (REIS, 2016, p. 106). Essa afirmação, no entanto, assume dimensões variadas do absurdo (TIGGES, 1988) nos *videogames transcodificados* em análise, como observaremos na próxima subseção: em uma *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), observo que o típico pode ser a obra anterior, porque os *videogames transcodificados* utilizam vários dispositivos de ficcionalização para expansão da narrativa; em nosso caso, as emoções do *horror* são o projeto de sentido (SEMPRINI, 2010) em torno de *Alice Liddell*.

4.1.2 A personagem jogável *Alice Liddell*

Continuando com nossa *pista intertextual*, nesse primeiro momento buscarei apresentar a gênese retórica ficcional e discursiva da personagem *Alice Liddell*, no contexto cultural dos *videogames American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011). Como costuma ocorrer com o perfil do leitor-jogador, que experiencia o duplo *engajamento intertextual interativo*, nesse *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) com o heterocosmo dos *videogames transcodificados* selecionei alguns fragmentos das convenções da linguagem que foram adaptadas, como um conjunto *assemblage* (MUKHERJEE, 2015), com foco na jogabilidade. Tive, ainda, a curiosidade de mapear as convenções da linguagem do sistema de *videogames*, pontuando aspectos de sua *transcodificação*. E, como lemos essas características combinadas?

Como leitora-jogadora, pontuo que minha leitura acontece em regime de identificação parcial com a personagem *Alice Liddell*, em sua condição de *personagem jogável* (REIS, 2017).

Por isso, destaco os diferentes tipos de metamorfose vinculadas à sua identidade nos games, que motiva para minha configuração de leitura o *e se* (MUKHERJEE, 2015),²³⁹ num cenário que está conectado ao *tornar-se jogo* (MUKHERJEE, 2015), mas que será observado do ponto de vista da *(re)figuração ficcional* e dos paradigmas da imagem propostos por Nöth e Santaella (2008), em percurso que se aproxima ao traçado na seção anterior.

Nesses games, faz parte da *figuração ficcional* das personagens²⁴⁰ a subversão ou a acentuação de características inumanas, em virtude das possibilidades trazidas pelo País das Maravilhas, recriado pela mente de *Alice Liddell*, o que permite vários processos distintos de *ficcionalização* (REIS, 2016).

O *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) é um desses processos, e será recuperado para algumas personagens nesta subseção. Essas personagens compõem núcleos (re)figurados que lhes são próprios, mas que em seu hibridismo com *Alice Liddell* sofrem manifestações de uma *figuração do insólito* e de *jogo*. Nesse sentido, pontuo que, nos *videogames transcodificados*, a condição ou situação identitária das personagens só pode ser pensada como um conceito em movimento (REIS, 2017), visto que suas características e aparência podem ser (re)figuradas na ficção, num processo transficcional e transliterário que lhes garante a sobrevida (REIS, 2016, 2017).

Há de se enfatizar, também, que a personagem assume nos *videogames* um significado especial quando “[...] desempenha um papel importante: ela é, na linguagem dos *videogames*, um ‘playable charater’, ou seja, uma figura cujas ações são decididas pelo jogador e não apenas pelas regras internas do jogo” (REIS, 2017, p. 133). Como *personagem jogável* (REIS, 2017), *Alice Liddell* (re)figura características de *Alice*, a pessoa de livro (REIS, 2016), mas compreendo-a em seu contexto de adaptação, os *videogames*. Acredito que essa *memória narrativa* (REIS, 2017) opera certa oscilação na adequação da jogabilidade, mas nesta seção evidencio apenas as questões de *(re)figuração ficcional* que promovem essa oscilação, especialmente graças à manifestação insólita do *storytelling-game*.

²³⁹ Segundo Mukherjee (2015), nossa imaginação na leitura dos *videogames* cria vários cenários “e se” para tomada de decisões no jogo, em relação à personagem. Essa relação simbiótica, para os leitores-jogadores da adaptação, requer uma adequação de seus afetos genéticos com relação ao mundo experienciado, portanto acredito que ela seja adequada à análise, pois permite à leitora-jogadora exprimir suas conclusões sobre o ato de jogar com a personagem, em sua *conformação acional* e (re)figuração.

²⁴⁰ Destaco que o núcleo de personagens do País das Maravilhas nos *videogames* forma um conjunto *assemblage* (MUKHERJEE, 2015) que está além das possibilidades desta dissertação analisar. Assim, considero apenas as personagens que envolvem meu foco de jogabilidade com a personagem *Alice Liddell*, isto é, ou seja, centro-me em seu relacionamento com outros personagens no contexto adaptação (HUTCHEON, 2011).

Por isso, inicio minha análise considerando o terceiro paradigma da imagem, mencionado na subseção anterior, o pós-fotográfico ou infográfico. Este é assim definido por Nöth e Santaella (2008):

O suporte das imagens sintéticas não é mais matérico como na produção artesanal, nem físico-químico e maquínico como na morfogênese ótica, mas resulta do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. (NÖTH; SANTAELLA, 2008, p. 166).

Nesse sentido, para acentuar as condições da linguagem dos *videogames* em análise, é preciso compreender sua produção como “[...] uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos” (NÖTH; SANTAELLA, 2008, p. 166) historicamente marcados pela tecnologia e pelos softwares utilizados. Portanto, sendo não apenas uma imagem visualizável, o infográfico da personagem opera toda uma *conformação acional*, por parte do leitor-jogador, de sua *figuração ficcional*, pois o processamento dessa imagem nos *videogames* acontece, no caso de *American McGee’s Alice* (2000), num espaço tridimensional dos processadores 32bits.

E, em *Alice Madness Returns* (2011), num espaço multidimensional dos processadores 128bits, o que implica também uma decodificação da *(re)figuração ficcional* de *Alice Liddell*, em diálogo com questões do *Realismo* que, em variadas *figurações do insólito*, gera um *nonsense literário*. Dessa forma, meu olhar aponta as características de mídia que influenciam nessa *(re)figuração ficcional* de *Alice Liddell*, destacando a conformação dos *videogames* como linguagem (LUZ, 2010), uma vez que nessa mídia o processamento da imagem envolve questões específicas de hardware, software e, ainda, de letramento do leitor-jogador.

Começo, portanto, por apresentar *Alice Liddell* em sua discursividade inicial, com qualidades não figuráveis como nos livros, mas que são perceptíveis durante a ação de jogabilidade pelos recursos audiovisuais da linguagem, como é o caso de seu relacionamento com o *Gato Cheshire*, conforme ilustra a Figura 9.

Figura 9 – O Gato e a menina



Legenda: À esquerda, *Alice Liddell* e o Gato Cheshire no País das Maravilhas; à direita, novo encontro entre os personagens, em diferente contexto.

Fonte: AMERICAN..., 2000; ALICE..., 2011 (captura de tela do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

A *conformação acional* dos personagens envolve diferentes dispositivos de ficcionalização, seja nos livros ou *videogames*, e a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) explora todos os recursos possíveis da linguagem em suas tecnologias digitais. Na Figura 9, a imagem à esquerda, do *game American McGee's Alice* (2000), apresenta o Gato de Cheshire falando com *Alice Liddell*, como se pode ler no balão de diálogo: “As portas têm fechaduras, as fechaduras precisam de chaves, o que você não possui. Vamos torcer para que as portas estejam abertas”. O tom enigmático e irônico do Gato Cheshire é algo que marca seu relacionamento com a personagem nos *videogames transcodificados* em análise. Além disso, percebemos pela figura que a personagem está com os braços para trás, como costuma fazer a *pessoa de livro* (REIS, 2016) *Alice* quando fala com alguém. Logo, essa (*re*)*figuração ficcional* de *Alice* se mantém em *Alice Liddell* nesse primeiro game.

No entanto, no segundo *game* ela apresenta outros comportamentos, o que ressalta sua situação *insólita* decorrente da reversão de certas qualidades, arbitrárias. Na imagem da direita, de *Alice: Madness Returns* (2011), vemos o Gato de Cheshire conversando com *Alice Liddell* em seu retorno ao País das Maravilhas. Diante de uma garrafa enorme de poção mágica, que Cheshire pede que ela beba, *Alice Liddell* responde, em tom sarcástico: “Embora esteja sem

traje de banho, mergulhar nessa piscina é a ordem!” – reconhecer essas alianças entre as personagens medeia parte do sucesso do jogador leitor no *storytelling-game* de ação e aventura.

Portanto, com vistas a acentuar algumas *convenções* que foram adaptadas dos livros de Lewis Carroll, retomo minhas observações com relação à Figura 7, da seção anterior, sobre o Gato de Cheshire em sua condição insólita. Um recurso de linguagem que observei nos livros anteriormente é que os diálogos da personagem *Alice* consigo mesma podem nos preparar para um acontecimento insólito (REIS, 2016). Tais recursos são explorados de várias formas nesses *videogames*: ao acentuar a condição insólita da *entidade ficcional* (REIS, 2016) Cheshire, observei que seu nome é um operador de origem ou marco geográfico do País das Maravilhas.

De modo similar, no primeiro *game* Cheshire é um guia da personagem *Alice Liddell* pelo País das Maravilhas e, também, do leitor-jogador, que precisa decodificar seus enigmas para continuar jogando – o gato marca o ponto geográfico de sua origem. No segundo *game*, esse comportamento da linguagem muda um pouco, pois faz parte da *figuração ficcional* de Cheshire também ser um *ícone* que aparece em alguns momentos da jogabilidade: se não quisermos vê-lo dialogando com *Alice Liddell*, é só não clicar na imagem e apenas ouvi-lo; entretanto, o insólito de sua voz não é amenizado.

Essa abordagem evidencia que a linguagem audiovisual também inclui as legendas, os sons e outros recursos difíceis de descrever em uma dissertação predominantemente verbal. O Gato e a Menina são assim percebidos por mim em seu relacionamento no País das Maravilhas nos *games*²⁴¹: ele é uma companhia, um conselheiro ou um *insólito* que pode ser ignorado pelos cliques, mas não pode ser evitado nos cenários do jogo. Isso demanda que cada leitor-jogador reorganize seus afetos com relação aos personagens, pois é numa adequação ao *play* que lemos e jogamos com os conteúdos insólitos do *nonsense*, numa *figuração* audiovisual do Realismo (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988).

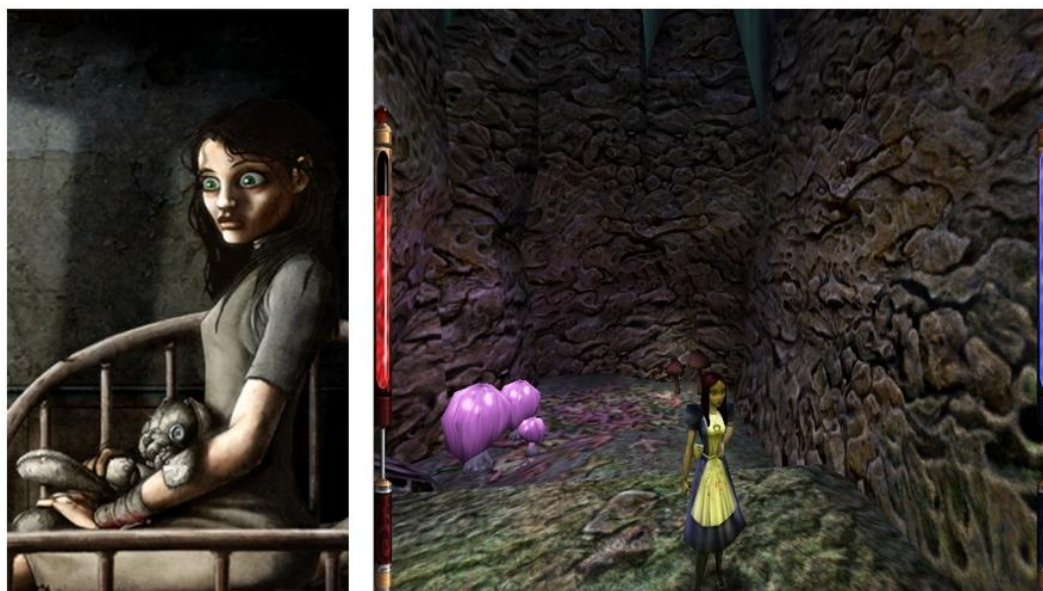
Em *American McGee's Alice* (2000), após o material de divulgação dos *trailers*, o leitor-jogador terá acesso à personagem *Alice Liddell* pela jogabilidade, de modo que sua *(re)figuração ficcional* passa a ser conhecida já nesse contexto de jogo. Isso implica que a personagem, nos *videogames*, é sempre o campo de visão²⁴² do leitor-jogador, e também a

²⁴¹ Muitos são os personagens desses *videogames transcodificados*, mas o núcleo percebido em diálogo com os livros se compõe com O Gato de Cheshire, O Coelho Branco, a Lebre de Março, a Lagarta, o Chapeleiro Maluco, a Duquesa, a Rainha de Copas, o Lagarto Bill McGill, a Tartaruga Falsa, a Duquesa, o Grifo, o Jabberwock, Humpty Dumpty, Tweedledum and Tweedledee, a gata Dinah, a gatinha Kitty, O Rei Vermelho, a Rainha Vermelha, O Rei Branco, a Rainha Branca e outras peças de xadrez. Minha análise, no entanto, concentra-se na personagem *Alice*, sendo os demais personagens abordados apenas quando importantes às *figurações* e *(re)figurações* desta.

²⁴² O campo de visão, aqui, equivale ao modo como nos adequamos ao personagem na jogabilidade, que, segundo Thabet (2011, 2013), pode variar entre as câmeras de primeira e de terceira pessoas.

abertura para o mundo virtual e sua história. Nesse game, *Alice Liddell* está em Londres e, posteriormente, aparece no País das Maravilhas, como demonstra a Figura 10.

Figura 10 – A personagem em foco, em *American McGee's Alice*



Legenda: À esquerda, *Alice Liddell*, em seu estado de loucura, em Londres; à direita, a personagem em seu estado normal, no País das Maravilhas.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura de tela do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, *Alice Liddell* está em seu estado típico, na enfermaria *Little More*, no *Rutledge Asylum*, em Londres. Nessa *figuração do insólito*, sua aparência desenha os limites do *horror*, como vemos na expressão de espanto que caracteriza sua loucura. Por outro lado, na imagem à direita vemos *Alice Liddell* após cair na toca do Coelho no País das Maravilhas, tornando-se *Alice* para o leitor-jogador, visto que essa é a *conformação acional* de sua identidade de mudança: primeiro, porque o insólito de sua loucura é apagado, em virtude de sua condição de heroína no País das Maravilhas, mas também porque, como pontuei no capítulo 2, esse metamorfosear-se é percebido ao acompanharmos sua interação com outros personagens, também (re)figurados em novas aventuras.

Vale ressaltar que, na imagem à direita, a sobrevivência da personagem exige uma concentração ou foco do leitor-jogador no mundo do game. A barra vermelha que está na lateral esquerda dessa figura é chamada de *sanity* (nível de sanidade) e marca a saúde mental da personagem; do outro lado, vemos uma barra azul, chamada de *will* (força da vontade da personagem), e não podemos deixar nenhuma delas chegar ao nível zero.

Todas essas mecânicas de jogo (SCHELL, 2015) ajudam-nos a manter a personagem viva, e por isso a personagem é sempre nosso campo de visão (V), e os contornos de seu mundo disputam o foco (F) do leitor-jogador.

Vale recuperarmos que, na linguagem infográfica experienciada, *American McGee's Alice* (2000) situa-se na quinta geração dos *videogames* no mercado cultural, tendo sido desenhado no paradigma da linguagem gráfica e com as tecnologias disponíveis nos anos de 1999 a 2005. Esse paradigma permitia que a mudança do ângulo de visão do jogador acontecesse tridimensionalmente: “Os consoles de 32 bits trouxeram a tridimensionalidade e isso possibilitou uma liberdade nunca antes conseguida” (LUZ, 2010, p. 105). Essa característica, no entanto, opera certas limitações no projeto de sentido, caso comparemos os dois *videogames* pelos paradigmas da arte.

No Capítulo 3, apresentamos as sete mecânicas organizadoras das ações nos *videogames* elencadas por Schell (2015): em minha leitura, percebo que muitas delas realizam a *figuração do insólito* de *Alice Liddell*, pois os *videogames* dão ação a algumas convenções da linguagem presentes nos livros. Uma delas é a metamorfose – ou o *visual insólito* de *Alice* –, que em sua *figuração* (REIS, 2016) envolve a *conformação acional* dos itens, das poções, das armas e dos poderes. A outra recai na impossibilidade artística de o gráfico 3D e os softwares utilizados figurarem o *Realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) das obras de Lewis Carroll, pois o processamento dos pixels em 32bits opera certas limitações visuais que foram transferidas para outras situações insólitas, geralmente potencializadas pelo áudio, envolvendo a morte de *Alice Liddell* numa *figuração do horror*, como se pode perceber na Figura 11.

Figura 11 – A figuração insólita de Alice, em *American McGee's Alice*



Legenda: À esquerda, *Alice Liddell*, em sua metamorfose monstruosa; no centro, a personagem transformada numa peça de xadrez; à direita, vemo-la se transformando em gafanhoto, no País das Maravilhas.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura de tela do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Em sua identidade de mudança, no País das Maravilhas, à esquerda vemos Alice em uma *figuração ficcional* monstruosa: ainda que sua roupa não sofra transformações, crescem-lhe chifres, suas mãos mudam de tamanho e todo seu corpo fica ardendo em chamas, devido ao efeito que o poder *rage box* (caixa da ira) lhe confere durante a jogabilidade – no entanto, Cheshire aparece e avisa que o poder não é permanente.²⁴³ A figura do meio retoma uma metamorfose de *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b) que era quase impossível de se conhecer durante o jogo do *storytelling* do livro. Nessa *figuração insólita* (REIS, 2016) como a peça de xadrez Bispo, o *game* mostra elementos do *Realismo* (STEWART, 1978, *apud* TIGGES, 1988) em sua força *nonsense* de *figuração insólita* (REIS, 2016), suprindo as expectativas dos leitores-jogadores que, como eu, ansiavam por *ver Alice* como peça de xadrez.

Durante a jogabilidade, a *intertextualidade* (GENETTE, 2010, SANTAELLA, 2009) aflora, mas aproveitamo-la como estratégia para avançar no *storytelling-game*, seguindo as regras. Na figura à direita, vemos *Alice* na *figuração insólita* (REIS, 2016) de um gafanhoto: sua pele fica verde, seus olhos mudam e ela cria asas. Isso acontece depois que ela toma o *Grasshopper Tea* (Chá de gafanhoto).²⁴⁴ Parece-me que nos *videogames* a *figuração do insólito* é amenizada pelos poderes mágicos que as mecânicas de jogo (SCHELL, 2015) concedem ao jogador: nesse exemplo, quando a personagem toma o chá, na jogabilidade podemos voar mais alto e correr mais rápido do que antes e, embora esse efeito acabe muito rápido, ignoramos o *insólito audiovisual* em *Alice*.

Para concluir a análise desse *videogame* no momento, pontuo que alguns *itens* e *objetos* (SCHELL, 2015) são mecânicas do jogo que operam a conformação acional na *figuração* ou *(re)figuração ficcional* de *Alice* – como observou Reis (2016, 2017) em sua teoria, os limites desses dois movimentos não são muito visíveis na adaptação (HUTCHEON, 2011). Como um elemento do *nonsense literário*, nesse *game* alguns itens e objetos acentuam as potencialidades ou os limites do *Realismo* (STEWART, 1978, *apud* TIGGES, 1988) e, por outro lado, exercem a função de enfatizar as habilidades inumanas da *figuração insólita* (REIS, 2016) da personagem.

Logo, essa retórica ficcional de certa forma valoriza a liberdade de ação do leitor-jogador no *engajamento intertextual interativo*, uma vez que nos *videogames* ele pode aplicar

²⁴³ O *rage box* pode ser situado na terceira mecânica de jogo de Schell (2015), visto que, como *objeto*, a caixa está localizada em alguns locais estratégicos das fases do *game*: por exemplo, na segunda fase, na *Fortress of Doors* ou, no primeiro nível da quinta fase, na *Looking Glass Land*.

²⁴⁴ Em minha jogabilidade, o chá foi encontrado na nona fase do *game*, em *Queensland*.

as habilidades identificadas por Schell (2015) e demandadas pela personagem no *storytelling-game*, como estratégias furtivas, esquivas rápidas e combate aos inimigos.

Em *Alice: Madness Returns* a gênese retórica ficcional e discursiva de *Alice Liddell* apresenta uma *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) em seu contexto cultural de adaptação, remetendo tanto aos livros de Lewis Carroll quanto ao *videogame American McGee's Alice* (2000). Essa relação será melhor observada na seção dedicada aos modos de engajamento, mas pontuo um *nó* narrativo importante: a loucura da personagem no Rutledge Asylum, que envolve a *figuração do insólito* e as emoções do *horror*. Esse segundo *game* situa-se na sexta geração dos *videogames* no mercado cultural, ou seja, ele atende ao paradigma da linguagem gráfica e às tecnologias disponíveis entre os anos de 2005 e 2008.

Esse paradigma permite que a mudança do ângulo de visão do jogador aconteça multidimensionalmente, visto que, como o efeito 3D é potencializado pelos processadores, há momentos em que se produz um efeito de invisibilidade da personagem.²⁴⁵ Nas palavras de Alan Luz, “[...] a maioria das melhorias trouxe resultados estéticos, como a inclusão de processadores de partículas, que ajudavam a criar clima nos jogos, como neblina, fumaças em explosões etc.” (LUZ, 2010, p. 109).

Os dispositivos de *ficcionalização do horror*, assim como o *Realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) em sua expressão artística e os jogos de linguagens e outras operações *nonsense* (TIGGES, 1988) são distribuídos pela arquitetura dos cenários do *game*: Londres, País das Maravilhas e Londerland. Para tanto, a *(re)figuração ficcional* opera uma multiplicidade de sentidos, que dificilmente podem ser organizados em sua totalidade. A Figura 12 exemplifica como minhas percepções sobre o *insólito audiovisual* da personagem se distribuem ao longo do *game*.

²⁴⁵ Esse paradigma da linguagem gráfica é anterior ao processamento HD – High Definition, que fornece desde 2008 mais opções de interface. Sobre esse efeito, considero-o brevemente na Seção 4.2.

Figura 12 – A (re)figuração ficcional de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: À esquerda, *Alice Liddell*, em seu estado normal em Londres. No meio, a personagem em seu estado típico no País das Maravilhas. À direita, a personagem em seu estado atípico na Rutledge Asylum.

Fonte: ALICE..., 2011(captura de tela do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, vemos Alice Liddell em sua *figuração ficcional* na Londres de 1870. Ela está vestida conforme seu contexto histórico, mas nossa atenção se volta para as proporções corporais da personagem que, em virtude da linguagem infográfica, está visualmente mais realista, com formas arredondadas na matriz processada do pixel. Na imagem do meio, *Alice* está no País das Maravilhas segurando a arma *Vorpal Blade*, que faz referência à mesma espada vorpal do poema *Jabberwocky* (CARROLL, 2018b, p. 24). Seus cabelos estão compridos, pretos e suas expressões mais suavizadas; por outro lado, a faca marca a *(re)figuração do insólito*, condição confirmada por seu vestido respingado de sangue em razão das batalhas enfrentadas no País das Maravilhas.

Na imagem à direita, vemos a personagem em sua *figuração ficcional do horror*, vestida numa camisa de força, com os cabelos raspados e os olhos fundos. Ainda que seu olhar seja humanamente possível, remete-nos ao horror de sua condição mental e aos maus tratos no *Rutledge Asylum*.²⁴⁶ Nesse momento da jogabilidade, senti o quanto a personagem foi forte, pois o *Rutledge Asylum* é a *configuração insólita* do horror em seus recursos estéticos.

Para concluir a reflexão sobre a gênese e a retórica ficcionais de *Alice Liddell* gostaria de acrescentar que lê-la, em ambos os games, requer um fluxo equilibrado do olhar *gamer*, demanda que nos afastemos e voltemos aos detalhes de suas *(re)figurações insólitas* (REIS, 2016, 2017), pois as alterações da linguagem infográfica nesses *videogames* não são unicamente da ordem do estético ou do intertextual, incluindo também a desordem *audiovisual sensorial*

²⁴⁶ Como mencionei anteriormente, esse nó narrativo está em fase de criação e irá compor o terceiro videogame da série, *Alice: Asylum*, por McGee e sua equipe. Dessa maneira, o leitor-jogador não sabe muito sobre esse espaço narrativo.

que exige do leitor-jogador uma adequação ao *play*. Mas, como o leitor-jogador pode fazer isso? Um caminho é o conhecimento de sua gênese ficcional nos *videogames*, assim como de suas armaduras, qualidades e limites contextuais.

Apresento, assim, as armaduras – como gosto de chamá-las – insólitas da personagem *Alice*, compostas por três vestidos: *Caterpillar Dress*, *Late but Luky* e *CheckMate*. Na sequência, apresento suas armaduras fantásticas do *horror*: os vestidos *Cheshire*, *Hattress* e *Fleshmaiden*. Todos os vestidos mencionados fazem parte da DLC (Downloadable Content) ou Conteúdo para Download – um pacote adicional para o game, também conhecido por expansão, por ampliar os recursos do jogador durante a jogabilidade de várias formas. A DLC é um produto do mercado cultural dos *videogames*, mas em minhas reflexões ela pode ser uma estratégia da *forma-marca* (SEMPRINI, 2010) que alimenta seu projeto de sentido com os leitores-jogadores, entre livros e *videogames*.

Além dessas armaduras mencionadas, há mais seis vestidos: são as “armaduras” do modo história²⁴⁷, que apresentam outra *figuração ficcional* da personagem *Alice* – *Classic*, *Steamdress*, *Siren*, *Silk Maiden*, *Royal Suit* e *Misstitched*.

As armaduras do insólito (Figura 13) operam a *intertextualidade* com os personagens do País das Maravilhas das obras de Lewis Carroll e, ao mesmo tempo, com o próprio contexto dos *videogames*, pela similaridade com personagens neles (*re*)figurados (REIS, 2016, 2017), o que reforça meu entendimento da *intertextualidade* como um tipo de *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009). Uma vez que os vestidos, como armaduras, subvertem regras e funções no *storytelling-game*, a questão do insólito continuará sendo entendida aqui como a reversão do típico (REIS, 2016), tanto em relação ao contexto do *game* como dos livros.

²⁴⁷ Os vestidos do modo história foram utilizados em regime de alternância com os outros, em momentos difíceis da jogabilidade, como uma estratégia de minha parte, pois o jogo permite essa mudança. De modo geral, apresentarei mais o modo história na Seção 4.2.

Figura 13 – As armaduras do insólito de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: À esquerda, *Alice Liddell* é o Coelho Branco; no meio, é a Lagarta; e, à direita, é a RAINHA ALICE do País das Maravilhas.

Fonte: ALICE..., 2011(captura de tela do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Diante dessas imagens, analiso sua *conformação acional* de *insólito*, refletindo sobre cada uma delas. À esquerda, vemos a personagem *Alice Liddell* vestindo o *Late but Lucky*, uma homenagem declarada ao Coelho Branco, numa (*re*)*figuração ficcional* que funde *Alice Liddell* ao Coelho: vemos seus olhos avermelhados, os pés do coelho, as orelhas e o *Hollow Ives*²⁴⁸ torna-se o rabo do Coelho. Nos livros, a conformação (REIS, 2016) do insólito acontece quando *Alice* vê o Coelho Branco “[...] tirar um relógio do bolso do colete” (CARROLL, 2018a, p. 11); no contexto do game, conforma-se o insólito com sua transformação em outro Coelho Branco.

Além disso, o próprio nome do vestido é um *trocadilho*²⁴⁹ (TIGGES, 1988). As vantagens de jogar com essa armadura é que ela tem o mesmo poder das *violetas*²⁵⁰ quando ativamos o poder *Shrink*²⁵¹ e, por isso, regenera a saúde de *Alice*. Na imagem central, vemos *Alice* vestindo o *Caterpillar Dress*, em metamorfose com a Lagarta, que ao encontrá-la no País das Maravilhas perguntara: “– Quem é você?” (CARROLL, 2018a, p. 45). De certa forma, *Alice*

²⁴⁸ *Hollow Ives* é o laço que fica atrás do vestido de *Alice*, mas é também o nome do livro do jogo. Analiso esse livro na Seção 4.2.

²⁴⁹ Para Wim Tiggess (1988), o *trocadilho* é um jogo de palavras do *nonsense*, que promove uma tensão na narrativa.

²⁵⁰ As flores violetas espalhadas pelo cenário do game regeneram a saúde de *Alice*. Esse *item* de jogo remete às violetas do jardim das flores vivas, no livro *Alice Através do espelho* (CARROLL, 2018b, p. 26).

²⁵¹ Esse poder faz a personagem aumentar diminuir e aumentar. O lúdico é recuperado pelo fato de que *Alice* soluciona quando o ativamos, em diálogo com *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a, p. 15).

não tem as qualidades de uma Lagarta, mas apresenta asas e olhos negros, e sua figuração insólita (REIS, 2016) possivelmente refere-se à transformação da Lagarta em borboleta.

As vantagens dessa armadura insólita é que, com ela, podemos usar o poder *Shrink* a qualquer momento, mesmo no tamanho normal de *Alice*. Por fim, na imagem da direita vemos *Alice Liddell* vestindo o *CheckMate*, uma armadura *insólita* por excelência, pois sugere que a personagem não só é uma peça do Xadrez como também que joga nos dois lados de um tabuleiro. Nessa *(re)figuração ficcional* da RAINHA ALICE, o vestido multifacetado figura um híbrido de peças: Torre no corpo, um Cavalo em cada ombro, botas semelhantes a Peões e os braceletes parecem partes do Bispo, mas ela é uma Rainha: o tabuleiro no corpo do vestido, com as casas Brancas e Vermelhas, são a liberdade de seus movimentos, uma condição *insólita* que os leitores-jogadores apreciam na jogabilidade.

Essa reversão do típico (REIS, 2016) remete-nos ao jogo de xadrez de Lewis Carroll e essa armadura é minha favorita no jogo: diante da impossibilidade de terminar o jogo de xadrez do livro *Alice Através do espelho* (CARROLL, 2018b) – visto que o narrador escondeu as peças no livro –, ver *Alice* vestida como Rainha é um prazer lúdico. Além disso, a alegria do leitor-jogador pode ser elevada ao saber que essa armadura dá o dobro de dano (*dealed*) a todas as armas usadas por *Alice* no País das Maravilhas. Assim, possibilita-se outra *figuração do insólito* com a reversão das próprias regras do *storytelling-game*, de modo que quase não precisamos dar upgrade nas armas. Vale destacar que essa armadura é perfeita para o modo pesadelo do game, sua configuração mais difícil por haver mais inimigos da protagonista.

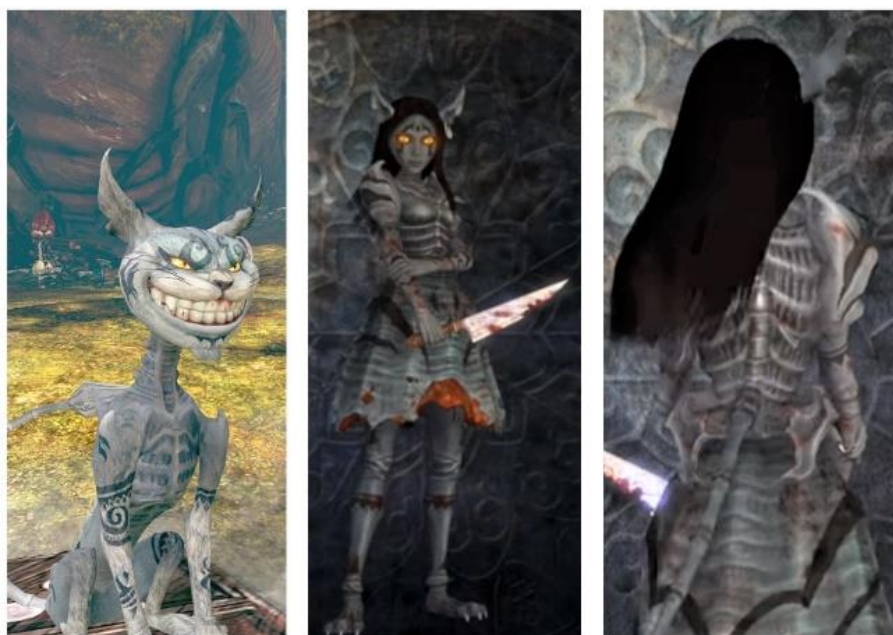
Para pensar as armaduras do *horror*, recuperei a *figuração do insólito* nos personagens considerando que, às vezes, visão e audição estão imbricados na jogabilidade como uma operação do *nonsense literário*, “visto que a posição do jogador e da personagem controlada no ambiente do jogo pode influenciar também o modo como o som é captado ou como a cena é percebida” (MAIA, 2014, p. 508). Esse engajamento proporcionado pelo audiovisual influencia nossa leitura da personagem: a união parcial ou total de *Alice Liddell* com outros personagens mobiliza várias emoções do leitor-jogador, que assim confronta sua monstruosidade com certa ludicidade durante vários momentos dessa *conformação acional*.

Além disso, essas figurações combinadas remetem-nos à *meta-história*, um tipo de *autorreferencialidade* que Santaella associa com *As mil e uma noites*: “[...] em games que contam histórias, o recurso de histórias dentro de histórias é abundante” (SANTAELLA, 2009, p. 63). Compreendo como meta-história, aqui, o arco performativo em que os vestidos da personagem situam o leitor-jogador nesse *storytelling-game*: essas armaduras do *horror* possibilitam várias perspectivas de leituras da *figuração do insólito* de *Alice*, dado que nos

remetem a personagens conhecidos dos livros, como o Gato Cheshire, o Chapeleiro Maluco e a Rainha de Copas. Por outro lado, elas remetem também ao próprio universo narrativo do *game*, pois, ao serem usadas elas, falam de si mesmas, em *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009), e da alteração de regras.

Na Figura 14, apresento a primeira dessas armaduras, em que entendo a manifestação do insólito literário (TIGGES, 1988; REIS, 2016) como um acontecimento híbrido, dado que essa metamorfose parece começar no nível celular do corpo da personagem, com sua identidade de mudança fundindo-se à carcaça de Cheshire. Essa completude marca o fantástico do *horror* (GRANT, 2010; MAIA, 2014), quando algumas qualidades do Gato parecem se deslocar para o corpo de *Alice Liddell*, moldando-se assim uma nova identidade para o *storytelling-game*.

Figura 14 – A armadura fantástica do *horror*, de Alice com o Gato Cheshire



Legenda: O hibridismo insólito de *Alice Liddell* com o Gato Cheshire.
 Fonte: ALICE..., 2011(captura de tela das configurações, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos que a *(re)figuração ficcional* de Cheshire mantém sua condição insólita, identificada anteriormente nos livros. Porém, seu corpo esguio lembra um tipo de Gato Egípcio, com vários símbolos tribais;²⁵² seus olhos são amarelos e profundos; e o sorriso transmite uma tensão, um *horror* que é sempre potencializado por sua voz no

²⁵² Não farei uma leitura dos símbolos presentes nesse processo de *(re)figuração*, pois eles nos remetem a contextos de interpretação que não traduzem meu modo de engajamento nessa dissertação. No entanto, eles poderiam traduzir o modo de engajamento de outros leitores-jogadores da adaptação (HUTCHEON, 2011), pois o simbólico pode influenciar a leitura da *figuração ficcional* da personagem.

storytelling-game. As emoções da *intertextualidade* (GENETTE, 2010; SANTAELLA, 2009) certamente operam uma oscilação (HUTCHEON, 2011) no leitor-jogador, até que ele se acostume com o comportamento do Gato.

As outras duas imagens exibem a personagem *Alice* como híbrida de Cheshire: já não podemos distinguir seus limites fantásticos (STEWART, 1978, TIGGES, 1988) nessa *figuração do insólito*. Se lembrarmos que, de acordo com Stewart (1978, apud TIGGES, 1988), o *Realismo* joga com os limites, percebo essa *simultaneidade* (TIGGES, 1988) como um insólito audiovisual nessa reversão da personagem, em que os olhos de *Alice* mudam de cor, seus pés e mãos são de gato, sua orelha e seu rabo simulam o movimento de um Gato tal como este é por nós reconhecido.

Ou seja, esse “vestido” não é apenas uma questão de estética visual: dele decorrem efeitos cognitivos que a *(re)figuração ficcional* da personagem opera no leitor-jogador, visto que a carne rasgada de *Cheshire* se molda à caixa torácica de *Alice*, ainda que não saibamos os detalhes narrativos dessa união. Mas, por que aceitamos esse insólito? Primeiro, porque, se Cheshire é um tipo enigmático, cujo aparecimento inesperado causa certo desconforto ao leitor-jogador no game, por outro lado seus enigmas nos ajudam a avançar na narrativa. Segundo, porque é sempre um ato lúdico ver seu relacionamento com *Alice Liddell*, temperado com ironias e sarcasmos que nos lembram a personalidade *nonsense* (TIGGES, 1988) e despreocupada do Gato frente às situações insólitas vivenciadas por *Alice* no País das Maravilhas – a diferença é que, no contexto dos *videogames*, Cheshire é preocupado com a situação de *Alice* e outras personagens.

O terceiro motivo diz respeito às próprias regras dessa armadura fantástica do *horror*, já que essa *figuração insólita* proíbe que os inimigos causem dano à personagem, jogando-lhe rosas durante o combate.²⁵³ Em minha percepção da *intertextualidade* (GENETTE, 2010; SANTAELLA, 2009), essa regra de jogo agrega as características físicas de *Cheshire*, especialmente na cena do jogo de *Croquet* (CARROL, 2018a, p. 84), quando a multidão fica impossibilitada de causar dano ao gato porque metade de seu corpo havia desaparecido; de modo similar, metade da *Alice Liddell* que conhecemos também “desaparece” para nós – e para seus inimigos.

²⁵³ Quando matamos um inimigo, caem rosas ou dentes que alimentam a vida da personagem *Alice* e repõe nosso estoque na jogabilidade. Em outros tipos de *videogames*, é comum caírem *itens*, *objetos* ou *poderes* que o inimigo estava carregando. Ou seja, no gênero *storytelling-game de ação e aventura* o horror pode ser um evento *fantástico*, nas diferentes formas de manifestações do *nonsense literário*.

Em suma, estamos diante de uma *Alice Liddell* inumana, capaz de realizar muito mais do que ela poderia fazer em sua forma típica, no mundo dos livros de Lewis Carroll ou mesmo em outros espaços dos *videogames* de McGee e sua equipe. Além disso, como leitora-jogadora considero isso fantástico, pois na jogabilidade vemos os movimentos do Gato em *Alice*, num *nonsense literário* que é traduzido como algo engraçado e lúdico; mas, de alguma maneira, senti que o flutuar da personagem me pareceu um pouco pesado ao pular, tendo concluído que isso aconteceu pela união desses dois corpos em oposição, humano e felino.

Outro detalhe interessante a ser observado é que, combinando essa armadura com a arma *Catnip Cannon* – que é a versão melhorada do *Teapot Cannon* –, ao atirmos no inimigo, as bolas do infusor do chá explodem e o rosto de *Cheshire* aparece no vapor lançado, causando a sensação de que ele está lutando conosco. Portanto, esse tipo de *insólito* acaba sendo um ato lúdico na *conformação acional* dessa (*re*)figuração de *Alice* no País das Maravilhas.

Na segunda armadura, entendo a manifestação do *insólito literário* (TIGGES, 1988; REIS, 2016) em *Alice Liddell* como um acontecimento híbrido, dado que uma fusão completa entre a personagem e o Chapeleiro (Hattress) não é possível, aparentemente, nem no nível do corpo nem no nível do *storytelling-game*. Esse hibridismo marca os limites fantásticos do *horror*, em que as qualidades do Chapeleiro são mais ou menos deslocadas para o corpo de *Alice Liddell*, conforme vemos na Figura 15.

Figura 15 – A armadura fantástica do *horror*, de Alice com o Chapeleiro Maluco



Legenda: O insólito híbrido de *Alice Liddell* com o Chapeleiro Maluco.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela das configurações, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos o Chapeleiro Maluco em sua forma de homem-máquina e, de certa forma, sentimos outras emoções do *horror* que passam longe de ser fantásticas para o leitor dos livros de Lewis Carroll. O Chapeleiro é completamente desfigurado por sua condição maquínica: as partes do seu corpo podem ser desmontadas e encaixadas novamente, de forma que sua cabeça continua, à parte, falando normalmente com a personagem *Alice Liddell* durante uma *cutscene* não interativa. Se, por um lado, no livro às vezes sentíamos pena ou raiva do Chapeleiro Maluco, nesse contexto senti asco diante desse *horror* – e raiva, também –, na conformação acional dessa figuração durante a jogabilidade.

As outras duas imagens apresentam a *(re)figuração insólita* (REIS, 2016, 2017) de *Alice Liddell* com o Chapeleiro Maluco: os olhos de *Alice* mudam de humano à máquina, pois sua íris se transforma numa engrenagem que fica girando. O fato de a personagem aparecer com os cabelos curtos pode estar relacionado a duas coisas: a uma crítica do Chapeleiro sobre o comprimento do cabelo de *Alice* (CARROLL, 2018a, p. 68) ou ao tempo que *Alice Liddell* passou em *Rutledge Asylum*. Quando se percebe que o tecido do vestido da personagem pode ser o mesmo da armadura do Chapeleiro, imaginar que *Alice* também é desmontável pode gerar certo desconforto – embora isso aconteça durante a jogabilidade. Por outro lado, esse também pode ser o mesmo tecido da camisa de força que a veste, em determinado momento da jogabilidade, conhecido nesse *videogame* como *Straitjacket*.

Portanto, diante das possibilidades desconfortantes do *nonsense literário*, o leitor-jogador vai optar pela interpretação que lhe seja mais reconfortante; no entanto, não acredito que haja alguma nesse game, e por isso nessa hora talvez o afeto genético que temos com relação ao Chapeleiro Maluco dos livros pode nos auxiliar na regulação frente ao desconforto.

Considerando minhas percepções de *intertextualidade* (GENETTE, 2010; SANTAELLA, 2009), nessa *(re)figuração ficcional* percebo o Chapeleiro Maluco como um personagem enigmático, imprevisível e subordinado à Rainha de Copas, motivo pelo qual não é possível calcular os resultados de suas ações nos livros e nos *videogames*. O efeito dessa armadura na jogabilidade implica que, quando *Alice* é atingida por um inimigo, perca os dentes coletados por nós no *storytelling-game* em vez da vida (rosas). Quanta trapaça! Essa regra de jogo parece ter sido inspirada na cena do Chá Maluco (CARROLL, 2018a, p. 67), em que a personagem tenta tomar o chá e ouvir o *storytelling* do Esquilo.

Ele narra sobre as três irmãzinhas, mas quebra o tradicionalismo dos contos de fadas ao incluir a regra de que as irmãs só tiravam do poço coisas que começavam com a letra M, algo de que *Alice* discorda por achar que o Esquilo está trapaceando em seu modo de *contar*. O Esquilo dorme durante a narração e a história é interrompida, de modo que *Alice* se irrita e vai

embora do Chá Maluco com a sensação de que perdeu tempo ali. Em suma, retomei essa cena para explicar minhas considerações sobre vestir o *Hattress* na jogabilidade, pois realmente tive a sensação de que perdi tempo com ele – mas sei que há outros *gamers* que gostam.

Esse tipo de *insólito* é um ato *nonsense* (TIGGES, 1988), pois não vale a pena perder os *dentes* coletados em virtude de ter menos dano: é como se estivéssemos desperdiçando a “melhor manteiga” para consertar um relógio quebrado, porque os *dentes* nos permitem dar *upgrade* nas armas.

Por fim, o último exemplo de armadura fantástica do *horror* só pode ser compreendido nos limites da monstruosidade ficcional, como assinala Maia (2014) ao falar sobre *Frankenstein*, publicado em 1818 por Mary Shelley. Para a autora, “[...] Shelley traz a noção de manipulação dos limites entre o estar vivo ou morto para trabalhar a ideia de horror” (MAIA, 2014, p. 511), similarmente ao que acontece com a *(re)figuração ficcional* da personagem Alice quando a vestimos com o *Fleshmaiden*. Essa armadura personifica a condição de outra personagem, a Rainha dos Corações, conforme apresenta a Figura 16.

Figura 16 – A armadura fantástica do *horror*, de Alice com a Rainha de Copas



Legenda: O insólito metamórfico de Alice Liddell com a Rainha de Copas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela das configurações, montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, temos a personagem Rainha dos Corações, ou, como era conhecida no País das Maravilhas, Rainha de Copas (CARROLL, 2018a). As diferenças dessa *(re)figuração do insólito* certamente estão além da aparência, uma vez que essa Rainha, nos *videogames*, parece ser a fusão da Rainha de Copas, do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), com

a Rainha Vermelha, de *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b). Daí resultou a monstrosidade que governou o País das Maravilhas por muitos anos, tendo fim seu reinado em *American McGee's Alice* (2000). Quando não é contrariada, a personagem tem uma feição doce; apenas as suas mãos são grandes e deformadas, como se sua própria carne estivesse à mostra. Mas, ao enraivecer, sua boca se abre para engolir sua presa – como vemos na imagem –, gerando, de certa forma, um momento de terror psicológico para o leitor-jogador no *game*.

Nas imagens ao centro e à direita, vemos a personagem *Alice Liddell* vestindo a monstrosidade desse acontecimento metamórfico, que é como percebo essa *(re)figuração do insólito*, pois a fusão de *Alice* com a Rainha não é completa, visto que personifica a consciência de uma ou de outra na conformação acional desse insólito, que é a ativação do *Hysteria mode*.²⁵⁴ Por ora, vemos na figura uma *Alice* monstruosa, pois a cor de seus olhos muda para um tom fantasmagórico, mas há uma expressão tranquila e serena na personagem, que está com seus pés sujos pelo sangue que vai escorrendo da carcaça da Rainha dos Corações – ou de parte dela, uma vez que não é possível delimitar o tamanho de sua monstrosidade, já que seus tentáculos, certa vez, tomaram parte do País das Maravilhas.

Além disso, na parte de trás do vestido, percebe-se um olho no *Hollow Ives*, que gera uma emoção perturbadora do *horror* no leitor-jogador, pois esse olho se movimenta de um lado para o outro, como se a monstrosidade da carcaça morta estivesse, de fato, viva em *Alice*. Percebo o uso do *Fleshmaiden*, na jogabilidade, como um ato de força da personagem *Alice Liddell*, porque nos permite recorrer ao modo *hysteria* (*Hysteria mode*) a qualquer momento, independentemente da quantidade de vidas, isto é, de rosas que temos.

A *intertextualidade* (GENETTE, 2010; SANTAELLA, 2009) dessa regra pode ter sido inspirada na personalidade da Rainha de Copas, que está sempre zangada e, ao menor sinal de problemas, grita, até mesmo durante o jogo de *Croquet*: “– Cortem a cabeça dele! Cortem a cabeça dela!” (CARROLL, 2018a, p. 82), mas certo autoritarismo também está presente na Rainha Vermelha, do jogo de xadrez (CARROLL, 2018b). De modo similar, quando acionamos o *Hysteria mode* na jogabilidade (Figura 16), a personagem dá um grito de terror e tudo ao redor se agita como uma onda sobre os inimigos. Esse estado metamórfico também nos leva a problematizar se *Alice* está no controle dessa “*hysteria*” ou não. Conforme vemos na Figura 17.

²⁵⁴ O *Hysteria mode* é um poder da personagem *Alice Liddell*, que lhe concede invencibilidade temporária para qualquer armadura, mas só pode ser acionado quando estamos com a penúltima vida em batalha. A exceção a essa regra é que podemos acioná-lo a qualquer tempo caso a personagem esteja vestindo a armadura *Fleshmaiden*.

Figura 17 – Alice no modo histeria, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice Liddell* em sua transformação fantasmagórica, no País das Maravilhas.

Fonte: ALICE..., 2011(captura de tela do gameplay).

Nessa figura, vemos a personagem *Alice* em sua forma fantasmagórica, vestida com um vestido branco que não consta das opções de “equipar” do livro digital desse videogame. A *transcodificação* do poder *rage box*, identificado no game *American McGee’s Alice* (2000), pelo poder *hysteria mode*, de maneira alguma amenizou o sofrimento da personagem no *storytelling-game*, pois, a dor dessa transformação insólita intensifica outra dor: a da loucura de *Alice Liddell*. Em minha leitura, essa dor é desviada para o terror psicológico (GRANT, 2010; MAIA, 2014) de sua *(re)figuração ficcional* de tal modo que, como vemos na figura, seus olhos estão banhados de sangue e sua pele está pálida, como se estivesse meio viva e meio morta. Ao mesmo tempo, o leitor-jogador ouve murmúrios ao seu redor e a personagem dá um grito de terror quando lança sua onda mortal contra os inimigos, deixando o País das Maravilhas sem cor, mas banhado pelo seu sangue.

Uma celebração sublime de sua loucura, numa retórica discursiva que cultiva a voz do mistério, na *conformação acional*, de sua união com a Rainha dos Corações. O que sentimos diante disso? As emoções do *horror* são difíceis de descrever.

Na primeira vez que ativei esse poder da personagem, senti um susto; depois, me acostumei com o insólito (REIS, 2016) de sua manifestação, uma vez que o *hysteria mode* amplia nosso poder de ataque durante a jogabilidade, colocando em cena uma *Alice* que não consta nas opções de configurações do leitor-jogador. Ainda que momentâneo, podemos acionar esse modo em duas circunstâncias: a qualquer tempo, se *Alice Liddell* estiver vestida com o *Fleshmaidem*, ou quando estamos quase perdendo a última rosa vermelha (a vida da personagem) – ou seja, quando estamos perdendo uma batalha, caso em que o próprio jogo nos

avisa, como vemos no texto da Figura 16: “Pressione LS quando sua saúde estiver baixa para entrar em histeria”.

Em suma, considero o uso do *hysteria mode* uma força importante quando jogamos no grau de dificuldade pesadelo, uma vez que os inimigos são multiplicados e nosso tempo de ataque é reduzido ao uso efetivo de boas estratégias; em outros casos, é sempre bom contar com essa força fantástica do *horror* diante dos desafios.

Por fim, apresento as seis “armaduras” do modo história (Figura 18), que não deixam de ser uma *(re)figuração ficcional* da personagem *Alice* nos *videogames* e, de certa forma, um insólito na reversão dos típicos vestidos clássicos usados pela personagem nos livros de Lewis Carroll.

Figura 18 – Alice no modo história, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice Liddell* em sua transformação no modo história, no País das Maravilhas.

Fonte: ALICE..., 2011(captura de tela do gameplay).

Essas armaduras vestem a personagem nas diversas fases do jogo, tanto que o lema no modo história é: “Deixe o país das maravilhas decidir como *Alice* será vestida”. Da esquerda para a direita, vemos na figura *Alice Liddell* com o vestido *Classic*, usado também no primeiro *videogame* dessa série sobre *Alice*. Quando caímos na toca do Coelho Branco, a personagem entra em *Vale of tears* com essa roupa, mas quando passamos para a terceira parte do capítulo 1, *Hatter’s Domain*, a personagem passa a usar o *Steamdress*, segundo vestido da figura. O *Steamdress* lembra-nos das máquinas da era industrial, e é num local maquinico que somos recebidos pelos guardas do Chapeleiro Maluco.

O terceiro vestido da figura refere-se ao capítulo 2, *Deluded Depths*, em que *Alice* será vestida com *Siren dress* para enfrentar desafios em alto mar. Como vemos, a personagem está

descalça, o que transmite a ideia de que sem calçados é o melhor jeito de se andar na areia. Na quarta imagem vemos o *Silk Maiden*, um vestido apropriado para explorar as terras orientais do País das Maravilhas, no capítulo 3, *Oriental Grove*. Na quinta imagem, vemos a personagem vestida de RAINHA ALICE (CARROLL, 2018b), mas ela é uma Rainha de Copas, o que nos coloca diante das possibilidades mencionadas anteriormente sobre a união de alguns personagens no processo de *(re)figuração ficcional*.

Com essa armadura lutamos no capítulo 4, *Queensland*, a terra da Rainha dos Corações. Por fim, com o último vestido da figura, *Missticked dress*, encontramos os *Insanse Childrens*²⁵⁵, que são transformados em bonecos, possivelmente a razão para que o vestido seja feito de retalhos, como uma roupa de boneca. Usamo-lo no capítulo 5, *Dollhouse*, em que a própria Alice é transformada em boneca na *conformação acional* desse processo de *(re)figuração ficcional*. Adicionalmente, para finalizar o capítulo 6, *Infernal Train*, voltamos a usar o vestido *Classic*, e, sob a promessa do Gato de Cheshire de que tudo vai ficar bem por enquanto, finalizamos o *game*.

Para finalizar a análise desta seção, diante desse *conjunto assemblage* (MUKHERJEE, 2015) que são as múltiplas informações sobre as armaduras de Alice, enfatizo que, em virtude de o *insólito* (REIS, 2016) ser uma parte complexa do corpus de análise, o duplo *engajamento intertextual interativo* com a personagem (REIS, 2017) envolveu interações adaptativas, psicológicas e culturais de leituras de minha parte, entre livros e games. Por isso cada leitor-jogador deve encontrar um jeito lúdico para apreciar esses conteúdos, e o modo história pode ser uma boa opção.

Como leitora-jogadora, não entendo esses vestidos apenas como uma questão de estética visual, pois, na *conformação acional* de sua *(re)figuração ficcional*, nossas percepções são somadas àquilo que vemos. Por exemplo, quando andamos com a personagem vestindo o *Fleshmaidem*, o olho na parte de trás se movimenta, olhando de um lado para o outro, no mesmo movimento que Alice fazia quando estivemos em outra parte da jogabilidade, que aconteceu no *Rutledge Asylum*. Eu gosto de quase todas essas armaduras, com exceção daquelas que não são boa estratégia, visto que os vestidos potencializam ou enfraquecem algumas regras no *storytelling-game*.

Ao optarmos pelas armaduras do modo história, por exemplo, certamente o leitor-jogador precisara coletar mais *dentes* para dar *upgrade* nas armas, visto que elas não alteram regras do *storytelling-game*, mas, por outro lado, marcam a percepção do capítulo no game.

²⁵⁵ São cidadãos do País das Maravilhas e aparecem em ambos os *videogames transcodificados* em análise.

Por isso, na *concretização* dessas relações metamórficas, vemos que a força do ato lúdico diante dessas *figurações do insólito* revela que, quando estamos no País das Maravilhas nos *videogames*, os efeitos que o nome próprio (CAMARA, 2009) tensiona leitor-jogador são reforçados pelas armaduras do insólito e do *horror*, mantendo a crença de que *Alice Liddell* é a mesma *Alice* de Lewis Carroll. Em minhas reflexões, o *insólito* do nome próprio pode indicar uma homenagem à obra de Lewis Carroll, mas também o apagamento ou o acréscimo de traços característicos das personagens do País das Maravilhas pela *(re)figuração ficcional* de sua aparência, personalidade etc., como vimos na análise dessa subseção.

Nesses termos, o *insólito* do nome próprio conceitua um elemento narrativo de individuação, com características que lhe são peculiares, e por isso, quando saímos do País das Maravilhas nos *videogames*, somos lembrados de conceber a *personagem jogável* (REIS, 2017) pelo nome com o qual ela foi “batizada” nesse *storytelling-game*, *Alice Liddell*.

Uma homenagem do adaptador à *pessoa de livro* (REIS, 2016) *Alice* e à pessoa histórica *Alice Pleasance Liddell*. Nesse contexto dos *videogames*, aceitamos essas figurações em suas múltiplas metamorfoses, visto que a reversão do típico das obras de Lewis Carroll reside no fato de que a personagem *Alice* mudava, mas nunca em figurações combinadas com outros personagens. Na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), muitas coisas são possíveis. Logo, se por um lado há um horror psicológico (GRANT, 2010; MAIA, 2014), por outro há um prazer lúdico no *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) com o *nonsense literário* que é potencializado pelo audiovisual e sensorial.

O engajamento com a personagem, portanto, estende-se para além dessa seção, visto que foi ela meu motivo de *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015), entre livros e games. Mas enfatizo que nosso modo de participação nos *videogames*, chamado por Hutcheon (2011) de *modo interagir*, é diferente da participação nos livros, ao qual a autora chamou de *modo contar*: é sobre isso que me detenho na próxima seção, refletindo os *atos de recepção de textos* de uma leitora-jogadora.

4.2 Os modos de engajamento

Nesta seção, volto-me para os diferentes modos de engajamento do público propostos por Linda Hutcheon (2011).²⁵⁶ Em sua teoria da adaptação, a autora enfatiza que os textos

²⁵⁶ Nesta seção, busco apenas mostrar o teor do duplo *engajamento intertextual interativo* da adaptação (HUTCHEON, 2011), em suas relações intertextuais, que é nosso recorte de pesquisa. Por causa da quantidade de material que os modos de engajamento fazem convergir na leitura que conduz a análise, não me aprofundarei em questões de narração, narrativa e história, pontuando, no entanto, as relações de sentido do texto.

podem *contar* histórias, podem *mostrá-las* ou que podemos *interagir* com as histórias, o que faz com que a adaptação acarrete a mudança de um modo de engajamento para outro, por exemplo, do romance para o *videogame*.

Pensando no conjunto de experiências leitoras e habilidades jogadoras (SCHELL, 2015), acredito que a *complexidade* (MORIN, 2001) do *storytelling* nos ajuda a refletir sobre os *videogames transcodificados*, pois uma de suas características é valorizar a leitura do livro como complemento da experiência de jogo, uma vez que na adaptação os modos de engajamento estão vinculados em suas heterarquias dinâmicas e analogias fluidas (HAYLES, 2009), de maneira que mesmo a *autorreferencialidade* (SANTELLA, 2009) marca um caminho de retorno para o leitor-jogador, seja aos livros ou aos *videogames* anteriores.

Em sua teoria da *adaptação como adaptação*, Linda Hutcheon (2011) não aponta uma abordagem narratológica, de modo que optei por seguir as orientações de Herman e Vervaeck (2005) para uma leitura do corpus pautada na cibernarratologia: considerando que os textos são palimpsésticos (GENETTE, 2010; HUTCHEON, 2011; MUKHERJEE, 2015), o leitor pode ser um jogador (ISER, 1996, 1999; THABET, 2011, 2013; MUKHERJEE, 2015) e o mundo ficcional é adaptado (HUTCHEON, 2011). Como um hipertexto, para além dos links e *nós*²⁵⁷ em rede, essa narratologia aponta os seguintes níveis de organização:

1. “narração” refere-se à maneira como a história é contada e ao nível em que o agente narrador está situado; 2. “narrativa” é o nível em que eventos e personagens são apresentados ao leitor e onde a perspectiva de “focalização” do personagem é central; 3. “história” é a construção abstrata que não está prontamente disponível para o leitor. Nesse nível, os elementos narrativos são reduzidos a uma série cronológica.²⁵⁸ (HERMAN; VERVAECK, 2005 *apud* THABET, 2011, p. 105, tradução nossa).

