

Por Entre Espelhos, Covas e Ecrãs: a Criança Transgressiva de Lewis Carroll e suas Reinterpretações no Videojogo

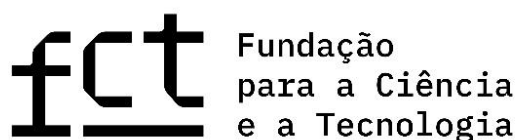
Jéssica Iolanda Costa Bispo

Tese de Doutoramento em Literaturas e Culturas Modernas
Especialização em Estudos Literários

Setembro, 2024

Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutora em Literaturas e Culturas Modernas, especialização em Estudos Literários, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor João Paulo Ascenso Pereira da Silva, e o acolhimento da unidade de investigação CETAPS – Centre for English, Translation, and Anglo-Portuguese Studies.

A autora, Jéssica Iolanda Costa Bispo, expressa o seu agradecimento à FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia por apoiar a presente investigação através da atribuição de uma Bolsa de Investigação para Doutoramento (2021.04811.BD, <https://doi.org/10.54499/2021.04811.BD>).



[Página intencionalmente deixada em branco]

DECLARAÇÕES

Declaro que esta tese é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

Declaro ainda que tomei conhecimento do Código de Ética da Universidade NOVA de Lisboa disponível na intranet, e que foram respeitados os seus termos no decorrer do presente trabalho de investigação.

A candidata,

Jênsica Isolanda Costa Bispo

Lisboa, 9 de julho de 2024

Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apreciada pelo júri a designar.

Declaro ainda que tomei conhecimento do Código de Ética da Universidade NOVA de Lisboa disponível na intranet.

O orientador,

[Assinatura]

Lisboa, 9 de julho de 2024

“... Alice lives in the popular imagination; she does not need books to survive. She has escaped her narration and narrator.”

- Michael Hancher, “Alice’s Audiences”, em
*Romanticism and Children’s Literature in
Nineteenth-Century England* (p. 202)

AGRADECIMENTOS

Expresso o meu agradecimento, em primeiro lugar, ao Professor João Paulo Pereira da Silva, na qualidade de orientador científico da presente tese de Doutoramento, pelo seu constante acompanhamento, disponibilização de bibliografia e discussões durante prazerosas sessões de orientação. Não apenas durante a realização do presente Doutoramento, mas ao longo da Licenciatura e Mestrado que o antecederam, o Professor João Paulo revelou-se uma presença imprescindível, com uma paciência infinita para tecer importantes e necessários comentários, para ouvir e sempre ter as minhas opiniões – a minha voz – em consideração, e para corresponder aos inúmeros trâmites burocráticos que a obtenção deste grau académico exige. Um Muito Obrigada pelos incríveis anos de partilha, trocas de conhecimento e amizade.

Agradeço, de forma semelhante, ao corpo docente ao qual havia já expressado o meu agradecimento na ocasião da elaboração da minha dissertação de Mestrado. Novamente, e durante este novo desafio, os Professores que sempre me acompanharam mantiveram-se a meu lado, contribuindo para o meu crescimento pessoal e académico. Um Muito Obrigada a todos aqueles que, cruzando o meu caminho, se prestaram a ensinar-me, auxiliar-me e acompanhar-me.

Esta investigação foi também, em grande medida, facilitada pela FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, através da atribuição de uma Bolsa de Investigação para Doutoramento (2021.04811.BD), mas também pelo apoio constante do CETAPS – Centre for English, Translation, and Anglo-Portuguese Studies, que prontamente acolheu a mesma e no qual me senti (e sinto) sempre bem-vinda. Um agradecimento especial, neste âmbito, ao Professor Carlos Ceia, na qualidade de Director do CETAPS, pela imediata disponibilidade na resolução de todas as questões burocráticas naturalmente subjacentes à elaboração de uma tese de Doutoramento, bem como pela constante motivação. Um segundo agradecimento, ainda no mesmo âmbito, a todos os membros do *strand* “Culture, Science and the Media”, da área de investigação “Anglophone Cultures and History” do referido centro – em especial à Professora Gabriela Gândara Terenas, na qualidade de coordenadora do grupo –, que me proporcionaram a oportunidade de participar no mesmo e poder, desse modo, contribuir com a produção e disseminação de conhecimento nas áreas de estudo que tanto me apaixonam.

Agradeço ainda à minha família pelo constante acompanhamento, apoio e paciência, e por desde sempre acreditarem na minha capacidade de concluir os meus estudos. Ao amor da minha vida, por ser o meu primeiro e último refúgio, por me abrigar da realidade quando é necessário, mas também por navegar por ela a meu lado todos os dias, em especial durante todo o Doutorado. Um último agradecimento aos meus amigos, que haviam já desbravado uma sombria Irlanda comigo durante o Mestrado, e que agora se aventuraram a acompanhar-me através da mais (des)conhecida toca de coelho deste nosso mundo.

Por Entre Espelhos, Covas e Ecrãs: a Criança Transgressiva de Lewis Carroll e suas Reinterpretações no Videojogo

Jéssica Iolanda Costa Bispo

RESUMO

Partindo de uma leitura e análise de *Alice's Adventures In Wonderland* (1865) e *Alice Through The Looking Glass* (1871) de Lewis Carroll, a presente tese explora detalhadamente três videojogos – *American McGee's Alice* (2000), *Alice: Madness Returns* (2011) e *Fran Bow* (2015) – que se constituem como adaptações destas obras literárias, tendo como principal objectivo demonstrar como a criança protagonista de todos estes objectos de estudo é transgressiva, com as adaptações aos jogos digitais a favorecerem esta vertente e a expandirem a agência e capacidade subversiva de Alice. Para efectuar esta análise, é tomado em consideração o panorama sociocultural e literário britânico no século XIX, em concreto, no período que se convencionou denominar por Era Vitoriana. São exploradas, essencialmente, transgressões às concepções de infância e de género que imperavam neste contexto temporal e espacial. Esta investigação encontra-se alicerçada nas áreas dos Estudos Literários e de Cultura, articulando-se, contudo, com metodologias e molduras teóricas desenvolvidas no seio dos Estudos sobre Videojogos, Estudos de Adaptação, e Estudos Vitorianos e Neovitorianos. Contribui, assim, para o desenvolvimento destas áreas de estudo, bem como para a promoção da consideração do videojogo como objecto de estudo académico.

PALAVRAS-CHAVE: Era Vitoriana; Infância; Género; Videojogo; Adaptação; Lewis Carroll; Neovitorianismo

ABSTRACT

Starting from a close reading and analysis of Lewis Carroll's *Alice's Adventures In Wonderland* (1865) and *Alice Through The Looking Glass* (1871), this thesis explores in detail three video games – *American McGee's Alice* (2000), *Alice: Madness Returns* (2011) and *Fran Bow* (2015) – which are adaptations of these literary works, and aims to demonstrate how the child protagonist of all these objects of study is transgressive, with the video game adaptations favouring this aspect and expanding Alice's agency and subversiveness. In order to carry out this analysis, it is taken into consideration the British sociocultural and literary panorama in the 19th century, specifically in the period known as the Victorian Era. Transgressions to conceptions of childhood and gender roles that prevailed in this time period are especially taken into account. This research is grounded in the fields of Literary and Cultural Studies, and also draws on methodologies and theoretical frameworks developed within Game Studies, Adaptation Studies, and Victorian and Neo-Victorian Studies. Not only does it contribute to the

development of these areas of study, but it also promotes the consideration of the video game as an object of academic research.

KEYWORDS: Victorian Era; Childhood; Gender; Video Game; Adaptation; Lewis Carroll; Neo-Victorianism

Índice

Capítulo I – O Videojogo, a Era Vitoriana e a Criança Transgressiva	1
1.1. A Reinterpretação de Obras Literárias no Videojogo: A Questão da Adaptação e a Desconstrução (Neo)vitoriana	1
1.2. Para uma Conciliação entre Ludologia e Narratologia: Considerações sobre a Metodologia Adoptada	26
1.3. Enquadramento Temporal, Espacial e Conceptual: a Infância e o Feminino na Era Vitoriana e o Conceito de Transgressão	45
 Capítulo II – As Obras Literárias: <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> e <i>Alice Through The Looking Glass</i> de Lewis Carroll	78
2.1. Alice no Espaço e no Tempo: Lewis Carroll e o Contexto da Produção das Obras	78
2.2. A Representação da Era Vitoriana: Convenções Repressivas e Ambientes Opressivos.....	99
2.3. A Disrupção: Alice como Criança Transgressiva	129
 Capítulo III – Os Videojogos: <i>American McGee's Alice</i> , <i>Alice: Madness Returns</i> e <i>Fran Bow</i>	163
3.1. Introdução ao Universo dos Videojogos em Estudo: Uma Perspectiva Contemporânea sobre a Era Vitoriana.....	163
3.2. Alice e Fran: uma Transgressão Intensificada	192
3.2.1. Corpos Estranhos: Contestação de Formulações Convencionais de Estética Corporal Feminina	192
3.2.2. Cercos e Realidades Alternativas: o Espaço Heterotópico.....	224
3.2.3. O Abalo da Instituição: Desvendando o Hospício Vitoriano	259
3.2.4. O Outro Etéreo: a Memória como Instrumento de Resistência e Transgressão	294

Notas Conclusivas.....	326
Bibliografia.....	333
Anexos.....	386
Índice Remissivo	416

Capítulo I – O Videojogo, a Era Vitoriana e a Criança Transgressiva

1.1. A Reinterpretação de Obras Literárias no Videojogo: A Questão da Adaptação e a Desconstrução (Neo)vitoriana

Partindo de uma leitura e análise de *Alice's Adventures In Wonderland* (1865) e *Alice Through The Looking Glass* (1871) de Lewis Carroll, a presente investigação pretende explorar três videojogos que se constituem como adaptações destas obras e que primam pela sua qualidade semionarrativa – *American McGee's Alice* (2000), *Alice: Madness Returns* (2011) e *Fran Bow* (2015) – e tem como principal objectivo demonstrar como a criança protagonista destes objectos de estudo é transgressiva, tendo em consideração o panorama sociocultural e literário britânico no século XIX, em concreto, no período que se convencionou denominar por Era Vitoriana,¹ sendo tomadas em consideração, essencialmente, transgressões às concepções de infância que imperavam neste contexto temporal e espacial, bem como a papéis de género. Esta pesquisa encontra-se alicerçada nas áreas dos Estudos Literários e de Cultura, articulando-se, contudo, com metodologias desenvolvidas no seio dos recentes Estudos sobre Videojogos e algumas breves – mas substanciais – incursões pelo domínio dos Estudos de Adaptação como forma de entender a relação crucial entre o *corpus* literário e o digital; prevalece, ainda, no decorrer da investigação, uma perspectiva neovitoriana

¹ Sobre as balizas temporais que definem esta época, note-se que a designação Era Vitoriana, por evocar o nome da monarca reinante, Vitória, aponta directamente para o período de tempo compreendido entre a sua ascensão ao trono, no ano de 1837, e a sua morte, em 1901. No entanto, “[d]ada a extensão do reinado e o impacto na nação, sobretudo se comparado com o período eduardiano, de apenas nove anos, é possível conceber de forma mais alargada a era vitoriana, identificando-a com todo o século XIX.” (Ramos 17). É esta concepção mais flexível que a presente investigação irá ter em conta, uma perspectiva veiculada, também, por Maureen Moran em *Victorian Literature and Culture*, que explica: “(...) a distinctive cultural outlook does not suddenly begin and cease. Well before 1837, we can track ideas and events that seem characteristically ‘Victorian’ (...). The Victorian period is a flexible framework marked by continuities, innovation and diversity.” (2). Considera-se importante discursar, neste estudo, sobre uma “Era Vitoriana”, por esta apontar para uma época que não só adopta traços culturais bastante distintivos, como lhes atribui um significado cultural especialmente importante, como refere Francis O’Gorman na sua introdução a *The Cambridge Companion to Victorian Culture*: “The idea of ‘Victorian culture’, indeed, has a unique aptness because the Victorians designed a powerful meaning for ‘culture’. And they argued about who had, or should have, access to it.” (“Introduction” 5). Apesar da utilização desta periodização presentemente, que facilita o enquadramento da época histórica sobre a qual incide este estudo, não se poderá deixar, contudo, de referir a arbitrariedade da mesma, como construção que é (“Of course, all periods are designated after they have finished, including the Victorian, which was very much a modernist creation.” (Chang xxxi)), tendo-se sempre em consideração o seu relativismo, existindo vectores de continuidade e ruptura, por exemplo, entre o período do Romantismo e da Era Vitoriana, com sobreposições, semelhanças e também diferenças dos pontos de vista histórico, cultural, filosófico e ideológico.

que fundamenta, destaca e justifica a vertente crítica dos objectos de estudo digitais em relação aos literários e o contexto histórico destes últimos.

Entre os principais objectivos que orientam a presente investigação, encontram-se: a) a desconstrução de papéis de género e de construções da infância e da criança que imperavam na Era Vitoriana, tornando perceptível a sua mutabilidade e evolução constantes, uma vez que não se apresentam como verdades absolutas e se encontram sujeitos às mais diversas influências de ordem sociocultural num determinado período histórico; b) o entendimento destes papéis e construções normativas como constituindo uma forma de repressão, quer num âmbito social, quer num plano individual, emocional e sexual; c) a demonstração da forma como a protagonista de *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, Alice, enfrenta uma viagem profundamente opressiva, onde lhe tentam ser inculcados, recorrentemente, papéis sociais normativos; d) a análise do comportamento desta protagonista (tendo em consideração o referido panorama), demonstrando como o mesmo se revela transgressivo e subversivo correspondendo, no entanto, a uma tentativa de resistência ténue e, em larga medida, infrutífera; e) a análise do comportamento, por outro lado, das protagonistas das adaptações das obras ao videojogo, Alice (em *American McGee's Alice* e sua sequência *Alice: Madness Returns*) e Fran (em *Fran Bow*), que se revela notoriamente mais transgressivo e que, efectivamente, produz marcadas diferenças no percurso das jovens, conseguindo estas desafiar inúmeras convenções socioculturais com sucesso, cimentando assim a vertente reinterpretativa, crítica e reveladora (no fundo, neovitoriana) dos videojogos; f) a abordagem da relação entre obra literária/obra “original” e videojogo/adaptação, assim como entre leitor e jogador; g) a promoção da consideração do videojogo como objecto de estudo académico; h) a adopção e desenvolvimento de uma metodologia conciliatória no âmbito dos Estudos sobre Videojogos, rejeitando abordagens radicais e desnecessariamente limitativas; e, por fim, i) a reiteração da importância do debate interdisciplinar e do cruzamento de conhecimentos provenientes de variadas áreas do conhecimento.

A reflexão sobre a questão da transgressão articulada com a infância, os papéis de género e os espaços – abstractos e concretos – ocupados pela criança, permitirá compreender o seu comportamento transgressivo, demonstrando que esta subverte não apenas a ideia de infância tal como esta é concebida pelo Pré-Romantismo e Romantismo inglês, divulgada na literatura anglófona da época, mas também as atitudes

contraditórias que coexistem na Era Vitoriana relativamente a este estágio da vida, *i.e.*, a ambígua relação entre a dita criança romântica e a criança sexualizada e objectificada. Desta forma, será perceptível a mutabilidade e evolução constante dos conceitos de infância e criança, que não se apresentam como verdades absolutas e estão sujeitos às mais diversas influências socioculturais num determinado espaço e período histórico. A atenção a estas questões permite também, por outro lado, perceber e problematizar as complexidades subjacentes à representação da criança (em especial, a criança feminina) e do estágio da infância, na medida em que complica as narrativas de desejo dito pedófilo, veiculadas por figuras de maior importância na Era Vitoriana, como o próprio Lewis Carroll, sendo que estas se encontram intimamente relacionadas com a idolatria da criança feminina – a dita *Victorian little girl* – como ser simultaneamente inocente e erótico (Robson 4).

Demonstrando como a representação das crianças protagonistas nos objectos de estudo coloca um ênfase no valor subversivo das suas acções através da transgressão à norma – provocando esta um impacto de maior ou menor importância –, a análise destas questões permite entender como o questionamento de convenções socioculturais é realizado. A vertente social da presente investigação alicerça-se na desconstrução² de convenções, idealizações, espaços tradicionais e mitos vitorianos, nomeadamente a contestação de normas sociais restritivas no respeitante ao género feminino e à infância,

² O termo “desconstrução” é presentemente utilizado tal como está definido no *Cambridge Dictionary*, significando: “The act of breaking something down into its separate parts in order to understand its meaning, especially when this is different from how it was previously understood.” (s/p). A presente investigação propõe, na sua análise e consideração dos variados mitos, arquétipos, convenções e construções que permeiam o imaginário cultural específico da Era Vitoriana, perceber como os mesmos foram concebidos, considerados e disseminados na referida época histórica, de forma a tornar visível a sua dependência deste mesmo contexto (social, cultural, económico, político e religioso) e a separá-los de uma definição e significado unificados e consensuais, bem como da sua apresentação como verdades e máximas universais e incontestáveis. Em *Points... Interviews, 1974-1994*, Jacques Derrida reflecte sobre a sua consideração do termo “desconstrução”, afirmando: “Deconstruction concerns, first of all, systems. This does not mean it brings down the system, but that it opens onto possibilities of arrangement or assembling (...). It is (...) a reflection on the system, on the closure and opening of the system. (...) Deconstruction is not, should not be only an analysis of discourses, of philosophical statements or concepts, of a semantics; it has to challenge institutions, social and political structures, the most hardened traditions.” (212-213). Apesar do autor apresentar inúmeras reflexões sobre o termo em diferentes escritos, inserindo-o frequentemente em âmbitos distintos (como o artigo “Deconstruction Theory and its Background”, de Mawazo Kavula Sikirivwa, sumariza (44-51/54-67)), importa retomar este seu pensamento em *Points... Interviews, 1974-1994*, por se relacionar, em certa medida, com a acepção de “desconstrução” que se planeia adoptar. O presente estudo, procurando perceber como as obras literárias vitorianas e os videojogos contemporâneos subvertem ou não as referidas construções socioculturais vitorianas, observa as mesmas como um sistema e este é desconstruído não com a intenção de ser simplesmente derrubado, mas sim de abrir novas possibilidades de (re)avaliação, consideração, interpretação e reflexão sobre o mesmo. Deste modo, e como Derrida conclui, torna-se possível questioná-lo e desafiá-lo, no fundo, subvertê-lo, precisamente através das reflexões tecidas no seguimento da desconstrução efectuada.

contribuindo para fomentar uma consciência em torno de formulações do passado que ainda orientam a vida social contemporânea. A escolha da obra de Carroll explica-se pela sua incontestável importância na promoção de um culto da infância na Era Vitoriana, com a criação de uma muito diversa *merchandise* alusiva a Alice, adquirida, de forma quase obsessiva, pela classe burguesa.

A escolha dos videojogos em análise, por sua vez, alicerça-se na reinterpretação que estes efectuem de um texto canónico, oferecendo uma relevante perspectiva sobre a construção da criança e da mulher na Era Vitoriana e sua influência na contemporaneidade (ou seja, na ocasião da produção dos videojogos), mas, principalmente, a importância da sua desconstrução na abordagem de aspectos distintos daqueles que são tratados na obra de Carroll, e que se afiguravam como tabus profundamente enraizados na sociedade e memória colectiva vitorianas, tais como a sexualidade infantil, o corpo feminino, a prostituição, o questionamento da autoridade e da hierarquia social, a saúde mental, e o enaltecimento do individual em detrimento do colectivo. O videojogo é um importante artefacto cultural, não apenas como forma privilegiada de entretenimento e escapismo na era digital, mas também como um rico objecto de estudo académico, utilizando muitas vezes narrativas a decorrer num determinado tempo histórico e, como é o caso dos três que presentemente se analisam, adaptando textos de extrema relevância cultural, fenómeno que Imelda Whelehan, autora de marcada importância nos Estudos de Adaptação, explica por uma ânsia de regresso ao passado que provoca “(...) intense moments of nostalgia (...) [and] greed for images of the past, even fictionalized ones through the vehicle of adaptations (...)” (12). Esta condição traduz um abandono metafórico da modernidade, provocado pelos constrangimentos e dificuldades do panorama económico, político e social contemporâneo, e uma subsequente reversão a um estado passado que, longe de ideal, é mitificado e idealizado para corresponder às expectativas que nele são depositadas. Tais abordagens decorrem de uma adaptação que é, nestes casos, claramente transcultural, processo abordado em *A Theory of Adaptation* de Linda Hutcheon e que designa, essencialmente, a mudança de contexto temporal e espacial implicada na adaptação de uma determinada fonte (“original”), sendo ambas – fonte e adaptação – originadas em diferentes contextos. Esta mudança decorre, naturalmente, das alterações culturais que ocorrem ao longo do tempo, pelo que os adaptadores, independentemente do *medium* ao qual estão a adaptar uma fonte, optarão por procurar a forma que consideram “correcta”

para efectuar uma recontextualização (Hutcheon 146). Existe uma tendência abordada por Hutcheon que está também presente no trio de videojogos que agora se analisam e que constitui, aliás, a principal qualidade que justifica a sua escolha como *corpus* primário; a autora aborda-a da seguinte forma:

Transcultural adaptations often mean changes in racial and gender politics. Sometimes adapters purge an earlier text of elements that their particular cultures in time or place might find difficult or controversial; at other times, the adaptation “de-represses” an earlier adapted text’s politics. (*Ibidem* 147)

É precisamente esta *de-repression* que, implicando uma desconstrução de formulações socioculturais do passado, sustenta a importância da adaptação da obra de Carroll a um novo contexto cultural, com um distanciamento suficiente da obra adaptada que permita introduzir e desenvolver determinados temas (em detrimento de outros) e focar questões transgressivas e socialmente condenáveis, bem como sua relevância e simbologia, no contexto experienciado por Carroll, viabilizando, por sua vez, uma voz crítica e informada sobre estes tempos idos. Assim, estas adaptações repetem sem replicarem (*Ibidem* 149), e é precisamente neste contexto que a presente investigação faz uso de uma perspectiva neovitoriana que, como Mark Llewellyn explica no seu artigo “What Is Neo-Victorian Studies?” (de carácter fundacional no âmbito dos Estudos Neovitorianos), permite reescrever a narrativa histórica da Era Vitoriana representando vozes marginalizadas, novas histórias de sexualidade, pontos de vista pós-coloniais e outras versões distintas do vitoriano (165) – partindo, no fundo, de uma abordagem revisionista do passado (Shiller 540) –, assente no notável interesse por esta época histórica na nossa cultura contemporânea, tal como Imelda Whelehan também denota (13),³ sendo que em livrarias e nos conteúdos televisivos (e, acrescente-se, videojogos e outros artefactos similares) se verifica “(...) [a] ‘nostalgic tug’ that the (quasi-)Victorian exerts on the mainstream identification of our own time as a period in search of its past.” (Llewellyn 168).

³ A autora crê ser legítimo investigar o interesse contemporâneo pela Inglaterra do século XIX, referindo que este pode recair no crescente domínio do romance como um género literário respeitável, nas qualidades ideológicas e morais dos textos (especialmente na representação de relações interpessoais e históricas), e na disponibilidade de formas “autênticas” de visualização do próprio período, fornecendo às audiências contemporâneas uma precisão e contexto históricos em grande parte ausente noutras épocas (Whelehan 13).

Parte desta motivação e interesse pelo vitoriano na contemporaneidade explica-se, segundo Julie Sanders, que escreve sobre o assunto no capítulo ““We “Other Victorians”” or, Rethinking the Nineteenth Century” incluído na sua obra *Adaptation and Appropriation*, por razões como: a) a Era Vitoriana se estabelecer como um repositório de narrativas arquetípicas, aptas, por isso, a serem alvo de apropriações num contexto cada vez mais globalizado e multimédia (151-152); b) a importância que a Era Vitoriana assume no contexto da fundação dos Estudos de Cultura, com críticos como Raymond Williams e Stuart Hall a focarem a sua atenção em formas culturais populares e, por extensão, na própria sociedade vitoriana, onde existia uma “cross-fertilization” (*Ibidem* 153) e interacção entre as culturas de elite e popular, nomeadamente através do romance, que muito esbatia as fronteiras entre ambas (*Ibidem*); ou, c) o advento do movimento pós-modernista e o seu interesse na metaficção, no processo de escrita e na desconstrução, tendo este focado a Era Vitoriana por ser prolífica em variados géneros literários e diversas metodologias (*Ibidem* 153-154). No seio deste panorama, Sanders conclui que as adaptações neovitorianas efectuem uma reavaliação crítica da Era Vitoriana ao invés de se engajarem com esta época de uma forma simplista e com o intuito de apenas replicar, revisitando, desta forma, o século XIX e dando voz a grupos marginalizados ou reprimidos, revelando ““hidden histories”” (*Ibidem* 155) que oscilam entre facto e ficção (*Ibidem*). Esta é uma perspectiva partilhada por Tammy Lai-Ming Ho em *Neo-Victorian Cannibalism: A Theory of Contemporary Adaptations*, quando refere que, apesar do neovitorianismo abraçar e emular os traços característicos da ficção vitoriana, este critica agressivamente as ideologias dessa época através de paradigmas teóricos contemporâneos, evidenciando assim uma desconfiança e até repugnância pela Era Vitoriana, acabando por (inevitavelmente) enfraquecer a posição e estatuto dos autores mais consagrados desse período (2-3). A obra neovitoriana encontra-se, assim, numa permanente e ambivalente oscilação entre a comunhão com o vitoriano e a formação de uma identidade própria (contemporânea) marcada pela diferença desse mesmo vitoriano (*Ibidem*). Nas leituras alternativas que efectua da época, é permitido ao neovitorianismo, ainda, questionar o próprio conhecimento histórico através das suas apreciações da cultura vitoriana, como refere Samantha Matthews no seu capítulo “Remembering the Victorians” contido em *The Cambridge Companion to Victorian Culture*: “(...) at its best the neo-Victorian novel also questions the grounds of historical knowledge in its alternative readings of the period’s culture (while simultaneously reifying and preserving the past), and empowers readers to

influence what constitutes ‘reality’.” (288). O propósito do neovitorianismo alinha-se, assim, com o objectivo desta investigação, quando propõe desconstruir convenções, hierarquias e dinâmicas de poder tipicamente vitorianas, permitindo um olhar crítico a figuras marginalizadas e desempoderadas (neste caso, a criança e a mulher, e a criança do género feminino).

A importância dos Estudos Neovitorianos é, desta forma, atestada, bem como o seu objectivo de apresentar e estabelecer novas abordagens relativas à Era Vitoriana, sendo um campo de estudos que, segundo Llewellyn, beneficia de uma investigação multidisciplinar, tendo esta mais probabilidades de ser devidamente concluída e obter resultados positivos, emulando, de alguma forma, as próprias raízes da epistemologia vitoriana, mas permitindo agora reinterpretações e, como referido, novas abordagens (169). Como o próprio título da presente investigação antecipa, uma reflexão crítica sobre a obra de Carroll será desenvolvida, tendo em consideração as próprias reinterpretações efectuadas pelos videojogos que a adaptam, consolidando assim a multidisciplinaridade do estudo e a atenção, como o autor enfatiza, a vozes marginalizadas. Revitalizam, assim, o texto vitoriano e a sua importância (*Ibidem* 170), apresentando um pensamento crítico sobre estes objectos digitais que adaptam, reinterpretam e reavaliam a Era Vitoriana,⁴ sendo portanto considerados como produções artísticas neovitorianas, e que se apresentam perante o investigador como uma excelente oportunidade para observar como configurações imaginárias da narrativa histórica transmitida por intermédio de uma narrativa ficcional, e introduzindo uma vertente crítica, oferecem um potencial espaço para trabalhar ideias e preocupações que, apesar de atribuídas ao passado (vitoriano), ainda dominam discursos nos dias de hoje:

⁴ Ainda sobre a relevância da ficção neovitoriana, Tammy Lai-Ming Ho tece as seguintes considerações: “Neo-Victorian fiction (...) makes a conscious attempt to reintroduce the Victorian into the contemporary, suggesting that many nineteenth-century subjects retain their canonical position not out of ‘inertia’ but out of a lasting and evolving influence. The Victorian elements incorporated into new fiction speak to the sense that writers and readers alike continue to see them as relevant and worthy of being updated to suit current needs and preoccupations. These nineteenth-century texts and authors, instead of being withdrawn or ‘retired’ from the canon, prove to be transcendental and reproducible. They are capable of being infused with new meanings and attracting fresh attention, rather than shutting out creative possibilities for their successors.” (127). Entre conhecidas produções literárias neovitorianas, “(...) destacam-se *Wide Sargasso Sea* (1966) de Jean Rhys e *The French Lieutenant’s Woman* (1969) de John Fowles (...) *The Siege of Krishnapur* (G. Farrell, 1973), *Nice Work* (David Lodge, 1988), *The Quincunx* (Charles Palliser, 1989), *Possession* (A.S. Byatt, 1990), *Angels and Insects* (A.S. Byatt, 1992), *Ever After* (Graham Swift, 1992), *Tipping the Velvet* (Sarah Waters, 1998), *Affinity* (Sarah Waters, 1999), *Fingersmith* (Sarah Waters, 2002), *The Crimson Petal and the White* (Michel Faber, 2002) e *The Apple* (Michel Faber, 2006).” (Pereira Mundo Transmediático 5-6).

The Victorian and the neo-Victorian offer the simultaneous possibilities of proximity and distance. This is particularly true in relation to choices about individual identity, specifically in relation to sexuality and gender. In this sense, the Victorians, particularly in their status as multiply “Othered” subjects, offer the potential space for working through ideas and concerns that still dominate social discourses today. (*Ibidem* 175)

Parte deste potencial reside, portanto, na qualidade dos videogames em estudo como adaptações da obra literária de Carroll. É necessário ter em conta, porém, que existe uma marcada falta de consideração da transmutação de texto para o videogame e, conseqüentemente, das particularidades deste processo específico de adaptação. Na maioria dos estudos de referência, como alguns que se seguem, os processos de intercepção, transformação e reinterpretação do texto literário, no fundo, a adaptação do mesmo a outras artes e *media* são amplamente referidos e explicados, mas a ausência de qualquer menção à adaptação ao jogo é notória (como Hutcheon também aponta, referindo que os *media* interactivos têm sido pouco discutidos nos Estudos sobre Adaptação [xvii]).⁵ Inclui-se aqui, também, qualquer adaptação ao jogo analógico, não necessariamente digital: mencione-se presentemente, a título de exemplo, o jogo de tabuleiro *Cluedo*, lançado no ano de 1949, que apresenta um cenário onde ocorre um homicídio, sendo o objectivo do jogo descobrir o autor do crime e a arma utilizada; *Cluedo* tem contado com edições cujos cenários são inspirados em obras literárias, como a *Sherlock Edition*, baseada nas muito conhecidas obras de Sir Arthur Conan Doyle.⁶

Teresa Gonçalves, a título de exemplo, escreve sobre a aproximação entre o texto fílmico e o narrativo literário, referindo a

⁵ Para além dos referidos presentemente, acrescentem-se ainda obras de incontestável referência que omitem igualmente o videogame, assim como: *Pockets of Change: Adaptation and Cultural Transition* (2011), *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* (2013) ou *The Oxford Handbook of Adaptation Studies* (2017).

⁶ Uma miríade de jogos de tabuleiro poderiam ser referidos neste contexto para além de *Cluedo*, nomeadamente: *The Fury of Dracula* (1987), que apresenta uma história ocorrida oito anos após os acontecimentos descritos em *Dracula* (1897) de Bram Stoker e exige ao jogador que encarne a personagem do vampiro; *Mystery of the Abbey* (1998), inspirado em *The Name of the Rose* (1980) de Umberto Eco e muito similar a *Cluedo* no respeitante aos objectivos do jogo; ou, ainda, o jogo de cartas *Good Society: A Jane Austen Roleplaying Game* que, como o título antecipa, se inspira nas dinâmicas sociais abordadas nos diversos romances de Jane Austen. Refira-se, ainda, a abundância de *puzzles* ilustrados tendo como inspiração e base as mais diversas obras literárias.

