

Inanimate Alice: *O Bildungsroman da Era Digital*

Ermelinda Maria Araújo Ferreira
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)/CNPQ

Resumo

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

Palavras-chave: *Inanimate Alice; Alice no País das Maravilhas; Cibercultura; Simulacro; Pós-humano.*

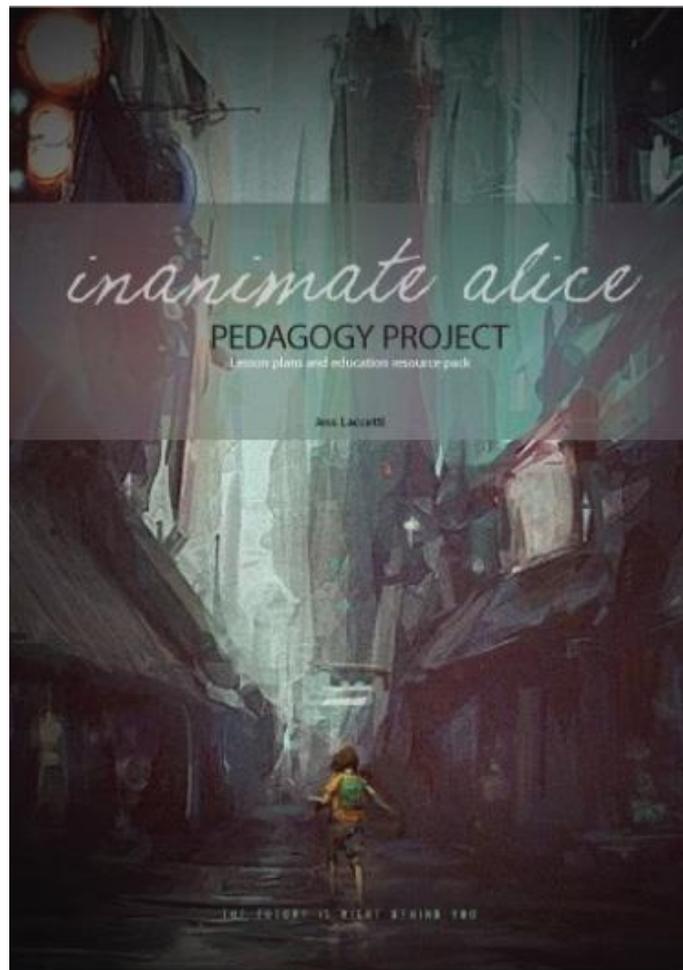
Abstract

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

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



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



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

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

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

Johan Huizinga, *Homo ludens*

- Cortem-lhe a cabeça! – berrou a Rainha o mais alto que pode. Mas ninguém se moveu. – E quem se importa com você? – disse Alice. – Vocês não passam de um baralho de cartas! Ao dizer estas palavras, todo o jogo de cartas voou para cima e desceu em sua direção: ela deu um gritinho,

meio de susto, meio de raiva, e tentou rebater a revoada de cartas. ... Viu-se então deitada no barranco com a cabeça no colo da sua irmã, que delicadamente afastava do seu rosto algumas folhas mortas que haviam tombado da árvore.

Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*

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

Robert Jahn and Brenda Dunne, *Margins of reality*

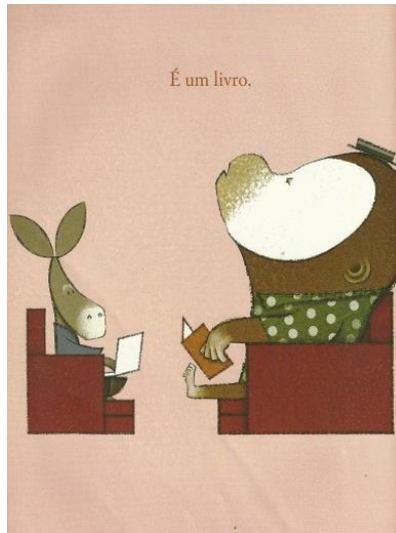
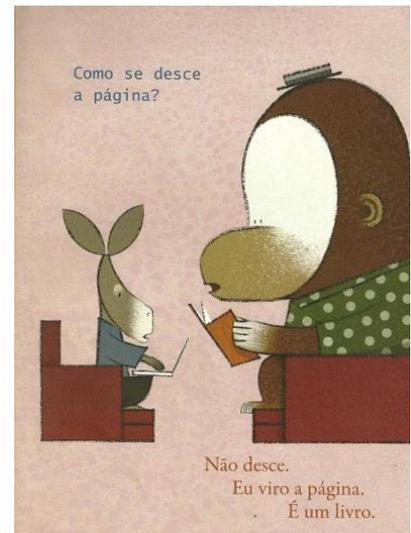
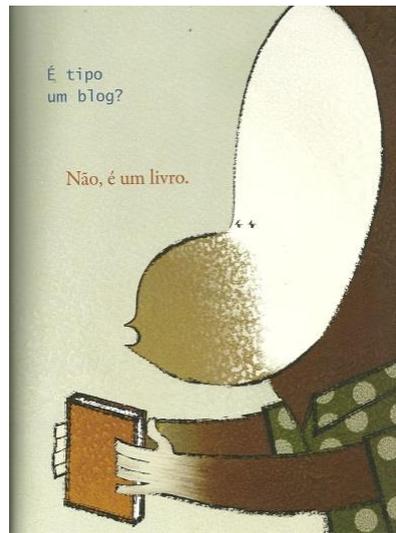
Inanimate Alice (2003) é o título de uma premiada produção narrativa para a internet, inteiramente concebida em meio digital, para ser fruída em meio digital. Ao contrário de um e-book – que não passa de um livro nos moldes tradicionais, digitalizado e veiculado no suporte mecânico do PC, iPad, Tablet,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

Como toda criação virtual, segundo a já clássica definição de Pierre Lévy, trata-se de um objeto potencial e multimídia, que viabiliza devires de histórias, possibilidades abertas de acontecimentos decorrentes da interatividade com o seu espectador. Mas o fato de não se concretizar como um livro acabado não quer dizer que não tenha um projeto subjacente, tão ou mais sólido do que o projeto de um livro tradicional, gestado à beira de uma escrivaninha por um homem imaginativo e solitário com o seu lápis ou a sua máquina de escrever. De fato, o projeto foi elaborado pela escritora e

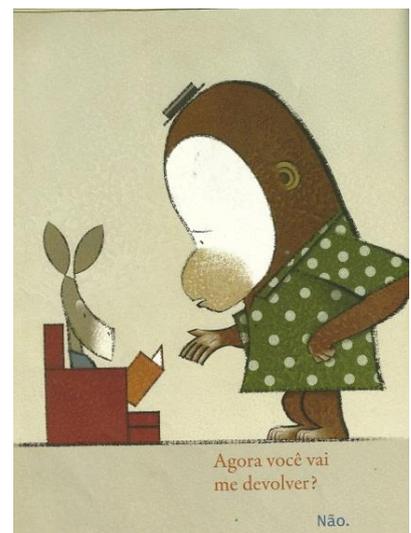
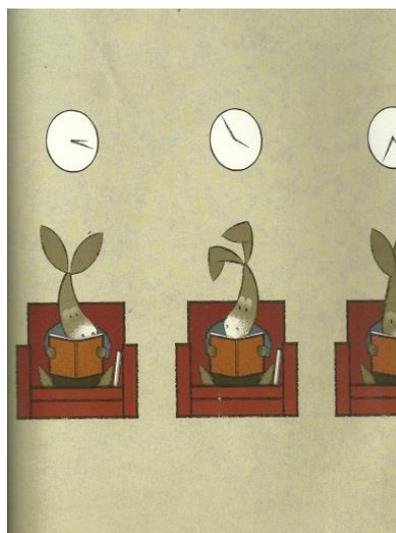
também professora universitária canadense Kate Pullinger (que identificaremos mais facilmente como a roteirista do filme ganhador do Oscar *O Piano*, dirigido por Jane Campion); em parceria com o artista e webdesigner Chris Joseph, e produzido por Ian Harper, da *The BradField Company*, e por toda a sua equipe técnica de suporte. Ao contrário do escritor tradicional, isolado com os seus pensamentos, a escrita digital tem este aspecto: nasce dialógica, coletiva e colaborativa, e tende a realizar-se, no âmbito da recepção, segundo os mesmos princípios.

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

Os especialistas mencionam mesmo a demanda por um “transletramento” (“*transliteracy*”), que definem como a capacidade de ler, escrever e interagir em uma variedade de plataformas, ferramentas e meios, que incluem a oralidade, a escrita, a imprensa, o rádio, a televisão, o cinema e as redes sociais digitais, fornecendo uma perspectiva unificadora sobre o que significa ser “alfabetizado” no século XXI. Além disso, o baixo nível de alguns produtos de interatividade digital disponíveis no mercado acaba gerando preconceitos difíceis de ultrapassar, como os que percebemos no bem humorado *É um livro*, de Lane Smith, destinado ao público infantil, que chama de “burros”, literalmente, os aficionados dos *games* e das atividades lúdicas no computador: as crianças.