As distinções teóricas desses níveis narrativos em nosso duplo *engajamento intertextual interativo* não serão tomadas na totalidade sugerida por uma análise teórica da narrativa, visto que está além das possibilidades dessa dissertação investigar todos os seus elementos. Além disso, “[...] a comunicação narrativa literária envolve a interação de pelo menos três níveis comunicativos”²⁵⁹ (JAHN, 2005 *apud* THABET, 2011, p. 105, tradução nossa) dentro dos

²⁵⁷ Compreendo os *nós* como singularidades da linguagem, como observa Deleuze (1974) em sua análise sobre esses livros de Lewis Carroll. Adicionalmente, os *nós* podem ser entendidos como *lexias* que se cruzam e nos fazem parar diante do não lugar ou da inércia que envolvem um enigma (LEÃO, 2005) a ser solucionado pelo leitor-jogador, visto que em nosso corpus o espaço de jogo no texto pode ser um labirinto.

²⁵⁸ No original: “1. “narration” refers to the way the story is told and the level on which the narrating agent is situated; 2. “narrative” is the level on which events and characters are presented to the reader and where the character’s perspective “focalization” is central; 3. “story” is the abstract construct not readily available to the reader. On this level, the narrative elements are reduced to a chronological series”.

²⁵⁹ No original: “literary narrative communication involves the interplay of at least three communicative levels”.

conjuntos de quem fala e de quem escuta, mas dificilmente considera quem pensa,²⁶⁰ ou seja, essa marcação do leitor-jogador na *recepção do texto* e seus contextos.

Nos *videogames*, a configuração de leitura é propiciada por uma adequação ao *play*, visto que os jogos são *um multiplexo coevolucionário de funções*, o que significa que sua textualidade é jogável:

Essas textualidades são, de fato, os componentes de uma textualidade única e predominante pela qual a história é contada: interação. O visual, os sons e o texto escrito em todas as suas formas possíveis são combinados e governados por um código de programa para controlar seu comportamento, transformando-os em uma textualidade maior chamada interação. Para montar o cenário para o que se segue, lembre-se de que interatividade – no contexto de narrativas de jogos – é quase sinônimo de “jogabilidade”.²⁶¹ (THABET, 2011, p. 104, tradução nossa).

Essa jogabilidade, para Thabet (2011, 2013), coloca o leitor como um elemento em movimento na narrativa, visto que ele pode assumir alguns posicionamentos diante desses textos, tais como o de *jogador-narrador*, assim definido:

O Jogador-Narrador: O jogador de uma história de *video game* (co)narra através de sua performance no jogo, que consiste em um número de ações que cumprem a função da narração de forma não verbal, o que significa que as ações do jogador têm um grande impacto sobre como a história é contada, além de serem essenciais tanto à apresentação quanto à criação do discurso. Por um lado, as ações e reações do jogador indicam sua personalidade e projetam uma forma de “expressão subjetiva”, que substitui o conceito de “voz” nas narrativas impressas. (THABET, 2013, p. 185).

Em minhas reflexões, o ato de jogabilidade define o quanto o leitor-jogador pode ser um *jogador-narrador* ou *jogador-focalizador*, visto que o preenchimento dos capítulos do livro do *videogame* irá depender dessas posições performáticas. Por isso, para marcar a focalização na história,²⁶² Thabet (2013) usará o termo *jogador-focalizador*:

O Jogador-focalizador: 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).

²⁶⁰ Jahn (1996, 1999) faz uma revisão teórica da narratologia de Gérard Genette.

²⁶¹ No original: “Those textualities are in effect the components of a unique and predominant textuality by which the story is told: interaction. The visuals, the sounds, and the written text in all their possible forms are combined and governed by a program code to control their behavior, transforming them into a higher textuality called interaction. To set up the scene for what follows, let us keep in mind that interactivity – in the context of game narratives – is almost synonymous with “playability””.

²⁶² Nesta seção, compreendo a focalização conforme pontua Michael Nitsche (2008, p. 154, tradução nossa): “A focalização, desenvolvida no contexto interativo da câmera, ajuda os jogadores a compreender qualquer situação do jogo, contextualiza o evento, cria estratégias para o adicionar e finalmente interage com isso”, ou seja, nossa focalização é parte narrativa do *storytelling-game*. [No original: “Focalization as developed in the context of interactive camera work helps players to comprehend any given game situation, contextualize the event, create strategies to address it, and ultimately interact with it”].

Em câmera de primeira ou terceira pessoa, acredito que há uma intensificação de nossos afetos genéticos com a personagem, mas também pode haver um afastamento, a depender dos dispositivos do jogo que conforma sua *(re)figuração ficcional* nos processos de *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011). Além disso, Thabet (2013) pontua que “[...] o controle da câmera, por parte do jogador, é uma função narrativa no sentido cinematográfico: ele determina o que é apresentado e o que é deixado de fora, além do que é focado e do que é ignorado.” (THABET, 2013, p. 185).

Mukherjee (2015) vai utilizar o termo *jogador-protagonista*, para marcar esses espaços na textualidade dos games e, ao mesmo tempo, a identidade do leitor-jogador; porém, em minha reflexão, esse termo não se aplica ao *processo de recepção* da adaptação (HUTCHEON, 2011), porque nosso perfil como leitores-jogadores é um modo de participação sociocultural. Além disso, a identificação com a personagem é parcial e contextualizada pelo movimento do duplo *engajamento intertextual interativo*, que precisa observar o contrato ficcional do próprio texto experienciado.

Por exemplo, o controle da câmera, mesmo em terceira pessoa, pode propor o efeito de invisibilidade (LUZ, 2010) em alguns momentos da narrativa de *Alice: Madness Returns* (2011), o que não acontece no *game* anterior. Ainda que esses limites sejam apagados, não há uma fusão de consciência com a personagem, pois o *storytelling* nos lembra o tempo todo nosso papel de jogadores. Por isso, prefiro o uso dos termos de Thabet (2013) para traduzir nosso movimento de interação na jogabilidade desses textos.

Portanto, voltei-me para a observação dos elementos textuais que constituem nosso engajamento no *modo contar*, nos livros escritos por Lewis Carroll, e no modo *interagir*, nos games do designer American McGee, considerando aspectos estéticos e insólitos (TIGGES, 1988; GRANT, 2010; MAIA, 2014; REIS, 2016, 2017) relativos aos elementos narrativos que organizam o mundo ficcional, pois são as convenções da linguagem que acentuam nosso recorte de análise e motivações de pesquisa. Como leitora-jogadora, ao apresentar minha adequação ao *play*, estarei marcando a “focalização” (THABET, 2013; NITSCHKE, 2008) da minha leitura, que acontece com a personagem *Alice*, uma *pessoa de livro* (REIS, 2016), e com *Alice Liddell*, uma *personagem jogável* (REIS, 2017), na coleta de suas memórias.

Nesse sentido, Hutcheon sugere algumas possibilidades de análise dos modos de engajamento *contar*, *mostrar* e *interagir*: “A adaptação buscaria, em linhas gerais, ‘equivalências’ em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas,

eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens e assim por diante.” (HUTCHEON, 2011, p. 32).

A pesquisadora comenta ainda que os *videogames* adaptam todo um heterocosmo, isto é, “‘um outro mundo’ ou cosmos, repleto, é claro, dos elementos de uma história – cenários, personagens, eventos e situações” (HUTCHEON, 2011, p. 37). Por isso, mantenho algumas reflexões sobre a *pista intertextual* do nome próprio (CAMARA, 2009), analisada na seção anterior, mas retomo também outra *pista intertextual* apresentada no Capítulo 2 desta dissertação, que diz respeito à transformação dos textos ou à *hipertextualidade* (GENETTE, 2010), pois é preciso pontuar que nos *videogames* em análise há várias “tocas do Coelho” que não são apenas remissões literárias, mas fazem parte da “repetição sem replicação” na expansão da narrativa em *adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Possivelmente, isso confirma que nossos modos de engajamento com os livros e com os *videogames* são diferentes, visto que a leitura do livro nos permite imaginar pelas palavras, de modo que podemos abrir o livro e reler a história *contada*. Mas, será que podemos fazer isso nos *videogames*? É o que pontuo ao apresentar um conceito de *livro da jogabilidade*, que está vinculado ao *modo contar* de um dos *games*.

Linda Hutcheon assim se refere a esse modo de engajamento: “No modo contar – na literatura, por exemplo – nosso modo de engajamento começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual” (HUTCHEON, 2011, p. 48). Como vemos, pela definição da autora, o “visual” nos romances não é considerado uma maneira de *contar*, unicamente. Assim, para ressaltar algumas diferenças da análise, sigo o justificado nesses termos: “[...] cada modo, assim como cada mídia, tem sua própria especificidade, se não sua própria essência” (HUTCHEON, 2011, p. 49), e por isso considero que o *modo contar* dos livros de Lewis Carrol é uma mistura do *contar* → ← *mostrar*, reforçado pelas iconografias de John Tenniel.

Há momentos, ainda, em que considero essas iconografias como sendo *lexias* (LEÃO, 2005), numa tentativa de traduzir alguns *nós* pelos quais são construídas as histórias de *Alice*, como observou Deleuze (1974). Quanto ao *modo interagir*, assim Hutcheon o definiu:

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 numa peça de teatral ou num filme, na realidade virtual ou num jogo de *videogame*, a linguagem não tem que evocar um mundo sozinha; esse mundo está presente perante nossos olhos e ouvidos. (HUTCHEON, 2011, p. 51, grifos do autor).

Considerando que nossas formas de leitura mudaram muito nos últimos anos, especialmente na *recepção dos textos digitais* (HAYLES, 2009; SANTAELLA, 2004, 2009, 2012), considero os paradigmas da imagem organizados por Nöth e Santaella (2008) como caminho para análise do *modo mostrar* em nosso corpus, visto que o iconográfico dos livros e o infográfico dos *videogames* são textos fluidos para o perfil de leitor-jogador da adaptação. Assim, os *videogames transcodificados* em análise exigem uma ação performática que conjuga novos modos de *ler interagindo*, e podem ser percebidos na análise como uma mistura dos modos *interagir* → *mostrar* ← *contar*, reforçados pelo audiovisual sensorial.

Por isso, pontuo que a estrutura textual do *videogame* levanta outra problemática no contexto da literatura digital, que é a noção de “livro” nos jogos, algo que já existia no contexto impresso – como mencionei no Capítulo 1 desta dissertação, ao falar sobre *Dungeons & Dragons* – mas que, no contexto digital, parece-me poder ser organizado de várias maneiras pelo software utilizado na constituição do *storytelling*, pois há uma leitura digital para ser realizada pelo *gamer* ao final da jogabilidade, ou mesmo durante o jogo, conforme nosso progresso. Afinal, a linguagem do jogo não se organiza sozinha no livro da jogabilidade: como mencionou Schell (2015), os *videogames* são apenas artefatos caso ninguém os jogue, motivo pelo qual defendeu um design que fosse centrado no jogador e na história.

Thabet (2013) vai identificar esse movimento narrativo como um *dispositivo de composição do jogo*: “[...] este é o termo que proponho para a outra agência narrativa nos jogos e que se contrapõe à narração do jogador” (THABET, 2013, p. 185), visto que o jogador não é o único narrador na história dos *videogames*. Logo, a análise que apresento busca pontuar também algumas convenções da linguagem que organizam os modos de engajamento *contar* e *interagir* (HUTCHEON, 2011) do leitor-jogador, tanto dos livros quanto dos *videogames*.

Esta seção destaca, ainda, a *oscilação* (HUTCHEON, 2011) da leitora-jogadora em sua experiência dupla de *engajamento intertextual interativo*, a qual envolve as *memórias narrativas* (REIS, 2017) do personagem e os modos de participação nos movimentos de jogo do texto (ISER, 2011) e de jogo do *game* (MUKHERJEE, 2015), pois o convite da adaptação exige a organização dos nossos afetos genéticos ao *play* em seu contrato ficcional de leitura.

Sendo assim, optei por dividi-la em duas subseções: na primeira, aprofundi-me, em especial, no modo *contar* do escritor Lewis Carroll, em nossa adequação à leitura dos livros, observando o espaço de jogo do texto nos dois romances em análise; na segunda, me aprofundo no modo *interagir* dos *videogames* do designer American McGee, observando o espaço de jogo desses textos nos dois games em análise.

4.2.1 O engajamento no modo contar dos livros de Lewis Carroll

Como pontuamos antes, o duplo *engajamento intertextual interativo* entre livros e *videogames* sugere que o leitor-jogador tem modos diferentes de *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) na *recepção dos textos* palimpsésticos da adaptação como *adaptação* (HUTCHEON, 2011), pois seu caráter *extensivo* assinalado por Hutcheon (2011) não deixa de ser contextualizado por nossas experiências leitoras e habilidades de jogo (SCHELL, 2015).

Portanto, não realizo nesta seção uma análise da forma narrativa (narração, narrativa e história, como sugerem algumas teorias literárias), por dois motivos principais: 1) a motivação que me levou à releitura das obras de Lewis Carroll buscou reunir algumas convenções da linguagem transcodificadas para os *videogames* em análise; 2) como entendo que “[...] *um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer*” (CALVINO, 1993, p. 11, grifos do autor), ler esses livros foi um desafio pautado na *complexidade articulada* desta pesquisa. Para mim, os livros de Lewis Carroll estão entre as produções que jogam com os sentidos das palavras e com leitor-jogador na Literatura, o que fez com que fosse considerada uma obra do *nonsense literário* por Deleuze (1974) e Tiggés (1988), entre outros.

Ao apresentar a gênese retórica ficcional de *Alice*, mencionei que a *conformação acional* de sua *figuração ficcional* é um ato narrativo, visto que depende dos dispositivos de ficcionalização da linguagem no contexto mais amplo do *storytelling*, algo que poderá ser melhor observado nesta subseção. Portanto, nosso engajamento no *modo contar* de Lewis Carroll será um (des)equilíbrio entre as instâncias do *nonsense literário* e suas manifestações do *insólito* (REIS, 2016), pois uma das características dos livros do autor é que estabelecem um jogo do *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988),²⁶³ realizado nessa ponderação do *nonsense* observada por Tiggés: “Para ter sucesso, o absurdo deve, ao mesmo tempo, convidar o leitor a interpretar e evitar a sugestão de que existe um significado mais profundo que pode ser obtido considerando-se conotações ou associações”²⁶⁴ (TIGGES, 1988, p. 47, tradução nossa).

Nesse espaço de jogo do texto (ISER, 2011), somos engajados no sonho da personagem, em *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e, depois, no jogo imaginado de xadrez,

²⁶³ O *realismo* possui cinco características reunidas por Stewart (1978) e reorganizadas por Tiggés (1988) como elementos do *nonsense literário*; ao mencionar a palavra *realismo* me refiro a essas características do jogo do texto, que serão contextualizadas na análise dos modos de engajamento.

²⁶⁴ No original: “In order to be successful, nonsense must at the same time invite the reader to interpretation and avoid the suggestion that there is a deeper meaning which can be obtained by considering connotations or associations”.

em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b).²⁶⁵ Como observamos anteriormente, o jogo do texto de Wolfgang Iser (2011) assume uma configuração de leitura ancorada no *como se* (ISER, 2002a, 2002b), de modo que algumas de suas regras serão observadas; outras não puderam ser seguidas devido ao conhecimento prévio do perfil de leitor(a) jogador(a) com a adaptação das obras, que constitui nossas *memórias narrativas* (REIS, 2016) com a personagem ou com os contornos do mundo da adaptação.

4.2.1.1 Os modos contar e mostrar, do livro *Alice no País das Maravilhas*

Neste tópico, analiso o engajamento no *modo contar* de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e observo como primeiro elemento absurdo da narrativa a iconografia do julgamento, apresentada sem nenhuma legenda, como se fosse um grande cartaz com personagens antropomorfizados. Na página seguinte, há o já mencionado poema com a dedicatória a *Alice*, ao mesmo tempo em que se informa ao leitor-jogador sobre a materialidade do texto – “Que haja absurdo nesse conto!” (CARROLL, 2018a).

Assim, o absurdo é apresentado já na capa do primeiro capítulo: uma ilustração de um Coelho vestido, com um guarda-chuva nas mãos e um relógio de bolso, e na outra página está o início de nossa aventura (Figura 19).

Figura 19 – O absurdo, em *Alice no País das Maravilhas*



Legenda: Um julgamento que ainda não aconteceu e um Coelho que usa relógio no colete.
Fonte: CARROLL, 2018a (montagem pelo Adobe Photoshop).

²⁶⁵ Nossa análise do *modo contar* de Lewis Carroll não aprofunda o viés psicanalítico ou simbólico das teorias literárias, pois segue o convite da adaptação, pela qual fui motivada como leitora-jogadora nesse texto.

Na imagem à direita, vemos a abertura do livro: um julgamento que ainda não aconteceu na narrativa, sem qualquer legenda explicativa que nos oriente sobre as imagens de um Coelho Branco lendo, um Rei que parece surpreso, uma Rainha irritada e outras criaturas antropomorfizadas. A vertigem desse absurdo se dá pelo fato de o leitor-jogador ver ali o resultado de um julgamento que ainda não aconteceu em sua leitura da história, então nosso jogo é justamente imaginá-lo, conforme as regras impostas pela iconografia no jogo do texto (ISER, 2011).

Depois, nossos sentidos são deslocados da iconografia do julgamento para o poema escrito, mais uma situação que se apresenta com relação ao insólito do sobrenome (CAMARA, 2009): esse poema é dedicado para que *Alice*? Do poema escrito para a iconografia do Coelho na abertura do capítulo 1, como vemos na imagem à direita, persiste o absurdo: um Coelho típico, porém vestido com roupas humanas, usa relógio e possui um guarda-chuva embaixo do braço. Do Coelho para o cotidiano de *Alice*, observamos que o absurdo está justamente na reversão do típico (REIS, 2016), quando a personagem vê um coelho diferente, “[...] pois lhe ocorreu que nunca antes tinha visto um coelho com um bolso no colete, e muito menos com um relógio para tirar dali” (CARROLL, 2018a, p. 11).

Como o leitor-jogador já leu a imagem do Coelho, isso nos parece algo normal, aceitável na história. Ou seja, a iconografia faz esse trabalho de aproximação e afastamento entre personagens e leitores-jogadores, pois nossa *imersão* nos livros não é “completamente” imaginada pelo jogo do texto (ISER, 2011), uma vez que somos levados a comparar imagem e texto. Por outro lado, também somos motivados a perceber o cotidiano da personagem como sendo o nosso ou o da era vitoriana, fato que não é descartado durante o *storytelling* pelas inferências, comparações e outros jogos evidenciados nos modos de vestir de alguns personagens, de modo que podemos deslocar nossos sentidos para o histórico extratextual ou intratextual, como sugere Iser (2011).

Assim, opto por imaginar o sonho de *Alice* lendo-o até o fim, o que norteou minha seleção de algumas situações desse espaço de jogo, em que o livro é a própria ordem e desordem da linguagem de um sonho: os movimentos que situam o leitor-jogador no texto, visto que no *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988) há uma sugestão explícita ou implícita desse material do inconsciente, reforçam a ideia de que o País das Maravilhas é um espaço de jogo, com possibilidades absurdas, fantásticas, extraordinárias de *figuração do insólito* contadas pelas histórias de *Alice*. Essa configuração do livro nos situa dentro do sonho da personagem *Alice*, o qual joga com os limites entre seu mundo cotidiano, que vamos conhecendo no decorrer

da narração, e o País das Maravilhas, limites que vamos percebendo pelas comparações da personagem entre os dois espaços.

Porém, somos instigados a imaginar no *como se* (ISER, 2002a, 2002b) como seria esse mundo de *Alice*, visto que uma parte dele está ilustrada, mas outra está oculta para seus leitores; porém, esse quadro oculto é compreendido por mim como *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988), pois a escrita e a iconografia em *simultaneidade* (TIGGES, 1988) concretizam as ambiguidades do *storytelling*, que nos conduzem a fatos do absurdo, *insólito* (REIS, 2016) e *fantástico*. Na concepção de Tzvetan Todorov (2004), em um estudo sistematizado por Silva e Lourenço (2010), assim são apresentados esses fenômenos:

Como o fantástico só existe na hesitação, quando o leitor ou a personagem encontram uma explicação para os fatos inexplicáveis o efeito do fantástico desaparece, o que para o teórico sempre deve ocorrer no final da narrativa, posicionamento por vezes contestado já que algumas narrativas contemporâneas mantêm a hesitação até o final. Se o leitor decide explicar os fenômenos por meio de leis da realidade (coincidência, sonho, loucura, drogas, etc.), a obra então pertence ao gênero estranho. (TODOROV, 2004 *apud* SILVA; LOURENÇO, 2010, p. 3).

Pelos olhos de *Alice*, se um acontecimento é absurdo ou *fantástico* não é difícil descobrir, uma vez que a personagem transmite abertamente suas emoções: isso opera certa leveza em nossas negociações de sentido como leitores-jogadores que transitam entre paradoxos, jogos, poemas e várias histórias estranhas, graças às qualidades lúdicas e atitudes engraçadas da personagem diante desses acontecimentos inesperados e fantásticos.

A curiosidade fez *Alice* seguir o Coelho Branco, uma vez que ele era diferente dos demais coelhos que conhecia, ou seja, esse absurdo era algo *fantástico* para a personagem. Quando ela cai na toca do Coelho, nós lemos que “No princípio, a toca do coelho era como um túnel reto; depois, repentinamente, virou um poço [...]” (CARROLL, 2018a, p. 12), e depois parecia um abismo infinito. Nesse momento, quase não há tempo de pensá-lo, por causa da sobreposição imaginada que esse espaço converge – túnel, poço e abismo estão em oposição à toca. Essa *simultaneidade* de imagens é uma característica do *realismo* e “[...] isso é mais forte porque a tensão entre dois elementos díspares está mais fortemente presente”²⁶⁶ (TIGGES, 1988, p. 59, tradução nossa).

Isso se reforça quando essa tensão é substituída pela manipulação do tempo e da velocidade em que a personagem cai, porque o poço poderia ser muito fundo ou “[...] ela estava caindo muito lentamente, pois teve tempo suficiente, enquanto caía, para olhar em volta e

²⁶⁶ No original: “It is strongest because the tension two disparate elements is most strongly present”.

imaginar o que poderia acontecer em seguida” (CARROLL, 2018a, p.12), o que evidencia que o raciocínio é algo importante nesse percurso.

Há também um jogo com a *infinidade*, seja do tempo ou da escuridão que *Alice* vê ao olhar para baixo, pois essa característica do *nonsense* (TIGGES, 1988) considera que “[...] o tempo de jogo é paradoxal. Como jogo, ‘o trabalho do absurdo é reflexão e auto-percepção’”²⁶⁷ (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988, p. 58, tradução nossa). Primeiro, na autopercepção durante sua queda, *Alice* identifica os inúmeros objetos que estão nesse espaço, como, armários, figuras, mapas pendurados etc., tanto que ela pegou um frasco vazio escrito geleia de laranja, “[...] porém não quis soltá-lo com medo de ele atingir e matar alguém lá embaixo” (CARROLL, 2018a, p. 12). Essa percepção da personagem de si mesma e de seu contexto absurdo alinha o leitor-jogador com seu código de ética na ficção, que parece ser o cuidado com aqueles que podem ocupar o mesmo espaço que ela.

Segundo, há toda uma autorreflexão da personagem sobre a própria queda, na comparação com as escadarias de casa, em suas práticas dos conhecimentos geográficos, na preocupação com o léxico, regras de etiqueta e semântica até, que, enfim, “Plaf! Plaft! Caiu sobre um monte de gravetos e folhas secas. A queda tinha acabado” (CARROLL, 2018a, p. 13).

A “toca” marca um ponto de início do País das Maravilhas, mas não o fim de sua fronteira, pois *Alice* cai no *hall* que é um espaço de jogo, como vemos na Figura 20.

Figura 20 – O engajamento no modo contar, em *Alice no País das Maravilhas*



Legenda: A personagem *Alice* e o leitor-jogador seguem o Coelho Branco.

Fonte: CARROLL, 2018a, montagem pelo Adobe Photoshop.

À esquerda, vemos na imagem a personagem *Alice* testando uma chave para abrir uma porta no *hall* que dá acesso ao mundo florido que ela viu pelo buraco da fechadura. Porém, a

²⁶⁷ No original: “Play time is paradoxical. Like play, ‘the work of nonsense is reflection and self-perpetuation’”.

complicação é que seu tamanho normal não cabe na portinha. Assim, ela teve que tomar uma poção que viu em cima da mesa – “[...] amarrada no gargalo da garrafa havia uma etiqueta, onde estava escrito graciosamente, em letras grandes: ‘BEBA-ME’” (CARROLL, 2018a, p. 15) – e a transformação aconteceu. O leitor-jogador não vê essa cena mágica, dado que o *modo mostrar* desse storytelling também nos conduz à imaginação dessa transformação, por isso na imagem central vemos “três estrelinhas” grafadas como o processo desse evento *fantástico*.

Por último, na imagem à direita, vemos que *Alice* está encolhida no *hall* que dá acesso ao País das Maravilhas, o que indica que ela diminuiu, mas ainda está maior do que o Coelho Branco nessa perspectiva, de modo que aceitamos essas transformações insólitas (REIS, 2016) em sua identidade de mudança.

Observo que, nesse jogo do texto (ISER, 2011), palavra e a imagem podem ser peças arbitrárias no processo de leitura dos leitores-jogadores, mas nem por isso menos importantes em seu conjunto de compreensão do *storytelling*, uma vez que a escrita de Lewis Carroll apresenta os comportamentos “[...] de negatividade ou espelhamento, imprecisão ou mistura, repetição infinita, simultaneidade e arbitrariedade”²⁶⁸ (TIGGES, 1988, p. 47) das coisas, cenários e personagens, que podem requerer do leitor-jogador uma negociação de sentido ou um desvio do texto na possibilidade de que nem todas as situações lidas possuem *sense*; aí encontram-se os paradoxos, os jogos contínuos e os *nós* da linguagem (DELEUZE, 1974).

Esse modo de escrita no *nonsense literário* produz muitos lugares indeterminados no texto, esses lugares “vazios” que pontuo como espaços *imprecisos* ou de *arbitrariedade* na produção de sentido de um leitor-jogador. Para Iser (1999), um lugar vazio é uma estrutura comunicativa, “[...] pois o lugar vazio organiza de uma determinada maneira as mudanças de perspectiva empreendidas pelo ponto de vista do leitor” (ISER, 1999, p. 148), mas, possivelmente, esses espaços da linguagem poderiam ser melhor compreendidos como operações de espaçamento da literatura, como propõe Brandão (2007), visto que no duplo *engajamento intertextual interativo* os leitores-jogadores transitam entre vários espaços palimpsésticos, que englobam também o universo da adaptação e nossas *memórias narrativas* (REIS, 2016, 2017).

Dessa forma, considero que o espaço do jogo do texto é amplo e ao mesmo tempo contextualizado para o leitor-jogador, que se vê tentado a transpor seus limites não somente pelas palavras, mas também pelas figuras que aguçam seus sentidos. Lemos nesse gênero de romance seus espaços de jogo, visto que nossa interação é guiada pelo jogo da personagem e

²⁶⁸ No original: “[...] of negativity or mirroring, imprecision or mixture, infinite repetition, simultaneity, and arbitrariness”.

observamos que, após a queda de *Alice*, o *hall* foi descrito como sendo muito grande, mas tendo em contraste várias portas pequenininhas; portanto, percebemos essas configurações do *realismo* como uma manifestação do *fantástico*, em que objetos como chaves, poções e bolos mágicos aparecem para sustentar o jogo do absurdo tecido pelo narrador.

Por essa razão, pontuo que o engajamento no *modo contar* desse livro não poderia assumir o jogo do texto (ISER, 2011) como algo fixo, visto que em *Alice no País das Maravilhas* (2018a) o leitor-jogador se movimenta com os jogos da linguagem escrita e iconográfica. Assim, o espaço de jogo do texto é tomado em sua amplidão discursiva de *figuração do insólito*, pois quando saímos do *hall* nosso espaço de leitura e jogo foi recalculado na estrutura do texto, ou seja, “[...] trata-se, aqui, de se considerar que há operações, especificamente na experiência de leitura, de natureza espacial” (BRANDÃO, 2007, p. 215), como se percebe na Figura 21.

Figura 21 – O espaço de jogo no modo contar, em *Alice no País das Maravilhas*



Legenda: A personagem *Alice* é um espaço de jogo no País das Maravilhas.
Fonte: CARROLL, 2018a, montagem pelo Adobe Photoshop.

Na imagem à esquerda, vemos o braço de *Alice*, que indica seu tamanho gigante em relação ao Coelho Branco, mas esse tamanho é também potencializado pela imagem das paredes da casa, no plano de fundo, tanto que o Coelho reclama com Pat: “– Um braço, seu tolo?! Onde já se viu isso? Desse tamanho? Veja bem, está ocupando a janela inteira!” (CARROLL, 2018a, p. 39). Na imagem à direita, vemos *Alice* menor do que um filhote de cachorro e os arbustos confirmam o fato de que *Alice* encontra-se realmente muito pequena (CARROLL, 2018a, p. 43), visto que comeu as “pedras” jogadas pelo Lagarto Bill, o Coelho Branco e os outros, as quais se transformaram em bolos pequenininhos no ar.

Como mencionado, no *nonsense literário* “[...] uma dicotomia entre realidade e palavras e imagens que são usadas para descrevê-la deve ser sugerida”²⁶⁹ (TIGGES, 1988, p. 47) ao leitor, de modo que nas imagens a *imprecisão* (TIGGES, 1988)²⁷⁰ está em relação aos jogos de palavras “pedras” e “bolos”, “maior” e “menor”, “dentro” e “fora” e suas operações de sentido, que levarão o leitor-jogador a lê-las pela *simultaneidade* que o efeito do *fantástico* produz.

Essa dicotomia também é observada em nossas operações de espaçamento do texto, uma vez que o espaço do jogo nesse livro prefigura tanto uma distância como uma proximidade do *hall*, especialmente quando *Alice* sai do Chá maluco e entra no *hall* por uma porta localizada no tronco de uma árvore (CARROLL, 2018a, p. 75). Nesse momento pensamos: *Alice* tomou um atalho ou é assim tudo tão pertinho? Há um caráter multidimensional nessas operações da linguagem que opera convergências de lugares improváveis.

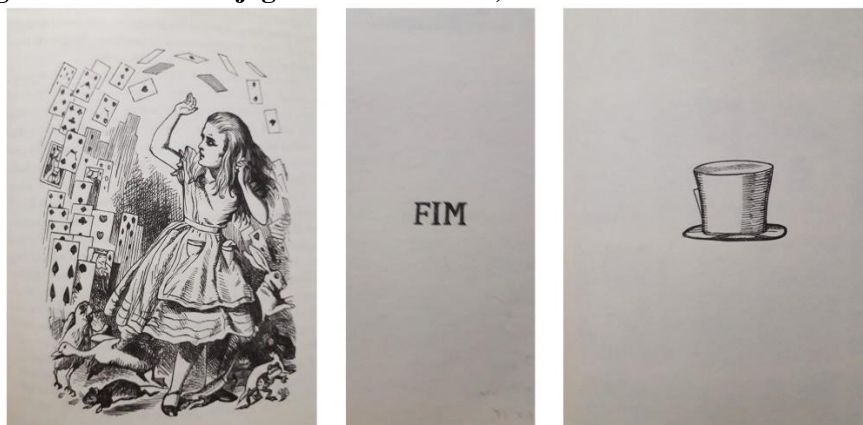
No capítulo 11, por exemplo, lemos uma dicotomia entre palavra e imagem no espaço da própria página do livro, quando o narrador infere: “A propósito, o juiz era o Rei: e como ele usava a coroa sobre a peruca (veja a página 7, se quiser saber como ele fez isso), não parecia estar nem um pouco confortável e, claro, não poderia mesmo estar” (CARROLL, 2018a, p. 107). A imagem não está nesse capítulo e, havendo um *nó* na linguagem, usamo-lo como um hiperlink imaginário para voltar ao início do livro e reler a *lexia* (LEÃO, 2005) da página 7, de modo que há uma operação de espaçamento na indeterminação da linguagem (BRANDÃO, 2007) desse hipertexto, pois a *imprecisão* (TIGGES, 1988) antes preestabelecida como *nonsense* passa a fazer sentido na releitura de palavra e imagem; por outro lado, o *insólito* (REIS, 2016) é deslocado para fato de o Rei assumir a identidade de juiz.

Essas operações de jogo acontecem em vários momentos do *storytelling*, quando lemos os poemas, os jogos encenados e outras histórias contadas pelos personagens, mas pontuei apenas algumas convenções da linguagem que foram transcodificadas para os *videogames*. Logo, até mesmo o fim da leitura desse livro não é o fim de nossas aventuras, conforme mostra a Figura 22.

²⁶⁹ No original: “A dichotomy between reality and words and images which are used to describe it must suggested”.

²⁷⁰ Para Tigges (1988), a *imprecisão* pode ser entendida como a relação oposta entre os elementos, visto que contrastam a negação um do outro, em um jogo de sentidos apresentados de maneira simultânea ao leitor.

Figura 22 – O fim do jogo no modo contar, em *Alice no País das Maravilhas*



Legenda: O fim do jogo não é o fim das aventuras de *Alice* pelo País das Maravilhas.
 Fonte: CARROLL, 2018a, montagem pelo Adobe Photoshop.

Na imagem à esquerda, vemos *Alice* após discordar do veredito da Rainha de Copas no julgamento ilustrado na página 7, sendo atacada pelas cartas de baralho e tomando consciência de que elas são apenas um baralho, ou seja, acordando do sonho: “Nesse momento, todas as cartas voaram na direção da menina” (CARROLL, 2018a, p. 121). Há, nessa passagem, uma *imprecisão* (TIGGES, 1988) com relação às personagens.

A dicotomia observada está em dois níveis nessa cena: 1) é inegável o fato de não terem sido só as cartas que atacam *Alice*, pois o posicionamento do lagarto Bill me parece muito suspeito, como quem quer atacar os pés da personagem – e ele tem motivos para isso – enquanto os outros correm para longe dela; 2) a *imprecisão* (TIGGES, 1988) reside entre as palavras e a imagem, pois tomamos consciência, junto com a personagem, de que o baralho *mostrado* para o leitor-jogador não é o mesmo usado por *Alice*, de modo que o espaço de jogo no texto é sempre reconfigurado pelos *nós* da linguagem.

Na imagem central lemos a palavra “FIM”, que deveria ter um sentido pragmático de fim da leitura, mas parece-me que fim não é o fim, pois, como vemos na imagem à direita a ilustração de uma cartola virada para baixo, esta sugere ao leitor-jogador que surgirá outro “Coelho Branco” para seguirmos. Talvez em outro contexto, em outro livro?

Aqui, podemos observar uma característica do mercado cultural a partir dos anos 1830: a serialização dos romances e outros gêneros publicados em papel impresso. Segundo Allen e Berger (2014), a serialização da obra surgia como uma prática proeminente na era vitoriana para a publicação de livros, o que iniciou uma nova era no mercado cultural, a qual chegou a ser chamada de *cultura seriada*, pois essa transformação acabou “[...] mudando como os leitores e estudiosos vitorianos hoje em dia podem entender o ‘vasto oceano de impressão’ do século

XIX”²⁷¹ (ALLEN; BERGER, 2014, p. 18, tradução nossa). Além disso, como observam os autores, “Muitos romances canônicos vitorianos começaram com publicações em série e não em volume e foram de importância central para as carreiras de autores como Charles Dickens, William Thackeray, Wilkie Collins, Elizabeth Gaskell, Anthony Trollope e Thomas Hardy”²⁷² (ALLEN; BERGER, 2014, p. 18, tradução nossa).

A publicação das séries de *Alice* situa-se nesse contexto de mudanças literárias, especialmente com relação à iconografia (REIS, 2016; JAQUES; GIDDENS, 2016), de modo que o uso de várias técnicas por Lewis Carroll pode misturar as propriedades dos modos de engajamento *contar* ← → *mostrar*, de modo que a última iconografia da cartola poderia sinalizar uma intenção de serialização por parte do escritor, ao final do livro. Mas, afinal, o que saiu da cartola?

4.2.1.2 Os modos contar e mostrar, do livro *Alice através do espelho*

Neste tópico, analiso o engajamento no *modo contar* de *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b). Uma das características desse livro refere-se ao espaço de jogo encenado, pois o jogo de xadrez é próprio *modo contar* que desliza no (des)equilíbrio do *nonsense literário* e de suas manifestações no quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988), que é também reforçado pelo efeito *insólito* (REIS, 2016), *fantástico* ou *maravilhoso*, como observo em relação à linguagem desse livro.

O *maravilhoso* é outro efeito da literatura fantástica, pois “[...] se, ao contrário, ele [o leitor] decide que se deve admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso” (TODOROV, 1970 *apud* SILVA; LOURENÇO, 2010, p. 3). Todas essas características podem ser observadas nos livros de Lewis Carroll e, dependendo da singularidade da linguagem que estamos considerando, a escrita e a iconografia realizam em *simultaneidade* (TIGGES, 1988) as ambiguidades do *storytelling* que nos conduzem a tais fatos literários, como já mencionei.

Nesse espaço de *imprecisão* (TIGGES, 1988), somos engajados no jogo de xadrez imaginado por *Alice*. Mas todo jogo tem suas regras, então quais seriam as regras nessa narrativa? A proposta de Lewis Carroll apresenta-nos algumas problemáticas com relação às

²⁷¹ No original: “[...] changing how Victorian readers and scholars today might understand the ‘vast ocean of print’ of nineteenth century”.

²⁷² No original: “Many canonical Victorian novels started with as serial rather than volume publications and were of central importance to the careers of authors such as Charles Dickens, William Thackeray, Wilkie Collins, Elizabeth Gaskell, Anthony Trollope and Thomas Hardy”.

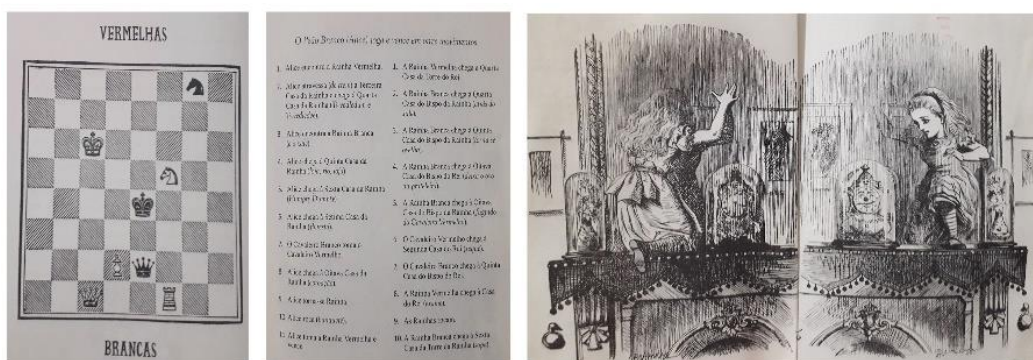
regras desse xadrez já quando abrimos o livro e lemos o prefácio do autor, datado de dezembro de 1896:

Como o problema do jogo de xadrez apresentado na próxima página intrigou alguns de meus leitores, pode ser conveniente explicar que, em relação aos *movimentos*, ele está formulado corretamente. Talvez, a alternância entre Vermelhas e Brancas não tenha sido estritamente observada como poderia, e o “roque” das três Rainhas seja meramente uma maneira de dizer que elas entraram no palácio. (CARROLL, 2018b, p. 7, grifos do autor).

Nessas instruções dadas aos leitores-jogadores, os movimentos são os mesmos do jogo de xadrez, mas e a alternância entre as peças? Ao lermos o prefácio, vemos que esse jogo pode ser muito estranho e, mesmo assim, nos sentimos engajados a jogá-lo ou lê-lo. Depois, o autor fornece instruções de como pronunciar algumas palavras do poema *Jabberwocky* e, dessa forma, conclui que o *como se* (ISER, 2002a, 2002b) deve se adequar aos movimentos do jogo de xadrez, mas as alternâncias serão imaginadas, visto que não há indícios de que façam parte das regras oficiais que os leitores-jogadores conhecem.

A respeito desse tipo de jogo, o *modo contar* (HUTCHEON, 2011) segue as formas de engajamento *contar* → *mostrar* e *interagir*, em que a interação aparece como uma percepção da leitora-jogadora sobre a materialidade do texto apresentada pelo autor. Algumas das confusões desse jogo e história foram selecionadas para a análise (Figura 23).

Figura 23 – O engajamento no modo contar, em *Alice através do Espelho*



Legenda: O tabuleiro de xadrez e a personagem *Alice* entrando no País das Maravilhas.
Fonte: CARROLL, 2018b, montagem pelo Adobe Photoshop.

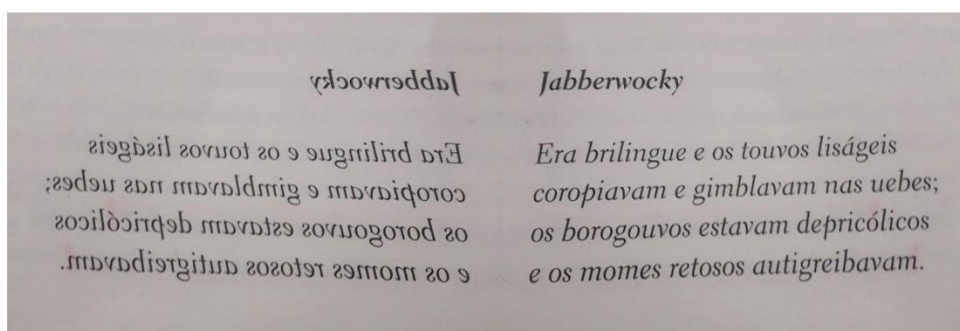
À esquerda, o espaço de jogo apresentado é um tabuleiro de xadrez típico (CARROLL, 2018b, p. 8), que possui 8 oitavas e 8 fileiras horizontais, totalizando 64 casas, e teríamos 16 peças para cada jogador. No entanto, essa configuração do tabuleiro será alterada pelo narrador na narração, que pode ser entendida como um *espelhamento* (TIGGES, 1988), visto que, “[...] em larga escala, opera na apresentação de um mundo ‘turvo’, um mundo além

do espelho, onde, além disso, causa e efeito podem ser revertidos”²⁷³ (TIGGES, 1988, p. 56, tradução nossa). Não seria esse mundo turvo o tabuleiro infinito que cobre todo o País das Maravilhas? Na imagem central, vemos os resultados do jogo apresentados como uma contagem dos pontos, mas que equivalem aos onze movimentos de *Alice*, supostamente jogado no tabuleiro de “8 casas” (CARROLL, 2018b, p. 9). E na imagem à direita, vemos a personagem *Alice* “atravessando” um espelho no seu jogo da imaginação (CARROLL, 2018b, p. 10-11), que se chama “vamos fazer de conta que”, pois a personagem volta ao País das Maravilhas.

O narrador anuncia no primeiro poema do livro que o *storytelling* é um conto de fadas (CARROLL, 2018b, p. 12-13) e que só a magia vai encantar esse novo conto, ou seja, a magia é o trabalho da imaginação desse leitor-jogador. Por exemplo, ao encontrar um livro sobre a mesa, *Alice* não consegue lê-lo por causa da confusão da língua, já que o poema *Jabberwocky* (CARROLL, 2018b, p. 23) foi escrito ao contrário e não poderia ser compreendido sem o processamento ótico da informação, através do espelho.

Mas também podemos ler o fragmento do poema de trás para frente na imaginação. Nessa análise considere o uso do espelho,²⁷⁴ visto que ele é um aparato que pode dobrar a imagem ótica e seu conteúdo no ângulo, então aproximei-o da página e li o fragmento no ângulo de 90°, pois a imagem formada pelo espelho é inversamente proporcional ao ângulo, que é onde está poema escrito em palavras, conforme mostra a figura abaixo:

Figura 24 – A dobra do espelho, em *Alice através do Espelho*



Legenda: *Alice* e a leitora-jogadora leem através do espelho.
Fonte: CARROLL, 2018b, montagem pelo Adobe Photoshop.

Nessa interação, poupamos o trabalho de ler de trás para frente, que levaria ao mesmo resultado, só que de maneira mais lenta. Acrescento que o espelho age como um suporte que processa a informação do poema matematicamente, ou seja, o espelho calcula as palavras

²⁷³ No original: “On a large scale it operates in the presentation of a “topsyturvy” world, a world beyond the looking glass, where in addition cause and effect may be reversed”.

²⁷⁴ Ver mais em Eco (1989).

inversas por reflexão do ângulo, processando-as em imagem, visto que o ângulo é um transferidor. Atualmente, a tecnologia em photoshop pode fazer o mesmo. Eu preferi *interagir*, mas lemos o poema integralmente na próxima página e percebemos que a personagem, também, pensou na mesma solução do espelho para o poema.

Assim, cheguei à conclusão de que, até certo ponto, jogamos com *Alice*, mas, por outro lado, jogamos através de *Alice*: como uma “câmera” que se adequa ao campo de visão, nos adequamos à complexidade desse *storytelling* e jogo. A dobra do espelho a que me refiro é como um ponto invisível entre as direções direita, esquerda e à frente do tabuleiro que depende do ângulo para realização do cálculo; esse ângulo é o leitor-jogador e sua imaginação.

Por razões associativas, podemos ver no poema *Jabberwocky* pistas sobre as peças do xadrez que foram escondidas pelo narrador no *storytelling*, especialmente no puzzle do capítulo 2, *O jardim das flores vivas*, que poderia explicar que o movimento inicial do jogo de xadrez de *Alice* – ou nosso – começa muito antes do momento em que a personagem encontra a Rainha Vermelha, no País das Maravilhas.

Ademais, o *sense e nonsense* (DELEUZE, 1974) na (des)organização desse jogo segue uma configuração contrária às ilustrações apresentadas no livro, por isso temos que “fazer de conta que” entramos no jogo do narrador ou nos perdemos nele, porque o *modo contar* nesse livro não segue as regras mais comuns do xadrez,²⁷⁵ mas sim as dos movimentos extraordinários que dão o xeque-mate, a saber: a promoção do peão, o roque ao lado da Rainha (Vermelha) e a captura *en passant*, mas além disso outras situações enxadrísticas²⁷⁶ são usadas por ele para “solucionar” ou ressaltar a complexidade desse jogo.

Minhas explicações serão breves a respeito desses movimentos, visto que podem ser percebidos de maneiras variadas pelos leitores-jogadores na leitura do *storytelling* e que, também, há a questão da alternância entre as casas não explicada por Lewis Carroll, que deixa um recado implícito em seu prefácio aos leitores: não lutem com o lápis do narrador – algo que fez o Rei Branco, primeiro lutando com o “lápis de *Alice*” no início do jogo e, depois, tentando reorganizar os pontos do jogo ao escrever sobre as 4.207 peças de Cavalo em seu tabuleiro (CARROLL, 2018b, p. 92), sendo que duas peças estavam no jogo ilustrado da página 7.

²⁷⁵ A confederação Brasileira de Xadrez disponibiliza informações sobre as regras do jogo oficial do xadrez, que segue as recomendações da FIDE – Internacional Chess Federation. Disponível em: http://www.cbx.org.br/files/downloads/Xadrez_lei_da_FIDE.pdf Acesso em: 22 abril 2020.

²⁷⁶ Alguns problemas dividem-se em muitas categorias, dos movimentos diretos, ajudados, retroanálise e inversos em um jogo de xadrez, pois as situações enxadrísticas não são previstas em uma partida. Nesse *storytelling* e jogo, identifiquei três momentos de situações enxadrísticas: o momento em que 4.207 peças de Cavalos se amontoam na batalha (CARROLL, 2018b, p. 92), o momento em que o Cavaleiro Branco cai em uma vala (CARROLL, 2018b, p. 110) e o momento em que o Rei Vermelho se esconde entre as vozes do coro na festa de coroação da Rainha *Alice* (CARROLL, 2018b, p. 128), evitando o xeque-mate desse jogo.

Talvez, pudéssemos apenas deslizar pelas casas do xadrez de modo equilibrado e lúdico, aceitando que o lápis é um atizador de fogo, como fez o Cavalo Branco: aliás, uma posição útil para o leitor-jogador jogar com *Alice*. Um dos primeiros movimentos que conduzem *Alice* ao final do tabuleiro de oito casas é o de promoção de peão, que acontece quando a peça chega ao outro lado do tabuleiro e, uma vez que a peça está impedida de ser movimentada para trás de novo, ela é um peão promovido, podendo ser substituída por uma peça escolhida pelo narrador, que pode ser uma Rainha, uma Torre, um Bispo ou mesmo um Cavalo.

Não é possível identificar por qual peça *Alice* foi trocada, e essa tensão é um quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988) nessa narrativa. Por outro lado, o movimento *en passant* permite ao peão mover duas casas, fugindo da captura do peão adversário e permanecendo na retaguarda; se o movimento não for executado pelo adversário, o peão está salvo dessa captura *en passant* até o final do jogo, o que me parece ser o que acontece em dois momentos no *storytelling*: primeiro, quando *Alice* está ao lado do Lírio no capítulo 2, *O jardim das flores vivas* (CARROLL, 2018b, p. 26), e depois, quando a personagem se encontra com o Cavaleiro Vermelho, no capítulo 8, “*É uma invenção minha*” (CARROLL, 2018b, p. 104).

Por fim, o terceiro movimento, de *roque*, usa o Rei (ou a Rainha) e a Torre, sendo a única vez no xadrez que duas peças podem ser movidas em uma única jogada; depois, elas são movidas em direção oposta,²⁷⁷ o que acontece no *storytelling* em três momentos de *imprecisão* (TIGGES, 1988): primeiro quando *Alice* se encontra com a Rainha Vermelha (CARROLL, 2018b, p. 32), depois no encontro das Rainhas (CARROLL, 2018b, p. 126) e ao final do jogo de xadrez (CARROLL, 2018b, p. 128). Há um jogo com os limites das casas de tabuleiro em relação às regras, e na *imprecisão* “[...] isso ocorre quando elementos separados não são tão espelhados, ou contrastam com a negação uns dos outros, mas deslizam um para o outro com bastante sobreposição”²⁷⁸ (TIGGES, 1988, p. 57, tradução nossa); esse é jogo textual.

Segui essas *pistas intertextuais*, mas durante a leitura não ignorei o objetivo dessa narrativa, que é mover-se com a personagem até o final do(s) tabuleiro(s). Uma parte desses movimentos é possível identificar, mas a outra é perceptível apenas se observarmos os recursos do *nonsense literário* utilizados pelo narrador. *Alice* é um Peão Branco, mas ela não sabe disso inicialmente, e nem mesmo sabe as regras desse jogo. A questão é que o narrador não é muito

²⁷⁷ Existem dois tipos de *roque* no xadrez: a torre e a Rainha não podem ter sido movidas antes, não pode existir peças entre ambos, mas para quem usa a peça Rei o *roque é curto* (duas casas na oposição) e, para a Rainha, o *roque é longo*, visto que a torre move 3 casas em sua oposição.

²⁷⁸ No original: “This occurs when separate elements are not so much mirrored, or contrasted as one another’s negation, but glide into one another without quite overlapping”.

claro sobre a alternância das casas e nem sobre a quantidade de peças utilizadas, mas precisamos fazer valer a frase favorita da personagem: “vamos fazer de conta que...” (CARROLL, 2018b, p. 18) sabemos todas as regras desse jogo, visto que o jogo de xadrez começa antes das regras serem apresentadas aos leitores-jogadores no *storytelling*.

Sabendo aquilo que nos falta, às vezes observamos de fora os movimentos do narrador e, noutros momentos, estamos dentro desse tabuleiro jogando com *Alice*, por isso saímos da casa de *Alice* e fomos para *o jardim das flores vivas*, onde encontramos um nó para o Peão Branco *Alice*: o labirinto. O labirinto é um puzzle no *storytelling*, governado pelos movimentos no *jogo* do xadrez, visto que o narrador reconfigura o próprio movimento de jogo e move a peça *Alice* pelo campo do tabuleiro do País das Maravilhas (CARROLL, 2018b, p. 33) e pelo tabuleiro de 8 casas, que vemos na ilustração da página 7. Enquanto isso, lemos as tentativas frustradas da personagem para ultrapassar a casa – que é um adversário – e está em seu caminho, mesmo quando *Alice* tenta outra direção, o que nem sempre é possível pelas regras quebradas do xadrez e pelas peças escondidas pelo puzzle do labirinto.

Em minha observação, esse é o primeiro movimento de *Alice* no jogo de xadrez, de maneira que, no arranjo e rearranjo²⁷⁹ das peças pelo narrador, para solucionar o puzzle de *O Jardim das Flores Vivas*, o jogo se reconfigurou, de modo que, quando *Alice* se encontra com a Rainha, há uma *imprecisão* (TIGGES, 1988) para a leitora-jogadora, como se esse fosse o primeiro movimento apresentado no resultado da página 9. Vejamos como aconteceu: começamos com o Peão Branco *Alice*, saindo da primeira casa, e o que parece ser um labirinto na verdade são movimentos da peça pelo tabuleiro que lemos inicialmente. O Peão pode andar apenas uma casa para frente e numa única coluna; a exceção a essa regra é quando o Peão Branco está na casa inicial e, estando as outras casas livres, podemos avançar uma ou duas casas, até chegar do outro lado do tabuleiro de 8 casas, para tornar-se um Peão promovido.

Dessa forma, o labirinto do jardim é na verdade a impossibilidade da personagem de se mover adiante, pois toda vez que ela tenta dá de cara com uma casa ocupada: “– Oh, isso é muito ruim! Nunca vi uma casa tão intrometida! Nunca!”. (CARROLL, 2018b, p. 28). Ou seja, *Alice* vê a casa e o leitor-jogador vê outra peça intrusa à sua frente, que pode ser um peão oposto (no xadrez, quando dois peões opostos se encontram em uma coluna, podem acabar bloqueando um ao outro). Em suma, a problemática desse puzzle é que a personagem quer ir para a frente alcançar a colina em linha reta, mas esses movimentos só poderiam ser executados por uma

²⁷⁹ Para Stewart (1978 *apud* TIGGES, 1988), o arranjo e o rearranjo fazem parte da *arbitrariedade*, uma característica do *realismo* que organiza seus conteúdos incongruentes nas relações que se estabelecem com o quadro geral da história, no qual os limites podem ser reconfigurados ou mantidos.

peça Torre, Bispo ou Rainha, e isso só acontece pela promoção do Peão Branco (*Alice*), o que não aconteceu na resolução do *nó*.

Alice decide, então, recomeçar seu caminho, ou seja, recomeçar o jogo. Como diz o narrador, “Destá vez, *Alice* se deparou com um grande canteiro de flores, com a borda cheia de margaridas e um salgueiro crescendo no meio” (CARROLL, 2018b, p. 28), o que implica que provavelmente ele fez um rearranjo nas peças, visto que a impossibilidade da alternância continuava sendo uma problemática nesse tabuleiro e jardim, que não me parece ter uma marcação clara das casas. Por outro lado, os movimentos das peças são limitados à condição de plantas ou das regras do xadrez, isto é, há uma *simultaneidade* (TIGGES, 1988) das coisas, das peças e do jogo como xadrez e como história, em suas operações do *sense*.

Um canteiro, cheio de peças invisíveis aos olhos de um leitor-jogador, faz com que nossas habilidades se unam para a seguinte interpretação dos diálogos: *Alice* encontra o Lírio (peça Cavalo); uma vez que o Lírio e o Cavaleiro Branco só podem se mover em L no xadrez, esta é a razão dele não alcançar as Margaridas para fazê-las ficarem quietas. Além de ser desajeitado como o Cavaleiro Branco que resgata *Alice* das mãos do Cavalo vermelho (CARROLL, 2018b, p. 104), o mesmo movimento que Lírio faz ao defender *Alice* da Violeta, que me parece ser uma peça oposta, mas estamos diante da *imprecisão* (TIGGES, 1988) de afirmar se seria uma captura *en passant*, visto que isso não está explícito ou ilustrado no livro.

O fato é que *Alice* segue em segurança até sair do jardim sob a guarda do Lírio, algo muito similar à missão do Cavaleiro Branco de conduzir a personagem até a oitava casa. Outra percepção é a de que as Margaridas são peões, pois *Alice* ameaça “colhê-las” (leia-se capturá-las) caso elas não fiquem quietas – o peão captura com um lance diferente, à frente, mas na diagonal; além disso, todas elas mudam da cor rosa para a cor branca e são silenciadas do *storytelling*. A Esporinha é outro cavaleiro, que está sempre alerta e avisa sobre os passos da Rainha Vermelha, e as Rosas são dois bispos; como uma delas pode estar dormindo, suponho que não faça parte dessa jogada.

Com esses movimentos pelo tabuleiro, a personagem já está no meio dele, onde a árvore salgueiro cresce para todos os lados – os mesmos movimentos que uma Torre pode fazer no tabuleiro de xadrez, quantas casas quiser na horizontal ou vertical, só não pode se mover na diagonal (isso, só uma peça bispo poderia). Assim, a personagem se lembra do problema da casa ocupada e a Rosa (um Bispo) lhe aconselha a andar na direção oposta, algo que ela já havia feito antes, mas diz o narrador desta vez: “E foi muito bem-sucedida. Ainda não tinha caminhado nem um minuto quando se viu a frente com a Rainha Vermelha, e com uma visão completa da colina que tanto queria alcançar” (CARROLL, 2018b, p. 31).

Em menos de um minuto? Esse é o movimento de um peão promovido, de um canto a outro do tabuleiro de oito casas, que nos foi apresentado na página 7 do livro.

Como mencionei anteriormente, nessa promoção do peão *Alice*, a personagem pode ser qualquer peça nas mãos do narrador – a Torre, o Cavalo, o Bispo ou Rainha, da mesma cor – e, de fato, a Rosa compara-a com uma Rainha, mas sem a coroa de espinhos. Porém, ainda não sabemos por qual peça ela foi trocada, de maneira que não podemos mais jogar pelas regras convencionais do xadrez, mas apenas pelas regras extraordinárias do *storytelling*, nos movimentos e alternância de *Alice* pelas casas do tabuleiro.

Por isso, o tabuleiro é o País das Maravilhas, as peças são os cidadãos que jogam – parece-me que apenas as crianças que não têm idade não jogam esse jogo – e as regras são baseadas nos movimentos de xeque-mate, mas também há leis próprias da natureza nesse *storytelling*, um fenômeno *insólito, fantástico e maravilhoso* (Figura 25).

Figura 25 – O espaço de jogo de xadrez, em *Alice através do espelho*



Legenda: As regras são apresentadas à *Alice*, no jogo do xadrez do País das Maravilhas.
Fonte: CARROLL, 2018b, montagem pelo Adobe Photoshop.

Na imagem à esquerda, *Alice* encontra-se com a Rainha Vermelha, o que marca o primeiro movimento do jogo do xadrez, segundo o resultado apresentado, em que *Alice* vence com 11 movimentos (CARROLL, 2018, p. 9). Porém, antes de chegarmos nesse encontro, o narrador reorganizou as peças no tabuleiro várias vezes, desde que *Alice* saiu da casa e entrou n’*O jardim das Flores vivas*, ou seja, ela já é um Peão Branco promovido. Na imagem à direita, vemos o tabuleiro do País das Maravilhas, muito diferente do apresentado na *lexia* (LEÃO, 2005) da página 7, pois o narrador faz um *espelhamento* (TIGGES, 1988) desse tabuleiro de oito casas em cálculos infinitos – ao menos é o que essa figura nos *mostra*.

Esse jogo com os limites geográficos é uma *infinidade do nonsense literário*, conforme define Tiggès (1988): “Na literatura nonsense, a tensão requerida entre significado e não-

significado pode ser mantida sem solução pela arbitrariedade do fechamento, bem como pela natureza frequentemente episódica do texto, ambas se enquadram nessa categoria”²⁸⁰ (TIGGES, 1988, p. 59, tradução nossa). A *infinidade* que vemos no tabuleiro tensiona o duplo espaço de jogo que converge no *storytelling*, mas esse espaço de jogo é fragmentado por uma razão cognitiva: as casas do tabuleiro estão além dos olhos, mas também está além das habilidades cognitivas processá-lo no imaginário (ISER, 2002b).