(...) utilização idêntica que ambos fazem da veiculação de uma história através de um discurso peculiar a cada texto, discurso este manipulado por uma entidade narradora que combina personagens, as quais protagonizam acções, situando-se num determinado espaço e num dado momento na linha do tempo diegético. (s/p)

Apesar desta perspectiva se encontrar enquadrada nos Estudos de Literatura e Cinema, algo indicado pela autora (*Ibidem*), é perfeitamente possível, contudo, aplicar a mesma à adaptação do texto literário ao videojogo. Também o videojogo possui estas características, aumentando, no entanto, o grau de interactividade entre o receptor e o *medium*, aspecto em que o cinema se tem detido em produções recentes, assim como *Black Mirror: Bandersnatch*, lançado em 2018 na plataforma Netflix, e que permite uma maior interacção da parte do espectador, que necessita de tomar decisões que influenciarão a narrativa e a sua conclusão, apresentando, simultaneamente e através desta possibilidade de escolha, uma perspectiva crítica sobre vigilância, controlo e livre arbítrio (e suas limitações).⁷

É, no entanto, que aprazivelmente se menciona uma obra basilar no seio dos Estudos de Adaptação e que contraria esta tendência: a já referida *A Theory of Adaptation*, de Linda Hutcheon, que considera a adaptação do texto, ou outros *media*, ao videojogo, e que desconstrói também a hierarquização que muito caracterizou o debate académico na área nos seus primeiros anos e que considerava que o sucesso e validade de uma adaptação seriam determinados pela sua proximidade à dita “versão original” (Hutcheon 6).⁸ A autora propõe, assim, a exploração da adaptação, em ambiente académico ou outro, como aquilo que, precisamente, é: uma adaptação

⁷ Sobre esta obra cinematográfica, Onur Akşit e Azra K. Nazli, no artigo “Technology versus Individual: An Analysis on Interactive Film *Black Mirror: Bandersnatch*”, afirmam: “The film *Black Mirror: Bandersnatch* is a dystopia (...) with a critique of the present that drives the audience to think about free will and choice by giving the message that the individual is under surveillance and control on the axis of technology. With the *Bandersnatch* film, the audience was asked to make decisions, but those decisions were nevertheless kept within the boundaries of a control mechanism, and the irony that surveillance and control cannot coexist with free will is given as the main message.” (322).

⁸ Por “adaptação” entenda-se uma transposição reconhecida de uma obra (eventualmente para outro formato), uma apropriação criativa e interpretativa, e a existência de um envolvimento intertextual com a obra adaptada (Hutcheon 8). Uma adaptação é “(...) haunted at all times by their adapted texts. If we know that prior text, we always feel its presence shadowing the one we are experiencing directly.” (*Ibidem* 6). Os três videojogos em estudo incluem-se nestas categorias, transpondo as famosas obras de Lewis Carroll para um formato digital, no campo dos novos *media*, e procedendo a uma reinterpretação das mesmas (razão pela qual se optou por incluir o termo “reinterpretação” no título da presente investigação), envolvendo-se intertextualmente com as mesmas, motivo que explica também a necessidade de proceder a uma análise das obras literárias (adaptadas) para que as adaptações aos videojogos sejam devidamente entendidas.

(*Ibidem* xvi; 6-9). Tal consideração permite atentar nas adaptações não apenas como objectos autónomos mas, principalmente, como revisitações deliberadas, anunciadas e expandidas de obras anteriores (*Ibidem* xvi), excluindo juízos de qualidade que tenham por base uma hierarquia imaginada que perspectiva a adaptação como artefacto cultural inferior, por constituir uma suposta versão secundária de um texto original (*Ibidem* 3). Teresa Pereira, apresentando uma visão geral do fenómeno da adaptação e dos estudos sobre a mesma, e atentando também em *A Theory of Adaptation*, afirma que “(...) a adaptação constitui um processo de criação, o qual pressupõe uma reinterpretação e uma recriação. (...) apresenta-se amiúde como um acto de apropriação ou de recuperação, os quais incluem interpretação e, consequentemente, criação.” (“Adaptação” s/p), referindo ainda que Hutcheon esclarece que “(...) a adaptação não se trata de uma cópia, mas antes de um processo de tornar o material adaptado a propriedade de quem o adapta (...)” (*Ibidem*), sendo que “(...) as adaptações que não singram talvez sejam aquelas que não têm a capacidade e aptidão para se tornarem autónomas.” (*Ibidem*). A sua apelatividade provém, então, da sua capacidade de repetir sem replicar, “(...) bringing together the comfort of ritual and recognition with the delight of surprise and novelty.” (Hutcheon 173).

Estas são afirmações que, de facto, importam para o presente estudo, em que os videojogos são analisados como artefactos autónomos e dispendo de uma metodologia própria, apesar de se constituírem como adaptações, facto que nunca é esquecido e que orienta, aliás, a totalidade da investigação e grande parte das considerações tecidas, que remetem sempre para os textos de partida como forma de elaborar necessárias e importantes comparações. Curiosamente, Hutcheon refere, imediatamente no prefácio da primeira edição da sua obra, o seguinte:

The Victorians had a habit of adapting just about everything – and in just about every possible direction; the stories of poems, novels, plays, operas, paintings, songs, dances, and *tableaux vivants* were constantly being adapted from one medium to another and then back again. We postmoderns have clearly inherited this same habit, but we have even more new materials at our disposal (...). (xiii)

Este é um aspecto também abordado por Julie Sanders, que comprova a proclividade dos vitorianos para a adaptação, referindo que, na Era Vitoriana, se encontram inúmeras produções artísticas que adaptam e/ou aludem a obras de William Shakespeare, desde

peças de teatro a poesia, pintura e ficção (152). Também obras de escritores da época, como Charles Dickens, beneficiam de “(...) a vivid afterlife on the public stages of the day.” (*Ibidem*).

Mais um paralelo se estabelece, assim, com a perspectiva neovitoriana referida anteriormente e que não só cimenta a importância do presente estudo, como evidencia a consistência do mesmo, que, pela escolha do *corpus* em análise, vem a elaborar uma investigação que reflecte e emana o próprio espírito da época vitoriana, enquanto segue Alice por novos caminhos e contornos no universo dos *media* digitais e nos heterocosmos⁹ concebidos neste contexto. Estudar o fenómeno da adaptação e da reinterpretação estabelece-se também, assim, como um estudo da própria Era Vitoriana, observando as suas produções literárias através de uma lente distanciada e crítica, e embarcando pelas ontologias e epistemologias desta época. Deste modo, optar pelo estudo do videojogo inserido num campo de estudos fundamentalmente direccionado para a investigação em torno da literatura não diminui, de forma alguma, o valor dessa base literária por excelência, característica da necessidade humana em fazer sentido da experiência de viver, pensar e pensar sobre a vida. Como Ana Rita Padeira e Maria do Rosário Lupi Bello afirmam,

[r]emonta aos primórdios da reflexão teórica acerca da literatura a necessidade de estabelecer relações entre a arte poética e os outros tipos de expressão artística (...), tanto por um desejo de aprofundar a definição das respectivas naturezas, quanto por mero reflexo diante do permanente fenómeno de intercâmbio que as diversas formas de arte sempre têm evidenciado. (22)

Como meio de organizar informação, a narrativa não é exclusiva de um *medium* específico (Ray 39), o que legitima, desta forma, não apenas as comparações de que esta investigação trata, como a inserção da mesma no campo dos Estudos Literários e, ainda, a utilização da própria narratologia enquanto moldura teórica para a análise do videojogo, aspecto que será debatido no subcapítulo seguinte.

⁹ Linda Hutcheon define o termo em *A Theory of Adaptation*: “(...) literally an ‘other world’ or cosmos, complete, of course, with the stuff of a story – settings, characters, events, and situations. To be more precise, it is the ‘*res extensa*’ (...) of that world, its material, physical dimension, which is transposed and then experienced through multisensorial interactivity (...). This heterocosm possesses (...) plausibility and consistency of movement and graphics within the context of the game (...) just as do narrated and performed worlds (...)” (14).

A já referida autora Imelda Whelehan, considerada por Linda Hutcheon como uma das principais vozes responsáveis pela mudança do debate em torno do valor e qualidade das adaptações como decorrente da sua fidelidade em relação à fonte original (Hutcheon xxvi), tece relevantes considerações no campo da Literatura e Cinema, mas a actualidade da presente pesquisa permite adaptá-las à investigação da adaptação do texto literário ao videojogo, que também constitui um estudo híbrido. Do seu artigo “Adaptations: The Contemporary Dilemmas”, já citado anteriormente, importa destacar ainda as considerações tecidas relativamente ao preconceito para com estudos desta natureza, que sempre dependem de uma obra literária dita “original” e de uma adaptação que dela surge:

(...) the study of literary adaptations on film and TV (...) and/or Media Studies (...) is still surrounded by knee-jerk prejudice about the skills such study affords, its impact on the value and place of the literary “original” and the kind of critical approach it demands. (...) perhaps the chief problem lies in teasing out our own and others’ conscious and unconscious prejudices about this kind of “hybrid” study. (3)

Whelehan comenta ainda que a prevalência de académicos no campo dos Estudos de Adaptação que realizam a sua investigação a partir de uma perspectiva dos Estudos Literários ingleses pode significar que estes acabam por favorecer a obra literária e o processo individualizado de leitura e interpretação, em detrimento da adaptação e do processo, geralmente partilhado, de visualização fílmica (17).

Resta ainda, no presente subcapítulo, efectuar algumas breves notas introdutórias sobre os videojogos em estudo, uma vez que poucos estudos foram realizados, até ao presente momento, sobre os mesmos (constando os já existentes na bibliografia listada no final deste documento). Primeiramente, refira-se *American McGee’s Alice*, publicado pela Electronic Arts no ano de 2000 e desenvolvido pelo estúdio americano Rogue Entertainment sob a orientação do *designer* de videojogos American McGee, e cuja premissa se baseia na história veiculada por *Alice’s Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, mas sendo-lhe conferido, no entanto, um pendor marcadamente gótico e perturbador. A narrativa introduz Alice (sendo-lhe atribuído o apelido de Liddell) e regista o século XIX e a Inglaterra como contexto temporal e espacial, dando a conhecer ao jogador que a jovem testemunhou a morte da sua família

num misterioso incêndio na sua residência. Como resposta a este evento traumático, Alice vem a exibir estados depressivos e dissociativos, bem como catatonia e violentos episódios psicóticos, sendo internada no denominado Rutledge Asylum. Já neste local, e na sequência de diversos abusos que a jovem sofre no mesmo, para além do trauma profundamente enraizado na sua mente, Alice viaja mentalmente até Wonderland, momento em que o jogador obtém controlo da sua personagem virtual (a própria Alice) e em que lhe é permitido verificar que este universo imaginário se encontra, agora, profundamente desfigurado e fragmentado, dando a entender que os eventos de *American McGee's Alice* sucederam àqueles descritos nas obras de Lewis Carroll.

Alice: Madness Returns, por sua vez, apresenta-se como uma sequência de *American McGee's Alice*, tendo sido publicado em 2011, também pela Electronic Arts, mas desenvolvido pelo estúdio Spicy Horse, que havia sido fundado em 2007 por American McGee, Anthony Jacobson e Adam Lang, tendo sido extinto, contudo, no ano de 2016. Assim como no primeiro videojogo, McGee supervisionou também a execução de *Alice: Madness Returns*, cuja narrativa se inicia com uma melhoria do estado psicológico de Alice, a sua saída do Rutledge Asylum e a sua entrada no denominado Houndsditch Home for Wayward Youth, um orfanato onde Dr. Angus Bumby, hipnoterapeuta, se responsabiliza por auxiliar Alice na continuação do seu processo de recuperação. Aparentemente constituindo-se como parte integrante do tratamento da jovem, esta é impelida a regressar a Wonderland, descobrindo, porém, que este mundo imaginário se volta a apresentar extremamente perturbador, grotesco e ameaçador.

Já relativamente a *Fran Bow*, este constitui uma adaptação consideravelmente mais livre das obras de Lewis Carroll. Desenvolvido e publicado pelo estúdio Killmonday Games, no ano de 2015, a narrativa segue Fran, uma jovem que, após testemunhar a morte da sua mãe e do seu pai, é admitida no denominado Oswald Asylum onde, sob orientação de Dr. Oswald Harrison e Dr. Marcel Deern, inicia a toma de um medicamento que permite a incursão por planos alternativos da realidade, alguns deles consistindo em versões grotescas e aterroradoras de espaços reais. Apesar do nome da protagonista ser distinto daquele que encontramos nas obras de Carroll e nos primeiros dois videojogos mencionados, e do transporte da narrativa para um contexto histórico diferente (ao invés da Era Vitoriana, os acontecimentos de *Fran Bow* ocorrem no ano de 1944), existem referências directas e indirectas à Inglaterra do século XIX.

Comum aos três videogogos em análise encontram-se: inúmeras referências a Lewis Carroll e à sua Alice, acompanhadas de uma reinterpretação de variadas personagens, que mantêm determinadas características identificativas; diversos temas, incluindo: trauma e processo de recuperação, universos imaginários, crescimento e procura de identidade, fuga a um contexto sociocultural opressivo, e outros; a adoção de uma protagonista do gênero feminino que atravessa o estágio da infância e que exhibe um comportamento transgressivo como forma de obter emancipação num contexto onde imperam convenções sociais repressivas e a autoridade de figuras opressivas; e, ainda, a predominância de uma estética gótica. É importante considerar, desde já, a utilização desde modo de representação, com uma estética e temáticas que se enquadram nos tropos associados a este gênero; os videogogos diferem, assim, das obras literárias que os inspiram. Este é um aspecto a ponderar especialmente pelo foco da presente investigação na questão da transgressão e da criança, sendo o gótico um gênero inerentemente transgressivo, quer na sua apresentação como modo discursivo e fundamentação teórica em contexto literário e cultural, quer na forma como os tropos que lhe são característicos se expõem numa narrativa impregnada de um pendor profundamente simbólico, fantástico e misterioso. A sua definição é, no entanto, relativamente problemática, pelos distintos usos que o termo “gótico” foi adquirindo desde a sua génese literária, *i.e.* entre a segunda metade do século XVIII e a primeira metade do século XIX, sendo utilizado para definir não apenas romances desta época que apresentam um conjunto de características – como David Punter refere: “(...) the fiction of the haunted castle, of heroines preyed on by unspeakable terror, of the blacky lowering villain, of ghosts, vampires, monsters and werewolves.” (*The Literature of Terror Vol. 1* 1) – e em que se enquadram autores como Horace Walpole, Matthew Lewis ou Mary Shelley, mas também: a ficção americana de James Purdy, John Hawkes ou Flannery O’Connor, um “New American Gothic” que foca a psique humana e perturbações das chamadas “landscapes of the mind” (*Ibidem*) como consequência das diversas obsessões das personagens; a ficção de terror contemporânea, como a *ghost story*, que utiliza o suspense gótico para provocar sentimentos de inquietação, incerteza e medo, e em que se destaca, a título de exemplo, H. P. Lovecraft; e, por fim, a sua transladação ao cinema, com o filme de terror, nomeadamente aqueles produzidos pela Hammer Film Productions em meados do século XX (*Ibidem*).

A dificuldade na definição do gótico, apesar da familiaridade e fácil identificação de muitos dos seus tropos, introduz de imediato o pendor transgressivo do próprio género: volátil e ambíguo, reescrevendo as fronteiras pelas quais a sua forma e significado são apreendidos, como refere Julian Wolfreys, que aborda igualmente esta questão em *Transgression: Identity, Space, Time* (97). Transmuta-se ao longo do tempo, decaindo e regressando, deixando traços seus em diversos géneros literários e tendências:

(...) Gothic transmutes itself in a startlingly spectral – perhaps even ‘gothic’ – manner, after its first generation comes to a close in the second decade or so of the nineteenth century. Dying off, it then returns throughout the nineteenth century, but never simply as itself, or itselfes. Instead, traces, remnants, ruins of the Gothic are found everywhere, in fiction and non-fiction alike, in realist and fantasy literatures. (*Ibidem*)

No seu envolvimento com o contexto sociocultural da época, a primeira ficção gótica manifesta-se igualmente transgressiva. O final do século XVIII encontra-se marcado por uma paradoxal atmosfera de turbulência e euforia, recheado de ansiedades relativas à esfera doméstica e ao Outro exterior, nomeadamente pelo receio de invasões, mas também pelo entusiasmo revolucionário (note-se a influência da Revolução Francesa) e o crescimento da literacia nas classes médias e baixas, o que provocou um crescimento notável de obras literárias que não se detinham com temáticas da vida quotidiana, favorecendo, em contrapartida, a abordagem de temas alheios ao panorama vivido pelos leitores (Punter *The Literature of Terror Vol. 1* 54). O gótico, uma vez mais, contraria esta tendência: “Within the Gothic we can find a very intense, if displaced, engagement with political and social problems, the difficulty of negotiating those problems being precisely reflected in the Gothic’s central stylistic conventions.” (*Ibidem*). Acrescente-se, ainda, a qualidade transmedial do gótico, operando não apenas na literatura mas também no cinema, artes plásticas, música e, como se verificará através do *corpus* da presente investigação, no videojogo. Quebra, assim, barreiras entre diferentes formatos, ressurgindo recorrentemente e perturbando categorias, géneros e *media*, constituindo, ele mesmo, um espaço heterogéneo, dilacerado, fragmentado e desejoso de violar e transgredir a norma (Wolfreys 105).

No respeitante aos tropos encontrados na ficção gótica, David Punter identifica a narrativa localizada no passado, com cenários abundantes em ruínas, castelos ou conventos e manifestações do selvagem, do bárbaro, do vício e da violência, havendo igualmente um foco em questões que desafiam a normalidade, apresentadas com todo o seu esplendor caleidoscópico (*The Literature of Terror Vol. 1* 7-8), elementos identificados também por Julian Wolfreys, que acrescenta ainda a presença de criaturas monstruosas e liminais (como vampiros, fantasmas e semelhantes), bem como a expressão de medos, ansiedades, fantasias e assombrações, o foco no onírico e no imaginário, no eco e no subterrâneo, e com temáticas como o incesto, a loucura, a culpa, a perversão religiosa, a sexualidade e o erotismo (105), colocando em destaque, no entanto, um tropo em particular: o perigo iminente que ameaça uma família inglesa de classe média (*Ibidem* 97). Este perigo poderá divergir na sua natureza, sendo material, cultural, sobrenatural ou ideológico (*Ibidem* 98), mas, estando de acordo com a índole transgressiva do gótico, apresenta-se sempre como algo que surge do exterior: fora da norma, fora do plano da realidade, fora de uma ideologia preponderante ou uma norma social e cultural estabelecida e tradicional. Existe, assim, uma ruptura da continuidade temporal, de um determinado espaço (abstracto ou físico) e de uma ordem, o que se constitui como uma ameaça – nomeadamente à *Englishness*¹⁰ veiculada por estas famílias, uma construção alicerçada em rígidas fronteiras de índole sociocultural –, o que provoca sentimentos de terror, perturbação e incerteza. Apesar desta dinâmica se estabelecer como uma base incontestável do gótico, a formulação “família inglesa em perigo” foi também sendo adaptada a outros contextos para além do gótico vitoriano que Wolfreys foca na sua obra, pelo que a presença do gótico não se encontra restrita a autores de nacionalidade britânica ou a narrativas que contenham personagens com esta

¹⁰ Krishan Kumar, no seu capítulo “‘Englishness’ and English National Identity”, inserido na obra *British Cultural Studies*, problematiza este conceito, referindo que a dita *Englishness*, i.e. o termo que define a identidade nacional inglesa, emerge apenas no século XIX, no seguimento dos ideais propagados pela Revolução Francesa (nomeadamente, a ideia de igualdade e de partilha de características como a língua, a religião ou a história) e, também, por outros factores, como o início da Revolução Industrial e a constituição da Inglaterra como uma potência hegemónica a nível mundial (44-47). Iolanda Ramos, em *Matrizes Culturais: Notas para um Estudo da Era Vitoriana*, destaca algumas marcas desta *Englishness*, nomeadamente no “(...) orgulho [da Inglaterra] ser ‘the Mother of Parliaments’, segundo a designação cunhada em 1865 pelo político liberal John Bright (...)” (52), demarcando-se em relação “(...) a outras assembleias parlamentares, construídas em hemiciclo, à semelhança dos Estados Gerais que precederam a Revolução Francesa.” (54). Aponta ainda a questão da insularidade, que marca “(...) a diferença na história social, política e económica do território nacional.” (52). Sobre a forma como a *Englishness* se manifestava em contexto vitoriano, Ramos aponta a responsabilidade que os vitorianos sentiam pela manutenção e fomento da moralidade a nível internacional (199), bem como a forte carga simbólica contida na própria literatura da época, patente, a título de exemplo, nas descrições da paisagem inglesa (261).

mesma nacionalidade, como, aliás, David Punter confirma e como foi previamente explicitado. A existência de uma heroína marca também este gênero, sendo que esta sofre frequentemente a perda dos seus pais e é, assim, forçada a enfrentar um mundo cruel e hostil, sobrevivendo a diversas provações e contra todas as probabilidades. O vilão, por sua vez, tende a apresentar-se como excepcionalmente atraente e cativante, perseguindo os seus planos malévolos através do elevado número de recursos que possui para o efeito e da extraordinária capacidade para a manipulação (Punter *The Literature of Terror Vol. 1* 9-10).¹¹

Atente-se, ainda, em *The Gothic*, obra escrita por Punter em conjunto com Glennis Byron, em que o gótico é caracterizado em oposição ao classicismo, subvertendo a ordem, a simplicidade, a pureza e a supremacia das regras e dos limites deste último, em prol do caos, do excesso, da complexidade, do dual, da fragmentação, do selvagem e da disrupção de fronteiras culturais. É assim facilitada a sua percepção como um gênero transgressivo, que perturba e desafia a ordem, as normas sociais e o comedimento, ameaçando os propósitos e pilares subjacentes à ideia da civilização:

Gothic stood for the old-fashioned as opposed to the modern; the barbaric as opposed to the civilized; crudity as opposed to elegance; old English barons as opposed to the cosmopolitan gentry; often for the English and provincial as opposed to the European or Frenchified, for the vernacular as opposed to an “imposed” culture. Gothic was the archaic, the pagan, that which was prior to, or was opposed to, or resisted the establishments of civilized values and a well-regulated society. (*Ibidem* 8)

American McGee's Alice, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow* enquadram-se neste gênero, apresentando um considerável número dos tropos supramencionados. Todos apresentam heroínas que sofrem a perda de entes queridos (ingleses), vítimas de

¹¹ Robert Miles apresenta um exercício que positivamente complementa esta informação, demonstrando ainda a proeminência da ficção gótica no final do século XVIII e princípio do século XIX tendo em consideração toda a produção literária na época. Recorrendo à obra *English Novel 1770-1829: a Bibliographical Guide* (Garside, et al.), que enumera os títulos das obras literárias publicadas então, Miles identifica um conjunto de palavras-chave que ajudam a perceber os tropos mais frequentemente encontrados nas mesmas: (...) geographical features (the recess, ruins, the rock, Alps, black valley, black tower, haunted cavern); architectural features (priory, castle, abbey, convent, nunnery, ancient house, cloister); generic pointers (historical romance, legends, tales, memoir, traditions); ghost and its cognates (apparition, specter, phantom, the ghost-seer, sorcerer, magician, necromancer, weird sisters); exotic names (Manfredi, Edward de Courcy, Wolfenbach); and generic or historical figures (the monk, the genius, the minstrel, knights, the royal captives, Duke of Clarence, Lady Jane Grey, John of Gaunt).” (41-42).

infortúnios ou ameaças externas; no seguimento destas experiências traumáticas de perda, as protagonistas vêm a exhibir perturbações mentais decorrentes destes eventos traumáticos, mergulhando em universos imaginários e alternativos como forma de escapismo. Estes mundos, extremamente fragmentados, encontram-se, por sua vez, repletos de locais subterrâneos como cavernas, covas e túneis, vozes que ecoam e sussurram, ruínas e castelos decadentes e monstruosas criaturas ou manifestações distorcidas e violentas de figuras reais. Numa tentativa de se libertarem destas figuras e de convenções socioculturais restritivas que se encontram também em evidência nestes espaços surreais, as protagonistas incorrem em comportamentos transgressivos e desafiadores, que perturbam, efectivamente, uma ordem estabelecida.

Como Ewan Kirkland argumenta, na sua introdução à obra *Videogames and the Gothic*, e no artigo “Gothic Videogames, Survival Horror, and the *Silent Hill* Series”, os videojogos podem ser perfeitamente situados dentro das tradições do gótico, uma vez que este se apresenta como um género transmedial, transcendendo fronteiras de gosto, *media* e hábitos de consumo (*Videogames and the Gothic* 7-9; “Gothic Videogames” 106), e também podendo aplicar-se como um método de compreensão de aspectos particulares do próprio videojogo na sua forma e mecânicas (muitos dos quais serão analisados no decorrer da presente investigação, por se aplicarem aos videojogos em estudo):

(...) a Gothic perspective allows greater understanding of those very aspects particular to the videogame. These include the operation of genre, the problematic status of videogame narrative, digital media’s relationship with older analogue culture, and the “uncanny” nature of videogame worlds [,] (...) reproducing Gothic narratives and iconography, (...) echo[ing] Gothic themes through functions of the videogame form. Elements possible only within a digital game, such as tension between player agency and game pre-determination, inconsistent narrative worlds which rewrite themselves according to player input, uncanny doubling of avatar as boss battle adversary, scarred game spaces testifying to the inescapable influence of the past on the present, non-participatory digital films intruding on the playable world like moments of psychic disturbance, and game environments designed as traversable architecture analogous to the maternal body, all represent fascinating instances of Gothic aspects mobilised through expressive elements peculiar to the videogame

experience. Gothic tropes and preoccupations are not simply translated but transformed in their transition to the digital game, according to the distinct manner in which the medium operates and the artistic possibilities it affords. (“Gothic Videogames” 106)

O gótico é ainda, tal como o próprio videogame, um género commumente associado com a denominada “low culture” ou cultura de massas/popular, sendo por isso subversivo, e ganhando a qualidade de contracultura (*Videogames and the Gothic* 7-9). Contudo, tal como o gótico veio a ser alvo dos mais diversos estudos e investigação reputáveis, também o videogame começa a ser introduzido na academia, com diversos estudos a serem realizados desde o final do século XX (*Ibidem* 9). Assim, considera-se que os videogames em estudo, por partilharem estas semelhanças com o gótico enquanto género, e por apresentarem inúmeros dos seus tropos mais característicos, são passíveis de análise tendo em consideração este modo de representação. A adopção da estética gótica revela-se mesmo, em última instância, extremamente oportuna para efectuar uma reinterpretação da Alice de Carroll, focando e realizando o seu potencial como elemento disruptor de uma sociedade profundamente estrita no respeitante a códigos de conduta social e construções culturais.

Deste modo, o gótico encontra-se perfeitamente alinhado com o próprio neovitorianismo, que comumente o utiliza como modo de representação e discurso. Assim como o neovitorianismo procura negociar e redefinir relações de poder, por exemplo, através de perspectivas pós-coloniais, também na tradição da ficção gótica irlandesa e escocesa do século XIX se podem encontrar pontos de vista “pré-pós-coloniais”. Enquanto que o gótico irlandês procura negociar identidades nacionais e separar-se, neste âmbito, da identidade inglesa (Spooner e McEvoy 52) – nomeadamente através da localização das narrativas na própria Irlanda e não em “(...) fantasised Mediterranean and Oriental locations (...)” (*Ibidem*) como era comum no gótico inglês –, o gótico escocês procura utilizar tropos como o cemitério, o castelo, o manuscrito e inscrições como “(...) warmly-contested sites of authenticity and authority (...)” (A. Wright 76), reivindicando a sua identidade cultural através destes locais. Evocando um conjunto de proeminentes críticos que escreveram sobre o gótico – incluindo Andrew Smith, Markman Ellis, Julian Wolfreys, entre outros – Marie-Luise Kohlke e Christian Gutleben, no capítulo “The (Mis)Shapes of Neo-Victorian Gothic: Continuations, Adaptations, Transformations” incluído na obra *Neo-Victorian Gothic*:

Horror, Violence and Degeneration in the Re-Imagined Nineteenth Century, concluem que existem diversas semelhanças e continuidades entre o gótico e o neovitoriano: a forma como o gótico narra frequentemente fenómenos de repetição e retorno, sendo que esta repetição traz sempre uma diferença em relação ao ponto de partida (assim como o monstro que é destruído mas que regressa ou sobrevive para além da morte), evoca a intertextualidade da ficção neovitoriana (3), ou seja, a forma como esta dialoga com a própria ficção vitoriana (e o seu contexto). O fantasma que, na ficção gótica, evoca o que uma cultura apenas consegue expressar de forma oblíqua, focando o que assombra os fantasmas ao invés dos fantasmas em si, relembra a elisão histórica com que a ficção neovitoriana se depara, como (re)imaginação contemporânea que é (*Ibidem*). Já o gótico como género engajado com questões políticas e crítica social assemelha-se também com a tendência desconstrucionista da ficção neovitoriana, que foca a sua relevância política em oposição ao entretenimento escapista (*Ibidem*). Estas e outras semelhanças levam os autores a concluir que o neovitorianismo é, na sua essência, gótico:

What we are asserting, then, is that *neo-Victorianism is by nature quintessentially Gothic*: resurrecting the ghost(s) of the past, searching out its dark secrets and shameful mysteries, insisting obsessively on the lurid details of Victorian life, reliving the period's nightmares and traumas. At the same time, neo-Victorianism also tries to understand the nineteenth-century as the contemporary self's uncanny *Doppelgänger*, exploring the uncertain limits between what is vanished (dead) and surviving (still living), celebrating the persistence of the bygone even while lauding the demise of some of the period's most oppressive aspects, like institutionalised slavery and legally sanctioned sexism and racism. Such are the very Gothic constitutive features of neo-Victorianism. (4; *italico dos autores*)

Por fazerem uso de uma estética gótica e serem claramente neovitorianos, os videojogos em estudo fornecem, ao jogador, uma experiência visual e interactiva recheada de incerteza, ansiedade, instabilidade, crítica e questionamento. Para tal, recorrem a mecânicas específicas em que o jogador, controlando a personagem – Alice ou Fran – necessita de efectuar um conjunto de acções que naturalmente induzem estes sentimentos, assim como completar uma determinada tarefa em tempo limitado, ou uma actividade que exija um elevado nível de concentração, capacidade de dedução ou, ainda, uma considerável capacidade de coordenação motora – que oscila

constantemente entre pressionar determinadas teclas num teclado, e movimentar e clicar no rato para computador –,¹² assim como atravessar plataformas colocadas de forma desafiante ou em locais hostis e, portanto, aumentando a probabilidade de uma queda e eventual morte da personagem. Num âmbito narrativo, e como será amplamente explorado no decorrer desta investigação, os videojogos procuram constantemente perturbar o jogador para que este entre em contacto com uma realidade vitoriana claramente ausente (de forma directa) da literatura infantil da época, e questione também diversas e comuns ficcionalizações desta época histórica (porventura romantizadas e idealizadas).