“A-rrrrrrr!”, fez Long John Silver. “Então estamos entendidos?”
Ele sacou a espada da bainha, e deu uma risada assustadora: “Rá, rá, rá!”
Jim estava apavorado. Seu fim se aproximava.
Até que, no horizonte, um barco aparece!
Um sorriso escancarado ilumina o rosto do jovem.



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



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

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

Não por acaso, temos assistido a um *boom* das escritas confessionais e dos “romances de formação”. As crianças de hoje também parecem buscar caminhos individualistas, talvez por se sentirem um tanto isoladas e desestimuladas nos ambientes institucionais. A escola, muitas vezes, persiste ancorada ideologicamente a um mundo que não é o do cotidiano dos jovens, abrindo um fosso entre a cultura digital e a cultura

letrada, identificada aos suportes que já foram avançados no século XV – quando Gutenberg lançou, com a imprensa, as bases materiais para a moderna economia fundamentada no conhecimento e na disseminação da aprendizagem em massa –, mas que talvez já estejam em processo de superação.

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

Com pretensões muito mais modestas, porém não menos impactantes para um trabalho de base, a obra *Inanimate Alice* – significativamente um *Bildungsroman* feminino – também foi concebida numa sequência de dez episódios que buscam acompanhar o crescimento e a formação de uma criança de nacionalidade não identificada, dos oito aos dezoito anos, que vive uma existência nômade com seus pais, empregados de uma companhia de petróleo, em constantes viagens pelo mundo. Exposta a uma diversidade de culturas, idiomas e referências rapidamente superpostos, e a longos períodos de isolamento, a menina encontra no seu *smartphone* um espaço seguro de expressão, comunicação e conforto. Portanto, não é surpreendente ver o quanto Alice, a menina, é emocionalmente ligada ao seu aparelhinho: ele passa a fazer parte do processo de construção de sua identidade. Como a maioria das crianças e adolescentes, Alice é mais uma espectadora do que uma protagonista na narrativa de vida de sua família, embora possamos vê-la crescer e se tornar-se mais independente a cada episódio.

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

O nível de interatividade do produto final não tem por objetivo rivalizar com os jogos eletrônicos, como podemos ver desde o primeiro episódio da série, intitulado “China”, que dura apenas cinco minutos (equivalente a um pequeno “conto” no sistema da literatura impressa), e destina-se a leitores do primeiro ano fundamental. A criança precisa apenas clicar nas setas para fazer a história avançar, e, a certa altura, clicar nas imagens das flores para fotografá-las digitalmente. A ideia principal é fazer o leitor refletir sobre como as nossas vidas estão entrelaçadas com a tecnologia. O conteúdo deste episódio, por exemplo, questiona o intenso relacionamento da menina com a máquina, reproduzindo uma experiência muito familiar às crianças de hoje, plugadas em aparelhos nos quais buscam não só diversão, mas também uma certa evasão da realidade que as cerca.

Mas se o vertiginoso declínio das relações humanas presenciais – tão bem retratado nesta obra que um crítico chegou a defini-la como “um estudo sobre as relações homem/máquina num mundo onde ter amigos significa nunca precisar encontrá-los” – é preocupante, também surpreendem as estratégias criativas de sobrevivência que a personagem vai extraíndo de si mesma e do mundo para se reconfigurar como pessoa na realidade que a cerca. Sua intensa vida no ambiente virtual, e o convívio com o avatar “Brad”, seu único amigo, criado a partir de um desenho seu (e que funciona como uma espécie

de consciência projetada numa imagem), produzem efeitos imprevistos na sua formação, determinando o que ela virá a “ser” quando adulta, nos últimos episódios da série: uma criadora de narrativas digitais.