Engajamo-nos até onde o *modo mostrar* da iconografia compreende? Não, pois o *contar* opera a continuidade dos sentidos nos limites impostos ao leitor pela imagem, conforme nos descreve o narrador: “Havia vários riachos bem pequenos correndo em linha reta, de ponta a ponta; e o terreno entre eles era dividido em quadrados por muitas cercas vivas verdes, que iam de um riacho ao outro” (CARROLL, 2018b, p. 33), ou seja, é uma *figuração do insólito* um tabuleiro constituído dessa maneira. Por isso, o narrador e as personagens são uma extensão do nosso ângulo de vista, daquilo que vemos sobre o acontecimento desse jogo *insólito* de xadrez, visto que há casas que se escondem em lugares improváveis: o trem, por exemplo, é uma casa, mas a viagem não mostra uma marcação clara dos limites geográficos dessa parte do tabuleiro, pois o fora e o dentro do vagão são partes da mesma casa.

Essa *impressão* (TIGGES, 1988) é reforçada pela Rainha Vermelha, quando ela diz não ter certeza se lá é a terceira casa; além disso, na complicação do jogo, *Alice* pega o trem na direção errada e precisa se mover ao contrário para chegar à quarta casa, após a floresta.

E, assim, tudo parece organizado quando nos readequamos às novas convenções da leitura desse jogo, conforme sugere esse encontro de *Alice* com a Rainha Vermelha. Como um Peão Branco promovido, a personagem desconhece sua própria condição no jogo e observa-o: “É um tabuleiro enormemente grande de xadrez, que está sendo jogado... no mundo todo... Se é que isso é o mundo mesmo. Oh, como isso é divertido!” (CARROLL, 2018b, p. 33). *Alice* joga no lugar da filha da Rainha Branca e se movimenta junto com a Rainha Vermelha, mas nada ao redor delas se movimenta, como a personagem observa na narrativa, até que elas alcançam dois metros de distância (lemos duas casas).

Não é interessante que a Rainha Vermelha pegue uma fita de medir para confirmar esses dois metros? Aos leitores-jogadores, a *imprecisão* (TIGGES, 988) que rege os movimentos e a alternância da peça de xadrez *Alice* rege também uma tensão que não é esclarecida nem mesmo depois de a Rainha Vermelha ditar as regras desse jogo, pois somos confrontados com o duplo

²⁸⁰ No original: “In nonsense literature, the required tension between meaning and non-meaning can be held unresolved by the arbitrariness of closure, as well as by the frequently episodic nature of the text, both which fall under this category”.

jogo do tabuleiro, onde os espaços se convergem na leitura, e deslizamos pelas regras que conhecemos, mas também pelas descritas:

Você sabe que um Peão avança duas casas em seu primeiro movimento. Em seguida, atravessa *bem rapidamente* a Terceira Casa... De trem, acho... E logo, logo, vai se encontrar na Quarta Casa. Bem, essa casa pertence a Tweedledum e Tweedledee. A Quinta é predominantemente água. A Sexta pertence a Humpty Dumpty [...] A Sétima Casa é somente floresta. Porém, um dos cavaleiros vai lhe mostrar o caminho. E na Oitava Casa vamos ser Rainhas juntas; lá, é tudo festa e diversão. (CARROLL, 2018b, p. 36-37, grifos do autor).

Essas são as regras “oficiais” do jogo de xadrez desse *storytelling*, mas ainda assim fica a critério do leitor-jogador, em sua leitura, identificar os movimentos mencionados anteriormente. Nesse encontro, vejo os movimentos de um *roque longo* ao lado da Rainha no xadrez, em que ambas as peças são movidas juntas – *Alice* e a Rainha Vermelha –, mas depois cada uma numa direção oposta, e a Torre só pode andar 3 casas inicialmente após essa interação. Ou seja, é a mesma alternância que vemos em cinco movimentos da Rainha Vermelha, enquanto os movimentos de *Alice* são apenas três, e após esse encontro ela caiu direto no trem, depois de atravessar um riacho, e a Rainha foi para outra direção do jogo. Mas como isso aconteceu?

O narrador grafou os seis riachos como a alternância de *Alice* entre as casas do tabuleiro, mas cada vez que a personagem os pula entre as casas no tabuleiro, alguma situação *insólita* (REIS, 2016) acontece com as outras peças do jogo e com o próprio cenário do País das Maravilhas, o que envolve uma *imprecisão* (TIGGES, 1988) nos resultados imaginados pela leitora-jogadora, uma vez que todo o País das Maravilhas está envolvido em movimentos extraordinários de um jogo de xadrez que se desfaz, transformando os personagens em árvores ou dissolvendo-os nas mãos do Peão Branco *Alice* (CARROLL, 2018b, p. 40).

A razão disso é que o narrador usa “três estrelinhas” para marcar tais acontecimentos *insólitos* (REIS, 2016), o mesmo recurso gráfico percebido no livro anterior, de forma que as peças de xadrez (que são personagens) e a própria transição de cenário estão sob o efeito mágico do quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988) presente nesse mundo, como podemos observar na Figura 26.

Figura 26 – Os movimentos extraordinários de Alice, em *Alice através do espelho*



Legenda: A alternância de *Alice* pelas casas do jogo de xadrez são movimentos extraordinários.
 Fonte: CARROLL, 2018b, montagem pelo Adobe Photoshop.

Na imagem à esquerda, vemos a grafia dos seis riachos que indicam a quantidade de casas que falta para a personagem ganhar esse jogo no *storytelling*, ou seja, a alternância são os movimentos extraordinários de *Alice* pelas casas do tabuleiro do País das Maravilhas. Em minhas reflexões, os riachos anunciam a passagem concretizada da metamorfose que o País das Maravilhas sofre como tabuleiro de xadrez, mas também mostram o domínio de *Alice* como uma peça que possui sua própria identidade de mudança indefinida para alguns adversários, o que a coloca em várias situações de vantagem ou desvantagem diante de seus oponentes.

Na imagem ao centro, temos um movimento *en passant* ilustrado, em que o peão adversário que é o Cavaleiro Vermelho tenta capturar o Peão Branco *Alice*, mas o Cavaleiro Branco defende-a, por isso a personagem estaria salva como “Peão” até chegar na oitava casa; mas isso não exclui seus desafios. E, por fim, na imagem à direita vemos um Sapo abrindo a porta do Castelo para *Alice* em sua festa de celebração, quando ela foi coroada Rainha no jogo.

É momento do xeque-mate? Voltemos algumas casas: *Alice* reclama que tudo que ela toca se transforma em árvore ou se dissolve, visto que a personagem não tem consciência de seu poder como peça de xadrez na identidade de mudança em que o jogo a coloca. É o caso, por exemplo, o momento em que *Alice* esquece seu nome ao atravessar a floresta da quarta casa do tabuleiro, o bosque do esquecimento mencionado pelo Mosquito. O *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) é algo a ser observado nesse movimento, pois a personagem acredita que seu nome começa com a letra L: “– L. Eu sei que começa com L!” (CARROLL, 2018, p. 47).

Nesse momento apareceu um Veado e a personagem tentou pegá-lo (leia-se capturá-lo), visto que a letra L é o movimento de um Cavalo no tabuleiro do xadrez e a própria cor do animal denuncia a rivalidade das peças. Nesse encontro, o *insólito* (REIS, 2016) é que o animal também

esquece o próprio nome e, por isso, em seu diálogo com *Alice* tenta descobrir o nome dela primeiro. Quando ambos saem do “bosque” para o descampado do tabuleiro, o animal dá um pulo e se livra dos braços de *Alice*, ou seja, ele se livrou da tentativa de captura lembrando-se de que era um Veado e ela era uma criança humana. Logo, a identidade da personagem é tanto reforçada quanto ignorada em virtude dos objetivos do jogo, pois o *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) é também um elemento de jogo nos espaços desse tabuleiro.

Depois, *Alice* passa pela quarta casa dos irmãos Tweedledum e Tweedledee,²⁸¹ cujos nomes se diferenciam por apenas algumas letras, replicando suas similaridades por serem irmãos gêmeos. O nome joga com os sentidos, numa espécie de *trocadilho*: como explica Tigges (1988), “[...] no jogo de palavras, então, o requisito é que os significados da palavra reproduzida sejam etimologicamente vinculados”²⁸² (TIGGES, 1988, p. 60), o que cria uma ambiguidade na pronúncia ou no significado delas. Assim, percebemos que o *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) é parte da *figuração ficcional* de um personagem, sejam eles peças do xadrez ou cidadãos que não estão jogando o xadrez do *storytelling*, visto que os irmãos parecem jogar outro jogo.²⁸³

Nesse sentido, passamos por vários acontecimentos *insólitos* (REIS, 2016) na leitura desse jogo, mas retorno aos momentos mencionados na Figura 26 para enfatizar que esse jogo de xadrez não é feito apenas dos movimentos extraordinários, pois a inclusão dos riachos entre as casas assinala que novas situações enxadrísticas podem ser adicionadas na perplexidade dessa partida, de forma que, como leitora-jogadora, vejo-os como manifestações *insólitas*, *fantásticas* e, às vezes, *maravilhosas*, uma vez que nossas habilidades para jogar esse jogo são frequentemente contestadas na tensão do *storytelling*.

Em minha observação, *Alice* já foi recompensada por mérito e pode ser uma Rainha não coroada, como observou a Rosa, no capítulo 2, *O jardim das flores vivas*, porque sofreu várias metamorfoses nessa partida. Isso implica nossa readequação ao *como se* (ISER, 2002a, 2002b), produzindo sentido em tais movimentos extraordinários do *nonsense literário*, em novas maquinações (DELEUZE, 1974) – na continuidade desse jogo de xadrez, a personagem *Alice* cai novamente no canteiro de flores, após pular o riacho da oitava casa, mas desta vez já aparece

²⁸¹ Nos videogames em análise, esse *trocadilho* (TIGGES, 1988) com os nomes dos irmãos se mantém, mas outros trocadilhos são realizados com o nome do monstro *Jabberwocky* que se chama *Jaberwock* e do Lagarto Bill, que ganha o sobrenome de *Bill McGill* ou conhecido também pelo apelido de *Lary*.

²⁸² No original: “In wordplay, then, the requirement is that the meanings of the word played are etymologically linked”.

²⁸³ Essa leitura decorre da velha canção que *Alice* diz em voz alta, posteriormente à batalha dos irmãos por causa de um brinquedo velho ou novo; como é contra as regras do xadrez que peças da mesma cor estejam em embate, concluo que eles não estão jogando o mesmo xadrez que *Alice*.

com a coroa e vestida de RAINHA ALICE. Ou seja, parece que voltamos ao início do tabuleiro, mas essa arbitrariedade (TIGGES, 1988) é mantida até o final do *storytelling*, pois a personagem está em um espaço transitório para o teste das Rainhas.

Nesse teste, uma das exigências é que *Alice* saiba somar – possivelmente, para somar seus pontos no jogo –, entre outras perguntas *nonsense* (DELEUZE, 1974) de conhecimentos gerais sobre o País das Maravilhas que a personagem falha em responder (parece que o propósito das Rainhas Branca e Vermelha é dificultar o desempenho de *Alice*). Mas algo *maravilhoso* acontece para tirar o leitor-jogador da agonia de não saber o resultado desse teste: as Rainhas adormecem e, quando *Alice* aparece vestida em frente à porta do Castelo, concluímos que ela foi bem-sucedida no que parecia um teste de resistência.

Na festa de sua coroação, acontece o roque das Rainhas no Castelo, um movimento extraordinário do xadrez, em uma situação enxadrística, visto que se aproxima o momento do xeque-mate nesse *storytelling*. Por isso, quando *Alice* se encontra com o sapo ficamos alertas, pensando: será ele o Rei Vermelho? O Sapo segura um cetro como se fosse rei, mas seu cetro é o de um criado e, após abrir a porta para *Alice*, o personagem volta para debaixo de uma árvore, e portanto concluo que ele não é o Rei e que um leitor-jogador daria um xeque-mate.

Nossa tensão parece ser aliviada quando, ao entrar no *hall*, a personagem ouve uma voz estridente cantar o seguinte: “Ao mundo do Espelho Alice deu uma explicação: ‘Trago a coroa na cabeça e o cetro na mão’. ‘Deixem as criaturas do espelho, desse reino que agora é meu, comerem a ceia conosco: a Rainha Vermelha, a Branca e eu!’” (CARROLL, 2018b, p. 128, grifos do autor).

Tudo indica que essa voz seja a do Rei Vermelho, porém, antes que possamos identificar quem seja ele, e numa situação enxadrística do xadrez, outras vozes – que são peças – se juntam ao coro da música e a impossibilidade de dar xeque-mate no Rei Vermelho é cada vez mais evidente para *Alice*. Parece-me que o Rei Vermelho é o narrador, que está muito bem protegido pelo coro do banquete. Logo, sem muita paciência para aquele jogo de xadrez *nonsense* (DELEUZE, 1974) que envolvia tantas peças e situações absurdas, a personagem *Alice* grita: “– Não aguento mais isso! gritou ela, enquanto se levantava e agarrava a toalha da mesa com as duas mãos” (CARROLL, 2018b, p. 133), e tudo se amontou pelo chão, pratos, travessas etc., todo o cenário de jogo.

Alice se volta para Rainha Vermelha é dá o “xeque-mate” em um movimento *insólito* (REIS, 2016), visto que não sabemos que peça de xadrez a personagem realmente é. Então, nos capítulos finais do *storytelling*, somos “acordados” sem o resultado desse jogo que foi jogado com *Alice*, no tabuleiro do País das Maravilhas. Podemos vê-la sacudindo sua gatinha Kitty nas

ilustrações do livro e despertando-nos dessa mistura de coisas absurdas e fantásticas, mas o narrador situa-nos na realidade de *Alice*, que tenta identificar se quem sonhou aquilo foi ela mesma ou o Rei Vermelho.

Os limites desse evento não são fixos e a *imprecisão* e *simultaneidade* desse desfecho acaba sendo um efeito provocado pela *arbitrariedade* (TIGGES, 1988) no desfecho inesperado do jogo de xadrez, o que faz com que os leitores-jogadores fiquem impedidos de dar uma resposta exata sobre essa pergunta e, para reforçar essa questão, o quadro oculto permanece sem solução.

Visto que na *arbitrariedade* há um arranjo e um rearranjo no quadro do *Realismo* do *nonsense literário*, “[...] o conteúdo é subordinado à forma, a última criando um playground espacial; esse é o inverso do jogo com limites onde a forma está subordinada ao conteúdo”²⁸⁴ (TIGGES, 1988, p. 59, tradução nossa) – é o que acontece no final desse *storytelling*, em que todo o espaço de jogo de xadrez é desfeito por um único gesto de Alice.

Por outro lado, temos a recompensa do reconhecimento do narrador de nossa participação nesse jogo de xadrez extraordinário, dado que ele nos pergunta: “E você, leitor? Quem você acha que foi [que sonhou aquilo]?” (CARROLL, 2018b, p. 141). Nossa resposta nunca será a mesma para todas as vezes em que abrimos esse livro clássico (CALVINO, 1993) para relê-lo, visto que o “FIM” do poema que lemos na página seguinte não é o fim das aventuras dos leitores-jogadores com *Alice* ou com o País das Maravilhas nos domínios da ficção, pois a personagem é como um *texto vivo* para o leitor-jogador.

Em suma, na *concretização* dessa análise observo que são vários os procedimentos do *nonsense literário* presentes nas obras de Lewis Carroll. Essa análise não cobriu todos os espaços de jogo presentes nos livros de Lewis Carroll, mas atendeu às motivações desta dissertação e ao meu olhar de leitora-jogadora: afinal, as histórias “[...] comunicam um significado narrativo *a alguém* em *algum contexto*, e são criadas *por alguém* com esse intuito” (HUTCHEON, 2011, p. 52). Essa é uma das propostas da adaptação: alimentar a curiosidade do leitor-jogador para sua circulação no mercado cultural dos livros e das artes, em nosso caso, dos *videogames transcodificados*.

²⁸⁴ No original: “[...] content is subordinated to form, the latter creating a spatial playground; this is the inverse of play with boundaries where form is subordinated to content”.

4.2.2 O engajamento no modo interagir dos videogames transcodificados

Nesta subseção, minha atenção recai sobre as convenções da linguagem que foram transcodificadas para os videogames *American McGee's Alice* (2000) e *Alice Madness Returns* (2011), de maneira que busco ressaltar algumas operações do *nonsense literário* e do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988), influenciadas pelo design de Adams (2014), que acentuam a gênese retórica na constituição do *horror*.

O modo de engajamento (HUTCHEON, 2011) dos videogames transcodificados pelo game designer American McGee e sua equipe são uma mistura do *interagir* → *mostrar* ← *contar*, sendo o modo contar uma percepção da leitora-jogadora sobre a materialidade desses textos digitais. Ademais, o *mostrar* é reforçado pelo processamento da imagem infográfica e pelas *cutscenes* interativas ou não interativas que, às vezes, se apresentam como *nós* e, noutros momentos, são a solução daquilo que precisávamos saber no *storytelling-game* – por essa razão algumas *lexias* (LEÃO, 2015) serão consideradas recursos da linguagem, tais como *ícones*, *sons* e *links* que precisam ser lidos pelo leitor-jogador durante a jogabilidade; caso contrário, ele não completará o livro.

Adicionalmente, destacarei alguns de meus procedimentos na adequação ao *play*, mas pontuo que cada leitor ou jogador possui seu método próprio de jogabilidade, pois, como discute Linda Hutcheon (2011), o engajamento no modo *interagir* é performativo, graças à imersão imediata que os videogames proporcionam no envolvimento (MUKHERJEE, 2015) do leitor-jogador com a história. A natureza audiovisual dos videogames coloca a linguagem em movimento constante e interacional com seu leitor-jogador, dado que o jogo do *game* exige uma leitura rápida e eficaz da situação em um ângulo multidimensional, para tomadas de decisão que nem sempre nos permitirão voltar atrás, como se voltássemos uma página do livro impresso.

Hutcheon (2011) comenta que, na passagem do *modo mostrar* dos filmes para o *interagir* dos videogames, a história pode apresentar uma estrutura de três atos: “O material introdutório, com frequência apresentado pelo que chamamos de ‘*cut-scenes*’ de filmes, é o primeiro ato apresentado; o segundo é a experiência do núcleo do jogo; o terceiro é o clímax, frequentemente conduzido por meio de *cut-scenes* filmadas, mais uma vez” (LINDLEY, 2002 *apud* HUTCHEON, 2011, p. 36, grifos da autora). Em minhas observações, essa estrutura não se aplica a todos os videogames, mesmo os adaptados de filmes, porque a organização da história depende de vários fatores, como a tecnologia utilizada (*engine* ou *software*), o conceito de design e o gênero textual do *game* que é adaptado.

Outra observação é a de que a *cutscene* tem um papel fundamental para a jogabilidade, pois o leitor-jogador reúne informações importantes a partir dela e, inclusive, direciona seus esforços para usar a melhor estratégia durante a jogabilidade do *storytelling-game*, de modo que ela não é algo à parte no *videogame transcodificado*.

Além disso, é importante ressaltar que as *cutscenes* não são iguais nos games. No *game American McGee's Alice* (2000) só existe um tipo de *cutscene*: aquela que usa as técnicas do cinema para ações em vídeo, ou seja, elas *mostram* algo ao leitor-jogador, por meio de diálogos ou não, pois elas são cinemáticas (*cutscenes* não interativas) e organizam a narrativa no videogame. Por outro lado, o apagamento dos limites cinemáticos está muito presente em *Alice: Madness Returns* (2011), dado que a organização narrativa e estratégica do *game* acontece por *cutscenes interativas* e *não interativas* no *gameplay*. Nesse sentido, recupero a percepção de Mukherjee (2015): “É evidente que muitas vezes algumas instâncias da jogabilidade ao vivo podem ser projetadas com tecnologia semelhante à usada na *cutscene*, e o limite entre a *cutscene* e a jogabilidade real não é mais estanque”²⁸⁵ (MUKHERJEE, 2015, p. 64, tradução nossa).

Por isso, compreendo que os diferentes tipos de *cutscenes* “[...] podem ser elementos essenciais nos jogos narrativos, já que, algumas vezes, o entendimento da história é dependente da afetividade destas estruturas” (AMARO, 2017, p. 114). Logo, ainda que uma *cutscene* corte a ação de jogo, elas não podem ser vistas como um obstáculo à interatividade e à escolha do leitor-jogador, pois assumem várias funções.

Outra observação é a de que o clímax pode ser distribuído pelas fases da jogabilidade, visto que cada *boss*²⁸⁶ que vencemos ou os capítulos preenchidos pela solução de missões e puzzles podem ser considerados como uma espécie de clímax no *storytelling-game* para os leitores-jogadores. Em *American McGee's Alice* (2000), há uma sobreposição de enredos, de maneira que o clímax acontece em quatro pontos distintos, envolvendo os personagens Cheshire, o Coelho Branco, o Grifo e os conselhos da Lagarta. Em *Alice: Madness Returns* (2011), o clímax depende do movimento do leitor-jogador pelas fases (na coleta de informações, solução dos puzzles etc.), e até poderíamos dizer que o clímax está no final do *storytelling-game*, mas isso seria ignorar que a narrativa dos *videogames* é um acontecimento progressivo e que a ação realizada ou não anteriormente define o que pode vir a seguir.

²⁸⁵ No original: “It is evident that often some instances of live gameplay can be engineered with technology similar to that used in making cutscenes and then the boundary between the cutscene and actual gameplay is no longer watertight”.

²⁸⁶ O *boss* ele não é qualquer inimigo, mas o chefe de uma fase ou capítulo de jogo, o que significa que ele é o maior desafio que um jogador pode enfrentar, porque vencê-lo traz mudanças ou o desfecho de um *storytelling-game*.

Defendo, assim, que cada *game* é único em sua jogabilidade do *storytelling-game*, mas ressalto que em alguns *videogames* a linguagem programada do *storytelling* é “para a frente” em suas linhas direcionais do banco de dados, de modo que são raros os jogos que nos permitem voltar atrás nas fases, como fizemos na leitura dos livros de Lewis Carroll, voltando pelos capítulos através dos links hipertextuais deixados no jogo do texto. Por isso, a noção de “livro” nos *videogames* é uma problemática para ser refletida no contexto da literatura digital, uma vez que a história não começa em um vácuo para o leitor-jogador: há um livro virtual no sistema do *videogame* que está além dos ajustes de configuração da jogabilidade.

Esse “livro” marca o início de nossa leitura do jogo, conforme pontua Mukherjee ao comentar sobre a organização dos conteúdos no *videogame*:

[...] os níveis do jogo, que podem ser comparados aos capítulos de um livro impresso, são divididos de maneira inteligente usando as instruções do jogador/agente secreto. Eles trabalham tanto para construir a narrativa quanto para estabelecer os objetivos do jogo – mais um exemplo de como as regras e a narrativa coexistem.²⁸⁷ (MUKHERJEE, 2015, p. 60, tradução nossa).

Em minhas reflexões, percebo que cada *game* possui sua forma particular e única de apresentar esse livro a que me refiro. Alguns *games* permitem ao leitor-jogador entrar na jogabilidade realizada e alterá-la, começando de qualquer ponto em que clicar (da fase, capítulo, missão): é o caso do *videogame American McGee's Alice* (2000), pois sua condição de leitura significa jogar novamente. Em outros *games*, o leitor-jogador não pode realizar nenhum tipo de alteração, mas pode visitar o mundo do *game* e realizar algo que deixou para trás, por exemplo, uma coleta de itens que não altera os rumos da história.

E há, ainda, *videogames* em que vamos completando o livro e podemos lê-lo em sua totalidade, mas visitar o mundo da jogabilidade não é mais permitido: esse é o caso de *Alice Madness Returns* (2011). Logo, pontuo que, assim como há livros impressos, há também o livro digital do *videogame*, mas cada *game* possui sua maneira de registro e modos de leitura interativa, como veremos nos próximos dois tópicos.

4.2.2.1 O modo interagir do videogame *American McGee's Alice*

Nesse tópico, começo apresentando o livro da jogabilidade de *American McGee's Alice* (2000), chamado *Bandersnatch Opticals*. Certamente, foi inspirado numa máquina fotográfica

²⁸⁷ No original: “The levels of the game, which can be likened to chapters in a printed book, are quite cleverly divided using instructions to the player/secret agent. These work both towards building up the narrative as well as establishing the game objectives – yet another example of how rules and narrative coexist”.

antiga ou grafoscópio,²⁸⁸ provavelmente porque essa adaptação recorre ao tempo histórico e ficcional da cidade de Londres, em meados de 1864, época em que a fotografia estava experimentando seus métodos artísticos de captura da imagem e o mercado desenvolvendo a qualidade das câmeras. Mas, além disso, o nome do livro refere-se também ao frumioso *Bandersnatch*, do poema *Jabberwocky* (CARROLL, 2018b, p. 24).

O livro é o sistema do *videogame*, que proporciona nossa *adequação ao play*, conforme podemos observar na Figura 27.

Figura 27 – O livro da jogabilidade, em *American McGee’s Alice*



Legenda: Livro da jogabilidade do videogame *American McGee’s Alice*.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos *Alice Liddell* em uma cama hospitalar da enfermaria *Little More*, no *Rutledge Asylum*, cidade de Londres. Sua expressão de horror foi a minha também, visto que há uma música no plano de fundo muito comum nos filmes de terror, o que intensifica nossas primeiras impressões sobre o jogo. As sombras refletem as grades que a prendem na enfermaria e a personagem segura um Coelho Branco. Assim acontece nosso primeiro clique no videogame, com as seguintes entradas: novo game, carregar, salvar, configurações e sair. Caso o leitor-jogador não se identifique com o gênero horror psicológico (GRANT, 2010; MAIA, 2014), ele pode ignorar a curiosidade e sair do game.

Na imagem do meio, à qual chegamos ao clicar em “configurações”, aparece a imagem de *Alice Liddell* dentro de espelho trincado, tendo ao fundo, na parede da casa, uma foto de Lewis Carroll emoldurada, de modo que o leitor-jogador lê que a adaptação é uma homenagem às obras *Alice no País das Maravilhas* (2018a) e *Alice através do Espelho* (2018b). A missão do leitor-jogador seria libertá-la desses espaços *insólitos* que a prendem no espelho.

Por fim, na imagem à direita, temos o fechamento do livro do videogame, onde estão as informações da jogabilidade e as fases do jogo que foram concluídas – esse *game* possui nove

²⁸⁸ O grafoscópio foi um aparelho utilizado para facilitar o ensino da leitura, para ver desenhos e outras coisas, em sua época de invenção.

fases, com suas dimensões labirínticas e lugares secretos. A conclusão da jogabilidade é o fechamento desse livro, portanto nossa missão é completá-lo e lê-lo como um processo de jogo: esse *videogame* salva onde estamos, como se tirasse uma fotografia do instante, mas, por outro lado, não nos permite ler a história em sua totalidade, apenas mostrando o quanto falta para se finalizar a fase. Por isso, cada vez que voltamos em uma fase temos que jogá-la novamente.

Há duas formas de salvamento nesse videogame: o salvamento conforme o progresso na jogabilidade (momento) e o salvamento rápido, mas o ideal é usar o salvamento rápido apenas quando o jogador precisa se ausentar do espaço de jogabilidade, uma vez que ele não restaura a vida da personagem *Alice*, o que poder problemático caso esse tipo seja acionado em um momento decisivo.

Retomo, no entanto, a imagem central (Figura 28), para fazer algumas observações sobre como percebo o quadro do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988) nas “configurações” desse videogame, visto que a imagem da cabeça humana não é apenas um desenho estético, mas um conceito de design pragmático que envolve o leitor-jogador em uma sinestesia e interatividade, ou seja, há um *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) sensório-motor do leitor-jogador nesse ciberespaço.

Figura 28 – As configurações do videogame *American McGee’s Alice*



Legenda: A configuração sensório-motora no videogame *American McGee’s Alice* (2000).
Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Nesta figura, o *pescoço* – parte em destaque amarela – é o controle do leitor-jogador que precisa estar alerta durante todo o jogo, mas nesse clique podemos configurar tudo que envolve os comandos do teclado e do mouse (atalhos, poderes da personagem, armas, movimentos básicos etc.). O *ouvido* é a atenção a cada som que ouvimos na jogabilidade, como passos, músicas de ação, música de “descanso”, diálogos, ruídos do País das Maravilhas, sentimentos

da personagem etc., e nesse clique podemos aumentar, diminuir ou deixar alguns sons em mudo.

A *visão* é nossa porta de entrada no mundo do *storytelling-game*, onde precisamos distribuir nosso foco de atenção ao personagem, à barra de saúde, às armas etc., e nesse clique nós configuramos cor do vídeo, resolução da imagem, textura, entre outras possibilidades. E, por fim, o *cérebro* é onde atuam nossas tomadas de decisão, visto que ele comanda todo o resto do nosso corpo, equilibrando nossos afetos genéticos (SUTTON-SMITH, 2008) durante a jogabilidade e nos direcionando no *storytelling*: nesse clique podemos configurar a sensibilidade do mouse, distância da câmera, legendas, entre outras possibilidades.

Além disso, a cada fase que passamos quebramos uma parte desse espelho em que *Alice* parece estar presa, pois em alguns momentos o espelho deixa de existir, dando lugar a alguma característica do subnível em que estamos quando acessamos as configurações, por exemplo, se estamos na segunda fase *Fortress of Doors*, mas no subnível *Skoll's Out*, a personagem *Alice* irá aparecer pela parede quebrada da biblioteca. Em suma, o *pESCOÇO*, o *OUVIDO*, a *visão* e o *cérebro* (as mãos e todo o resto do corpo) são executores de uma sinestesia que pode ser entendida como uma *intermediação* (HAYLES, 2009) entre homem e máquina, visto que o corpo humano é guiado pelos sentidos do jogo.

Na *mediação*, a máquina indica quais sentidos serão operados durante a ação da jogabilidade, pois lemos e interpretamos o conteúdo audiovisual. Por essa razão, “[...] a mediação nesse sentido inclui os processos de percepção do corpo, os processos subcognitivos, que se desenvolvem a partir desses processos e os interpretam, e os processos conscientes que, interpretam os subcognitivos” (HAYLES, 2009, p. 72). Assim, o livro da jogabilidade é um ponto de apoio e, às vezes, um local de fuga em meio a uma batalha, pois o leitor-jogador pode acionar o botão de “configurações” e equipar a personagem, trocando as armas, a armadura, os itens, etc., enfim, tudo o que puder ser usado como estratégia para vencer no *storytelling-game*.

Dado que essas narrativas possuem um viés épico, mesmo em seus diferentes modos de interação são vários os caminhos labirínticos em que o leitor-jogador cumpre um trabalho de Hércules, realizando várias missões com a *personagem jogável* (REIS, 2017).

Quando iniciamos *American McGee's Alice* (2000), há uma *cutscene* não interativa que abre o enredo desse *storytelling-game*, mas a história que jogamos é um pouco diferente do conteúdo que nos foi apresentado; afinal, caímos na toca do Coelho Branco, isto é, na mente de *Alice Liddell*. Portanto, não é possível captar tudo o que aconteceu na vida da personagem *Alice* nesse primeiro game, visto que boa parte de sua vida permanece um mistério para os leitores-jogadores: mesmo com as *cutscenes* seguintes e os diálogos de *Alice* com o Gato de Cheshire

sendo parte da jogabilidade, sempre haverá uma diferença no percurso que cada leitor-jogador faz no duplo *engajamento intertextual interativo* da *adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Visto que nosso foco recairá sobre algumas convenções da linguagem das obras de Lewis Carroll, que foram aproveitadas nesse *game* em caráter da expansão narrativa por um conjunto de *paratextos* (GENETTE, 2010), situamo-nos na *cutscene* que inicia o *storytelling-game*, conforme a Figura 29.

Figura 29 – A introdução do videogame *American McGee’s Alice*



Legenda: *Cutscene* não interativa, mostrando alguns momentos do incêndio na casa de *Alice*.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na *cutscene* inicial, a personagem testemunha a morte de sua família causada por um incêndio misterioso, que começa em seu quarto. Na imagem à esquerda, vemos os retratos da *Mrs. Liddell* (mãe), e numa fotografia ao lado desta temos *Arthur Liddell* (pai) e *Lizzie Liddell* (irmã), que formam a família de *Alice Liddell*, mas não temos muitas informações a respeito dessa família no primeiro game, de modo que há um mistério a ser observado pelos leitores-jogadores, um *nó* na retórica ficcional da personagem.

Na imagem ao centro, vemos um livro supostamente escrito por Lewis Carroll e ilustrado por John Tenniel, mas os capítulos que aparecem nesse livro são uma expansão narrativa por *paratextos* (GENETTE, 2010), pois nessa *cutscene* é possível ver uma página no capítulo II, *A reunion tea party*, e a voz do *Coelho Branco* dizendo para *Alice* acordar por ser a hora do chá, mas a gatinha *Kitty* esbarra na escrivaninha perto da cama de *Alice* e o livro começa a pegar fogo, dando origem ao capítulo IV, “*Smoke and fire*”, porém nada sabemos sobre esse livro misterioso que a personagem *Alice Liddell* está lendo.²⁸⁹

²⁸⁹ Os *paratextos* são considerados por Genette (2010) uma expansão ou transformação do hipotexto, em nosso caso, os livros de Lewis Carroll. Dado que a adaptação como adaptação (HUTCHEON, 2011) é uma transposição declarada desses livros, pontuo que não é possível mapear os *paratextos* dessa *cutscene*, pois não temos acesso ao livro que a personagem lê. Portanto, ao me referir a essas convenções da linguagem estarei considerando-as como um conjunto assemblage (MUKHERJEE, 2015), dado que muitas informações do que foi transcodificado aparecem na jogabilidade.

Já na imagem à direita, a câmera se abre e percebemos que *Alice Liddell* estava em uma lembrança: vemos a personagem em uma cama, ao lado de seu Coelho Branco de pelúcia na enfermaria do *Rutledge Asylum*, em Londres, mas só sabemos disso porque uma enfermeira entra quarto e comenta que a menina não vai reagir. Nesse momento, algo *insólito* (REIS, 2016) acontece, quando o Coelho Branco de pelúcia começa a mover o pescoço para o lado de *Alice* e fala assustadoramente: “Salve-nos, Alice”. A câmera dá um *close up* na mente de *Alice* e vemos o Coelho Branco de pelúcia cair pela sua toca; o buraco é apertado, o espaço é escuro e a queda é lenta, vemos uma peça de xadrez Peão Branco flutuar com a carta de baralho da Rainha de Copas, um relógio se despedaçando no ar e o Coelho cair em câmera lenta.

Por outro lado, em seguida *Alice* cai de uma vez pelo buraco, que não tem objetos e muito menos “folhas secas” (CARROLL, 2018a) para apoiar sua queda, o que me leva a perceber que essa queda na toca do Coelho não é muito confortável e a concluir que as mecânicas desse *videogame* seguem o conceito de *Realismo* proposto por Ernest Adams (2014), pois o barulho da queda e a expressão de dor da personagem *Alice* são próximas de uma queda real.

Olho para cima do buraco e tudo está escuro, como se olhássemos para o universo do País das Maravilhas, que está rugindo seus barulhos perturbadores, assinalando certa característica de *horror*. O *realismo* nesse *videogame* pode ser tomado em sua forma mais objetiva possível, pois a *imprecisão* (TIGGES, 1988) de representar as ações cotidianas, como o barulho da queda, os movimentos do corpo, o grito de dor, a dor da morte, a abertura das portas etc. é feita de modo a situar o leitor-jogador na adequação ao *play* e intensificar nosso cuidado com a *personagem jogável* (REIS, 2016), visto que ela se apresenta como um “texto vivo”. Diferentemente de uma oposição histórica ao romantismo, os limites desse *realismo* não enfatizam a contenção emocional; ao contrário, vislumbram-na como um ideal objetivo que situa o leitor-jogador na realidade da personagem, tanto que se batermos com a cabeça numa pedra, a personagem morre instantaneamente.

Por isso, redobramos a atenção à “realidade” desse País das Maravilhas, desde uma pedra a tudo que se põe em movimento com a personagem *Alice* está em nossa área de foco, mas cada *videogame* tem seu conceito artístico de apresentação do quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988; ADAMS, 2014) e, sendo este uma referência no *storytelling-game*, acredito que dificilmente poderia ser tomado como uma vertente periodológica – como fazemos em análises de obras impressas da Literatura –, pois é necessário observar seu contexto e jogo, pois nos *videogames* ele me parece ser ferramenta para a mecânica do *play*. Ademais, nesse quadro de referência do *realismo* (TIGGES, 1988, ADAMS, 2014), os

efeitos especiais e as poções mágicas, entre outros elementos, são tomados como uma manifestação do *fantástico* ou mesmo do *insólito* (REIS, 2016) depois que a personagem ultrapassa o limiar de seu mundo, que é Londres.²⁹⁰

Após a queda na toca do Coelho, só podemos seguir em frente: compreendo assim que a narrativa é linear em sua progressão – início, meio e fim –, mas multidimensional graças às suas passagens secretas e subníveis de jogo, distribuídos em nove fases. A primeira é *Village of the Doomed*, com os subníveis *Dementia* e *Pandemonium*. A segunda é *Fortress of Doors*, com os subníveis *Beyond the wall*, *Skool's Out* e *Skoll Daze*. A terceira é *Vale of Tears*, com os subníveis *Pool of Tears*, *Hollow Hideaway*, *Just Desserts* e *Wholly Moral Ground*. A quarta é *Wonderland Woods*, com os subníveis *Dry Landing*, *Herbaceous Border*, *Rolling Stones*, *Icy Reception*, *Fungiferous Flora*, *Centipede's Sanctum* e *Caterpillar's Plot (Parte 1)*.

A quinta fase é *Looking Glass Land*, com os subníveis *Pale Realm*, *Castling* e *Checkmate in Red*. A sexta fase é *Behind the Looking Glass*, com os subníveis *Mirror Image*, *Crazed Clockwork* e *About Face*. A sétima fase é *Land of Fire and Brimstone*, com os subníveis *Burning Curiosity*, *Jabberwock's Lair* e *Caterpillar's Plot (Part II)*. A oitava fase é *Queen of Hearts Land*, com os subníveis *Majestic Maze*, *Airborne Terror*, *Mystifying Madness*, *Water Logged*, *Labyrinthine Revenge* e *Machinations*. E, por fim, a última fase é *Queensland*, com os subníveis *Royal Rage*, *Battle Royale*, *Ascension*, *Castle Keep* e *Heart of Darkness*.

Cada fase indicada são lugares no mapa do País das Maravilhas, os quais podemos acessar abrindo o *Bandersnatch Optical*s. Portanto, como leitora-jogadora, meu primeiro movimento de adequação ao *play* foi apreciar os movimentos da personagem *Alice* para um melhor uso do mouse e teclado, de modo que após a queda eu parei para observá-la: a câmera mudou de frente para mim, *Alice* mexeu os pés, contou nos dedos das mãos.

Depois, ela colocou as mãos na cintura e deu um passo à frente; por fim, movi o mouse e assim observei que a linguagem responde à inércia do leitor-jogador, mas também obtive um parâmetro cognitivo do tempo de resposta do *videogame* para possíveis aplicações de minhas estratégias de esquiva ou ataque. Então, entramos na primeira fase, *Village of Doomed* dentro da toca, onde pontuo meu segundo movimento de adequação ao *play*, que consistiu em observar

²⁹⁰ Segundo Campbell (2004), a passagem de um primeiro limiar não significa que não haverá outros numa aventura, mas “[...] com as personificações de seu destino para guiá-lo e ajudá-lo, o herói avança em sua aventura até chegar ao ‘guardião do limiar’ na entrada da zona de ampliação do poder” (CAMPBELL, 2004, p. 71, tradução nossa). Isso indica que a estrutura dessa narrativa segue algumas características da jornada do herói e poderia ser analisada por essa concepção teórica, mas este não é nosso objetivo nesta dissertação. Pontuarei, no entanto, algumas características do nosso engajamento no modo interagir que, de certa forma, é uma jornada com a heroína Alice Liddell, primeiro porque esse videogame é do gênero *storytelling-game de ação e aventura* e, segundo, porque o Gato Cheshire é como um guardião desse limiar do mundo – entre Londres e o País das Maravilhas –, enquanto somos guiados por seus conselhos, fortalecendo a relação do Gato e da menina.

a área de foco em torno da personagem *Alice* e o País das Maravilhas, conforme mostra a Figura 30.

Figura 30 – O campo de visão do leitor-jogador, em *American McGee's Alice*



Legenda: Caímos na fase *Village of Doomed* e *Alice* segue o Coelho Branco.
 Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

A *focalização* (NITSCHKE, 2008) ajuda os leitores-jogadores a compreenderem o mundo narrativo do *videogame* experienciado, direcionando os esforços cognitivos para as áreas que requerem maior concentração ou foco. Na imagem à esquerda, vemos *Alice* à nossa frente, pois nessa jogabilidade não é permitido o uso de câmera em primeira pessoa, visto que McGee optou por usar uma câmera externa (algumas cenas podem ser em primeira pessoa para orientação, mas não para interação na jogabilidade). Conforme ressalta Nitsche (2008, p. 149, tradução nossa), “[...] a câmera está olhando para *Alice*, mas a configuração do jogo puxa o jogador para dentro da mente do personagem principal”²⁹¹, e por isso assumimos a função de *jogador-narrador* (THABET, 2013) nesse *storytelling-game*.

Na adequação ao *play*, a personagem é nosso campo de visão, pois ela nos dá acesso ao ângulo tridimensional do País das Maravilhas em câmera terceira pessoa; portanto, de maneira técnica nossos olhos coletam as informações necessárias na área de foco do jogo, enquanto desconsideram outras que não estão em nossas motivações. Como vemos na imagem à esquerda, há uma barra azul e outra vermelha que delimitam a área de foco do jogo, visto que o foco do leitor-jogador é direcionado para essas estruturas fixas das mecânicas desse *storytelling-game*: como mencionado anteriormente, a barra vermelha da esquerda é uma área de foco chamada de *sanity* (nível de sanidade), e marca a saúde mental da personagem, de modo que sempre temos que coletar pedras vermelhas para repô-la.

²⁹¹ No original: “The camera is looking at Alice, but the game setting pulls the player inside the main character's mind”.

Quando a personagem sofre danos, o nível de sanidade abaixa e, caso chegue ao marco zero, é *game over* (fim de jogo) para o leitor-jogador, que pode perder seu progresso no *storytelling*. A outra área de foco é a barra azul à direita, chamada de *will* (força da vontade) da personagem, que também requer a coleta de pedras azuis para repô-la: se essa força baixar de nível, nós somos impedidos de usar algumas armas e, com poucas armas, não teríamos o suficiente para finalizar essa história. Logo, ambas as barras são *regras* (SCHELL, 2015) que permitem que o *storytelling* seja experienciado por um leitor-jogador, pois a vida da personagem dependerá de suas habilidades e do zelo pelas regras.

É nessa *intermediação* (HAYLES, 2009) que lemos o contexto e jogamos, sendo possível que cada *game* requiera algum tipo de adequação ao *play* por parte do leitor-jogador, pois nossos olhos são ajustáveis como uma lente fotográfica às áreas de interesse e aos objetivos do *storytelling-game*. Adicionalmente, a imagem à direita mostra o início do mapa de jogo do País das Maravilhas, e toda vez que mudamos de fase uma parte nova desse mapa é mostrada, de maneira rápida, aos leitores-jogadores.

Percebo, no entanto, que a abertura desse mapa no *storytelling* é uma operação *nonsense* (TIGGES, 1988), uma vez que o mapa amplia seu território tanto para a frente quanto para trás, podendo este se expandir para a direita, para a esquerda ou mesmo retornar em algum ponto anterior, principalmente se o leitor-jogador entrar em algum *portal* multidimensional durante a jogabilidade, o que às vezes pode ser mágico.²⁹²

Em continuidade, o Coelho Branco aparece, diz que *Alice Liddell* está atrasada e, assim, precisamos segui-lo. Depois, o gato de *Cheshire* aparece e reaparece, conforme a Figura 31.

Figura 31 – Cheshire é nosso conselheiro, em *American McGee's Alice*



Legenda: O gato *Cheshire* aparece para *Alice* em *Village of Doomed*, no País das Maravilhas.
Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

²⁹² O mágico a que me refiro são os efeitos que alguns itens e objetos do jogo realizam na narrativa, podendo ele ser entendido como algo *fantástico*, *insólito* ou *maravilhoso* (TIGGES, 1988; REIS, 2016) nos games.

Na figura, vemos o *Gato Cheshire* aconselhando *Alice* no País das Maravilhas. Como mencionei anteriormente, o relacionamento entre o Gato e a menina recebe uma pitada de sarcasmo e bom humor nesses *videogames transcodificados* por McGee e sua equipe. A princípio, acredito ser natural certa antipatia do jogador pelo Gato, e seu sorriso *insólito* (REIS, 2016) ajuda nessa tarefa, mas, quando observamos o relacionamento “amigável” de *Alice* com outros personagens, a *oscilação* mencionada por Linda Hutcheon (2011) desaparece diante de novos afetos. Nessa *cutscene*, *Cheshire* diz: “Meta-essências são a força vital do país das maravilhas, a de seus inimigos é especialmente potente, garanta o que puder”, ou seja, precisamos coletar tudo na história, até o coração vermelho que é chamado de meta-essência, e ignorar esse conselho seria pedir para não sobreviver nesse *storytelling-game*.

Além disso, a *conformação acional* da *(re)figuração* de *Cheshire* é misteriosa, pois, ao mesmo tempo em que ele implica com a personagem *Alice*, por outro lado, ele sempre aparece para ajudá-la, incentivando-a com seus conselhos – que, ainda que sejam enigmáticos e não muito claros, nos fazem percebê-lo como um bom aliado, um guardião.

Também nessa fase alguns itens precisam ser coletados pelo leitor-jogador e negociados com os cidadãos do País das Maravilhas, como uma troca de favores. Quando chegamos à casa do *Major Elder*, um gnomo nos atende e explica a situação da vila, numa *cutscene*, dizendo que “o espírito deles está esmagado”, ao que *Alice* comenta: “Não há alegria então, como no Asilo”. Em seguida, o gnomo pede que a personagem elimine alguns guardas, em troca de alguns itens. Eu pensei em ignorá-lo, mas o gato *Cheshire* aparece e avisa que a próxima porta só abre com a chave que ele tem, então “aceitamos o acordo” e lutamos por *Alice* com a arma *Vorpal Blade* que ganhamos – inspirada na espada *Vorpal* do livro, a que *Alice* usa para vencer o *Jabberwocky* (CARROLL, 2018b, p. 24).

Essa arma tem dois tipos de uso, podendo ser atirada a longa distância ou usada no combate corpo a corpo com o inimigo. A questão é que ela não me pareceu ser uma arma muito forte nessa primeira fase, de modo que, às vezes, precisei ser furtiva, mas nas fases seguintes ela pode ser combinada na alternância com outras armas, durante o combate e no tempo de retorno.²⁹³ Algo simbólico e afetivo para os leitores-jogadores pode ser a forma como essa narrativa marca nossos passos na jogabilidade: há, por exemplo, marcas de pés à frente da personagem e uma luz azul segue os movimentos da câmera, o que nos direciona no equilíbrio entre as tábuas estreitas, buracos e lugares a que vamos por causa das missões.

²⁹³ Tempo de retorno é quando atacamos, esquivamos e atacamos com outra arma, em alternância. No segundo *videogame* sobre a história de *Alice*, as armas possuem *upgrade* e isso é feito por simultaneidade.

Na segunda fase desse game, no início de *Fortress of the doors*, uma *cutscene* panorâmica avisa da presença de inimigos vindos pelo ar (esse tipo de visão panorâmica não é uma regra, havendo momentos em que esse aviso se dá por um grito agudo das criaturas). Entre os vários desafios, selecionei para a análise os momentos mostrados na Figura 32.

Figura 32 – Alice na escola dos loucos, em *American McGee's Alice*



Legenda: A personagem *Alice* atravessa a *Skool Daze*,²⁹⁴ no País das Maravilhas.
 Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos *Alice* frente a um desafio em que o objetivo é subir nas peças flutuantes e seguir adiante, o que se torna complicado porque esse cenário em ruínas se movimenta o tempo todo, ou seja, temos poucos segundos para pular nos lugares certos. Na imagem à direita, vemos *Alice* em um grande corredor frente à um *Card Guard*, minutos antes de um combate estratégico com alguns desses personagens, pois quando a porta se abrir três *Card Guard* atacam de uma só vez; a melhor estratégia que encontrei foi a de recuar (pois a barra da vontade já estava pelo meio), ao que um deles me seguiu e eliminei-o, depois entrei em embate com os que restaram e coletei os itens que caíram para recuperar a barra da saúde e da sanidade, e seguir adiante. Essa fase foi psicologicamente tensa na jogabilidade, por causa dos elementos do *horror* presentes nas situações insólitas, conforme mostra a Figura 33.

²⁹⁴ Possivelmente o nome desse subnível é uma homenagem ao clássico *Skool Daze* (1984), jogo lançado pela Microsphere para Commodore 64 e Atari 8bits, entre outras plataformas da época. Esse game foi construído com três andares e tinha como objetivo subir as escadas para passar à fase seguinte.

Figura 33 – Os Insane Children, em *American McGee's Alice*



Legenda: *Alice* encontra as crianças insanas, no País das Maravilhas.
 Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem da direita, vemos *Alice* cruzando com um *Insane Children* pelos corredores da escola, e embora seja uma cena perturbadora eles não a atacam durante a jogabilidade. A imagem central é do momento em que *Alice* encontra o *Major Elder* no teatro, e uma *cutscene* mostra três *Insane Children* apresentando uma dança maluca para um teatro vazio; nessa situação *nonsense* (TIGGES, 1988) não há qualquer explicação sobre quem são eles, visto que o prefeito apenas diz para *Alice* procurar na biblioteca um livro que possui a receita da poção para diminuir, de modo que concluo que eles são cidadãos do País das Maravilhas.

Subimos então no palco para observar alguns de seus movimentos, como mostra a imagem à direita, e percebo que o *horror* presente nesse momento é enfatizado pela *figuração ficcional* desses personagens, em sua condição de loucura: os olhos esbugalhados, o sorriso deformado, a magreza excessiva e o cérebro à mostra são elementos que marcam todo um processo de loucura, que pode estar sendo tratada nessa escola ou vivenciada como uma condição desses “alunos”. A *imprecisão* (TIGGES, 1988) sobre minhas percepções do *literário nonsense* (TIGGES, 1998) é um mistério nesse jogo.

Observo que o *horror* opera certas respostas emocionais nos leitores-jogadores, em nossa adequação ao *play*, como pontuou Grant (2010), porque é muito difícil, quando nos deparamos com essa situação *insólita*, não atacar algum *Insane Children* apenas para termos a certeza de que eles não são uma ameaça à personagem *Alice*.

Por outro lado, essa situação *nonsense* (TIGGES, 1988) trata de medos que são tabus na sociedade, uma das características do horror identificada por Grant (2010) – nesse caso, o tabu é a loucura dessas crianças e de *Alice*. Mas, qual é a diferença dessa loucura que vemos? A resposta pode variar entre os leitores-jogadores. Eu percebo que *Alice* está lutando contra essa loucura e isso a torna uma heroína, enquanto os *Insane Children* parecem sucumbir a ela – mas

eles podem também estar sendo escravizados por alguém –, pois andam em círculos e vemos pinos em seus cérebros, num *horror* intensificado pela histeria dos gritos, pelas risadas ou, às vezes, pelo silêncio. Por isso, a melhor alternativa é ignorarmos as cenas da mesma forma que *Alice*, que parece compreendê-los, visto que, como observa Maia (2014), no gênero horror vemos pessoas fazendo coisas insólitas, inexplicáveis para nossa condição de existência.

Depois, fomos para a biblioteca, espaço onde *Cheshire* aparece numa *cutscene* para dizer que próximo passo é contado no relógio. *Alice* recita um poema escrito na *chinese Box* (Caixa chinesa) e depois a personagem voa com esse livro para sair dessa parte da escola. A *chinese Box* é um *objeto* (SCHELL, 2015) do game, também conhecido como Livro de coisas bizarras, por conter esse poema que também é uma receita da poção Shrink (diminuir), que nós precisávamos para seguir o Coelho Branco, que muitas vezes aparece e desaparece por portinhas muito pequenas – o que me lembra as portinhas de entrada para o *hall*, no livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a).

Entramos, então, em outra parte da escola, com muitos *Card Guard* (Guarda de Baralho) e portas labirínticas, o que me deu a sensação de andar em círculos por tantos corredores na jogabilidade. Na sequência, há uma *cutscene* que se apresenta como um mecanismo de *ação estratégica* (SCHELL, 2015): nela vemos *Alice* abrir uma dimensão ao olhar sobre um globo. Ela toma uma poção e vamos para a terceira fase. À princípio, essa cena ficou um pouco confusa para mim, com relação à função do portal que aparece no globo, pois em minha observação a personagem não pulou dentro da dimensão caleidoscópica (portal), mas usou a poção e, por alguma razão, as duas mecânicas juntas tiveram um efeito *nonsense* (DELEUZE, 1974) na jogabilidade, mas então me ocorreu que a dimensão diria respeito a outro objetivo. Mas qual?

Observei, posteriormente, uma abertura no mapa que aconteceu na direção contrária, para trás e não para a frente, como estávamos indo no *storytelling-game*, de modo que me ocorreu que o mapa desse *game* pode ter sido inspirado no puzzle do *jardim das flores vivas*, do livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), uma convenção da linguagem muito sutil na jogabilidade. Adicionalmente, algo a ser observado é que os mecanismos de *ação estratégica* (SCHELL, 2015) devem ser acionados na hora em que são vistos, como se pode observar nos seguintes exemplos:

a) as alavancas (levers), que são mecanismos que organizam passagens e abrem caminhos antes secretos no *game*;

b) o *hookah*, que pode ser classificado como um *objeto* (SCHELL, 2015), por ser uma espécie de cachimbo de água usado para solucionar situações do jogo – mas ele também é visto

no encontro de *Alice* com a Lagarta, fazendo parte da *(re)figuração ficcional* desta última personagem do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a);

c) os portais, que são caleidoscópios multidimensionais que transportam a personagem *Alice* de um lugar para outro no mapa, ou passagens secretas que podem nos mover para frente ou para trás na narrativa;

d) os *mushrooms* (cogumelos), que são um dos objetos mágicos do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), e aparecem em duas espécies nesse *videogame*: o cogumelo vermelho, geralmente localizado em lugares estratégicos, oferece impulso para os saltos de *Alice* e, assim, alcançamos lugares mais altos, como se flutuássemos pelos ares; o segundo cogumelo azul oferece a *Alice* um impulso ainda maior, para alcançar grandes alturas e distâncias. Porém, as funções dos cogumelos não são as mesmas do livro, em que aumentavam ou diminuíaam o tamanho de *Alice*;

e) as saídas de vapor (*steam vents*), que também permitem que a personagem flutue de um lugar para outro no cenário do jogo. Nesse *storytelling-game*, *Alice* usa a próprio vestido como um paraquedas para pegar esse vapor e subir para pular de um lugar a outro.

Há ainda outros *mecanismos estratégicos de ação* (SCHELL, 2015) que devem ser acionados na hora em que são vistos porque, caso o leitor-jogador não os acione por descuido, precisará retornar só para fazer isso, visto que tais mecanismos abrem portas e organizam nosso caminho à frente no jogo.

Na terceira fase, *Vale of Tears*, selecionei apenas dois momentos de *intertextualidade e autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) ligados à *(re)figuração* das personagens. Esta é uma fase furtiva, visto que devemos fugir ou combater os besouros voadores maquínicos que vêm pelo ar, as plantas carnívoras disfarçadas de lindas rosas vermelhas e outras criaturas que surgem no caminho, inclusive a Duquesa que tenta devorar *Alice*, como vemos na Figura 34.

Figura 34 – A Duquesa tenta devorar Alice, em *American McGee's Alice*



Legenda: No Vale de Lágrimas, *Alice* dialoga com a Tartaruga Falsa e luta com a Duquesa.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Os momentos que aparecem na figura são diálogos de uma *cutscene* antes de nossa interação na jogabilidade. Na imagem à esquerda, vemos *Alice* se encontrando com a Tartaruga Falsa (*Mock Turtle*) e indagando: “O que é tudo isso então? Alguém morreu? Você perdeu sua família?”. Em resposta, ela comenta sobre as dificuldades que o País das Maravilhas está passando, mas, quando *Alice* lhe pergunta onde poderia encontrar a Lagarta (*Caterpillar*), ele pede algo em troca pela informação: a recuperação de sua concha, que havia perdido ao escapar das mãos da Duquesa (*Duchess*).

Como observamos, a *(re)figuração ficcional* da Tartaruga não é muito diferente da efetivada no livro *Alice no País das Maravilhas* (2018a), onde os pés e a cabeça da Tartaruga são de bezerro, e talvez por isso aqui ele tenha a cabeça de boi, mas o corpo de homem. Algo que me chama atenção é a estátua da personagem *Alice* nessa fase do *storytelling*, que pode ser uma *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) tanto à personagem *Alice* dos livros ou à *Alice Liddell* desse videogame: no fundo da imagem, a vemos ajoelhada, como na mesma cena do livro, em que chorou tanto que formou uma lagoa no *hall* (CARROLL, 2018a, p. 22). Porém, nessa fase do *videogame* as lágrimas não estão claras, antes vemos a própria cor da água como estando poluída e, por isso, precisando ser limpada.

Depois, encontramos o Lagarto Bill McGill na porta da casa da Duquesa, passamos por um corredor e, de repente, ela sai de dentro da lareira, conforme mostra a imagem à direita, e ameaça *Alice* dizendo: “Chegue mais perto, minha pequena garota... mmmm, adequadamente temperada, você daria um belo prato”. Minha reação foi de susto ouvindo esse absurdo, e quando a *cutscene* acabou tive que usar minhas habilidades de jogadora para defender *Alice*, visto que essa Duquesa tem hábitos alimentares muito estranhos, que estão muito longe de um vício por sopa apimentada, como lemos no livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a). O ataque da Duquesa consiste de espirros mortais, e a estratégia que usei foi desviar *Alice* usando a mesa que está no meio da sala, que também é um poço, e, com o tempo de retorno, contra-ataquei atirando-lhe a Vorpal Blade até vencê-la para que pudesse recuperar a concha da Tartaruga Falsa – que ainda reclamou porque ela estava em péssimas condições, mas pelo menos nos deu uma concha que permite nadar com a personagem *Alice* embaixo d’água.

Uma vez que o próprio nome da fase remete-nos à lagoa de lágrimas construída pelo choro de *Alice* nos livros de Lewis Carroll, tentei atravessá-la nadando, mas identifiquei essa diferença entre as narrativas, uma vez que a personagem foi engolida por um peixe enorme,

levando a um *game over*.²⁹⁵ Após a luta com a Duquesa, entramos na fase seguinte, *Wonderland Woods*, onde acontecem algumas coisas que mudam os rumos do *storytelling-game*. Uma delas se passa quando *Alice* está dialogando com o Coelho Branco, mas ele é atingido e morre diante dos nossos olhos. Sofremos a perda, porque é difícil não se emocionar com essa *cutscene*, visto que a personagem possuía uma amizade muito forte com o Coelho.