A viagem por “darker Wonderlands” (Siemann 177), apesar da estética gótica que a permeia, permite facilmente identificar *Alice’s Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* como textos de partida para estas adaptações digitais. Optando por recorrer a duas obras de indisputável estatuto canónico, a reinterpretação das mesmas no videojogo torna possível a ausência de uma detalhada e exaustiva explicação do contexto da narrativa e das personagens, uma vez que o jogador informado será capaz de as identificar, especialmente pela extrema divulgação das obras de Carroll, como Christina Fawcett explica no seu artigo “*American McGee’s Alice: Madness Returns* and Traumatic Memory”, que analisa *Alice: Madness Returns*:

This structuring of the game in the larger familiar fiction gives the game narrative dark-matter: providing weight and substance to characters and settings. Characters have little context or explanation in the game; the player is expected to bring that knowledge with her. (494)

Como refere, ainda, Jonathan Sanders, na sua tese de Doutoramento “*Play the Book Again*”: *Towards a Systems Approach to Game Adaptation*, embora seja possível abordar uma adaptação de forma autónoma, a mesma não pode ser tratada como uma adaptação se não existir um conhecimento prévio, em menor ou maior grau, do texto de partida, pelo que esta apenas opera se o utilizador reconhecer algumas associações intertextuais presentes na mesma (13), até porque o prazer de avaliar as similaridades e

¹² Note-se que, no decorrer da presente investigação, os videojogos em estudo foram acedidos, jogados e pesquisados a partir da plataforma Windows num computador, estando assim referenciados na lista bibliográfica. Valerá a pena mencionar, contudo, que *American McGee’s Alice* encontra-se disponível também para Mac OS, PlayStation 3 e Xbox 360, *Alice: Madness Returns* para PlayStation 3 e Xbox 360, e *Fran Bow* para Mac OS, Linux, Android, iOS, Xbox Series X/S, Xbox One, Nintendo Switch e PlayStation 4.

diferenças entre textos (e, acrescente-se, entre diferentes *media*), e os níveis de conformidade ou dissenso nas suas diferentes abordagens, requiere um conhecimento prévio das obras que estão a ser assimiladas, absorvidas e retrabalhadas, como Julie Sanders atesta na sua obra *Adaptation and Appropriation* (152).

No caso particular da adaptação de obras literárias ao videojogo, tal não implica, necessariamente, que o videojogo reinterprete a obra literária de forma estritamente fiel mas, antes, que faça uso de um *design* que indirectamente a evoca, construindo um *gameplay* (i.e. a forma específica como o jogador interage com o videojogo) que ressoa a experiência vivida pelo protagonista da obra literária (ou pelo leitor), desconstruindo determinadas personagens e convenções narrativas, ou permitindo ao jogador investigar sistemas filosóficos ou temáticos da obra literária sem necessidade de recriar toda a sua trama (Jon. Sanders 13). É precisamente este processo que ocorre nos videojogos em estudo, permitindo ao jogador, como receptor livre, deparar-se com um trio de narrativas desconstruídas e libertadoras, desbravando estas histórias e mesmo, eventualmente, adquirindo ou aprofundando um gosto e conhecimento pelas mesmas e pela leitura, num processo que se constitui, ele mesmo, como uma espécie de jogo, como Roland Barthes disserta em *Le Plaisir du Texte* (*The Pleasure of the Text*):

Does writing in pleasure guarantee (...) my reader's pleasure? Not at all. I must seek out this reader (must "cruise" him) *without knowing where he is*. A site of bliss is then created. It is not the reader's 'person' that is necessary to me, it is this site: the possibility of a dialectics of desire, of an unpredictability of bliss: the bets are not placed, there can still be a game. (4)

Contido neste prazeroso processo de troca e abertura de possibilidades ("(...) what I enjoy in a narrative is not directly its content or even its structure, but rather the abrasions I impose upon the fine surface: I read on, I skip, I look up, I dip in again." (*Ibidem* 11-12)), encontra-se o próprio posicionamento do videojogo no quotidiano, cujo uso do mesmo se estabelece, também ele, como uma prática (algo) transgressiva, como Kristine Jørgensen e Faltin Karlsen abordam em *Transgression in Games and Play*, referindo que, apesar do acto de transgredir se constituir, muitas vezes, como não-intencional, este pode ser realizado como uma forma de marcar distância em relação a normas estabelecidas, ou, ainda, como um modo de libertação; neste contexto, "[g]ames and play are often understood as taking place inside a subset of everyday life and so to

be treated as a social frame in which one can act outside the boundaries of what is socially acceptable.” (4). Ainda sobre este assunto, John R. Sageng, no capítulo “The Bracketing of Moral Norms in Videogames”, incluído na supramencionada obra, afirma que o apelo dos videogames se explica, em grande medida, pelo facto destes convidarem o jogador a transgredir normas válidas fora do próprio videogame, no respeitante, por exemplo, a questões de etiqueta, gosto, autoridade social ou modos de *storytelling* (63). Parte deste interesse pelo videogame advém da sua consideração como um artefacto culturalmente não normativo, uma vez que, como forma de cultura popular contemporânea, este esteve envolvido em debates acesos similares aos enfrentados pelo cinema, obras de banda desenhada, ou música *rock*, “(...) linked to a long tradition of ‘moral panics’” (...), como Frans Mäyrä refere (“Culture” 293), adquirindo assim suspeição por parte de educadores e autoridades morais, sendo-lhes atribuída uma influência negativa na sociedade (*Ibidem*).

Dada esta qualidade atribuída ao videogame, ao seu posicionamento num contexto sociocultural, e à interacção estabelecida entre o mesmo e o utilizador, bem como o horizonte de possibilidades que esta interacção oferece, torna-se relativamente mais notória a razão por detrás do apelo do tema da transgressão nas reinterpretações efectuadas das obras de Lewis Carroll, condensando, assim, um conteúdo transgressivo com um *gameplay* igualmente transgressivo, afastando os textos da crítica que lhes era dirigida na época da sua publicação (Will Brooker, em *Alice’s Adventures: Lewis Carroll in Popular Culture*, refere a existência da opinião unânime, no século XIX, de que estas obras seriam apenas uma “(...) healthy dose of fun and nonsense.” (71-72)) e assumindo que estes possuem, pelo contrário, uma “(...) deeper, darker nature (...)” (*Ibidem*) que necessita de ser focada na contemporaneidade (*Ibidem*).¹³ Esta perspectiva corresponde assim, indubitavelmente e como foi anteriormente mencionado, a uma abordagem neovitoriana, em que se tenta (re)descobrir as simbologias e significados encobertos nestes escritos, o que é igualmente permitido pela forma como os videogames

¹³ Este foco numa reinterpretação transgressiva, segundo Catherine Siemann, caracteriza as adaptações de *Alice’s Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* no século XXI: “The re-envisioning of *Alice* dates back to Carroll’s day (...) but in the first decade of the twenty-first century, the controlled menace of the original is transformed into outright violence, insanity, and sexual threat.” (175), algo que, como se verificará nos subcapítulos de análise dos videogames, caracteriza os que presentemente se investigam. Para ilustrar esta tendência, Siemann enumera algumas adaptações, como os videogames *American McGee’s Alice* e *Alice: Madness Returns*, as adaptações cinematográficas *Dreamchild* (Gavin Millar, 1985), *Alice* (Jan Švankmajer, 1988) e *Alice in Wonderland* (Tim Burton, 2010), a canção “White Rabbit” (1967) da banda de *rock* Jefferson Airplane e os romances gráficos *Return to Wonderland* (2009), *Beyond Wonderland* (2010) e *Escape from Wonderland* (2011), de Raven Gregory.

veiculam determinadas ideologias e perspectivas, longe de se constituírem como artefactos com pouca ou nenhuma legitimidade e/ou credibilidade, algo que é, aliás, argumentado pelo proeminente autor Ian Bogost, em *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Na obra, Bogost afirma que os videojogos estão especialmente capacitados para persuadir o público a que eles tem acesso, podendo, desta forma, perturbar e alterar atitudes e crenças desses mesmos indivíduos sobre o mundo, provocando, subsequentemente, alterações sociais potencialmente significativas (ix). Tal é permitido através do que o autor apelida de retórica procedimental, uma prática que coloca em diálogo o programador do videojogo, o *designer*, o utilizador (jogador) e o próprio jogo, e que define uma forma de persuasão por meio de processos computacionais (*Ibidem* 4). Utilizando esta retórica particular, que “(...) esboça argumentos através do recurso à redacção de regras comportamentais, mediante o emprego de linguagens de programação da mais variada ordem (...)” (Pereira *Mundo Transmediático* 157), o videojogo revela-se instrumental na redefinição, redescoberta e desconstrução de preceitos do passado.

Tendo, assim, presentes as considerações tecidas, a identificação dos objectivos da investigação, e a explicitação do enquadramento da mesma nos diversos campos de estudo referidos, resta, neste primeiro subcapítulo, identificar alguns pontos que evidenciam a originalidade da presente investigação, que se verifica de diversos modos e em diferentes âmbitos, nomeadamente: a) o facto de considerar o videojogo como um objecto de estudo académico; b) privilegiar a análise de uma adaptação de uma obra literária a um *medium* interactivo ao invés da tendência preponderante nos últimos anos (*i.e.*, a análise de adaptações de obras literárias ao cinema); c) compreender uma análise temática e especializada no seio dos Estudos sobre Videojogos, sendo que uma grande parte destes estudos consistem, ainda, em investigações genéricas e de cariz teórico-metodológico; d) constituir o primeiro estudo avançado dedicado aos videojogos em foco com o enquadramento temático elegido;¹⁴ e) adoptar e consequentemente

¹⁴ Os Estudos sobre Videojogos, acompanhando a evolução do videojogo como objecto de estudo, têm contribuído continuamente para a academização dos videojogos. Contudo, grande parte dos estudos recentes foca o impacte sociocultural dos mesmos, enquadrados, na sua maioria, na área da Psicologia, Economia e Sociologia: *Social Exclusion, Power, and Video Game Play: New Research in Digital Media and Technology* apresenta-se como um óptimo exemplo da investigação desenvolvida na área da Sociologia e da Psicologia, focando a relação entre os jogos virtuais e desigualdades sociais, bem como questões de poder no seio da produção de videojogos. Seguindo esta tendência, *Video Games and Social Competence* é outro exemplo que se debruça sobre o impacte dos videojogos nas relações interpessoais e na socialização dos seus utilizadores. Já *The Evolution and Social Impact of Video Game Economics* apresenta-se como um estudo recente na área da Economia que explora a questão das transacções

desenvolver uma metodologia conciliatória no âmbito dos Estudos sobre Videojogos; e, por fim, f) introduzir perspectivas inovadoras relativamente às obras de Lewis Carroll.

comerciais contínuas em ambiente virtual num videojogo *online*, fenómeno que advém do diálogo entre aqueles responsáveis pelo processo de produção dos videojogos e os consumidores destes produtos. Também na área da Neurociência, obras como *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design* exploram a forma como produtores de videojogos procuram, através da experiência do utilizador (*user experience*), entender os processos mentais do jogador e posteriormente fabricar produtos que lhes sejam atractivos. *The Psychology of Video Games*, por sua vez, expande esta abordagem investigando não apenas que aspectos apelam aos jogadores mas também o impacte dos videojogos na sua vida no respeitante à educação e saúde. Não descurando a importância de tais obras, a presente investigação não discorre aprofundadamente sobre estes aspectos, pois já se encontram debatidos nas suas respectivas áreas do conhecimento. Note-se, adicionalmente, que existe, tal como foi referido, uma tendência para a elaboração de investigação genérica sobre o videojogo, em que este é investigado e debatido como artefacto cultural e objecto de estudo, mas em que se observa uma lacuna no respeitante a obras que realizem uma investigação aprofundada e devidamente contextualizada sobre videojogos específicos, apesar de muitos se apresentarem como tentadoras sugestões de estudo, devido às suas mecânicas particulares e inovadoras ou à sua narrativa rica e complexa. Neste contexto, é oportuno referir *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, publicado em 2018 e orientado já para um género específico de videojogo designado como *survival horror*, assim como *The World of Fallout* (2024), um volume que apresenta estudos relativos à saga de videojogos *Fallout* (1997-2018), ou *On Soulsring Worlds: Narrative Complexity, Digital Communities, and Interpretation in Dark Souls and Elden Ring* (2024), que se foca nos videojogos indicados no seu título. Estas são, de facto, tentativas eficientes de delimitar tematicamente os objectos de estudo, facilitando a sua análise e contextualização, e atentando em pertinentes singularidades de alguns deles. No domínio da produção científica não publicada, um levantamento de teses de Doutoramento defendidas em Portugal nos últimos dez anos permitiu observar a não-existência de investigação avançada debruçada nos videojogos a analisar na presente investigação. Em âmbito internacional, algumas (escassas) teses de Doutoramento e dissertações de Mestrado e Pós-Graduação apresentam investigação sobre algum dos videojogos abordados presentemente, mas em muito diferem tematicamente da pesquisa agora apresentada; contudo, pela sua utilidade e importância, as mesmas estão devidamente referenciadas na secção correspondente às referências bibliográficas.

1.2. Para uma Conciliação entre Ludologia e Narratologia: Considerações sobre a Metodologia Adoptada

Os Estudos sobre Videojogos representam ainda uma novidade como disciplina académica, em comparação com os Estudos Literários e de Cultura, que possuem, até ao momento, um extenso enquadramento no domínio da teoria. Para além de alguns importantes contributos, verifica-se um ainda reduzido aparelho teórico que fundamente a investigação do videojogo e, particularmente relevante para a presente investigação, a interligação deste objecto de estudo com outras áreas do conhecimento, nomeadamente os Estudos Literários. A falta de uma tradição teórico-metodológica no seio dos Estudos sobre Videojogos, que provém da recente evolução dos novos *media*, obrigou ao desenvolvimento de abordagens que procuraram colmatar esta lacuna na análise académica do videojogo.

Pioneiro na realização de um modelo teórico-metodológico que visava responder a esta necessidade, Espen Aarseth publicou em 1997 a obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* tendo esta consistido, originalmente, na sua tese de Doutoramento. Na mesma, Aarseth problematiza a categorização e estudo do hipertexto¹⁵ e também do próprio videojogo. É necessário, neste contexto, chamar a atenção para a rápida evolução do videojogo enquanto objecto digital desde que Aarseth publicou a sua obra até aos dias de hoje. Na ocasião da produção de *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, os estudos de caso escolhidos pelo crítico cingiram-se à reduzida diversidade de videojogos existentes na época, recaindo uma especial atenção em *Adventure* (1976).¹⁶ Hoje em dia, uma miríade de videojogos distintos foi já produzida, com as

¹⁵ Hipertexto refere-se a um texto computadorizado agregado em diversos fragmentos conectados entre si e que podem ser acedidos, independentemente, pelo utilizador através de uma hiperligação, activada, por exemplo, através de um clique no rato do computador. Theodor Nelson cunhou o termo na sua obra *Literary Machines* e define-o da seguinte forma: “(...) by ‘hypertext’ I mean *non-sequential writing* – text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways.” (0/2). Espen Aarseth apresenta também uma definição do termo: “Hypertext is often understood as a medium of text, as an alternative to (among others) the codex format found in books, magazines, and bound manuscripts. It is often described as a mechanical (computerized) system of reading and writing, in which the text is organized into a network of fragments and the connections between them. As such, it has obvious potential benefits: A reader may approach a specific point of interest by a series of narrowing choices simply by clicking on the screen with the mouse.” (*Cybertext* 76). De forma a ilustrar, imagine-se o menu inicial clássico de um videojogo, que apresenta frequentemente diversos fragmentos textuais como *Play*, *Settings* ou *Quit*. Estes permitem, quando acedidos pelo jogador, visitar diferentes espaços virtuais contidos no próprio jogo. Os diversos fragmentos, unidos entre si na malha textual do videojogo, constituem um hipertexto.

¹⁶ Também conhecido como *ADVENT*, *Colossal Cave Adventure* e *Colossal Cave*.

mais diversas formas de interacção entre a interface e o jogador, contendo elaboradas narrativas e complexas personagens.

Aarseth considera primeiramente que videojogos não se apresentam como textos literários da mesma forma que uma obra literária se apresenta como um texto literário (3), admitindo, no entanto, uma interligação entre estes dois objectos: “To claim there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories (...) the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two.” (*Ibidem* 5). O autor refere ainda a tendência problemática de descrever o texto presente nos novos *media* como sendo radicalmente diferente do apresentado em formatos mais antigos e tradicionais, colocando-se, desta forma, um ênfase nos seus atributos como sendo determinados apenas pelo *medium* em que se apresenta (*Ibidem* 14). Atentando, porém, nas diferenças, é elaborado um comentário sobre a relação entre jogador e leitor com o seu respectivo *medium*:

A reader, however strongly engaged in the unfolding of a narrative, is powerless. Like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout abuse, but he is not a player. Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency brake and step off, but he is not free to move the tracks in a different direction. He cannot have the player’s pleasure of influence (...). (*Ibidem* 4)

É, contudo, a ideia de sobreposição e interligação, mas simultaneamente de independência entre o texto literário e o videojogo, que se apresenta como especialmente relevante na análise que se pretende efectuar e as comparações que serão estabelecidas entre as obras produzidas por Lewis Carroll e os videojogos em estudo, inspirados nestas.

No decorrer dos anos seguintes à publicação e posterior divulgação de *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, a academia assistiu ao desenvolvimento de um intenso debate sobre a metodologia ideal a ser adoptada na análise do videojogo, disputado, em especial, por duas abordagens distintas que se destacaram na sua tentativa de dar resposta a esta questão, denominadas por narratologia, com uma tradição extensa enquanto aparelho teórico, e ludologia, que visa oferecer uma abordagem alternativa à primeira, focando o videojogo enquanto *medium* distinto da obra literária. Este conflito

veio a ocupar uma extensa parte da investigação publicada nos primeiros anos do desenvolvimento dos Estudos sobre Videojogos e a adopção de uma destas metodologias, ou ambas, requer não apenas a sua explicação como uma menção ao conflito criado, tendo este ocupado um considerável número de críticos da área durante largos anos e mesmo hoje em dia.

Atente-se primeiramente na ludologia, termo e abordagem popularizados essencialmente por Gonzalo Frasca em 1999 no seu artigo “Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative”. Frasca começa por referir a importância da narratologia e da teoria literária na compreensão do videojogo, aspecto que será igualmente abordado mais adiante, e assume assim que este último partilha muitos elementos com histórias, incluindo “characters, chained actions, endings, settings.” (s/p). Considera, no entanto, a existência de uma dimensão que teria sido esquecida na ocasião do estudo do videojogo: construir uma análise própria para este *medium*. Sugere, assim, uma mudança de paradigma que propõe analisar o videojogo recorrendo a um aparelho teórico específico, afirmando que o seu objectivo não é substituir a narratologia, mas sim oferecer um complemento a esta (*Ibidem*). Recorrendo a uma análise de *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Frasca conclui que, apesar da incontestável importância desta obra e dos esforços de Aarseth em atentar não apenas nas similaridades entre obra literária e videojogo mas também nas suas diferenças, existe uma clara falta de definições e aparelhos teóricos encarregados de investigar o jogo, seja este tradicional ou digital. Propõe, então, o termo “ludologia”, derivado do termo latino *ludus* (jogo), para denominar uma ainda inexistente (na ocasião da publicação do artigo) disciplina encarregada do estudo do jogo e de actividades lúdicas, que viria idealmente a atentar nas especificidades destes *media* e nas diferenças em relação a uma concepção mais tradicional e reconhecível de narrativa, tanto ontologicamente como no tipo de interacção estabelecida com o público receptor.

Esta abordagem veio a consolidar uma análise do videojogo mais focada no *gameplay*, no hipertexto, nas mecânicas¹⁷ e nos aspectos técnicos do videojogo para

¹⁷ Diversas definições de mecânicas (do videojogo) foram propostas por diversos autores até ao presente momento (Miguel Sicart resume variadas contribuições no seu artigo “Defining Game Mechanics”, propondo também uma definição própria). A proposta de Sus Lundgren e Staffan Björk será elegida durante o decorrer da presente investigação: “A game mechanic is simply any part of the rule system of a game that covers one, and only one, possible kind of interaction that takes place during the game, be it

analisar a experiência do jogador. A dissertação de Mestrado do ludólogo Jesper Juul, intitulada *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction* (1999) apresenta afirmações controversas que vieram a fomentar o debate entre a ludologia e a narratologia; o autor refere directamente que videojogos não podem, de forma alguma, contar histórias, uma vez que não se apresentam como um *medium* narrativo (1), acrescentando ainda: “In actuality we are facing a conflict between game and narrative: they are two separate phenomena that in many cases rule each other out.” (*Ibidem*). Para sustentar o seu argumento, Juul refere que a linearidade da narrativa a coloca em inevitável conflito com o videojogo, uma vez que este apresenta uma componente interactiva que põe em causa tal linearidade, não oferecendo, por isso, uma experiência semelhante àquela proporcionada por um livro ou um filme, e parecendo incompleto quando comparado a narrativas tradicionais (*Ibidem* 76). No entanto, já no ano de 2001, o seu artigo “Games Telling Stories?”, publicado no primeiro número da revista *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, veicula uma perspectiva porventura menos radical, com Juul a reconhecer a dimensão narrativa de videojogos como *Space Invaders* (1978) ou aqueles que apresentam personagens e “quest structures” (s/p).¹⁸ Admite, então, que é possível estabelecer uma conexão entre videojogos e narrativas:

(...) games and narratives do not live in different worlds, but can in some ways work together: A narrative may be used for telling the player what to do or as rewards for playing. Games may spawn narratives that a player can use to tell others of what went on in a game session. Games and narratives can on some points be said to have similar traits. This does mean that the strong position of claiming games and narratives to be completely unrelated (my own text, Juul 1999 is a good example) is untenable. But we also have to look at differences. (*Ibidem*)

general or specific. A game may consist of several mechanics, and a mechanic may be a part of many games. The mechanic trading, for example, simply states that during the game, players have the possibility to trade with each other. What they may trade, and how, and when, is stated in the specific rules for each game using this mechanic. Other examples of game mechanics include bidding, negotiation, story-telling, roll and move, and role-playing.” (48).

¹⁸ As “quest structures” que Juul refere (s/p) designam uma estrutura apresentada por um considerável número de videojogos, em especial aqueles denominados por *role-playing games* (RPG's), consistindo em completar uma determinada missão ou demanda pela/s personagem/s controlada/s pelo/s jogador/es, sendo posteriormente obtida uma recompensa.

Apesar de tecer estas considerações, Juul dedica o restante artigo a focar as distinções entre ambos, como o final da supramencionada citação indica. Analisa, para o efeito, aspectos como a passagem do tempo no videojogo e o papel do jogador, concluindo que a interacção constante exigida da parte do jogador entra em conflito com a dimensão narrativa do videojogo:

(...) [m]any computer games contain narrative elements, and in many cases the player may play to see a cut-scene or realise a narrative sequence. (...) There is an inherent conflict between the now of the interaction and the past or ‘prior’ of the narrative. You can’t have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story. (*Ibidem*)

A este respeito é necessário, no entanto, atentar na limitação desta perspectiva pela época em que a mesma foi apresentada, sendo que, hoje em dia, diversos videojogos apresentam já instâncias narrativas (para usar o exemplo de Juul: *cutscenes*)¹⁹ em que o jogador está capacitado de interagir de alguma forma com a interface, seja através de escolhas de diálogo que necessitam de ser feitas dentro de um curto intervalo de tempo pré-estipulado (o que acontece, por exemplo, em videojogos mundialmente reconhecidos como *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Heavy Rain* (2010) e *Beyond: Two Souls* (2013)) ou realizando acções repentinas que requerem destreza (*Tomb Raider* (2013), *God of War* (2018) e *Uncharted 4: A Thief’s End* (2016)), prevenindo assim que a *cutscene* perca a sua fluidez e mantenha a sua componente narrativa. De igual forma, seria erróneo afirmar que *The Elder Scrolls V: Skyrim*, videojogo distinguido pela sua história extremamente elaborada, não possui sequências narrativas apenas pelo facto de requerer uma constante interacção da parte do jogador, não contendo *cutscenes*. Assim, e como afirma Dave Jones no seu artigo “Narrative Reformulated: Storytelling in Videogames”, Juul presume que a narrativa necessita de ser um artefacto estático, tal como os géneros e *media* tradicionais, que sempre veicularam narrativas, o que traduz uma presumível incapacidade desta evoluir conceptualmente (20). Contudo, não há qualquer razão para conceber a narrativa desta forma limitativa, especialmente dada a

¹⁹ *Cutscenes* apresentam-se como sequências de cenas que incluem diversos ângulos de câmara, pontos de vista e efeitos visuais e sonoros, semelhantes, por isso, a uma obra cinematográfica. De um modo geral, durante as mesmas, o jogador está incapacitado de interagir com a interface, assistindo à mesma como um espectador. Contudo, videojogos mais recentes incluem já *cutscenes* que, embora continuem a privilegiar esta componente cinematográfica, requerem acções repentinas que o jogador pode (e deve) realizar, de forma a assistir à restante *cutscene*, ou retomar o *gameplay* usual. Como Cíntia Marques Vieira refere, a *cutscene* vem a oferecer uma lógica unificadora à narrativa veiculada pelo videojogo (221).

popularidade do videojogo como artefacto cultural e a extraordinária capacidade dos produtores desenvolverem narrativas criativas e claramente intermediais (*Ibidem* 20-21).²⁰

Ainda no seio da ludologia, importa também referir Markku Eskelinen, que se estabelece como uma das vozes mais proeminentes em prol desta abordagem,²¹ tendo considerado igualmente que teorias literárias não oferecem modelos satisfatórios para a análise do videojogo, desafiando assim a hegemonia da narratologia e chamando a atenção para as suas limitações (*Cybertext Poetics* 209-210). Esta posição havia sido tomada previamente por Aarseth (*Cybertext* 14, 76, 107-108), no entanto, o termo “ludologia” não se encontrava ainda em circulação e ainda não tinha ocorrido uma consolidação deste como abordagem teórico-metodológica.²²

A ludologia veio a ser contestada e acusada de extremismo na sua suposta rejeição da narrativa no universo do videojogo, perspectiva originada numa miríade de assunções que diversos ludólogos vieram posteriormente a clarificar, como adiante se demonstrará. Atente-se, por agora, na narratologia: esta designa uma área teórico-metodológica autónoma, que toma a narrativa como modo de representação não apenas literário como também não-literário. Pela independência que foi conquistando em relação à sua concepção original estruturalista, considera a narratividade como aquele aspecto que traduz a estrutura formal que organiza a experiência humana da temporalidade, possibilitando, assim, o estabelecimento das mais diversas relações de aproximação e distinção entre grandes e diferentes sistemas semióticos, tendo em consideração diversos *media* e a relação de cada um com os fenómenos da temporalidade e da narrativização (Padeira e Bello 1).

A perspectiva narratológica adaptada ao estudo do videojogo ganha prominência com Marie-Laure Ryan, destacando-se esta autora pela publicação extensa sobre o assunto. A narratologia contrasta com a ludologia por aplicar modelos tradicionais de

²⁰ De igual forma, poderia também referir-se o facto de determinadas obras literárias, como a série *Give Yourself Goosebumps*, de R. L. Stine, convidarem já a uma interacção por parte do leitor, que necessita de tomar decisões e avançar até uma página específica dependendo das suas escolhas, sendo que os livros contêm diversos finais distintos e diversos percursos que o leitor pode efectuar. A dimensão interactiva não está, portanto, necessariamente ausente numa narrativa apresentada em formato de papel.

²¹ O crítico auto-intitula-se de ludólogo ao longo da sua obra *Cybertext Poetics: International Texts In Critical Media Aesthetics*.

²² Note-se, no entanto, que Aarseth não partilha, neste seu estudo, uma atitude radical relativamente à separação da narrativa e do videojogo, admitindo mesmo que *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* poderá recair na categoria dos Estudos Literários (13-14).

análise literária ao videogame, focando principalmente o seu potencial enquanto meio que veicula histórias. O artigo de Ryan intitulado “Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media”, publicado, à semelhança de “Games Telling Stories?” de Juul, no primeiro número de *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, enfatiza o papel da narrativa no videogame e refere que esta não possui uma função puramente estética mas sim fundamental, ditando a imersão do jogador na história que se desenrola no ecrã à sua frente (s/p).

Também em “Will New Media Produce New Narratives?”, capítulo inserido na obra *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, a autora declara que textos suportados por *media* digitais estão possibilitados de produzir alternativas criativas à experiência narrativa, não podendo, no entanto, alterar as condições básicas da narratividade (354), concluindo com uma afirmação que pretende demonstrar não apenas a versatilidade da narrativa, nomeadamente através da sua adaptação a estes novos *media* (incluindo o videogame), como também a sua ligação inerente com os mesmos:

If we look back at the history of narrative, we can see it has survived the transition from orality to writing, from manuscript to print, from book to multimedia, and from the stage to moving picture. Each of these technological innovations has liberated new narrative energies and exploited new possibilities. Given its well-demonstrated resiliency, narrative should easily weather the digital revolution. (*Ibidem* 356)

Ainda na mesma obra, o capítulo “Toward a Transmedial Narratology”, da autoria de David Herman, introduz uma argumentação que visa apresentar a capacidade transmedial da narrativa, em que se lê: “(...) all aspects of every narrative can be translated into all possible media (...)” (51). O autor refere ainda que esta perspectiva não foi devidamente considerada no seio dos estudos sobre a narrativa. Tendo em consideração que *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* é publicada no ano de 2004, a investigação de Herman coincide com o ainda diminuto desenvolvimento dos estudos sobre videogames, que se encarregavam já de explorar esta questão²³ mas de forma ainda algo reticente e sem o devido reconhecimento académico.

²³ Nomeadamente nos já mencionados *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction* e “Games Telling Stories?”, que datam, respectivamente, de 1999 e 2001, e

Independentemente desta questão, este artigo de muito serve à narratologia, tornando plausível a análise da componente narrativa dos videojogos e fornecendo uma fundamentação teórica para a mesma.

O debate que opõe a ludologia e a narratologia constitui, como referido, um dos principais focos dos estudos sobre videojogos, sendo pautado por uma notória dificuldade de entendimento entre os diversos críticos. Markku Eskelinen resume o debate e as principais posições no capítulo “Ludology and the exhaustion of narratology” de *Cybertext Poetics: International Texts In Critical Media Aesthetics* (2012), mencionando esta dificuldade:

The debate (...) merits revisiting because its nature and many positions within it are not yet well understood, despite recent attempts to partially summarize them. Many recent brief summaries situate scholars in inaccurately constructed positions, either without quoting them at all or without quoting their core arguments. (210)

De forma similar, Gonzalo Frasca e Michalis Kokonis, proeminentes críticos que serão abordados seguidamente, efectuam o seu comentário ao referido debate. Frasca, no seu artigo “Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place”, afirma: “I believe that this debate has been fueled by misunderstandings and that generated a series of inaccurate beliefs on the role of ludology (...)” (92). Já Kokonis, por sua vez, em “Intermediality between Games and Fiction: The Ludology vs. Narratology Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca”, apela à resolução do conflito que compromete o desenvolvimento e independência dos estudos sobre videojogos:

(...) this debate has to be resolved, as it is of no help to the cause of establishing Computer Game Studies as an autonomous and independent academic field. We will accept that this debate came about due to misunderstandings and misconceptions, as it usually happens in the beginning of a new phenomenon, like the appearance of computer games on the cultural scene. (174-175)

da autoria de Jesper Juul, assim como em “Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative” de Gonzalo Frasca, publicado em 1999.