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

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

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

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

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

Os movimentos da personagem no eixo vertical ou paradigmático implicam o seu investimento na busca do sentido em profundidade. A queda interminável no poço, o imperativo do “crescimento” para atender a determinadas cobranças, e do “encolhimento” para atender a outras: todas essas

exigências que lhe parecem incoerentes e absurdas deixam a menina aturdida e em dúvida sobre a veracidade e a validade de suas descobertas no mundo dos adultos, o “País das Maravilhas”. As incongruências dos dogmas do poder nas falas de seus representantes institucionais: a Rainha, o Coelho, o Chapeleiro, a Lagarta, o Gato, etc., soam irreais e risíveis, mas ao mesmo tempo aterrorizantes, funcionando como a súbita aparição da figura diabólica do curinga num jogo de baralho que parecia seguro e previsível. E ela então percebe que os adultos e suas verdades são como cartas sem espessura e sem consistência.

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

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

Deleuze buscou teorizar sobre um conceito que viria a ser fundamental na cibercultura da pós-modernidade: o simulacro. O simulacro é herético e demolidor porque consiste na possibilidade de fornecer uma “cópia” na ausência de um modelo, ou de produzir um “efeito” de real na ausência de uma referência de real. Para Deleuze (1974, p. 268):

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



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

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

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

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

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

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

Talvez a pequena Alice Liddell, ao mirar-se no espelho de Carroll, ainda não divisasse claramente os contornos do *cyborg*: a máquina a observá-la do futuro, com uns cem anos de vantagem. Mas já inaugurava, indubitavelmente, o ingresso do humano num mundo sem fronteiras físicas ou mentais reconhecíveis, um mundo de intensa promiscuidade do carbono e do silício, destinado a generalizar-se como um universo paralelo que desmaterializa a realidade, o corpo, os signos. Como diz Jair Ferreira dos Santos (2003, p. 69): “O virtual provoca a recessão do par presença/ausência enquanto promove a precedência do par padrão/aleatoriedade. Nossa vida passa a ser baseada

na troca de informação, não na manipulação de objetos. É o jogo dialético entre essas polarizações que demarca os territórios por onde circula o pós-humano”.

Em seu artigo “*Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twentieth-first century*” (2009, p. 23), Eric Zimmerman comenta:

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

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

A proposta do C.E.R.N. – *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire* – em seu espetacular laboratório, um “círculo mágico” de 27 quilômetros de extensão, situado no túnel do L.H.C. (*Large Hadron Collider*, ou Grande Colisor de Hádrons, um imenso acelerador de partículas), localizado a quase duzentos metros de profundidade na fronteira franco-suíça, é, muito simplesmente, *recriar o mundo*: tentar reproduzir as condições que existiam no início do universo, logo após o

Big Bang, para encontrar novas partículas, novas forças ou novos fenômenos que permitam explicar o mundo tal como ele é. Ou alterar definitivamente a sua feição.

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

Referências

- AARSETH, Espen J. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Antropos, 1981.
- CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice – no País das Maravilhas, Através do Espelho e o que Alice encontrou lá* (e outros textos). Tradução e organização de Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Summus, 1977.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago & London: The University of Chicago Press, 1999.
- _____. *Literatura eletrônica. Novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global Editora, 2009.
- HARAWAY, Donna. A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980's, in: BUTLER, Judith; SCOTT, Joan (Eds.). *Feminist theorize the political*. New York: Routledge, 1992.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. *O que é virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1994.
- FERREIRA, Ermelinda. *Intersecções. Ciência e tecnologia, literatura e arte*. Recife: Edufpe, 2010.
- LEWAK, Susane. Wonder, nanotechnology and *Alice's adventures in Wonderland*, in: HAYLES, N. Katherine (Ed.). *Nonoculture. Implications of the new technoscience*. Bristol UK: Intellect Books, 2004.
- MAAS, Wilma Patricia. *O cânone mínimo: o Bildungsroman na história da literatura*. São Paulo: Editora Unesp, 2000.
- MITCHELL, W. J. T. *Picture theory. Essays on verbal and visual representation*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1994.
- OLIVEIRA, Poliana Barbosa Martins de. *Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia*. Recife: Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, 2012.
- PINTO, Cristina Ferreira. *O Bildungsroman feminino: quatro exemplos brasileiros*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- PULLINGER, Kate; Joseph, Chris. *Inanimate Alice. A digital novel*. Disponível em: <http://www.inanimatealice.com/index.html>.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter and the philosopher stone*. London: Bloomsbury UK, 2004.
- SANTOS, Jair Ferreira dos. *Breve, o pós-humano*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2003.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

SMITH, Lane. *É um livro*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2010.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

ZIMMERMAN, Eric. Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twentieth-first century, in: PERRON, Bernard; WOLF, Mark. *The videogame theory reader 2*. New York: Routledge, 2009.