Mas seria esse o fim da aventura? Uma vez que não temos um Coelho Branco para seguir, vemo-nos diante de um *nó* nesse *storytelling*, que é solucionado com a inserção do roteiro da Lagarta, que se divide em duas partes durante a jogabilidade: coletar as peças do olho do *Jabberwock* para fazer uma arma para vencê-lo e, depois, vencer a Rainha dos Corações.

Ou seja, há um rearranjo no quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988), pois esse novo roteiro significa novos caminhos para *Alice* e traz para o primeiro plano os efeitos de uma aventura épica com os conselhos da Lagarta, deslocando os efeitos do *horror* para segundo plano nesse *videogame* – mas não menos na *(re)figuração ficcional* de personagens como o *Jabberwock*, o Chapeleiro Maluco, os irmãos *Tweedledee* e *Tweedledum*, e a Rainha dos Corações, entre outros. Dois momentos marcam essa mudança no enredo. O primeiro, quando *Alice* encontrar-se com a Lagarta e questiona seu sofrimento, em *cutscene*, ao que a Lagarta lhe aconselha: “Destrua a rainha dos corações. O País das Maravilhas e seu mundo inteiro podem se tornar completos novamente. Eu preciso descansar agora”. Ela nos fornece, então, um portal dimensional para outro subnível, o *Fugiferous Flora*, onde encontrei um espelho invisível²⁹⁶ que usei para atravessar os guardas do comandante *Voracious Centipede*, pois enfrentá-los seria *game over*. Portanto, enfrentamos o comandante *Voracious Centipede*, que é o *boss* dessa quarta fase tropas inimigas aliadas ao *Jabberwock* e à Rainha dos corações no ataque aos cidadãos do País das Maravilhas. O segundo, em uma *cutscene* mostra um oráculo anônimo, cuja voz, vinda do alto, dialoga com *Alice* e diz que devemos destruir o *Jabberwock*²⁹⁷ a fim de enfraquecer a força da Rainha dos Corações; mas, antes, precisamos dar o xeque-mate na Rainha Vermelha, em *Pale Realm*, um local da quinta fase desse *storytelling-game* chamada *Looking Glass Land*. Portanto, após alguns desafios, *Cheshire* aparece na entrada do castelo para nos orientar que lá os predadores manejam certas peças, ou seja, entramos em um jogo de

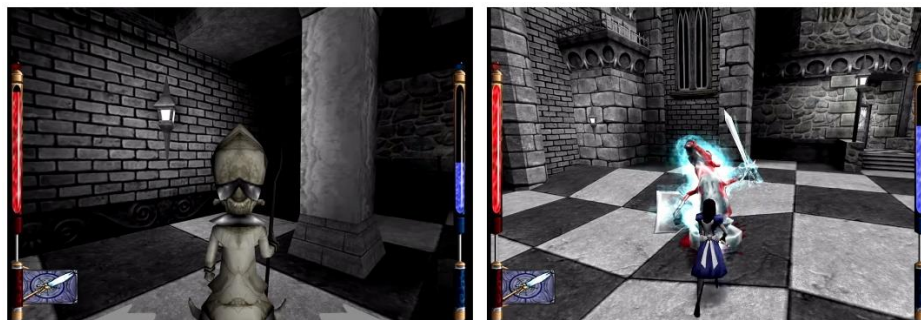
²⁹⁵ No *game over*, perdemos nosso progresso com *Alice* antes de um *auto-save* (salvamento do jogo) e temos que recomeçar na fase, por isso empregamos nossos esforços para evitá-lo na jogabilidade desse videogame.

²⁹⁶ O espelho chama-se *looking glass* e é considerado um *item* raro nesse videogame, pois quando a personagem ajeita seus cabelos olhando para ele ela se torna invisível, de modo que podemos passar por qualquer área sem que sejamos atacados pelo inimigo.

²⁹⁷ O *insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009) identificado aqui, é o uso do *trocadilho* (TIGGES, 1988) com o nome *Jabberwock*, sem a letra Y como é escrito no livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b).

xadrez e só podemos nos mover por suas regras. Assim a personagem encontra-se com a peça Bispo Branco e, por isso, torna-se um Bispo, como vemos na Figura 35.

Figura 35 – A personagem Alice joga xadrez, em *American McGee's Alice*



Legenda: A personagem se transforma em várias peças para vencer os inimigos no jogo.
Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Nessa fase, vemos uma *(re)figuração ficcional* do tabuleiro do País das Maravilhas, o jogo presente no livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), mas esse jogo tem regras próprias e os movimentos extraordinários são na verdade movimentos de ataque aos inimigos. Em virtude das possibilidades do audiovisual é possível vermos em qual peça *Alice* se transformou, sem que precisemos imaginá-la durante o jogo. Ao mesmo tempo, há uma *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) do tipo *metagame*: este é um *game* dentro de outro *game*, e “[...] em algumas fases do game, o jogador tem de resolver uns quebra-cabeças para poder continuar jogando” (SANTAELLA, 2009, p. 63); o quebra-cabeças, nesse caso, é a reversão do típico tabuleiro de xadrez do País das Maravilhas (CARROLL, 2018b) como sendo o próprio castelo *Pale Realm* e seus contornos.

Na imagem à esquerda, a personagem se transforma numa peça de xadrez para passar uma parte do castelo e, nesses movimentos, devemos ter cuidado para não sofrermos um xeque-mate das peças oponentes. Depois, podemos jogar “normalmente”, defendendo-nos – conforme ilustra a imagem à direita, na qual *Alice* ataca um Cavalo Vermelho –, pois no castelo há inúmeras peças e portas *nonsense* (TIGGES, 1988), e não sabemos onde o jogo termina.

Nessa fase há muitas alavancas (*levers*) que precisam ser acionadas, às vezes para abrir passagem para as peças Torre Branca e, em outras, para abirmos passagem para nós mesmos na jogabilidade; porém, nunca sabemos para que serve cada uma delas até que sejam acionadas para a organização do jogo. No jogo de xadrez, se vemos uma peça Vermelha atacando uma peça Branca precisamos defender nosso lado do tabuleiro, pois noutra momento é um Cavalo Branco que nos concede passagem e, assim, *Alice* se transforma no Cavalo Branco, podendo se mover em L. Nessa parte do tabuleiro, entretanto, algumas casas são um buraco, e há também

armadilhas no teto e lâminas cortantes que sobem e descem na direção das casas, enquanto tentamos nos mover pelas regras do xadrez. Portanto, o movimento do leitor-jogador precisa ser calculado, para que *Alice* não caia e nem seja esmagada pelas lâminas.

Outra alavanca que puxei fez girar uma roda que movimenta as águas em torno do castelo e, graças à concha da Tartaruga Falsa, pudemos nadar embaixo d'água e passar de subnível. Mas, nesta parte do castelo, assisti a uma *cutscene* da Rainha Branca sendo levada por duas Torres Vermelhas. E então, quando *Alice* chegou na presença do Rei Branco, ele pediu que a personagem resgatasse sua Rainha, dizendo que dessa vez não haveria regras para o jogo de xadrez, pois a vida da Rainha corria perigo. Ou seja, parece que saímos das regras do xadrez, ainda que elas não fossem aplicáveis a todas as áreas do Castelo.

Algo interessante a se observar nessa fase é a decoração do castelo, que faz uma homenagem às obras de Lewis Carroll, conforme apresenta a Figura 36.

Figura 36 – A homenagem a obra de Lewis Carroll, em *American McGee's Alice*



Legenda: Fotos de Lewis Carroll, do *Chapeleiro*, do Gato *Cheshire* e de *Alice Liddell*.
Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos a foto de Lewis Carroll emoldurada e, ao lado, uma foto emoldurada do Chapeleiro Maluco, o que concluo ser uma homenagem aos livros escritos pelo autor. Em outra sala do castelo, na imagem à direita, vemos a ilustração da cena do julgamento de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a, p. 84) e, ao lado, uma foto da personagem *Alice Liddell*, de modo que percebo uma *intertextualidade* e uma *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) do tipo *meta-história*, visto que a imagem da personagem refere-se à própria história do *videogame* que jogamos.

Na continuidade da jogabilidade, chegamos ao castelo da Rainha Vermelha e lutamos com várias peças de xadrez, até que chega o Rei Vermelho e lutamos com ele. Como o tabuleiro não é grande, não pude chegar muito perto, visto que esse oponente gira sua capa e acerta a

personagem *Alice*, além de com seu cetro atirar um fogo cortante como um raio laser, de modo que meu tempo de fuga e ataque foi breve e repetitivo até o xeque-mate. Vemos, nessa partida, o *insólito* (REIS, 2016) das regras do xadrez.

Então, chegamos até a Rainha Branca para salvá-la, mas o Chapeleiro Maluco surge por detrás de *Alice* e a acerta na cabeça. A personagem desmaia e já acorda na sexta fase, *Behind the Looking Glass*, e *Cheshire* aparece em uma *cutscene* para acordar *Alice*, avisando-nos para procurarmos a direção certa da saída. Essa parte é cheia de *Insane children* e espelhos deformantes, o que certamente confunde as saídas. Além disso, está repleta de criaturas robôs que cortam tudo pela frente. Observo que até aqui a arma *ice wand* estava sendo útil, mas passo então a utilizar o que chamamos de *jacks*, similar às estrelas de arremesso ninja – a *Shuriken* –, as quais encontramos entre os espelhos deformantes.

A vantagem dessa arma é poder jogá-las nos inimigos e manter *Alice* numa distância segura até que os *jacks* realizem os cortes fatais no combate. Ademais, há aranhas que se escondem como quadros decorativos e é preciso entrar nas celas onde estão as *Insane children* e quebrar os relógios para avançar nessa fase, mas as peças do lugar se movem constantemente, de maneira que dificilmente *Alice* está segura onde pisa.

Quando, finalmente, consegui ultrapassar essa parte difícil, uma *cutscene* panorâmica abriu nosso encontro com os irmãos *Tweedledum* e *Tweedledee* e a maneira como eles ameaçam *Alice* não deixa de ser similar à forma como os gêmeos ameaçaram acordar o Rei Branco em *Alice através do Espelho* (2018b). Naquele contexto, a personagem contornou a traquinagem dos irmãos, mas aqui *Alice Liddell* não tem o mesmo sucesso no diálogo, porque os irmãos maltrataram-na em *Rutledge Asylum*. Precisei, então, me preparar para o embate, quando *Cheshire* aparece e nos aconselha a usar o tamanho deles contra eles nessa luta, o que achei *nonsense* (TIGGES, 1988) porque também precisava continuar quebrando os relógios da sala. Portanto, não segui o conselho do Gato, conforme observamos na Figura 37.

Figura 37 – Alice luta com os irmãos gêmeos, em *American McGee's Alice*



Legenda: Alice luta com os irmãos *Tweedledum* e *Tweedledee*.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Como vemos nessa figura, os irmãos *Tweedledum* e *Tweedledee* podem voar – pois há uma hélice no boné deles – e se multiplicam em quatro – algo que *Cheshire* não avisou –, o que dificulta nosso combate corpo a corpo ou mesmo o uso da estratégia sugerida pelo Gato. Por isso, os *jacks* nos foram úteis, visto que ao jogá-los pude me afastar e usar uma escada lateral da sala para que *Alice* ficasse quase na mesma altura que os irmãos. Foi necessária também a alternância com a arma *ice wand* para me dar tempo de recarregar a barra do *sanity* (vermelha) e do *will* (azul). No entanto, o Chapeleiro Maluco aparece e interrompe nossa luta, e em *cutscene* convida a personagem para um chá; *Alice* recusa, dizendo que só toma chá com os amigos. De repente, o chão se parte e caímos em outro subnível do game, de modo que a luta ficou sem um resultado final nesse *storytelling-game*.

Ao seguir o Chapeleiro, enfrentamos muitos desafios e resolvemos o *puzzle* dos relógios²⁹⁸, depois cheguei a uma sala em que alguns conhecidos de *Alice* estão sendo torturados. Na *cutscene*, eles reclamam que o Chapeleiro enlouqueceu ao modificar seus corpos e que o remédio que eles são obrigados a tomar deixa-os cansados, e que eles só querem ir para a casa. A *cutscene* acaba e nossa missão é acionar alavancas que abrem os caminhos que o Chapeleiro vai fechando, para que *Alice* não o alcance. Porém, como observamos na Figura 38, esse combate entre os personagens parece inevitável.

²⁹⁸ O segredo desse *puzzle* é encontrar qual relógio não afunda e o reflexo da imagem pode ajudar a identificá-los, visto que alguns deixam de ter aparência de relógio porque são pedras.

Figura 38 – Alice luta com o Chapeleiro Maluco, em *American McGee's Alice*



Legenda: A personagem luta com o Chapeleiro Maluco.

Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Chegamos ao terraço através de um portal, e então *Cheshire* aparece em *cutscene* e explica que uma peça do monstro *Jabberwock* mudou a mente do Chapeleiro, por isso precisamos combatê-lo. Como vemos na figura, o Chapeleiro ataca *Alice*: ele tem o dobro do tamanho dela, então essa não foi uma luta fácil. O ataque do Chapeleiro Maluco consiste em três atos alternados: o primeiro é com a abertura da cartola, que atira xícaras de chá quente na personagem *Alice*, das quais desviamos; o segundo é com o uso das mãos, quando tenta jogá-la para longe, mas desviamos e joguei nele os *jacks*; o terceiro movimento é uso do cetro, que atira bolas de fogo na personagem *Alice*, de modo que desviei e novamente usei os *jacks*, sempre mantendo a distância. Repeti essa estratégia algumas vezes, até que consegui abatê-lo.

Depois, usamos o portal para retornar e *Alice* vê o Grifo preso e solta-o. Esse personagem é a (*re*)figuração ficcional do Grifo, a quem a Rainha ordena que leve a personagem *Alice* para ouvir a história da Tartaruga Falsa, no livro *Alice no País das Maravilhas* (2018a, p. 91). Na *cutscene*, o Grifo agradece a personagem e lhe oferece seus serviços como comandante da batalha contra a Rainha do Corações, pois a chave que abre os portões de *Queensland* está no olho do *Jabberwok*, sendo preciso derrotá-lo para obter acesso ao último nível desse jogo. Por ora, chegamos à sétima fase, *Land of fire and Brimstone*, e seguimos com *Alice* por um território rochoso, com um vale de lavas vulcânicas e cheio de soldados vermelhos com tridentes, alguns *phantasmagoria* e um tipo estranho de criatura que chamamos de *lava man*, pois possuem dois braços e são cobertos de lavas, atacando dentro e fora do rio.

Nessa fase, a morte não é algo agradável para que se deixe acontecer, pois se a personagem *Alice* for atingida pelas lavas ela queima e grita até morrer, uma cena de *horror*

muito perturbadora, mas também um efeito do quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988). Mas, como observa Mukherjee (2011), a morte é um inconveniente que o jogador quer evitar, e por isso a apagamos de nossa mente. Depois, uma *cutscene* mostra um encontro da Lagarta, *Cheshire* e *Alice*, e o leitor-jogador é “avisado” da urgência em lutar com *Alice*, pois a partir do momento que a personagem atendeu ao chamado do Coelho Branco entrou numa jornada para salvar a ela mesma e ao País das Maravilhas, que precisa ser livrado das forças inimigas e restaurado. Então, prossigo e encontro o que parece ser uma casa, protegida por pequenos *Jabberwock* e guardas vermelhos, ataco-os e derroto-os.

A personagem *Alice* entra por um portal, que está aberto, e outra *cutscene* mostra nosso encontro com o *Jabberwock*. A personagem compara-o com o dentista dela e o monstro acusa-a de ser a responsável pela morte dos pais, deixando *Alice* chorosa. Depois desse momento a luta começa e precisei ser ágil, visto que o *Jabberwock* solta fogo pela boca e cuspe pequenos *Jabberwock* que nos atacam. É preciso aguentar a luta até que o Grifo chegue e nos ajude, mas o monstro foge. O Grifo, então, nos dá mais uma peça para a construção da arma que irá derrotar *Jabberwock*. Prosseguimos até a oitava fase, *Queen of Hearts Land*, mas o mapa nos faz retornar para *Wonderland Woods*, a quarta fase do game, para completarmos a segunda parte do roteiro da Lagarta.

Observei, aqui, uma *simultaneidade* (TIGGES, 1988) nos espaços do *storytelling*, pois estamos em uma fase e, ao mesmo tempo, em outra para completar esse roteiro mencionado.

Essa é uma parte em que eu não estive antes, pois abri uma passagem que parece ser um forte e encontrei a arma *Blunderbuss*. Nesse momento, *Cheshire* aparece em *cutscene* para falar que devemos ter cuidado ao usá-la para não causar uma catástrofe e, no teste, ela realmente causa uma explosão. Depois, percebi que há um caminho estreito para *Pale Realm*, que está localizado na fase *Looking Glass Land*, mas não segui por ele, o que pode ser o motivo pelo qual alguns *Card Guard* começaram a nos atacar, até que chegamos em frente ao portão escondido pelos tentáculos da Rainha dos Corações.

Nesse momento, o oráculo anônimo avisa para a personagem *Alice* que o caminho só pode aberto com o olho do *Jabberwock*. Atirei, então, contra os tentáculos com a *Blunderbuss* e os portões se abriram para nós. Oficialmente na oitava fase, a *Queen of Hearts Land*, primeiro entramos por um jardim labirinto que precisei atravessar combatendo os *Card Guard* e em seguida os *Phantasmagoria*. Quase ia entrando por um portal, mas o Gato *Cheshire* aparece em *cutscene* e nos aconselha a seguir o caminho das passagens de ar termais, ou seja, as *steam vents* que mencionei, em que precisamos equilibrar a personagem entre um vapor de ar e outro para

seguir adiante. Esse me pareceu ser um caminho mais curto entre os subníveis dessa fase, mas não posso afirmá-lo com precisão, visto que não experimentei o caminho dos portais.

Há muitas outras criaturas nessa fase, como os pequenos *Jabberwock*, os robôs e os peixes carnívoros que estão no rio subterrâneo do castelo e, como precisamos descer até lá para acionar algumas alavancas, acaba sendo um desafio se libertar de tantos ataques, de modo que considero a *Vorpal Blade* como a melhor opção para uso debaixo d'água, pelo menos até subir à superfície do Castelo. Os subníveis são escuros, especialmente a parte das máquinas, em que na passagem entre uma engrenagem e outra qualquer erro de nossa parte pode ser mortal para *Alice*. Por isso, utilizei alguns portais para chegar à última fase do game, *Queensland*.

Selecionei apenas alguns momentos do clímax do *storytelling* nessa última fase, apresentados na Figura 39.

Figura 39 – Alice luta contra o monstro Jabberwock, em *American McGee's Alice*



Legenda: A personagem luta contra *Jabberwock* e lamenta a perda de seu amigo Grifo.
Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

No primeiro momento, uma *cutscene* mostra *Jabberwock* e o Grifo lutando no ar, quando o Grifo é atingido e cai. Na imagem à esquerda, *Alice* está de frente com o *Jabberwock* para iniciar a batalha, porque o Grifo foi atingido e não pode mais lutar. Por isso, usei a *Blunderbuss* e o *Jabberwock's Eye Staff*²⁹⁹ contra ele, mas percebi uma problemática nessa estratégia de combate, porque essa arma abaixa o nível da barra azul *will* muito rapidamente, sendo necessário recarregar no tempo de retorno em que fugimos do monstro, mas, ainda assim, com três ataques abatemo-lo.

Na imagem à direita, a *cutscene* mostra *Alice* se despedindo do Grifo, que não teve forças para sobreviver a essa batalha, mas aconselha a personagem sobre a Rainha: “Você destruiu o guardião dela, Alice, e vingou minha morte. Entre na batalha final”. Percebo que é

²⁹⁹ Essa arma é resultante das peças do olho do *Jaberwock*, que *Alice* estava coletando no game.

difícil não se emocionar com essa cena, visto que o Grifo nesse *storytelling* foi um guerreiro leal para a personagem *Alice*, e certamente nos afetos genéticos dos leitores-jogadores o Grifo será recordado, tanto no livro quanto nesse videogame. Em seguida, *Cheshire* aparece em *cutscene* nos encorajando a liderar as forças contra a Rainha dos Corações, o portão se abre e entramos no castelo. Nesse momento, um *Card Guard* cai morto à nossa frente, então percebo que as forças do País das Maravilhas já estão lutando com a personagem *Alice* e seguimos para *Battle Royal*. Algo interessante nessa fase é que o caminho pelo qual passamos se desfaz, sugerindo que não há como voltarmos atrás, e que devemos seguir sempre adiante.

Em uma *cutscene*, várias peças de xadrez Brancas e Vermelhas estão em batalha; além disso, alguns *Card Guard* e *Lava Man* bloqueiam nosso caminho estreito, portanto, não há como ser furtiva o tempo todo, de modo que usei o espelho invisível – o *looking glass* – para entrarmos no próximo nível, mas, para sair dele, usei o *grasshopper tea* (chá de gafanhoto) para driblar os guardas e entrar no portal – analisei os efeitos desse chá anteriormente nesse mesmo capítulo, ao refletir sobre a *(re)figuração* de *Alice*.

Saí com *Alice* no subnível *Castle Keep*, que possui muitas alavancas para acionar, uma vez que elas mudam a direção dos espelhos, que por sua vez mudam as direções das passagens em que *Alice* precisa entrar nesse ponto do *storytelling*. Cada vez que mudamos a direção do espelho, uma imagem de algum personagem aparece no alto de um pilar e precisamos sair do castelo, acertar a *Vorpal Blade* na imagem e retornar, arrumando os espelhos. A primeira imagem foi dos irmãos *Tweedledum* e *Tweedledee*, depois do *Jabberwock* e, depois, do *Chapeleiro*, pois esse é o puzzle que precisa ser completado aqui. Entretanto, fui interrompida no meio da execução pelo Gato *Cheshire*, por isso não posso dizer para serve esse *puzzle* no videogame, uma manifestação do *nonsense literário*.

Em *cutscene*, *Cheshire* dialoga com *Alice* avisando que ou a Rainha dos Corações sobrevive ou *Alice* sobrevive, mas as duas teriam que lutar e as forças da personagem *Alice* seriam testadas. No entanto, o Gato *Cheshire* é atingido e morre, o que me assustou um pouco, pois não soube de onde veio o ataque, e *Alice* chora a perda do amigo.

Estaríamos à nossa própria sorte agora? Segui mais um pouco pelo castelo, e outra *cutscene* mostrou o encontro da personagem com a Rainha dos Corações. *Alice*, diante da monstruosidade que vê na Rainha, questiona: “Quem sou eu?” A rainha retruca, dizendo que *Alice* não conhece a própria mente. O enfrentamento da personagem contra a Rainha é a batalha final desse *storytelling-game*, conforme vemos na Figura 40.

Figura 40 – Alice luta contra a Rainha dos Corações, em *American McGee's Alice*



Legenda: A personagem Alice enfrenta seu último desafio, a Rainha dos Corações.
 Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Nesse momento, a batalha começa e percebo que é um desafio fugir dos tentáculos da Rainha dos Corações, por isso o uso dos pilares que está no cenário será uma boa estratégia. Venci o primeiro *round* e parte do poder da Rainha dos Corações foi absorvido por *Alice*, que fica com essa cor brilhante, como vemos na imagem à esquerda. Nessa *cutscene* do diálogo, a Rainha diz para *Alice* que o País das Maravilhas não é um lugar para sonhadores e ameaça-a, conforme ilustra a imagem: “Vá embora e talvez alguma parte oca de você poderá sobreviver. Fique e eu te derrubarei, você se perderá para sempre”, e a personagem chora nesse momento.

Por alguma razão, minha atenção se volta para a sobreposição de máscaras da Rainha dos Corações, que é um enigma de certa forma, pois não temos como saber o que há por detrás de tamanha monstruosidade: a primeira é ela mesma, mas a segunda cabeça é do Chapeleiro Maluco, que engole a primeira cabeça, que é a da personagem *Alice*... seriam as fases da loucura da personagem? Portanto, sendo avisada de que se destruísse Rainha a personagem destruiria a si mesma, *Alice* se levanta para enfrentá-la. Lembrei do conselho do *Gato Cheshire*, o que me pareceu algo motivador. Na imagem à direita, vemos *Alice* lutar com a Rainha dos Corações – que está em sua própria forma e, nesse momento nossa luta recomeça, mas para vencê-la precisei usar as armas mais fortes, que são a *Blunderbuss* e a *Jabberwock's Eye Staff*, em alternância e sempre protegendo *Alice* atrás das colunas do cenário, recarregando as barras de *sanity* e *will* com um único ponto de vida existente atrás de uma das colunas desse castelo.

A Rainha solta bolas de fogo em modo panorâmico contra a personagem *Alice*, mas o ponto fraco dela é barriga, de modo que ao mirar o *Jabberwock's Eye Staff* venci-a em único golpe contínuo, porém a barra do *will* quase ficou zerada. Em seguida, uma *cutscene* mostra *Alice* liberando todo o poder adquirido da Rainha dos Corações para o País das Maravilhas, que é restaurado em todos os seus pontos geográficos, conforme observamos na Figura 41, e a personagem termina a leitura do livro.

Figura 41 – Alice restaura o País das Maravilhas, em *American McGee’s Alice*



Legenda: A personagem *Alice* restaura o País das Maravilhas terminando a leitura do livro.
 Fonte: AMERICAN..., 2000 (captura do gameplay, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na *cutscene* da figura, à esquerda vemos que a estátua da personagem *Alice* não chora mais e as águas estão translúcidas, mas também que seus amigos voltaram a viver e o País das Maravilhas foi plenamente restaurado. Na imagem à direita, vemos *Alice Liddell* finalizar a leitura do livro e fechá-lo no capítulo XII, *Hapilly ever After*, saindo do *Rutledge Asylum* com sua gatinha *Kitty* nos braços. Esse é o fim dessa história, mas nossa curiosidade a respeito da gênese ficcional da família Liddell permanece como um nó.

Em minha *concretização* da análise desse videogame, percebo que são várias as informações reunidas em nosso conjunto *assemblage* (MUKHERJEE, 2015), de maneira que as convenções da linguagem que foram transcodificadas mantêm muitas características do *nonsense literário* identificadas anteriormente nas obras de Lewis Carroll, por isso acredito que o *realismo* (STEWART, 1978; TIGGES, 1988; ADAMS, 2014) é um dispositivo ficcional usado pelos *videogames* para reforçar aos leitores-jogadores as características de ação e aventura presentes no *storytelling-game*.

Por outro lado, observo que foram colocados em segundo plano os elementos do *horror* que promovem certas emoções durante a jogabilidade no leitor-jogador, pois percebo que os objetivos desse *storytelling-game*, enquanto *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), foi o de fortalecer o vínculo dos jogadores com os personagens e, ao mesmo tempo, quebrar esse vínculo pelas qualidades falhas que a *figuração ficcional* de alguns deles apresentam nas histórias de *Alice*.

O engajamento no modo *interagir* desse videogame faz com que o caráter difuso do imaginário negocie a *intertextualidade* e a *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) que surgem durante a jogabilidade, entre os livros e os videogames: por exemplo, se o Grifo foi percebido pela Rainha como uma criatura preguiçosa (CARROLL, 2018a, p. 91), por outro lado percebemos nessa narrativa que ele trabalhou muito para *Alice*, de modo que nossos afetos

genéticos com esse personagem na adequação ao *play* são fortalecidos para além de um *como se* (ISER, 2002a, 2002b), sendo percebido o contrato ficcional *e se* (MUKHERJEE, 2015).

Em suma, nos *videogames*, até mesmo os espaços antes determinados pela leitura dos livros são sobrepostos pelos jogos do game. Concluo que esse *videogame* está mais próximo do modelo proposto por Adams (2014), visto que todas as mecânicas do jogo estão à serviço da história e até mesmo nossas habilidades como leitores-jogadores são recrutadas em favor da jornada (CAMPBELL, 2004) de *Alice*, algo comum nos *videogames*. Porém, enfatizo que quando temos uma luta interrompida pelas urgências do enredo ou mesmo um *puzzle* inacabado, acredito ser um indício de que a jogabilidade não foi centrada na função do leitor-jogador ou na leitura do *storytelling-game*, como um livro.

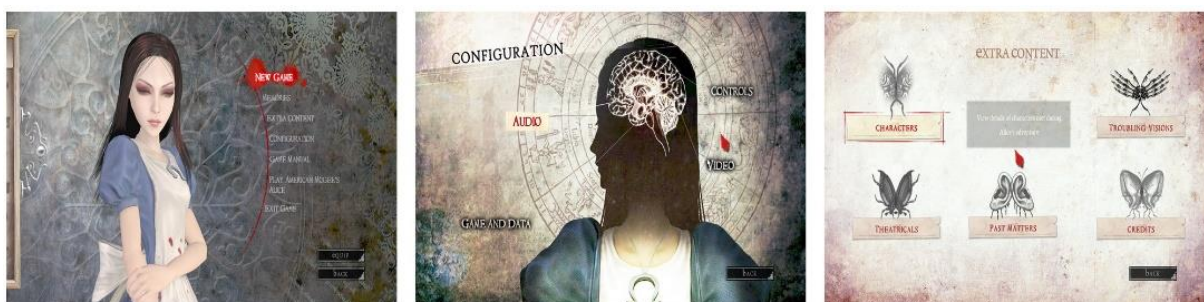
4.2.2.2 O modo interagir do videogame *Alice Madness Returns*

Em continuidade, nessa última análise sobre os modos de engajamento volto minha atenção para o segundo *videogame transcodificado* das obras de Lewis Carroll, *Alice Madness Returns* (2011). Seguindo uma adequação ao *play* similar à análise do *game* anterior, no primeiro movimento apresento a constituição do livro da jogabilidade, chamado *Hollow Ives*, para em seguida descrever meu engajamento no modo *interagir* → *mostrar* ← *contar* desse *storytelling-game* e, por fim, faço algumas reflexões a partir da jogabilidade de cada capítulo.

Em virtude da quantidade de material em torno dessa narrativa, selecionei apenas alguns momentos da jogabilidade no *modo história*, com uma breve alternância estratégica no uso das armaduras da personagem *Alice*, mas o objetivo foi ressaltar questões levantadas em algumas *pistas intertextuais* coletadas no Capítulo 2, pontuando minha curiosidade de leitora-jogadora e as motivações desta dissertação. Uma vez mais, ressalto que cada leitor-jogador possui seu método próprio de adequação do *play*, especialmente porque *Alice Madness Returns* (2011) oferece a opção de *interagir* ou *pular cutscenes* e caminhos que organizam os conteúdos da história, o que pode causar uma ruptura com o todo da jogabilidade na completude do livro; mas, finalizando-o, podemos lê-lo ao final do *game*.

No primeiro movimento do jogo, o leitor-jogador se engaja com a organização do livro da jogabilidade, que possui seis capítulos a serem completados no *Hollow Ives*. No contexto do *videogame*, o *Hollow Yves* é o lacinho localizado atrás do vestido de *Alice*, cuja aparência pode mudar de acordo com o vestido usado por ela no País das Maravilhas, possivelmente tendo sido essa a inspiração de McGee para tomá-lo como nome do livro digital que organiza os conteúdos do *game*, conforme a Figura 42.

Figura 42 – O livro da jogabilidade, em *Alice Madness Returns*



Legenda: O sistema contém informações sobre a jogabilidade com a personagem *Alice Liddell*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos a personagem *Alice Liddell* na abertura do videogame, que apresenta o menu principal (*main menu*), com as seguintes opções: Novo jogo, Memórias, Conteúdo Extra, Configurações, Manual do jogo, Jogue *American McGee's Alice* e Sair do jogo. Adicionalmente, abaixo, temos as opções mais usadas durante a jogabilidade, que são o “Equipar” e o “Voltar”.³⁰⁰ A cada clique o leitor-jogador acessa uma página; por exemplo, cliquei em “Configurações” e, conforme ilustra a imagem central, vemos que todos os controles saem da cabeça da personagem *Alice*, onde podemos ajustar o áudio, o vídeo, os controles etc.; porém, a sinestesia proposta nesse *videogame* não segue o mesmo quadro do *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) identificado em *American McGee's Alice* (2000), pois a sensibilidade das emoções do *horror* são deslocadas para a condição mental de *Alice*.

Já na imagem à direita, à qual cheguei clicando em “conteúdo extra” (*extra content*), estão reunidas as informações que precisam ser completadas pela jogabilidade. Em “personagens” (*characters*), por exemplo, conforme vamos jogando vão se completando as informações sobre os 74 personagens e criaturas do *storytelling-game*, sobre os quais o leitor-jogador poderá ir lendo à medida em que ele for se completando. Há, inclusive, uma verificação de leitura no *Hollow Ives*: quando não lemos, aparece um ícone de atenção em vermelho; ao realizarmos a leitura, esse ícone desaparece, como mostra a Figura 43.³⁰¹

³⁰⁰ Esse sistema pode ser acionado pelo leitor-jogador a qualquer momento, pois o “Equipar” e o “Voltar” podem servir como “pausa” durante a batalha, visto que o jogador pode usar as estratégias desses links onde estão os itens, vestimentas e armas. O “voltar” é para retornarmos à ação anterior de jogabilidade.

³⁰¹ Esse sistema de verificação da leitura também está presente nos capítulos, nas *cutscenes* e em outros espaços do livro digital do videogame, conforme o *Hollow Ives* vai sendo completado pelo leitor-jogador.

Figura 43 – O almanaque de personagens e criaturas, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A jogabilidade completa informações sobre personagens e criaturas do *game*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos os nomes dos personagens ou criaturas que aparecem em cada capítulo, conforme vamos rolando o mouse. Os dois primeiros personagens, o *Dr. Angus Bumby* e a *Pris Witless*, além de alguns outros, só aparecem no capítulo depois que coletamos as memórias de *Alice Liddell*. Na imagem à direita, quando o leitor-jogador clica no nome da criatura ou personagem aparecerá sua imagem e descrição, como aqui se vê a respeito dos *Madcaps*:

Os antigos guardiões do Domínio parecem estar armados com versões exageradas dos talheres do Chapeleiro. O Chapeleiro nunca foi particularmente detalhado em sua lista de convidados, mas nunca imaginei que ele tivesse gigantes para o chá. Como muitos aposentados de longa data e seu senso, ainda assim, essa ‘velha guarda’ pode ser perigosa.

Ou seja, diante dessa *figuração ficcional* o leitor-jogador estará informado sobre essas criaturas do País das Maravilhas, que aparecem a partir do capítulo 1, *Hatter’s Domain*, e nos desafios da *Radula Rooms*.³⁰² A seguir, quando clicamos em “Conteúdo extra”, se abrimos a “visão preocupante” (*troubling vision*) esta só aparecerá depois que o leitor-jogador completar todo o livro. Nela se mostram imagens extras do País das Maravilhas e de Londres, conforme a Figura 44.

³⁰² É uma dimensão paralela com desafios propostos por Cheshire, pelo Coelho Branco e pelo Chapeleiro Maluco.

Figura 44 – O cotidiano em *Alice Madness Returns*



Legenda: A Duquesa cuidando do bebê remete-nos a *Alice* cuidando do bebê.

Fonte: ALICE..., 2011; CARROLL, 2018a (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda podemos ver, no capítulo 2, em *Troubling vision*, a Duquesa tomando banho tranquilamente com seu bebê, o que nos remete à cena de *Alice* segurando o bebê da Duquesa em *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a, p. 61). Ainda que os cuidados com a criatura sejam diferentes, a *figuração do insólito* do bebê da Duquesa se mantém a mesma, ainda que o *absurdo* na jogabilidade recaia no fato de que o leitor-jogador precisa atirar nos *Pig Snouts* (focinho de porco) com a arma *Pepper Grinder* para coletá-los para a sopa da Duquesa. Em troca, ganhamos a cesta da Duquesa, um *item* que contém dentes e rosas vermelhas, ou uma garrafa na cor prata ou dourada.

Ainda no menu “conteúdos extras”, temos as *cutscenes teatrais* (*theatricals*), que é onde vão se organizar todas as cinemáticas em 2D apresentadas em cada capítulo durante a jogabilidade. Ao clicarmos em “o passado importa” (*past matters*), que já vem completo e pode ser lido pelo leitor-jogador a qualquer momento, deparamo-nos com as anotações das sessões de terapia da personagem *Alice Liddell* com o *Dr. Angus Bumby*, conforme a Figura 45.

Figura 45 – O passado importa, em *Alice Madness Returns*



Legenda: As notas extraídas do Livro de Casos do *Dr. Wilson*, em *Rutledge Asylum*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Mas, o que são essas anotações? Na figura, vemos apenas a primeira página, mas as notas do *Dr. Wilson* sobre o tratamento de *Alice Liddell* estão em seis páginas no livro do game. Nessa figura, lê-se:

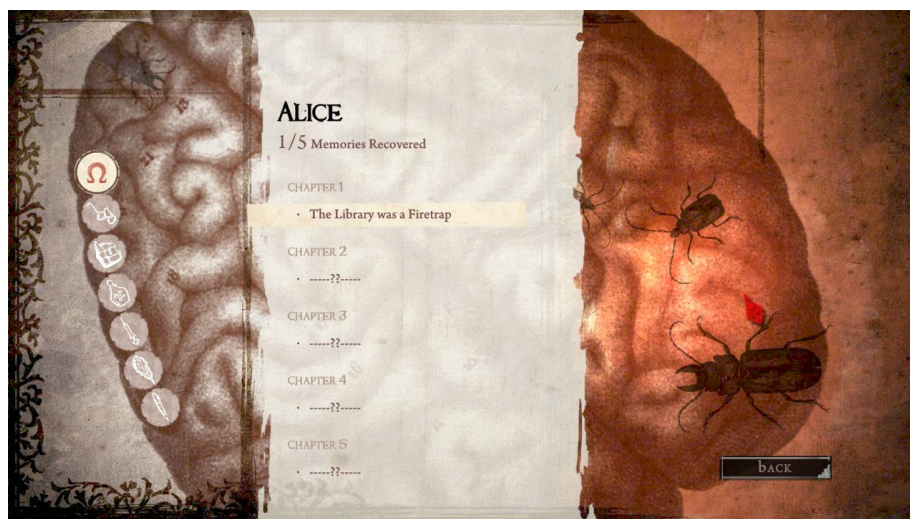
Em 5 de novembro de 1863, *Alice Liddell* foi gravemente queimada no incêndio que destruiu a casa de sua família em Oxford e tirou a vida de seus pais e de sua irmã mais velha, *Lizzie*. Enquanto a pele queimada da menina se recuperava gradualmente durante um ano de hospitalização, o trauma causado pela morte horrível de sua família se aprofundou. A condição da órfã passou do coma para histérica incontrolavelmente e de volta no decorrer de uma determinada hora. A opinião médica limitada considerou-a um perigo para si mesma e um termo indefinido de confinamento institucional foi ordenado. Em seu exame preliminar em Rutledge, em 11 de novembro de 1864, Alice se apresentou como surda, burra e cega à estimulação. Ela parecia, na expressão brutal da prática, “treinando para o caixão”. Somente sua idade a salvou de sua atribuição imediata às famosas catacumbas de *Bedlam*. Apesar da passividade insensível, quietude sobrenatural e demência evidente, foi prescrito um curso de tratamento.

Mesmo quem não tenha jogado *American McGee's Alice* (2000) poderá de ler essas notas sobre *Alice Liddell* e compreender a questão da loucura enfrentada pela personagem, assim como as visões e apagões que ela sofre no jogo. Por outro lado, o leitor-jogador poderá ser influenciado pela opinião do médico, dado que o outro lado dessa história está na memória de *Alice* e outros personagens, e devem ser coletados nesse *storytelling-game*. Por fim, nos “conteúdos extras” pode-se acessar os *créditos*, que trazem todas as informações autorais sobre o desenvolvimento do game, mas também são mostrados ao final da jogabilidade.

Destaque-se que, quando clicamos em “memórias” (*memories*), o leitor-jogador encontrará uma seção vazia, que apenas conforme vamos jogando vai se completando. Desta forma, o leitor-jogador pode ver as memórias coletadas ou as que ainda faltam coletar durante

a jogabilidade, ou mesmo se deixou alguma para trás, pois cada uma dessas memórias possuem uma *lexia* (LEÃO, 2005) de identificação, como ícones ou símbolos que estão relacionadas à *figuração ficcional* de algum personagem do *videogame*, como se vê na Figura 46.

Figura 46 – As memórias no livro, em *Alice Madness Returns*



Legenda: As memórias dos personagens são coletadas pelo leitor-jogador na jogabilidade.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Há um total de 94 memórias para coletar nesse *videogame*. Como vemos na figura, a primeira *lexia* (LEÃO, 2005) é o símbolo ômega, que é a última letra do alfabeto grego e está presente no pingente do colar de *Alice Liddell*. Esse ícone indica que as memórias da personagem se diferem das demais, pois são as chaves que o leitor-jogador precisará coletar durante a jogabilidade para compreender os mistérios dessa narrativa, mas ainda assim podemos escolher *interagir* ou *pular*, pois elas são apresentadas por *cutscenes* interativas nas quais cinco memórias são distribuídas regularmente entre os capítulos do jogo.³⁰³

A segunda *lexia* é um óculos, que faz parte da *figuração ficcional* do personagem *Dr. Angus Bumbby* ou *Dr. Bumbby*, médico psiquiatra de *Alice*. O total de memórias a serem coletadas desse personagem são 16, distribuídas irregularmente entre os capítulos. A terceira *lexia* é uma casa, que pode estar relacionado com qualquer membro da família *Liddell* – a mãe, o pai ou a irmã de *Alice* –, com um total de 34 memórias a serem coletadas. A quarta *lexia* é um frasco de perfume e faz parte da *figuração ficcional* da personagem *Pris Witless*, que é a enfermeira que cuidou de *Alice*, em *Rutledge Asylum*. Há um total de oito memórias a serem coletadas na jogabilidade, distribuídas irregularmente entre os capítulos.

³⁰³ Na análise da jogabilidade do game, farei considerações apenas sobre as memórias da personagem *Alice*.

A quinta *lexia* é uma seringa, que remete à *figuração ficcional* do personagem *Dr. Wilson*, também conhecido pelo heterônimo *Harry*, que foi o médico psiquiatra responsável pelo tratamento de *Alice* durante o período em que esteve na enfermaria *Littlemore*, em *Rutledge Asylum*. Há 12 memórias para serem coletadas na jogabilidade, distribuídas irregularmente entre os capítulos desse livro. A sexta *lexia* é uma pena, que faz parte da *figuração ficcional* da personagem *Nan Sharpe* ou *Nanny*, a babá de *Alice Liddell*, que lhe ensinou francês e piano na adolescência, mas atualmente é a proprietária do prostíbulo *Mangled Mermaid*, em Londres. Há um total de sete memórias para serem coletadas, distribuídas irregularmente pelos capítulos do jogo.

E, por fim, a sétima *lexia* é uma caneta, parte da *figuração ficcional* do personagem *Wilton J. Radcliffe*, o advogado da família *Liddell* e provável interessado na herança de *Alice*. Há 12 memórias para coletar na jogabilidade, as quais estão irregularmente alocadas entre os capítulos. Em suma, reflito que os três primeiros tipos de memórias – de *Alice*, da família *Liddell* e do *Dr. Bumbby* – formam o eixo narrativo do *storytelling-game*, por estarem vinculadas à vida da personagem e ao mistério em torno do incêndio que matou sua família.

Porém, outras memórias são igualmente importantes, porque permitem ao leitor-jogador organizar os fragmentos sobre o passado de *Alice*, ou seja, sua gênese retórica ficcional (REIS, 2016). É preciso pontuar que, quando o leitor-jogador não coleta alguma memória no capítulo em que ela aparece, não é permitido voltar atrás e fazê-lo, de maneira que o livro ficará incompleto ao final do jogo.

Nosso engajamento nesse *modo interagir* (HUTCHEON, 2011) é influenciado pelas regras que organizam esses conteúdos no *Hollow Ives* durante a jogabilidade, uma vez que os capítulos aparecem não nomeados, e nas fases que completamos há sempre uma marcação topográfica no mundo do game: por exemplo, o nome da fase em que entramos, as fotos, os cartazes, as placas sinalizadoras do lugar são partes de uma linearidade do *storytelling-game*, e até mesmo os avisos do poder *Shrink Sense* de *Alice* acabam nos mostrando caminhos secretos e o que podemos fazer a seguir, de modo que todos esses pequenos detalhes nos conduzem a um único final da narrativa.

No entanto, o conceito de design desse *videogame* segue a proposta de Schell (2015), centrando-se na história e no leitor-jogador ao mesmo tempo, de modo que as regras, as escolhas e o acaso fazem muita diferença na completude desse livro digital, pois a *complexidade* (MORIN, 2011) que reside na mistura de elementos do *nonsense literário* pode implicar situações não-lineares de enredo ou percurso do leitor-jogador, visto que esse *storytelling* joga com os espaços da história na mente de *Alice Liddell* e na jogabilidade: o País das Maravilhas,

Londres e “*Londerland*”. Nesse sentido, a questão da linearidade e não linearidade nesse *game* segue a seguinte reflexão:

O que deveria ser entendido como “não-linear” talvez seja o “contar”, enquanto jogamos um jogo que oferece várias opções e caminhos múltiplos o storytelling pode ser não-linear, mas, no final, uma “história” é a construção de um jogador que vem à existência depois que a jogabilidade parar.³⁰⁴ (THABET, 2017, p. 64).

No caso de *Alice Madness Returns* (2011), pontuo que essa construção da história acontece junto com a jogabilidade, porque quando acionamos o livro, dependendo do local em que leitor-jogador estiver na fase, o *modo contar* a que me refiro inclui fragmentos narrativos dos personagens sobre o capítulo. Ainda que no *Hollow Ives* se mostre apenas cinco capítulos não nomeados – o que pode causar uma confusão momentânea no leitor-jogador –, os seis capítulos são chamados de *Hatter’s Domain*, *Deluded Depths*, *Oriental Grove*, *Queensland*, *The DollHouse* e *Infernal Train*, como na Figura 47.

Figura 47 – Os capítulos do livro e as regras, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Em Londres, o capítulo 1 que lemos é diferente do que está no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, acionei o *Hollow Ives* em diferentes momentos da jogabilidade, tendo acesso às *memórias*, *configurações*, *reiniciar* e ao *menu principal* do videogame. Algo interessante que observei com relação aos capítulos foi que eles contam o ponto de vista dos personagens, dependendo do local em que estamos. Assim, primeiro acionei o livro no quarto da personagem *Alice Liddell* e fui direcionada ao primeiro capítulo 1, que é chamado de *Hatter’s Domain*, onde podemos ler em sua página: “Poluição! Corrupção! Está me matando.

³⁰⁴ No original: “What should be meant by "nonlinear" maybe is the "telling", while playing a game that offers multiple choices and multiple paths, the storytelling could be nonlinear, but at the end, a "story" is a player's construction that comes to existence after the playing stops”.

O País das Maravilhas está destruído. Minha mente está em ruínas. – Alice”. Nesse breve fragmento, compreendemos que as visões de *Alice* durante a sessão de hipnose com o *Dr. Bumbby*, na abertura do game, vão além de alucinações, uma vez que parecem memórias perdidas ou alteradas pela loucura que a acomete.

Na imagem à direita, acionei o livro no *Vale of Tears*, após nosso encontro com o Gato *Cheshire*, e podemos ler em sua página: “Abandone essa esperança! Uma nova lei reina neste País das Maravilhas, Alice. É uma justiça muito dura o tempo todo. Estamos em risco aqui. Você... fique atenta! - Gato de Cheshire”. Diante dessa fala do Gato, o leitor-jogador entende que não está no mesmo País das Maravilhas restaurado em *American McGee’s Alice* (2000) e, mesmo desconhecendo a lei que o Gato *Cheshire* menciona, sabemos que nesse *storytelling-game* não poderemos ignorar as leis de sobrevivência apresentadas nesse livro, as *lexias* (LEÃO, 2005) na página e às margens da página.

Vou descrevê-las como *regras*, segundo a concepção de Schell (2015), uma vez que como mostra a Figura 47, as *lexias* (LEÃO, 2005) na página são regras de sobrevivência obrigatórias da personagem *Alice* no *game*, enquanto as *lexias* (LEÃO, 2005) à margem são opcionais da narrativa. Porém, ignorar umas ou outras na jogabilidade não permitirá uma leitura reorganizada do *Hollow Ives* ao final do jogo, de modo que o foco do leitor-jogador recaia sobre todas elas durante o jogo, uma vez que as *regras* são partes da história (SCHELL, 2015; MUKHERJEE, 2015). Nas regras obrigatórias de sobrevivência de *Alice* que aparecem na *lexia* (LEÃO, 2005) da página, estão a coleta de dentes – sem uma quantidade específica – e pintar uma rosa branca de vermelho, vencendo os desafios da *Radula Room*, que podem ser vários.

Os *dentes* podem ser brancos ou dourados e precisarão ser armazenados tanto quanto pudermos, visto que vamos precisar deles para dar *upgrade* nas armas que usamos no jogo; por outro lado, se equiparmos *Alice* com o vestido *Hatter* – como mencionei anteriormente –, os *dentes* armazenados são perdidos durante uma batalha, motivo pelo qual não apreciei jogar com essa armadura. Além disso, os *dentes* estão simbolicamente relacionados com a idade da personagem *Alice Liddell*, que não é a mesma da *Alice* dos livros de Lewis Carroll. Também precisaremos completar os desafios de pintar as rosas brancas de vermelho para aumentar a saúde da personagem no País das Maravilhas.

Parece-me que essa regra foi inspirada nas ordens da Rainha dadas aos guardas Dois, Cinco e Sete em *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a, p. 77), e esta regra não pode ser ignorada porque o zelo do leitor-jogador pela saúde de *Alice* é o que garantirá sua sobrevivência no *storytelling*.

Com relação às regras “opcionais”, localizadas à margem da página, nós precisamos coletar 14 *Pig Snout* no capítulo 1, mas o total é de 59, somando todos os capítulos do videogame. A *figuração do insólito* é que esses focinhos de porco apimentados voam pelo País das Maravilhas, mas também podem estar ocultos no ambiente de jogo como se fossem um quadro decorativo, sendo possível notar sua presença apenas quando ouvimos o ronco de um porco ou quando acionamos o poder *Shrink Sense*, que pode nos indicar a direção em que eles estão escondidos, o que facilita muito a nossa coleta. Quando atiramos no *Pig Snout*, ao mesmo tempo que recarregamos a arma *Pepper grinder* ganhamos um *item* da Duquesa, que é a cesta com dentes e rosas ou uma garrafa.

Também precisamos coletar as *memórias* e, como mencionei, o leitor-jogador vai precisar ler a *lexia* (LEÃO, 2005) que aparecerá no ambiente do *game* para saber identificar de quem é a memória que está vendo. Elas podem estar escondidas nas dimensões secretas do buraco da fechadura, que, por sua vez, pode estar camuflado atrás de pedras ou mudar de aparência a cada capítulo que jogamos – o buraco da fechadura é uma adaptação das portinhas do *hall*, do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a). Também as garrafas na cor prata precisam ser coletadas para desbloquear os personagens do capítulo no almanaque, enquanto as garrafas de cor ouro desbloqueiam a galeria de arte do *Troubling visions*, como apresentei anteriormente.

Por fim, também existe a *Radula Room*, apresentada pela *lexia* (LEÃO, 2005) do caracol nas dimensões da mesa do chá, na versão minúscula do *Vale of Tears* ou em contextos especiais. Há quatro tipos de desafios da *Radula Room*:

a) o *Quiz Radula*, em que *Cheshire* nos faz uma pergunta sobre qualquer assunto, que pode ser completamente *nonsense* (DELEUZE, 1974, TIGGES, 1988), na versão minúscula do *Vale of Tears*;

b) o *Battle Radula*, em que enfrentamos várias criaturas inimigas do País das Maravilhas na mesa do Chá;

c) o *Survival Radula*, em que temos que lutar para não deixar a personagem *Alice* morrer na mesa do Chá;

d) por fim, o *Special Radula*, que pode ser *meta-game* ou uma *meta-história* (SANTAELLA, 2009) de que precisamos.

Cada um desses desafios nos dá um pote de tinta vermelha para pintar uma rosa branca. Em suma, tais regras são *lexias* (LEÃO, 2005) apresentadas por diversos ícones ou símbolos, mas no ambiente do *game* elas se tornam *objetos* (SCHELL, 2015) que precisam ser

encontrados e armazenados usando nossas *habilidades* de reconhecimento, *mentais* e *físicas*, (SCHELL, 2015), de modo a localizá-las nos lugares secretos.

Diante dessa configuração de livro de jogo, algumas funções que não eram possíveis com a tecnologia 32bits e seu armazenamento digital em *American McGee's Alice* (2000) já foram possíveis em *Alice Madness Returns* (2011): no primeiro game, por exemplo, vimos que o mapa do País das Maravilhas ia se abrindo de forma multidimensional na jogabilidade e que o movimento do leitor-jogador realizava uma marcação topográfica na narrativa do livro *Bandersnatch Opticals*, pois na completude da história podíamos acessar apenas um ponto do *save* digital do *game*. Por outro lado, em *Alice Madness Returns* (2011) o mapa é o próprio *Hollow Ives*, que está quase todo em branco e será escrito pela jogabilidade do leitor-jogador.

Portanto, pontuo que essas missões dos capítulos são como leis da narrativa que não se pode ignorar, uma vez que nosso foco será concentrado para que elas sejam cumpridas em sua totalidade. Adicionalmente, destaco que a *figuração ficcional* da personagem *Alice* pode alterar algumas regras da narrativa, como vimos na análise sobre os vestidos/armaduras da personagem. Enfatizo que o foco do leitor-jogador poderá mudar a todo instante nesse *videogame*, podendo ser distribuído pelo mundo virtual sob três influências da linguagem: a estrutura narrativa que organiza os conteúdos no livro *Hollow Ives*, as regras da jogabilidade que zelam pela saúde da personagem *Alice* e o movimento de interação da câmera.

Na movimentação da câmera, a distribuição do nosso foco pela área de jogo pode acontecer na alternância entre primeira e terceira pessoa, ou mesmo na simultaneidade do pixel processado, quando acontece o efeito invisível explorado no final da geração 32bits dos *videogames* (LUZ, 2010). Assim, o campo de visão do leitor será sempre a personagem *Alice Liddell*, mesmo na alternância da câmera de terceira pessoa para a primeira pessoa, visto que o cuidado do leitor-jogador se volta para o corpo virtual da personagem e os impactos que sua decisão opera na jogabilidade, conforme mostra a Figura 48.

Figura 48 – A focalização da câmera, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A personagem é nosso campo de visão na câmera terceira e primeira pessoa.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, estou no modo de câmera terceira pessoa explorando o quarto das crianças, no *Houndsditch Home for Wayward Youth*, em Londres. Nesse modo de interação, observo a personagem *Alice* como um *jogador-narrador* (THABET, 2013), pois nossas ações e reações dão voz à jogabilidade com a personagem: ainda que nossos olhos enxerguem *Alice Liddell* “fora” de nós, esse *storytelling-game* nos situa “dentro” do cotidiano da personagem e, como estamos conectados a ela, ouvimos os pensamentos dos outros a seu respeito. Vemos nessa figura uma mensagem que diz: “Para entrar no modo câmera primeira pessoa, pressione RS”, mas, como joguei no computador, mesmo com o mouse e o teclado configurados optei por utilizar um controle Joystick acoplado, então só apertei a alavanca analógica esquerda para mudar meu modo de interação.

Na imagem à direita, estamos na câmera primeira pessoa.³⁰⁵ saí do quarto para descer as escadas e observo os detalhes do quadro antigo e artesanal, que diz “Lar, seguro Lar”, talvez uma ironia com a frase “Lar, doce lar”, já que o *Houndsditch Home* é um lugar triste para *Alice* e, de certa forma, para o leitor-jogador, que ouve os comentários maldosos das outras crianças a respeito de sua recuperação. Esse modo de interação proporciona uma imersão mais imediata com a personagem, pois quando nos movimentamos vemos suas mãos no mesmo ângulo corporal que vemos as nossas, e como um *jogador-focalizador* (THABET, 2013) personificamos sinestesticamente a personagem *Alice Liddell*, pois nossos olhos estão “dentro” do ambiente do virtual, interagindo com os *objetos* (SCHELL, 2015) e selecionando nossa área de foco no *game*.

³⁰⁵ A câmera primeira pessoa mostra o corpo virtual da personagem apenas quando acionamos os movimentos básicos direcionais do jogo, como ir para a frente ou para trás, para direita ou para a esquerda.

Cabe ressaltar que *Alice Madness Returns* (2011) tem um efeito imersivo hipermediado com relação à movimentação da câmera, pois ao permitir a alternância entre primeira e terceira pessoas o que deveria estar separado na jogabilidade acaba se unindo na simultaneidade do processamento do pixel (imagem), uma vez que pelos movimentos de aproximação ou distanciamento da personagem, mesmo estando em câmera terceira pessoa, às vezes temos a sensação momentânea de estar em primeira, pois *Alice Liddell* fica invisível à nossa frente.

Segundo Luz (2010), essa invisibilidade acontece porque os *videogames* funcionam dentro da lógica da hipermediação de outras linguagens, como fotografia, cinema e televisão, sendo nossa visualidade guiada pelo movimento de computação gráfica dos *wireframes*³⁰⁶ nas tomadas de ponto de vista e ângulos que cobrem a ausência do corpo, ou seja, “[...] ao termos disponíveis consoles e computadores com maior resolução, o pixel tornou-se indefinível em comparação ao interpolação da imagem da tevê, alcançando a invisibilidade” (LUZ, 2010, p. 130). Essa imersão imediata causada pela simultaneidade dos movimentos de câmera não é total, como destacam alguns pesquisadores dos *Games Studies*,³⁰⁷ mas pode ser pensada como momentos diferentes de interação, como observa Thabet (2013): quando o jogador controla a câmera, “[...] ele determina o que é apresentado e o que é deixado de fora, [e] além do que é focado e do que é ignorado” (THABET, 2013, p. 185) há o movimento narrativo.

O capítulo 1 começa em Londres, ao explorarmos o *Houndsditch Home* e algumas ruas da cidade. *Alice*, então, segue um gato branco, caímos pela toca do Coelho Branco no País das Maravilhas e precisamos atravessar o *Vale of Tears* (Vale de lágrimas) para adentrar ao *Hatter's Domain* e completá-lo no *Hollow Ives*. A maioria dos capítulos seguem essa mesma estrutura, alternando a jogabilidade entre esses locais, com repetições e variações – uma das características da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) –, com exceção dos capítulos finais em que a cidade de Londres e o País das Maravilhas se fundem, transformando-se “*Londerland*”.

Desta forma, joguei com *Alice Liddell* na posição de *jogador-narrador*, e como *jogador-focalizador* (THABET, 2013) em alguns momentos estratégicos, pois acho realmente difícil pensar numa separação dessas instâncias durante a jogabilidade, uma vez que esse *videogame* não coloca uma restrição no uso da câmera e em sua movimentação multidimensional no cenário da jogabilidade. No primeiro capítulo, *Hatter's Domain*, iniciamos nossa jogabilidade em Londres, no *Houndsditch Home* e, ainda no quarto da personagem *Alice*, algo chamou minha atenção com relação à *pista intertextual do insólito* do nome próprio (CAMARA, 2009).

³⁰⁶ O *wireframe* a que me refiro é a ilustração bidimensional da interface gráfica, em ambientação 3D.

³⁰⁷ Ver mais em Mukherjee (2015).