Devido ao foco no debate e a atenção que o mesmo tem recebido – apesar de esta ter serenado nos últimos anos –, o desenvolvimento e publicação de pesquisas especializadas e dedicadas a videojogos particulares incorpora um menor número da investigação realizada nesta área do conhecimento, sendo, aliás, apresentada maioritariamente sob a forma de artigos científicos de reduzida dimensão. Frequentemente, o videojogo é mencionado apenas de forma exemplificativa, não constituindo o principal foco do estudo. Se for considerada a totalidade de artigos científicos em todos os números da revista *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, num total de duzentos e setenta e cinco desde o primeiro volume e número até ao actual, ou seja, o primeiro número do vigésimo quarto volume, verifica-se que apenas cento e cinco artigos apresentados utilizam, de facto, um ou múltiplos videojogos como objectos de estudo principais de uma análise especializada, prática e dedicada. Note-se ainda que estas pesquisas recaem em diversas áreas do conhecimento nem sempre relacionadas com os Estudos Literários e de Cultura, enquadrando-se mais frequentemente em domínios como a Economia, a Psicologia, a Sociologia ou o *Design* de Videojogos,²⁴ cimentando assim a importância da presente investigação.

Evidencia-se, por esta recolha de dados, que a tendência recorrente recai na elaboração de investigação genérica, especialmente orientada para a categorização e definição de diversos termos e conceitos relativos ao videojogo, bem como a tentativa de obtenção de um modelo satisfatório para a sua análise. No entanto, é igualmente notada uma evolução desta tendência, coincidente não apenas com o avanço desta área de estudos no tempo, libertando-se, gradualmente, de questões fundacionais, como também com a atenuação do debate ludologia vs. narratologia.²⁵ Astrid Ensslin aborda esta questão na sua obra *Literary Gaming*, referindo que o criticismo elaborado em torno dos videojogos e da literatura digital progrediu através de duas grandes “ondas”, sendo que a primeira, situada no tempo, sensivelmente, entre as últimas décadas do século XX e 2007-2008, se ocupou de estabelecer definições e responder a questões de

²⁴ Elegeu-se esta revista como a mais representativa por constituir o principal meio de disseminação de pesquisa no seio dos Estudos sobre Videojogos até ao presente momento. *Reviews* e entrevistas não foram consideradas. No entanto, foram considerados os dois *special issues* publicados até ao momento: o primeiro dedicado ao videojogo *EverQuest* (volume 9, número 1, Abril, 2009) e o segundo à representação de *queerness* no videojogo (volume 18, número 3, Dezembro, 2018). Nestas publicações foram, igualmente, excluídas as entrevistas e *reviews*.

²⁵ Os volumes mais recentes da revista *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* tendem, de facto, a conter um maior número de artigos que utilizam videojogos como objectos de estudo principais no contexto de uma análise especializada e particularmente dedicada aos mesmos.

ordem teórica, e a segunda (pós-2008) a apresentar já investigação com um cariz analítico e detalhado que aplica determinados princípios ludológicos e literários a géneros e artefactos individuais (2-3). Para ilustrar esta última tendência, Ensslin lista doze estudos, publicados entre 2003 e 2014, que a autora considera apresentarem uma investigação mais especializada (Van Looy e Baetens; Pressman; Ciccoricco *Reading Network Fiction*; Ciccoricco ““Play/Memory””; Bell, A.; Bell, et al.; Simanowski; Bell, Ensslin e Rustad; MacCallum-Stewart e Parsler; Ryan e Costello; Ensslin “Playing with Rather than by the Rules”; Tosca). Importa ressaltar, contudo, que apenas cinco destes elaboram análises especializadas que recaem, de facto, em videojogos (Ciccoricco ““Play/Memory””, em que é efectuado um estudo sobre o videojogo *Shadow of the Colossus*; MacCallum-Stewart e Parsler, que atentam em *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*; Ryan e Costello, e Ensslin “Toward Functional”, que se debruçam sobre *The Path*; e Tosca, que aborda *Amnesia: The Dark Descent*), sendo que os restantes se ocupam de analisar outras questões e assuntos, como o hipertexto ou a arte e ficção digitais.

Pela duradoura persistência, na academia, do debate supramencionado, e apesar da evolução favorável patente nos estudos referidos por Ensslin – em que alguns não deixam, porém, de descurar o videojogo como um objecto autónomo que merece uma análise pormenorizada e cuidada –, verifica-se uma certa negligência no respeitante ao princípio orientador da concepção e desenvolvimento das várias abordagens teórico-metodológicas, *i.e.* a análise especializada do videojogo. Assim, para contribuir para o avanço da investigação destes objectos de estudo digitais, revela-se necessário ultrapassar o referido debate fracturante, que em muito limita o académico na sua procura por uma forma completa e satisfatória de realizar investigação aprofundada sobre o videojogo. Janet H. Murray, reconhecida autora americana que muito contribuiu para o desenvolvimento das Humanidades Digitais e de programas educacionais no âmbito dos *media* digitais, publica a muito aclamada obra *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* no ano de 1997, abordando a influência da tecnologia digital no desenvolvimento e transformação da narrativa e no acto de contar histórias (*storytelling*). É, no entanto, no prefácio à edição mais recente, que data de 2017, que a autora comenta o impacto da sua obra no contexto do debate ludologia vs. narratologia, tendo esta sido alvo de controvérsia pela exploração do videojogo *Tetris* considerando um determinado contexto cultural, libertando-o, assim, de uma análise

puramente estética e mecânica, e inserindo-o, de alguma forma, nos Estudos de Cultura. Sobre esta questão, Murray procura não apenas defender a sua posição, como efectuar um comentário às motivações ideológicas e políticas do debate, que nem sempre ocorreu de uma forma objectiva e em puro espírito de cooperação perante o desenvolvimento de uma nova área de estudos:

Hamlet on the Holodeck was one of the first works of criticism to take video games seriously as cultural and aesthetic objects, and was therefore very positively received by game designers. But my focus on new narrative forms drew criticism from others in the academy who wanted to affirm the value of video games as games, independent of their narrative properties. (...) the book became part of a foundational controversy of the new field of Game Studies, the notorious ludology/narratology debate. Part of this debate stemmed from academic turf wars between the European departments of Narratology and the new practitioners of Game Studies, who were asserting their autonomy by identifying games as a separate field. Although I have never been a “narratologist” in the European sense, the book became a convenient target, and the argument about Tetris (...) was caricatured as an attempt to exert narrative hegemony over the new academic colony of games.

At the same time, the debates with the self-described “ludologists” did identify a real difference in approach, which I have clarified and reaffirmed many times: while some would prefer to see games as abstract systems independent of the lifeworld and of the cultural and narrative dimensions of representation (...), others, myself included, believe that digital games can be understood in the same rich cultural frameworks as other works of the artistic imagination (...) (xiii)

Noutra instância, a autora acrescenta que a crítica efectuada ao seu estudo foi elaborada num tom insultuoso e recorrendo a uma retórica de índole pessoal e acusadora, que procurou deslegitimar e silenciar a sua investigação, ao invés de engajar com a mesma de uma forma produtiva, reflectindo, desta forma, uma abordagem tendenciosa subjacente a questões de nacionalidade e género (*Ibidem* 190).

Principalmente, importa reter, do pensamento de Murray, a consideração do videojogo como um objecto cultural, numa fortuita equiparação com as demais formas

de arte; adicionalmente, a autora expressa ainda o seu agrado relativamente ao desenvolvimento mais recente dos Estudos sobre Videojogos, afirmando:

Looking back at the time since publication, I am pleased to see that many of the proponents of these critical positions have shifted perspectives. I enjoyed seeing former print-loyalists embrace the web, hypertext-loyalists embrace video games, and prominent ludologists embrace narratology. (*Ibidem* xiii)

Advoga, desta forma, uma abordagem interdisciplinar, aberta a mudanças e conciliações. Neste espírito, destacam-se ainda dois artigos muito relevantes pela sua perspectiva esclarecedora e conciliatória: “Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place” (2003) da autoria de Gonzalo Frasca e “Intermediality between Games and Fiction: The Ludology vs. Narratology Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca” (2014) de Michalis Kokonis.

O primeiro vem complementar o que Frasca estabeleceu no seu anterior artigo, já aqui mencionado (“Ludology Meets Narratology”), respondendo a um conjunto de suposições que acusam a abordagem ludológica de radicalismo no respeitante à rejeição do papel da narrativa no videojogo. O autor refere que, como ludólogo, não favorece a narrativa como um meio privilegiado na compreensão e análise do videojogo (92); no entanto, não rejeita a mesma na totalidade e considera que a definição de ludologia como a abordagem que opõe a análise do *gameplay* à análise do videojogo como narrativa corresponde a uma indesejada simplificação do seu significado. Para além disto, refere ainda que o debate narratologia vs. ludologia surgiu tendo por base um conjunto de equívocos que, por sua vez, vieram a provocar reacções de diversos críticos: Marie-Laure Ryan apelou à ludologia para não descartar o conceito de narrativa, tendo ainda proclamado a necessidade de desenvolver uma nova ludologia que o incluísse (*apud* Frasca “Ludologists Love Stories” 95)²⁶ e Rune Klevjer,

²⁶ A fonte bibliográfica original, da autoria de Marie-Laure Ryan, já não se encontra disponível no *website* da Universidade de Copenhaga, correspondendo a um *web seminar* de um curso leccionado pela autora nesta universidade, em Outubro de 2002, e intitulado “Ludology vs. Narratology? A critical investigation of the aesthetic properties of digital media”. A referência encontrava-se originalmente acessível no *URL*: <http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/LudologyvsNarratology/> que, apesar de permanecer activo, apresenta uma mensagem indicando que a página foi removida permanente ou temporariamente. Note-se que este *web seminar*, além de constar no artigo de Gonzalo Frasca, foi também divulgado pelo autor no seu próprio *website*, em: <https://ludology.typepad.com/weblog/2002/09/ludology-vs-nar.html>, atestando a veracidade do mesmo.

investigador na área dos *media* digitais, acusou Markku Eskelinen de radicalismo ludológico, referindo que este último considera histórias como ornamentos desinteressantes nos videogames e que colocar o foco nas mesmas constitui uma perda de tempo e energia (Klevjer 191-192). Sobre esta última afirmação, Frasca refere que Klevjer não toma em consideração a totalidade da argumentação de Eskelinen, que considerou as histórias desta forma num contexto específico:

(...) Klevjer's quote is incomplete (...). The scenario [Eskelinen] was referring to is the one provided by elements for game analysis that he previously mentioned on his text. In other words, it seems that he was referring to what the focus of game scholarship should be. ("Ludologists Love Stories" 95)

Analisando o artigo de Eskelinen ("The Gaming Situation", também publicado em *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, em 2001), é possível constatar que, de facto, o autor delinea um conjunto de elementos que considera serem essenciais na análise do videogame e, subsequentemente, a sua afirmação relativa ao papel das histórias insere-se nessa argumentação específica, contrariamente ao que o texto de Klevjer possa sugerir. No entanto, é bastante proeminente, de igual modo, a forma como Eskelinen advoga constantemente uma clara separação entre narrativa e videogame, afirmando que estudar este último na perspectiva de uma miríade de áreas do conhecimento como Estudos Literários, de Cinema, Drama ou Teatro é erróneo, correspondendo a uma colonização dos videogames por estas áreas, a uma prática obsoleta e a um conhecimento precário do objecto de estudo (s/p). Responder-se-á a esta questão mais adiante, tomando em consideração que esta investigação se desenvolve inserida num programa doutoral de Literaturas e Culturas Modernas, com especialização em Estudos Literários.

Apesar da argumentação de Klevjer poder, de facto, suscitar dúvidas devido à descontextualização dos seus argumentos, é igualmente importante atentar na quase obsessão de Eskelinen em excluir do videogame toda e qualquer análise que atente na sua vertente narrativa, no fundo, rejeitar a narratologia como abordagem teórico-metodológica; tal perspectiva é especialmente contraproducente quando se pretende analisar um videogame com as características daqueles que estão sujeitos a estudo na presente investigação, *i.e.* com uma forte componente narrativa e um especial foco na transmissão de uma história e/ou na reinterpretação de uma obra literária, privilegiando

esta dimensão à da praticamente ininterrupta e dedicada interacção, sem que se requeira atenção no enredo veiculado, se é que este está presente de todo.²⁷

Uma posição mais moderada de Eskelinen é, no entanto, apresentada mais tarde em *Cybertext Poetics: International Texts In Critical Media Aesthetics*, quando o autor refere não se identificar com o radicalismo ludológico de que tinha sido acusado, afirmando:

Game ontologists and ludologists (Aarseth; Eskelinen, Frasca; Juul) made an ontological argument (games are not narratives or stories) that was misread as something completely different: a claim that games could not or should not contain stories or narratives or narrativity. (211-212)

Regressando a “Ludologists Love Stories, Too”, restará referir a incontestável importância do mesmo no esclarecimento do objectivo da ludologia enquanto abordagem teórico-metodológica, especialmente devido à privilegiada posição de Frasca enquanto precursor da mesma. A conclusão do artigo clarifica que a investigação desenvolvida a partir de uma perspectiva ludológica não rejeita a narrativa nem pretende advogar a suspensão da dimensão narrativa no videojogo; defende, no entanto, que o videojogo não é uma narrativa e que as diferenças em relação a esta devem constituir o foco da investigação em torno deste objecto de estudo, de forma a contribuir para a sua independência e especificidade (97).

Atente-se agora no segundo artigo que presentemente se destaca, intitulado “Intermediality between Games and Fiction: The Ludology vs. Narratology Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca”, da autoria de Michalis Kokonis, e publicado na revista *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, no ano de 2014. O autor sugere, de imediato, que uma conciliação entre a ludologia e narratologia se apresenta como sendo extremamente benéfica num plano metodológico, promovendo, assim, a consideração da natureza híbrida do videojogo, ao invés do isolamento deste último numa só perspectiva que exclua uma parte constituinte, e importante, do mesmo. Advogando uma conciliação, à semelhança de Frasca (Kokonis

²⁷ Exemplos de videojogos em que a narrativa é inconsequente incluem desde os clássicos *Pac-Man* (1980) e *Tetris* (1984), aos mais recentes *Flappy Bird* (2013), *Doom* (2016) e *Slay the Spire* (2017), assim como simuladores de actividades: *Sky Rogue* (2015), *Mýrdalssandur, Iceland* (2020) – com um grande foco no prazer estético oferecido ao jogador – ou *PowerWash Simulator* (2021).

174), o autor atenta, primeiramente, na necessidade de tomar em consideração o contexto intermedial do videojogo, constituindo este um artefacto cultural recente que combina elementos de formas de arte mais tradicionais com a inovação propiciada pela tecnologia digital (*Ibidem* 175), não estando, por essa razão, isento de influências externas a si mesmo.

Tendo presente esta acepção de videojogo, é proposta, então, uma abordagem que permita o uso da narratologia e da ludologia, bem como de outras molduras teóricas, na sua análise: a semiótica. A este propósito, Kokonis escreve:

What is needed is a wider, more flexible theoretical grid that it would incorporate both the narratology and the ludology perspectives, as well as other theoretical tools, for the comprehensive study of computer games. I would suggest semiotics to be used as an umbrella theory scheme which would allow for a revision of the narratological aspect of story in computer games, as well as the application of ludology for the role of the play and game element in the structures of gameplay and an assessment of the user's interaction with the game. In this way, we could arrive at a better understanding of the nature of play in computer games and comprehend them as a cultural form of expression. (*Ibidem* 176)

O tratamento do videojogo desta forma permite não apenas explorar a sua componente narrativa e o seu *gameplay*, focados, respectivamente, pela narratologia e pela ludologia, mas também outros aspectos igualmente importantes, tais como as dimensões musical, estética, representativa e interactiva. Acomodar todas estas questões e permitir que sejam tratadas é essencial, aliás, para permitir o seu estudo a partir dos mais variados pontos de vista, áreas do conhecimento e percursos académicos (*Ibidem* 177).

Kokonis propõe uma análise completa através do uso da semiótica – essencialmente, o estudo do funcionamento, relação e recepção de sistemas de signos –, uma vez que aquilo a que o jogador tem acesso no ecrã constitui, pragmaticamente, um conjunto de “(...) shapes, colours, designs, objects, and movements. Playing the game means assigning some meaning to each one of them, configuring them out, which means treating them as signs that need interpretation.” (*Ibidem* 179). A interpretação induz, por sua vez, as acções que o jogador necessita e/ou opta por realizar (*Ibidem*). Desta forma é tomado em consideração não apenas todo o leque de conteúdo do

videojogo, independentemente da sua forma ou significado, mas também a questão da interacção e o que o jogador observa e interpreta.

Uma perspectiva que consolida aquela veiculada por Kokonis no supra-analisado artigo é, ainda, a de Julian Kücklich, quando este refere, no seu texto “Perspectives of Computer Game Philology”, a existência de desvantagens em adoptar somente teorias mais tradicionais do domínio literário à análise do videojogo, pois o dinamismo e, acrescente-se, a novidade que os Estudos sobre Videojogos representam no seio da academia, exigem a adopção de perspectivas teórico-metodológicas mais abrangentes e versáteis:

(...) we can say that regarding games as literature has many advantages, but we cannot overlook the disadvantages deriving from the transposition of static theoretical models from literary studies to the dynamic field of computer games.

(...)

Games and literature have more in common than it might seem at first. However, this does not mean that we can transfer the models from literary theory to digital games without first assessing their appropriateness to the task at hand. (s/p)

A presente investigação pretende, então, adoptar uma metodologia conciliatória, não excluindo a perspectiva ludológica nem a narratológica, e atentando ainda na semiótica advogada por Kokonis. Como Marie-Laure Ryan refere: “The ubiquity and multiple manifestations of stories in human societies mean that the relevance of the theoretical concept of narrative extends to all the disciplines concerned with human experience (...)” (“Narrative” 517), perspectiva partilhada por Ana Rita Padeira e Maria do Rosário Lupi Bello: “(...) o impulso narrativo, seja ele origem ou resultado do acto artístico, nasceu com a humanidade e, sofrendo alterações expressivas da mais variada ordem, permanece como dado fundamental do viver humano.” (23). Considera-se, no âmbito da presente investigação, que os videojogos (e, por conseguinte, as disciplinas académicas que procedam ao seu estudo) estão aqui incluídos, fazendo parte da experiência humana. Jogar (digitalmente ou não) e desenvolver essa capacidade e a produção de jogos, independentemente do *medium* e das suas especificidades, é parte integrante da experiência humana, num âmbito individual e sociocultural.

É, portanto, necessário recorrer à narratologia para efectuar a análise a que esta investigação se propõe,²⁸ especialmente considerando as comparações que serão efectuadas entre a obra de Lewis Carroll e reinterpretações dos seus elementos nos videojogos. No entanto, descurar aspectos específicos do videojogo, comumente focados pela ludologia, seria limitar o presente estudo e ignorar o potencial do videojogo enquanto *medium* distinto da obra literária, tanto na interacção que é exigida da parte do ser humano como na capacidade de transmitir informação. Como Espen Aarseth e Janet H. Murray invocam, livros não são videojogos (Aarseth *Cybertext* 2-3; Murray 191), e esta última autora acrescenta, ainda, que os videojogos são plenamente merecedores de análise de forma independente, sendo também, no entanto, objectos culturais, à semelhança daqueles produzidos no âmbito da literatura, do cinema e das artes plásticas, pelo que a sua dimensão narrativa nunca poderá ser esquecida, sendo muito relevante na compreensão e *design* de videojogos. Estas serão linhas orientadoras da presente pesquisa.

A qualidade semionarrativa dos videojogos em estudo é igualmente marcante, pelo que a proposta de Kokonis se revela de extrema importância, não se prendendo somente com a validação do uso da narratologia e da ludologia, mas também pelo fornecimento de uma base metodológica para a abordagem de simbologia, aspecto que será pormenorizadamente analisado, estando os videojogos repletos de sinais visuais (e outros), não apenas aqueles que formam parte da narrativa, mas também aqueles que constituem o hipertexto do jogo e que são sujeitos a um elaborado processo de *design* simbólico.

Assim, através de uma abordagem conciliatória, por ser focada não apenas a diferença entre videojogos e formas narrativas tradicionais mas também a interligação entre ambos, tornar-se-á possível realizar uma análise bem fundamentada e completa dos videojogos em estudo, sendo esta, simultaneamente e até ao presente momento, uma das escassas investigações em domínio avançado e com a dimensão apresentada que recorrem a estudos de caso.

²⁸ O próprio estudo da narrativa evidenciou alterações ao longo do tempo, tendo-se afastado, como referido anteriormente, da sua concepção original estruturalista, dando lugar à denominada narratologia pós-estruturalista (como Dominic Arsenault a apelida no seu capítulo “Narratology” inserido em *The Routledge Companion to Video Game Studies*; 477) ou narratologia pós-clássica (nas palavras de David Herman em *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*; 27), que, ao invés de reduzir as divergências entre narrativas na procura por uma estrutura unificada, reconhece e foca, pelo contrário, a complexidade da narrativa através dos seus diferentes modos, *media* e géneros (Arsenault 477). É esta concepção que a presente investigação considerará.

Desta forma, a presente pesquisa analisará os videojogos como objectos de estudo independentes, mas fortemente influenciados pela literatura, o que explica a adopção dupla da ludologia e da narratologia, necessárias na exploração de um trio de videojogos cuja qualidade semionarrativa e o mundo diegético apresentado²⁹ se revelam elaborados, exemplares e fundamentais, especialmente considerando a análise temática proposta, justificando também a inserção desta investigação num programa de Doutoramento com especialização em Estudos Literários. Obras literárias pertencentes ao denominado cânone literário, *i.e.*, “(...) o corpo de obras (e seus autores) social e institucionalmente consideradas ‘grandes’, ‘geniais’, perenes, comunicando valores humanos essenciais, por isso dignas de serem estudadas e transmitidas de geração em geração (...)” (Duarte s/p), têm vindo a ser amplamente investigadas nas Humanidades, incluindo os escritos de Lewis Carroll, de extrema importância literária e cultural. Eventuais adaptações da obra deste (e de outros) escritores canónicos – independentemente do *medium* utilizado ou da forma de expressão artística eleita – oferecem uma reinterpretação que, inevitavelmente, irá oferecer um novo olhar sobre a obra de partida, muito importante na compreensão não apenas da forma como esta propaga a sua influência ao longo do tempo e subsiste ao conjunto de transformações a que é sujeita, como do seu próprio contexto; é assim permitido um olhar crítico relativo à obra e às circunstâncias da sua criação e criador.

A obra concebida por Lewis Carroll encontra-se, como será verificado, repleta de construções culturais que vigoravam durante a Era Vitoriana, relacionadas com identidade, género, infância, sexualidade, e outros; é, naturalmente, um produto do seu enquadramento temporal e espacial, bem como da experiência de vida do seu autor. Os videojogos em estudo, ao procederem a uma reinterpretação da muito conhecida história de Alice, que se desdobra por duas obras literárias, apresentam e incentivam um olhar crítico sobre todas as referidas questões, através da representação das mesmas sob uma óptica subversiva, nomeadamente com recurso a simbologia, mudança do foco de determinadas personagens para outras (ou mesmo a criação de novas) e respectivas relações interpessoais, e expansão ou adição de temáticas, discursos e acontecimentos. É, desta forma, efectuada uma desconstrução das duas obras de Carroll que, apesar de

²⁹ Utiliza-se presentemente o termo “mundo diegético” tal como este é apresentado por Mark J. P. Wolf no capítulo “Worlds”, inserido em *The Routledge Companion to Video Game Studies*: “Like novels, narrative films, and television shows, many video games can be said to have a diegetic world, that is, an imaginary or fictional world in which game events take place, and where the game’s characters live and exist (...). Usually such worlds are made in support of a narrative (...)” (125).

completas e publicadas no seu devido tempo e espaço, se encontram sempre sujeitas às mais distintas leituras, abordagens, estudos, reinterpretações e adaptações. De modo similar, as adaptações ao videojogo proporcionam uma melhoria da acessibilidade do texto de Carroll, cujo público receptor deixa de se constituir exclusivamente por leitores, passando a incluir aqueles que consomem outros *media*, principalmente os digitais, incluindo não apenas os videojogos mas também, a título de exemplo, o cinema. Tal permite que o texto continue vivo, permanecendo no imaginário cultural da população e, num ponto de vista académico, contribuindo para que a obra do escritor continue sob investigação, não excluindo as transformações que foi sofrendo em diferentes formatos, autoradas por indivíduos distintos em épocas e culturas diferentes.

A elaboração da presente investigação ao abrigo dos Estudos Literários explica-se ainda, como será posteriormente atestado, pela consideração das obras literárias de Carroll em estudo como o ponto de partida para a análise dos videojogos que as reinterpretam, verificando-se que, sem a devida compreensão das mesmas, uma comparação revelar-se-ia infrutífera, especialmente pelo foco deste estudo ser, precisamente, a forma como os videojogos alteram a personagem de Alice e o meio que a rodeia, para lhes conferir um pendor muito mais transgressivo, derrubando barreiras que permanecem inalteradas nas obras literárias e possibilitando uma libertação da norma social vitoriana notoriamente mais radical.

1.3. Enquadramento Temporal, Espacial e Conceptual: a Infância e o Feminino na Era Vitoriana e o Conceito de Transgressão

Para compreender devidamente a transgressão efectuada por Alice em *Alice's Adventures in Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* e o valor subversivo do seu comportamento, bem como a reinterpretação efectuada pelos videojogos, é necessário enquadrar temporal e espacialmente as obras de Lewis Carroll, em especial no respeitante ao conceito de infância e, em particular, à criança do género feminino, para posteriormente se abordar a própria acepção de transgressão que orientará esta investigação. Apenas tendo em consideração o devido enquadramento temporal e espacial das obras se poderão compreender as transformações ocorridas nos videojogos e apenas percebendo o que transgredir significa, se poderá afirmar que Alice é ou não transgressiva, e como o seu comportamento varia das obras literárias para os videojogos.

É primeiramente necessário ter em consideração Alice-personagem que, não apenas devido à forma como é concebida mas também ao impacto que prontamente teve no público leitor, se estabelece como um reflexo, por excelência, das atitudes vitorianas relativamente à criança e a construções de género, encontrando-se inserida no imaginário individual do escritor e no colectivo dos leitores, enquadrados, por sua vez, numa sociedade com uma mentalidade específica e com convenções socioculturais muito próprias. Assim, como criança do género feminino, revela-se fundamental considerar o modo como a sociedade vitoriana concebe, lida e reage à infância e ao feminino, tendo em consideração que o estágio da vida e o sexo, com a devida construção de género que o acompanha, ditariam o tratamento do indivíduo vitoriano em sociedade, o que lhe era exigido no contexto dos comportamentos normativos da época e os direitos que o assistiam.

De seguida, serão discutidas duas concepções, contraditórias e ambíguas, que conviviam na Era Vitoriana relativamente à criança: por um lado, a ideia de criança enquadrada no pensamento romântico e, por outro, a criança sexualizada e construída envolta numa aura de erotismo, que seduz e oferece ao vitoriano um escape à sua própria sexualidade reprimida. Será também abordada, oportunamente, a relação destes mesmos conceitos de criança com as construções de género que imperavam na época.

O conceito de infância na Era Vitoriana encontrava-se fortemente influenciado pelas ideias propagadas pelo Romantismo,³⁰ sendo que esta concepção convivia, simultaneamente, com outras que a negavam, contradiziam e utilizavam as suas características para criarem uma imagem da criança por contraste e, deste modo, profundamente ambígua. Uma vez que o Romantismo se revelou basilar na forma como o vitoriano encarava a criança, importa definir, desde já, a denominada criança romântica.

Definir a criança idealizada pelos românticos do século XVIII apresenta-se como um verdadeiro desafio. Em parte pela inexistência de uma concepção consistente e alicerçada num texto singular e, igualmente, por consistir numa idealização e construção, o que implica, por sua vez, uma separação com a realidade. Note-se que a criança e a infância se apresentam sempre como construções culturais, sendo independentes de factores biológicos, contrariamente ao que a consciência popular possa sugerir, em que a infância é geralmente perspectivada de uma forma simplificada, universal, ahistórica e subjacente a preceitos biológicos, ao invés de uma construção sociocultural e política, como Emma Reay explica em *The Child in Videogames: From the Meek, to the Mighty, to the Monstrous* (6). Também Steven Mintz, proeminente historiador especializado na área da Pedagogia, afirma, sobre este assunto, o seguinte:

(...) childhood is not an unchanging biological stage of life but is, rather, a social and cultural construct that has changed radically over time. Every aspect of childhood – including children’s household responsibilities, play, schooling,

³⁰ A periodização literária é um domínio em que se verifica uma compreensível e notória falta de consenso. No entanto, pela necessidade de delimitar espacial e temporalmente o período designado como Romantismo inglês, considera-se que o mesmo se estende, *grosso modo*, desde 1785 a 1825, tal como o proeminente académico Stuart Curran o compreende em *The Cambridge Companion to British Romanticism* (xiii), obra de que é editor. Esta perspectiva é adoptada presentemente uma vez que as referidas datas englobam não apenas o início da Revolução Francesa (1789), como também as Guerras Napoleónicas que se prolongaram até 1815. Socialmente, compreende também a transição entre o Iluminismo e a Revolução Industrial, e todas as inovações que surgiram no seu decurso. Para além disto, os poetas da chamada Primeira Geração (William Blake, William Wordsworth e Samuel Taylor Coleridge) estavam já vivos aquando da data de início da periodização de Curran, sendo que Blake fez a sua primeira publicação em 1783 (*Poetical Sketches*) e Wordsworth pouco depois em 1787 na denominada *The European Magazine*. Antes de 1825, data que Curran aponta como o fim do Romantismo inglês, verificam-se já publicações dos poetas da Segunda Geração (Lord Byron, John Keats e Percy B. Shelley). Esta periodização não difere muito, também, daquela apresentada por Michael Ferber na sua breve introdução ao Romantismo (*Romanticism: A Very Short Introduction*), que aponta o ano de 1789 como o início do Romantismo inglês (“For Britain, we often open the period at 1789, the date of Blake’s *Songs of Innocence* that also nicely coincides with the beginning of the French Revolution (...)” (12)) e o seu término em 1832 (“The closing date of British Romanticism is often taken to be 1832, with the Reform Bill as the marker (...)” (*Ibidem*)). Estas periodizações ajudam a explicar, naturalmente, a influência do pensamento romântico em todo o século XIX.

relationships with parents and peers, and paths to adulthood – has been transformed over the past (...) centuries. (viii)

De igual forma, James Kincaid, cujo pensamento será retomado adiante, aborda também esta questão em *Erotic Innocence: The Culture of Child Molesting*: “As we have slowly succumbed to the collective illusion that the child is a biological category, we have still managed to hold that category open so that we can construe it any way we like.” (53). A criança é, deste modo, construída de forma distinta em diferentes períodos históricos, estando sempre inscrita com os sentimentos, receios, ansiedades, crenças, preconceitos e conflitos prevalentes numa determinada época, nascendo, assim, a partir de processos naturais, mas existindo apenas como sujeito, ou prisioneiro, de um contexto cultural específico (Pifer 16-18).