Nos videogames *American McGee's Alice* (2000) e *Alice Madness Returns* (2011), os personagens têm seus nomes e sobrenomes constituídos por um sistema de parentesco e trocadilhos (TIGGES, 1988), mas a gênese retórica da família *Liddell* havia restado como um mistério para os leitores-jogadores ao final da jogabilidade do *game* anterior. É como se o *game* nos incutisse a “tarefa” de investigar tais fatos misteriosos e insólitos envolvendo a gênese retórica da personagem *Alice*; por outro lado, o próprio *storytelling-game* não fornece muitas pistas sobre essa questão, de modo que apresento na Figura 49 um momento em que há um jogo com as informações dadas.

Figura 49 – Alice comenta sobre sua família, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Na parede do quarto da personagem, há uma fotografia da família *Liddell*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Nesse game, as informações sobre a família *Liddell* vão aparecer na jogabilidade, após a *cutscene* inicial. Nessa figura, quando estamos no quarto de *Alice*, aparece um ícone de uma lupa e, ao clicarmos nele,³⁰⁸ a personagem *Alice Liddell* nos dá a seguinte informação: “Esta fotografia da minha família foi entregue aqui pelo correio. Nenhuma mensagem, nenhum endereço de retorno. Sou grata por esta lembrança, mas gostaria de poder agradecer ao remetente”. Na foto emoldurada vemos *Alice Liddell*, depois a irmã *Elizabeth Liddell* (*Lizzie*), a mãe *Mrs. Liddell* e o pai *Arthur Liddell*, ou seja, há uma confirmação do mistério envolvendo os membros da família apresentado na *cutscene* de *American McGee's Alice* (2000), o que nos leva a ficar atentos às informações da família durante a jogabilidade.

³⁰⁸ A lupa é uma mecânica do *storytelling-game* que realiza os movimentos de aproximação ou distanciamento conectada à câmera, sendo controlada pelo joystick ou mouse. A lupa tem a mesma função da L1, que é o olho da câmera no jogo, o qual podemos acionar a qualquer momento e que também é controlado pelo joystick ou mouse.

O nome próprio mostra-se, assim, mais um ponto observado pelo leitor, cabendo a este perceber e decodificar as diversas intenções possíveis, de modo a processar, de forma adequada, as informações nele contidas. Um caminho, a princípio, insólito a ser percorrido para a produção de sentido. (CAMARA, 2009, p. 235).

O *insólito* (REIS, 2016) a respeito do nome próprio reside no fato de que o sobrenome da personagem *Alice Liddell*, embora seja uma homenagem à pessoa histórica *Alice Pleasance Liddell*, passa a ser contextualizado por um sistema de parentesco que envolve toda a sua família: nome e sobrenome são próprios “[...] por exprimir aquilo que não é comum a toda espécie. Assim sendo, classifica[m], individualiza[m] e significa[m]; é apropriado” (CAMARA, 2009, p. 234), especialmente para deslocar os efeitos do mistério que passam a operar no contexto do *storytelling-game* e que pouco têm relação com o fato histórico, que investigamos anteriormente na *pista intertextual* coletada.

Além disso, vemos nessa figura alguns desenhos, feitos por *Alice*, dos personagens do País das Maravilhas, os quais estão colados na parede – esses desenhos foram feitos quando ela esteve internada na clínica do *Rutledge Asylum*, conforme menciona a personagem –, e podemos olhá-los de pertinho com a câmera, no mesmo movimento de uma lupa. Tais fatos ficcionais reforçam a contextualização de *Alice* e seu *insólito* (REIS, 2016) sobrenome.

Depois, saímos do *Houndsditch Home* e a porta fechou-se atrás de *Alice*, o que significa que não podemos retornar àquele espaço de jogabilidade, mas apenas seguir adiante pelas ruas de Londres. Uma frase que a personagem diz ao sair às ruas é: “Outro dia, outro sonho talvez”. Que sonho é esse a que a personagem se refere? Nesse convite à aventura, entramos no *e se* da jogabilidade, que nos coloca em uma zona do *tornar-se* (MUKHERJEE, 2015) pela movimentação da personagem no espaço narrativo e, embora as ruas de Londres sejam estreitas e o cenário esteja enfumaçado pelas chaminés das fábricas, vemos um passado oitocentista muito comum nos filmes de época.

Diante disso, pontuo alguns experimentos de minha parte. Um deles reside na orientação dos movimentos básicos (SCHELL, 2015) direita e esquerda, que mapeiam as opções do nosso foco no *storytelling*. Por exemplo, se quando saímos do *Houndsditch Home* vamos para à direita, é possível ver a construção da estação de trem *Moorgate Street Station*, e *Alice* esboça o desejo de usá-la um dia, quando estiver pronta. Esta simples escolha acrescenta novos sentidos ao final da jogabilidade, uma vez que a cena do desfecho narrativo acontece nessa estação de trem. Por outro lado, se viramos à esquerda, entramos no *Whitechapel Market* e uma *cutscene* mostra a personagem *Alice* tentando pegar um gato branco.

Nosso objetivo é perseguir o gato branco – em vez do Coelho Branco, como no *game American McGee's Alice* (2000) –, mas é preciso dizer que o leitor-jogador pode ser facilmente seduzido a assistir uma cena de espancamento por dívidas que acontece no mercado e explorar outras áreas ou personagens tipos (REIS, 2016). Eu optei por perseguir o gato fujão para saber aonde aquilo iria dar. Entramos em um beco escuro, numa atmosfera do medo provocada pelas ruas enfumaçadas, os sons de suspense, os latidos de cães e outros barulhos da vida urbana que se misturam. O aparecimento do gato branco é como uma “luz” para nos tirar daquele lugar, mas uma *cutscene* mostra efeitos do *horror* em nosso encontro com a enfermeira *Pris Witless*, conforme a Figura 50.

Figura 50 – A primeira visão de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A personagem vê monstros ao seu redor, mas era a enfermeira *Pris Witless*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, a *cutscene* mostra a personagem sendo cercada por humanos com cabeça de *Jabberwock*, num momento de *horror* para o leitor-jogador, uma vez que somos levados a acreditar que *Alice* será mesmo atacada por eles. Porém, em seguida a personagem é tocada no ombro e, conforme vemos na imagem à direita, quando *Alice* vira de costas vê que é apenas a enfermeira *Pris Witless* quem está ali, e lhe indaga: “Minhas estrelas e ligas, Alice Liddell! Passeando novamente, não estamos?” E as duas seguem conversando até o terraço, onde a enfermeira alimenta seus pombos. Porém, dessa vez a enfermeira se transformou no próprio monstro *Jabberwock*, o chão partiu-se e a personagem caiu no País das Maravilhas.

Como pontuei no Capítulo 2, a *pista intertextual* sobre a toca do Coelho Branco coletada no *trailer* se confirma; no entanto, o espaço é alargado pela *cutscene* e mais objetos são possíveis de serem vistos flutuando, como as xícaras, bules, cartas de um baralho estranho, relógios quebrados, a cadeira em que *Alice*, a *pessoa de livro* (REIS, 2016), sentou-se com a gata Dinah, em *Alice através do Espelho* (CARROLL, 2011).

Então caímos suavemente no *Vale of Tears*. Como pontuei, a queda mostra um *realismo* (TIGGES, 1988), muito diferente daquele presente em *American McGee's Alice* (2000), visto que *Alice* flutua até pairar no chão, ou seja, há nesse quadro oculto do *Realismo* (TIGGES, 1988) um jogo com a leveza e seu extremo imediato no âmbito da estética dos capítulos desse *videogame*, em que as emoções do *horror* são potencializadas pelo audiovisual e, às vezes, deslocadas para o primeiro plano da história, seja pela *figuração do insólito* nos personagens e criaturas ou mesmo pelas situações absurdas e elementos do *nonsense literário* entre os espaços de jogabilidade Londres, País das Maravilhas e “*Londerland*”.

O Gato *Cheshire* recebe *Alice* no *País das Maravilhas*, informa que uma nova lei impera no lugar e que a personagem precisa lutar por si mesma e pelos outros. A princípio não me importei com os conselhos do Gato, pois o *Vale of Tears* nos conduz a certa calma pelos sons e imagens da natureza (os pássaros cantando, o barulho das cachoeiras, a luz entre as árvores etc.). No entanto, há bolas de gude, dados e peças de dominó espalhados pelos ares, anunciando certa desordem presente na ordem, visto que algumas flutuam pelas águas e outras estão estáticas, como numa pintura *surrealista*³⁰⁹. Tudo isso transmite uma expressividade espontânea de jogo estético do game, conforme vemos na Figura 51.

Figura 51 – Coletando a memória da família *Liddell*, em *Alice Madness Returns*



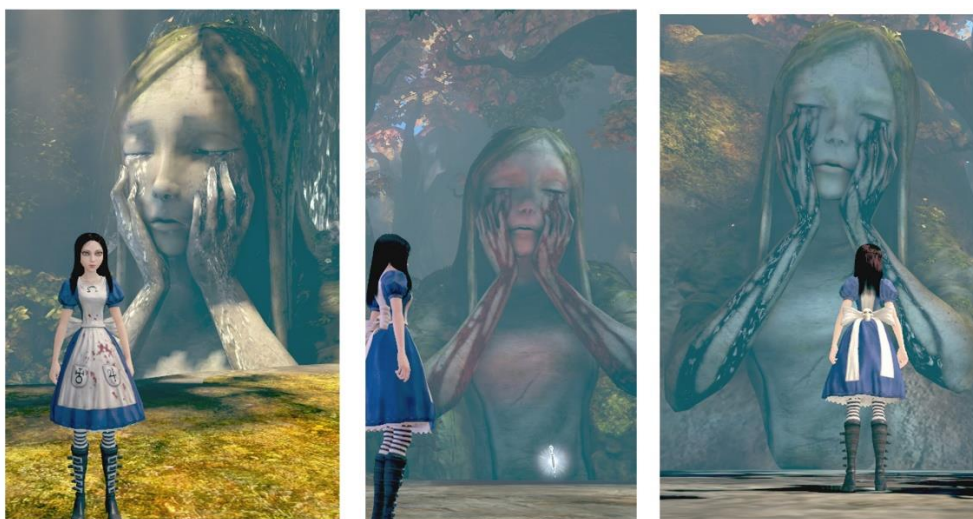
Legenda: Com *Alice*, o leitor-jogador coleta a memória da família *Liddell*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

³⁰⁹ Nesse videogame, é possível observar certa influência do *surrealismo* artístico de Salvador Dalí como uma forma de enfatizar o *nonsense literário*, especialmente na *figuração ficcional* de alguns personagens ou criaturas e no cenário do País das Maravilhas. Nessa análise, não me aprofundo nas questões artísticas, mas pontuo que há também esse jogo estético no texto do game.

Na imagem à esquerda, vemos a *lexia* (LEÃO, 2005) da casa brilhando no cenário do *game*; é uma memória da família *Liddell*, motivo pelo qual apertamos o botão do controle e a coletamos. Na figura à direita, lemos e ouvimos a voz de Lizzie dizendo: “Você é parte sapo, Alice, eu juro. Você pula tão bem!”. Mais do que informações a respeito dos laços familiares da personagem, a palavra “pular” foi recuperada em seguida pelo letramento do *videogame*, que forneceu instruções para que eu explorasse a habilidade “pular” da personagem. Vemos, então, um efeito flutuante, com penas no contorno dos movimentos de *Alice*.

Além disso, as memórias também relatam parte de seu processo de recuperação, pois não posso deixar de pontuar que há o efeito de um espelho quebrado na coleta das todas memórias, exceto nas da própria personagem. Como vemos na figura, há um trincado no canto da tela e, quando os personagens aparecem na imagem, a escuridão do plano de fundo anuncia que estamos na mente de *Alice*. Adicionalmente, vemos a mesma estátua do *game American McGee’s Alice* (2000) nesse cenário do *game* a certa distância da memória coletada (Figura 52), o que marca não apenas um ponto geográfico no mapa, mas pode confirmar minha percepção a respeito de *Alice*.

Figura 52 – A estátua enigmática de *Alice*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Durante a jogabilidade, vemos três estatuas da personagem *Alice* no *Vale of Tears*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Durante três momentos da jogabilidade no *Vale of Tears*, vemos a *insólita* (REIS, 2016) estátua de *Alice*. Em minhas reflexões, a estátua da personagem nos oferece um parâmetro desse *Realismo* (TIGGES, 1988) que vemos durante a jogabilidade, em três perspectivas: há uma reversão do vale de lágrimas que conhecemos apresentado na primeira figura à esquerda, para outro quadro de *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) que pode ser observado na

sequência. No primeiro momento, vemos que *Alice* está em um lugar verde e florido e sua estátua está embaixo de uma cachoeira, mas não há como saber se são lágrimas ou água, porque a *simultaneidade* (TIGGES, 1988) de sentidos é um jogo constante nesse *storytelling-game*, o que pode causar o efeito *fantástico* ou *maravilhoso* (TODOROV, 2004 *apud* SILVA; LOURENÇO, 2010), potencializado pelo conceito artístico do audiovisual.

A reversão a que me refiro pode ser melhor observada na imagem do meio, pois vemos que a estátua está chorando sangue: há uma *figuração do insólito*, visto que o quadro anterior é dissolvido em outro à medida que a ficção se apropria do contexto imediato de jogo. Notamos, ainda, que há uma *lexia* (LEÃO, 2005) da seringa embaixo da estátua, o que indica que essa memória se refere ao *Dr. Wilson* e ao tratamento de *Alice*, em *Rutledge Asylum*.

Por fim, na imagem à direita, uma *cutscene* mostra a estátua chorando uma secreção escura, com a qual me assustei levemente no início: quando o *close up* da câmera mostra as *Stlithering Ruin*³¹⁰ escorrendo dos olhos da estátua de *Alice* para o chão, lutamos contra elas e vencemos. Mas, ainda assim, a secreção escura continua escorrendo pelos olhos da estátua e, talvez por isso, somos levados à compreensão de que o País das Maravilhas está corrompido, o que é enfatizado pelas emoções do *horror* que sentimos nesse *modo interagir* → *mostrar* ← *contar* do jogo do texto.

Esses movimentos no quadro do *realismo* (TIGGES, 1988) sofrem vários *arranjos* e *rearranjos* ao longo da jogabilidade, mas seus efeitos situam o leitor-jogador na percepção do *fantástico*, *maravilhoso*, *absurdo* e *insólito* no texto do *game*, uma vez que essas estátuas marcam a jornada pela qual as condições mentais da personagem *Alice* são organizadas e reorganizadas nos capítulos seguintes do *storytelling-game*, aumentando a tensão pelo *horror* ou por outros elementos do *nonsense literário*, como tenho pontuado. Em termos gerais, enfatizo que “[...] no arranjo e rearranjo dentro de um campo fechado, os quadros são apropriados e estabelecem os limites arbitrários absolutos de um conteúdo que pode ser incongruente em seu relacionamento”³¹¹ (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988, p. 35), e isso se repete.

Assim, volto a destacar que os caminhos da jogabilidade são sempre auxiliados pelo letramento do *videogame*, pois a maioria das coisas que acontecem nesse cenário do *Vale of Tears* são replicadas nos capítulos seguintes, como o recebimento das armas, os

³¹⁰ Uma espécie de sanguessuga que pode estar escondida nos caracóis, onde ficam os *dentes* ou em lugares improváveis. Elas atacam de surpresa e se misturam na secreção escura que pode haver no chão.

³¹¹ No original: “In arrangement and rearrangement within a closed field, frames are appropriated and made the absolute arbitrary boundaries of a content that may be incongruous in its relationship”.

escorregadores³¹², os buracos das fechaduras,³¹³ as instruções da jogabilidade,³¹⁴ o aparecimento do Gato *Cheshire*,³¹⁵ as criaturas, entre outras possibilidades que serão descritas em cada contexto. Na continuidade desse engajamento, avistei de longe um riacho formado por uma poção de cor roxa, que escorria de uma garrafa, onde estava escrito na etiqueta “DRINK ME”, numa (*re*)figuração (REIS, 2016) do segundo *item* que *Alice* encontrou no *hall* em *Alice País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a, p. 15).

Depois, uma *cutscene* não interativa anuncia o encontro com o Gato *Cheshire*, que dá instruções para *Alice* mergulhar na poção e receber o poder do *Shrink Sense*. O letramento do *game* nos faz entender que o poder *Shrink Sense* faz *Alice* diminuir e aumentar de novo, e a personagem soluça quando ele é ativado durante a jogabilidade. Além disso, somos avisados de que estamos próximo à casa da Duquesa e, quem jogou *American McGee's Alice* (2000), ficará alerta para uma luta, pois se lembrará do péssimo hábito alimentar da Duquesa. Quando saí do outro lado, ainda faltava muito para caminhar: descemos por um escorregador cheio de dentes e caímos no lugar onde o *Jabberwock* morreu. Uma *cutscene* não interativa anuncia o encontro de *Cheshire* com *Alice*, que lhe entrega a arma *Vorpal Blade* (Figura 53).

Figura 53 – A arma *Vorpal Blade*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Recebemos a arma *Vorpal Blade*, no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

³¹² Os *escorregadores* são comuns no cenário desse videogame, mas são diferentes em cada capítulo, pois seguem a figuração do capítulo: alguns podem estar repletos de lavas, bombas e dentes e outros podem não conter nada. Em termos gerais, eles são como pontes que servem de passagem de um lugar a outro no jogo.

³¹³ Os buracos das fechaduras servem de passagem de um lugar a outro no mundo do game, mas podem ser um buraco sem saída também, onde memórias e garrafas estão guardadas. Além disso, as fechaduras podem estar atrás de plantas, paredes ou invisíveis, por isso o leitor-jogador sempre precisará estar atento aos detalhes.

³¹⁴ As instruções são apresentadas em um quadro de giz, mostrando os *mecanismos estratégicos* do jogo (SCHELL, 2015): o uso das armas, as regras do *puzzle*, o uso das saídas de ar, o uso das válvulas etc.

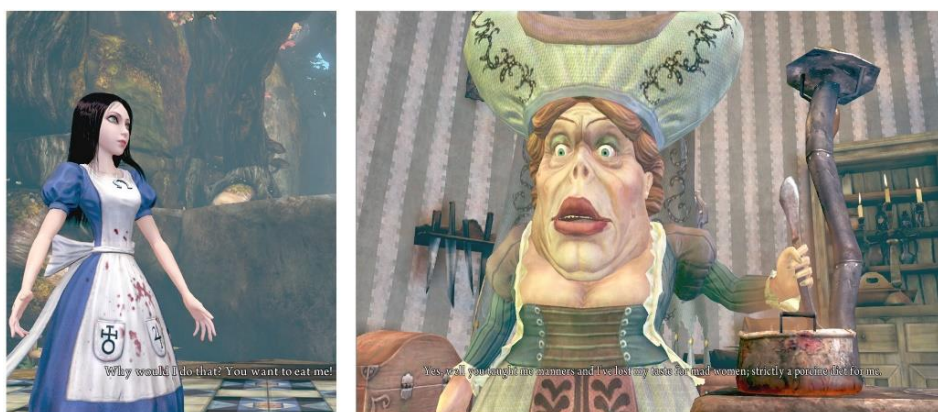
³¹⁵ A partir da área *Hatter's Domain*, aparecerá apenas o *ícone* do Gato e podemos interagir ou não com os efeitos de seu aparecimento e desaparecimento, clicando nele. O *ícone* faz parte da (*re*)figuração *ficcional* do Gato *Cheshire*. Mostrarei como esse efeito acontece mais adiante, na jogabilidade.

A *Vorpal Blade* estava na carcaça do *Jabberwock*, e é entregue a *Alice* por *Cheshire*. A personagem reclama dizendo que não está lá procurando por uma luta, mas o Gato diz que isso certamente procura por ela no País das Maravilhas. Por isso, na imagem à esquerda, vemos um cartaz da arma *Vorpal Blade* com o desenho do monstro morto, em que está escrito: “Você obteve a *Vorpal Blade*, vai *snicker-snack* e deixe-os mortos! (Como visto anteriormente no poema)”. Qual poema? O poema *Jabberwocky*, que diz “Um, dois! Um, dois! Pra lá e pra cá, a lâmina vorpal foi sendo cravada” (CARROLL, 2018b, p. 24). Esses são os mesmos movimentos de batalha que *Alice* faz quando usamos essa arma.

Na imagem da direita, vemos as instruções de uso, que dizem: “A Lâmina Vorpal causa o dano mais rápido a um único alvo à queima-roupa”. Abaixo do texto, o desenho de *Alice* golpeando consecutivamente um *Menacing Ruin*.³¹⁶ A “pegadinha” é que essa arma não faz nem cócegas nessa espécie de criatura, ou seja, percebe-se que há uma ludicidade nas instruções e no letramento. Para testar as habilidades da arma, lutamos contra alguns *Insidious Ruin*, que são formados de uma secreção escura, peças mecânicas e apenas uma cabeça de boneca; seu ataque é lento, porém mortal para *Alice*. Também enfrentamos os *Bolterfly*, uma mistura de parafuso com mosquito cujo ataque é grudar na pele da *Alice* esvaindo sua vida. Como eles são produzidos por uma máquina que cai no cenário, o ideal é destruímos a máquina e assim quebrarmos o ciclo da produção e os ataques.

Logo, essas criaturas são destruídas pela *Vorpal Blade*. Depois, chegamos na casa da Duquesa e a *cutscene* não interativa mostra seu diálogo com *Alice* (Figura 54).

Figura 54 – Alice reencontra a Duquesa, em *Alice Madness Returns*

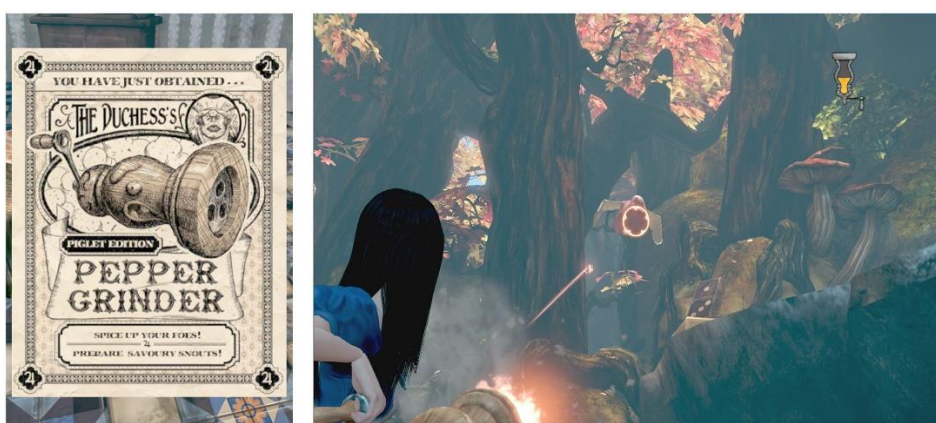


Legenda: *Alice* chega à casa da Duquesa, no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

³¹⁶ Essa criatura é uma versão mais repugnante do *Insidious Ruin*, com habilidades difíceis de combater, pois ele solta rajadas de fogo, ataca com a mão gigante e corre para cima de *Alice*. Nossa esquiva precisa ser rápida. A diferença é que o *Insidious Ruin* é mais lento, possui braços curtos e uma cabeça de boneca.

A Duquesa diz para *Alice* se aproximar, mas como vemos na imagem à esquerda que a personagem está relutante e pergunta: “Porque eu faria isso? Você quer me comer!”. Na imagem à direita, a Duquesa responde: “Sim, bem, você me ensinou boas maneiras e perdi o gosto por mulheres loucas; estritamente uma dieta suína para mim”. Também vemos na figura que a própria Duquesa está cozinhando, algo que não acontecia em *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), mas para além da *intertextualidade* percebida entre livros e games há uma *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) que nos remete à batalha travada com a Duquesa em *American McGee’s Alice* (2000). Assim, a Duquesa pede que *Alice* colete alguns *Pig Snouts* para sua sopa e nos fornece a arma *Pepper Grinder* (Figura 55).

Figura 55 – A missão da Duquesa para Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* recebe a missão de coletar *Pig Snouts* para a Duquesa.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Para cumprirmos a missão da Duquesa, recebemos uma arma especial que se chama *Pepper Grinder*, como vemos na imagem à esquerda. Esse cartaz diz: “Você obteve o Moedor de Pimenta, edição leitão da Duquesa. Apimente seus inimigos! Prepare focinhos saborosos!”. É possível perceber que há uma linguagem comercial nessa ilustração, pois as armas fomentam uma *zona de comércio* nesse *videogame* com relação à coleta de dentes, como veremos adiante. Na figura da direita, ao sair da casa da Duquesa no *Vale of Tears* enfrentamos alguns *Insidious Ruin* e *Bolterfly*, ao mesmo tempo em que precisávamos atirar nos *Pig Snouts* para recarregar a arma e receber a cesta.

Depois que vi a estátua da personagem *Alice* chorando uma secreção escura, o cenário do *game* começou a mudar drasticamente: estava se autodestruindo com lavas atrás e à frente de *Alice*, de maneira que fui coletando o que pude, quando vi numa *cutscene* não interativa que

uma *Insane Children*³¹⁷ olhou de longe para *Alice* e saiu correndo. Ignorei e continuei nosso percurso, mas ao tentar pular uma parte difícil do *game* acabei escorregando e caindo com *Alice* no precipício; então ouvi a risadinha da *Insane Children* por causa do meu deslize, um *nonsense literário* que produz a emoção do *horror* e do humor ao mesmo tempo, possivelmente uma preparação do *storytelling* para o que está por vir nesse jogo.

As árvores começam a cair, não há mais pássaros cantando e o barulho das explosões predomina no País das Maravilhas. A cada passo que damos o cenário se desmonta à nossa frente, mas chegamos à estação do trem e enfrentamos alguns inimigos. Ali recebemos uma mensagem do *Hollow Ives*, conforme vemos na Figura 56.

Figura 56 – A zona de comércio, em *Alice Madness Returns*



Legenda: O sistema de *upgrade* do *Hollow Ives*, em *Alice Madness Returns* (2011).
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, recebemos a mensagem do *Hollow Ives*, que diz: “Leia isso como se sua vida dependesse disso – porque depende! Reúna esses ‘dentes brancos perolados’ para impedir sua chegada prematura diante dos portões perolados. Meus amigos podem usar os dentes, e você aumentará a capacidade de suas armas”. Ou seja, precisamos negociar com o sistema do *game*. A imagem à direita mostra uma *zona de comércio* do jogo, onde *Hollow Ives* pergunta: “Quando você tiver dentes suficientes para a sua atualização, eu os pegarei e atualizarei sua arma. Deseja atualizar sua Vorpal Blade ou Pepper Grinder?”.

A partir desse momento podemos escolher onde vamos investir nossos esforços, visto que não há restrições para que o leitor-jogador mude de arma. Porém, quando gastamos nossos dentes coletados no *upgrade* de determinada arma, dificilmente vamos querer mudá-la, afinal a *zona de comércio* em torno do *upgrade* das armas é muito cara nesse *game* – esse sistema não

³¹⁷ Posteriormente, descobri que ela é a líder dos outros *Insane Children*, e reaparecerá no quinto capítulo desse videogame, *Dollhouse*.

existia em *American McGee's Alice* (2000). Por exemplo, se queremos aumentar o poder de ataque da *Vorpal Blade*, damos *upgrade* para o segundo nível com 150 dentes coletados, mas o próximo nível vai exigir uma coleta de 675 dentes e último nível outra coleta de 800 dentes, de modo que nenhum dente pode ser deixado para trás pelo leitor-jogador.

Então, decidi não dar *upgrade* nas armas nesse primeiro momento, mas os resultados foram catastróficos, visto que o uso da *Vorpal Blade* não tinha muito efeito contra os *Madcaps*, que são a velha guarda do Chapeleiro Maluco. Como estratégia de jogabilidade, cliquei em “Equipar” e escolhi vestir *Alice* com a armadura *Checkmate*, que dá o dobro de dano para todas as armas e, assim, observei as possibilidades de não dar *upgrade* nas armas nesse *game* até o final desse capítulo. O que mudaria? Eu retornei ao *modo história* apenas no segundo capítulo, mas podemos voltar a qualquer momento, sem restrição alguma no *storytelling*.

Segui a linha do trem e muitas pedras caíram, bloqueando o caminho atrás de *Alice*, o que indica que não podemos voltar ao *Vale of Tears*. Estamos no *Hatter's Domain* e, diante da velha guarda formada pelos *Madcaps*, lutamos, derrotamo-los e seguimos em frente pelo cenário que foi se transformando quando entrei no *Hatter's Domain*. Nesse espaço os dentes estão escondidos em bules e chaleiras, as memórias estão acessíveis e os inimigos são os *Madcaps*; além disso, o poder *Shrink Sense* começa a mostrar plataformas escondidas, e ativá-lo passa a ser uma questão de bom senso para o leitor-jogador. Na jogabilidade, uma *cutscene* não interativa, *Cheshire* dialoga com *Alice*, desconsiderando os conselhos do *Dr. Bumby* e incentivando a personagem a adotar uma postura crítica diante das opiniões do médico.

Nesse capítulo, podemos ver pela figura um domínio em ruínas, com peças gigantes de engrenagens espalhadas pelos ares e pedaços flutuantes de partes do castelo. Estamos na fase *Hatter's Gate*, local que abre caminho para o castelo e a *insólita* (REIS, 2016) fábrica do Chapeleiro, que em vez que fabricar chapéus (CARROLL, 2018a) produz peças mecânicas com as quais modifica geneticamente os cidadãos do País das Maravilhas. Além disso, utiliza os Dodôs³¹⁸ como fonte de energia. Mas há um efeito de horror psicológico (GRANT, 2010; MAIA 2014) que se desloca para outro fato conhecido, a loucura do Chapeleiro Maluco, que é intensificada pelo audiovisual dos gritos, por barulhos maquínicos e pela sua voz que ecoa por todas as partes do castelo, repetindo coisas *nonsense* (DELEUZE, 1974), algo incômodo para o leitor-jogador – tive que retirar o som, em alguns momentos.

³¹⁸ O Dodô é um pássaro com mãos humanas, de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a).

Então, apareceu um desafio para a personagem *Alice* e uma oportunidade para que eu testasse a estratégia da armadura (Figura 57), visto que não dei *upgrade* nas armas como recomendou o sistema do *videogame*.

Figura 57 – A estratégia da armadura insólita, em *Alice Madness Returns*



Legenda: No domínio do Chapeleiro, *Alice* usa o vestido *Checkmate* para derrotar os inimigos.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, uma *cutscene* não interativa mostra o *Eyepot* descendo por um lustre: ele tem a aparência de um bule de chá enferrujado com pernas mecânicas e apenas um olho, que é seu ponto fraco. Em seus ataques, o *Eyepot* se ergue sobre as pernas mecânicas e afiadas batendo-as contra *Alice* e, em outro, lança bolhas de chá quente à distância, algo que queremos evitar, pois isso drena a saúde da personagem. Na imagem à direita, vemos que a vida de *Alice* é marcada pelas *rosas* vermelhas no canto superior da tela e abaixo estão a quantidade de *dentes* que coletamos até o momento. Além disso, a personagem se encontra numa altura superior à de seus inimigos – o que nem sempre acontece nesse *game* –, o que nos dá a oportunidade de atacar a distância usando a *Pepper Grinder*, como vemos o ícone da arma na figura, ou pularmos na plataforma abaixo para um embate corpo a corpo.

Esse é um exemplo da zona do *tornar-se* (MUKHERJEE, 2015), em que leitor-jogador lê a cena e precisa tomar uma decisão de forma rápida e agir. Muito diferente do *game American McGee's Alice* (2000), nossa área de foco é aberta para todos os lados do jogo, visto que outros ataques podem acontecer no parâmetro multidimensional e a luta não fica apenas na arena, por isso temos sempre *Alice* como nosso campo de visão, ela é a primeira pessoa. Vemos também, na imagem à direita, um *Insidious Ruin* juntamente com o *Eyepot*, e eles não param de surgir: enfrentei-os na alternância entre as armas *Pepper Grinder* e *Vorpal Blade*, utilizando a esquiva

de *Alice* nesse embate consecutivo e constante, mas conseguimos vencê-los. Logo, concluo que essa armadura *insólita* (REIS, 2016) faz uma grande diferença nas batalhas desse capítulo.

Os inimigos dessa fase são vários – *Madcaps*, *Insidious Ruin*, *Bolterfly*, *Eyepot* e os *Menacing Ruin*, que aparecem posteriormente – e podem aparecer todos de uma vez, a qualquer momento da jogabilidade. Além disso, é preciso ir à frente e voltar para trás para girar as válvulas e alavancas, visto que elas reorganizam os caminhos da jogabilidade o tempo todo.

Também precisamos coletar as memórias e garrafas, que estão escondidas nos buracos das fechaduras e paredes falsas, além dos dentes escondidos em caixas de relógios. Selecionei apenas mais alguns momentos para análise, especialmente para pontuar a *figuração ficcional* do Gato *Cheshire* e da memória coletada de *Alice*. Se, por um lado, o *nó* na retórica ficcional da personagem *Alice* começa a se desenvolver a partir desse momento no *storytelling-game* com a coleta de suas memórias, por outro lado, outro *nó* se forma na (*re*)*figuração ficcional* do Gato *Cheshire*, que aparece e desaparece de maneira *insólita*, como vemos na Figura 58.

Figura 58 – O aparecimento insólito do Gato Cheshire, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Cheshire* aparece em forma de ícone, no *Hatter's Domain*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

O *nó* na (*re*)*figuração ficcional* do Gato *Cheshire* é percebido na imagem à esquerda, onde vemos apenas parte de uma *lexia* (LEÃO, 2005) que vai aparecendo aos poucos, no mesmo efeito da condição *insólita* do Gato *Cheshire* que pontuei anteriormente, e nesse momento ouvimos apenas a sua voz. Na imagem ao lado, o ícone do Gato já está quase formado e, ao clicarmos nele, vemos na última imagem que *Cheshire* aparece à frente de *Alice*, do outro lado do cenário, e fala: “Limpe-se garota! O Chapeleiro deve vê-la no seu melhor, afinal”.

Inevitavelmente me recordo do momento em que *Alice* limpava as peças de xadrez, em

Alice através do Espelho (CARROLL, 2018b) – afinal, estando vestida de xadrez o Gato não poderia perder essa piada.³¹⁹ Percebemos que a partir desse momento as *cutscenes* em que o Gato *Cheshire* aparece podem ser interativas ou não interativas para o leitor-jogador, pois nós temos a opção de escolher entre ver ou apenas ouvir o Gato dialogar com *Alice*.

Na continuação da jogabilidade, recebemos o *Clockwork Bomb*, uma bomba relógio com a aparência do Coelho Branco, muito útil para detonar paredes falsas, servir de contrapeso nas plataformas de pressão e distrair alguns inimigos durante a batalha. A seguir, o *nó* que mencionei diz respeito à retórica ficcional da personagem *Alice*, que começa a se desenvolver a partir desse momento, conforme vemos na Figura 59.

Figura 59 – A primeira memória coletada de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Coletamos a primeira memória da personagem *Alice*, no *Hatter's Domain*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos uma porta no cenário do *game* e, quando chegamos em frente à ela, podemos escolher “Interagir” ou não: essa é a coleta da primeira memória, *The Library was a Firetrap*, de *Alice*. A personagem entra pela porta e uma *cutscene* mostra parte do mistério por trás do incêndio que matou sua família: o *close up* da câmera se inicia pela foto da família *Liddell* e *Alice* diz, como vemos escrito na figura: “Nossa adorável biblioteca era uma armadilha de fogo. Uma conflagração, esperando para acontecer!”. Depois, a lareira acende e ganhamos uma chave, com o símbolo *Saturn* (Saturno). Em suma, o *nó* a respeito do incêndio continua, uma vez que não houve muitas informações sobre a família *Liddell* nessa memória: vemos apenas o misterioso retrato acima da lareira, mas parece-me que o incêndio

³¹⁹ Em minha observação, quando a personagem está vestida com o *Steamdress* o Gato fala apenas para ela não se atrasar porque o Chapeleiro quer vê-la. Então, acredito que os usos das armaduras modificam alguns discursos no *storytelling*, o que gera novas produções de sentidos na constituição da história pelo leitor-jogador. No entanto, está além das possibilidades dessa dissertação um aprofundamento dessa questão.

foi algo planejado por alguém. Mas, quem? Esse *storytelling* instiga o leitor-jogador a questionar o que vê, a todo instante, na ação de jogo.

Seguimos na jogabilidade derrotando inimigos e atirando nos interruptores – que são os relógios vermelhos, até eles ficarem verdes –, para organizar as plataformas no *Hatter's Domain*. Então, encontramos o Chapeleiro Maluco (Figura 60).

Figura 60 – Alice encontra o Chapeleiro Maluco, em *Alice Madness Returns*



Legenda: O encontro de *Alice* com o Chapeleiro Maluco, no *Hatter's Domain*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Em *cutscene* não interativa, vemos na imagem à esquerda a *figuração do insólito* no encontro de *Alice* com o Chapeleiro Maluco, pois a personagem pega a cabeça falante do Chapeleiro e coloca-a em seu corpo, dizendo-lhe: “Chapeleiro, lembro-me de deixá-lo em uma condição decrépita, mas não em pedaços”. Na imagem à direita, vemos o Chapeleiro com partes de seu corpo, porém faltam-lhe os braços e as pernas, que serão recolocados depois que *Alice* os recuperar. Como já havia pontuado anteriormente, a *(re)figuração ficcional* do Chapeleiro pode causar certo asco ao leitor-jogador, conhecedor da obra de Lewis Carroll. Nesse diálogo, *Alice* pergunta ao Chapeleiro “Sempre conheceu seu lugar, ou como mantê-lo? Agora, o que está acontecendo?” Ele não responde o que aconteceu, mas pede à personagem que encontre seus membros em troca de favores – o que não ficou muito claro nesse diálogo. Seguimos para completar essa missão nesse capítulo: subimos em um elevador e, ao chegamos em cima, ganhamos uma arma, um guarda-chuva, a *Umbrella*.

Em seguida, aparece um *Menacing Ruin*, uma criatura difícil de derrotar: seus ataques são uma sequência de três bolas de fogo, e ele bate com o punho no chão criando linhas de explosão na direção de *Alice*. Além disso, ele corre numa velocidade impressionante para cima da personagem, de modo que o uso da *Vorpal Blade* não fez efeito algum. Por isso, usei a *Pepper Grinder* alternando com a *Umbrella*: essa combinação funcionou durante a batalha, mas

apenas o uso da *Pepper Grinder* é um desastre, porque a criatura consegue reverter os ataques de *Alice* contra ela mesma. Com poucos golpes e esquivas, venci-o com sensação de alívio.

Nesse ponto, há duas direções que precisamos percorrer, mas, caso o leitor-jogador não tenha o hábito de olhar para todas as direções, pode fazer um lado e esquecer do outro na jogabilidade. Primeiro, temos que atirar nos interruptores vermelhos até eles ficarem verdes, então *Alice* entra em um carrinho xícara e vamos para *smelling and regurgitation*, que é uma parte da fábrica onde precisamos desligar as válvulas que soltam lavas e impedir o “grande plano” do *Dormouse*. Há vários desafios aqui e, saindo dessa parte, vi muitos Dodôs presos em gaiolas, alguns vivos e outros mortos em espetos. É uma cena que gera tristeza, diante do *horror* em que se encontram o Dodô e sua família, visto que em sua *figuração ficcional* no livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) ele era uma criatura livre e ávida. Mas, recuperamos os braços do chapeleiro que estavam acoplados ao caldeirão de lavas da fábrica.

Depois, precisei ir para o outro lado: *Alice* entra no carrinho xícara até *Cranking Up & Pressing Down*, que é outra parte da fábrica, para recuperar as pernas do Chapeleiro e desligar os maquinários, vencer os *puzzles* maquímicos do cenário³²⁰ que podem esmagar a personagem e impedir o “grande plano” da Lebre de Março. A missão foi cumprida.

Em minhas reflexões, não é possível saber se os membros do Chapeleiro realizavam o trabalho forçado ou se estavam ali por vontade própria, pois os braços foram soltos do caldeirão quando desligamos as máquinas, porém as pernas pularam sozinhas dentro de um túnel e *Alice* seguiu-as. Além disso, as pernas do Chapeleiro Maluco se movimentando na engrenagem lembrou-me também o *surrealismo* artístico, onde a expressividade espontânea desse membro cria uma realidade paralela na leitura do leitor-jogador, que está além do *nonsense* (DELEUZE, 1974), porque seu efeito *fantástico* (TODOROV, 2004 *apud* SILVA; LOURENÇO, 2010) valoriza a ação do inconsciente presente na *(re)figuração ficcional* do Chapeleiro.

Logo, juntos ou separados, parece-me que cada membro – as pernas e os braços –, consciente ou inconsciente, vive sua própria ambiguidade e essa *simultaneidade* (TIGGES, 1988) é um enigma na personalidade do Chapeleiro Maluco, nesse momento da jogabilidade.

Mas qual será o “grande plano” mencionado por *Dormouse* e pela Lebre de Março? Voltei ao lugar onde *Alice* encontrou o Chapeleiro e suas peças foram realocadas ao corpo; ele então pede para que o sigamos e, pelo caminho, enfrentamos vários desafios e coletamos

³²⁰ Os *puzzles* (SCHELL, 2015) maquímicos do cenário a que me refiro são as armadilhas que precisamos ultrapassar ou desarmar. O *game* é construído assim, só se modificam os mecanismos nos capítulos, mas observo que eles servem para ressaltar o caráter de aventura na história. Por isso, podem ser entendidos como *mecanismos estratégicos* (SCHELL, 2015) do jogo. A solução desses *puzzles* (SCHELL, 2015) é vencer a dificuldade de atravessá-los, sem que *Alice* seja esmagada e morra no percurso da jogabilidade.

memórias, dentes etc. De repente, uma *cutscene* mostra um robô gigante sendo operado pelo *Dormouse* e pela Lebre de Março, com intenções claras de destruírem o País das Maravilhas.

Parece-me que houve uma tentativa do *Dormouse* e da Lebre de Março de recriarem o *Automaton* – vi a carcaça dele quando lutei contra os *Madcaps*, no *Vale of Tears* –, mas o robô falha e eles são arremessados para fora, caindo na frente do Chapeleiro, que tenta reanimá-los com chá. Enquanto isso, *Alice* pede que o Chapeleiro Maluco cumpra o que prometeu e lhe diga como parar o trem infernal, mas não tem respostas do Chapeleiro. Assim acaba esse primeiro capítulo do *storytelling-game*.

Na *concretização* desse capítulo, coletei 14 *Pig Snouts*, 26 memórias e 18 garrafas, mas nele não há *Radula Room*. Ademais, refleti: por que *Alice* quer parar o trem? Será apenas porque ele está destruindo o País das Maravilhas ou há algo mais nessa história? Muitas perguntas surgem nesse final, e nem todas serão respondidas, visto que faz parte do processo de jogabilidade que a leitora-jogadora questione o *storytelling-game*, até mesmo para fazer decisões assertivas diante dos desafios que surgirão em outros capítulos. Logo, é possível que minha análise oscile entre as questões da jogabilidade e as operações teóricas que motivam esta pesquisa.

Para começar o segundo capítulo, *Deluded Depths*, retornei para o *modo história*, deixando que o País das Maravilhas vestisse a personagem *Alice* e dei *upgrade* nas armas, ou seja, entrei na *zona de comércio* desse sistema de jogo para poder continuar sobrevivendo no *storytelling-game*, o que pode ser considerado uma adequação às regras do *play*. Em *Deluded Depths*, a personagem *Alice* é acordada por dois homens nas docas de Londres. A ponto de ser importunada ela se levanta, vemos o gato branco de novo e perseguimo-lo pelos depósitos, até que o *game* mostra a L1 da câmera focando numa fachada em que se lê *The Mangled Mermaid*, ou seja, é para lá que devemos ir. Durante o caminho, há bêbados caídos pelo chão e um cartaz pregado à parede anuncia um show de teatro³²¹ – podemos saber mais sobre isso na aproximação da lupa, pois *Alice* esboça um comentário a respeito do assunto para o jogador.

O *Mangled Mermaid* é o prostíbulo de *Nan Sharpe*, conhecida popularmente como *Lady Bird*. Ela acena para *Alice* da janela pedindo que subamos até lá. Quando cheguei ao quarto a *Nan Sharpe* estava discutindo com o cafetão *Jack Splatter*; na *cutscene*, *Alice* tenta defendê-la,

³²¹ Em Londres, o cartaz anuncia o show de teatro *Carnival of Oddities*, em que a estrela será *Walrus man* – que nesse cartaz é um polvo –, sob direção do Carpinteiro. Esse cartaz estabelece uma *simultaneidade* (TIGGES, 1988) entre Londres e o País das Maravilhas, porém isso não é algo explícito nesse momento do *storytelling*, porque o arranjo do quadro oculto desse *realismo* é um acontecimento sutil.

mas infelizmente é atingida na cabeça e cai desmaiada no chão. Então, ouvimos vozes de outros personagens do País das Maravilhas, pensamentos altos, e o sonho de *Alice* recomeça.

O *nonsense literário* se estabelece com clareza: no primeiro capítulo, não tive certeza se a personagem estava sonhando ou não, por causa da maneira como ela caiu pela toca do Coelho, mas, agora, percebo que essa ambiguidade no *storytelling-game* é sempre reforçada – ou negada – pelas diferentes configurações dessa “toca do coelho”, como pontuarei em alguns momentos no decorrer da análise.

Nesse segundo momento da jogabilidade em Londres, percebo que a personagem já se encontrava em uma situação mental de devaneios, e com essa pancada na cabeça pode ser que sua situação se agrave. Por isso, considero que entramos na mente de *Alice* e caímos no País das Maravilhas, mas esse retorno causa uma *oscilação* (HUTCHEON, 2011) entre espaços literários para os leitores-jogadores, como se vê na Figura 61.

Figura 61 – O retorno à toca do Coelho, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A toca do Coelho é o sonho onírico de *Alice*, no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Essa figura é uma sequência da *cutscene*, que mostra a personagem caindo novamente no País das Maravilhas, mas a “toca” passa a ser percebida pela leitora-jogadora como um sonho onírico, similar à configuração narrativa do hipotexto *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a). Esse retorno à toca do Coelho apresenta algumas operações de espaçamento (BRANDÃO, 2007) na formação de sentido do texto para os leitores-jogadores.

Primeiro, essa *transformação* (GENETTE, 2010) está na extensividade do espaço narrativo para além da toca do Coelho ou mesmo do País das Maravilhas que conhecemos nos livros, visto que a personagem *Alice* desce do universo como um meteoro ou estrela cadente. Segundo, essa *transformação* (GENETTE, 2010) causa uma divergência entre os espaços literários (BRANDÃO, 2007) dos livros e dos *videogames*, pois nessa descida de *Alice* não

vemos os objetos descritos no livro ou mesmo os objetos apresentados na *cutscene* do primeiro capítulo dessa história.

Por fim, acredito que há uma tendência desarticulatória do que seja a toca do Coelho a partir desse capítulo do *game*, pois estamos nesse momento em um espaço aberto, conforme mostra a imagem à esquerda, mas depois vemos *Alice* caindo com força total na segunda imagem e, na última, a personagem pousa lentamente em uma superfície de gelo, passando as mãos na cabeça como se sentisse o impacto dessa descida.

Será que estou ainda diante da mesma *Alice* de Londres? A personagem *Alice Liddell* possui características similares e, às vezes, distintas dessa personagem que jogamos no País das Maravilhas, e ainda que sejam a mesma pessoa me questiono constantemente se estamos jogando com a mesma personalidade ou consciência. É uma dúvida. Assim, a *oscilação* (HUTCHEON, 2011) antes percebida como uma convergência no *engajamento duplo intertextual interativo* entre livros e *videogames* passa a operar certa descontinuidade entre a ordem e a desordem, do que sejam *Alice*, a toca do Coelho ou mesmo do País das Maravilhas – visto que caímos agora em *Tundraful*, uma província subaquática desse sonho.

Na jogabilidade, os dentes estão escondidos em estrelas do mar, baús enferrujados e plantas; de modo similar, o *Pig Snout* pode estar escondido em quadros, voando ou disfarçado de estrela do mar; as memórias e garrafas estão atrás das paredes de gelo ou buracos de fechadura, de modo que o leitor-jogador precisa estar atento a cada detalhe nesse mundo do *game*. Em minha percepção, em comparação com o capítulo anterior, *Deluded Depths* pode ser considerado calmo, possivelmente pela música no ambiente oceânico, mas, por outro lado, nossa percepção do *nonsense* (TIGGES, 1988) é intensificada pelos momentos de *horror* desse *storytelling*.

Há criaturas peixes que, ao verem *Alice*, se escondem na água, e outras que nos atacam, juntamente com os *Insidious Ruin* e os *Menacing Ruin*, mas ganhamos outra arma, chamada *Hobby Horse*, o que facilitou muito meu trabalho de batalha devido à quantidade de criaturas *Ice Snark* que aparecem (Figura 62).

Figura 62 – A arma *Hobby Horse*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Alice é presa pelo bafo do inimigo, mas usei o *Hobby Horse* para soltá-la.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Encontramos o *Hobby Horse* atrás de uma parede falsa de gelo, mas sua aparência muda através do *upgrade*. Na *zona de comércio* do game, gastei 500 dentes para deixá-la no segundo nível: a arma mudou para a cor vermelha; o terceiro nível requer mais 625 dentes e ela muda para a cor preta; e, por fim, o último nível requer 775 dentes coletados, e ela vira um unicórnio de cor prata. Como vemos, o cartaz à esquerda diz: “Você obteve o *Hobby Horse*, destrua todos os obstáculos com um poder desenfreado!!! Fuja da oposição. Um sucesso esmagador!!!”.

E realmente a arma cumpre o que promete. Na imagem à direita, vemos o campo de batalha em que, por um deslize de minha parte, a personagem *Alice* foi pega pelo bafo de gelo do *Ice Snark*, o que a deixou imobilizada por alguns momentos e nos tirou cinco rosas de vida. Ademais, a mordida do *Ice Snark* pode ser fatal para a personagem, por isso utilizei o *Hobby Horse* para nos defender da criatura e vencemos. O que eu mais gostei nessa arma é seu efeito sonoro: damos dois golpes e, no terceiro, ouvimos o relinchar de um cavalo, instaurando-se um humor *nonsense* (TIGGES, 1988). Segui em frente explorando o lugar, coletando memórias e dentes, até que avistei o caracol da *Radula Room* e entramos, conforme mostra a Figura 63.

Figura 63 – O desafio do Gato Cheshire, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Cheshire* desafia *Alice* com um Quiz, de perguntas e respostas sobre o game.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos *Alice* entrando em um caracol que, como mencionei anteriormente, é uma dimensão paralela no País das Maravilhas, conhecida por *Radula Room*, com distintos desafios. Ao centro vemos uma miniversão do *Vale of Tears* e assim sabemos que estamos no tipo *Quis Radula*, porque *Cheshire* aparece e nos faz uma pergunta, às vezes *nonsense* (DELEUZE, 1974), que, como dissemos, parece ter sido inspirada no teste das Rainhas de *Alice através do Espelho* (CARROLL, 2018b). Lemos na figura a seguinte pergunta: “Como é a rainha de copas como um tufão?”. As alternativas de respostas são: “ambos são poderosos; ambos são cruéis; ambos são indiscriminadamente destrutivos; de todas as formas, mas o tufão não quer ser”.

A resposta correta é a última alternativa: de todas as formas, mas o tufão não quer ser. Em suma, a *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) dessa pergunta pode nos direcionar tanto para a Rainha do livro de Lewis Carroll quanto para a Rainha dos *videogames*, por isso meu parâmetro de escolha foi perceber o que *Alice* responderia, de modo que optei pela última alternativa. Deu certo e *Cheshire* nos presenteou com um pote de tinta: como vemos na imagem à direita, pintamos com ele a primeira parte da rosa branca. Mas ainda nos faltam três desafios...

Observo nesse *storytelling-game* que algumas coisas vistas em capítulos anteriores começam a fazer sentido em momentos diversos da jogabilidade. Por exemplo, no *Vale of Tears* vi uma estátua da Tartaruga Falsa dentro de um globo de neve, onde estava escrito que ela estava perdida em alto-mar, mas não dei muita importância a isso e continuei jogando com *Alice*. Nesse capítulo, avistei um navio de longe e a Tartaruga Falsa estava nele, mas sua

(re)figuração ficcional está muito diferente daquela do game *American McGee's Alice* (2000),³²² conforme pode ser observado na Figura 64.

Figura 64 – Alice reencontra a Tartaruga Falsa, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Alice enfrenta um grande desafio junto com a Tartaruga Falsa, em *Deluded Depths*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, estamos jogando uma *meta-história* e um *meta-game*³²³, dois tipos de *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009). Nessa figura, vemos o navio *HMS Gryphon*, que pertence à Tartaruga Falsa (o nome do navio foi uma homenagem ao seu amigo Grifo), mas quando nós o encontramos em alto-mar uma *cutscene* passou a mostrar que o navio estava sendo atacado por *Shipwreck Shark* – esta espécie de criatura que vemos abaixo do navio na imagem – e, a partir desse momento, entramos na história da Tartaruga Falsa.

Embora haja uma *intertextualidade* com o momento em que Alice, a *persona de livro* (REIS, 2016), encontra-se com a Tartaruga e o Grifo em *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), esse *puzzle* (SCHELL, 2015) maquínico é uma *meta-história* (SANTAELLA, 2009) por outra razão: estamos jogando a própria história do *storytelling*, na qual a garrafa que protegia o navio se quebrou e o *HMS Gryphon* quase naufragou, de modo que precisamos travar uma batalha contra os *Shipwreck Shark* para seguir nossa viagem por *Deluded Depths*. Iniciei o *meta-game* com dez vidas e terminei com quatro, pois, durante a

³²² Como explicar esse processo de *transcodificação* na *adaptação como adaptação*? Eu não tenho uma resposta para essa problemática, que envolve tanto a teoria da *figuração ficcional* quanto a tecnologia no processamento do infográfico nos *videogames transcodificados*. Mas evidencio que ela existe para o leitor-jogador, uma vez que a aparência desse personagem é diferente de um *game* para outro.

³²³ O *meta-game* é um *game* dentro de outro *game* (SANTAELLA, 2009), e a configuração desse *puzzle* maquínico é similar ao arcade *Space War!* (1966), que “foi licenciada pela Megnavox® em 1971, sob o nome de *Odyssey*®” (LUZ, 2010, p. 23), como mencionei no Capítulo 1 desta dissertação. Existem outros tipos de *puzzles* com configurações arcades presentes na *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) do tipo *meta-game* no *storytelling* em análise.

batalha, é preciso atacar com o canhão do navio e desviar das bolas de fogo atiradas pelos *Shipwreck Shark* e pelos *Cannon Crabs*,³²⁴ mas os ataques podem vir de todas as direções.

Na imagem à direita, uma *cutscene* mostra o desfecho dessa *meta-história* e *meta-game* (SANTAELLA, 2009): quando o navio foi atingido levando à sua perda total, caímos no fundo do mar e a Tartaruga Falsa chorou a perda do *HMS Gryphon*. *Alice* pergunta então à Tartaruga como parar o trem infernal e ela responde: “Você não sofre o sofrimento dos outros. Vá fazer perguntas e comentários inteligentes à Lagarta”, mas, depois da insistência de *Alice*, a Tartaruga Falsa dá-lhe um ticket *Totentanz*³²⁵ para o show de teatro, que será na cidade de *Barrelbottom*.

Quando andei mais um pouco, vi a porta da memória e coletei a segunda memória de *Alice*, chamada *The Last one in the Library*. A *cutscene* repete o que vemos na memória anterior e acrescenta uma pequena informação a respeito do mistério desse *storytelling-game*: a personagem estava na biblioteca com sua gata Dinah e, depois que ela sai, vemos que a lareira acendeu. Na narração (HERMAN; VERVAECK, 2005 *apud* THABET, 2011) dessa *cutscene*, *Alice* diz: “Eu fui a última na biblioteca, na noite do incêndio. O registro que adicionei à prateleira estava apagado quando subi para a cama com Dinah. Se não, eu posso ser responsável pelas mortes da minha família!”, justificando-se assim que ela se sinta culpada pela morte de sua família.

Ganhamos a segunda chave, com o símbolo *Mercury* (Mercúrio), mas é preciso coletar todas as memórias de *Alice* para a solução desse nó (LEÃO, 2015) na retórica ficcional de sua história. Em seguida, entrei numa *Radula Room* na mesa do chá, e o desafio com o Coelho Branco e o Chapeleiro Maluco foi o *Survival Radula*, apresentado na Figura 65.

Figura 65 – O desafio na mesa do Chá, em *Alice Madness Returns*



Legenda: O desafio *Survival Radula* do Coelho Branco e do Chapeleiro, na *Radula Room*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

³²⁴ O *Cannon Crab* é uma espécie de criatura caranguejo que possui um canhão em uma de suas garras.

³²⁵ *Totentanz* ou *Dance of Death*, no *videogame* em análise, é uma peça de teatro estreada pela *Morsa*, escrita por *Octopus*, com música cantada pelo *Music Fish* e dirigida pelo personagem Carpinteiro, em que a morte não é apenas o tema, mas o próprio cenário do show de horrores nesse capítulo do *storytelling-game*.

Na imagem à esquerda, vemos *Alice* entrar em uma *Radula Room* que nos levou para a dimensão da mesa do chá, onde estão o Coelho Branco e o Chapeleiro Maluco. O Coelho diz para *Alice*: “Vamos, Alice, você já perdeu o trem!”. Na imagem seguinte estamos em posição de combate, pois vários *Madcaps* começam a surgir para lutar conosco. A regra é colocada em forma de pergunta: “Você consegue sobreviver à passagem do tempo?”, mas, curiosamente, não há uma marcação desse tempo no jogo. Nessa luta, outros inimigos de *Alice* surgiram de todos os lados, e nós sobrevivemos. Depois o Coelho Branco nos deu um pote de tinta e a segunda parte da rosa foi pintada.

Voltei ao vale e túneis por um caminho desconhecido. A sensação de estar perdida no oceano é muito presente nesse capítulo. Deparamo-nos com uma criatura invisível que nos ataca e some, uma espécie de pirata caveira conhecido como *Drowned Sailor*, mas também enfrentamos as *Drifting Ruin*, que possuem uma cabeça de boneca e um corpo formado por secreção escura: semelhante a uma água-viva, essa criatura ataca pelo ar com bolas de energia, e é um inimigo comum nesse capítulo. Percebo que o leitor-jogador precisa estar sempre atento à aparência das coisas na jogabilidade, porque, embora muitos *mecanismos estratégicos* de jogo (SCHELL, 2015) se repitam, eles são diferentes.

Por exemplo: os cogumelos vermelhos que impulsionam os pulos de *Alice* são aqui semelhantes a águas-vivas, sendo as vermelhas espinhosas, de modo que não devemos pular nelas, mas apenas nas brancas ou azuis. Os dentes e memórias estão escondidos em ostras e, para pegá-los, é melhor usar a esquiva de *Alice*; caso contrário, a ostra nos prende e a saúde da personagem se evade. Ademais, as paredes falsas de gelo ou algas brancas, assim como os buracos das fechaduras com aparência de ostra aberta escondem memórias e garrafas.

Cheguei a *Dreary Lane Theatre* pela porta da frente. Numa *cutscene*, a personagem conversa com o Carpinteiro (*Carpenter*),³²⁶ que é o diretor do teatro. *Alice* pede que ele a ajude com informações sobre como parar o trem, mas, como os preparativos do show estão longe de acabar, o Carpinteiro pede que *Alice* o ajude primeiro, dizendo que ela fale com o *Octopus*³²⁷ e, implicitamente, que ela precisará ajudar o *Music Fish* com a música do teatro e as *Oyster*

³²⁶ Esse personagem é uma (re)figuração ficcional do Carpinteiro do poema “A morsa e o Carpinteiro”, recitado por *Tweedledee* em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b, p. 54-58). A morsa (*Walrus*) também tem um papel distorcido nesse *storytelling-game*. Por outro lado, o Carpinteiro é a mesma pessoa que vemos no cartaz que anunciava o show de teatro em Londres no início da jogabilidade, o que reforça a ideia de que esses mundos paralelos da personagem *Alice Liddell* se convergem e divergem.

³²⁷ Esse personagem é um polvo escritor, com aparência de um polvo comum, mas com um chapéu na cabeça, semelhante ao que vimos no cartaz que anunciava o show em Londres, no início da jogabilidade do capítulo.

*Starlets*³²⁸ a preparar os cartazes do *show*. O leitor-jogador terá, assim, algumas missões para realizar que são consequência da resposta do Carpinteiro, as quais não são alternativas, mas parte desse *storytelling-game*.

Assim, encontramos o *Octopus* e *Alice* pede que ele lhe conceda a informação de que ela precisa, mas ele lhe diz para encontrá-lo na biblioteca. Há uma espécie de esconde-esconde por parte dele e da *Oyster Starlet* nesse *videogame*. Nesse percurso, coletei memórias, dentes e enfrentei mais um desafio na *Radula Room*, do tipo *Especial Radula*, com o Gato Cheshire, no qual precisamos jogar um *meta-game* que é uma versão mini da batalha que *Alice* enfrentou com a Tartaruga Falsa em alto-mar. Ao vencer esse desafio ganhamos um pote de tinta e pintamos de vermelho a terceira parte da rosa branca. Há, no entanto, outros desafios a serem enfrentados que, como apontei, abrem passagens para *Alice* prosseguir no game, sendo parte do *storytelling*, como o apresentado na Figura 66.

Figura 66– Os desafios Music Fish e Totentanz, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* resolve os desafios pedidos pelo Carpinteiro, em *Deluded Depths*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Os *puzzles* (SCHELL, 2015) mostrados na figura correspondem a dois momentos da jogabilidade, sobre os quais farei algumas considerações. Na imagem da esquerda, nos encontramos com o personagem *Music Fish* para ajudá-lo com a música do show e, na imagem da direita, encontramos a *Oyster Starlet* tendo o desafio de ajudá-la a montar o cartaz do show.

Na imagem à esquerda, nosso desafio é afinar as notas musicais, liberando as saídas de sons do lugar para o *show* de teatro, e para isso devemos apertar os botões corretos do controle, no momento em que a seta passar na tela. Esse desafio musical possui dois rounds e considero-

³²⁸ As irmãs ostras foram inspiradas no poema “*A morsa e o Carpinteiro*” (CARROLL, 2018b), mas possuem uma concha de ostra nas costas e corpo de boneca, tem cabelos ruivos e cacheados, mas não usam vestimentas, dado que, são as dançarinas do show sua aparência é de uma artista burlesca.

o um *puzzle* (SCHELL, 2015) de *comandos* ou *missão*, já que “[...] um tipo comum de auto-referencialidade em games ocorre sob a forma de comandos. Isso pode ser considerado como uma versão rudimentar das regras de jogo” (SANTAELLA, 2009, p. 62). Nele, as cores azuis, verde, rosa, azul e vermelho identificam as regras rudimentares dos botões do joystick, que podem mudar de uma plataforma de jogo para outra.³²⁹

Por outro lado, esse tipo de desafio não deixa de ser um *meta-game*. Na figura à direita, o desafio é montar o cartaz do show deslizando as caixas, numa configuração do jogo cubo mágico. Uma parte está montada, mas as outras quatro partes estão espalhadas em caixas pelo cenário do jogo, as quais precisamos encontrar atrás de paredes falsas, vencendo os inimigos que bloqueiam o caminho para pegá-las. Quando encontramos as caixas, elas se abrem para a solução desse *puzzle* do tipo *meta-game*, em que as imagens precisam ser combinadas em cinco tentativas, com vinte e quatro movimentos em cada uma delas. Em suma, ambos os *puzzles* estão relacionados com os objetivos da história.

Quando resolvi esses desafios, uma passagem se abriu para *Alice*, e nos levaria de volta ao teatro. No entanto, uma *cutscene* mostra o Carpinteiro montado na Morsa (*Walrus*), que acerta o rabo na ponte que *Alice* deveria atravessar. O diálogo entre os dois não foi pacífico porque o Carpinteiro, além de não cumprir sua parte no acordo, deixou a personagem em um beco sem saída: a única opção foi atravessar o cemitério do *Drowned Sailor* e libertar seus homens das tumbas, o que não foi uma tarefa muito fácil. Em minha leitura dessa *cutscene*, tenho a impressão que ele a deixou ela para morrer e, na jogabilidade, percebo que a *figuração do insólito* no cemitério intensifica as emoções do *horror* para os leitores-jogadores, não apenas por este ser um ambiente insólito por natureza, mas também porque sentimos raiva dessa traição do Carpinteiro para com *Alice*. Mas, ao cumprir a missão para o *Drowned Sailor*, o último portão do cemitério foi aberto e entramos em uma nova área pelo escorregador sem dentes para coletar.

Quando saí do outro lado com *Alice*, apareceu o *Colossal Ruin*, que acredito ser uma evolução do *Menacing Ruin* por ser muito maior, formado pela secreção escura, cabeças de boneca e peças mecânicas. Ele possui pelo menos quatro ataques mortais – o canhão, o lança-chamas, o bombardeio e as garras –, de modo que o ideal é utilizar nossas armas mais fortes e combatê-lo o mais rapidamente possível, pois a complicação dessa batalha é que a criatura entra na terra e some, depois reaparecendo e atacando-nos de uma vez. Logo, usei a *Pepper Grinder* e a *Hobby Horse*, que, por serem armas de longo alcance, são ideais para um combate rápido.

³²⁹ O sistema do game detecta isso, alterando os símbolos do *puzzle* por causa do controle.

Explorando o cenário entramos na *Radula Room*, cujo desafio foi o *Battle Radula*, na mesa do Chá. A regra desse desafio é “mate ou morra” e, assim, várias criaturas aleatórias que já enfrentamos no *game* surgem no espaço da mesa para lutar com *Alice*. Mas algo *nonsense* aconteceu: um *Insidious Ruin* se transformou em um *Eyepot*. Ainda assim vencemos o desafio ganhamos um pote de tinta do Coelho Branco, pintando a última parte da rosa branca de vermelho. Por fim, cheguei ao teatro, o último acontecimento desse capítulo (Figura 67).

Figura 67 – O Show *Totentanz*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* enfrente momentos de *horror* durante o Show *Totentanz*, em *Deluded Depths*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda vemos *Alice* em meio a uma cena de *horror*, pois muitas criaturas da cidade estão mortas e empilhadas, enquanto outras estão penduradas por anzóis nos fundos do teatro. O Gato *Cheshire* aparece tentando nos tranquilizar e aconselha *Alice*: “Toda imagem conta uma história. Às vezes, não gostamos do final. Às vezes, nós não entendemos isso”. É possível que ele estivesse se referindo ao que estávamos vendo à nossa frente ou ao *show* de teatro, mas entrei no local. Na imagem à direita, uma *cutscene* final desse capítulo mostra o Carpinteiro anunciando o Show *Totentanz* e, em seguida, ele senta-se ao lado de *Alice* na plateia. Primeiro, as *Oyster Starlets* começam a dançar e, depois, a estrela principal, que é a Morsa, assume seu papel no palco sentando-se em cima das dançarinas, num ato *nonsense* (DELEUZE, 1988) que inicialmente pareceu engraçado.

A Morsa está usando uma máscara de caveira e um cutelo nas mãos, que reforçam o símbolo da morte, porém, quando ela começa a recitar seu poema, é como se ela visualizasse o que deseja fazer com as ostras e a plateia, motivo pelo qual vemos, na imagem à direita, o Carpinteiro dizer: “Entrem na fila, criaturas! Não empurrem. Tudo será servido, por assim dizer”. As criaturas da plateia fogem aterrorizadas, porém não identifiquei o que é teatro e o que aconteceu de fato, nesse momento ambíguo do *storytelling-game*, mas a Morsa certamente é má. No poema que a Morsa recita, as *Oyster Starlets* são cortadas em pedaços com a foice e,

na cidade de *Barrelbottom*, outras criaturas são queimadas vivas, enquanto as que estão no navio pulam no abismo do oceano.

Enfim, essa última cena é um verdadeiro show de horrores. Então, um trem invade o teatro e o Carpinteiro diz a *Alice* que ele é inocente e não sabia do plano da Morsa de comer todas elas. *Alice* lhe pergunta como parar o trem e ele responde que “[...] a morte de um sonho, talvez, apenas a Lagarta saberia como fazer”. Talvez por essa razão o Gato *Cheshire* tenha nos avisado para não tentar entender o final do poema apresentado no *show* do teatro desse capítulo.

Na *concretização* desse capítulo, coletei 15 Pig Snouts, 15 memórias, 16 garrafas e 4 *Radula Room*. Ademais, percebi que o *show Totentanz* é inspirado no poema “A morsa e o Carpinteiro”, recitado por *Tweedledee* em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b, p.54-58), e que traz alguns elementos do *nonsense literário*, como, por exemplo, dar voz às ostras que foram ilustradas como sendo apenas ostras comestíveis. O efeito do *horror* no livro está no fato de que o Carpinteiro e a Morsa enganarem as irmãs ostras para comê-las, mas, nesse *videogame*, o *horror* está na *figuração do insólito* das personagens ostras mortas no *show Totentanz*, mortes que são um acontecimento macabro no jogo. No entanto, o mistério do porquê *Alice* quer parar o trem continua.

Assim inicio o terceiro capítulo, *Oriental Grove*. Mais uma vez, as memórias e as garrafas podem estar escondidas nos buracos das fechaduras e paredes falsas, os dentes estão escondidos em caixas, garrafas, nozes e frutas e, além disso, há vários *puzzles* para resolvermos que são uma *autorreferencialidade*, do tipo *meta-história* e *meta-game* (SANTAELLA, 2009), de modo que farei uma síntese de minha jogabilidade. No início desse capítulo, uma *cutscene* mostra o prostíbulo *Mangled Mermaid* em chamas e *Nan Sharpe* e *Alice* dentro de uma carruagem, conversando: a personagem pede à *Nan Sharpe* informações sobre seu coelho de pelúcia e sobre a tragédia que matou sua família, mas *Nan Sharpe* não diz nada e pede que *Alice* esqueça esse assunto e siga em frente. Apenas confirma que o coelho ficou com *Mr. Radcliffe*.

A *cutscene* acaba e estamos com a jogabilidade de *Alice* pelas ruas de Londres, mas a câmera nos mostra a casa de *Mr. Radcliffe*. *Alice* decide entrar para conversar com ele (Figura 68).

Figura 68 – A misteriosa casa de Mr. Radcliffe, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* enfrenta suas alucinações na casa de *Mr. Radcliffe*, no *Oriental Grove*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, ao entrar na casa de *Mr. Radcliffe* olhei a decoração oriental com a lupa, alguns vasos e outros objetos, até que chegamos ao escritório do advogado e *Alice* parar diante dele. Uma *cutscene* mostra o diálogo entre os dois: *Alice* acusa-o de estar com seu coelho e pede explicações sobre o depoimento que ele deu a respeito do incêndio, mas o advogado a acusa de loucura e nos conta sua versão da história. Na perspectiva dele, mostrada em *cutscene*, o incêndio na biblioteca da família *Liddell* começou quando a gata Dinah esbarrou na lâmpada, e a família não conseguiu escapar porque estavam trancados no quarto. *Alice* não quis aceitar essa versão e ameaçou derrubar a lâmpada que estava na mesa do advogado.

Na imagem à direita, a personagem acorda na sala de *Mr. Radcliffe*, reclama da alucinação que teve e comenta: “Todos os móveis e efeitos se foram. Nada além de poeira, manchas e cheiro de tabaco. Nenhum sinal do relatório do legista ou do meu coelho também. Maldito seja”. Assim, desci as escadas e, quando saímos, as ruas de Londres estavam nevando. A primeira coisa que vi foi uma estátua da Tartaruga Falsa. Ou seja, há um arranjo e rearranjo (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988, p.35) do espaço literário a partir desse capítulo, no storytelling-game, como pode ser visto na Figura 69.

Figura 69 – O rearranjo do espaço literário, em *Alice Madness Returns*



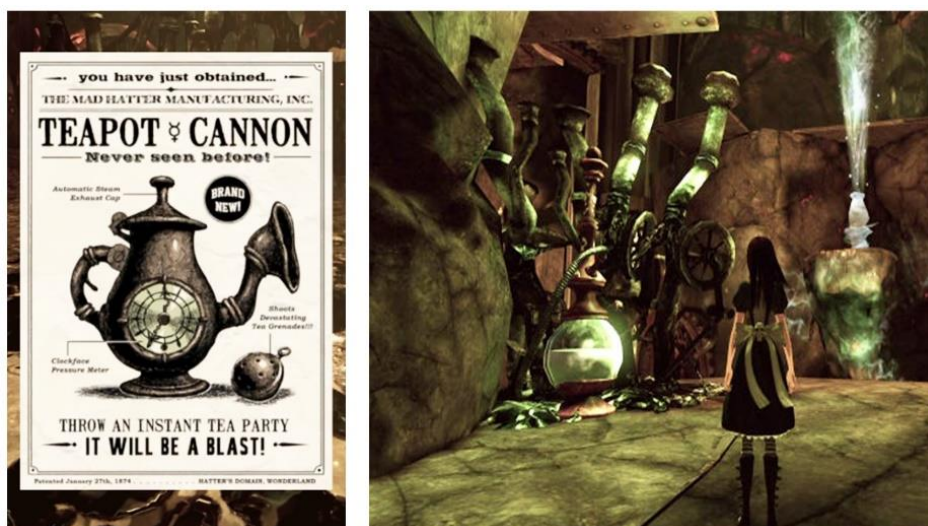
Legenda: *Alice* anda entre a *simultaneidade* das ruas de Londres e do País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, nas ruas de Londres é possível vermos o *rearranjo* que mencionei, no quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988), pois a estátua da Tartaruga Falsa é vista pela primeira vez no *Vale of Tears*, dentro de um globo de neve. Na imagem seguinte, ao andar com a personagem pelas ruas de Londres, vemos cogumelos e casas pegando fogo, como se o caos tivesse tomado as ruas e, à nossa frente, surge um clarão que coloca essa parte de Londres em chamas.

Na última imagem, à direita, uma *cutscene* mostra o trem infernal cruzando à nossa frente, e já não é possível delinear os limites entre Londres e o País das Maravilhas, porque nessa *simultaneidade* (TIGGES, 1988) dos espaços literários (BRANDÃO, 2007) que constitui o *storytelling-game*, as relações entre os quadros de *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) nos quais os eventos convergem passam a ser sua própria forma: como *Alice* estava andando em Londres, ela continua andando pelo *Vale of Doom*. Por alguma razão, a ambiguidade é estabelecida com relação a esse “novo” lugar.

Dessa forma encontramos com o gato *Cheshire*, que diz a *Alice* que o trem dela tem uma agenda infernal e que não podemos perder tempo, porque a mudança já começou. No *Vale of Doom*, enfrentamos um *Menacing Ruin* e vencemos. Depois, *Alice* precisa inalar o *hookah* para que o *game* organize as plataformas e saídas de ar, e nesse percurso coletei memórias, dentes, garrafas e ganhamos a arma *Teapot Cannon* (Figura 70).

Figura 70 – A arma *Teapot Cannon*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* ganha a arma *Teapot Cannon*, em *Vale of Doom*, no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos o cartaz da arma *Teapot Cannon*, que é apresentada como um produto à ser adquirido no País das Maravilhas, o que fortalece nossa percepção sobre a *zona de comércio* onde coisas podem ser negociadas, pois no cartaz lemos as seguintes informações:

Você obteve a fabricação do Chapeleiro Maluco, *inc. Teapot Cannon*. Nunca visto antes! Marca nova! Vapor automático, tampa de exaustão, relógio medidor de pressão, folhas devastadoras de granadas de chá. Organize uma festa do chá instantânea. Vai ser uma explosão! Fabricado em 27 de janeiro de 1874, no domínio do Chapeleiro, no País das Maravilhas.

A data da fabricação chancela a comercialização desse produto, que nos custa 525 dentes para o segundo nível, quando ela fica na cor verde escura. Para darmos *upgrade* para o terceiro nível, são necessários 600 dentes (ela adquire as cores prata e preto) e, no último nível, precisamos ter 725 dentes coletados: a aparência da arma passa a ser a cor dourada, com alterações nos detalhes. Na imagem à direita, vemos a personagem *Alice* de frente para o *objeto* (SCHELL, 2015) *hookah*, que, após a inalação, organizou uma saída de vapor, o que também permite que a personagem flutue de um lugar para outro pelo cenário do jogo.

Quando recebemos uma arma no *videogame*, há uma batalha a ser travada para testarmos seus poderes e, por isso, nesse momento enfrentamos *Colossal Ruin*, *Insidious Ruin* e *Eyepot*, que foram destruídos com apenas dois golpes, o que me levou a concluir que vale a pena investir no *upgrade*. Depois, entramos numa *Radula Room* e respondemos ao *Quis Radula*, em que *Cheshire* faz uma pergunta *nonsense* (DELEUZE, 1974): “Nós somos convidados à chegada de um fantasma ao pôr do sol, apenas para lamentar sua partida ao nascer do sol. O que é?”. As opções de respostas são: “Night phlox; Esperança; May flies; Sonhos”.

A resposta correta é a última alternativa, sonhos. Como há um *trocadilho* (TIGGES, 1988) nas respostas que lemos, preferi não traduzir para o português todas elas: por exemplo, *Night phlox* pode se referir tanto a uma espécie de flor quanto à noite perfumada, e a expressão *May flies* pode se referir tanto à uma espécie de libélula quanto ao sentido de poder voar, o que promove o efeito *nonsense* a este desafio. Vencemos, e assim ganhamos um pote de tinta e pintamos a primeira parte da rosa branca.

Na continuidade, *Alice* inala outro *hookah* na jogabilidade e ouvimos a voz da lagarta dizendo: “Uma jornada de 1000 milhas começa com um único passo”. No momento, não entendi o que a Lagarta quis dizer, mas logo avistei uma parte verde no vale, e então fez sentido o mistério de seu esconderijo no *Vale of Doom*. Após ser envolvida pela fumaça do *hookah* da Lagarta, a personagem é transportada para um lugar que não lembra o País das Maravilhas que conhecemos, mas uma terra oriental chamada *Mysterious East*, que possui vários locais.

Precisamos pisar nas plataformas flutuantes, que podem nos levar de um lugar a outro nesse ambiente, as quais são desenhadas com o rosto de *Alice* ou dos inimigos que estão ocupando o lugar e oprimindo seus habitantes³³⁰, os adoradores da Lagarta. Considero isso um sinal de aviso para que o leitor-jogador esteja atento aos desafios que vão surgir a qualquer momento no *game*.

Segui coletando memórias, garrafas, dentes e enfrentamos os primeiros inimigos, o *Samurai Wasp* e o *Daimyo Wasp*, que matam e torturam os cidadãos do lugar. O *Samurai Wasp* é uma espécie de criatura vespa, que usa uma máscara *Oni*³³¹ branca com detalhes amarelos, veste um quimono amarelo, possui asas amareladas e usa uma katana como arma de ataque. Na batalha, vários *Samurai Wasps* voaram na direção de *Alice*, por isso contra-ataquei usando a *Teapot Cannon* e derrotei-os. Depois, o Gato *Cheshire* aparece e, ao interagir com ele, me disse: “Quem salva uma única alma, salva o universo. Lembra-se?”. Apenas entendi que isso teria relação com o ato de exercer a bondade para com o próximo. Vi muitos *Origami Ant* e *Origami Ant Monk* caídos pelo chão, alguns mortos, no que parece ser um templo.

Então, aparece o *Daimyo Wasp*, uma espécie de criatura vespa que usa um *do*, uma armadura tradicional de samurai que possui um *sashimono*³³² preso na parte de trás. Ele usa uma espada *naginata* longa, do tipo bastão, e nessa batalha seus ataques são aéreos e rápidos, pois ele gira o bastão contra *Alice* numa velocidade incrível. Minha estratégia foi usar a esquiva para fuga em alternância com o *Hobby Horse*, atacando no momento em que ele descansa o braço após o giro, em segundos preciosos para aplicar a sequência de três ataques consecutivos e vencê-lo. Continuei explorando o local e coletando memórias, e observei que alguns *Pig Snouts* podem estar invisíveis, mas pude vê-los usando o poder *Shrink Sense*.

Quando fui coletar uma garrafa, vi a estátua de uma gueixa chorando sangue e com os seios à mostra, o que me lembrou da estátua da personagem *Alice* nos primeiros capítulos do *game*. Foi perturbador supor que a personagem sofreu algum assédio, mas essa associação é inevitável, pois observei nessa jogabilidade que as estátuas aparecem outras vezes e, embora não sejam iguais, sempre estão com esse tipo de aparência. O *storytelling-game* não conta nada sobre elas. Segui pelo lugar enfrentando as criaturas samurais, e depois encontramos o *Origami Elder* que, na *cutscene*, diz para *Alice* que ela tem força corporal mas que é preciso a solução

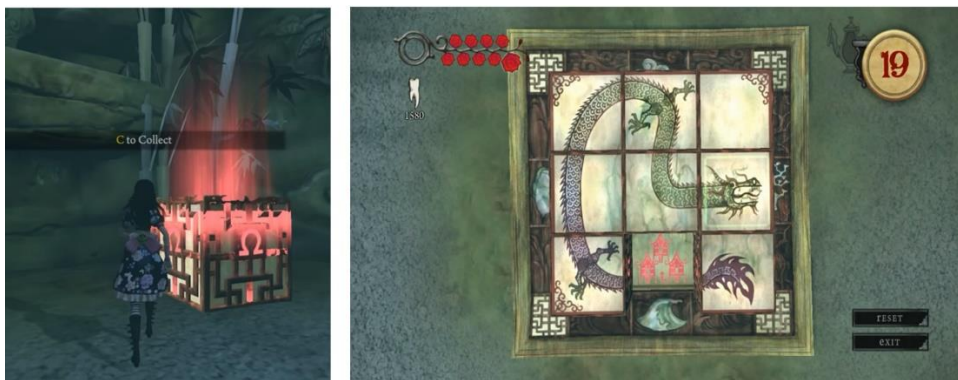
³³⁰ Os habitantes são os *Origami Ant*, *Origami Elder* e *Origami Ant Monk*, que possuem uma aparência humana oriental, mas são feitos de papel. Eles são adoradores da Lagarta.

³³¹ O uso da máscara *Oni* é popular na literatura, arte e teatro japonês, pois, na mitologia, o *Oni* é uma criatura que pode ser descrita como ogro ou demônio. Há várias entidades e histórias em torno dele.

³³² O *sashimono* é uma bandeira que diz o clã do guerreiro samurai. No caso de *Daimyo Wasp*, ele é amarelo com símbolos *shuriken* – arma tradicional japonesa, utilizada por quem possui habilidades ninjas.

de um desafio para saber se a força mental dela poderia salvá-los dos opressores. Assim, resolvemos mais um *puzzle* do tipo *meta-game* (Figura 71).

Figura 71 – Alice é testada pelo Origami Elder, em *Alice Madness Returns*



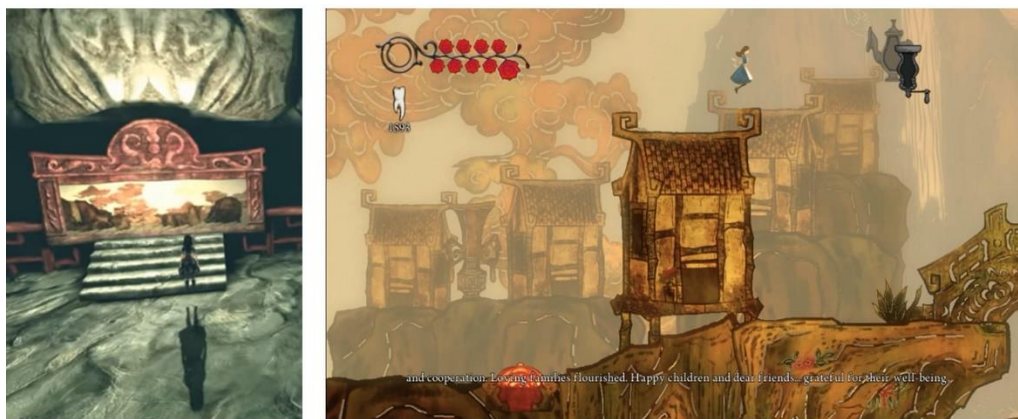
Legenda: A personagem *Alice* é testada pelo *Origami Elder*, em *Mysterious East*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, todas as caixas que compõem esse *puzzle* foram espalhadas pelo cenário do *game*, por isso vemos *Alice* coletando-as. Em seguida, todas as caixas são reunidas no local onde o *Origami Elder* propôs o desafio, e precisamos reorganizar a imagem do dragão. Na imagem à direita, iniciamos com 24 tentativas, mas em seis movimentos reorganizei-o, solucionando o enigma. Então o *Origami Elder* agradece à personagem e diz que ela pode salvar o povo dele, liberando sua passagem. Em suma, enfatizo que não considero esse tipo de *puzzle* como uma *meta-história*, ainda que sua configuração de cubo mágico seja parecida com o cartaz do *Show Totentanz*, pois vemos na imagem à direita que há três templos em vermelho, a figura do dragão nos lembra um caminho a ser percorrido e o esconderijo da Lagarta aparece como uma sombra no plano de fundo do *puzzle* – isso indica que essa imagem é um mapa para o leitor-jogador.

Se estamos no primeiro templo, então há outros templos para serem explorados ainda nesse capítulo. Passamos por um buraco da fechadura, coletamos uma memória e *Alice* dialoga com o *Origami Elder*, numa *cutscene* em que ele diz que as vespas atacaram o povo dele, tanto do Leste quanto do Oeste, e que a personagem precisa derrotá-los para alcançar o retiro da Lagarta, que está no topo da montanha. *Origami Elder* confirma a *Alice* que eles têm fé que a Lagarta pode ajudá-los e, por isso, abre a porta da Caverna Sagrada do templo para a personagem seguir caminho (Figura 72).

Figura 72 – O pergaminho dos tempos felizes, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Alice entra no pergaminho dos tempos felizes, caminho até o *Monastery Shelf Valley*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, vemos a personagem entrando em uma pintura japonesa, chamada *Pergaminho dos tempos felizes* (*Scroll of Happy Times*), que a leva para outra área do jogo. À direita, vemos que a leitora-jogadora está numa *meta-história*, pois, enquanto ouve a voz da Lagarta narrar o que está escrito no pergaminho, segue jogando com *Alice* o mesmo percurso do *storytelling-game*, coletando frutas, flutuando com o impulso dos cogumelos, utilizando as saídas à vapor, puxando as alavancas, desviando das bolas de fogo que saem das estátuas antigas e das armadilhas feitas de bamboo. Ou seja, também estou jogando a história de *Alice* como um *meta-game*, por isso não pontuo uma separação dessas instâncias da *autorreferencialidade* nessa categoria de *puzzle*.

Em suma, o *Pergaminho dos tempos felizes* trata de um tempo nostálgico para os *Origami Ant*, conforme a narração da Lagarta na imagem à direita:

Eram tempos da harmonia doméstica e ordem. Onde a paisagem incentivava a indústria, a tolerância e a cooperação, ou seja, as famílias floresciam. As crianças eram felizes e amigas, gratas por serem humanos vivendo por gerações seguras, ativas e livres, mas de repente os ataques quebraram os corpos frágeis das crianças.

Quando a personagem *Alice* sobe ao topo de uma montanha ou de uma árvore só para coletar frutas, talvez nos lembre essa liberdade que foi perdida na infância. Enfim, quando terminei esse desafio, saímos em *Monastery Shelf Valley* diante de um pergaminho, em que as letras pegam fogo. Também derrotamos uma espécie de criatura vespa chamada *Samurai Wasp*

Archer, um arqueiro cujo ataque consiste em atirar flechas de fogo em *Alice*, mas me defendi usando a *Teapot Cannon* e derrotei-o com um único tiro de chá, o que foi algo lúdico, um *nonsense* (TIGGES, 1988), pois ele não era forte.

Também enfrentei os *Samurai Ink Wasps*, que têm aparência de uma vespa feita de tinta na cor preta, cujo ataque é prender a personagem na tinta e mordê-la. Eles podem ser derrotados com qualquer arma, mas eu usei a *Pepper Grinder* e a esquiva rápida de *Alice*. Em suma, nessa área também encontrei uma *Radula Room* na mesa do chá, e o desafio foi o *Battle Radula*, com regra “mate ou morra”: enfrentamos os *Bolterfly* e os *Madcaps*, e usei a *Vorpal Blade* e a *Pepper Grinder* para vencer. Então, ganhamos um pote de tinta do Coelho Branco e pintamos a segunda parte da rosa branca de vermelho, mas saímos em outra área do game.

Desta forma, segui jogando e coletei a terceira memória de *Alice*, chamada *Dinah Saved My life*, retratada na Figura 73.

Figura 73 – A terceira memória coletada de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* lembra-se de outra parte do incêndio que matou a família *Liddell*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na primeira imagem, vemos uma porta e interagi com a memória de *Alice*. Na imagem seguinte, uma *cutscene* repete as cenas que vemos nas memórias anteriores, mas há dois elementos de mudança nessa memória de *Alice*, a Gata Dinah e o quarto de *Elizabeth* (*Lizzie*): *Alice* está na cama e a Gata na janela, como vemos na imagem, e *Alice* diz: “Dinah salvou minha vida! Eu sobrevivi por que... ela me mostrou como escapar! Não deixei a lâmpada na biblioteca e Dinah estava lá em cima quando fui para a cama. Dinah estava no quarto comigo quando o fogo começou!”. Então, a *cutscene* mostra a porta do quarto de *Elizabeth* e um clarão, mas nada é dito sobre isso.

Portanto, em minha percepção sobre esse nó (LEÃO, 2005), a *cutscene* inicial do *game* que mostra a Gata derrubando uma lâmpada no quarto de *Alice* parece ter sido contestada pela própria memória recuperada da personagem. Recebemos uma chave com o símbolo *Moon* (Lua). *Alice* saiu da porta e estou novamente com a jogabilidade dela.

Andei mais um pouco e encontramos dois samurais batendo no povo, chegamos no que parece ser o segundo templo dos *Origami Ant Monk* e os salvamos. Na *cutscene*, eles reclamam, “Oh, grande Lagarta, porque nos abandonou?”, e pedem para que *Alice* alinhe o som dos sinos como forma de liberarem sua passagem. Esse desafio musical é um *puzzle* similar ao analisado no capítulo *Deluded Depths*, mas as notas musicais são de um sino tocando. Devemos apertar o botão certo no momento em que o som aparece e a seta passa na tela, e a diferença é que temos cinco rounds. Por isso, considero-o um *puzzle* de *comandos* ou *missão*, mas, por outro lado, entendo que o desafio não deixa de ser um *meta-game*.

Seguimos nossa jogabilidade e um *Origami Elder* pediu que *Alice* libertasse três *Origami Ant Monk*, que estavam presos porque algumas criaturas bloqueavam sua passagem. Ao chegarmos ao local lutamos contra alguns *Insidious Ruins* e conseguimos soltá-los, e eles agradeceram a personagem. Fui para outra área, chamada *Trunk*, composta por duas partes: a da superfície, onde leques gigantes são plataformas que nos dão passagens, e a das cavernas, em que há vários desafios para serem enfrentados, como as armadilhas do cenário e das estátuas giratórias que cospem fogo (iguais às do desafio do *Pergaminho dos tempos felizes*). Nessa parte fiz várias coletas e enfrentamos muitos inimigos.

Entramos depois em uma *Radula Room* na mesa do Chá, no desafio *Survival Radula*, em que a regra é sobreviver ao tempo de luta. Nessa batalha enfrentei três *Cannon Crab* e *Madcaps* com a *Hobby Horse* e a *Vorpal Blade*; vencemos e o Coelho Branco deu um pote de tinta a *Alice*, de modo que pintamos a terceira parte da rosa branca. Saímos para o cenário e, após atravessarmos as estátuas que cospem fogo, entramos na Caverna Sagrada para o segundo desafio dos pergaminhos.

O *Pergaminho dos Céus Escuros* parece ser uma continuidade da *meta-história* analisada anteriormente, mas estamos em outros tempos. Agora a *Lagarta* narra esse tempo e eu jogo com *Alice*, entrando na pintura japonesa (que é uma continuidade do caminho trilhado no *Pergaminho dos tempos felizes*) enquanto ouvimos a voz da *Lagarta* narrar:

Os beligerantes, sem verdadeira causa ou propósito, abusaram e assassinaram suas vítimas pacíficas, a quem odiavam por serem diferentes. Os invasores corromperam o mundo vívido. Os agredidos não podiam compreender a brutalidade impiedosa. Ainda assim, eles continuaram tentando substituir seus opressores e recuperar seu passado. Os intrusos cruéis atacavam a intervalos, em vez de matarem todos de uma

vez. Os miseráveis sobreviventes sofreram com medo perpétuo. Existe um destino pior?

Nesse tempo de *narração* (HERMAN; VERVAECK, 2005 *apud* THABET, 2011), eu coletei as frutas do lugar, flutuei com a personagem no impulso dos cogumelos, utilizei as saídas à vapor, puxei as alavancas e desviamos das bolas de fogos que saem das estátuas antigas, mas havia elementos novos na jogabilidade, as armadilhas de bambu e os ataques dos samurais que atiram flechas de fogo nas casas e em *Alice*. Considero esse *puzzle* como sendo uma *meta-história* e um *meta-game*.

Vencemos esse obstáculo e saímos do outro lado, possivelmente em *West Peak Prison Village*, onde o *Origami Ant Monk* pede para *Alice* resolver outro desafio da imagem do dragão, pois ela deveria segui-lo para chegar ao retiro da Lagarta. O desafio é similar ao analisado anteriormente, pois todas as caixas que compõem esse *puzzle* são espalhadas pelo cenário do *game* e, depois de reuni-las, tive 24 movimentos para solucioná-lo. A imagem do dragão é a mesma, mas a diferença no mapa consiste no detalhe de que *Alice* precisa passar pelo caminho da árvore – que não aparecia no *puzzle* anterior – do lado oposto aos três templos. Para *Alice*, o mapa faz todo o sentido, pois houve uma mudança de rota para ela.

Mas, em minha percepção, “o terceiro templo” é o da Lagarta e vamos chegar lá de qualquer maneira, e talvez o caminho mostrado no mapa seja diferente. Pontuo, como no caso anterior, que não considero esse tipo de *puzzle* como uma *meta-história*, mas como um mapa de jogo. O *Origami And Monk* libera nosso caminho.

Vi muitas gaiolas vazias, pelas quais passamos até encontrar outro *Origami And Monk* preso numa gaiola, ao lado do *Oriental Frog*.³³³ A aparência dessa criatura é a de um sapo comum, mas ela carrega um gongo atrás de suas costas, o qual parou de tocar porque está preso por um vômito cheio de cabeças de bonecas, jogado pelas *Insidious Ruins*. Nosso objetivo aqui não é libertar o *Origami And Monk* que está preso, mas apenas fazer soar o gongo que está acima da cabeça do *Oriental Frog*, para ele cuspir uma bola de pedra que acertará uma passagem à frente, que está bloqueada. Para chegarmos até o topo da cabeça do sapo, é preciso subir uma escada lateral, a qual é bloqueada devido à quantidade de inimigos que aparecem no local – *Colossal Ruins*, *Insidious Ruins* e *Samurai Wasp* – e, para vencê-los, usei a *Hobby Horse*, em alternância com a *Pepper Grinder*, mas precisei também acionar o *Hyteria Mode* com a *Hobby Horse*.

³³³ A personagem *Alice* comenta, no almanaque do *Hollow Ives*, que esse é o maior sapo que ela já viu, talvez porque estivesse em seu tamanho menor devido à fumaça da Lagarta.

Depois, por um buraco da fechadura ao lado da escada, coletei uma garrafa e puxei a alavanca, que organizou algumas peças no jogo e soou o gongo, e o sapo novamente realizou seu trabalho. Observei nessa parte da jogabilidade que as gueixas agora possuem a face de uma vespa, o que continua sendo um *nonsense* (DELEUZE, 1974), mas faz parte da *figuração do insólito* deste lugar. Segui adiante, e atrás de um buraco de fechadura encontramos a última *Radula Room* desse capítulo, do tipo *Especial Radula*, com o Gato *Cheshire* no *Vale of Tears* (Figura 74).

Figura 74 – A Especial Radula com o Gato Cheshire, em Alice Madness Returns



Legenda: Alice joga o desafio especial do Gato Cheshire, na *Radula Room*.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, vemos a personagem entrar na *Radula Room*. A *Especial Radula* com o Cheshire é do tipo *meta-game*, pois joguei com *Alice* até sair do outro lado, na dimensão paralela do *Vale of Tears*. Ao centro, vemos a jogabilidade de um dos pergaminhos que aparece nesse capítulo, mas eu não soube identificar qual deles seria, pois não há nenhuma narração a esse respeito no jogo, por isso concluo que talvez ele possa ser uma transição ou um silêncio entre os tempos. Pudemos pular com *Alice*, flutuar, coletar dentes e desviar das bolas de fogo, mas o fato de ser a noite requer um pouco mais concentração por parte do leitor-jogador com as armadilhas. Quando cheguei ao final, *Cheshire* deu um pote de tinta a *Alice* e pintamos a última parte da rosa branca nesse capítulo.

Ao sair da *Radula*, entramos na área *Hellish Hive*, um lugar com muitas gaiolas vazias e paredes escondidas, onde enfrentamos vários samurais e coletei memórias, garrafas e dentes.

Posteriormente, joguei o último *puzzle* desse capítulo, o *Pergaminho do Destino* (*Scroll of Destiny*), um tipo de *meta-história* e *meta-game* narrado pela Lagarta (Figura 75).

Figura 75 – O Pergaminho do destino, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A Lagarta narra o pergaminho do destino, que fala sobre *Alice Liddell*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

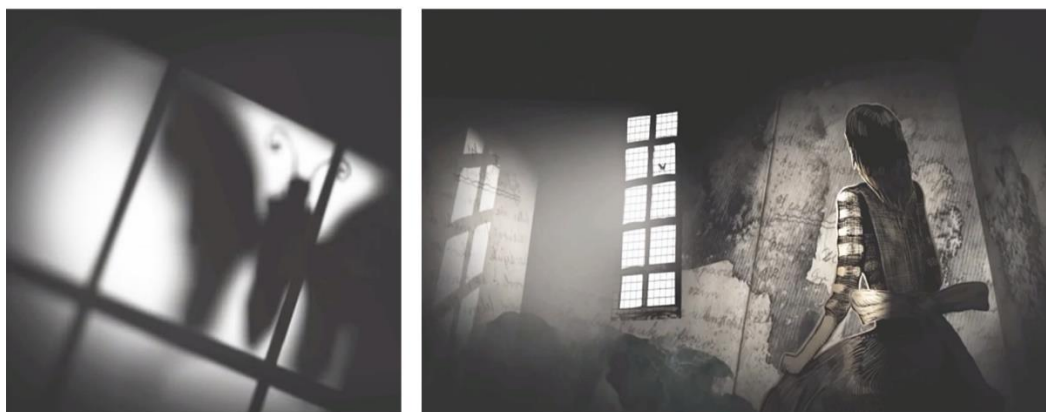
Na imagem da esquerda, vemos a personagem *Alice* entrando no pergaminho que será jogado. Na imagem da direita, jogamos a própria história de *Alice* narrada pela Lagarta, pois estamos coletando dentes, usando as saídas de vapor para flutuar, puxando alavancas, usando os cogumelos vermelhos para pular e lutando contra os samurais, empurrando pedras sobre eles. A narração (HERMAN; VERVAECK, 2005 *apud* THABET, 2011) da Lagarta é a seguinte:

Uma buscadora inquieta, em negócios particulares, chegou à terra infestada de miséria. Ela, apesar da ignorância, incerteza e infelicidade em sua própria vida, não podia suportar então ver o sofrimento. Ela começou a lutar contra os selvagens, assassinos, agressores e profanadores, sem saber por que ou por quem ela realmente lutou, ou como a luta terminaria.

Ou seja, estamos numa *meta-história* e *meta-game*, pois essa *autorreferencialidade* liga *Alice* ao que é narrado pela voz da Lagarta no jogo, uma vez que estamos jogando os atos heroicos de *Alice*. Por fim, quando finalizei esse desafio do pergaminho, saímos do outro lado no *Peak Temple*, que é o esconderijo da Lagarta. Avistei o templo de longe e, quando nos aproximamos, vi uma estátua dourada da Lagarta fumando o *hookah*. Uma *cutscene* (Figura 75) mostra o diálogo entre *Alice* e a *Lagarta*, no qual a Lagarta diz que a personagem nega a realidade, mas ela retruca dizendo que sabe o que é real. Então, a Lagarta diz que ela permite que os outros digam a ela o que é real e convida-a para ver a realidade.

O chão se parte e *Alice* cai no subsolo do templo. Vi a Lagarta dentro de um casulo e *Alice* pergunta como ela pode salvar a mente dela e o País das Maravilhas, e a lagarta responde: “Salve o País das Maravilhas e você salvará você mesma. O carpinteiro fugia da realidade, mas deve ser sua meta aceitá-la”. Mas, qual realidade? (Figura 76).

Figura 76 – Os conselhos da Lagarta, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A Lagarta aconselha a personagem *Alice* a aceitar a realidade.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na sequência do diálogo dessa *cutscene* *Alice* questiona sobre a Rainha e a Lagarta responde que ela sempre deve ser servida. Que ela foi alguém que *Alice* conheceu e amou, mas o tempo muda a todos, e nem todas as mudanças acontecem para melhor. Por isso a Lagarta orientou *Alice* a se lembrar disso quando encontrasse a Rainha dos Corações. Por isso, na imagem à esquerda, no desenrolar da *cutscene* o casulo se abriu e a Lagarta se transformou numa borboleta, cuja sombra vemos do lado de fora do vidro da janela. À direita, vemos que *Alice* está presa em algum lugar em Londres, olhando para a borboleta na janela, e percebemos que as paredes parecem cartas escritas em papel, o que conclui o terceiro capítulo do *storytelling*.

Na *concretização* desse capítulo, coletei 11 Pig Snouts, 19 memórias, 18 garrafas e 4 *Radula Room*. Ademais, em minhas reflexões, o mistério da casa de *Mr. Radcliffe*, no arranjo do quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978 apud TIGGES, 1988) serviu para dividir Londres em dois tempos, com presente e passado em *simultaneidade* (TIGGES, 1988) no *storytelling*, mas em uma espécie de relacionamento incongruente. Por outro lado, no rearranjo desse quadro mencionado, há o reforço do início de uma fusão entre Londres e o País das Maravilhas, noutra simbiose que ainda não sabemos como acontecerá.

Logo, acredito que esse *videogame* pode ser lido pelos vários caminhos que pontuei, especialmente porque os pergaminhos reforçam esses relacionamentos entre os espaços literários (BRANDÃO, 2007), mas volta sua atenção para *Alice*, que parece aceitar a missão de enfrentar sua realidade e lutar. Ainda não foi solucionado o mistério dos motivos pelos quais *Alice* quer parar o trem.

Início então o quarto capítulo, *Queensland*, em cuja configuração as válvulas e alavancas possuem formatos de coração e sempre precisamos acioná-los quando são vistos, pois sendo partes do *mecanismo estratégico* (SCHELL, 2015) do *game* nos ajudam nos momentos de fuga desse capítulo; as memórias e as garrafas podem estar escondidas nos buracos das fechaduras, que possuem formato de coração vivo ou apodrecido, assim como nas paredes falsas, escondidas pelos tentáculos apodrecidos da Rainha dos Corações; os dentes estão escondidos em casulos vivos ou apodrecidos; e o *Pig Snout* pode estar invisível, emoldurado ou voando, como de costume. Ou seja, pelas próprias *mecânicas de jogo* (SCHELL, 2015) já é possível perceber a *figuração do insólito* formando os detalhes do *storytelling-game*.

No início desse capítulo, uma *cutscene* mostra dois guardas conversando na porta de uma cela, em Londres, dentro da qual está *Alice* (Figura 77).

Figura 77 – A realidade de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A personagem confronta sua realidade em Londres e no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

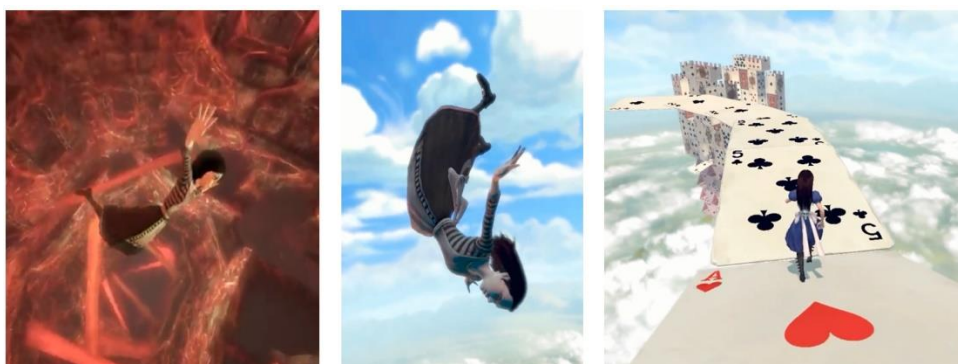
Na imagem à esquerda, uma *cutscene* mostra *Alice* presa dentro da cela e dois guardas conversando. Um pergunta para o outro: “O que aconteceu? ”. Em resposta, ele explica que *Jack Splatter* assassinou um homem do lado de fora do *Mermaid*, mas ele negou, como sempre, e quando ele viu *Alice* insultou-a e ela revidou o ataque verbal, desmaiando. O policial disse que não poderia deixá-la passar a noite na rua. Assim, eles soltaram a personagem e voltei à sua jogabilidade. Na imagem seguinte, fui para a recepção da delegacia explorar, avistei um

gato branco à nossa frente e começamos a segui-lo. No entanto, ao sair às ruas *Alice* cai e surge um clarão que nos coloca em outro lugar, mas nas ruas de Londres.

Na última figura à direita estou na jogabilidade, dentro de uma prisão com grades similares à delegacia, mas cheias de tentáculos nas celas e, graças a esses detalhes e pela porta, sabemos que estamos em “*Londerland*”, porque o quadro que estava oculto no *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) aponta a *simultaneidade* (TIGGES, 1988) desses espaços literários que geram sua própria forma de infinito no *storytelling-game*.

Possivelmente, na realidade de *Alice* Londres começa a se misturar com o País das maravilhas, a partir da reorganização de suas memórias. Os desmaios dela têm sua própria forma de pesadelo, pois, quando passamos pela porta, entramos na “toca do coelho” da Rainha dos Corações e caímos em *Cardbridge*, como apresenta a Figura 78.

Figura 78 – O rearranjo da toca do Coelho, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A toca do Coelho é o pesadelo de *Alice*, em *Queensland*, no País das Maravilhas.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Depois do retorno à toca do Coelho, na análise do capítulo *Deluded Depths*, pontuo um *rearranjo* no quadro do *realismo* (STEWART, 1978, *apud* TIGGES, 1988). Como vemos na imagem à esquerda, *Alice* cai na monstruosidade da Rainha dos Corações, pois seus tentáculos são a única coisa que vemos no que parece ser a “toca do Coelho”. É assim que a personagem vai para o País das Maravilhas. Mas, de qual “país” estamos falando? Dos domínios da Rainha de Copas, de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), que nos *videogames transcodificados* em análise é conhecido como *Queensland*.³³⁴ Na imagem central vemos *Alice* caindo em lugar *fantástico* (TODOROV, 2004 *apud* SILVA; LOURENÇO, 2010), com o céu claro, em toda sua forma de infinitude, e na imagem à direita estamos de novo na jogabilidade, seguindo pelo caminho de cartas, que se organizam a cada passo que damos: é *Cardbridge*.

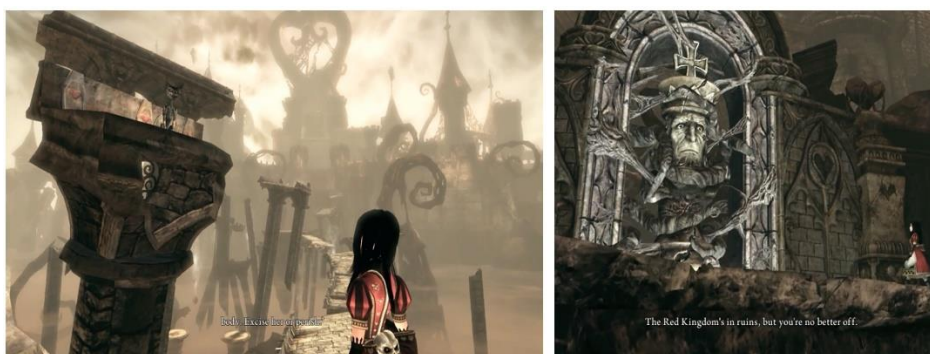
³³⁴ Em *American McGee's Alice* (2000), o País das Maravilhas estava sob o domínio da Rainha dos Corações, por isso *Queensland* é conhecida como a terra dessa Rainha pelos leitores-jogadores. Ao derrotá-la, *Alice* restaurou o País das Maravilhas, porém parece que esse lugar não pode ser restaurado.

Por todos os lados vi cartas flutuantes e castelos de cartas, precisamos passar por todos eles e coletar memórias, garrafas e *Pig Snouts* – estes estão invisíveis aqui, mas podem ser detectados com *Shrink Sense*, que também mostra as variadas plataformas escondidas para a coleta dos dentes e os movimentos por esse lugar.

Adicionalmente, precisei usar o *Clockwork Bomb* nas plataformas de pressão, porque elas fazem surgir as pontes que estão invisíveis em *Cardbridge*. Nesse primeiro momento somos levados a acreditar que, após o final de *American McGee's Alice* (2000), os domínios de *Queensland* foram mesmo restaurados, mas, quando passamos pelo portão do último castelo de cartas, toda essa *fantasia* (TODOROV, 2004 *apud* SILVA; LOURENÇO, 2010) se desmancha e, entre a ordem e a desordem, lembramo-nos da Rainha e do País das Maravilhas.

Na continuidade, usei um escorregador cheio de lavas e dentes escondidos em casulos apodrecidos e entramos em *Queensland*, conforme se vê na Figura 79.

Figura 79 – Entrando em *Queensland*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Alice vê *Queensland* em ruínas, no País das Maravilhas.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Essa figura mostra dois momentos da jogabilidade: à esquerda vemos a realidade de *Queensland* e, à direita, o encontro da personagem com o Rei Branco. Antes de explicar esse encontro, no entanto, preciso pontuar outros acontecimentos importantes. A primeira imagem é de uma *cutscene* interativa que mostra *Alice* conversando sobre a Rainha com o Gato *Cheshire*, que diz: “Ela estava completamente louca. Você tomou a coroa dela, mas agora você precisa colocá-la no chão, deve falar com ela. O que resta dela, de qualquer maneira”.

Então seguimos para o castelo. Vemos *Queensland* em ruínas, e por isso não temos a mesma leveza e segurança de que o caminho se organizará à nossa frente: ao contrário, devemos olhar onde pisamos, pois tudo está desmoronando nessa área de *Least Wing*. No caminho, entramos numa *Radula Room* e respondemos ao *Quis Radula*, em que *Cheshire* faz uma pergunta: “O que vem a seguir na sequência 1 3 4 7 11?”. As opções de respostas são “21; 17;

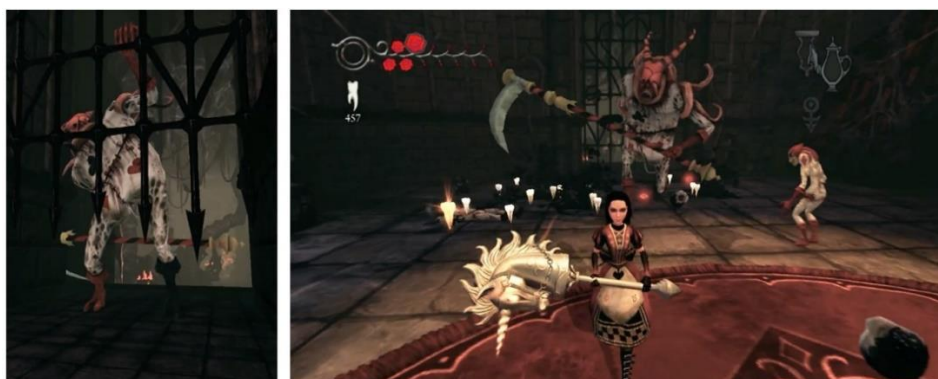
13; 18”, e a resposta correta é a última alternativa. Essa pergunta parece ter sido inspirada no teste das Rainhas, de *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), no qual as Rainhas perguntaram se *Alice* sabia somar.

Logo, ganhamos um pote de tinta e pintamos a primeira parte da rosa branca. Depois, enfrentamos alguns *Card Guards*³³⁵ e *Insidious Ruins* para chegar ao Rei Branco. Na imagem à direita, vemos o Rei Branco amarrado à entrada do castelo, e essa *cutscene* mostra *Alice* fazendo uma piada com ele: “O Reino Vermelho está em ruínas, mas você não está em melhor situação”. Ela anuncia que quer entrar no Castelo, mas o Rei Branco lhe responde:

O único caminho é através de mim. Sacrifício deve ser feito. Aqueles que dizem isso usualmente devem ser feitos por outros. Cinismo é uma doença! Pode ser curado. Uma vez lá dentro, tenha cuidado com o enorme assassino que patrulha seu domínio, nunca o confronto. Ele é invencível. Agora, me solte. Eu mostrarei a você o sentido do sacrifício.

Quando pegamos a arma para soltá-lo, o Rei Branco quebrou-se. Voltei no caminho para coletar algumas coisas que deixei para trás, depois passei pelo portão e entramos em *Waste Wing* para explorar o lugar. Aqui, há vários *mecanismos estratégicos* (SCHELL, 2015) de jogo que precisamos acionar quando vemos, como mencionei anteriormente. De repente, aparece o monstro *Executor* (*Executioner*)³³⁶ e começa a girar sua foice atrás de *Alice*, começamos a correr fugindo pelo buraco da fechadura e segui coletando memórias e dentes. No entanto, ele volta e recomeça a perseguição, conforme observamos na Figura 80.

Figura 80 – A perseguição do Monstro Executor, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Alice se defende do *Executioner* com todas as suas armas.

³³⁵ Há quatro tipos de *Card Guard*, de acordo com os naipes do baralho. Sua (*re*)figuração ficcional segue as características que vimos nas iconografias de John Tenniel, no livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), mas as diferenças recaem nas armas e categorias de guardas.

³³⁶ Em outro experimento de jogabilidade, dependendo da decisão do leitor-jogador, de enfrentar ou correr do monstro, a cena pode estabelecer outras intertextualidades com a Literatura, pela comparação que *Alice* faz do monstro com um personagem literário. O objetivo, de qualquer modo, é avisar o leitor-jogador para usar a estratégia.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Lutei contra o *Executioner* com todas as nossas armas, e, quando um buraco se abriu no chão e caímos no subsolo do castelo, concluímos que a luta acabou e venci-o. Segui coletando as garrafas e as memórias, mas ele aparece de novo nos perseguindo. Conseguimos fugir por um portão de ferro. A grade desce, e o *Executioner* ficou do outro lado, rugindo, mas sequer pude comemorar a fuga, pois surgiram vários *Card Guard* e *Insidious Ruins* para enfrentarmos. A imagem da esquerda, mostra o momento em que o *Executioner* consegue abrir a grade de ferro – que me pareceu ser bem pesada – e nos ataca novamente, quando utilizei a *Hobby Horse* na última potencialidade de *upgrade*, em alternância com outras armas, mas ainda assim não pude derrotá-lo. Então, me lembrei do que o Rei Branco disse e mudei a estratégia, visto que *Alice* estava perdendo vidas.

Coletei os dentes que caíam quando ele acertava os outros *Card Guard* e passei a ser furtiva nessa jogabilidade para sobreviver à batalha, até que uma passagem à frente se abriu e pude pegar uma saída de ar para fugir dele. Depois explorei outra parte do castelo e entrei em uma sala na qual a personagem fica de frente para um campo de xadrez. As peças surgem em suas casas e as instruções de jogo são apresentadas, para eu começar a solucionar o *puzzle*, como se pode observar na Figura 81.

Figura 81 – O xadrez insólito de 4 casas, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A primeira *transcodificação* do jogo de xadrez de *Alice através do Espelho*.

Fonte: ALICE..., 2011; CARROLL, 2018b (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos o tabuleiro apresentado aos leitores-jogadores em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), com oito casas, mas, ainda assim, Lewis Carroll utilizou as regras extraordinárias do xadrez e dobrou suas casas para um número não calculado durante a leitura do romance. Portanto, na figura ao lado, o *insólito* (REIS, 2016) do tabuleiro *transcodificado* está tanto na reversão do número de casas para quatro quanto das regras extraordinárias: os movimentos são espelhados, os dois peões – branco e vermelho – devem

chegar ao mesmo tempo do outro lado do tabuleiro, a peça torre bloqueia nossos movimentos e a peça cavalo destrói o Peão Branco *Alice*.

Temos apenas 5 movimentos para vencer esse jogo de xadrez. Logo, para finalizar esse jogo movi o Peão *Alice* para a lateral direita; então o Peão Vermelho se moveu para emparelhar o movimento, e vencemos. Em minha percepção, esse tipo de *puzzle* é um *meta-game* pela *intertextualidade* com o jogo de xadrez do livro, mas também por ser um jogo de xadrez dentro do próprio *storytelling-game*. Toda vez que finalizamos esse desafio, a personagem se espreguiça e, então, as portas se abrem e passamos por cima do tabuleiro para sair do outro lado, em outra parte da jogabilidade.

Na sequência, quando saímos da sala do xadrez o *Executioner* nos persegue novamente e corremos para o buraco da fechadura, que leva para outra sala do Castelo, onde coletei memórias. Depois, surge o *Armoured Guard*,³³⁷ que carrega um cetro de coração pesadíssimo, demorando um pouco para levantá-lo, e arrasta-o pelo chão. O ideal é imobilizá-lo com a *Teapot Cannon* e, quando ele estiver abaixado ao chão, atacar o coração vermelho que tem atrás de sua armadura com a *Pepper Grinder*. Posteriormente, entramos numa *Radula Room* na mesa do chá com um desafio do tipo *Battle Radula*, em que a regra é “mate ou morra”: enfrentamos os *Samurai Wasp Archer*, *Samurai Wasp* e *Eyepot*, e usei a *Pepper Grinder* e a *Teapot Cannon* para vencer. Conseguimos mais um pote de tinta do Coelho Branco e assim pintamos a segunda parte da rosa de vermelho.