Apesar das dificuldades subjacentes à definição e caracterização desta criança em diferentes contextos históricos, no que toca ao Romantismo, a produção literária dita romântica permite observar traços em comum que constroem uma perspectiva particular sobre o assunto, contribuindo assim para uma delimitação conceptual daquela que veio a ser apelidada de “criança romântica”. Em *Romanticism and Childhood: The Infantilization of British Literary Culture*, Ann Weir da Rowland caracteriza-a:

(...) the ‘Romantic child’ earns its sobriquet because it is essentially an idealized, nostalgic, sentimental figure of childhood, one characterized by innocence, imagination, nature and primitivism, qualities associated with Romanticism that survive today in very few cultural figures, the child being one of the most enduring. (9)

Subjacente ao seu desenvolvimento está uma clara preocupação em definir este misterioso estágio da vida humana que é a infância, coincidindo a evolução deste novo paradigma com as diversas incursões filosóficas, na época, pelo domínio da psicologia infantil e dos diferentes estádios de desenvolvimento psíquico, cognitivo e comportamental da criança, nomeadamente em tratados como *Émile, ou de L’Éducation* (*Émile, or On Education*) (1762) de Jean-Jacques Rousseau, tendo este texto propagado a ideia da criança inerentemente boa e divina:

Segundo [Rousseau], nós nascemos em estado de graça pela mão de Deus – possuidores do Bem – e todo o mal que fazemos neste mundo é uma

consequência trágica da negligência, falta de amor e ignorância dos progenitores. Logo no prefácio de *Émile*, Rousseau reconhece que a infância tem sido olhada com pouca atenção (...). Rousseau, que também dividiu o crescimento humano em estádios, indicou os três grandes mestres do *pueris* e do *infans* como sendo a Natureza, as “coisas”, e a educação dada pelos outros seres humanos. (Vasconcelos *Infância* 45)

A obra de Rousseau marca claramente a transição da criança demonizada e com uma diminuta representação social, para a criança que deverá constituir o foco da vida familiar, recebendo toda a atenção para que se desenvolva da forma mais saudável e completa possível, corporizando uma bondade, glória e graça próprias no seio de um mundo que se considerava corrupto e perdido (Pifer 20). Agora, a criança poderá deleitar-se na sua infância (“Nature wants children to be children before being man.” (Rousseau 90)), nesse paraíso de bondade e pureza, reservando a idade adulta para corresponder aos papéis sociais exigidos, com todas as responsabilidades associadas. Existe já uma visível mudança se forem tidas em conta as divulgadas ideias do filósofo John Locke sobre a infância, que, quase um século antes, consideravam a criança não como inerentemente boa mas como *tabula rasa*, *i.e.*, amoral e possuindo uma característica neutralidade, estando totalmente sujeita à educação conferida pelos seus pais ou tutores, e pelo meio ambiente. Este empirismo, bem como o foco no racionalismo,³¹ foi contestado pelo próprio Rousseau, que afirma:

To reason with children was Locke’s great maxim. It is the one most in vogue today. Its success, however, does not appear to me such as to establish its reputation: and, as for me, I see nothing more stupid than these children who have been reasoned with so much. (*Ibidem* 89)

William Blake, excelso poeta romântico, desafia também a filosofia de Locke e todo o pensamento iluminista e neoclassicista, em especial a ideia de que todo o conhecimento deriva totalmente da experiência, o que pressupõe a passividade da mente, que percebe o mundo exterior através dos sentidos (Moore e Strachan 133). Através da

³¹ William John Adamson, na sua introdução a *Some Thoughts Concerning Education (Including Of the Conduct of the Understanding)*, efectua um comentário sobre a apologia do racionalismo patente em *An Essay Concerning Human Understanding*, também da autoria de John Locke: “One of the most characteristic features of the *Essay* is its uncompromising attitude towards dogmatism and the construction of abstract systems generally; its method demands a close adherence to reality, and full allowance for the results of concrete thinking.” (8).

produção literária de Blake, é notável o seu apreço pela liberdade criativa,³² pela natureza espiritual da imaginação e pela importância daquilo que seriam as ideias inatas a cada indivíduo. Esta abordagem vem também a ser verificada noutros proeminentes nomes do Romantismo, assim como William Wordsworth ou Samuel Taylor Coleridge (*Ibidem* 135-136).

Apesar das marcadas diferenças entre o pensamento de Locke e o de Rousseau, não se poderá descurar a incursão do primeiro por este domínio, oferecendo uma reflexão sobre a infância e, consequentemente, contribuindo para o debate do tema, fomentando uma consciência em torno do mesmo, especialmente tendo em consideração que, em épocas anteriores, a abstracta divisão entre criança e adulto não se encontrava, de todo, bem estabelecida ou evidente. Os séculos X, XI e XII assistiram a um desprezo pela imagem da criança tal como esta vem a ser apresentada mais tarde, nomeadamente nos séculos XVIII e XIX. Devido à elevada mortalidade infantil, haveria pouca oportunidade para o desenvolvimento de uma ligação emocional forte com a criança e esta carecia, igualmente, de representação artística, sendo exibida apenas como um adulto em pequena escala (Ariès 33-39; Snell s/p).³³ Já pelo século XIII, apesar da criança surgir com mais frequência nas artes plásticas, devido a uma maior percepção da mesma no decorrer da crescente influência do Cristianismo,³⁴ esta continua a apresentar-se nas diversas obras com características de adulto, semelhante ao que acontecia anteriormente:

³² Note-se a dimensão intermedial da obra de Blake, nomeadamente *Songs of Innocence and Songs of Experience*, cujos poemas surgem acompanhados de ilustrações elaboradas pelo próprio, e que, por esta mesma razão, apelam aos diversos sentidos do leitor e atestam a versátil criatividade do autor, que nem sempre se conformou à norma e tendências artísticas da sua época: “(...) his record as a student was outstanding: during his six-year term from 1779 to 1785, seven of his paintings were accepted in the annual Academy exhibitions, far more than those of any other man in his class. In spite of this, he won no prizes or scholarships – perhaps because he bluntly spoke his mind to the school director and even to the Academy President Sir Joshua Reynolds, or more likely because he refused to paint in oil, the prescribed medium.” (Ward 21).

³³ Sobre o caso particular de Londres, Barbara A. Hanawalt, em *Growing Up in Medieval London: The Experience of Childhood in History*, reflecte sobre o século XIV: “The fear of death hung over the city from 1348 on. The plague returned with each generation (...). The possibility of death, particularly for children, was uppermost in Londoners’ minds (...). The depopulation of London by the plague and by other diseases had a profound influence in London’s children and youth. (...) as depopulation continued and the wealth of the survivors – both widows and children – became more and more concentrated, the remarriage of widows with children and the early marriage of orphans became matters of intense bargaining.” (19-20).

³⁴ A figura do anjo jovial e de Jesus representado numa forma infantil iniciam a sua presença na arte por volta do século XIII, conectados com os valores do Cristianismo, o culto mariano e o mistério da maternidade (Ariès 34-35).

An Ottonian miniature of the twelfth century provides us with a striking example of the deformation which an artist at that time would inflict on children's bodies. The subject is the scene in the Gospels in which Jesus asks that little children be allowed to come to Him. The Latin text is clear: *parvuli*. Yet the miniaturist has grouped around Jesus what are obviously eight men, without any of the characteristics of childhood; they have simply been depicted on a smaller scale. (...). A painter would not even hesitate to give the naked body of a child, in the very few cases when it was exposed, the musculature of an adult: thus in a Psalter dating from the late twelfth or early thirteenth century, Ishmael shortly after birth, has the abdominal and pectoral muscles of a man. The thirteenth century, although it showed more understanding in its presentation of childhood, remained faithful to this method. (*Ibidem* 33)

A Idade Média assistiu, deste modo, a uma criança que entrava no universo do adulto assim que começava a demonstrar habilidades básicas como falar e andar, considerando-se, por isso, como estando apta para o labor ou, no caso das classes mais elevadas, para forjar alianças através do casamento (Vasconcelos *Infância* 29).

Regressando agora a *Émile* de Rousseau – e denotando a diferença com a mentalidade adoptada na Idade Média e, posteriormente, a filosofia da Era das Luzes –, é importante verificar a ênfase colocada no acompanhamento dos desenvolvimentos mais minuciosos no processo de crescimento da criança, como a mudança dos dentes (Rousseau 69), a aprendizagem dos primeiros passos (*Ibidem* 60) e a higiene (*Ibidem* 55), bem como na ligação estabelecida com o mundo exterior e em especial, com a natureza, que o autor considera ser um guia imprescindível e aquela que coloca à prova e consequentemente desenvolve as capacidades e defesas da criança: “Observe nature and follow the path it maps out for you. It exercises children constantly; it hardens their temperament by tests of all sorts; it teaches them early what effort and pain are.” (*Ibidem* 47); “Nursed in the country amidst all the pastoral rusticity, your children will get more sonorous voices, they will not contract the obscure stuttering of city children.” (*Ibidem* 73); “Instead of letting him stagnate in the stale air of a room, let him be taken daily to the middle of a field. There let him run and frisk about (...)” (*Ibidem* 78).

Seria de esperar que *Émile* tivesse repercussões em toda a produção literária do século XVIII (e subjacentes) e os valores então veiculados e transmitidos em

sociedade.³⁵ Este supramencionado foco no mundo natural em detrimento da vida urbana encontra grande eco nos escritos de William Wordsworth, nomeadamente em *The Prelude* (1850) (como John Purkis refere:

In *Émile* Rousseau suggested that it might be possible to recreate a system of “natural education”. The child is to be brought up in the country, and should learn by experience: this is far better than sitting indoors, and studying books. (...). These teachings clearly influenced the early books of *The Prelude* (...). (76)),

mas igualmente, a título de exemplo, nos denominados “Lucy poems”.

A natureza surge, assim, como elemento fundamental para o desenvolvimento físico e psíquico do indivíduo, em especial durante a infância. Por esta razão, a idealização deste estágio surge frequentemente na poesia de Wordsworth acompanhada de paisagens rurais ou pouco transformadas pela mão do Homem. “We are seven” (1798) apresenta esta idealização de forma bastante óbvia, com uma “little cottage girl” a evocar o mundo rural.

O supramencionado poema, excelente exemplo que aplica já a teoria de Rousseau à poesia e que expõe a criança como inerentemente pura, bela e inocente, apresenta um sujeito poético que reflecte intensamente sobre o desconhecimento da morte por parte das crianças: “A simple child, dear brother Jim,/(...)/What should it know of death?” (Wordsworth “We are seven” 66). Segue-se a descrição da “little cottage girl” que, em conversa com o sujeito poético adulto, apresenta os seus irmãos e irmãs, afirmando que estes são sete: a própria, dois que residem em Conway, dois que se encontram a navegar e dois que “in the church-yard lie” (*Ibidem* 67). Infere-se, assim, que estes últimos faleceram, estando agora sepultados no dito “church-yard”. O sujeito poético, com o seu *adult gaze*, imediatamente revela uma perplexidade perante a inocência e tranquilidade da menina, tentando, de seguida, confrontá-la com a dura realidade e estabelecer uma diferença entre o facto de esta estar viva e os seus irmãos se encontrarem mortos: ““You run about, my little maid,/‘Your limbs they are alive;/‘If

³⁵ Já a poesia pré-romântica ou sentimental havia demonstrado uma mudança de paradigma no respeitante à concepção da criança, tal como evidenciado em “Ode on a Distant Prospect of Eton College” (1747) de Thomas Gray, em que a infância provoca, no sujeito poético, uma notável nostalgia, sendo que a incapacidade de voltar a esse estágio produz sentimentos de tristeza e melancolia.

two are in the church-yard laid, / ‘Then ye are only five.’” (*Ibidem*). Mesmo perante a insistência do sujeito poético, a menina em questão oferece resistência, demonstrando ainda que, apesar de ter consciência da morte dos seus irmãos (“‘Their graves are green, they may be seen,’” (*Ibidem*); “‘The first that died was little Jane;” (*Ibidem* 68)), desconhece a tristeza associada a este fenómeno. Pelo contrário, existe uma atribuição de qualidades positivas à morte, relacionada com a ideia de finalizar o sofrimento e de estabelecer uma ligação com Deus. O adulto perde este estado de inocência e, consequentemente, a sua natureza divina (manifestada enquanto criança antes de ingressar na vida social).

“We are seven” evidencia a idealização que tem vindo a ser referida e caracterizada presentemente, não apenas pela descrição da angelical “little cottage girl” mas também por implicar uma separação entre a esfera do adulto e a da criança que previne o entendimento entre ambos. Como John Blades refere: “(...) the antitheses in the poem (life/death, age/youth, movement/stasis) imply[-] that the gulf between youth and age is unbridgeable – at least by the adult.” (18), como também evidencia James Holt McGavran, Jr., quando refere que o poema se desenvolve através de perspectivas opostas, “(...) the catechizing adult’s and the visionary child’s.” (59). A menina opera, assim, como um símbolo da infância e do modo de pensamento da criança (*Ibidem* 21), evocando vitalidade, inocência e uma extraordinária imaginação (veja-se o facto de ela tratar os seus irmãos falecidos como entidades ainda vivas, cantando para eles e fazendo-lhes companhia: “‘My stockings there I often knit, / ‘My ‘kerchief there I hem; / ‘And there upon the ground I sit – / ‘I sit and sing to them.” (Wordsworth “We are seven” 67)).

“Poor Susan” evoca também esta idealização, sob a forma de uma intensa nostalgia perante uma infância perdida. Susan, integrada na sociedade britânica (“At the corner of Wood-Street (...)” (Wordsworth “Poor Susan” 170)), relembra a sua infância, uma visão interior despoletada pelo canto de um tordo. É importante atentar sobretudo na imagética que surge, então, associada a este estágio tão idealizado pelo Romantismo. Mais uma vez, uma natureza pastoral é retratada, com as frequentes paisagens verdes e luminosas, e uma interessante comparação de um “small cottage” com o ninho de uma pomba, símbolo de pureza e inocência (*Ibidem*). Quando Susan relembra esta paisagem da sua infância, a sua natureza divina, perdida com a entrada na idade adulta, regressa momentaneamente. “She looks, and her heart is in Heaven (...)” (*Ibidem*) evoca

precisamente a típica aproximação com o divino tão comum nos poemas românticos, e a rejeição do racionalismo.

Quando regressa à realidade e a memória da sua infância se esvai, Susan reencontra um mundo frio e desprovido de cor. Esta passagem abrupta de um tom positivo (indicado por passagens como “mountain ascending”, “Bright volumes”, “a river flows” (*Ibidem*)) para um negativo (“The stream will not flow”, “the hill will not rise”, “the colours have all pass’d away” (*Ibidem*)) simboliza precisamente a idealização romântica da infância, aqui representada como uma esfera distante, longe do raciocínio adulto e da vida em sociedade. De facto, a aproximação de Susan com Deus é comprometida pelo seu crescimento (“Poor Outcast! return – to receive thee once more/The house of thy Father will open its door,” (*Ibidem*)) e Susan é apelidada de “Outcast” sem, no entanto, conseguir evitá-lo de forma alguma, pois esta apenas segue o normal desenvolvimento humano. O poema finaliza com uma reflexão sobre a incapacidade de Susan responder e corresponder directamente à idealização romântica. Espera-se que esta possa, algures no tempo, ouvir o tordo a cantar uma vez mais; no entanto, de acordo com o pensamento romântico, tal não será possível, restando apenas uma melancólica nostalgia e anseio por um estado infantil outrora perfeito e agora perdido.³⁶ Esta ideia em particular de incapacidade em lidar e reagir positivamente ao normal crescimento humano muito influenciará Lewis Carroll, não apenas na forma como este constrói literariamente a sua Alice, mas também na forma como estabelece relações interpessoais e, ainda, na forma como se dedica à fotografia, temáticas que serão exploradas em capítulos seguintes.

Não se poderá deixar de mencionar, ainda, os ilustres *Songs of Innocence and Songs of Experience* (1789) de William Blake, em que abundam imagens da criança romântica, sobretudo na primeira parte da colecção (os ditos *Songs of Innocence*): uma imagética de inocência e compaixão para com a criança domina “Infant Joy” (“Can a mother sit and hear/An infant groan, an infant fear?/No, no! never can it be!/Never, never can it be!” (Blake 5)), enquanto “Holy Thursday” evidencia a pureza infantil recorrendo a uma adjectivação que evoca a cor branca, a luminosidade e características angelicais (“flowers of London town”, “radiance all their own”, “lambs”, “innocent

³⁶ Geoffrey Durrant compara este poema a “I wandered lonely as a cloud” e analisa o mesmo do ponto de vista da imaginação de um poeta vs. a imaginação de um agente passivo como Susan, que “(...) unlike the poet of ‘I wandered lonely as a cloud’ she remains passive, and can only remain helpless as the vision vanishes for ever (...)” (26).

hands”, “they raise to heaven”, “angel” (*Ibidem* 8)), introduzindo também a intensa conexão com a natureza presente em, a título de exemplo, “Nurse’s Song”, “The Little Girl Lost” (denote-se a sintonia entre a criança e os animais selvagens que não a atacam: “Leopards, tygers, play/Round her as she lay,” (*Ibidem* 17)), ou “The Chimney Sweeper”, em que o sonho de uma criança a transporta para uma paisagem idílica, uma “green plain” solarenga onde está também presente um rio (*Ibidem* 13). A natureza divina da criança é também mencionada de forma recorrente: ainda em “The Chimney Sweeper”, o pequeno Tom, se mantiver o código de comportamento adequado à manutenção desta idealização da infância, terá Deus do seu lado assumindo um papel paternal (“And the Angel told Tom, if he’d be a good boy,/He’d have God for his father & never want joy.” (*Ibidem* 13)), assim como acontece em “The Little Boy Found”, em que um jovem rapaz é apaziguado por Deus directamente, que se manifestou como seu pai, de branco (*Ibidem* 21).

O sujeito poético de “Introduction”, poema que inicia *Songs of Innocence*, refere ver uma criança “on a cloud” (*Ibidem* 3), sugerindo a aproximação com Deus que, em “The Little Black Boy”, convida as crianças a uma eternidade em torno de uma “golden tent” onde estas serão felizes e receberão amor e cuidados (*Ibidem* 10). De forma mais directa, talvez, o semblante divino da criança (e, por extensão, a sua natureza), é referido em “A Cradle Song”: “Sweet babe, in thy face/Holy image I can trace.” (*Ibidem* 22). Esta aproximação entre Deus e a criança evoca a divindade inerente a esta última, perdida com o avanço do tempo e a corrupção simbolizada pela entrada na esfera do adulto e da vida em sociedade.³⁷ No entanto, é necessário considerar que, na poesia de Blake, a infância parece simbolizar, antes, um estado da alma humana, podendo este existir mesmo quando o indivíduo cresce e se torna adulto, algo evidenciado pelo facto do poeta escrever no presente e não num estado tipicamente nostálgico, como o reconhecido crítico C. M. Bowra esclarece:

For him childhood is both itself and a symbol of a state of soul which may exist in maturity. (...). For him, all human beings are in some sense and at some times the children of a divine father, but experience destroys their innocence and makes them follow spectres and illusions. Blake does not write at a distance of

³⁷ A construção de *Songs of Innocence and Songs of Experience* evidencia precisamente esta transformação impelida pela sociedade: “In the first part Blake shows what innocence means, in the second how it is corrupted and destroyed.” (Bowra 140).

time from memories of what childhood once was, but from an insistent, present anguish at the ugly contrasts between the childlike and the experienced conceptions of reality. (140)

Ao perceber a infância deste modo, Blake contribui para a sua idealização mas também subjectividade, demonstrando que esta concepção é mutável e independente de factores biológicos como a idade. Manuel Portela, tradutor da obra de Blake na língua portuguesa, comenta sobre o assunto na secção introdutória de *Cantigas da Inocência e da Experiência*:

Os sistemas de símbolos e as alegorias contidas nas narrativas, e nas narrativas mitológicas em especial, têm a função de organizar o mundo, criando uma racionalidade para os actos do sujeito. Ao estabelecerem permissões e interdições, regulam padrões de cultura, formações discursivas, instituições sociais, relações de poder, isto é, reproduzem uma ordem social e a subjectividade adequada a essa ordem. (14)

À semelhança de Bowra, também Portela efectua uma distinção entre chegar à inocência por meio da nostalgia e pela via de Blake, que a vê como “(...) uma forma do ser e do real (...)” (17), presentificada enquanto experiência, no momento presente e não apenas num passado remoto (*Ibidem* 16-17).

Não apenas Blake e Wordsworth se constituíram como os grandes responsáveis pela propagação da ideia da criança romântica, senão Samuel Taylor Coleridge, com poemas como “Frost at Midnight” (1798), em que o poeta reflecte sobre a esperança de proporcionar ao seu filho, Hartley Coleridge, uma infância rodeada de natureza, distante do mundo urbano. Apesar de conter um tom muitíssimo distinto da poesia de Blake e de Wordsworth, este poema invoca também as recorrentes temáticas românticas que têm vindo a ser abordadas. Segundo Beatrice Turner na sua dissertação de Mestrado “*You know very well you’re not real*”: *Victorian children’s fantasy literature and the problem of writing the Child*, Hartley estabelece-se como o filho de excelência do Romantismo, um “(...) living embodiment of the Romantic child (...)”, a criança que viria não apenas a ganhar sustento espiritual e intelectual directamente da natureza (31) mas que se funde até com esta: “(...) thou, my babe! Shalt wander, like a breeze,/By lakes and sandy shores, beneath the crags/Of ancient mountain, and beneath the clouds,” (Coleridge “Frost at Midnight” 121). No entanto, Hartley depressa se transforma num

símbolo de falhanço, relativo à incapacidade de existir uma correspondência entre a realidade e a idealização levada a cabo pelo Romantismo, pois se apenas a criança romântica consegue manter uma relação divina e positiva com a natureza e deleitar-se na sua inocência, então esta não poderia crescer e atingir o estado adulto, que se identifica com a perda destas características e a aquisição de novas que se apresentam como indesejáveis.³⁸

Apesar da exacerbação da inocência e pureza infantis, é possível verificar que a criança romântica já se encontra, de alguma forma, posicionada num patamar que a compromete, pois, na dura realidade quotidiana que engloba o crescimento natural e a sociedade repleta de estritas normas, esta será incapaz de corresponder à idealização a que é sujeita. Para além disto, e apesar de discretamente, a criança romântica também não está – e talvez indesejavelmente – livre de alguns traços de perversidade, erotismo e conhecimento sexual, antecipando o conflito de ideias no respeitante à criança na Era Vitoriana.

“Lines Written a Few Miles above Tintern Abbey” (1798) de William Wordsworth apresenta um sujeito poético que reflecte intensamente sobre a sua infância e a percepção da natureza nesta época da sua vida. A paisagem apresentava-se, então, com as suas “forms of beauty” (Wordsworth “Tintern Abbey” 114) e provocava no sujeito poético “(...) sensations sweet,/Felt in the blood, and felt along the heart,” (*Ibidem*), evocando um *thrill* que lhe percorria todo o corpo e mente.³⁹ Mas a passagem

³⁸ Beatrice Turner refere que este *gap* entre o que era esperado de Hartley e a inevitabilidade do seu crescimento está patente na própria poesia escrita pelo filho de Samuel Taylor Coleridge: “Cast as the eternal child, a Peter Pan figure, it was in some sense inevitable that Hartley’s adulthood was a failure. Hartley’s intense awareness of this failure to deliver on his early promise is what drives much of his poetry.” (“You know very well” 34). A problemática do adulto que escreve a criança e o que tal significa surge também aqui: a criança que é escrita pela mão do autor adulto não tem capacidade para existir como ser totalmente inocente e puro, pois surge da perspectiva e imaginação do adulto. Simultaneamente, para esta idealização subsistir, a criança necessita de ser escrita através de uma certa linguagem e veiculando determinados significados, pois só assim ganha forma e características próprias. A esta ideia, Turner fornece um comentário que a complementa e relaciona novamente com Hartley: “It is possible to read in Hartley’s poetry a persistent questioning of how far any adult can actually ‘know’ the child and whether there are limits on what can be said about it.” (*Ibidem* 36).

³⁹ Este sentimento relembra aquele descrito em diversas obras literárias publicadas mais tarde e classificadas como *vampire fiction*, reproduzindo um êxtase orgásmico e tendo, portanto, uma conotação claramente sexual. Em “Carmilla” (1871-72) de Joseph Sheridan Le Fanu, conto incluído na colectânea *In a Glass Darkly*, as mordeduras da vampira que dá título ao conto provocam em Laura, sua vítima, prazerosas sensações: “Certain vague and strange sensations visited me in my sleep. The prevailing one was of that pleasant, peculiar cold thrill which we feel in bathing, when we move against the current of a river.” (240). Jonathan em *Dracula* (1897) de Bram Stoker evidencia, igualmente, uma ânsia pelas vampiras que acompanham Dracula, cujos movimentos e sensualidade lhe despertam ardentes sensações: “Sweet it was in one sense, honey-sweet, and sent the same tingling through the nerves as her voice, but

que manifestamente emprega uma sensualidade característica no vocabulário e expressões utilizadas é a seguinte: “(...) The sounding cataract/Haunted me like a passion: the tall rock,/The mountain, and the deep and gloomy wood,/Their colours and their forms, were then to me/An appetite: a feeling and a love,/That had no need of a remoter charm,/By thought supplied (...)” (*Ibidem* 115). O erotismo desta ligação, patente no apetite, presumivelmente carnal e psicológico, que o sujeito poético demonstra possuir, recusa mesmo o racionalismo do pensamento, algo que é perdido com o avançar dos anos, em que os “wild ecstasies” se transformam num “sober pleasure” (*Ibidem* 117). A quebra da idealização da infância é demonstrada não só pela presença destes sentimentos claramente sexuais, mas está também patente na perspectiva do sujeito poético em relação à mudança que o envelhecimento causa. Se, como Geoffrey Durrant afirma, Wordsworth crê, com absoluta confiança, que a perda da forma como percepcionava a natureza durante a sua infância foi compensada por uma nova e amadurecida forma de experienciar o mundo (40), então o olhar adulto é igualmente valorizado, e não é afastado em detrimento da perfeição e pureza infantis que os românticos tanto cultivavam em oposição à idade adulta.

Mesmo “Ode: Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood”, que em muito contribui para o desenvolvimento da concepção da criança romântica, apresenta ele mesmo uma reflexão curiosa: o reconhecimento de que o adulto é melhor filósofo do que a criança, pois possui mais experiência, inteligência e conhecimento da condição mortal do homem. Durrant elabora:

It is perhaps characteristic of Wordsworth that his highest flight of imagination ends in the re-affirmation of a quiet sanity. Part of this sanity consists in the recognition that after all the adult is a better philosopher than the child. Since he is more intelligent, more experienced, and more fully aware of his nature, he is capable of a deeper love and a fuller appreciation of the world (...) (107)

with a bitter underlying the sweet, a bitter offensiveness, as one smells in blood.” (44). Mesmo em “The Vampyre” (1819) de John Polidori, que antecede tanto “Carmilla” como *Dracula*, o vampiro que desconcerta, excita e provoca uma “sensation of awe” (27) a quem com ele convive é já bastante notório. Já na literatura gótica norte-americana, nomeadamente em escritos de Edgar Allan Poe que, de forma semelhante, apresentam figuras com uma natureza vampíresca, estas sensações são evocadas e, por vezes, invadem por completo a mente do narrador (veja-se “Ligeia” (Poe 123-127/135-136) e “Berenice” (*Ibidem* 214-215/217)).

Esta assunção contraria a ideia frequentemente associada ao pensamento romântico que tem a criança como o centro do universo, possuindo esta uma visão transcendente e divinamente inspirada, sendo ela, assim, o filósofo por excelência.

Já “Nutting” (1798) apresenta-se ainda como outro exemplo em que a ligação entre a criança e natureza adquire um tom visivelmente erótico. A descrição dos sentimentos do sujeito poético, enquanto criança, sugere um desejo sexual despertado pela natureza

((...)) but the hazels rose/Tall and erect, with tempting clusters hung,/A virgin scene!—A little while I stood,/Breathing with such suppression of the heart/As joy delights in; and, with wise restraint/Voluptuous, fearless of a rival, eyed/The banquet;—or beneath the trees I sate/Among the flowers, and with the flowers I played; (Wordsworth “Nutting” s/p))

que poderá mesmo ser apelidado de homoerótico pela linguagem em uso, evocando o órgão genital masculino (“Tall and erect”, “clusters hung” (*Ibidem*)). Pela incapacidade da natureza em exibir uma resposta de acordo com o desejo sentido pela criança, sentimentos violentos surgem no seu decorrer e que, como Paul Hamilton refere, sugerem violação sexual e uma consequente melancolia:

Rape and a succeeding *tristitia* are what are immediately evoked. But the impossibility of any real intercourse between the child and the bower leaves the language of violent sexual possession to stand, as it were, on its own feet; and down it falls. (70)

Também Geoffrey Durrant partilha esta perspectiva: “The incident is deliberately given the quality of a rape, in which the violator suffers as much as the violated.” (10). O tom sexual do poema, juntamente com os sentimentos apontados por ambos os críticos e atribuídos à criança, denotam uma frustração que nasce nesta última por não conseguir, efectivamente, subjugar a natureza à sua vontade, o que traduz uma atitude dominadora, narcisista e possessiva, qualidades que destronam a pureza e bondade românticas.

A criança romântica é, então, uma concepção que, apesar de alicerçada em características recorrentemente apresentadas na poesia referida, se revela relativamente frágil e contraditória, antecipando as atitudes vitorianas perante a infância. Primeiramente, é necessário, no entanto, perceber de que forma a organização e

hierarquização da sociedade vitoriana exacerbou esta criança romântica, num verdadeiro sentimento de euforia e fanatismo, para além de uma notória obsessão com a separação entre géneros.

A ideologia da separação das esferas revela-se importante na compreensão deste fenómeno. A construção binária de género, colocando um ênfase exacerbado na diferença entre homem e mulher, surgia representada sob dois ideais que corporizavam um rigoroso código de comportamento e responsabilidades atribuídas a ambos os sexos, funcionando como elementos de separação, limitação, regulação e convenção, determinando como a sociedade percepcionava a masculinidade e a feminilidade (consideradas como duas “esferas” diferentes).⁴⁰ Estes ideais ganharam forma nos arquétipos do *gentleman* e da *angel in the house*, a serem seguidos no seio das classes média e alta.⁴¹

O *gentleman* apresentava-se como uma figura mitificada que constituía o ideal de masculinidade vitoriano e que, à semelhança de inúmeras outras construções socioculturais da época, se caracterizava pela sua índole paradoxal. A ambiguidade deste arquétipo verifica-se de imediato quando se tentam determinar os requisitos necessários para que um indivíduo vitoriano do género masculino pudesse ser considerado um *gentleman*, não existindo, desde logo, um código bem estabelecido para tal: membros da aristocracia britânica eram considerados inerentemente *gentlemen* pela sua origem nobre, no entanto, era igualmente enfatizado que a origem de um indivíduo não se constituía como motivo suficiente para considerar um homem como *gentleman*, especialmente no seio das famílias mercantis da classe média, cujos indivíduos atribuíam a sua *gentlemanliness* ao esforço que efectuavam no estabelecimento e

⁴⁰ A ideologia da separação das esferas determinava uma distinção empírica entre espaços ou construções culturais consideradas opostas na época, e que não deveriam interligar-se, sob pena de um suposto declínio moral. Não só se aplicava ao oposto mulher/homem, como também vida pública/vida doméstica ou criança/adulto.

⁴¹ Note-se que estes arquétipos regulavam a forma de agir e percepção no seio das classes média e alta vitorianas. Aborda-se presentemente este tema uma vez que, tanto nas obras de Lewis Carroll como nos videojogos em estudo, Alice e suas representações surgem inseridas numa classe igualmente elevada na hierarquia social estabelecida. É importante referir, no entanto, que a classe trabalhadora vitoriana estava isenta destes ortodoxos e complexos códigos de comportamento, rodeados pelo lado mais obscuro e negativo do suposto cosmopolitismo londrino. Vivendo em extrema pobreza, a população da classe trabalhadora ocupava habitações delapidadas e sobrelotadas, frequentava estradas e ruas sujas sem um sistema de saneamento eficiente e subsistia através de uma alimentação pobre; consequentemente, doenças eram variadas, comuns e usualmente fatais, englobando não apenas infecções facilmente transmitidas entre as pessoas mas também acidentes de trabalho e a evolução nefasta destes, num contexto em que a protecção laboral era nula, as condições nas *workhouses* – instituições que tencionavam oferecer emprego e abrigo aos mais pobres – extremamente degradantes, e os salários muito variáveis, obrigando grande parte destes trabalhadores a enveredar pela criminalidade (Moran 40-41).

manutenção de negócios e influência, bem como aos ganhos monetários que daí surgiam; clérigos, militares e membros do Parlamento, por sua vez, eram considerados *gentlemen* no decurso da virtude reconhecida do seu ofício, enquanto que outros cargos profissionais, nomeadamente aqueles ligados à engenharia, apesar de respeitáveis, não se consideravam suficientes para atribuir automaticamente o estatuto de *gentleman* a quem os desempenhava (Terci 10). Não obstante esta ambiguidade, existia claramente um permanente e ansioso desejo, da parte do homem vitoriano, em viver de acordo com este ideal de masculinidade. Em relação ao mesmo, é possível, apesar de tudo, identificar um conjunto de traços que o caracterizam, considerados honrosos e virtuosos, e que o homem vitoriano deveria, assim, possuir e demonstrar. Esteticamente, este deveria ser enérgico e forte, traduzindo uma boa saúde. Na esfera laboral, deveria demonstrar resiliência, determinação e senso comum, ascendendo financeiramente através de uma competição honesta e saudável. O bom desempenho laboral e a consequente reputação garantiria, por sua vez, a capacidade de providenciar sustento para a sua família, incluindo esposa e filhos, devendo ainda utilizar a riqueza não apenas para proveito pessoal e familiar mas também em prol da sociedade, manifestando um espírito filantrópico e benevolente. No entanto, não deveria cometer excessos na sentimentalidade, restando as suas emoções e sensibilidade.