Assim que saímos da *Radula Room*, o *Executioner* começou a nos perseguir novamente, então usei as saídas de ar para escapar dele e coletar o que ainda faltava. Porém, ele aparece de surpresa e transporta *Alice* para outro lugar no Castelo – a emoção da raiva é inevitável, nesse caso –, mas aproveitei para coletar memórias, garrafas e *Pig snout* que estavam por ali, depois acionei algumas alavancas e interruptores vermelhos até eles ficassem verdes e, assim, abri nosso caminho de fuga. *Cheshire* aparece e avisa para termos cuidado, pois vamos encontrar o *Executioner*. Andando mais um pouco, entrei numa arena de batalha, que geralmente é um lugar no jogo no qual aparecem muitas criaturas de uma só vez, e nossos esforços precisam ser redobrados para vencê-los.

Nesse lugar, vemos o *Executioner* mais gigante do que o normal, rindo da personagem *Alice* enquanto convoca várias criaturas para destruí-la: enfrentamos muitos *Card Guard* e *Colossal Ruin*, por isso usei a *Vorpal Blade* em alternância com a *Umbrella*, que é a maneira mais eficiente de derrotar um *Colossal Ruin*. Após essa batalha, recomeça a perseguição e

³³⁷ A aparência desse guarda é diferente porque ele é feito de uma armadura de aço, chamada *Hauberk*, muito usada por guerreiros da era medieval. Além disso, sua arma é um cetro.

fugimos por um escorregador, caindo na entrada do segundo *puzzle* do jogo de xadrez. *Cheshire* aparece e nos aconselha: “Às vezes, uma reflexão expõe mais realidade do que o objeto que ecoa”. Compreendi que a reflexão estava relacionada a peça cavalo no jogo de xadrez, que desta vez não trazia instruções sobre como jogar (Figura 82).

Figura 82 – O xadrez insólito de 6 casas, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A segunda *transcodificação* do jogo de xadrez de *Alice através do Espelho*.
 Fonte: ALICE..., 2011; CARROLL, 2018b (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos o tabuleiro apresentado em *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), com oito casas e regras extraordinárias. Como mencionado anteriormente, vemos na imagem central que o *insólito* desta vez se instaura pela reversão do número de casas para seis, além da colocação de quatro torres e um cavalo no campo oposto; as regras extraordinárias, no entanto, continuam as mesmas apresentadas anteriormente. Para finalizar esse jogo, movi o Peão *Alice* para a estrela, visto que nosso movimento estava sincronizado com o Peão Vermelho, e vencemos. Como mencionei anteriormente, considero esse tipo de *puzzle* um *meta-game* tanto pela *intertextualidade* com o jogo de xadrez do livro, quanto por ser um jogo de xadrez dentro do próprio *storytelling*.

Na última imagem, vemos a personagem atravessar a porta e quando, saímos do outro lado, vemos o trem infernal passar à nossa frente. Nessa breve *cutscene*, *Alice* fez sinal com a mão como se quisesse pará-lo, mas o trem se foi destruindo tudo à sua frente no País das Maravilhas. De volta à jogabilidade com a personagem, vi um caracol e entramos na *Radula Room*, dessa vez numa *Survival Radula* na mesa do chá, cuja regra é sobreviver ao tempo de luta. Enfrentamos os *Samurai Wasp* e os *Drowned Sailor*, usamos *Pepper Grinder* contra eles até o tempo acabar e ganhamos mais um pote de tinta do Coelho Branco, pintando a terceira parte da rosa.

Saí em outra parte de jogo e enfrentei alguns *Insidious Ruins* e *Drifting Ruin*, depois coletei garrafas, memórias e organizamos o cenário puxando alavancas, mas também lidei com os *puzzles* das plataformas de pressão, usando o *Clockwork Bomb*, até sairmos noutra parte do Castelo. Nesse momento *Cheshire* aparece e nos aconselha, antes de começar o terceiro desafio do xadrez: “Apenas alguns encontram o caminho; alguns não o reconhecem quando o fazem; alguns nunca querem fazer”. Não compreendi muito dessa frase enigmática do Gato, mas percebi uma complicação do *puzzle* quando as peças foram colocadas no *insólito* tabuleiro de seis casas, pois enfrentamos cinco peças torre e dois cavalos. Pelo menos, os movimentos foram aumentados para onze e, assim, vencemos com nove movimentos de jogabilidade.

Depois, a porta da sala do tabuleiro se abriu e saímos noutra sala, onde avistei a porta da memória e coletei a quarta memória de *Alice*, chamada *Lizzie Hated Locked Rooms* (Figura 83).

Figura 83 – A quarta memória coletada de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: O leitor-jogador descobre quem provocou o incêndio, que matou a família *Liddell*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

À esquerda, vemos *Alice* acessando suas memórias do passado. Na *cutscene*, há a repetição de alguns detalhes que vimos nas memórias coletadas anteriormente: a lareira acesa, a gata Dinah na janela do quarto de *Alice*, mas desta vez é possível ver a sombra de um homem entrando na casa, conforme ilustra a imagem ao centro, que sobe até o quarto de *Lizzie*. Por fim, *Alice* narra o que aconteceu naquela noite, como descrito na última imagem:

Lizzie odiava quartos trancados. O quarto dela estava mais longe do fogo que o meu. A fumaça não poderia tê-la matado. Ela nunca trancou a porta! E, além disso, ela sabia outra saída da casa... pela janela! Alguém incapacitou ou matou Lizzie, depois trancou a porta, pegou a lâmpada no andar de baixo e acendeu o fogo para encobrir o crime! O plano dele era matar todos nós!

Ou seja, *Alice* ainda não viu quem foi o assassino, mas nós podemos vê-lo na última imagem. Ainda que esteja de costas, sua *figuração ficcional* é a do *Dr. Bumby*, o psiquiatra da

personagem. Quando *Alice* saiu da porta da memória, entramos em outra sala e coletamos garrafas e dentes, até chegarmos ao labirinto do jardim – muito similar ao encontrado em *American McGee's Alice* (2000) –, chamado de *Labyrinthine Revenge*. Não considero que me perdi, apenas porque havia dentes e garrafas nos lugares sem saída, mas enfrentamos muitos *Card Guards*, *Colossal Ruins* e *Insidious Ruins* aqui, pois temos que vencê-los para desbloquear as passagens que foram trancadas pelo vômito dessas criaturas, de modo que as memórias podem estar trancadas em casebres e paredes do jardim.

Seguimos até que todos os portões do labirinto fossem abertos e lutamos com mais alguns *Card Guard*, *Armoured Guard* e *Drifting Ruin*. De repente, o *Executioner* aparece no meio das plantas e recomeça a perseguição até que vi um bolo no meio do jardim escrito “COMA-ME” e corremos para lá. *Alice* come o bolo e aumenta de tamanho, uma vez que esse *item* opera um efeito mágico em sua identidade de mudança, conforme li no livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a, p. 17): “*Alice* abriu a caixa e, dentro dela, encontrou um bolo ainda menor, sobre o qual estava graciosamente escrito, com frutas vermelhas: ‘COMA-ME’”. Logo, no desfecho da vingança de *Alice* contra o *Executioner* a personagem fica em tamanho maior do que o monstro, que num ato de desespero deixa sua própria arma cair no chão e fica olhando para *Alice*, estarecido. A personagem esmaga-o com os pés.

Em suma, o *insólito* nessa (*re*)*figuração ficcional* de *Alice* só poderia ser observado no contexto da jogabilidade, uma vez que a *conformação acional* de sua identidade de mudança está relacionada com os *itens* (SCHELL, 2015) que, provisoriamente, lhe concedem outro tamanho. Dessa forma o acesso do jardim que estava bloqueado se abre e entramos em *Harder They Fall*, onde joguei com a *Alice Gigante* (Figura 84).

Figura 84 – A situação insólita de Alice, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* lembra-se de outra parte do incêndio que matou a família *Liddell*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos *Alice* lutando contra um exército de *Card Guards*, e usamos seus pés para esmagá-los – mas não devemos nos aproximar sem bater com os pés no chão, pois eles jogam espadas na personagem, minando sua vida. Na imagem ao centro, a personagem *Alice* arranca um dos tentáculos da Rainha dos Corações, pois eles abrem o próximo portão para seguirmos em frente – temos que atravessar pelo menos quatro portões até chegarmos ao coração da escuridão, mencionado pelo Gato *Cheshire*, quando entramos em *Queensland*. Na imagem à direita, chegamos diante da torre que guarda esse coração, e o comando do *game* diz: “Esmague o coração”.

A jogabilidade dessa parte consiste em atravessar todos os portões esmagando casebres, torres e peças de tabuleiro de xadrez. No primeiro portão, esmagamos apenas as casas e coletamos os *dentes*; no segundo, enfrentamos os *Card Guards* e coletamos os dentes; no terceiro, destruimos o tabuleiro de xadrez e coletamos os dentes; e, no quarto portão, passamos a enfrentar os exércitos de *Card Guards*, coletar os dentes, destruir os tentáculos da Rainha para abriremos as passagens e esmagar os corações e a torre que atiram na personagem.

No total, são três os corações que temos que destruir antes de a personagem chegar ao topo da torre e arrancar o coração da escuridão. Lá, uma *cutscene* mostra *Alice* pegando o pote que está no chão, escrito “BEBA-ME”, e tomando-o: ela começa a diminuir de tamanho e atravessa o muro para área de *Heart of Darkness*.

Na jogabilidade final desse capítulo, *Cheshire* aparece na *cutscene* interativa e questiona *Alice*: “Você já esteve em duas partes da mesma psique. Então onde é que isso leva você?”. Ou seja, *Cheshire* quer dizer que a personagem já fez esse caminho antes, mas qual será o resultado dessa busca de *Alice*? Coletei algumas memórias no local, descemos por um escorregador e entramos em uma *Radula Room*, onde o desafio é um *Especial Radula* com *Cheshire*. O *meta-game* consiste em jogarmos com a *Alice Gigante* e arrancar dois tentáculos da Rainha, destruir sua torre e esmagar seu coração. O cenário é o mesmo que vimos na figura anterior e, no final, *Cheshire* nos deu um pote de tinta para pintarmos a última parte da rosa branca.

Depois, passamos pelo buraco da fechadura e saímos do castelo de pedra. Entramos em outra parte, que me pareceu bem viva, visto que até mesmo os buracos da fechadura simulavam os movimentos das batidas de um coração. Além disso, os interruptores vermelhos de relógios foram substituídos por corações azuis e precisei atirar neles até que explodissem e as passagens fossem liberadas ou organizadas no caminho até o encontro com a Rainha.

Esse *insólito* conduz à sensação de entrarmos no interior da própria monstruosidade da Rainha, algo inevitável nessa parte da jogabilidade, porque o interior no castelo é construído pelos seus tentáculos vivos, há um olho na parede que nos vê passando e escutamos seus

sussurros e reclamações, como se fossem a melodia da loucura; porém, não sentimos um incômodo como o percebido no capítulo *Hatter's Domain*, com a loucura do Chapeleiro Maluco. Seguimos, enfrentando alguns *Insidious Ruins*, de cor vermelha – algo muito significativo para os leitores-jogadores nesse *game* –, e abrimos a última passagem, onde vemos a Rainha dos Corações em seu Trono (Figura 85).

Figura 85 – Alice encontra a Rainha dos Corações, em *Alice Madness Returns*



Legenda: No encontro com a Rainha, *Alice* descobre as intenções do *Dr. Bumby*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Não houve batalha nesse encontro, como da última vez em *American McGee's Alice* (2000), pois uma *cutscene* mostra o diálogo da Rainha dos Corações com a personagem *Alice*. Descrevo o desfecho de maneira breve: *Alice* disse que estava esperando outra pessoa, mas a Rainha retrucou dizendo que ela não conhecia a própria mente. Nesse diálogo, elas chegam ao velho paradoxo de que a destruição do País das Maravilhas seria a destruição dela mesma e vice-versa”, por isso seria preciso que *Alice* parasse o trem. Nesse momento os tentáculos da Rainha se aproximam da personagem, enquanto ela diz à *Alice*: “O trem está tentando destruir todas as evidências do seu passado, e especialmente o fogo. Agora, quem iria querer isso? Quem se beneficia da sua loucura?”. Na imagem da esquerda vemos os tentáculos da Rainha pegando a personagem, que pergunta: “O que está acontecendo? O que você está fazendo?”.

Na continuidade da *cutscene*, na figura seguinte, a Rainha responde a *Alice*: “O trem deve ser parado. Mas há mais o que fazer. Sua visão oculta uma tragédia. Toda a verdade que você alega procurar escapa, porque você não quer olhar para o que está ao seu redor!”. A Rainha, então, abre sua boca monstruosa para mostrar algo que *Alice* ainda não viu: na última imagem, vemos o que há por trás das sessões de hipnose do *Dr. Bumby*. O *Dr. Wilson* diz que a loucura tem cura, mas não no caso de *Alice*, e o psiquiatra começou a fazer várias sessões de

hipnose com uma chave, dizendo para *Alice* obedecer à autoridade e esquecer-se de todo o resto – similar a sessão que vemos na introdução do *storytelling-game* –, mas a *cutscene* acaba e encerra-se assim também o capítulo.

Na *concretização* desse capítulo, coletei 11 *Pig Snouts*, 17 memórias, 18 garrafas e 4 *Radula Room*. Ademais, em minhas reflexões sobre esse capítulo pontuei que a realidade de *Alice* em Londres começa a se misturar com a do País das Maravilhas, na reorganização de suas memórias, porque o quadro que estava oculto no *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) aponta a *simultaneidade* (TIGGES, 1988) desses espaços literários que geram sua própria forma de infinito no *storytelling-game*. O quadro que vai se fechando em “Londerland” e o próprio encontro da personagem com a Rainha reforçam a simbiose desse relacionamento, mas os leitores-jogadores não sabem onde isso vai dar no universo dessa *adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Adicionalmente, destaco que jogar com a *Alice Gigante* é usar o próprio corpo como uma arma invencível nesse *storytelling-game*. A *personagem jogável* (REIS, 2016) possui certas características literárias da *pessoa de livro* (REIS, 2016), visto que os personagens instáveis ou mutáveis da literatura “[...] prenunciam o que a tecnologia digital permite fazer com outras personagens, num contexto mediático que favorece uma interatividade sem limites” (REIS, 2017, p. 133), em sua *conformação acional* no *game*. Além disso, esse capítulo foi influenciado pelo jogo de xadrez de *Alice através do Espelho* (CARROLL, 2018b), pois resolvemos os *puzzles* do jogo em novas configurações, e a relação *intertextual* com o livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) é fortalecida também pelo castelo de cartas, pela cena do bolo que faz *Alice* ficar gigante e pelo encontro com a Rainha dos Corações.

Na parte final dessa *Análise formal do gameplay* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015), inicio o quinto capítulo, *The DollHouse*. Na configuração desse capítulo, o cenário do jogo é como um *puzzle* de uma casa de bonecas, no qual suas partes são encaixadas e desencaixadas o tempo todo na ordem e na desordem desse *storytelling-game*, pois estamos no lugar onde residem os *Insane Children*, isto é, as crianças malucas, e onde se localiza a fábrica do *Dollmaker*, o inimigo a ser enfrentado no final dessa história no capítulo seguinte, *Infernal Train*.

Dessa forma, precisamos acionar alguns *mecanismos estratégicos* (SCHELL, 2015) conhecidos do jogo, mas as alavancas e válvulas parecem brinquedos com um olho que se mexe e, às vezes, possuem cabeça de boneca. Os dentes estão escondidos em pedaços de tortas, bolos, cupcakes e cabeças de bonecas, as memórias e as garrafas podem estar escondidas em buracos de fechadura e nas paredes falsas, bloqueadas por biscoitos ou gesso desenhado de bonecas. Além disso, há alguns *puzzles* máqunicos no subsolo das casas que podem esmagar *Alice*, de

modo que é preciso encontrar o melhor caminho ou momento para ultrapassá-los, mas também há *puzzles* que são uma *autorreferencialidade* do tipo *meta-game* aos livros de Lewis Carroll e a esse *videogame*.

No início desse capítulo, uma *cutscene* mostra *Alice* em uma cela no *Rutledge Asylum*, escutando a conversa do *Dr. Wilson* com a enfermeira *Cratchet*. O médico diz que a doença de *Alice* está arruinando a reputação dele, pois ela sempre volta para as mãos dele em péssimas condições. Por um descuido, eles deixam a porta da cela destrancada e estou com a jogabilidade de *Alice* para sairmos desse lugar insano, mas temos que passar por várias salas onde a personagem tem lembranças, conforme vemos na Figura 86.

Figura 86 – Alice em *Rutledge Asylum*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Em *Rutledge Asylum*, a personagem recorda os maus tratos que sofreu.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, *Alice* cambaleia pelos corredores do *Rutledge Asylum*. Confesso que foi assustador ver os irmãos *Tweedledum* e *Tweedledee* atravessarem os corredores com uma maca vazia, à minha frente. É um *horror* jogar com a personagem nessas condições, sem os movimentos básicos, vestida numa camisa de força: a única coisa que podemos fazer é andar, mas em minha curiosidade olhei outras celas nas quais havia muitas pessoas presas, como a personagem também estava antes. Na imagem central, entre jogabilidade e *cutscenes* que mostram as visões ou lembranças de *Alice*, vemos os enfermeiros *Tweedledum*, *Tweedledee* e *Cratchet* realizando uma trepanação na cabeça da personagem, o que faz com que na última figura o jogo da câmera espirre o sangue em *Alice* – entramos na jogabilidade aqui.

Quando olhamos para cima, vemos os parafusos fincados no teto, como se quisessem entrar em nossa cabeça, em mais uma *figuração do insólito* que faz nascer as emoções do *horror* pelos corredores de *Rutledge Asylum*. Tentando encontrar a saída, cheguei à sala de espera. Uma *cutscene* mostra *Alice* sentada e algumas pessoas – *Dr. Angus Bumby*, *Pris Witless*, *Nan Sharpe* e *Wilton J. Radcliffe* – comentando que seu retorno a *Rutledge Asylum* ocorreu por causa de seu comportamento instável recorrente.

Ao final da *cutscene*, peguei a jogabilidade da personagem e seguimos para a saída. Nessa parte vemos alguns loucos batendo com a cabeça na parede, mas o susto mesmo veio quando, próximo da porta, um louco meio zumbi veio para cima de *Alice*. Saímos então para as ruas de Londres, no chamado *Hyde Park*. Nesse momento, tudo estava escuro e os elementos do terror mencionados por Grant (2010), como a falta de visibilidade, por exemplo, me deixaram apreensiva por alguns momentos no percurso (Figura 87).

Figura 87– O pedido de socorro, em *Alice Madness Returns*



Legenda: Um *Insane Children* pede socorro à personagem Alice, em “*Londerland*”.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, caminhamos pelas ruas escuras de Londres e precisamos seguir as luzes dos postes que vão se acendendo. De repente, vemos um *Insane Children* se arrastar ao nosso encontro, o que primeiro me causou uma sensação de angústia, mas, como vemos na imagem central, na *cutscene* ele pediu ajuda à personagem: “Ajude, Alice. Nós precisamos da sua ajuda! Não nos abandone... de novo... Não nos ignore.” A personagem respondeu que a Rainha não tinha mais poder para machucá-los, e ele acrescenta: “Nossos inimigos vêm e vão. Mas agora reina um novo mal e a malevolência de seus amigos eclipsou os conquistados.” Então ele morre na frente de *Alice* e vi à frente uma casa pegando fogo. Segui o clarão, e a personagem desmaiou novamente.

Aparecemos na área de *Fort Resistance*, um lugar construído por casas de bonecas e, na exploração do local, coletando memórias, garrafas e *Pig Snouts*, vi mais do que uma *pista intertextual* com o livro de Lewis Carroll: conforme mostra a última imagem, vi o livro gigante do *Jabberwock*. Mas, como pontuei anteriormente, há um *trocadilho* (TIGGES, 1988) no *insólito* nome próprio (CAMARA, 2009) do monstro, podendo referir-se tanto ao *Jabberwocky* do livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), quanto ao monstro do *game transcodificado*, *American McGee’s Alice* (2000).

Na síntese da jogabilidade nesse espaço, há muitas plataformas de pressão em que usei o *Clockwork Bomb*, e saídas de ar que nos levam de um lugar a outro pelas casas, visto que em poucos momentos vemos a terra firme por aqui. Coletei as garrafas escondidas em quartos – alguns são abertos só depois de acionar as alavancas – e as memórias nos buracos de fechadura ou paredes falsas de biscoitos, assim como um *Pig Snout* que estava voando. *Cheshire* aparece e diz: “Procure e você encontrará, eles dizem, mas não dizem o que você encontrará”.

Isso não fez muito sentido no momento, mas logo depois que lutamos contra uma *Colossal Ruin* e *Drifting Ruin* fez todo o sentido, pois compreendi que ele estava anunciando nosso encontro com a líder dos *Insane Children* e com os inimigos locais de *Alice*, conforme observamos na Figura 88.

Figura 88 – Alice luta pelos Insane Children, em Alice Madness Returns



Legenda: Alice encontra a líder dos *Insane Children*, em *Fort Resistance*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, uma *cutscene* mostra o diálogo da líder dos *Insane Children* com a personagem *Alice*, que tratarei de maneira resumida. Ela diz a *Alice*: “Os instáveis são mais do que meramente loucos. Eles têm outras partes. O *DollMaker* irá privá-los da demência que lhes resta. Eles precisam de cuidados”. *Alice* pergunta: “Eu conheço a dor deles. Eu ajudaria. Mas a sanidade é necessária para o trabalho?” E a líder dos *Insane Children* responde que uma quantia limitada, sim, mas que *Alice* não era louca o suficiente para ser rejeitada. Depois, ouvimos um barulho e ela diz a *Alice*: “O caminho é claro. Acredito. Eu sei disso e prefiro não ir mais longe. Nós precisamos entrar”.

Então aparece o primeiro inimigo, a *Doll Girl*. A imagem à direita mostra o momento de combate com essa criatura, que possui a aparência de uma boneca, mas sem os olhos. É maior do que a personagem *Alice* e seus ataques são variados e perigosos, pois suas armas são um gancho em uma mão e uma tesoura na outra. Além disso, ela cospe rajadas de fogo, joga sua arma contra a personagem e se encolhe evitando qualquer dano. Para vencê-la, utilizei a *Teapot Cannon*, especialmente no momento em que ela se desequilibra durante a luta, que é

seu ponto fraco. A cada golpe que acertamos ela perde suas roupas, braços, até se quebrar por inteira. Vencemos essa luta, nesse lugar.

Posteriormente, coletei tudo que estava ao redor e passamos por dentro de um boneco para chegar a *Frogs Way*. Nessa parte, coletei memórias e vi bonecas sem cabeças balançando nos ares, algo *nonsense* (DELEUZE, 1974), mas que não chegou a incomodar – a não ser que o balanço acertasse *Alice*, pois as costas dessas bonecas são cheias de espinhos. Além disso, acionei muitas plataformas de pressão e interruptores vermelhos, para que algumas passagens fossem liberadas, e o uso do *Shrink Sense* mostrou muitas plataformas invisíveis, memórias e o *Pig Snout*, visto que um deles está escondido no nariz de uma cabeça de boneca gigante. Também vi pelo cenário algumas *pistas intertextuais* dos livros e dos *games*, as quais separei para comentar na Figura 89.

Figura 89 – Algumas pistas intertextuais, em *Alice Madness Returns*



Legenda: O leitor-jogador descobre algumas pistas intertextuais da história de *Alice*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos uma parede formada por um livro do *Humpty Dumpty*, personagem de *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), uma *intertextualidade* declarada para os leitores-jogadores conhecedores das obras de Lewis Carroll e do *game American McGee's Alice* (2000), em que ele aparece rapidamente. Na imagem seguinte, vemos o Coelho Branco pendurado em cima de uma mesa, o que é algo *insólito* (REIS, 2016), mas esse personagem é uma *intertextualidade* entre os livros *Alice no País das Maravilhas* e o *game American McGee's Alice* (2000). Ou seja, ao homenagear os livros que foram adaptados, acredito que os *videogames transcodificados* fortalecem o vínculo dos leitores-jogadores com a leitura, nos livros e nos *videogames*.

Por fim, a imagem à direita é um *puzzle* do tipo *meta-game*, similar ao cubo mágico que já vimos em outros capítulos: temos que coletar as caixas que estão separadas pelo cenário e em 24 movimentos formar a imagem que vemos, de uma criança chorando. Quando completei

esse *puzzle*, a parede de uma casa se abaixou e pudemos sair para outro lado, mas, na formação de sentido da leitora-jogadora, essa imagem da criança chorando remete à infância roubada e aos abusos que as crianças podem estar sofrendo nesse *storytelling-game*, e *Alice* luta por elas.

Ao sair do outro lado, enfrentamos algumas *Bitch Baby*³³⁸ e, para vencê-las, utilizei o *Teapot Cannon* e a *Pepper Grinder*, pois o ataque desse tipo de criatura acontece pelos ares e de forma muito rápida. Depois, segui utilizando as saídas de ar e realizando minhas coletas, até que encontrei uma *Radula Room* ao lado da qual é possível ver um boneco de madeira do Chapeleiro Maluco. Entrei e respondi ao *Quiz Radula* com o Gato *Cheshire*, cuja pergunta foi: “Quem o usa nunca sabe que está usando. O que é?”. As opções de respostas são: “açúcar; seguro; gravata; caixão”, sendo correta a última alternativa. Ganhamos um pote de tinta e pintamos a primeira parte da rosa branca de vermelho. Em seguida, encontrei uma caixa surpresa e nós enfrentamos outro *puzzle*, chamado *Off With Her Head* ou “Cortem-lhe a cabeça” inspirado na expressão usada pela Rainha do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), de modo que considero o desafio uma *autorreferencialidade* do tipo *meta-game* e *meta-história* (SANTAELLA, 2009), conforme apresenta a Figura 90.

Figura 90 – O primeiro desafio *Off with her head*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* é uma cabeça de boneca no insólito desafio *Off with her head*.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na figura à esquerda, vemos numa *cutscene* a personagem rodando a manivela de uma caixa surpresa colorida, e quando a caixa abre sai dela uma cabeça de boneca. Acerto o telhado de uma casa alta e, caindo por um tubo, a cabeça de boneca torna-se a própria *Alice*. Na *conformação acional* de sua identidade de mudança, jogamos a situação insólita de *Alice*, em uma configuração de jogo que parece ser uma máquina de *pinball*, com tacos de flamingos e canhões de Coelho que dão impulso. A imagem central mostra essa *intertextualidade* com o jogo de *Croquet*, do livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), graças aos

³³⁸ Sua aparência é a de uma cabeça de uma boneca, com parafusos nos olhos e quatro pernas giratórias que agem como hélices.

flamingos mecânicos. Mas a *figuração do insólito* encontra-se no fato de a cabeça da boneca servir de bola e, como se fosse um ouriço enrolado, *Alice Boneca* segue coletando dentes, como vemos na imagem à direita. O leitor-jogador deve mover a *Alice Boneca* pelo labirinto e não pode cair fora dele, sempre com o intuito de ganhar velocidade para continuar movendo-se com a câmera. Há momentos, no entanto, em que o movimento da câmera não é permitido, o que dificulta a superação dos obstáculos. Considero esse puzzle uma *autorreferencialidade* do tipo *meta-game*, por ser uma máquina de *pinball*, e *meta-história*, visto que jogamos por *Dollhouse* – isso ainda não fica explícito para o leitor-jogador. Enfim, saímos do outro lado, em *Dolltown Cellars*.

Nesse subsolo das casas de boneca, enfrentei alguns *Insidious Ruin* e *Bitch Baby*, mas a prioridade é sempre combater as *Bitch Baby* primeiro, pois elas podem minar a vida de *Alice* com a velocidade que possuem. Também coletei uma memória dentro de uma cabeça de boneca, e outras em outros lugares, e garrafas, mas é preciso desarmar algumas armadilhas de espetos afiados, em um *puzzle* maquínico do cenário, movendo as alavancas para mudar as direções em que vamos entrar no labirinto ou deslizando-as cautelosamente sobre as peças flutuantes. A primeira pista é observar pelo chão de vidro como os *mecanismos estratégicos* (SCHELL, 2015) do *puzzle* se movem, antes de entrar nele, e a outra pista é seguir os números que estão nas paredes até chegar à porta 666, mas o local é cheio de *Insidious Ruins* e outras criaturas. Ao passar essa primeira parte, entramos numa *Radula Room* na mesa do chá, no desafio *Battle Radula*, em que a regra é “mate ou morra”, e assim enfrentamos os *Card Guards*, *Ice Snarks* e *Armored Card Guards*. Usei a *Vorpal Blade* e a *Pepper Grinder* para vencer e ganhamos um pote de tinta do Coelho Branco, de modo que pudemos pintar a segunda parte da rosa branca.

Posteriormente, saí do outro lado, em *Dollgirl's Pursuit*, pegando um escorregador. No subsolo das casas de boneca dessa parte da jogabilidade temos a outra parte do *puzzle* maquínico desse cenário de jogo: a diferença é que agora já estamos dentro do *mecanismo estratégico* (SCHELL, 2015) do *puzzle*, um labirinto cheio de espetos esmagadores que funcionam em direções separadas: enquanto o primeiro e o terceiro esmagam ao mesmo tempo, o segundo é esmagado no meio e, por isso, às vezes usei a esquiva para uma passagem mais rápida por esses locais. Nossa tomada de decisão nesse momento deve acontecer em questão de segundos, na zona do *tornar-se* (MUKHERJEE, 2015). O objetivo era esmagar uma parede de boneca do outro lado e puxar a alavanca para sair em outra parte.

Essa área possui muitas fotos sobre anatomia, animais dissecados e algumas partes do chão são forradas de carne, o que não chega a ser assustador (GRANT, 2010; MAIA, 2014), mas puramente uma *figuração do insólito* que nos lembra a monstruosidade do *Dollmaker*.

Entre uma coleta e outra de memórias, garrafas e dentes saí num cercadinho de madeira e concluí que aquela era uma arena de batalha, pois enfrentei muitos *Insidious Ruins*, *Drifting Ruins*, a *Dollgirl* e várias *Bitch Babies*. Além de usar nossas armas mais potentes nessa luta – a *Teapot Cannon*, a *Hobby Horse* e a *Pepper Grinder* –, precisei acionar o *Hysteria mode* da personagem *Alice*, visto que o grau de dificuldade residiu na quantidade de criaturas que surgiam, mas usar as cercas de madeira na esquivas também foi uma boa estratégia para vencer todos eles. Não há cor nesse espaço de jogo, que é muito escuro e vazio, assim coletei só o que precisava e saí dali.

Subindo, saí numa área nova com um quadro enorme em que, escrito com giz, lia-se: “Salve-nos”. Eu já havia visto esse pedido de socorro em vários quartos nos quais entrei, mas, quando nos *videogames* vemos algo em tamanho maior do que o normal, significa que não podemos ignorar aquilo em nosso foco de atenção – isso, inclusive, me lembrou da missão que *Alice* aceitou nessa parte do *storytelling*. A área é *Fort Resistance Delivered*, o local do esconderijo dos *Insane Children*, embora eu não tenha visto nenhum por aqui: todos os quartos, das várias casas em que passei, estavam vazios, e de repente a sensação de que algo estranho está acontecendo passa a ser um efeito na jogabilidade desse local, colorido por brinquedos *nonsense* (DELEUZE, 1974) e uma música suavemente tensa.

Usei o poder *Shrink Sense* na maior parte do tempo, para detectar plataformas, memórias, garrafas e *Pig Snouts*, mas há becos sem saídas aqui, então o ideal é sempre voltar para a área aberta do jogo e seguir as plataformas de movimentos. Assim, atravessei a cabeça de uma boneca gigante até encontrar a terceira *Radula Room*, onde o desafio na mesa do chá foi o *Survival Radula*, quando enfrentamos alguns *Samurai Wasps*, *Samurai Ink Wasps* e o *Executioner*: usei a *Hobby Horse* e a *Teapot Cannon*, sobrevivendo na batalha. Quando acertei o *Executioner* acabou nosso tempo, e o Coelho Branco nos deu um pote de tinta com o qual pintamos a terceira parte da rosa branca. Saímos da *Radula* e cheguei em na frente do *Fort*, e a a cena mais triste foi ver a líder dos *Insane Children* morta. Esse fato pode fazer com que o leitor-jogador saia fora de seu foco, caso não se atente à direção.

Desviei de *Frogs Ways* e fomos para *Looking Glass Railway Station* para explorar o lugar. Entrei numa casa, na qual surgiram alguns *Menacing Ruin* e a *Dollgirl*, e para vencê-los usei a *Teapot Cannon* e a *Umbrella*. Coletei vários dentes, que aqui estão em pedaços de bolos, tortas e cupcakes, e acionei uma alavanca que faz descer uma escada para o segundo andar da casa, onde encontramos um piano que é um desafio musical. Conforme pontuei na análise dos capítulos anteriores desse videogame, o desafio musical é um *puzzle* do tipo *meta-game*, em que devemos ouvir a melodia e apertar o botão certo dos controles, no momento em que a seta

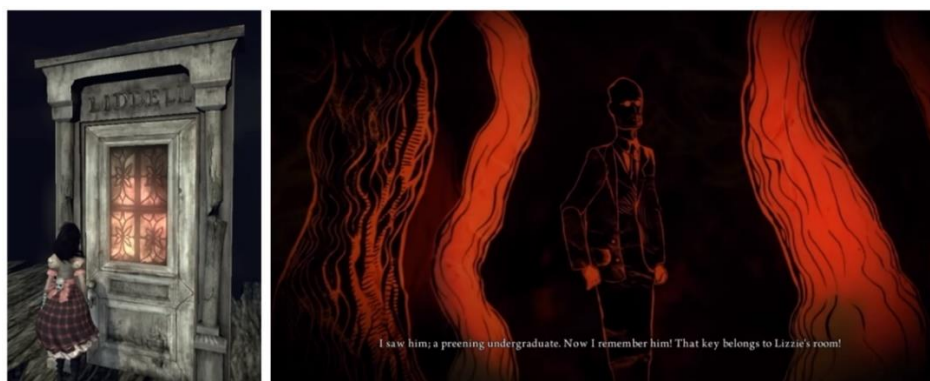
ler a nota musical no jogo. A melodia tocada por *Alice* requer três rounds da leitora-jogadora, para que uma parede da casa se abra e, assim, possamos ver uma casa alta e distante no foco da câmera do jogo. Soube que, em breve, jogaria o desafio *insólito Off with her head*.

Saindo para a área aberta, encontrei outra *Radula Room* com o Gato Cheshire, e desafio foi o *Especial Radula*, que é similar ao *meta-game Off with her head*, analisado anteriormente: a diferença é que precisamos agora evitar os tacos de flamingo e usar os canhões de Coelho para dar impulso à *Alice Boneca*, coletando todos os dentes até chegarmos ao outro lado, na casinha. Cheshire nos dá um pote de tinta e pintamos a última parte da rosa branca de vermelho.

Andei mais um pouco e encontramos uma caixa surpresa na cor marrom, estamos diante do segundo desafio *Off with her head*. Vi numa *cutscene* a personagem rodando a manivela de uma caixa surpresa na cor escura, e quando a caixa se abre a *Alice Boneca* é transportada para a casa alta que vi, e cai por um tubo. Então, joguei o *pinball* com tacos de flamingo, similares aos do jogo de *Croquet*, e coletamos dentes, destruimos várias paredes de biscoitos e cabeças de bonecas, como fazemos no *storytelling*. E, com o canhão que dá o impulso, nos movemos entre uma casa e outra, como se *Alice* estivesse no cenário do próprio *storytelling-game*, o que me leva a considerar essa categoria de *puzzle* como *meta-game* e *meta história*, em caráter de combinação, pois, além de ser um *pinball*, estamos jogando a história de *Alice Boneca* sendo transportada de um lado ao outro no mapa de *Dollhouse*.

Enfim, saímos do outro lado em *Dollmaker's Workshop*, que é a fábrica do maior inimigo de *Alice*. Nessa área, enfrentamos *Menacing Ruins*, *Doll Girls* e muitas *Bitch Babies*, e usei as melhores armas para vencê-los. Posteriormente, usando as plataformas de cogumelos avistei a porta da memória e coletei a quinta memória de *Alice*, chamada *Centaurs Don't Live in Oxford* (Figura 91).

Figura 91 – A quinta memória coletada de Alice, em Alice Madness Returns

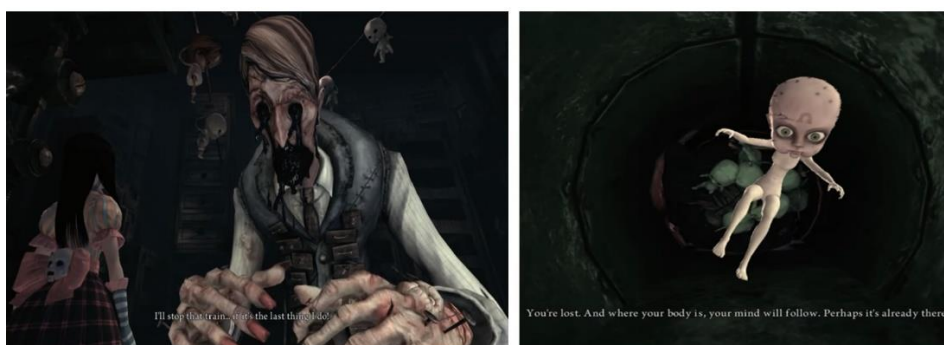


Legenda: A personagem *Alice* descobre o responsável pela morte de sua família.
Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos *Alice* acessando suas memórias do passado. Na *cutscene*, há uma nova repetição de alguns detalhes que vimos nas memórias coletadas anteriormente (a lareira acesa, a gata Dinah na janela do quarto de *Alice*), mas dessa vez a personagem vê o do homem que entrou na casa. Na imagem à direita, *Alice* relata sua descoberta: “Tive um papel na morte de minha família, mas não iniciei o incêndio. Centauros não vivem em Oxford, mas um certo médico viveu. Eu o vi; na graduação universitária. Agora eu lembro dele! Essa chave pertence ao quarto de Lizzie!”. Então, aparece a última chave, com o símbolo *Venus* (Vênus).

Como a personagem *Alice* se lembrou do responsável pela morte de sua família no incêndio, o *nó* (LEÃO, 2015) que buscávamos solucionar se dissolveu. Mas, o que *Alice* irá fazer agora? Essa descoberta propicia um confronto em Londres e outro no País das Maravilhas, na *simultaneidade* (TIGGES, 1988) desse *storytelling-game*. Como a *figuração ficcional* do *Dr. Bumby* gerou uma anomalia no País das Maravilhas chamada *Dollmaker*, devido à desordem das memórias de *Alice* induzidas pelos tratamentos de hipnose que recebeu do psiquiatra, esse confronto é inevitável nas duas instâncias do quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988). Parte desse confronto é apresentada na Figura 92.

Figura 92 – Alice confronta seu inimigo *Dollmaker*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: No encontro com *Dollmaker*, a personagem *Alice* é transformada em uma boneca.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na jogabilidade, entramos na fábrica do *Dollmaker*, onde vi muitas *Insane Children* sendo transformados em bonecas, maltratadas ou descartadas em pilhas. Na imagem à esquerda, uma *cutscene* mostra o encontro da personagem com seu inimigo, que como podemos ver é uma *figuração ficcional* do *Dr. Bumby*, uma espécie de anomalia que está corrompendo o País das Maravilhas e os amigos da personagem. Esse confronto é longo, pois uma das qualidades de *Alice* são os insultos que costuma proferir, de modo que o apresentarei resumidamente.

Alice acusa o personagem de treinar crianças para a prostituição e corromper a mente delas, além de ter matado sua família inteira no incêndio para encobrir o crime cometido contra Lizzie, ao que ele responde: “Eu presto um serviço. Na grande e terrível metrópole, todos os

tipos de apetites devem ser gratificados”. *Alice* lamenta por sua família, sua mente e o trem que está destruindo o País das Maravilhas, mas *Dollmaker* diz que o trem é uma invenção da personagem, que ele só colocou um itinerário e uma agenda.

Alice confronta-o, afirmando: “Vou parar o trem... se é a última coisa que faço!”. *Dollmaker* então pega *Alice* em suas mãos e a transforma em uma boneca, jogando-a no tubo de sua fábrica para destruição. Na imagem à direita, *Dollmaker* diz para *Alice*: “Você está perdida. E onde está seu corpo, sua mente seguirá. Talvez já esteja lá”. Vemos *Alice Boneca* caindo, e assim acaba esse capítulo.

Na concretização desse capítulo, coletei 8 Pig Snouts, 17 memórias, 13 garrafas e 4 *Radula Room*. Em minha percepção, jogar com a personagem vestida na camisa de força não é uma sensação muito confortável para o leitor-jogador, ainda mais quando não podemos nos defender do *horror* que algumas partes desse capítulo reforçam: não há magia ou poderes em nossa defesa, e no *Rutledge Asylum* jogamos a loucura e a crueldade, o que me leva a concluir que a personagem foi muito forte.

Por outro lado, jogar a situação *insólita* (REIS, 2016) de *Alice Boneca* enfatiza vários elementos do *nonsense literário* presente nessa (re)figuração ficcional de *Alice*, que só poderia ser observada no contexto de sua *conformação acional*, pois essa é uma identidade de mudança da personagem no País das Maravilhas. Além disso, confirma-se o mistério da casa de *Mr. Radcliffe*, que no arranjo do quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) dividia Londres em dois tempos simultâneos. Não sabemos ainda, no entanto, se essa cidade é uma dimensão paralela ou se estamos falando do mesmo lugar, já que essa *simultaneidade* (TIGGES, 1988) dos espaços literários (BRANDÃO, 2007) na constituição de sentidos da leitora-jogadora reforça a percepção de uma fusão entre Londres e o País das Maravilhas, numa simbiose que requer o desfecho final do *storytelling-game*.

Na continuidade da jogabilidade, início a análise final desse *storytelling-game*, pois chegamos ao sexto capítulo, chamado *Infernal Train*. Na configuração desse capítulo, por causa do desfecho da história, jogamos na *simultaneidade* (TIGGES, 1988) a que *Alice* nos convida, entre Londres e o País das Maravilhas, que talvez tenham se aberto para um novo começo em “*Londerland*”. O espaço narrativo deve ser entendido em suas operações de espaçamento (BRANDÃO, 2007), uma vez que os leitores-jogadores são levados a compreender seu próprio resultado do jogo na completude do *Hollow Ives*.

Não há coletas a serem feitas nesse capítulo, por isso comecei com a jogabilidade de *Alice* pelas ruas de Londres, em frente ao *Houndsditch Home*. Está nevando e vi algumas crianças “fantasmas” andando nas ruas ou pulando, porém, esse *insólito* (REIS, 2016) é muito

sutil, visto que essas crianças parecem estar invisíveis. A seguir, descemos até a *Moorgate Station*, cuja construção está finalizada, evidenciando que se passou muito tempo nesse *storytelling-game*, já que havia visto o início de sua construção. Londres sofreu algumas mudanças, e o País das Maravilhas também: vi, por exemplo, outra estação de trem (Figura 93).

Figura 93 – Alice confronta *Dr. Bumby*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: *Alice* confronta o *Dr. Bumby* e o trem infernal, em “*Londerland*”.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

A figura acima apresenta uma sequência de *cutscenes*, com informações divergentes operadas no mesmo conjunto de *simultaneidade* (TIGGES, 1988), em que a última figura abre espaço para nossa jogabilidade com *Alice*. Na imagem inicial, vemos *Alice* confrontando o *Dr. Bumby* pelos crimes que ele cometeu: “Você é bruto! Eles não conseguem lembrar quem são ou de onde são. Quantas mentes você transformou em esquecimento?” E o *Dr. Bumby* responde: “Não o suficiente! A sua teria sido um triunfo. Ainda assim, você é um desastre insano, meu trabalho está feito!”. Na imagem seguinte, acompanhamos à sequência da *cutscene* mostrada no final do capítulo anterior, e vemos *Alice Boneca* caindo na fábrica do *Dollmaker*.

Nas figuras finais, a personagem se transforma em *Alice*, no País das Maravilhas, e caímos suavemente na frente da estação do trem infernal, mas não entramos. Em minha concepção, o fato de a identidade de mudança da personagem ter sido revertida de *Alice Boneca* para sua condição normal no País das Maravilhas reforça a tomada de consciência de *Alice Liddell*, em Londres. Logo, vemos que na primeira imagem à esquerda e na última imagem à direita o quadro oculto do *realismo* (STEWART, 1978 *apud* TIGGES, 1988) vai revelando para os leitores-jogadores que a *Alice Liddell* que está de frente para o trem infernal é a mesma *Alice Liddell* que está de frente para o trem em *Moorgate Station*.

Ou seja, há um *espelhamento* (TIGGES, 1988) das instâncias narrativas da *cutscene* e da própria jogabilidade, uma vez que estou com *Alice* no modo de espera, de frente para a estação do trem infernal. Como mencionado anteriormente, uma das características do

espelhamento (TIGGES, 1988) como elemento do *nonsense literário* é que ele “[...] opera na apresentação de um mundo ‘turvo’, um mundo além do espelho, onde, além disso, causa e efeito podem ser revertidos” (TIGGES, 1988, p. 56, tradução nossa).³³⁹

Assim, o *storytelling* estabelece um campo de jogo com esses limites, entre Londres e o País das Maravilhas, pois o desfecho dos fatos é outra sequência de *cutscenes* que descrevo de forma sucinta: dentro do trem infernal, *Alice* pergunta para o *Chapeleiro Maluco* como ela pode parar o trem, mas ele reclama que ela nunca tinha tempo para o chá e responde: “Esquecer é apenas esquecer, exceto quando não é. Então eles chamam de outra coisa. Eu gostaria de esquecer o que você fez. Eu tentei, mas não posso”. Na sequência, aparece a *cutscene* do diálogo de *Alice Liddell* com o *Dr. Bumby*. *Alice* diz ao médico que ele abusou dela, mas não a destruiu. E ele responde, em *simultaneidade*: “A velha *Alice* e seu retiro no País das Maravilhas são demolidos. Você nem consegue reconhecer o que aconteceu. Você não pode fazer nada contra mim”.

Novamente dentro do trem infernal, a Lagarta pergunta a *Alice* se ela veio para receber sua punição, mas *Alice* se defende dizendo que foi vítima de um crime e, assim, a Lagarta a conforta: “O abuso é um crime forte à vista dos fracos. E você está certa. Os abusadores são punidos insuficientemente pelos danos que causam”. Na sequência, aparece a *cutscene* do diálogo de *Alice Liddell* com o *Dr. Bumby*: *Alice* diz ao médico que ele pode ter corrompido suas memórias, mas falhou em fazê-la esquecer o que ele havia feito. *Dr. Bumby* responde: “Você é louca como a sua irmã”, e mostra a chave do quarto de *Lizzie* para a personagem.

Essa *simultaneidade* (TIGGES, 1988) está organizando e reorganizando as instâncias narrativas do *espelhamento* (TIGGES, 1988). Novamente dentro do trem infernal, *Alice* pergunta para a Rainha dos Corações qual o destino do trem, e a Rainha responde: “Loucura e destruição. Mas você não deve fazer perguntas se já sabe uma resposta, não é educado. Faça sua sobrevivência significar algo, ou todos nós estamos condenados!”. Posteriormente, abre-se a jogabilidade com *Alice* e descemos ao subsolo da estação do trem infernal, paramos de frente para o trem e, de repente, as paredes do lugar e a frente do trem que vi foram quebradas pelo *Dollmaker*. Estamos, então, na arena da batalha final contra esse inimigo (Figura 94).

Figura 94 – Alice luta contra o Dollmaker, em *Alice Madness Returns*

³³⁹ No original: “[...] it operates in the presentation of a ‘topsyturvy’ world, a world beyond the looking glass, where in addition cause and effect may be reversed”.



Legenda: A batalha final de *Alice* contra o *Dollmaker*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos a monstruosidade do *Dollmaker*, que se estende para seus ataques, que são muitos e variados, uma vez que sua arma de luta são as mãos e a língua. As mãos podem esmagar, perseguir, beliscar, raspar o vidro e jogar o pó na personagem, e ainda possuem lança-chamas. A língua do monstro pode invocar para a arena de batalha *Insidious Ruin*, *Menacing Ruin* e *Drifting Ruin* e todos eles aparecem para complicar a vida de *Alice*. Na imagem à direita, usei a *Pepper Grinder* para atirar na língua do *Dollmaker*, um de seus pontos de vulnerabilidade (o outro ponto é a cabeça de boneca que está não mãos dele). Quando tive a oportunidade de ficar de frente para ele, usei a *Vorpal Blade* e, na longa distância, usei a *Pepper Grinder*, sempre esquivando, pois surgiram as criaturas invocadas, às quais derrotei como prioridade, visto que a tendência é se multiplicarem.

Com a *Teapot Cannon* dei o golpe final na língua do *Dollmaker*, vencendo a batalha da personagem *Alice*. Na sequência, uma *cutscene* mostra algo importante, como apresenta a Figura 95.

Figura 95 – *Alice* “luta” contra o *Dr. Bumby*, em *Alice Madness Returns*



Legenda: A “batalha” final de *Alice* contra o *Dr. Bumby*.

Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na figura à esquerda, vemos *Alice* acordando no *Asylum Rutledge*, e esse nó (LEÃO, 2005) traz um mistério para o desfecho dessa história.³⁴⁰ Na sequência dessa *cutscene*, *Alice Liddell* diz que vai denunciar o médico às autoridades, mas ele retruca dizendo que ninguém acreditará numa mulher louca, pois ele é uma figura respeitada na sociedade. *Alice Liddell* diz ao médico: “Você é uma criatura monstruosa... tal mal será punido”. O *Dr. Bumby* ri da personagem, respondendo-lhe: “Por quem? Pelo quê? Sua loucura é que será punida. Agora saia. Estou esperando seu agradecimento”. Na imagem ao centro vemos *Alice Liddell* indo embora e, na última figura, *Alice Liddell* para e começa a tremer, se transformando em *Alice*.

Ela se vira de volta e, como vemos na figura, empurra o *Dr. Bumby* na frente do trem, que passa a toda velocidade, arrastando-o. Mas, porque *Alice* queria parar o trem? Essa pergunta pode ter várias respostas na leitura. Em meu entendimento sobre essa jogabilidade, acredito que olhar para a estação de trem enfatiza uma mudança para a cidade de Londres, da mesma forma que o trem infernal trouxe uma mudança ao País das Maravilhas, e *Alice* queria parar o trem por sentir-se culpada pelo ato que cometeu. A *simultaneidade* (TIGGES, 1988) nos diálogos de *Alice* com o Chapeleiro, a Lagarta e a Rainha dos Corações pareceu-me uma espécie de julgamento pelo que a personagem iria fazer ou havia feito, pois o fato de alguns deles estarem sentados do lado direito ou do lado esquerdo do trem infernal mostra certa dubiedade.

Isso me lembra o julgamento das tortas, no livro *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), onde a pergunta era quem roubou as tortas: um caso sem solução. De modo similar, esse desfecho insere a dúvida sobre a *Alice* que empurrou o *Dr. Bumby*, pois o ato da personagem no final da história pressupõe o nascimento de uma “nova” *Alice*, mas quem é ela? Qual sua personalidade, suas qualidades, seus atos heroicos? Esse é um nó (LEÃO, 2005) que o final dessa história proporcionou à minha leitura desse *videogame transcodificado* das obras de Lewis Carroll.

Com o fim da *simultaneidade* (TIGGES, 1988) em *cutscenes*, entramos novamente na jogabilidade com *Alice* e saímos da *Moorgate Station* pelas ruas de “*Londerland*”. Olhei para o *Houndsditch Home*, que estava com a sua luz apagada, enquanto as de outras casas ao redor estavam acesas. Mas não é possível saber o que aconteceu com o lugar, conforme observamos na Figura 96.

Figura 96 – Alice em “Londerland”, em *Alice Madness Returns*

³⁴⁰ Esse espaço narrativo do *Asylum Rutledge*, está sendo construído no terceiro game das séries de *Alice*, pelo Design American McGee, mas pudemos perceber um pouco da atmosfera do lugar, nessa jogabilidade.



Legenda: O livro da jogabilidade conta a história de *Alice*, em uma transcodificação.
 Fonte: ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Na imagem à esquerda, vemos na jogabilidade *Alice* andando pelas ruas de “Londerland”. Ouvi os pássaros cantando, alegres em sua melodia de paz e calma, fortalecendo nossas concepções do País das Maravilhas como um lugar fantástico. Mas a *cutscene* se sobrepõe ao controle do joystick e ouvimos o Gato Cheshire dizendo:

Ah, Alice, não podemos voltar para casa. Nenhuma surpresa, realmente. Apenas muito poucos encontram o caminho; e a maioria deles não vale a pena. Esquecer a dor é conveniente. Lembrar-se disso é agonizante. Mas, recuperar a verdade vale o sofrimento. E o nosso País das Maravilhas, embora danificado, está seguro na memória... Por enquanto.

Assim acaba essa história. Mas, como observa Stewart (1978, *apud* TIGGES, 1988, p. 35), “[...] com a simultaneidade, o quadro se torna a própria forma do infinito, um lugar onde os eventos convergem”³⁴¹. E foi nessa *simultaneidade* (TIGGES, 1988) que vimos Londres e o País das Maravilhas se fundindo nessa *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011). Destaco ainda que, na imagem à direita, vemos que o *Hollow Ives*, quando está completo, possui a configuração de um livro digital interativo, pois os leitores-jogadores podem acessá-lo e *interagir* com a história jogada no *modo contar* (HUTCHEON, 2011), com o mundo do *game* ou jogar novamente experimentando outras possibilidades.

Embora essa história não possua finais múltiplos, cada jogo é único em sua adequação ao *play*, em nossas estratégias e habilidades aplicadas na história, e em nosso perfil de leitores e jogadores da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011).

Em minha *concretização* da análise desse videogame, percebo que a *simultaneidade* (TIGGES, 1988) no jogo com os limites foi um dos elementos mais utilizados no *storytelling-game*, visto que até mesmo as *pistas intertextuais* coletadas operavam sentidos ambíguos para a leitora-jogadora, por causa dos tipos de *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009)

³⁴¹ No original: “With simultaneity, the frame becomes the very shape of infinity, a place where events converge”.

identificadas nessa dissertação. Além disso, pontuo que *nonsense literário*, como uma ferramenta nos *videogames*, coloca o passado e o presente como um jogo arbitrário na produção de sentido do leitor-jogador, pois o jogo é reforçado pelo audiovisual sensorial nesse modo *interagir* → *mostrar* ← *contar* da adaptação (HUTCHEON, 2011).

Por isso, concluo que esse *storytelling-game* está mais próximo do modelo de design proposto por Schell (2015), visto que há muitos puzzles e que nossas habilidades são recrutadas resolvê-los, para compreender a *complexidade* (MORIN, 2001) de seu resultado, já que esse jogo do texto no *game* é sempre reforçado pelas relações intertextuais entre os livros e os *videogames*.

4.3 O perfil do Leitor-Jogador

Nesta última seção, volto-me para uma breve reflexão sobre o perfil do leitor-jogador na adaptação, esse público identificado por Linda Hutcheon em sua teoria da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) como sendo *conhecedores* ou *desconhecedores* da obra adaptada, mas que chamo de *gamers* ou *leitores-jogadores da era digital*, por duas razões: primeiro, porque o termo *gamer* é um conceito em movimento nas artes e nas culturas contemporâneas (GROOTEN; KOWERT, 2014; MUKHERJEE, 2015; THABET, 2013, 2017); segundo, em virtude de a adaptação ser um ponto de convergência nas culturas artísticas, há uma identidade sociocultural, um perfil de leitores-jogadores que nasce na *recepção dos textos* em livros ou *videogames*. Ou seja, os leitores-jogadores estão vinculados a diferentes atividades do consumo artístico na sociedade, pois eles fomentam o projeto de sentido da *forma-marca* (SEMPRINI, 2010) anunciado pelas editoras de livros e publicadores de *videogames*, especialmente com os novos modos de participação na produção dos *games* no mercado.

Esse perfil de leitores-jogadores ainda não foi investigado nas pesquisas quantitativas que envolvem nossas preferências de leituras e jogabilidade, para termos um panorama acadêmico: como o perfil *gamer* pode ser variado no mercado cultural, esses leitores-jogadores a que me refiro são investigados pelas pesquisas de modo separado, em virtude de as atividades ler e jogar serem diferentes, no consumo dos bens imateriais na esfera social.

Para elucidar essa problemática, nos dados da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil 4* (FAILLA *et al.*, 2016) identificamos que outras atividades ou bens imateriais de consumo são vistas como concorrentes dos livros, mas acredito que muitas atividades agregam valor à leitura dos livros. Na vida cotidiana de um leitor-jogador, por exemplo, o ato de ler e o de jogar são

atividades lúdicas que fazem parte de sua identidade como modo de participação sociocultural (GROOTEN; KOWERT, 2014; THABET, 2013, 2017). Além disso, a definição de *leitor* para os índices de leitura dessa pesquisa, realizada desde 2007, não soma tempo de referência superior há três meses, ou seja, “[...] leitor é aquele que leu, inteiro ou em partes, pelo menos 1 livro nos últimos 3 meses” (FAILLA *et al.*, 2016, p. 184). Caso, a pessoa tenha lido o último livro há 4 meses, ele(a) é considerado um(a) *não leitor(a)*, pois “[...] não leitor é aquele que declarou não ter lido nenhum livro nos últimos 3 meses, mesmo que tenha lido nos últimos 12 meses” (FAILLA *et al.*, 2016, p. 184).

Ou seja, o conhecimento tácito na leitura dos livros não é contabilizado como um dado, mas sabemos que a formação de um leitor e até mesmo a leitura de um livro não acontecem em período tão curto, porque os parâmetros de leitura e do leitor alteraram-se com a literatura digital nas urgências contemporâneas da sociedade, como mostram os estudos de Santaella (2004). A contabilização dessa mudança nos *Retratos da Leitura no Brasil 4* (FAILLA *et al.*, 2016) só passou a ser considerada em 2015, em virtude do consumo de livros digitais no Brasil, ou seja, o perfil dos leitores digitais ainda está sendo desenhado no contexto brasileiro e nas pesquisas que dizem respeito à leitura. Para Carlo Carrenho (2016), o contexto e a cronologia do livro digital estão em construção no Brasil e no mundo, ainda que, a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil 4* não apresente uma definição de “livro digital”, ele próprio é acesso digital:

Trata-se de uma tecnologia de adoção muito recente e que se encontra em sua infância, quicá adolescência. Não podemos, portanto, considerar o advento dos livros digitais como um processo finalizado, ou seja, temos que analisá-lo como uma história em seu início. (CARRENHO, 2016, p. 102).

Portanto, é nesse contexto que procurei compreender os processos de leitura dos livros e dos *videogames*, pois “os e-books e a leitura digital atraem em um primeiro momento justamente aqueles que leem mais” (CARRENHO, 2016, p. 103), possivelmente, motivados pela curiosidade a respeito dos novos surportes que facilitam expansão de narrativas literárias.

Segundo Carrenho (2016, p.112), “os livros digitais não podem germinar leitores [...], mais do que qualquer coisa, o livro digital é acesso”, ou seja, é melhores condições para o desenvolvimento da leitura e entreterimento. Por outro lado, a *PGB – Pesquisa Game Brasil* realizou a pesquisa *Mercado Brasileiro: Gamers e Não-Gamers* (2018), que se refere a dois tipos de jogadores existentes no mercado cultural, vinculados pelo ato de jogar *videogames* em várias plataformas: “[...] **em outras palavras**, temos supostamente 47,5 milhões de *gamers* (1/3

do público jogador) e 97,5 milhões de jogadores *não-gamers* que jogam em 2 a 3 aparelhos com frequência (pelo menos uma vez por semana)” (GAMES BRASIL, 2018).