Apesar de usufruir claramente de mais liberdade do que a mulher, como se constatará de seguida pela explicação do arquétipo da *angel in the house* em oposição ao do *gentleman*, a repressão emocional e sexual a que o homem vitoriano estava obrigado produzia ansiedades de toda a espécie, mesmo que a ideia em vigor visse os ideais personificados na figura do *gentleman* como forma de garantir felicidade e uma oportunidade de complementar o mérito pessoal com a contribuição para a sociedade no geral:⁴²

Vaguely attached to a sense of personal improvement but essentially conservative in its allegiance to the existing social structure, the “gentleman” archetype was a potent way of suggesting individual fulfilment was compatible

⁴² Este modelo enquadra-se naquele veiculado pela obra *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations* (1776) de Adam Smith, muito influente durante todo o século XIX; nesta, Smith considera que o indivíduo que persegue o seu interesse pessoal com o fim de consolidar e manter a sua própria segurança e rendimento, acaba por promover um desejável crescimento económico que se repercute em toda a sociedade, favorecendo a indústria do próprio país (349-350).

with social obligations and that responsible, dignified behaviour could be expected of those without money and rank. (Moran 43)

Esta conduta ideal, apesar de promovida reiteradamente através da educação, da religião, das artes e de actividades recreativas como o desporto (*Ibidem*), revela-se impossível de atingir na sua plenitude. A respeitabilidade exigida demandava tamanho comedimento e moderação que a produção literária vitoriana ecoou por diversas vezes a repressão sentida pelo indivíduo e a incapacidade deste atingir a felicidade e liberdade plenas, estando sujeito aos padrões de comportamento considerados aceitáveis: *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson constitui talvez o exemplo paradigmático da representação desta questão. Na obra, Dr. Jekyll, pela necessidade de manter a sua reputação social e, simultaneamente, perseguir os seus desejos sexuais e de agressividade como forma de libertar as suas frustrações e ansiedades, necessita de criar um duplo que lhe permita incorrer nestas transgressões à norma sem penalizar a sua imagem pública. Também em *Dracula* (1897) de Bram Stoker, Jonathan demonstra o seu racional desagrado para com Dracula, pois a sua educação vitoriana influenciou as suas expectativas culturais e percepção do Eu e do Outro: no entanto, rapidamente sucumbe à sexualidade exótica – e, por essa razão, proibida – das vampiras que habitam no castelo de Dracula.

Existe, então, uma clara discrepância entre o poder conferido ao homem pelo poderoso sistema patriarcal vitoriano, e a incapacidade deste mesmo indivíduo, frequentemente, em exercer esse mesmo poder para atingir a felicidade, estando assoberbado de fantasias não realizadas de masculinidade. Esta dinâmica provoca, inevitavelmente, ansiedades de diversa ordem, que posteriormente se repercutem na forma como a criança é percepcionada, pois esta apresenta-se perante o adulto com todo o potencial que os românticos haviam já publicitado, não estando ainda contaminada pelas exigências da sociedade.

Já o termo *angel in the house*, por sua vez, denotava um ideal de atributos e comportamento a seguir pela mulher. Esta deveria cultivar um espírito passivo e uma imagem de fragilidade e beleza delicada, inclinando-se perpetuamente nos braços do *gentleman* que a acompanha (Altick 53), para além de dedicar o seu tempo aos demais e, conseqüentemente, anular-se a si mesma, numa demonstração de auto-sacrifício e

profunda abnegação.⁴³ John Ruskin, influente pensador vitoriano, expressa, no seu ensaio “Of Queens’ Gardens” (incluído em *Sesame and Lilies* (1865)), uma opinião relativa ao papel que a mulher deveria desempenhar na restauração dos valores britânicos. Esta necessitaria de ser fiel ao seu esposo, gerindo o lar na sua ausência de forma competente e, na sua presença, demonstrar obediência, submissão – incluindo na esfera sexual –, humildade e bondade, restando ainda o seu desenvolvimento intelectual e criativo, pois esta não estaria apta “(...) for invention or creation, but for sweet ordering, arrangement, and decision (...)” (Ruskin 21) e, ainda, “(...) not for self-development, but for self-renunciation: wise, not that she may set herself above her husband, but that she may never fail from his side (...)” (*Ibidem* 23). Em público, deveria evitar extravagâncias na sua aparência e abster-se de participar em actividades que pudessem contribuir para o desenvolvimento económico do país, estando essa função exclusivamente incumbida ao homem (J. Lloyd 332). A mulher cultivava assim discrição, não interferia com a vida pública do seu esposo e mantinha uma reputação imaculada, sob o poder do conceito de “refinement”, que prescrevia uma abstenção da mulher de classe média e alta em toda e qualquer actividade económica e/ou profissional, excepto em casos de extrema necessidade (Altick 51). Maureen Moran salienta ainda o papel de Ruskin no reforço da ideia da separação das esferas masculina e feminina:

⁴³ A criação do termo remonta ao poema “The Angel in the House”, autorado por Coventry Patmore e publicado em 1854, que apresenta uma versão idealizada da vida entre um esposo e sua mulher. No referido poema, a mulher começa por ser apresentada, tal como o título evoca, como um ser angelical e devoto, capaz de converter aqueles que não partilham a fé cristã: “Her disposition is devout,/Her countenance angelical;/The best things that the best believe/Are in her face so brightly writ/The faithless, seeing her, conceive,/Not only heaven, but hope of it.” (Canto IV, *The Morning Call*, Preludes, I, *The Rose of the World*, 48). A sua devoção, no entanto, não se resume ao universo religioso, incluindo também os desejos e caprichos do seu esposo; ela é a suprema fonte de prazer do homem, anulando a sua vontade e identidade na oferta deste contentamento, e devendo obter ela própria prazer ao fazê-lo (“Man must be pleased; but him to please/Is woman’s pleasure (...)”) (Canto IX, *Sahara*, Preludes, I, *The Wife’s Tragedy*, 105). Os seus “pitying eyes” (*Ibidem* 106) anseiam por encontrar conforto no seu esposo e este, se impelido a confortá-la, depara-se com a sua verdadeira submissão, assumindo mesmo ela própria a culpa pelos erros incorridos pelo seu companheiro. Apontando também para a desejável fragilidade, pureza e delicadeza femininas, a atitude da mulher é descrita da seguinte forma: “She leans and weeps against his breast,/And seems to think the sin was hers;/And whilst his love has any life,/Or any eye to see her charms,/At any time, she’s still his wife,/Dearly devoted to his arms;/She loves with love that cannot tire;” (*Ibidem*). A vida doméstica que deveria ser alvo do permanente foco da mulher vitoriana encontra eco, por sua vez, em: “Her sons pursue the butterflies,/Her baby daughter mocks the doves/With throbbing coo; in his fond eyes/She’s Venus with her little Loves;” (The Prologue, I, 163). A identificação desta mulher com Vénus denota algum erotismo que é, no entanto, rapidamente afastado pela menção das crianças, símbolos de domesticidade e pacatez. Note-se ainda que, no decorrer do poema, nenhuma referência é feita aos sentimentos, personalidade ou gostos desta figura feminina, considerados de pouca importância e não merecendo, assim, qualquer reconhecimento.

In *Sesame and Lilies* (1865), Ruskin enthusiastically summarized this belief: women were best equipped for the private or domestic realm; and men were naturally suited to the active, aggressive and intellectual domains of public life, including commerce, government and the professions. (35),

bem como a identificação das características ideais na mulher como sendo espiritualmente inspiradoras, o que lhes servia de justificação na sociedade vitoriana e na instauração das concepções de género que se têm vindo a referir:

In this gender ideology, biological difference, together with assumptions about the contrasting psychological make-up of women and men, fixed social expectations. Theories about women's bodies, innocence, emotional (rather than rational) temperament and maternal, self-sacrificing instincts underpinned the concept of the Victorian female presence as spiritually inspiring. (*Ibidem*)

O confinamento da mulher à esfera doméstica e a incumbência de orientar a educação das crianças justifica e promove, como seria de esperar, o culto da infância durante a Era Vitoriana, bem como um certo esbatimento de fronteiras entre o que significa ser mulher e ser criança, uma ambiguidade que veio a ser expressa na figura da “mulher-criança”, como Helena Vasconcelos explica em *Humilhação e Glória*:

A “mulher-criança” foi outra das “modas” deste século em que a infância passou a ter um estatuto especial e distinto. As crianças ganharam importância porque eram a imagem da pureza e da inocência, isto é, da Beleza, em contraste com a fealdade de uma paisagem mecanizada e industrializada. Era desejável que a mulher fosse infantilizada, para poder ser adorada e cantada em versos que aludiam à sua fragilidade, pureza, “brancura”, palidez, delicadeza. (44)

É também esta interligação um dos factores que contribui, como se explicará adiante, para a sexualização da criança – em especial do género feminino – pelos vitorianos, em directo contraste com a romantização da mesma.

De forma semelhante ao que sucede com a representação do *gentleman* e sua subversão na literatura, também a mulher que transgride o ideal de feminilidade surge em conhecidas obras da época. A literatura gótica surge como caso paradigmático e, por entre sombras e mistérios, a mulher curiosa, independente e activa destas obras demonstra a capacidade de desvendar enigmas, comunica com o sobrenatural e liberta-

se da opressão vitoriana; Lucy, qual *New Woman*,⁴⁴ abraça a sua sexualidade em *Dracula* de Bram Stoker, ameaçando directamente o círculo masculino quando se transforma totalmente em vampira; no entanto, também Mina, apesar de menos radicalmente, desafia a sociedade patriarcal e o seu esposo Jonathan quando adquire conhecimento das actividades do grupo masculino que persegue Dracula, demonstrando também inteligência e vontade para aprender e usar estenografia. Também “Carmilla”, de Joseph Sheridan Le Fanu, vê a jovem Laura a ceder aos encantos da vampira Carmilla, paulatinamente descobrindo a sua orientação sexual e independência.

Na esfera social, obras de reformadores como John Stuart Mill e a sua célebre *The Subjection of Women* (1869), vêm a comentar a condição da mulher e a advogar uma maior liberdade para a mesma. Nesta obra, que contém bastantes argumentos já apresentados na icónica *A Vindication of the Rights of Woman* (1792) de Mary Wollstonecraft – basilar, aliás, na luta em prol dos direitos da mulher –, Stuart Mill confirma a relegação das mulheres para um papel secundário na sociedade vitoriana. Refere a existência de uma doutrina que as via como estando “(...) under an obligation to obey (...)” (5), inaptas para governar (*Ibidem*), sem agência política – nomeadamente através do sufrágio (59) –, e como sendo escravas na sua própria casa (89). No entanto, Mill, baseando-se numa perspectiva utilitarista que preconizava o enriquecimento e o desenvolvimento da sociedade, bem como o do bem-estar individual, sugere, na mesma obra, que “(...) the legal subordination of one sex to the other – is wrong itself, and (...) one of the chief hindrances to human improvement.” (3). Inspirado pela sua enteada Helen Taylor e pelas inumeráveis conversas e discussões sobre o assunto com a sua mulher Harriet Taylor Mill (*Autobiography* s/p), Stuart Mill vem a apoiar de forma

⁴⁴ O termo *New Woman* foi popularizado, no contexto vitoriano, pelo escritor Henry James, definindo aquela mulher que, já no final do século XIX, contrariou a desejável e convencional *angel in the house*, apresentando-se mais espontânea e livre nas suas atitudes e possuindo também alguma riqueza material. No entanto, o termo teria sido anteriormente utilizado pela autora irlandesa e feminista Sarah Grand que, no seu artigo “The New Aspect of the Woman Question”, publicado no ano de 1894 em *The North American Review*, escreve: “(...) the new woman is a little above him [the man], and he never even thought of looking up to where she has been sitting apart in silent contemplation all these years, thinking and thinking, until at last she solved the problem and proclaimed for herself what was wrong with Home-is-the-Woman’s-Sphere, and prescribed the remedy./What she perceived at the outset was the sudden and violent upheaval of the suffering sex in all parts of the world. Women were awaking from their long apathy (...)” (271). A *New Woman* designa, então, aquela mulher que começou por desafiar a superioridade masculina e procurou participar mais activamente na vida pública, abandonando a esfera doméstica e passando a exercer determinadas profissões, ocupando também as vagas disponíveis em determinados cursos académicos exclusivamente dedicados à educação feminina, nomeadamente aqueles que passaram a encontrar-se disponíveis em Cambridge e Oxford a partir de 1869; Maureen Moran conclui: “Philosophies of liberty, individualism and reform encouraged Victorian women to break out from a cultural position of weakness and function as free, responsible citizens by questioning and rejecting the gender ideologies imposed on them.” (38).

irreverente uma maior liberdade para as mulheres, com base na ideia de que as diferenças naturais entre os dois sexos se tratam de uma falácia, uma vez que a comunidade médica e científica da época, com os seus profissionais do sexo masculino, construía e divulgava as suas numerosas observações com base em pressupostos convencionais, não havendo lugar para o (crucial) testemunho das próprias mulheres (*Subjection* 27).

A obrigatoriedade da *angel in the house* nutrir, então, uma responsabilidade total para com a educação dos seus filhos, aspecto que se manteve durante todo o século XIX, aliada ao seu afastamento da vida social em círculos adultos e incapacidade de perseguir interesses e actividades com conteúdo intelectual, coloca tal ênfase nessa idílica fase da vida que é a infância que a obsessão relativamente à mesma não surge de forma surpreendente. Na criança (particularmente do género feminino) inserida no núcleo familiar encontram-se, sempre em relação ao seu pai (e, eventualmente, irmãos), as qualidades desejavelmente atribuídas à mulher, incluindo pureza, dependência, sentido de dever e devoção (Cox 144-145), razão pela qual esta inspira um elevado número de pintores na época, figurando como elemento central nas obras dos mesmos:

The happy domestic scene, to which the daughters had such a vital contribution to make and which inspired many paintings especially from early Victorian artists, had (...) a reality behind it; the close family life providing the framework for a happy, if clearly defined and strictly policed, childhood (...) (*Ibidem* 145-146)

Também a fotografia, emergindo em meados do século XIX, fomenta este fanatismo e auxilia na construção de uma ideia de infância ambígua mas idealmente policiada (como Roger Cox aponta na passagem supracitada), especialmente por oferecer uma nova forma de retratar este estágio da vida. A fotografia *post mortem* de crianças que haviam falecido recentemente ilustra bem esta questão, demonstrando um desejo mórbido de preservar a infância e uma recusa da finitude da mesma, servindo ainda como um elemento atenuador da ansiedade da perda e da morte, pois a fotografia fixa um momento eternamente. É, assim, o objecto de fetichismo perfeito. Não será certamente coincidente a concepção moderna de infância, com os seus paradoxos e ambiguidades, consolidar-se quando a fotografia começou a emergir, como, aliás, refere Carol Mavor:

(...) unlike any era before, we have photographic records of Alice, of Carroll, of the fashions of the time, of Queen Victoria herself: photography was invented hand-in-hand with our modern conception of childhood. The child and the photography were commodified, fetishized, developed alongside each other: they were laminated and framed as one.

(...)

Interestingly enough, both our image of childhood and the photography (mythically) keep time still, innocent, untouched. (3)⁴⁵

A repressão emocional, sexual e social exigida para viver de acordo com os padrões personificados nas figuras do *gentleman* e da *angel in the house* explicam, em larga medida, a necessidade de isolar a criança numa esfera separada, de forma semelhante à separação entre os géneros feminino e masculino ou entre a vida pública e a privada. A percepção da criança como um refúgio da armadilha representada pela teia de expectativas que rodeiam a vida adulta, como Claudia Nelson descreve (8), coloca a mesma como um elemento exterior – um *outcast* – no mundo dos adultos e, portanto, necessitando de ser protegida e afastada deste. Esta dinâmica manifesta-se, a título de exemplo, na disposição dos espaços dentro da típica habitação vitoriana, com destaque para o berçário:

(...) within [the domestic sphere] were other spaces, such as the nursery, specifically designated for childhood. For the Victorians, the nursery was a revered space. Much of the action taking place within the domestic sphere was geared toward the children, focusing on their life in the nursery. Though the nursery was a well-defined space for childhood within Victorian society, the transition out of the nursery had no accompanying space, which created a problem when it came time for children to leave childhood behind. (Nusbaum 7)

⁴⁵ Também Daniel A. Novak, no capítulo “Photography”, incluído em *The Encyclopedia of Victorian Literature*, denota o considerável impacto da fotografia na sociedade vitoriana, referindo que a mesma veio a revolucionar a forma como se pensaria sobre representação, influenciando formas artísticas para além das artes visuais, desafiando a definição de categorias estéticas como o realismo, a autenticidade, a autoria, o tempo, a memória e a natureza da arte, e inspirando uma miríade de autores vitorianos – incluindo Charles Dickens, John Ruskin, George Eliot, Arthur Conan Doyle, Bram Stoker, H. G. Wells, Thomas Hardy e Amy Levy – a engajarem com a própria ideia de fotografia das mais diversas formas, assim como através da crítica, da apropriação, da adaptação, da paródia e da transformação (1276).

Como Nusbaum refere, a inexistência de um espaço que acompanhasse o desenvolvimento da criança é também simbólica da incapacidade do adulto dar resposta ao que é, para ele, indesejável mas necessário: o crescimento da criança e a sua entrada na esfera adulta e pública. Para a criança, no entanto, a passagem do espaço idílico e isolado providenciado pelo berçário para a implacável e caótica vida pública vitoriana fomentava, desde cedo, as mais diversas ansiedades, e, também, a ideia de perda (“The abruptness of this transition leads to the feeling as though something has been missed, or lost, in the midst of the movement.” (*Ibidem*)), abordada seguidamente.

Na sua esfera, a criança é perspectivada nos moldes anteriormente anunciados, com uma bondade, pureza e inocência que lhe são atribuídos de forma inerente. No entanto, a sociedade vitoriana – em especial, o homem – revela demonstrar outra atitude para com a criança: atribui-lhe um erotismo proibido e doce, transformando-a num repositório de desejos sexuais reprimidos e fetiches não realizados, perfazendo uma autêntica visão dual da mesma. Esta perspectiva surge, em parte, pela construção da criança romântica através da negação: esta é uma criança que não está, ainda, corrompida pela sociedade; ainda não possui responsabilidades; ainda não necessita de corresponder às expectativas socioculturais da sociedade em que habita; ainda não demonstra desejo sexual (Kincaid *Erotic Innocence* 15). Assim, a inocência não se apresenta como uma qualidade positiva, e surge antes como *a falta* de algo, neste caso, desejo e conhecimento sexual. Construir a criança desta forma produz automaticamente esta ideia de falta, um vazio que necessita de ser preenchido e colmatado de alguma forma. Catharine Lumby refere também a construção destes discursos – a idealização e a sexualização – pela negação, afirmando que, por um lado, está patente uma exclusão da criança do universo adulto, mas, por outro, esta surge sempre como estando prestes a manifestar a sua sexualidade (5), e é também isto que confere à criança o seu poder sedutor: uma inocência prestes a findar, uma sexualidade latente mas perto de surgir.⁴⁶

De igual forma, se a criança é tida como inerentemente inocente, seria seguro afirmar que esta não necessitaria de ser protegida do conhecimento sexual reservado ao mundo do adulto, e o homem vitoriano, por sua vez, não manifestaria qualquer desejo

⁴⁶ Os escritos de Sigmund Freud vão contribuir para o aceleração do debate em torno da sexualidade infantil. Em *Três Ensaios Sobre Teoria da Sexualidade* (1905), o reconhecido psicanalista escreve que a opinião popular crê que o instinto sexual se encontra ausente na infância, emergindo apenas na puberdade; no entanto, este manifesta-se desde os primeiros anos de vida das mais diversas formas, nomeadamente no acto de chuchar, na estimulação da zona anal e genital, na procura precoce de conhecimento relativo a assuntos de carácter sexual, entre outros (43-69).

por este símbolo de pureza e inocência; no entanto, a sociedade vitoriana mostra uma especial e gradual preocupação com a protecção da criança de qualquer investida sexual⁴⁷ – que perdura até aos dias de hoje –, o que revela, então, uma tendência para a sexualização da mesma por parte do adulto (Barnett 79). Sendo tanto a sexualidade alvo de forte repressão na sociedade vitoriana, como a ânsia do primordial e do natural em pleno processo de industrialização, a criança, tal *outcast*, servirá ao indivíduo vitoriano como um repositório das suas ansiedades, medos, fantasias e do que não pode ser exprimido livremente.

Se a ideia de inocência passa a estar associada à falta de sexualidade, é inevitável, como James Kincaid explica, que esta negação traga ao de cima precisamente o que se tenta banir:

(...) as time went on, the idea of innocence and the idea of “the child” became dominated by sexuality – negative sexuality, of course, but sexuality all the same. Innocence was filed down to mean little more than virginity coupled with ignorance; the child was, therefore, that which was innocent: the species incapable of practicing or inciting sex. The irony is not hard to miss: defining something entirely as a negation brings irresistibly before us that which we’re trying to banish. (*Erotic Innocence* 55)

Surtem assim associadas à infância as ideias de tabu e de proibido, e a criança erótica dos vitorianos torna-se extremamente apetecível, sexualizada em medida proporcional à sexualidade do adulto que a perspectiva (Kincaid *Child-Loving* 174), e sendo alvo de um desejo obsessivo que encontra eco na produção cultural da época. Importa ainda referir que esta sexualização da criança é notoriamente mais expressiva no respeitante à criança do género feminino, sendo que a mulher era já alvo de uma violenta objectificação e sexualização e, como anteriormente explicado, as concepções de mulher e criança fundiam-se consideravelmente. Socialmente, as leis em vigor durante a Era Vitoriana focavam claramente os seres que estavam problemáticamente a oscilar entre as categorias de criança e mulher, demarcando assim o género feminino dos restantes elementos na sociedade, e tornando-o consequentemente num elemento fora da

⁴⁷ A legislação britânica acompanhou esta crescente preocupação em proteger e afastar a criança de investidas e possíveis abusos sexuais, simbolizando também, naturalmente, um maior afastamento da esfera da vida adulta. Em 1875, o denominado *Offences Against the Person Act* proclamou os treze anos como idade de consentimento, tendo, em 1885, a mesma aumentado para os dezasseis anos através do *Criminal Law Amendment Act*.

norma: as diversas leis que alteraram a idade de consentimento, a título de exemplo, apenas se dirigiam ao género feminino, bem como aquelas que referiam que este género necessitava de protecção adicional, sendo esta, no entanto, uma forma de exercer maior controlo por parte dos agentes activos da sociedade, *i.e.* os ditos *gentlemen* que ocupavam posições de poder (Mavor 19).

O corpo das jovens, simbolizando paradoxalmente a sexualidade e a pureza, distinguia as mesmas do observador masculino e da sua fantasia voyeurística, enquanto que era visualizado como não possuindo ainda marcas distintivas da feminilidade adulta. Carol Mavor acrescenta:

As “pure little girl”, she was supposedly not sexual. Yet, given the work of Freud and Foucault, the “cult of the little girl,” the artistic treatment of her image, the uneasy law of the period, and so forth, we cannot read her as anything but sexual. She was thus both woman and not woman; she played safely *and* dangerously. (20-21)

A ausência destas marcas aludia também à posição inferior da jovem em relação à mulher adulta, sendo que esta não possuía nem emanava a aura de poder da *angel in the house* que orientava o lar, o que a tornava, na verdade, ainda mais feminina, por se revelar mais passiva e não sexualmente activa (Robson 52).

Restará referir ainda a curiosa associação da criança do género feminino com a infância ou, por outras palavras, a infância vista como um estágio intrinsecamente feminino, conotado ao ventre materno, à origem e ao reduzido e aconchegador espaço intra-uterino. A ideologia de género vitoriana e a construção da sociedade desta época via o homem regressar a casa, depois de um árduo dia de trabalho, para encontrar consolo junto da gentileza da sua esposa, deleitando-se na sua feminilidade (*Ibidem*). A marcada diferenciação de papéis de género obrigava à repressão do feminino no homem; no entanto, o seu encontro com este provocaria o consolo anteriormente referido. Subsequentemente, algum controlo seria necessário da parte do homem para que este nunca deixasse de corresponder ao ideal de masculinidade vigente, mantendo uma característica superioridade e distanciamento em relação à mulher. A difícil articulação entre estas duas esferas fomentava, indubitavelmente, as mais diversas ansiedades e incompatibilidades no espectro emocional.

Sendo que a sociedade vitoriana coloca, assim, uma substancial relevância nos papéis de género, revela-se importante analisar as personagens infantis das obras literárias e videojogos em estudo – Alice e Fran – tendo em consideração não apenas a sua idade mas, como justificado, também o seu género; apenas assim se perceberá o verdadeiro valor transgressivo dos seus comportamentos e acções.

Os inúmeros exemplares de fotografias da época evocam precisamente a referida preferência de género, nomeadamente as tiradas pelo próprio Lewis Carroll ou por Julia Margaret Cameron,⁴⁸ em que as jovens surgiam frequentemente nuas e evidenciando uma passividade erotizada e desejável, sendo este *motif* alvo de um longo processo de sexualização:

The female nude has reigned as ideal beauty for centuries. Feminist art historians (notably Pollock, Rozsika Parker, and Linda Nochlin) have been exploring and exposing the objectification of the female nude in art for more than twenty years. As they have pointed out, the passivity of the female nude is accentuated by the process of her production. (Mavor 13)⁴⁹

Esta sexualização, e também objectificação, estavam patentes não apenas na forma como o corpo feminino – adulto ou infantil – se encontra representado, mas também no modo como a fotografia passou a ser commodificada, e como os estúdios promoviam a actividade e competiam entre si:

⁴⁸ Sobre esta fotografia, Carol Mavor refere: “(...) Julia Margaret Cameron (...) took fascinating photographs of sexual(ized) children (...)” (22), descrevendo as suas fotografias *Spring* (1865) e *Florence/Study of St. John the Baptist* (1872) da seguinte forma: “(...) like Carroll’s pictures, one only has to open one’s eyes to see sex and sexuality in her androgynous pictures. Looking at *Spring*, one is struck by the charming and seductive looks on the faces of the children – flirtatious really. And how about their beautiful skin, their unkempt precious hair (...) and their tiny exposed shoulders, soft and round? (...) / Returning to *Florence/Study of St. John the Baptist*, one is confronted by the child’s all-over voluptuousness: sultry eyes; dark, long, young hair; small lips; porcelain shoulders; her graspable hands. Notice how her left hand is caught gently holding up (or gently removing) the fringed shawl that barely covers her; look at her right hand as it spreads two fingers ever so gently in a gesture that is awkwardly childlike (...) and erotic for what it opens up.” (22-25). Refira-se ainda *The Double Star* (1864), que, talvez de forma mais perceptível e directa, associa a criança ao erotismo, demonstrando duas jovens entre carícias e beijos.

⁴⁹ Carol Mavor confronta a sua perspectiva com aquela de Morton Cohen, responsável pela publicação de diversos nus de crianças fotografados por Lewis Carroll e que haviam sido perdidos. Enquanto Cohen insiste que Carroll assumia uma atitude inocente para com as crianças com quem convivía (4/30), Mavor aponta que este crítico está também condicionado pela idealização da criança romântica que subsiste após a Era Vitoriana, negando a sexualização das jovens mas acabando, ele próprio, por objectificá-las, quando argumenta que os vitorianos estavam habituados a *usar* nus de crianças como *objectos decorativos* (Mavor 8-9).

Victorian studios not only took photographs; they created image repositories, sold photographs, promoted their services and ushered in a culture of display that drew on their repositories. Within this crucial context, portraits were commodities, and that fact shaped the period's wider norms of photographic consumption and circulation. (Parsons e Nicholas 228)

Mas não apenas na fotografia é possível encontrar a representação de toda esta complexa questão e também das ansiedades provocadas pela extrema ambiguidade na concepção da criança, como também no domínio da literatura. Tais temas surgem de forma bastante óbvia em obras concebidas não só ao longo de todo o século XIX, mas também nos seus finais e nos princípios do século XX, assim como em *The Turn of the Screw* (1898) de Henry James, em que as crianças apresentadas – Miles e Flora – encaixam perfeitamente no conceito de criança romântica no início da narrativa, sendo idealizadas pela sua preceptora; contudo, esta mesma idealização vem a ser progressivamente destruída quando as crianças passam a revelar não apenas conhecimento sexual como também instintos de malvadez e perversidade. Também *Peter and Wendy*, publicada por J. M. Barrie já mais tarde, em 1911, prolonga a abordagem destas questões, que permanecem no imaginário britânico finda a Era Vitoriana; na obra, Wendy é perspectivada simultaneamente como criança eterna quando acompanha Peter Pan na sua viagem, mulher apta para a maternidade quando assume a responsabilidade para com os seus irmãos em Neverland – que a apelidam de mãe –, e é ainda sexualizada por Hook e através da ideia de que a sua mente necessita de ser arrumada periodicamente pela sua mãe para afastar “(...) naughtinesses and evil passions (...)” (Barrie 73).

Já a pornografia infantil, muito divulgada na época (Pifer 16), vem também acentuar a extrema sexualização da criança,⁵⁰ juntamente com a prostituição infantil,

⁵⁰ Como género elusivo que é, apesar da pornografia vitoriana se pensar abundante, poucos exemplares da mesma perduram até aos dias de hoje. Contudo, entre estes, é possível observar a existência de *erotica* contendo crianças ou com referências às mesmas, existindo um marcado foco na prática sadomaquista da flagelação, bem como propaganda diversa que foca a importância da prática sexual desde uma idade precoce. James Kincaid aborda e discute estas questões: “The bulk of what survives focuses on flagellation; there is not a great deal of ‘straight’ material depictions of seduction, sex play, intercourse between adults and children (...). There is, however, a lot of windy propaganda about the importance of sex starting very young (...). In any case, it is remarkable that even these works which deal directly with child sexuality expend so much energy justifying sexual attraction to children and so little depicting it. (...) It is possible that [the Victorians] did not regard the erotic child as a problem in the way we suppose they must have. What is a commanding problem for us did not always seem a problem at all to those

que era frequente em qualquer cidade de grandes dimensões, e a tenra idade das prostitutas que se encontravam nas ruas era um aspecto normalizado, e raramente constituía o foco dos discursos sociopolíticos da época:

(...) we might note that the age of these prostitutes was not often an issue, not an issue in the way we would make it an issue, at least. Many of these are, after all, child prostitutes, or what we would think of as child prostitutes. It may well shock us that in reading through the many words written on this issue, so few seem even to notice what for us is the major point. We are told that prostitutes as young as 8 or 9 were not uncommon (...) (Kincaid *Child-Loving* 76)

A própria organização hierárquica e religiosa da Era Vitoriana promovia igualmente esta sexualização. Apesar do abuso sexual infantil ser publicamente condenado, era perfeitamente aceitável o facto de uma jovem entre os treze e os dezassete anos de idade ter relações sexuais no seio de um casamento, mesmo contra sua vontade, pois esta união estaria sancionada pela autoridade religiosa, pelo pai da jovem e pela ordem social estabelecida (C. Nelson 129). A culpa do adulto é, simultaneamente, obliterada, pois a idealização romântica isenta a criança de desejo sexual. Assim, é permitido ao adulto um olhar erótico sobre a criança, supondo-se que esta não o irá compreender; equipara-se, então, a criança – em especial, a do género feminino, como se tem vindo a referir – a uma mulher adulta:

(...) to love a girl enables the same appreciation of erotic “allure” as to love a woman, but without the potential for guilt; the innocent girl will not suppose herself a romantic object and thus will neither lose her girlhood nor ask anything of the man. (*Ibidem* 130)

Note-se, neste contexto, a extrema semelhança entre as qualidades desejáveis na *angel in the house* e na criança: a brancura e suavidade da pele, os olhos de tamanho considerável e com uma expressão vaga mas convidativa, o cabelo de cor clara, a cintura delgada, as ancas e pés de tamanho reduzido.⁵¹ Note-se ainda que estas

making it so. Even Freud did not bother enough with the issue of sexual attraction to children to make it into a separate category or discuss its etiology and treatment.” (*Child-Loving* 200-201).

⁵¹ James Kincaid aponta igualmente estas características e, através do seu levantamento de referências e imagens, verifica-se que este ideal de beleza se mantém até à contemporaneidade, patente em reconhecidas celebridades como Macaulay Culkin em *Home Alone* (1990), Patty McCormack em *The Bad Seed* (1956), Winona Ryder, Marilyn Monroe (*Erotic Innocence* 17-18) e também, acrescente-se, Audrey Hepburn ou Linda Blair em *The Exorcist* (1971); em todos estes exemplos, um traço de

características traduzem sempre uma ideia de ausência, como se tem defendido. Todas estas questões, temáticas, construções e domínios – os ideais de masculinidade e feminilidade, a fusão entre a ideia de criança e a de mulher, a criança romântica criada por um processo de negação, a fotografia, a literatura e a pornografia – demonstram claramente a complexa e difícil articulação entre contraditórias ideias de infância que imperavam na Era Vitoriana, não existindo, como Steven Marcus refere, um “middle ground”:

We are faced then with a double or contradictory consciousness. On the one hand, children are spoken of as pure and innocent and sexually quiescent; on the other, they are described as constantly threatened by horrid temptations, open to stimulation and corruption, and in danger of becoming little monsters of appetite. There is nothing to mediate between these two extreme states, no middle ground or connection between them. (15)

Considerando, então, todo o panorama explicitado e as inúmeras (re)pressões a que os indivíduos vitorianos – tanto adultos como crianças – estavam sujeitos, é relativamente fácil entender o apelo da transgressão às convenções, regras e idealizações em voga, e é esse o rumo tomado por Alice, nas obras de Carroll, e nas suas reinterpretações nos videojogos. Assim, é necessário explicitar, desde já, a acepção em que o conceito de transgressão será usado na presente investigação, assente em duas obras que muito auxiliam na sua compreensão: *Transgression* (2003), da autoria de Chris Jenks, e *Transgression: Identity, Space, Time* (2008), de Julian Wolfreys.

A primeira obra define transgressão como uma conduta que derruba regras e excede limites, consistindo assim no acto de ir para além de um determinado limite estebelecido por uma lei ou convenção, sendo que, mais do que simplesmente atravessar essa fronteira abstracta, um acto transgressivo denuncia a convenção que o provocou em primeira instância; deste modo, transgredir constitui-se como um acto reflexivo de negação e afirmação, tornando visível a convenção pela escolha em negá-la (2-3). O autor explica que a transgressão apela à imaginação humana, surgindo repleta de magnetismo e de um desejo de observar o lado mais obscuro da vida: “It may be a little

perversidade, maldade ou erotismo está presente, acentuando a dualidade entre ambas as concepções de infância. Kincaid conclui: “This imaginative dwarfing of cute adults into children suggests the extent to which ‘the child’ is both a fetish and a flexible construction that is, to a large extent, independent of outside standards like age.” (*Ibidem* 18).

more (nor less) than an interest in difference, an envy or disbelief in the excess of others, a knowledge of or a desire for the niceness of naughtiness, a loathing, a prurience, a stalking mentality!” (*Ibidem* 2). Este fascínio surge, em grande parte, no decorrer do estabelecimento de fronteiras, limites e regras, pois estes convidam inerentemente à sua desobediência e transgressão: “Transgressive behaviour (...) does not deny limits or boundaries, rather it exceeds them (...). Every rule, limit, boundary or edge carries with its own fracture, penetration or impulse to disobey.” (*Ibidem* 7). Esta dinâmica entre a construção de uma convenção e a sua transgressão – e, subsequentemente, a negação da convenção que constitui, na verdade, uma afirmação da mesma – estabelece-se como uma importante força de reprodução cultural, prevenindo uma estagnação, auxiliando na compreensão e delimitação de uma ordem social colectiva e percebendo o apelo da transcendência à mesma (*Ibidem*).

Jenks publica *Transgression* no ano de 2003, elaborando uma teoria e análise focadas nas últimas décadas do século XX, época em que, segundo o autor, existe um claro sentimento de incerteza e instabilidade,⁵² com uma constante tensão entre autoridade e tradição. É este contexto que propicia o surgimento de questões sobre o indivíduo e a colectividade, bem como o que constitui o centro e as suas margens:

Perpetually fresh questions are raised about the relationship between the core of social life and the periphery, the centre and the margins, identity and difference, the normal and the deviant, and the possible rules that could conceivably bind us into a collectivity. (5)

Destaque-se aqui o uso do termo “perpetually”, pois, de facto, estas questões não são exclusivas da época em que Jenks decidiu basear as suas observações. É objectivo da presente investigação transportar esta perspectiva para o contexto da Era Vitoriana e a sua aplicação revela-se apropriada, fomentando um melhor entendimento da sociedade e, principalmente, do comportamento de Alice nas obras de Lewis Carroll e nas reinterpretações efectuadas nos videojogos. O sentimento de incerteza e instabilidade que Jenks refere como sendo tão característico do século XX estava já bem presente na Inglaterra do século XIX e os “(...) observadores oitocentistas não só se aperceberam

⁵² Sobre a última década do século XX, Jenks afirma: “This present state of uncertainty and flux within our culture raises fundamental questions concerning the categories of the normal and the pathological when applied to action or social institutions. Such periods of instability, as we are now experiencing, tend to test and force issues of authority and tradition – truth and surety are up for question.” (*Transgression* 5), estabelecendo ainda um breve paralelo com a década de 60, que apelida de febril (*Ibidem* 5-6).

com clareza das mutações que afectavam a sociedade em que viviam como partilharam o sentimento de transição presente na época.” (Ramos 28). Sarah Heinz, articulando o conceito de transgressão com esta época de mudança, refere também o confronto entre os valores conservadores e tradicionais e a abertura social relativamente a inovações no domínio científico e tecnológico (159). A autora inicia o seu artigo, inserido na obra *Taboo and Transgression in British Literature from the Renaissance to the Present*, afirmando que a Era Vitoriana tem sido descrita como uma época de mudança, em que o sistema não foi apenas questionado como transgredido (*Ibidem*), o que muito nos relembra a ansiedade que advém do confronto entre autoridade e tradição, referida por Jenks (*Transgression* 5). Para além disto, a miríade de questões que Jenks identifica como características do final do século XX podem também ser transportadas para a Era Vitoriana, em especial o modo de vida na ambivalente Londres e a representação da mesma em obras literárias da época. A diferença tão acentuada entre os chamados *East End* e *West End* londrinos invoca de imediato uma separação de espaços, obedecendo, por essa razão, a uma fronteira abstracta que divide ambos e que poderá sempre ser transgredida e desafiada.⁵³ A vida doméstica, pacata e obedecendo a estritos padrões de etiqueta surgia em oposição a um submundo onde o crime, a prostituição e a pornografia se expandiam a um ritmo acelerado, fazendo assim parte do quotidiano vitoriano; a conservadora *angel in the house* apresentava-se em directa oposição à *New Woman*, num permanente escrutínio do comportamento individual e social feminino, o qual era compartimentado e apelidado de “normal” ou “deviant”, utilizando os termos de Jenks (*Transgression* 3); o respeitável *gentleman* encontrava representação da sua faceta mais monstruosa na literatura, que abordava, igualmente, as barreiras entre o real e o imaginário, o mito e a realidade, o belo e o horrível, numa constante tensão entre convenção e a transgressão a essa mesma convenção. Todos os aspectos da vida privada e social na metrópole incluíam, assim, dinâmicas de transgressão, naturalmente

⁵³ Sobre a acentuada diferença entre o *East End* e o *West End* londrinos, Ranald Michie explica, em *Guilty Money: The City of London in Victorian and Edwardian Culture, 1815-1914*, o seguinte: “The City was sandwiched between the East End and West End, characterized only by what it did and not by those who lived there. This comes across strongly in [Walter] Besant’s 1882 novel, *All Sorts and Condition of Men* where there is seen to be a sharp division between the West and the East of London as the residents of the City moved out. The rich went west and the poor went east, creating distinct and separate communities with few links between them. (...). The West End was a place of pleasure and entertainment with clubs, shops and theatres. (...). The East End was seen as a place populated by small manufacturers producing all kinds of different articles, such as cardboard boxes to be filled by the wholesale merchants of the City. (...) The communities to the East and to the West were seen to possess their own distinctive culture (...)” (95-96). Contudo, não se poderá deixar de notar que o *East End*, apesar da sua realidade histórica, se estabelece igualmente como uma construção cultural criada por prolíficos escritores e pensadores da época, temática que será aprofundada no subcapítulo 3.1.

fomentadas por uma convenção repressiva que obrigava a população a refugiar-se em prazeres proibidos e subversivos, de forma a experienciar alguma liberdade sentimental, criativa, sexual e de mobilidade, razão pela qual a perspectiva de Jenks se aplica convenientemente à presente investigação.

Já a teoria de Julian Wolfreys, enunciada previamente, vem a complementar a visão de Chris Jenks. Em *Transgression: Identity, Space, Time*, o autor afirma:

Transgression is (...) the act of breaking a law, committing a crime or sin, doing something illegal, or otherwise acting in some manner proscribed by the various forms or institutions of Law in societies, whether secular or religious (...). To cross a line, to step across some boundary or move beyond convention – this is what it means, to transgress. To stray from the straight and narrow, to trespass, to overstep a limit (...) (3)

Esta conduta transgressiva relaciona-se sempre, assim, com uma forma ou identidade e com um movimento ou passagem de algum tipo, implicando a existência de um aspecto temporal, mas também espacial (como Wolfreys exemplifica: “(...) this passage from being on the side of the law to being lawless (...); hence, *trespass*, to pass over or across, to infringe or impose (...)” (*Ibidem*)). Sobre este último aspecto, o autor explica que a relação entre os dois espaços implicados no acto de transgressão não é neutra, uma vez que se parte sempre de um espaço convencional em que impera uma norma sociocultural considerada aceitável, decente, correcta, aprovada ou autorizada, para posteriormente se ocupar um espaço transgressivo e fora da lei, onde o indivíduo que transgride se coloca a si mesmo, ultrapassando assim a barreira/fronteira/limite que separa ambos os espaços (*Ibidem*). De forma semelhante a Jenks, Wolfreys coloca também ênfase num valor muito importante conferido ao acto de transgredir: o facto de este se constituir como a pulsão que forma a identidade individual e social de cada um; apenas através da constante negociação com aquilo que é transgressivo, se encontra fora da norma e se apresenta como Outro, se poderá delimitar a subjectividade individual e social inerente aos seres humanos e à forma como estes se organizam entre si (1). Nesta acepção, transgressão apresenta-se como um verdadeiro e muito pertinente motor cultural, promovendo a quebra de barreiras, a hibridização e o que está normalmente separado, redefinindo identidades e práticas sociais, e ameaçando verdadeiramente “(...) the community’s imperative toward conformity.” (Foust 3-4).

Ambas as teorias apresentadas se revelam muito úteis na forma como o presente estudo se propõe analisar e discutir a presença de comportamentos transgressivos por parte de determinadas personagens no *corpus* primário elegido, e seu impacto sociocultural. Relativamente a *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, serão abordados e identificados, no subcapítulo 2.2., diversos espaços opressivos que Alice atravessa, onde a convenção e a repressão imperam e a jovem é influenciada a demonstrar e nutrir um comportamento convencional. No entanto, no subcapítulo seguinte, o modo como Alice tenta transgredir estes papéis que lhe são incumbidos, bem como a forma como a jovem, por vezes, os subverte e perturba, será discutido. Entre as transgressões que a Alice de Lewis Carroll efectua, encontram-se sujeitas a análise na presente investigação: a transgressão à autoridade e superioridade revelada por personagens masculinas; a transgressão ao papel materno incumbido à *angel in the house*; a transgressão da estética corporal feminina segundo os padrões de beleza da época; e, por fim, a transgressão da própria etiqueta social vitoriana.

Relativamente a *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow*, videojogos abordados durante todo o Capítulo III, as protagonistas dos mesmos incorrem em todas estas transgressões, mas de forma muito mais acentuada e subversiva, demonstrando ainda outras atitudes transgressivas completamente ausentes das obras de Carroll. Serão analisadas, em pormenor, a transgressão à estética corporal feminina através de uma estética grotesca ou da transmutação física; a transgressão à hierarquia social estabelecida, à educação vitoriana e ao problemático tratamento da mulher nas instituições de internamento de pacientes com doenças mentais; a transgressão à realidade através da memória e o esbatimento de fronteiras entre o real e o imaginário, aspecto sobre o qual Julian Wolfreys se detém na sua obra (9-16) e que será retomado oportunamente; e, em especial, a transgressão de espaços, em que o conceito de heterotopia, também ele relacionado com questões de transgressão e disrupção, será problematizado no contexto da análise de determinados espaços nos videojogos.

Capítulo II – As Obras Literárias: *Alice's Adventures in Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* de Lewis Carroll

2.1. Alice no Espaço e no Tempo: Lewis Carroll e o Contexto da Produção das Obras

O presente capítulo apresenta Charles Lutwidge Dodgson – apenas mais tarde conhecido por Lewis Carroll –, relacionando a vida do escritor com o contexto histórico anteriormente explicitado, refletindo ainda sobre a criação das suas obras *Alice's Adventures in Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, e a importância da fotografia de Carroll neste processo, bem como de Alice Liddell, inspiração para a personagem de Alice.

Na ocasião do nascimento de Charles Dodgson, a 27 de Janeiro de 1832, um novo e revolucionário *medium* havia já surgido seis anos antes: a fotografia, com a primeira tirada, então, no ano de 1826, intitulada *The View from the Window at le Gras* da autoria de Joseph Nicéphore Niépce, muito embora o próprio Dodgson tenha apenas enveredado por esta arte em 1856, com vinte e cinco anos, e a qual irá ter um tremendo impacto na sua produção literária, estando também intimamente relacionada com as concepções de género e infância que imperavam na Era Vitoriana e, de forma mais pessoal, com as relações por si estabelecidas com as diversas crianças com as quais privou e que escolheu imortalizar nas inúmeras sessões fotográficas que levou a cabo.

Recue-se por agora, contudo, aos anos de infância de Dodgson, primogénito do clérigo Charles Dodgson e de Frances Lutwidge e nascido em Daresbury, Cheshire, Inglaterra, localidade onde passou os primeiros onze anos da sua vida em relativa reclusão. Stuart Dodgson Collingwood, seu sobrinho, compila e escreve uma biografia do escritor no ano de 1898, intitulada *The Life and Letters of Lewis Carroll* (Rev. C. L. Dodgson). Na obra, Collingwood refere que, neste período, Dodgson encontra, em peculiares animais, uma fonte de entretenimento: “In his quiet home the boy invented the strangest diversions for himself; he made pets of the most odd and unlikely animals, and numbered certain snails and toads among his intimate friends.” (11). Estas actividades, sugere o autor, poderão ter contribuído, em larga medida, para as vívidas e curiosas descrições de Wonderland quando Dodgson envereda pela literatura, anos mais

tarde. O seu íntimo contacto com a natureza, sendo que a família subsistia, essencialmente, através da criação de gado e de uma actividade agrária em pequena escala, estabeleceu também, desde cedo, um gosto pelo ambiente pastoral e por um estado prístino da natureza que viria a ser gradualmente perdido – e, consequentemente, ansiado – na memória colectiva da população britânica durante todo o século XIX, constituindo uma construção cultural que, como verificado anteriormente, muito influencia as atitudes relativas à criança durante esta época, e à qual Dodgson também não escapará.

O primeiro desvio deste paradigma de grande tranquilidade e reclusão acontece, porém, no ano de 1843, quando o seu pai é promovido e muda de paróquia para Yorkshire. Este ambiente proporciona um maior número de oportunidades para socialização e, conforme Collingwood atesta, o investimento de Dodgson nas vidas dos seus irmãos e irmãs torna-se mais notável, sobretudo pela invenção de jogos e brinquedos, incluindo marionetas e um pequeno teatro para as dispor; é igualmente revelado que Dodgson organiza ainda, com frequência, pequenos espectáculos de magia (19-20). Também neste condado, e com doze anos, Dodgson ingressa na Richmond School, onde recebe uma educação clássica, nomeadamente através de lições em Latim, aprendendo a escrever versos nesta língua e tendo, em 1845, publicado ainda uma história intitulada “The Unknown One” na revista da escola, actividades que certamente contribuíram para fomentar o seu gosto pela escrita e pela literatura. James Tate, director da Richmond School no intervalo de tempo em que Dodgson a frequenta, escreve, no seu relatório sobre o jovem endereçado a seu pai, que o primeiro demonstra não apenas uma notável gentileza no trato com os demais, como um conhecimento que supera o esperado, tendo atingido excelentes resultados, em especial, na disciplina de Matemática (*Ibidem* 25).

Será, no entanto, por volta de 1846, com catorze anos, que Dodgson começa por desenvolver o seu fascínio pela infância, passando a nutrir um apreço pela companhia de jovens do género feminino, decorrente do seu ingresso na Rugby School, em Yorkshire, e das experiências vividas nesse contexto, distintas das que havia vivido na anterior Richmond School. Aqui, a importância conferida ao desporto relega Dodgson para fora dos círculos mais populares, sendo este também alvo de troça devido à sua gaguez e à falta de disciplina e supervisão nos dormitórios. Apesar de não manter um

diário durante esta época da sua vida, Dodgson escreve sobre o assunto mais tarde, em 1855, da seguinte forma:

During my stay I made I suppose some progress in learning of various kinds, but none of it was done con amore, and I spent an incalculable time in writing out impositions (...) I cannot say that I look back upon my life at a Public School with any sensations of pleasure, or that any earthly considerations would induce me to go through my three years again. (*Ibidem* 30)

A ideia de infância surge, neste contexto, como um ansiado refúgio. A este propósito, Simon Winchester afirma:

“(...) he came to love and admire the very notion of childhood innocence during his three years at Rugby (...)

(...)

He made it abundantly clear during his time at school that he was anything but a man’s man. His adolescence does not seem to have been marked by any sexual activity at all (he kept no diary at Rugby, so we cannot be entirely sure) – and if he favored the company of younger children, and, in later years, the company of young girls, then it seems to have been because in them he discovered a kind of worshipful love and sensivity and tenderness that was otherwise utterly lacking in the masculine world in which he was obliged to exist. (17)

Não descurando a possibilidade de Dodgson encontrar na criança um refúgio para as ansiedades enfrentadas no contexto particular da instituição educativa que frequentava – algo que se enquadrava, aliás, na forma como a criança era vista pelos vitorianos –, Simon Winchester constrói um discurso sobre toda esta situação que se enquadra na previamente explicitada perspectiva de James Kincaid sobre a erotização da criança pela negação. Winchester, ao enfatizar a suposta ausência de experiências sexuais de Dodgson durante os seus tempos na Rugby School (sendo que esta ausência é assumida apenas devido à inexistência de um diário) e imediatamente a seguir elaborar sobre o “worshipful love and (...) tenderness” que o então estudante nutria pelas crianças que o rodeavam, revela uma necessidade de desprover, desta vez, não apenas a criança como também o adolescente vitoriano, de qualquer sexualidade, provocando assim o efeito

contrário e atribuindo destaque a esta questão. Note-se o uso do adjetivo “worshipful” para caracterizar o amor supostamente sentido por Dodgson em relação às crianças com quem convivia, o que equivale não a “tenderness”, como Winchester escreve, mas sim ao fetichismo, objectificação e culto de que a criança vitoriana era alvo.

Apesar da turbulência emocional experienciada por Dodgson durante os seus tempos na Rugby School, o que se atribui também à fase naturalmente turbulenta que é a adolescência, o seu génio criativo revela-se produtivo, nomeadamente através da sua ocupação como editor de revistas locais, como *The Rectory Umbrella*, e a escrita de paródias sobre a sua educação clássica (Knepp 49). No ano de 1850, Dodgson efectua a sua matrícula na Universidade de Oxford, mais precisamente em Christ Church College, instituição que havia sido também frequentada pelo seu pai. No âmbito dos seus estudos em Christ Church, Dodgson é premiado com a atribuição de uma bolsa com apenas vinte anos de idade pelo mérito académico revelado, especialmente na disciplina de Matemática. Regista-se ainda, em 1854, a publicação dos seus primeiros poemas na revista *Oxonian Advertiser*, tendo, um ano mais tarde, sido publicados mais um poema (“The Lady of the Ladle”) e um conto (“Wilhelm von Schmitz”), ambos assinados com as enigmáticas iniciais BB. Os primeiros tempos em Oxford revelaram-se, assim, para Dodgson, especialmente produtivos e venturosos, apenas abalados, pouco após o início do primeiro período escolar, pela súbita morte da sua mãe, tendo o jovem regressado a Yorkshire por algum tempo com o intuito de estar presente no funeral.

O ano de 1855 viu Dodgson consagrar-se *Bachelor of Arts* e *Master of the House*, com este último título a conferir-lhe os mesmos privilégios de um *Master of Arts*, mas somente no seio da própria Christ Church.⁵⁴ Adicionalmente, o jovem consagra-se sub-bibliotecário, ansiando por uma independência financeira que o pudesse auxiliar nas suas ambições artísticas (Collingwood 59), conseguindo ainda obter uma nova bolsa. Exercia igualmente funções docentes, mas somente em regime de tutoria, tendo sido mais tarde nomeado leitor.

É, no entanto, em Janeiro de 1856 que ocorre outro evento marcante para Dodgson: este conhece Henry George Liddell, pai de Alice Liddell, que, em 1855,

⁵⁴ Collingwood clarifica: “To be made Master of the House means that a man has all the privileges of a Master of Arts within the walls of Christ Church. But he must be of a certain number of terms’ standing, and be admitted in due form by the Vice-Chancellor, before he is a Master of Arts of the University. In this wider sense Mr. Dodgson did not take his Master’s degree until 1857.” (58-59).

aceita ocupar a reitoria da Christ Church (tendo, aliás, introduzido diversas reformas educativas no colégio durante este período). É no Verão de 1856 que Dodgson adquire a sua primeira máquina fotográfica, uma *Ottewill Double Folding Camera*,⁵⁵ e se encontra pela primeira vez com as irmãs Liddell. Simon Winchester descreve o encontro da seguinte forma:

On Friday, April 25, Dodgson and a new-made friend, Reginald Southey, a medical student and a nephew of the poet Robert Southey, went together to the deanery garden. There they found for the first time all three Liddell girls – Lorina once again, baby Edith, and, this time, the three-year-old Alice.

It was a moment Dodgson was both to recognize and memorialize.

(...)

Their main reason for going to the deanery garden that Friday afternoon was to see if they might make photographic studies of the Cathedral Tower. Just a few days beforehand, Dodgson had traveled down to London to buy his first camera; and this Friday, when he uncased his new-fangled apparatus of mahogany, brass, and expensive optics and prepared to try it out, happened also to be the very first time he met Alice Liddell.

So the trinity was now in place: Lewis Carroll, Alice Liddell, and a large folding box camera (...). (33-34)

Note-se o uso do seu pseudónimo por Winchester: tal deve-se ao facto de Dodgson ter publicado, também neste ano e antes deste encontro, um poema intitulado “Solitude” na revista *Train*, já com o nome pelo qual haveria de ficar conhecido para a posteridade (será também doravante referido, neste subcapítulo, pelo seu pseudónimo).

É também neste período que, saindo temporariamente de Oxford, viaja até Londres e fotografa Alice Murdoch, cuja imagem os pais pretendiam preservar. *Portrait of Alice Murdoch, 1856* inicia a tradição de Carroll fotografar jovens do género feminino mas esta é, no entanto, uma fotografia relativamente fria e desprovida de emoção:

⁵⁵ “Dodgson (...) plumped for the famous Double Folding camera for which the Ottewills were making themselves such a name. He also chose a lens, ground and polished by the equally distinguished (and gold-medal-winning) London lens-making firm of Andrew Ross & Co. (...)” (Winchester 48).

She remained perfectly still; in the resulting image her face is frozen, her mouth turned slightly down, every feature fixed with inexpressive resignation, displaying neither irritation nor joy; nor any of the many moods of childhood.

It is a portrait quite lacking in emotion (...) having an uneasy stiffness about it. (*Ibidem* 59)

Esta descrição revela uma falta de aperfeiçoamento da imagética e emoções que Carroll pretenderia evocar nas suas fotografias, o que acontecerá mais tarde. No entanto, a fotografia de Alice Murdoch revela a já referida objectificação da criança pelo recorrente discurso de negação. Esta é uma imagem em que a falta de emoção, expressão e atributos característicos da infância é notória, tal como a descrição de Winchester denota.

O passatempo de Carroll é consolidado neste Verão, não apenas pelas fotografias que tira ao seu pai, bem como à restante família que se encontrava ainda a residir em Yorkshire, mas também a algumas paisagens, edifícios e, em especial, crianças: Katherine Wilcox com doze anos de idade, Charlotte Webster com nove, Margaret Poole com oito (*Ibidem* 67). De notar que algumas destas sessões fotográficas e outras demais ocorreram num jardim privado da família Liddell, revelando a crescente proximidade com a família. Apesar de Carroll conseguir, de facto, reunir as crianças Liddell para uma fotografia em conjunto no ano de 1856, a relação com a esposa de Henry George Liddell revelou-se algo turbulenta, em especial pela vontade do fotógrafo em fotografar os jovens Harry e Lorina Liddell sozinhos: “(...) Mrs. Liddell had exploded in brief fury when he tried to take photographs of Harry and Lorina, alone. She would not allow him to take portraits unless all of them were in one large group.” (*Ibidem* 70).

Entre fotografias de esqueletos de diversos espécimes – requisitadas, aliás, pelo médico da família Liddell, Henry Acland –, Carroll consegue, no Verão de 1857, tirar uma tão desejada fotografia a Alice Liddell, sozinha. *No. 195: Liddell, Alice Pleasance, facing forward* inaugura a série de dezoito fotografias que subsistem de Alice (onze das quais apresentam a jovem sozinha, sem companhia). Todavia, será no ano seguinte que a mais icónica fotografia de Alice é tirada: *Alice Liddell as a Beggar-Child*, e é este exemplar que, de forma mais óbvia, espelha as atitudes contraditórias do adulto vitoriano para com a criança. Possivelmente inspirada no poema “The Beggar Maid”

(publicado em 1844 por *Lord Alfred Tennyson*), a fotografia apresenta Alice Liddell parcialmente desnudada, com uma mão colocada na cintura e outra em gesto suplicante, acompanhadas de um olhar sedutor; enverga também umas vestes rasgadas que deixam evidenciar um mamilo. Esta descrição evoca, indubitavelmente, um erotismo assente numa semi-exposição insinuante – e, por isso, ainda mais apetecível e envolvente – que ganha expressão através da mão na cintura, do mamilo esquerdo evidenciado através da roupa, do olhar que provoca e alicia; este erotismo é, no entanto, acompanhado por uma inocência evocada pela história que a fotografia conta: esta é uma menina que, inocentemente, fica desamparada por uma qualquer razão, vivendo na pobreza (simbolicamente representada pelos pés descalços e roupa velha) e sendo obrigada, pelas vicissitudes da vida, a sobreviver através da sua perspicácia e astúcia, convencendo o adulto a oferecer-lhe uma esmola, o que significaria, na prática e na óptica vitoriana, a necessidade de prostituição:

What [Carroll] had in mind was a very brief moral tale, a picture-driven story of a smart little girl brought low by tragedy or ill fortune, then transformed into a girl who, cunning beyond the imagination of her elders and her peers, convincingly acts the impoverished seducer, and assumes an expression and a demeanor so very different from that she had offered to her world. (*Ibidem* 84)

A criação desta fotografia revela, claramente, uma fantasia de *role-play*,⁵⁶ pressupondo a objectificação da criança que constitui o seu foco e existindo uma articulação entre as qualidades românticas atribuídas à infância e a sexualização deste estágio da vida, numa verdadeira dinâmica entre erotismo, humilhação, repugnância, apreço, piedade e fascínio, relembrando mesmo Sade e a sua *La Philosophie dans le Boudoir* (1795).

Sobre esta fotografia em particular, Simon Winchester parece nutrir a mesma perspectiva que perpassa toda a sua obra, interrogando-se sobre se alguém se preocuparia com o facto de Carroll colocar Alice nas referidas poses, expondo o seu mamilo, e se notar estas particularidades não constitui, antes, um exercício lúbrico (85). Em resposta às suas próprias interrogações, o autor afirma que as atitudes vitorianas

⁵⁶ Este *role-play* presente em *Alice Liddell as a Beggar-Child* permite que a fotografia destabilize a massiva divisão entre classes que muito caracterizava a sociedade vitoriana. Catherine Robson elabora: “(...) an evidently well-fed, clean, and glossy-haired child of the upper middle classes puts on artfully disordered rags and pretends to occupy the lowest stratum of all. Making an ugly social reality visually seductive (for Tennyson, this was the most beautiful photograph he had ever seen), the joint playacting of photographer and subject also disturbs any number of other binaries.” (142).

perante a criança se definem pela concepção desta como uma personificação da beleza inocente, concluindo: “(...) Dodgson’s attitude was no different and (...) his interest in the Liddell girls during their prepubescent years was unremarkable, in every sense of the word.” (*Ibidem* 86). Esta abordagem não considera, claramente, a sexualização de que a criança era alvo na época e, conseqüentemente, a ambivalência presente na sua representação; é possível mesmo relacionar, até, a biblioteca de Carroll com a forma sexualizada como este apresenta a criança nas suas fotografias e, sobre este assunto, Jenny Woolf refere, em *The Mystery of Lewis Carroll: Discovering the Whimsical, Thoughtful, and Sometimes Lonely Man who Created Alice in Wonderland*, o seguinte:

[Lewis Carroll] strongly disapproved of pornography, and yet he owned books that covered sexual and physical matters as frankly as was then legally possible. These included Alexander Walker’s *Woman Physiologically Considered as to Mind, Morals, Marriage, Matrimonial Slavery, Infidelity and Divorce*, which includes discussion of polygamy, infidelity, concubinage, and prostitution, and William Acton’s famous treatise on prostitution (...). He also owned medical texts covering many aspects of sexuality (...). Carroll also read about polygamy and unconventional types of marriage (...). (96-97)

Woolf afirma ainda que o excessivo foco de Carroll na criança se revelava incomum, existindo poucas figuras públicas que tenham efectuado um esforço tão árduo na conquista da companhia dos mais jovens (128). Mesmo na época, e a título de exemplo, Arthur Gridlestone, a certa altura colega do escritor, demonstra estranheza para com esta prática, afirmando que, para além de não compreender as crianças, as considerava, por vezes, aborrecidas (*Ibidem*). Por sua vez, Martin Gardner, na mais reconhecida versão anotada de *Alice’s Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, com o título *The Annotated Alice: The Definitive Edition: Alice’s Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*, sublinha a já referida tensão existente entre Carroll e a mãe dos jovens Liddell, comentando a atitude do primeiro em relação a Alice:

There has been much argumentation about whether Carroll was in love with Alice Liddell. If this is taken to mean that he wanted to marry her or make love to her, there is not the slightest evidence for it. On the other hand, his attitude toward her was the attitude of a man in love. We do know that Mrs. Liddell

sensed something unusual, took steps to discourage Carroll's attention, and later burned all of his early letters to Alice. (xx)

Assim, à semelhança do mais comum *gentleman* vitoriano, Carroll cultivava uma imagem de respeitabilidade, enquanto consumia textos que certamente lhe permitiam satisfazer a sua libido e os seus interesses em temáticas tabu dado o seu contexto sociocultural. A exploração destes fascínios, muitos dos quais relacionados com a vida sexual, era algo partilhado, como referido, pelos demais indivíduos, o que permitia, por sua vez, sexualizar e objectificar a criança que, assim como a literatura da época (incluindo os textos presentes na biblioteca do escritor), diversas actividades de lazer existentes e a vida nocturna londrina, fomentava uma incursão pelos fascínios, receios e ânsias dos vitorianos; o caso particular de Carroll permite observar como a criança-como-repositório pode ser levada ao extremo, não apenas servindo de companhia constante, mas também sendo venerada através da fotografia e nas gravuras, prosa e poesia produzidas pelo autor.