Posteriormente, ao desenhar o perfil desses jogadores, a *PGB – Pesquisa Game Brasil* acrescenta outros dados de hábitos, gêneros e atividades, mas a leitura também não foi o foco da pesquisa, que ignora o fato de que, ao jogar, nós também lemos nas telas digitais vários tipos de textos nos *videogames*. Em suma, esses perfis de jogadores ainda estão sendo investigados pelas pesquisas quantitativas, mas, em ambos os casos, percebemos que há uma separação das atividades de ler um livro e jogar um *videogame*, e uma frequência desse consumo no mercado.

Nos estudos teóricos dos *Games Studies*, não há um consenso sobre o uso dos termos *gamer* e *player*, o que também ressalta uma separação entre os tipos de jogadores existentes na cultura. Grooten e Kowert (2014), que fizeram uma revisão dos termos *gamer* e *player*, apontam que outros pesquisadores identificaram que as diferenças estão no envolvimento com as atividades sociais a que um *videogame* nos convida ou na associação à comunidade em suas experiências e expectativas. Mas os autores defendem que a importância de ser um jogador está no nível pessoal do indivíduo:

Isso também significa uma diferenciação pelos efeitos de curto e longo prazo da socialização (medial): um *player* é um status temporário e funcional, como o papel que um interator obtém ao jogar um jogo digital. Isso significa que uma pessoa que nunca jogou um jogo digital seria considerada um *player* no momento em que interagir com um jogo. Um *gamer*, por outro lado, é um conceito que compreende aspectos antigos de autoconstrução e autopercepção, além de posicionamento social e cultural individual.³⁴² (GROOTEN; KOWERT, 2014, p. 72-73, tradução nossa e grifos nossos).

Parece-me que a frequência ou o “longo prazo” no exercício do ato de jogar modificam nosso status no mercado cultural; talvez por isso sejam frequentes as premiações de selos por tempo de experiência nas plataformas que vendem os *videogames*. Além disso, no entanto, esse tempo também demonstra essa atividade lúdica que realizamos como sendo parte da vida cotidiana, da interação sociocultural com outros jogadores. Dado que o termo *gamer* não é apenas um rótulo, segundo Grooten e Kowert (2014), os autores apontam dois níveis sociais desse desenvolvimento identitário:

Por um lado, há uma sociedade com uma compreensão cultural incorporada pelos jogos. Por outro lado, existe o jogador individual com seu autoconceito geral, moldado pela autocategorização e negociado pessoalmente nos contextos sociais com os outros.

³⁴² No original: “This is also meant as a differentiation by short-term and long-term effects of (medial) socialization: A player is a temporary, functional status as the role of an interactor one obtains while playing a digital game. This means that a person who has never played a digital game would be considered a player the moment they interact with a game. A gamer, in contrast, is a concept that comprises longtime aspects of self-construction and self-perception, as well as individual societal and cultural positioning”.

Nesses contextos, a identidade do jogador é uma escolha de comunicação e desempenho, com base na autopercepção do indivíduo.³⁴³ (GROOTEN; KOWERT, 2014, p. 72-73, tradução nossa).

Por essa razão, essa identidade está sujeita aos fatores sociais e culturais das redes de conhecimento que convergem e das pessoas que se conectam. Nesse sentido, como podemos pensar esse público da adaptação? Em minhas percepções, os leitores-jogadores movimentam-se pelo mercado de livros ou de *videogames*, são participantes dessa convergência cultural (JENKINS, 2013) das artes. Além disso, muitos leitores-jogadores agregam no cotidiano as atividades de ler e jogar, porque os *videogames transcodificados* da adaptação valorizam a leitura do livro como complemento da experiência de jogo e vice-versa, o que possivelmente coloca-nos na linha tênue da condição de fãs no mercado cultural, uma vez que investimos no aprofundamento desse conhecimento adquirindo materiais nos contornos das obras e do universo adaptado, ou mesmo trocando experiências entre nós, por meio dos fóruns, *wikis* e rodas de conversas.

Como mencionei anteriormente, a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) redesenha o perfil dos leitores e jogadores no âmbito sociocultural, pois o processo de *recepção dos textos* pode apontar várias *pistas intertextuais* e diferentes caminhos para interpretá-las durante a leitura dos livros e a jogabilidade dos *videogames*. Para um leitor-jogador, conhecedor ou não das obras adaptadas, o significado presente na jogabilidade ou na narrativa seguem suas motivações, mas, como observamos nas seções de análise, há uma influência das heterarquias dinâmicas (HAYLES, 2009) entre as obras, as quais são pautadas na *intertextualidade* (GENETTE, 2010) e na *autorreferencialidade* (SANTAELLA, 2009) e nos fazem retornar aos livros ou aos *games* publicados anteriormente, pois nos instigam a buscar informações extras nesses contextos históricos.

Na ambivalência entre o verídico e o ficcional, ao analisar os *videogames transcodificados*, *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011), surgiu uma dúvida a respeito dos nomes próprios *Alice*, *Alice Liddell* e *Alice Pleasance Liddell*, visto que fazem parte dos diferentes modos de engajamento com a *(re)figuração ficcional* da personagem. Apresentei, ali, apenas a primeira parte de minha busca como leitora-jogadora, tendo compartilhado meu *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) com a leitura da *pessoa de livro* (REIS, 2016) *Alice* e com a jogabilidade da *personagem jogável* (REIS, 2017) *Alice Liddell*.

³⁴³ No original: “On the one hand, there is society with an embedded cultural understanding of gaming. On the other hand, there is the individual gamer with his/her general self-concept, shaped by self-categorization and personally negotiated in the social contexts with others. In these contexts, the gamer identity is a choice to communicate and perform, based on the individual’s self-perception”.

Mas minha curiosidade foi além nesse processo de *recepção dos textos* e, para confirmar minhas percepções do nome próprio, adentrei no *processo de criação* das obras na adaptação (HUTCHEON, 2011), algo além do que nosso recorte de pesquisa permitia analisar. Mas, a título de exemplo, em minhas investigações acerca das sobrevidas da personagem, a *pista intertextual* do nome próprio (CAMARA, 2009) levava-me para outros caminhos de interpretação dos *videogames transcodificados*, porque os nomes *Alice Liddell* e *Alice Pleasance Liddell* abriram novas perspectivas. Isso me fez encontrar o livro de Wayne Winterton (2015), no qual o autor realiza um levantamento sobre pessoas reais que apareceram em livros de ficção ou inspiraram personagens ficticiais. Nesse livro li uma pequena biografia sobre *Alice Pleasance Liddell* (1852-1934), em que a seguinte informação na placa de seu túmulo diz: “A sepultura da Sra. Reginald Hargreaves, a ‘Alice’ em ‘Alice no País das Maravilhas’ de Lewis Carroll” (WINTERTON, 2015, p. 10). Dessa forma, concluí que a *pessoa de livro* (REIS, 2016) *Alice* foi mesmo inspirada em *Alice Pleasance Liddell*, que é uma pessoa real. Assim, a confirmação de minha curiosidade alimentava o projeto de sentido entre os livros e os *videogames*, pois em nosso transito pelas esferas literárias, o extratextual e o intratextual se completam nas motivações de leitura.

Como leitora e jogadora, senti que havia encontrado um tesouro, e são esses pequenos afetos genéticos que promovem o *engajamento intertextual interativo* da adaptação, que reforçam nossos laços com os livros e com os *videogames*, na Literatura. Por fim, continuando minhas investigações desse aspecto, encontrei – entre os documentos reunidos por Jaques e Diddens (2016) sobre a história da publicação dos livros – palavras da própria *Alice Pleasance Liddell* confirmando ser a inspiração de Carroll:

Acredito que o início de “Alice” foi contada numa tarde de verão, quando o sol estava queimando, havíamos desembarcado nos prados rio abaixo, abandonando o barco para nos refugiarmos na única sombra encontrada, que estava sob uma cabana recém-fabricada... Às vezes para nos provocar – e talvez estivesse realmente cansado –, o Sr. Dodgson parava de repente e dizia: “E isso é tudo até a próxima vez”. “Ah, mas é a próxima vez”, foi a exclamação das três, e depois de alguma persuasão, a história recomençaria. Outro dia, talvez, a história começaria no barco, e o Sr. Dodgson, no meio de uma emocionante aventura, fingiria adormecer rapidamente, para nossa grande consternação.³⁴⁴ (LIDDELL, 1990 *apud* JAQUES; DIDDENS, 2016, p. 8, tradução nossa).

³⁴⁴ No original: “I believe the beginning of ‘Alice’ was told one summer afternoon when the sun was burning we had landed in the meadows down the river, deserting the boat to take refuge in the only bit of shade to be found, which was under a newmade hayrick... sometimes to tease us – and perhaps being really tired – Mr. Dodgson would stop suddenly and say ‘And that’s all till next time’. ‘Ah, but it is next time’. Would be the from all three, and after some persuasion the story would start afresh. Another day, perhaps, the story would begin in the boat, and Mr. Dodgson, in the middle of telling a thrilling adventure, would pretend to go fast asleep, to our great dismay”.

Tudo se torna mais interessante quando sabemos informações adicionais sobre o contexto cultural de criação das obras, uma vez que essa transposição midiática para os *videogames* funde, “simbolicamente”, na gênese retórica ficcional, o nome da *pessoa de livro* (REIS, 2016) *Alice*, a pessoa histórica *Alice Pleasance Liddell*, apresentando-nos parte da *figuração do insólito* de *Alice Liddell*, a *personagem jogável* (REIS, 2017) dos *videogames transcodificados* por McGee e sua equipe. Logo, reafirmo que esta é uma homenagem aos livros clássicos (CALVINO, 1993), e mesmo eu tendo considerado em análise outras direções apontadas pela iconografia dos livros, pelo infográfico dos *videogames* e pela fotografia de *Alice Pleasance Liddell*, entendo que o *nó* (LEÃO, 2005) desse mistério foi solucionado, pois há uma satisfação nessa busca curiosa.

E, ainda que a informação a respeito do nome próprio que os leitores-jogadores podem buscar não estejam nas páginas dos livros de Lewis Carroll, encontramos ali algo ainda mais valioso, as aventuras literárias da personagem *Alice*, que reforçam nossos afetos com essas histórias da ficção, ainda que sejam diferentes pelas qualidades da linguagem e mídias que as circulam. Pode ser que esse leitor-jogador a que me refiro, não tendo seus anseios supridos, desista da busca ou continue suas aventuras lendo o segundo livro, ou fique apenas com a experiência dos *videogames*: tudo vai depender de seu *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) com o convite da adaptação, na *recepção dos textos*.

O jogo do texto de Iser (2011) considera esses movimentos do leitor-jogador como extratextuais, mas pontua que na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), o “fora do texto” significa, para esse público, o “dentro do contexto” de nosso engajamento duplo com as obras e com seus contornos no mercado cultural. Nesse sentido, é interessante recuperar que Karlheinz Stierle (1979) já havia destacado a necessidade de que a Estética da Recepção tivesse uma teoria formal de recepção, uma vez que o conceito de recepção abrange muitas atividades do receptor, assim como as reações que as obras provocam, desde a abertura de um livro à sua transformação em outra coisa:

Independente das múltiplas reações possíveis e não teorizáveis, há uma conexão complexa das camadas instauradoras da recepção, que se oferecem para a apreensão teórica. Descrever o ato de recepção significa, de imediato, diferenciar seus vários passos e apreender sua construção hierárquica. A medida que se apresenta a hierarquia destes passos, possibilitados pelo próprio texto, torna-se apreensível um potencial de recepção, que, no caso concreto, se atualiza sempre de modo parcial, mas que constitui o horizonte para uma recepção mais abrangente. (STIERLE, 1979, p. 136).

A recepção seria, nessa perspectiva, um processo pragmático que surge das condições da própria ficção, o que significa observar a especificidade de cada texto e os contextos da

linguagem em movimento. Por isso, a organização das informações depende de cada leitor-jogador, dado que, ao mesmo tempo em que os textos dão uma abertura para o horizonte de novos conhecimentos a respeito da história, em dado momento encontramos o fechamento desse *nó* (LEÃO, 2005). Talvez devêssemos considerar que, no processo de *recepção dos textos* palimpsésticos da adaptação, o horizonte não é só o de expectativas:

O horizonte que se abre com cada ficção particular é momento de um horizonte das ficções que o ultrapassa. A horizontidade da ficção é absorvida num horizonte de ficções, que perspectivamente se ordena sempre de novo e sempre doutro modo. [...] Cada geração histórica tem seu horizonte de ficções, que se define a partir da diferença entre as ficções que o assinalam. (STIERLE, 1979, p. 136).

Por essa razão, reforço a dificuldade que encontrei em analisar os textos complexos da adaptação pelas teorias de Wolfgang Iser ou mesmo de Mukherjee (2015), uma vez que esses autores têm horizontes ficcionais diferentes para os leitores-jogadores, de modo que não as apliquei em sua totalidade na análise desses textos palimpsésticos. Para Iser (1996, 1999), o texto literário só produz efeitos quando é lido por um leitor, mas esse processo de leitura dependerá de suas habilidades – como mencionei no Capítulo 3 –, pois o leitor de Iser (2011) é um jogador, que participa de um jogo com o texto e com o autor: “O autor e o leitor participam, portanto, de um jogo de fantasia; jogo que sequer se iniciaria se o texto pretendesse ser algo mais do que uma regra de jogo” (ISER, 1999, p. 10).

No entanto, quando Iser (2011) fala sobre o jogo do texto, em suas regras e combinações com os conteúdos propostos por Caillois (1990), às vezes, as regras se sobressaem ao prazer da leitura, e o leitor-jogador passa a ser um negociador dessas instâncias pautadas no contrato ficcional do *como se* (ISER, 2002a, 2002b). Entre livros e *videogames*, a problemática é que nem todos os *videogames* se encaixam nessas regras ou categorias de jogo: nosso corpus, por exemplo, é um *nonsense literário* (TIGGES, 1988), isto é, constitui-se de textos que possuem regras próprias de produção de significados ou não, de reorganização dos conteúdos do horizonte da ficção.

Outra dificuldade é que, segundo Iser (1999), a intenção do texto está no enunciado, de modo que a relação entre texto e leitor se caracteriza pelo envolvimento, por sínteses e concretizações da leitura. Porém, o jogo do texto na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) deve observar o envolvimento enquanto condição da experiência do leitor, e, assim, “[...] o ato de recepção de um texto não se funda na identificação de duas experiências diferentes, uma nova, outra sedimentada, mas na interação dessas duas, ou seja, em sua reorganização” (ISER, 1999, p. 52), de modo que há uma relação interativa no conhecimento adquirido pelos leitores-jogadores a ser considerada.

Nas palavras de Iser (1999, p. 53), “[...] perceber-se a si mesmo no momento da própria participação constitui uma qualidade central da experiência estética; o leitor se encontra num peculiar estado intermediário: ele se envolve e se vê sendo envolvido”. Como observamos, nos *videogames* essa possibilidade é marcada pelos movimentos da câmera. Além disso, a presença do hipotexto – as obras de Lewis Carroll – e a experiência do leitor com os *videogames transcodificados* estabelecem uma interação manifestada na relação de adequação ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008), que não é dar forma ao texto no contrato imaginário do *como se* (ISER, 2002a, 2002b), mas organizá-lo na área de foco durante a jogabilidade, já que os objetivos do *storytelling-game* não podem ser ignorados.

Como venho pontuando, cada leitor-jogador possui um modo de adequação ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008), em virtude dos diferentes modos de engajamento com os textos. No contexto da literatura digital, se a formação de um leitor acontece de forma gradativa no ensino de Literatura, de modo similar, o ato de jogar um *videogame transcodificado* ou outros *videogames* exigem os mesmos degraus. Porém, a dificuldade de aprender a mecânica do jogo pode ser superada, como pontua Michael Robles (2014):

As várias obras de Shakespeare são frequentemente complicadas para os alunos devido à dificuldade da língua. É preciso tempo e paciência para entender como Shakespeare é lido antes que alguém possa entender seu significado literário. O mesmo pode ser dito de um videogame; uma vez que o jogador possa descobrir como o jogo é jogado, ele poderá se aprofundar em qualquer significado presente na jogabilidade ou na narrativa.³⁴⁵ (ROBLES, 2014, p. 127-128, tradução nossa).

Quando se trata dos *videogames transcodificados*, acredito ainda que esse aprofundamento significativo entre as obras adaptadas é uma problemática que as teorias e o ensino de Literatura precisarão considerar no decorrer dos anos. Primeiro, porque a adaptação (HUTCHEON, 2011) é um ponto de convergência nas culturas artísticas. Segundo, porque quando olhamos para a *complexidade*, “[...] é necessária a binocularidade mental, uma vez que vemos um universo que se organiza desintegrando-se” (MORIN, 2001, p. 195), ou seja, quando experienciamos o engajamento duplo de uma *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) e suas multifaces na linguagem dos livros e dos *videogames*, percebemos que há uma “ordem” na desordem literária. Em suma, “[...] é por isso que se trata agora de reconhecer os traços constitutivos do complexo, que não contém apenas diversidade, desordem, aleatoriedade, mas

³⁴⁵ No original: “The various works of Shakespeare are often off putting to students because of the difficulty of the language. It takes time and patience to understand how Shakespeare is read before one can understand his literary meaning. The same can be said of a video game, once the gamer can figure out how the game is played, then he or she will be able to delve deeper into any meaning present in either the gameplay or narrative”.

comporta, evidentemente também, suas leis, sua ordem, sua organização” (MORIN, 2001, p. 8).

Quando pontuei essa *complexidade articulada*, nossa dissertação buscou evidenciar alguns percursos que um *gamer* faz no *processo de recepção dos textos*, que começa na escolha do consumo artístico e na coleta de *pistas intertextuais* sobre o mundo ficcional adaptado. Desta forma, o consumo (SEMPRINI, 2010) desse leitor-jogador é sempre incentivado pelo prazer da leitura e pela jogabilidade, próximo do que observou Umberto Eco no ensaio “O texto, o prazer, o consumo” (ECO, 1989b) em alguns dos pontos voltados ao mercado cultural dos anos 1980, mas que são válidos na contemporaneidade:

1. Todo artista aspira ser lido. [...] 2. Todo texto aspira a proporcionar prazer em sua leitura adequada. [...] 3. Parece que alguns autores de narrativa pura se desinteressam pelo estilo, aspirando a um leitor que apenas aprecie as histórias que contam. [...] 4. Toda obra se propõe pelo menos dois tipos de leitor. O primeiro é a vítima designada pelas próprias estratégias enunciativas, o segundo é o leitor crítico que ri do modo pelo qual foi levado a ser vítima designada. (ECO, 1989b, p. 100-101).

A adaptação (HUTCHEON, 2011), como um ponto de convergência artística, valida essas relações paradoxais apontadas por Eco (1989), mas o leitor-jogador da obra palimpséstica apresenta outras peculiaridades no seu trânsito entre livros e *videogames*, as quais estão relacionadas com a complexidade dos textos e com seu modo de participação sociocultural (GROOTEN; KOWERT, 2014; THABET, 2017). Nesse sentido, Lúcia Santaella (2004) classifica alguns tipos de leitores: *leitor contemplativo*, *leitor movente* e *leitor imersivo*. Mas como essa tipologia se relaciona com o leitor-jogador na adaptação? É sobre isso que busco refletir a seguir, pontuando minhas percepções a partir dos públicos que conheço ou de que participo.

De acordo com Santaella (2004), o conceito de leitura contemporânea expande o conceito do leitor do livro escrito para a leitura da imagem e seus paradigmas (NÖTH; SANTAELLA, 2008), uma vez que a expansão da narrativa acontece para além das páginas (SANTAELLA, 2018). Assim, as habilidades cognitivas e as novas práticas de leituras que os leitores desenvolvem “[...] nos ajudam a compreender o perfil do leitor que navega pelas infovias do ciberespaço, povoadas de imagens, sinais, mapas, rotas, luzes, pistas, palavras, textos e sons” (SANTAELLA, 2004, p. 17). Para tanto, a autora realiza sua classificação baseada nos tipos de habilidades sensoriais, perceptivas e cognitivas que configuram nossos modos de ler o texto, por isso os três tipos de leitores que apresenta surgem num dado momento histórico e sociocultural:

O primeiro, como já foi mencionado acima, é o leitor contemplativo, meditativo da idade pré-industrial, o leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa. Esse tipo de leitor nasce no Renascimento e perdura hegemonicamente até meados do século XIX. O segundo [movente] é o leitor do mundo em movimento, dinâmico, mundo híbrido, de misturas sógnicas, um leitor que é filho da Revolução Industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos: o homem na multidão. Esse leitor, que nasce com a explosão do jornal e com o universo reprodutivo da fotografia e do cinema, atravessa não só a era industrial, mas mantém suas características básicas quando se dá o advento da revolução eletrônica, era do apogeu da televisão. O terceiro [imersivo] tipo de leitor é aquele que começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade. (SANTAELLA, 2004, p. 19).

Santaella afirma ainda que um modelo de leitor não exclui o outro, pois o que existe é uma convivência recíproca entre os três tipos mencionados, visto que o texto influencia o desempenho dessas habilidades perceptivas, sensório-motoras e cognitivas, que são distintas em cada complexidade experienciada na cultura contemporânea. Assim, o primeiro tipo de leitor surge com a relação íntima entre leitor e livro, sendo as palavras desprendidas das circunstâncias externas e exigindo um espaço privado ou retirado para sua apreciação, manuseio e concentração. Por isso, Santaella define esse primeiro tipo como um *leitor contemplativo*:

Em resumo, esse primeiro tipo de leitor é aquele que tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras. É o mundo do papel e do tecido da tela. O livro na estante, a imagem exposta, à altura das mãos e do olhar. Esse leitor não sofre, não é acossado pelas urgências do tempo. Um leitor que contempla e medita. Entre os sentidos, a visão reina soberana, complementada pelo sentido interior da imaginação. Uma vez que estão localizados no espaço e duram no tempo, esses signos podem ser contínua e repetidamente revisitados. (SANTAELLA, 2004, p. 24).

Acredito que essa percepção de leitura é muito comum quando estamos diante de um livro clássico (CALVINO, 1993), especialmente obras que foram adaptadas para outros meios artísticos, pois o leitor torna-se contemplativo em suas relações intertextuais e negociações de sentidos entre os textos e contextos.

O segundo tipo de leitor surge com a relação íntima entre o leitor e as configurações da metrópole, onde a velocidade para decodificar as palavras passa a ser uma exigência que não está desprendida das circunstâncias cotidianas, uma vez que esse leitor lê no carro, no trem, nos ônibus, mas também é um leitor que vive “[...] da necessidade de se adaptar ao novo, ao diferente imposto pelo mercado: o novo da mercadoria, da moda, da decoração, das vitrinas, das ruas cuja única função é aumentar o consumo” (SANTAELLA, 2004, p. 27). Por isso, Santaella (2004) o define como sendo um *leitor movente, fragmentado*:

É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. A impressão mecânica aliada ao telégrafo e à fotografia gerou essa linguagem híbrida, a do jornal, testemunha do cotidiano, fadada a durar o

tempo exato daquilo que noticia. Aparece assim, com o jornal, o leitor fugaz, novidadeiro, de memória curta, mas ágil. Um leitor que precisa esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta do tempo para retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade. (SANTAELLA, 2004, p. 29).

Em minhas percepções, a leitura fragmentada é uma realidade em nosso cotidiano, especialmente no perfil do leitor-jogador que não faz a leitura dos livros adaptados, mas busca as informações a respeito das obras nas *wikis*, *reviews* etc. Além disso, a *intertextualidade* (GENETTE, 2010) presente em alguns *videogames transcodificados* pode apresentar um caráter fragmentado dessas informações, não estimulando o retorno do leitor-jogador aos livros clássicos (CALVINO, 1993) para estabelecer uma relação mais contemplativa.

Por fim, o terceiro tipo de leitor surge com a relação íntima entre leitor e hipermídia, onde as palavras, imagens e sons são signos sensíveis ao toque na tela, ao clique do mouse e aos controles dos *games*, ou seja, estão vinculados à manipulação do texto eletrônico, ao espaço digital e à apreciação dos diferentes códigos da linguagem. Por isso, Santaella define esse terceiro tipo como um *leitor imersivo, virtual*:

Trata-se, na verdade, de um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópico tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão. Enfim, o que se tem aí é um universo novo que parece realizar o sonho ou alucinação borgiana da biblioteca de Babel, uma biblioteca virtual, mas que funciona como promessa eterna de se tornar real a cada “clique” do mouse. Diferentemente dos dois primeiros tipos de leitores, as características cognitivas desse terceiro tipo de leitor, dada sua novidade, ainda foram pouco exploradas. (SANTAELLA, 2004, p. 33).

Como vemos, esse terceiro tipo está mais próximo dos leitores-jogadores de *videogames* na era digital, mas, como pontuei anteriormente, acredito que a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) redesenha esse perfil dos leitores em suas habilidades no ciberespaço, por causa dos roteiros que o projeto de sentido (SEMPRINI, 2010) pode estimular no heterocosmo adaptado dos *videogames transcodificados*.

Ademais, nossas percepções sensoriais e cognitivas advêm de um processo imersivo que não diminui na leitura do livro; ao contrário, “[...] trazem conseqüências também para a formação de um novo tipo de sensibilidade corporal, física e mental” (SANTAELLA, 2004, p. 34), motivo pelo qual não recomendo que o duplo *engajamento intertextual interativo* da adaptação seja um processo simultâneo entre os livros e os *videogames*, mas que seja algo gradativo ou permeado por um tempo de descanso na apreciação desses textos.

Nessa perspectiva, Mukherjee (2015) argumenta que o vínculo do texto com a máquina aponta um perfil de jogador que é do tipo leitor escritor em sua jogabilidade, pois a experiência maquínica é constituída por um complexo de leitura, escrita e jogo, tecidos em conjunto

assemblage. Por essa razão, Mukherjee considera o perfil do leitor do hipertexto e do cibertexto como modelos de leituras para pensar as relações nos *games*:

Primeiro, o ato de ler está intrinsecamente relacionado ao ato de escrever (porque os processos de leitura e construção da história funcionam em um ciclo de feedback). Em segundo lugar, o ato de ler (e escrever) é mostrado como sendo dependente do ato de jogar.³⁴⁶ (MUKHERJEE, 2015, p. 48-49, tradução nossa).

Nos *videogames transcodificados* em análise, observei que essa relação não acontece no vácuo; ao contrário, depende de uma adequação ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008) e do livro da jogabilidade, mas ambos os *storytelling-games* apresentam suas particularidades, motivo pelo qual pontuo que o ato de ler é influenciado pelas *mecânicas estratégicas* (SCHELL, 2015) que formam o todo da história. Para Mukherjee, o leitor do hipertexto já havia sido apontado por George Landow e Roland Barthes: “[...] embora Landow delineie como as regras e as experiências de leitura se aplicam dentro e através das *lexias*, ele realmente não define o que é uma *lexia* e o que não é”³⁴⁷ (LANDOW, 2006 *apud* MUKHERJEE, 2015, p. 51, tradução nossa).

Mukherjee ressalta ainda que o modelo hipertextual de George Landow é diferente do original, pois “[...] para Barthes, a *lexia* deve ser vista como parte do ‘texto com estrela’ ou texto cortado de uma maneira ‘arbitrária ao extremo’”³⁴⁸ (BARTHES, 1975 *apud* MUKHERJEE, 2015, p. 51, tradução nossa). Logo, diante das considerações reunidas em ambos os modelos hipertextuais de leitura, Mukherjee (2015) conclui que o modelo de George Landow não se aplica ao texto maquínico por causa dos recursos específicos das mídias consideradas. Em minhas observações, a própria *lexia* (LEÃO, 2005), como linguagem, pode ter sua função e configurações alteradas nos *storytelling-games*, e talvez por isso perceba a dificuldade em realizar uma leitura hipertextual dos *games*, ainda que a *hipertextualidade* seja uma de suas características.

Mukherjee considera que o leitor do cibertexto apresentado por Aarseth (1997) não lê a narrativa, pois “[...] o cibertexto é o que é ergódico e esse fato exclui a possibilidade de cibertextos serem lidos como narrativas”³⁴⁹ (MUKHERJEE, 2015, p. 53, tradução nossa), ou

³⁴⁶ No original: “Firstly, the act of reading is intrinsically related to the act of writing (because the processes of reading and building the story work in a feedback loop). Secondly, the act of reading (and writing) is shown as being contingent on the act of playing”.

³⁴⁷ No original: “Although Landow delineates how rules and reading experiences apply within and across *lexias*, he does not really define what a *lexia* is and what it is not”.

³⁴⁸ No original: “For Barthes, *lexia* are to be seen as part of the ‘starred text’ or text that is cut in a manner ‘arbitrary to the extreme’ (Barthes, 1975, p. 13)”.

³⁴⁹ No original: “[...] the cybertext is that it is ergodic and that that very fact excludes the possibility of cybertexts being read as narratives”.

seja, eles não podem ser lidos pelo fato de as categorias propostas por Aarseth (1997) serem separadas na narrativa e não subordinadas na relação. Isso “[...] ignora a fato de o jogador estar ciente dos objetivos, da história de fundo, das características delineadas e, é claro, das regras do jogo; ele ou ela é, portanto, não bastante o alvo ‘inocente’ dos designers de jogos”³⁵⁰ (MUKHERJEE, 2015, p. 55, tradução nossa). Mas, o jogador muda de posições no gameplay (THABET, 2013) e por suas escolhas é informado dos acontecimentos narrativos.

Porém, nem todas as categorias propostas por Aarseth foram descartadas por Mukherjee, que as incluiu em seu conceito de *assemblage* pautado numa unificação do hipertexto e do cibertexto:

A jogabilidade é (w) leitura e o texto que ele cria está situado em uma área entre o modelo texton-scripton e a lexia. O jogo não tem um texto tangível de suas histórias. O mais próximo disso é no passo a passo, ou no guia passo a passo para a conclusão do jogo, escrito por jogadores de sucesso (como um documento de texto, geralmente).³⁵¹ (MUKHERJEE, 2015, p. 63, tradução nossa)

Na conclusão dessa perspectiva do autor, pontuo que o “tangível” vai depender das configurações do livro da jogabilidade em cada *videogame* para os leitores-jogadores. Sobre a questão do passo a passo mencionado, enfatizo que, diante das dúvidas nos contornos de uma adaptação (HUTCHEON, 2011), os leitores-jogadores buscam meios de saná-las, possivelmente começando sua busca pelos dispositivos de pesquisa on-line, as wikis, os fóruns, ou voltam à leitura dos livros clássicos (CALVINO, 1993), que foi meu percurso no engajamento duplo da adaptação com as personagens “Alice”.

Portanto, os modelos de leituras considerados por Mukherjee (2015) apontam um caminho para o entendimento de alguns *videogames* disponíveis no mercado, especialmente os jogos *multiplayer* e a constituição da identidade *gamer* vinculados a esse perfil e comunidade. Em minha análise, a opção de usar o conceito *assemblage* (MUKHERJEE, 2015) está relacionada ao conjunto de convenções da linguagem que foram reunidas na *transcodificação* ou *adaptação* (HUTCHEON, 2011), por causa do meu *envolvimento* (MUKHERJEE, 2015) nessa relação intrínseca entre livros e *games*.

Nessa dissertação, escolhi marcar o perfil intertextual de leitura entre os livros e os *videogames transcodificados*, pois é a maneira como desenvolvi minhas habilidades cognitivas

³⁵⁰ No original: “[...] it ignores the fact that the player is aware of the objectives, the backstory, the character outlines and of course the rules of play; he or she is, therefore, not quite the ‘innocent’ target of the game-designers”.

³⁵¹ No original: “Gameplay is (w)reading and the text it creates is situated in an area in between the texton-scripton model and lexia. The game does not have a tangible text of its stories. The closest it comes to this is in its walkthrough, or the stepwise guide for game completion, written by successful players (as a text document, usually)”.

no teor do convite da *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) e na articulação de minhas motivações e recorte de pesquisa. Possivelmente, existe a necessidade de pensarmos a interação entre identidade pessoal e social quando se trata dos leitores-jogadores, visto que nosso modo de participação na adaptação (HUTCHEON, 2011) é sociocultural, de modo que acredito que os estudos de Grooten e Kowert (2014) e de Thabet (2017) podem apontar algumas direções no contexto da literatura digital (HAYLES, 2009; SANTAELLA, 2012), já que lemos interagindo nas fronteiras da literatura impressa e digital, apreciando tanto os livros quanto os *videogames*.

Para Grooten e Kowert, por exemplo, o perfil *gamer* está associado à emergência cultural, comportamentos e tradições em que a identidade pessoal se expande: “Além de uma identidade social ou de grupo, os indivíduos que se identificam como *gamers* também estão adotando uma identidade pessoal associada ao grupo, que compreende características, preferências e interesses pessoais.”³⁵² (GROOTEN; KOWERT, 2014, p. 74, tradução nossa).

Dessa forma, é possível haver uma dificuldade de identificação dos leitores-jogadores da adaptação (HUTCHEON, 2011), porque muitos deles são *gamers* que participam de várias comunidades virtuais, e nem sempre estão inseridos em uma comunidade de leitores, ainda que o gosto pelos livros literários seja parte da diversão. Além disso, os perfis dos leitores-jogadores sofrem influências dos mundos físico e virtual, como observamos no estudo de Santaella (2004), pois a identidade social é um conceito multifacetado quando se trata da interação com os *videogames*. Conforme Grooten e Kowert,

Eles [os jogadores] provavelmente não são influenciados apenas pelo discurso público, mas pelo progresso tecnológico e pela noção de estruturas de jogo das comunidades. Assim, as identidades dos jogadores podem mudar substancialmente, juntamente com as mudanças e o desenvolvimento da indústria de jogos. A maneira como os indivíduos, que podem se considerar *gamers*, se relacionam com o estado do mercado, também molda um contexto social para entender as identidades dos jogadores entre o discurso da autorreflexão e a sociedade.³⁵³ (GROOTEN; KOWERT, 2014, p. 74, tradução nossa).

Nesse sentido, os autores propõem um modelo de identificação desses processos de identidades em três níveis: a identidade pessoal, a identidade de grupo e a identidade virtual (grupo), um modelo de análise que estaria além das possibilidades dessa dissertação. Ressalto,

³⁵² No original: “Besides a social or group identity, individuals who self-identify as a gamer are also adopting a personal identity associated with the group, which comprises personal characteristics, preferences and interests”.

³⁵³ No original: “They are likely not only influenced by the public discourse, but by technological progress and the communities’ notion of game structures. As such, gamer identities might change substantially along with changes and development of the gaming industry. The way how individuals, who may consider themselves gamers, relate to the market state, also shapes a social context for understanding gamer identities in between the discourse of self-reflection and society”.

entretanto, que os autores apresentam uma metodologia de identificação das identidades que pode colaborar em estudos voltados para análise da comunidade de leitores e jogadores.

No contexto da literatura digital (HAYLES, 2009, SANTAELLA, 2012), é possível que as identidades dos leitores-jogadores sejam influenciadas também pelas preferências de mídias artísticas e pela *recepção dos textos* nas comunidades (grupos), e nessa dissertação considero ainda que a adaptação redesenha esse perfil. Assim, considero uma definição nestes termos:

“A identidade de um jogador é a de um aficionado, um conhecedor de mundos ficcionais. Os jogadores parecem se importar apenas com o que importa: jogos, e isso é ficção, estética, desempenho, representação, transformação, adrenalina, descoberta, vitória e diversão.”³⁵⁴ (THABET, 2017, p. 70, tradução nossa).

Como leitora-jogadora, enfatizo que esse é o perfil que a adaptação (HUTCHEON, 2011) convida ao engajamento, o qual defini como um duplo *engajamento intertextual interativo*, pois não negamos a busca por novas aventuras entre livros, *videogames* e outras produções transmídia. Por essa razão, para finalizar minhas reflexões nesta seção, mapeei algumas características identificadas nesse público de leitores-jogadores:

1) Os movimentos desses leitores-jogadores da adaptação são estratégicos, pois eles passeiam pelo mercado cultural escolhendo seu consumo artístico pelos meios de divulgação (trailers, teasers, notícias, redes sociais dos designers, editoras, páginas de compras, teste beta, etc.), antes de decidirem o teor do investimento.

2) Os leitores-jogadores selecionam o que recebem, porque as *pistas intertextuais* são uma maneira lúdica de coletarem informações sobre o heterocosmo adaptado; por outro lado, são um *conjunto* de informações sobre os personagens, histórias etc. a ser experienciado no duplo *engajamento intertextual interativo* da adaptação.

3) Esses leitores-jogadores não recusam o convite para apreciar um livro, um *videogame* ou outras artes, pois “[...] esse é o prazer intertextual da adaptação que alguns consideram elitista e outros como enriquecedor” (HUTCHEON, 2011, p. 161), visto que os textos alimentam uma qualidade de vida pautada no lúdico, no intelectual e no estético de cada leitor-jogador e grupo.

4) Os leitores-jogadores não realizam uma identificação completa com a personagem ou mesmo com o jogo, porque é muito comum o leitor-jogador ter suas regras de evasão: como

³⁵⁴ No original: “A gamer’s identity is that of an aficionado, a connoisseur of fictional worlds. Gamer’s seem to only care about what matters: gaming, and that is fiction, aesthetics, performance, impersonation, transformation, adrenaline, discovery, victory and fun”.

quem fecha um livro que não quer mais ler, ele exclui o próprio jogo quando não quer mais jogar. Cada leitor-jogador faz sua adequação ao *play* (SUTTON-SMITH, 2008).

5) Os leitores-jogadores estão atentos ao “novo” no mercado cultural, pois essa é uma característica comum entre os perfis. Além disso, não recusam o prazer lúdico de “ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2000), em um espaço próprio de atuação sociocultural entre livros, *videogames* e outras artes da adaptação.

Em linhas gerais, não posso afirmar que “todo” leitor de ficção seja um leitor-jogador, nos termos de Iser (2011), uma vez que há diferentes tipos de contratos ficcionais, e um leitor pode ser estratégico no ato da *recepção do texto* sem ter as habilidades de um jogador, porque os sentidos produzidos requerem uma tomada de decisão diante do que é experienciado.

Além disso, mesmo que um leitor-jogador seja *conhecedor* ou *desconhecedor* da obra adaptada, os *videogames transcodificados* podem operar a lógica da *autorreferencialidade*, como pontuei em análise, de modo que as pistas intertextuais coletadas antes da fruição do texto são um caminho para aguçar nossa curiosidade a respeito do universo narrativo, pois “são eles [os leitores] os mais curiosos em relação a novos suportes, os mais dispostos a investir em um aparelho de leitura e os mais abertos a mudar seus hábitos de leitura” (CARRENHO, 2016, p.103); a adaptação, como um ponto de convergência na cultura, fomenta essas conexões.

Portanto, ressalto que esse leitor-jogador ou *gamer*, joga *videogame* e lê livros. Porém, como já mencionei, os *videogames transcodificados* surgiram com o mercado cultural na década de 1980 e mesmo a leitura digital é um hábito recente no oceano das diversas modalidades de gêneros de *videogames* existentes. Mas, vinculados aos livros impressos ou digitais, esse perfil de leitor-jogador aprecia “viajar” pelo universo expansionista da narrativa.

Em suma, há um movimento duplo no processo de *recepção dos textos*, que escapa as fronteiras da teoria literária quando se trata da adaptação: *videogames* também são *transcodificados* para os livros. E, por isso um jogador seria um leitor porque lê os livros que fomentam os contornos daquele universo – os livros sobre o processo de criação da obra, livros em romance, quadrinhos, etc.–, pois a definição de *adaptação* proposta por Linda Hutcheon permite-nos pensar a experiência literária no contexto do mercado, da cultura e suas tecnologias.

Possivelmente existem outras características que ainda não foram identificadas, pois os leitores-jogadores fazem de suas motivações um contínuo de conhecimento sobre o heterocosmo adaptado, mas, certamente, há uma linha tênue que nos une ou nos separa da condição de fãs no mercado cultural.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao dedicar esta pesquisa aos leitores e jogadores, espero que muitos de vocês não se reconheçam como sendo pertencentes a apenas uma parte da cultura literária, pois, observando as urgências do cenário contemporâneo que motivaram minha investigação, enfatizo que o *videogame* nos situa na apreciação da literatura como prática sociocultural.

Conforme pontuei, muitas teorias literárias são úteis para compreendermos esses relacionamentos entre os diferentes *videogames* e as particularidades dos leitores-jogadores nos domínios da literatura digital (HAYLES, 2009; SANTAELLA, 2012), que podem ser subjetividades, grupos e comunidades *gamers*. Além disso, nos parâmetros da *recepção dos textos e contextos* da história, demonstrei que o jogo, como prática cultural que se desenvolve na mitologia, na era medieval e na formação do mercado cultural moderno e contemporâneo, já apresentava uma *zona de comércio* (GALINSON, 1997; HAYLES, 1999) da linguagem cujos limites são difíceis de determinar, uma vez que nela podem ser negociadas fronteiras, conhecimentos, termos, dialetos, regras, línguas, culturas, hibridismos, mutações...

No contexto de um *videogame*, a *zona de comércio* envolve ainda uma negociação com o sistema do jogo, como demonstrei no Capítulo 4, mas também pode envolver uma negociação das habilidades dos leitores-jogadores: tudo dependerá do conceito de design (ADAMS, 2014; SCHELL, 2015) do *storytelling-game* considerado para investigação. Logo, acredito que a *zona de comércio* é um espaço de negociação que gera uma *interlinguagem* entre as subculturas artísticas, algo que não foi investigado por mim nesta dissertação, mas que poderia ser considerado pelos estudos literários.

Minhas reflexões voltaram-se para as intersecções das experiências literárias que nos propiciam a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011), especialmente os *videogames transcodificados*, que se apresentam como um gênero da literatura digital (HAYLES, 2009; SANTAELLA, 2012, ENLLIN, 2014) que pode ser investigado como *literatura-máquina* (MUKHERJEE, 2015), cibernarrativa (LEÃO, 2004; FALCI, 2007; HERMAN; VERVAECK, 2005) ou narrativa transmídia (JENKINS, 2013, FIGUEIREDO, 2016), mas sempre considerando suas especificidades e os projetos de sentidos (SEMPRINI, 2010) que envolvem sua franquia. Portanto, quando indaguei sobre os modos pelos quais os leitores-jogadores leem uma *adaptação como adaptação*, quis evidenciar as problemáticas encontradas nesse percurso, que dizem respeito aos estudos literários, à materialidade da literatura comparada e à própria Literatura, para além das páginas do livro (HAYLES, 2009).

Na exploração desses horizontes, que pareciam a princípio tão separados pela linguagem, observei ao longo da escrita desta dissertação que há um ponto de encontro para eles na *complexidade* (MORIN, 2001), que talvez seja dado pelo nosso olhar multidimensional sobre os livros e os *videogames*, uma vez que por meio deles encontramos nosso modo de participação e caminhos para falarmos sobre Literatura e sobre outros conhecimentos presentes nesses textos e nos contextos em que estão inseridos.

Por isso, propagar o discurso de que os *gamers* não leem não condiz com as práticas de algumas comunidades existentes (foruns, wikis, salas, eventos, etc.) e, talvez, pudéssemos tentar compreender como essas comunidades de leitores e jogadores se organizam, o que leem e quais são suas motivações iniciais para a leitura. Cada vez mais, os livros clássicos são apresentados aos leitores sob um novo projeto gráfico, com capas mais atraentes e linguagem culturalmente conhecida; de modo similar, os *videogames transcodificados* podem fortalecer o vínculo com esses livros, especialmente para fomentar seu próprio projeto de sentido no mercado cultural.

Em virtude dos diferentes modos de engajamento do público identificados por Hutcheon (2011), compartilhei minhas percepções, como leitora-jogadora, a respeito dos *videogames transcodificados* das obras de Lewis Carroll, que são um clássico universal da literatura (CALVINO, 1993), mapeando algumas características que pudessem fornecer um panorama para novos estudos sobre esse tipo de público nos domínios literários. Além disso, apresentei um panorama das tendências de jogabilidade (LUZ, 2010) que nasceram no mercado cultural dos *videogames*, dado que essas tendências desmitificam o discurso de que os *games* não são literatura; pontuo, no entanto, que é preciso considerar os aspectos constituintes do *storytelling*.

Em suma, quando pontuei essa *complexidade articulada* no recorte de pesquisa, evidenciei alguns percursos que os *gamers* fazem no *processo de recepção dos textos*, levantando outras problemáticas no percurso, com o intuito de incentivar os pesquisadores a considerarem que a *complexidade* (MORIN, 2001) dos objetos artísticos analisados requer o uso de vários conceitos, muitos dos quais ainda precisam ser aprofundados na esfera literária, criando desafios que nos mostram a importância da Literatura nos estudos dos *videogames*, nas comunidades de leitores-jogadores e nas dimensões da arte palimpséstica (HUTCHEON, 2011), fortalecendo assim nossa relação com a experiência literária.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cibertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game Design**. 3.ed. USA: New Riders, 2014.
- ALICE: MADNESS RETURNS. USA: Electronic Art, 2011. Jogo eletrônico.
- ALLEN, Rob; BERG, Thijs Van Den (org.). **Serialization in Popular Culture**. New York: Routledge, 2014.
- AMARO, Mariana. O Gameplay como processo narrativo: uma análise de experimentos com *Brothers - a tale of two sons*. In: FACÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.) **Metagames**: panoramas dos Games Studies no Brasil. São Paulo: Intercon, 2017. p.100-129.
- AMERICAN MCGEE'S ALICE. USA: Rogue Entertainment, 2000. Jogo eletrônico.
- ATHAYDE, Manaira Aires; PEREIRA, Paulo. Outros Países das Maravilhas para Alice: novas perspectivas para a Literatura Comparada apresentadas a partir do estudo de caso de *Alice no País das Maravilhas*. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, v. 15, n. 23, p. 119-170, 2013.
- AVEDON, Elliott; SUTTON-SMITH, Brian. **The study of games**. New York: John Willey & Sons, 1971.
- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988. p. 66-71.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução Rita Buongermino e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol. I. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1986.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol. II. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1987a.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol. III. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1987b.
- BRANDÃO, Luis Alberto. Espaços literários e suas expansões. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 15, p. 207-220, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1397/1495> Acesso em: 03 nov. 2019.
- BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. Tradução David Jardim Júnior. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. Tradução Nilson Moulin. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CAMARA, Tania Maria Nunes de Lima. O insólito uso do nome próprio no texto literário. *In*: GARCÍA, Flavio; PINTO, Marcello de Oliveira; MICHELLI, Regina Michelli (org.). **O insólito em questão**: Anais do V Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2009. p.232-235.

CAMPOS, Renato Márcio Martins. Indústria Cultural e Cultura da Mídia: produção e distribuição do entretenimento na sociedade. *In*: SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 19, 2006, Brasília, DF. *Anais (on-line)*... Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1541-1.pdf> Acesso em: 06 jan. 2020.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. 3. ed. New Jersey: Princeton University Press, 2004.

CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures Underground**. Londres: MacMillan and Co, 1886. Digitalizado pelo Project Gutenberg. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>. Acesso em: 27 nov. 2019.

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

CARROL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Ilustração John Tenniel. Tradução Márcia Soares Guimarães. Belo Horizonte: Autêntica, 2018a.

CARROL, Lewis. **Alice através do espelho**. Ilustração John Tenniel. Tradução Márcia Soares Guimarães. Belo Horizonte: Autêntica, 2018b.

CARVALHAL, Tania Franco. Comparatismo e interdisciplinaridade. *In*: CARVALHAL, Tânia Franco. **O próprio e o alheio**: ensaios de literatura comparada. São Leopoldo: Unisinos, 2003. p. 35-49.

CASTILHO, Fernanda. Narrativas transmídia: um esboço de definição. *In*: MARRASOLO; SANTAELLA; NESTERIUK (org.). **Desafios da transmídia**: processos poéticos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018. p. 84-103.

CARRENHO, Carlo. O que os livros digitais representam para o aumento da leitura? O que diz a Retratos da Leitura sobre quem lê nesse suporte? *In*: FAILLA, Zoara *et al.* (org.). **Retratos da leitura no Brasil 4**. Rio de Janeiro: Sextante, 2016. p. 99-112.

COSTIKYAN, Greg. I have no words & I must design: toward a critical vocabulary for games. *In*: MÄYRÄ, Frans. **Computer games and digital cultures conference proceedings**. Finland: Tampere University Press, 2002. p. 9-33.

COUTINHO, Eduardo F. Literatura Comparada hoje. *In*: JUNIOR, Benjamin Abdala (org.). **Estudos comparados: Teoria, crítica e metodologia**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2014. p. 17-42.

DELEUZE, Gilles. **A lógica do sentido**. Tradução Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 1974.

ECO, Umberto. Huizinga e o jogo. *In*: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989a. p. 269-285.

ECO, Umberto. O texto, o prazer, o consumo. *In*: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989b. p. 100-109.

ELLESTRÖM, Lars. **Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017.

EMPSON, William. **Seven types of ambiguity**. New York: Meridian Books, 1955.

ENSSLIN, Astrid. Playing with rather than rules. *In*: ENSSLIN, Astrid. **Literary Gaming**. Londres: The MIT Press, 2014. p. 19-36.

FAILLA, Zoara *et al.* (org.). **Retratos da leitura no Brasil 4**. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. **Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão**. 2007. Tese (Doutorado) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

FIGUEIREDO, Camila. Narrativa Transmídia: modos de narrar e tipos de histórias. **Revista Letras**, Santa Maria, v. 26, n. 53, p. 45-64, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25079>. Acesso em: 25 nov. 2019.

FLEURY, Afonso; SAKUDA, Luiz Ojima; CORDEIRO, José Henrique Dell Osso (coord.). **1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo: BNDES, 2014. Disponível em: http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais_2.pdf. Acesso em: 25 nov. 2019.

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven S. **Game design Workshop: designing, prototyping, and playtesting games**. San Francisco: CMP Books, 2004.

GAY, Peter. **O século de Schnitzler: a formação da cultura da classe média – 1815-1914**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GAY, Peter. **Represálias Selvagens: realidade e ficção na literatura de Charles Dickens, Gustave Flaubert e Thomas Mann**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GALINSON, Peter L. **Image and logic: a material culture of microphysics**. Chicago: University of Chicago Press, 1997. p. 47-55.

GAMES BRASIL. **Mercado Brasileiro: Gamers e Não-Gamers**. São Paulo: PGB – Pesquisa Game Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/ebooks/> Acesso em: 12 abr. 2020.

GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos estranhos**: sobre a inespecificidade na estética contemporânea. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GENETTE, Gerárd. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Tradução Cibele Braga *et. al.* Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GRABARCZYK, Paweł. Three types of representations in video games. **Games and Philosophy Conference**. 2015. Disponível em: <<http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2015/Pawel-Grabarczyk-2015-Three-types-of-representations-in-digital-games.pdf> >. Acesso em: 06 jan. 2020.

GRANT, Barry Keith. Screams on screens: Paradigms of horror. **Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association**, v. 4, n. 6, p. 2-17, 2010. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/85>. Acesso em: 20 abr. 2020.

GROOTEN, Jan; KOWERT, Rachel. Going Beyond the Game: Development of Gamer identities within societal discourse and virtual Spaces. **Loading...The Journal of the Canadian Game Studies Association**, v. 9, n. 14, p. 70-87, 2014. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/151>. Acesso em: 20 abr. 2020.

HARRIS, Blake J. **A guerra dos consoles**: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Tradução Andrea Gottlieb de Castro Neves. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica**: novos horizontes para o literário. Tradução Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global; Fundação Universidade Passo Fundo, 2009.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of narrative analysis**. London: University of Nebraska Press, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, Johan. **O outono da idade média**. Tradução Francis Petra Janssen. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. Vol. 1. Tradução Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. Vol. 2. Tradução Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999.

ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da literatura em suas fontes**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002a. p. 955-987.

ISER, Wolfgang. Problemas da teoria da literatura atual: O imaginário e os conceitos-chave da época. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da literatura em suas fontes**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002b. p.927-953.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. 2. ed. Tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. p. 105-118.

JAHN, Manfred. Windows of Focalization: Deconstructing and Reconstructing a Narratological Concept. **Style**, v. 30, n. 2, p. 241-267, 1996. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/45063726>. Acesso em: 17 maio 2020.

JAHN, Manfred. More Aspects of Focalisation: Refinements and Applications In: **Recent Trends in Narratological Research**. Tours: Presses universitaires François-Rabelais, 1999. p. 85-110. Disponível em: <https://books.openedition.org/pufr/3952>. Acesso em: 17 maio 2020.

JAQUES, Zoe; GIDDENS, Eugene. **Lewis Carroll's Alice's Adventure in Wonderland and Through the Looking-glass: A publishing History**. Canada: Routledge, 2016.

JENKINS, Henry. Transmedia 202: Further Reflexions. 2011. Disponível em: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Acesso em: 05 jan. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

JENKINS, Henry. Transmedia Logics and Locations. In: KURTZ, Benjamin W.L. Derhy; BOURDAA, Mélanie (org.). **The rise of transtexts: challenges and opportunities**. New York: Routledge, 2017. p. 220-240.

KEER, Aphra. Digital games as cultural industry. In: KEER, Aphra. **The business and culture of digital games: gamework and gameplay**. London: Sage, 2016. p. 43-73.

KOENITZ, Hartmut. Narrative in Video Games. **Encyclopedia of Computer Graphics and Games**, 2018a. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_154-1. Acesso em: 25 nov. 2019.

KOENITZ, Hartmut. What game narrative are we talking about? An ontological mapping of the foundational canon of interactive narrative forms. **Journals Arts**, 2018b. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/arts7040051> Acesso em: 25 nov. 2019.

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.

- LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. **Game Research Methods: An overview**. Canada: ECT Press, 2015.
- LEÃO, Lúcia. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. *In*: LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas: Cartografias do Ciberespaço**. São Paulo: Senac, 2004. p. 163-180.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- LEÃO, Lúcia. O jogo ideal de Alice: o videogame como arte. *In*: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cenage Learning, 2009. p. 114-121.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996. p. 15-25.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, Luiz Costa. O leitor demanda (d)a literatura. *In*: JAUS, Hans *et al.* (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 37-66.
- 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 games: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.
- MAIA, Alessandra. A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo. *In*: SBGAMES, 13, Porto Alegre, 2014. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/app/webroot/files/papers/culture/full/Cult_Full_A%20ficcao%20fantastica%20de%20horror%20nos%20jogos.pdf. Acesso em: 20 abr. 2020.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. Tradução Luis Carlos Borges. *In*: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC SP, 2005. p. 24-50.
- MACHADO, Raoni Perrucci Toledo. **Entre o mito e a história: gênese e desenvolvimento das manifestações atléticas na Grécia Antiga**. 2010. Tese (Doutorado) – Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.
- MARSHA, Kinder. **Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Los Angeles: University of California Press, 1991.

MCGEE, American *et. al.* **The art of Alice: Madness Returns**. USA: Dark Horse Comics, 2011.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Tradução Maria D. Alexandre e Maria Alice Sampaio Dória. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

MUKHERJEE, Souvik. Re-membering and dismembering: memory and the (re)creation of identities in videogames. **Games and Philosophy Conference**. 2011. Disponível em: <<https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/re-membering-and-dismembering-final.pdf>>. Acesso em: 06 jan. 2020.

MUKHERJEE, Souvik. **Video games and Storytelling: Reading Games and Playing Books**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2015.

NITSCHKE, Michael. **Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds**. London: The MIT Press, 2008.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

OLIVEIRA, Rejane Pivetta de. Da antropologia literária de Iser à análise da literatura na cultura. In: FEIJÓ, Elias J. Torres *et al.* (org.). **Estudos da AIL em Teoria e Metodologia - Relacionamento nas Lusofonias II**. Coimbra: Associação Internacional de Lusitanistas, 2015.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. Literatura comparada, intertexto e antropofagia. In: PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Flores da escrivantina: ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. p. 91-99.

QUEIROZ, Amilton; LIMA, Simone. Literatura comparada: percursos locais, itinerários globais. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, v. 19, n. 30, p. 161-172, 2017. Disponível em: <<http://revista.abralic.org.br/index.php/revista/article/view/376>> Acesso em: 05 jun. 2019.

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.

ROBLES, Michael. Video Games as an Art Form. **College of Dupage**, v. 12, article 32, 2014. Disponível em: <http://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>. Acesso em: 25 nov. 2019.

RYAN, Marie-Laure. Fiction, cognition and non-verbal media. In: GRISHAKOVA, Marina; RYAN, Marie-Laure (org.). **Intermediality and Storytelling**. Berlin: De Gruyter, 2010. p. 8-26.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (org.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: MinC, 2018. Disponível em: <https://nuvem.cultura.gov.br/index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz#pdfviewer>. Acesso em: 25 nov. 2019.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004. p. 15-72.

SANTAELLA, Lúcia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. *In*: FEITOSA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia (org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos videogames. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 51-66.

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.

SANTAELLA, Lúcia. A potência expansionista da narrativa. *In*: MASSAROLO, João; SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sergio (org.). **Desafios da transmídia**: processos poéticos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018. p. 66-83.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de nós**: ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SCHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2015.

SEMPRINI, Andrea. **A marca pós-moderna**: poder e fragilidade da marca na sociedade contemporânea. Tradução Elisabeth Leone. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

SILVA, Luis Cláudio Ferreira; LOURENÇO, Daiane da Silva. O gênero literário fantástico: considerações teóricas e leituras de obras estrangeiras e brasileiras. *In*: ENCONTRO DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA, 5, 2010, Campo Mourão. **Anais...** Campo Mourão: FECILCAM/NUPEM, 2010. Disponível em: http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/linguistica_letras_artes/09_SILVA_LOUR EN%C3%87O.pdf Acesso em: 05 maio 2020.

STIERLE, Karlheinz. Que significa a recepção dos textos. *In*: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. Tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p.133-181.

SUTTON-SMITH, Brian. Play and ambiguity. *In*: SALEN, Katei; ZIMMERMAN, Eric. **The game design reader**: A rules of play anthology. London: MIT press, 2006. p. 296-313.

SUTTON-SMITH, Brian. Play Theory: A personal Journey and new thoughts. **American Journal of Play**, Nova York, v.1, n.1, p. 1-44, 2008. Disponível em: <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-1-article-sutton-smith-play-theory.pdf> Acesso em: 01 nov. 2019.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. West Sussex: Blackwell Publishing: John Wiley & Sons, 2009.

THABET, Tamer. Monstrous Textuality: Game Fiction between Postmodernism and Structuralism. **The Journal of the Canadian Game Studies Association**, Toronto, v. 5, n. 8, p. 101-109, 2011. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/97/111>. Acesso em: 25 nov. 2019.

THABET, Thamer. 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, Thamer. The local in videogames: textuality, meaning-making, and affordance. **Revista Alére**, Tangará da Serra, v. 13, n.1, p. 235-253, jul. 2016. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/alere/article/view/1709>. Acesso em: 25 nov. 2019.

THABET, Thamer. **Game Studies all over the place**: vídeo games and gamer identities. Londrina: EDUEL, 2017.

TIGGES, Wim. **An anatomy of literary nonsense**. Amsterdam: Rodopi, 1988.

VIIRIS, Piret. Literature in cyberspace. **Folklore**, v. 29, p. 153-174, Aug. 2005. Disponível em: <<http://www.folklore.ee/Folklore/vol29/cyberlit.pdf>>. Acesso em: 05 Set. 2019.

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

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

ZAPPONE, Mirian Hisae Yaegashi. Estética da Recepção. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (org.) **Teoria Literária e Tendências contemporâneas**. Maringá: UEM, 2004. p. 153-162