Em 1860, outra fotografia de Alice surge pela câmara de Carroll, desta vez com a jovem sentada, de pernas cruzadas, acompanhada de um vaso com um feto. Esta fotografia viria a ser incluída na edição original de *Alice's Adventures in Wonderland*, possuindo esta, na época, um nome distinto, como mais adiante se explorará. A presença do feto nesta fotografia em particular, como Jenny Woolf argumenta, recai no complexo sistema simbólico de flores e plantas utilizado em fotografias e pinturas da época, sendo que, neste contexto, simboliza sinceridade e fascínio, qualidades que surgem associadas a Alice (247). A presença da sensação de fascínio traduz extremamente bem o olhar adulto sobre a criança vitoriana.

Estas dinâmicas, simbologias e temáticas encontram-se igualmente presentes em diversas outras fotografias tiradas por Carroll, a diferentes jovens. *Agnes Grace Weld as Little Red Riding Hood* (1857) revela uma jovem com um olhar feroz e predatório e uma pose afirmativa, que misteriosamente surge por entre uma parede revestida de vegetação, segurando um cesto aberto:

Her gaze (...) confronts us and draws us in with a seductive charm (...). Red Riding Hood/Agnes grows from the strangling ivy bower, caught in some magical, mystical trance, as if she were in the process of overcoming the hold of the vegetation behind her. Hers are the eyes of the wolf that has presumably just

eaten her grandmother; we wonder whether she has eaten the wolf, and whether she is about ready to eat us up. The open basket, which displays one delicious bun, is sexually suggestive (...). (Mavor 29)

Note-se a recorrência desta imagética (*bower*) associada à sexualidade, nomeadamente presente no poema “Nutting” de William Wordsworth, anteriormente analisado. Com os seus *eyes of the wolf*, Agnes estabelece-se como uma Red Riding Hood que não necessita do apoio do lenhador, pois a jovem exhibe uma confiança que simultaneamente ameaça e protege, convidando através do cesto aberto mas inspirando cautela através do olhar; perturba, assim, a ordem esperada de uma muito reconhecida narrativa folclórica (Robson 142).

Já em 1878, pouco tempo antes de abandonar esta arte, Carroll fotografa Evelyn Hatch, sendo esta jovem e a sua irmã suas modelos frequentes. *Portrait of Evelyn Hatch*, à semelhança de *Alice Liddell as a Beggar-Child*, possui tons eróticos muito evidentes. Como Carol Mavor analisa, a fotografia apresenta uma criança cuja pose relembra uma cortesã, tal *Vénus de Urbino* (1538) de Ticiano, que surge destacada por uma incandescência particular entre esverdeados e dourados (11). Apesar da sua pose indicar passividade, inocência (note-se a ausência de pêlos púbicos) e vulnerabilidade, em especial pela forma como Evelyn expõe a sua cintura e coloca os braços por detrás da sua cabeça, a jovem apresenta um olhar animalesco e convidativo, como quem possui plena consciência do desejo e ânsia que a sua nudez primordial poderia causar, mas também receio: “(...) the animal hidden in Evelyn Hatch not only gives the image power but plays into the Victorian fear of the animal in woman. Animality ran riot in the bodies of the hysteric and the prostitute (...)” (*Ibidem* 18). Evelyn é assim, profundamente transgressiva, identificando-se com figuras e elementos considerados verdadeiros *outcasts* na sociedade vitoriana, para além de desafiar a passividade feminina através de um discreto mas muito presente tom de escárnio, resultado das referidas associações simbólicas.

Previamente, Carroll havia já fotografado Beatrice, irmã de Evelyn, e produzido um resultado semelhante: *Hatch, Beatrice* (1873) é também fotografada nua, entre ondas e uma falésia distante, com cabelos ondulantes, um olhar simultaneamente pensativo e curioso, e uma pequena mão que acaricia a sua perna, lembrando uma sedutora sereia e, por associação, condensando em si o perigoso erotismo evocado por

estas criaturas mitológicas, independentes e sexualmente livres; em aparente contraste mas belo complemento, esta jovem encontra-se envolvida por uma paisagem tipicamente romântica.

Evelyn Hatch, Lorina e Alice Liddell, bem como Alexandra “Xie” Kitchin, seguidamente apresentada, encontram-se também associadas a uma redutora e estereotipada imagem do Oriente propagada no imaginário vitoriano, sendo estas jovens claramente alvos de uma peculiar orientalização e fascínio pelo exótico, promovendo determinadas construções de feminilidade que serviam como uma resposta a ansiedades masculinas relativas a desejos sexuais reprimidos, assim como a da mulher oriental – remota, selvagem, sexualmente poderosa e sensual –, que ofereceria ao indivíduo vitoriano uma sedutora experiência, livre de repreensão social e, em especial, distinta daquela que experienciava junto da mulher vitoriana ideal, complacente e submissa.⁵⁷ O desejo por esta mulher exótica que emanava sexualidade (e que estava frequentemente presente na literatura da época, assim como em “The Giaour” (1813) de Lord Byron, *Sanditon* (1817) de Jane Austen, *Jane Eyre* (1847) de Charlotte Brontë, *Felix Holt, the Radical* (1866) de George Eliot, *She* (1887) de H. Rider Haggard, ou o previamente mencionado *Dracula*) encontra-se também presente na já mencionada fotografia de Evelyn Hatch, cuja pose relembra a de uma odalisca (*Ibidem* 14), termo atribuído a uma escrava de harém no contexto do Império Otomano mas que, no imaginário ocidental, veio a denominar uma concubina oriental, designando também um estilo artístico erotizado em que a mulher é representada parcial ou totalmente nua numa pose reclinada. Também Alice Liddell e sua irmã Lorina surgem representadas, na fotografia *Lorina and Alice Liddell in Chinese Dress* (1860), em exuberantes trajes orientais, encontrando-se também reclinadas, embora de forma menos extravagante quando comparadas com Evelyn Hatch; enquanto Alice exibe um rosto convidativo, Lorina apresenta um olhar distante, evocando uma passividade que muito se relaciona não apenas com o olhar superior ocidental relativamente ao Oriente, como com a qualidade de território remoto e saudoso atribuído a este último.

⁵⁷ Na sua obra *Orientalism* (1978), Edward W. Said aborda pormenorizadamente as problemáticas construções ocidentais sobre o Oriente, sendo originárias a partir de uma perspectiva imperialista e tendo por base um exagero na diferença entre culturas, assim como na presunção da superioridade do Ocidente. Segundo o autor, o Oriente constitui uma invenção europeia, figurando no imaginário colectivo ocidental como um local de romance, seres exóticos, memórias e paisagens assombradas e experiências inesquecíveis (1).

Alexandra “Xie” Kitchin, filha de George William Kitchin, colega de Carroll quando este frequentava a Christ Church, é recorrentemente fotografada em cenários orientais (*Tea Merchant (on duty)* (1873), *Tea Merchant (off duty)* (1873), entre outras), surgindo acompanhada das características supramencionadas. Destaque-se, no entanto, *The Prettiest Doll in the World* (1870), fotografia de Xie que em muito replica a aura já atingida com *Alice Liddell as a Beggar-Child* em 1858: note-se a nudez parcial, o vestido rasgado que evoca um tom descuidado e mesmo uma imagética de violência (possivelmente sexual) e uma pose sedutora e desafiante; adicionalmente, note-se o uso do termo “doll” no título da fotografia, uma alusão muito clara à objectificação de que a criança era alvo. Também a série de fotografias de Xie como Penelope Boothby, tiradas em 1876, afigura-se de extrema importância na visualização de todos os atributos que têm vindo a ser referidos. Penelope Boothby (1785-1791) estabelece-se como um ícone da arte romântica no século XVIII, tendo vindo a inspirar não apenas Carroll mas também Henry Fuseli, John Everett Millais, Thomas Banks e outros artistas, e destacando-se como representação visual da criança romântica, servindo de modelo ao pintor Joshua Reynolds, que a imortalizou, em 1788, com uma aura de inocência e pureza extremas. No entanto, nas fotografias de Xie, em que Carroll a fotografa encarnando a pessoa de Boothby, a inocência parece recair apenas na equivalência que se tentava atingir entre a filha de Kitchin e a modelo de Reynolds; para além de Xie estar representada numa idade mais avançada do que Boothby, diversas partes do seu corpo encontram-se expostas ou cobertas por vestes justas, destacando a sua forma corporal, algo ausente da pintura de Reynolds; note-se ainda a presença de cores negras na sua indumentária e, na fotografia *Xie Kitchin partly in the Penelope Boothby dress, on a garden chair, with a Japanese sunshade*, datada de 1876, a recorrente pose reclinada.

Todas estas crianças fotografadas partilham a ausência de características sexuais enquanto preservam, no entanto, uma imagem de feminilidade, oferecendo simultaneamente segurança (pela sua condição de crianças) e um deleite erótico ao observador masculino, traduzido nas poses convidativas e na nudez, na presença de flores e tecidos transparentes, entre outros factores já explorados (*Ibidem* 16), bem como pelo confronto deliberado e provocatório oferecido pelo seu olhar a quem as visualiza, que dissipa a noção preconcebida de docilidade feminina (Robson 142). A condição de ser mulher – *womanhood* – está simultaneamente presente e ausente das

fotografias, reafirmando o *male gaze* e a sexualização da criança feminina, recaindo na construção da criança em negação, uma vez mais. Catherine Robson, no seu estudo sobre Carroll e fotografia inserido na obra *Men in Wonderland: The Lost Girlhood of the Victorian Gentleman*, acrescenta a esta noção, referindo que a criança vitoriana, nomeadamente as inúmeras jovens fotografadas pelo escritor, transmitem diversos binários, sendo capazes de, simultaneamente, assinalarem a imaturidade infantil e aludirem a uma sexualidade adulta, invocarem o período da infância e o da vida adulta e, como no caso específico de *Alice Liddell as a Beggar-Child*, representarem duas classes sociais extremamente distintas (142-144).

A fotografia permite, ainda, estabelecer uma relação entre o homem vitoriano e a criança feminina sem necessidade de tornar óbvia a presença do elemento masculino na referida relação, numa auto-supressão deste último que resulta na evocação da fantasia provocada pela *little girl*, i.e. a capacidade desta manipular subjectivamente a temporalidade e oferecer um deleite voyeurístico ao próprio fotógrafo:

For Carroll, the effacement of the adult male appears to allow him to invoke the liberating fantasy of the little girl's power – to create a little girl, we might say, who not only has the ability to confound temporality by bringing the past self vividly and magnificently into the present, but who can also challenge any other imaginable opposition. (*Ibidem* 141)

Note-se ainda que a perpétua dinâmica entre a dual aura de inocência e sexualidade que perpassa estas fotografias se relaciona não apenas com determinados mitos que adornavam o imaginário fantástico vitoriano – assim como a fábula que ditava que as doenças sexualmente transmissíveis poderiam ser curadas através da relação sexual com uma virgem –, como também com a legislação em vigor na época (*Ibidem* 19), que visava uma regulação do corpo feminino, nomeadamente através dos diversos *Contagious Diseases Acts*, aprovados em 1864 e sujeitos a alterações em 1866 e 1869. Estes permitiam um elevado controlo das forças policiais relativamente a mulheres suspeitas da prática de prostituição, com as mesmas a serem sujeitas a exames obrigatórios para detecção de doenças venéreas, sendo que, no caso de padecerem de alguma destas enfermidades, seriam confinadas a um hospital; o objectivo final destas leis visava a suprema protecção da saúde do homem vitoriano, enfatizando-se assim, uma vez mais, a disparidade de poderes entre géneros.

Regressando agora à relação particular de Carroll com Alice Liddell, esta é consolidada não apenas através da fotografia mas também da actividade que viria a ditar o início de *Alice's Adventures in Wonderland*. No dia 4 de Julho de 1862 ocorre uma expedição e um piquenique, semelhantes a outros anteriores, entre Carroll e as irmãs Liddell, durante o qual o escritor começa a contar às jovens a história de uma menina que cai pela cova de um coelho, o que a leva a um curioso mundo novo repleto de estranhas criaturas (Winchester 87); sobre este encontro, Carroll escreve:

‘I made an expedition *up* the river to Godstow with the three Liddells; we had tea on the bank there, and did not reach Christ Church till half-past eight. (...) I told them the fairy-tale of ‘Alice’s Adventures Underground,’ which I undertook to write out for Alice.’ (Collingwood 94).

Stuart Collingwood reúne também, na sua obra, um relato da própria Alice Liddell sobre a forma como a história emerge e é contada a si e às suas irmãs:

I believe the beginning of “Alice” was told one summer afternoon when the sun was so burning that 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 new-made 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 exclamation 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. (*Ibidem* 96)

Pelo final de 1864, Carroll vem então a oferecer a sua história, já em formato manuscrito e intitulada *Alice's Adventures Under Ground*, a Alice Liddell; mais tarde, a história viria ainda a ser intitulada *Alice's Hour in Elfland*. No entanto, seria no ano seguinte que a editora Macmillan publicaria a obra, agora com maior extensão e já com o título pela qual ficaria reconhecida mundialmente – *Alice's Adventures in Wonderland* –, acompanhada também de diversas ilustrações de John Tenniel. Sobre a cooperação com este ilustrador, Collingwood afirma que Carroll não confiava suficientemente na própria capacidade de desenho para permitir que as suas ilustrações acompanhassem a obra; também John Ruskin havia comentado sobre as habilidades artísticas do autor, referindo que este não possuía talento suficiente para dedicar tanto tempo ao desenho

(*Ibidem* 102). O recurso a um ilustrador revelou-se, assim, essencial, pelo que no ano de 1864, as negociações entre Carroll e Tenniel são iniciadas (*Ibidem* 97).

A autoria de *Alice's Adventures in Wonderland* fica atribuída ao nome Lewis Carroll e a obra torna-se uma verdadeira sensação de imediato, sendo vendida em grande número, especialmente nas livrarias da cidade de Londres. A primeira edição publicada, consistindo em duas mil cópias, apresentou problemas de impressão, pelo que os compradores foram solicitados a devolver as cópias adquiridas para, seguidamente, serem substituídas por uma segunda edição já corrigida (*Ibidem* 104). Carroll pouco esperava o tremendo sucesso atingido pela obra em tão pouco tempo, sendo extremamente procurada pelo público leitor e, conseqüentemente, oferecendo um rendimento anual ao autor bastante generoso (*Ibidem*). No seguimento, já no ano de 1871, a segunda obra, *Alice Through The Looking Glass*, é publicada, obtendo um sucesso quase equivalente, apesar da primeira ter de facto iniciado o verdadeiro fenómeno social originado em torno da personagem de Alice. Collingwood opina que nenhum outro escrito de Carroll apresenta o mesmo nível de sagacidade e génio de *Alice's Adventures In Wonderland*, excepto a obra que a sucedeu, *Alice Through The Looking Glass*, pois tem por base a mesma ideia (*Ibidem* 106).

Ambas as obras são marcadamente responsáveis pela criação de um vasto leque de *merchandise* alusiva à sua personagem principal, incluindo, na época, cartazes e pósteres, caixas de biscoitos, lanternas mágicas, selos, entre outros, frequentemente adornados com as ilustrações de Tenniel (*Ibidem* 107). Apesar das inúmeras aquisições – não apenas da obra em si mas também destes objectos – atestarem o grande sucesso das obras, vulgarizando e objectificando Alice (à semelhança das demais crianças), a classe média prontificou-se a criticar este repentino fenómeno, enquanto, paradoxalmente, adquiria estes mesmos produtos de forma obsessiva, proclamando a existência de um declínio moral e, conseqüentemente, um muito necessário regresso às origens, *i.e.* a uma infância dourada, sem no entanto deixar de nutrir algum ressentimento e até agressividade para com a criança, pela evidente incapacidade de tal regresso (Mavor 2-3). De facto, como Michael Hancher atesta, nenhuma obra de literatura infantil foi apropriada de forma tão obsessiva pelo adulto como *Alice's Adventures in Wonderland* (197), tanto na época da sua publicação como na contemporaneidade. As paradoxais dinâmicas e perspectivas dos vitorianos para com a

criança encontram-se, então, novamente presentes aquando da publicação e consumo da obra de Carroll.

De notar ainda que, mesmo durante a Era Vitoriana, as obras foram alvo de inúmeras traduções, nomeadamente para línguas como o francês, o alemão, o italiano e o neerlandês, tendo ainda sido sujeitas a adaptações ao teatro e ao ensino, através da simplificação e encurtamento (Collingwood 107). Esta proliferação da obra em variadas formas foi, aliás, encorajada e supervisionada pelo próprio Carroll –

(...) he supervised the translation of *Alice's Adventures* into French, German, and Italian; he rewrote the book in language intended for the nursery; he arranged for separate publication of the preliminary version that he had inscribed as the gift manuscript for Alice Liddell. In 1886 he approved a theatrical pastiche called *Alice in Wonderland*, which melded bits from both of the Alice books (...) (Hancher 202) –,

demonstrando como, mesmo na época que a viu nascer, Alice elude o texto em que surge, bem como, por vezes, o seu autor.

Seria inevitável que, dadas as características acentuadas e atribuídas a Alice Liddell por Carroll nas suas fotografias e o que estas evocam, um sentimento similar perpassasse o percurso de Alice-personagem na sua Wonderland. Esta é uma personagem que, apesar de construída tendo em consideração as atitudes dominantes para com a criança na Era Vitoriana, se revela transgressiva: Alice é a fantasia não realizada do indivíduo vitoriano; é o desejo por uma criança que esteja dentro da norma mas que paradoxalmente a desafie e conteste activamente; é a corporização da esperança por uma mudança, por um avanço, mas também o receio desse avanço; é erotismo e inocência; é a representação do tudo e do nada, da falta de algo (recorde-se James Kincaid e a criança construída em negação) e da tentativa de resistir a essa falta e preenche-la, colmatá-la, dar-lhe significado e forma; é a criança eternamente jovem, tal Peter Pan, capturada num mundo imaginário onde o tempo parece não fluir da mesma forma que na realidade, mas sendo simultaneamente incapaz de impedir o seu próprio crescimento, amadurecimento e aprendizagem. Alice está num estado de liminaridade e condensa em si não apenas a ambiguidade vitoriana na concepção da criança, mas também o desejo à sua transgressão e contestação. Tornou-se, assim, a criança manipulada por excelência, obsessivamente moldada e transformada pelo adulto para se

encontrar à sua disposição. Veja-se mesmo o enquadramento das crianças na vida de Carroll, quando Jenny Woolf afirma que o escritor abominava a companhia de adultos, pois estes escondiam as suas emoções por detrás de uma máscara social de acordo com a convenção vitoriana; assim, o convívio com as crianças com que travava amizade oferecem-lhe um muito desejado refúgio repleto de brincadeiras, humor e imaginação:

Both Carroll and his child friends adored toys and gadgets. He – and they – also loved jokes, humour and imaginary things: ghosts, witches, fairies, charades. The capacious cupboards in his rooms were full of treasures which his child-friends were to remember with delight. They included an early typewriter and some beautiful musical boxes, together with mechanical “orguINETTE” – a kind of home barrel organ (...) – on which he sometimes gave concerts in reverse by putting the rolls in the wrong way round. (129)

É interessante considerar que o facto de Carroll perceber – e mesmo utilizar – a criança desta forma coloca-a à margem da sociedade e da norma. Esta adquire, portanto, a sua desejável qualidade transgressiva, entre as sombras da sua imaginação por onde surgem perigosas criaturas e oportunas paródias e charadas. Esta transgressão vem a manifestar-se, em larga escala, na consideração da criança em sociedade e sua representação nos diversos *media*, convivendo com uma persistente e contraditória romantização; vem também a caracterizar Alice, imortalizando Alice Liddell e tornando-se “(...) his companion through his world-away-from-the-world.” (*Ibidem* 174).⁵⁸

Estas simbologias, associações e dinâmicas farão ainda mais sentido se for tida em consideração a classe social de Alice Liddell e Alice-personagem, sendo que estas pertencem a uma abastada classe média alta. Alice Liddell certamente provocaria um menor fascínio em Carroll se estivesse inserida na classe trabalhadora vitoriana, principalmente porque a fantasia de *role-play* e, consequentemente, a possibilidade de adoração e fetichismo, estaria ausente. Sobre esta questão, Carol Mavor acrescenta:

⁵⁸ Jenny Woolf reflecte sobre a criação de *Alice's Adventures in Wonderland*, referindo que certos temas ocupavam a mente de Carroll na época em que este inicia a escrita da sua *magnum opus*, nomeadamente a ideia de pecado e a percepção de que uma criança do género feminino ofereceria alívio a este sentimento (172). A autora estabelece uma correspondência entre o melancólico poema “Stolen Waters”, também da autoria de Carroll, e *Alice's Adventures in Wonderland*, concluindo: ““Stolen Waters”, with its message that a sinless little girl offers salvation to the male sexual sinner, was written in early 1862, shortly before Carroll told ‘Alice’s Adventure’s under Ground’” (*Ibidem*).

Alice posed as a little beggar allowed Carroll to play in a space of difference, a simulated difference of class, that was not really different at all, in much the same way that he played with Alice and Xie as Chinamen, Turks and Danes. The oil painting over the photograph of beggar Alice signifies culture and fantasy and ensures that this is art and not life. (39)

Para além disto, uma criança de classe baixa não estaria familiarizada com o *decorum* necessário para se movimentar de forma bem sucedida em sociedade, e não estaria, também, abrangida pela protecção e extremo zelo da classe média, a mais ávida participante e disseminadora do culto pela criança. Nesse contexto, uma transgressão à norma certamente não produziria o mesmo efeito e fascínio, pois a classe trabalhadora, por força da pobreza e necessidade de sobrevivência, encontrava-se automaticamente excluída desse obsessivo cuidado com regras sociais e de etiqueta e do extremo delineamento de espaços culturais, de classe e de género.

Apesar da classe social de Liddell ser um facto histórico, diversos factores permitem identificar Alice-personagem como partilhando esta origem. A sua preocupação em demonstrar as regras com as quais cresceu e usá-las com o objectivo de conferir alguma ordem à caótica Wonderland, bem como a referência à sua educação formal e o facto de se apresentar, no início da primeira obra, em actividade de lazer juntamente com a sua irmã, atestam a classe a que pertence. Apenas tendo em consideração a classe social de Alice se poderá proceder à interpretação da mesma no contexto das obras e, também, das demais personagens e da atitude da jovem perante as mesmas. As diversas tentativas empregadas pelas personagens em reprimir Alice, bem como a resistência que esta última oferece, constituirão o foco dos dois subcapítulos que sucedem o presente.

Concluindo agora o percurso de vida de Carroll, restará referir que este vem a falecer a 14 de Janeiro de 1898, com sessenta e cinco anos de idade, devido a uma gripe que veio a agravar-se rapidamente:

At first his illness seemed a trifle, but before a week had passed bronchial symptoms had developed, and Dr. Gabb, the family physician, ordered him to keep his bed. His breathing rapidly became hard and laborious, and he had to be propped up with pillows. (Collingwood 347)

O seu legado, no entanto, permanece incontornável, e Collingwood elabora diversas apreciações sobre o autor perto do final de *The Life and Letters of Lewis Carroll* (Rev. C. L. Dodgson), reflectindo sobre a relação que este mantinha com as diversas crianças; o sobrinho de Carroll afirma que o seu tio nutria uma intensa admiração pela plácida inocência e espiritualidade pura e não contaminada da criança, o que atesta a presença da idealização romântica na mentalidade vitoriana. No entanto, simultaneamente, Carroll viria a passar os seus últimos anos dedicado ao ensino da lógica nas escolas, coleccionando jovens pupilos aos quais concedia uma atenção pessoal e devota (*Ibidem* 361); esta actividade, por sua vez, contraria a placidez e naturalidade românticas que o escritor tanto admirava, promovendo, em contrapartida, o desenvolvimento racional infantil.

Collingwood refere, igualmente, que as crianças “(...) appealed to his aesthetic faculties, for he was a keen admirer of the beautiful in every form (...)” (362), o que revela o prazer voyeurístico que deleitava o homem adulto vitoriano na contemplação da criança do género feminino; esta forma de considerar a criança mais se verifica no facto de a amizade entre Carroll e inúmeras crianças se dissipar com o crescimento destas últimas, pois as mesmas deixam de apelar ao seu olhar masculino, não oferecendo mais um escape às suas ansiedades. O escritor comenta esta questão numa carta a uma destas crianças com quem, excepcionalmente, permanece em contacto durante a vida adulta desta última:

About nine out of ten, I think, of my child-friendships get shipwrecked at the critical point, ‘where the stream and river meet,’ and the child-friends, once so affectionate, become uninteresting acquaintances, whom I have no wish to set eyes on again. (*Ibidem* 369)

Note-se ainda que, para além do intenso e por vezes extravagante *role-play* que caracteriza as suas fotografias, Carroll impunha um rigoroso código de indumentária às crianças que o acompanhavam: “One little girl who came to stay with him was absolutely forbidden to wear a red frock, of a somewhat pronounced hue, while out in his company.” (*Ibidem* 390). O uso de cores discretas muito caracteriza a aparência que deveria ser adoptada pela mulher vitoriana (aspecto que será explorado pormenorizadamente em capítulos seguintes), símbolo da sua passividade, submissão e inexpressão criativa e individual. Subconscientemente, Carroll demonstra um receio

relativo à expressão acentuada de qualquer traço pessoal ou criativo na criança, o que simbolizaria não apenas uma classificação desta à margem da idealização romântica, como uma acrescida dificuldade de manipulação. A ausência de cor consolida, assim, a *falta* na criança, colmatada pelo que o adulto desejar.

O horror com que o escritor encarava qualquer possibilidade de contrair uma doença infecciosa poderá, de forma semelhante, contribuir para a sua obsessão pela infância. Collingwood elabora sobre uma curiosa situação que ocorre com duas crianças que frequentemente visitavam Carroll:

He had an extreme horror of infection (...). Miss Isa Bowman and her sister, Nellie, were at one time staying with him at Eastbourne, when news came from home that their youngest sister had caught the scarlet fever. From that day every letter which came from Mrs. Bowman to the children was held up by Mr. Dodgson, while the two little girls, standing at the opposite end of the room, had to read it as best they could. (391)

O extremo zelo com que o escritor lida com este cenário revela um receio pela conspurcação figurativa das suas acompanhantes de tenra idade, enquadrando-se na consideração da infância como um estado diferente do adulto, devendo ser sujeito a uma extrema protecção e isolamento.

Por fim, como indivíduo consciente da sociedade em que se inseria, bem como da vida do seu tio, refira-se o comentário de Collingwood acerca do papel das crianças na vida do adulto vitoriano:

I believe that he understood children even better than he understood men and women; civilisation has made adult humanity very incomprehensible, for convention is as a veil which hides the divine spark that is in each of us, and so this strange thing has come to be, that the imperfect mirrors perfection more completely than the perfected, that we see more of God in the child than in the man. (363)

Esta é uma afirmação que traduz precisamente a ambiguidade na concepção vitoriana de infância e que muito explica o comportamento que Alice demonstra nas obras de Carroll: a criança constitui-se como o apogeu da pureza e do divino, ausentes no adulto por força da convenção; no entanto, esta mesma consideração coloca a criança num

patamar inerentemente transgressivo, explicando não apenas o aliciamento que uma personagem como Alice provocaria no público leitor, mas também a ânsia secreta destes mesmos indivíduos em transgredirem a norma, expressando tal desejo, não somente mas principalmente, através do depósito metafórico de conotações eróticas, nostálgicas e voyeurísticas na figura da criança, influenciando assim, de forma muito notória, a sua representação ao longo de todo o século XIX nas mais variadas artes, incluindo, naturalmente, a literatura.

2.2. A Representação da Era Vitoriana: Convenções Repressivas e Ambientes Opressivos

As obras de Carroll em análise encontram-se povoadas pelas mais curiosas criaturas, todas elas com um forte cariz simbólico. O presente subcapítulo analisará determinadas personagens que habitam Wonderland e o mundo por detrás do *looking-glass* e que se caracterizam por personificarem diferentes aspectos da convenção vitoriana, nomeadamente no respeitante a papéis de género e questões relacionadas com a educação, bem como perspectivas sobre a infância, verificando-se, pela interacção que estabelecem com Alice, a forma como constantemente a reprimem e a colocam em ambientes opressivos, tentando impossibilitar a sua liberdade de expressão, imaginação e vontade de transgredir as diversas normas sociais e culturais vitorianas. Pela forma como as personagens se apresentam de forma extremamente simbólica, tanto na primeira obra, *Alice's Adventures In Wonderland*, como na segunda, *Alice Through The Looking Glass*, evocando assim o modo como o contexto sociocultural de Alice se apresenta enraizado na sua mente, mas também como esta reage a estas manifestações imaginárias do meio que a rodeia, elegeu-se uma análise temática, agrupando personagens de ambas as obras que reprimem Alice, de modo semelhante; a contínua articulação entre a primeira e segunda obras, com personagens recorrentes que adquirem por vezes um novo nome ou uma simbologia acrescida, explica também a razão pela qual se decidiu não separar estas duas partes do universo imaginário de uma mesma jovem. Assim, este subcapítulo começará por explorar algumas figuras que oprimem Alice sobretudo pela forma como se estabelecem como tutores autoritários, negando-lhe intervenções críticas, argumentativas e criativas (são estas: Caterpillar e Humpty Dumpty); de seguida, atentar-se-á em personagens que tentam inculcar na jovem diversos papéis de género convencionais, desde a mulher doméstica e passiva à mãe altruísta e mesmo à reconhecida “donzela em apuros” (são estas: as personagens que povoam a *mad tea-party*, White Knight e Red Knight, Duchess, Pigeon e as monarcas Queen of Hearts e Red Queen), demonstrando que não apenas os espaços dominados por esferas masculinas se apresentam como opressores, mas também aqueles em que se encontram personagens femininas; por fim, uma ponte com a realidade é estabelecida, atentando-se na irmã de Alice, égide da convencionalidade vitoriana.

Como indicado, duas personagens masculinas distinguem-se de imediato pelo modo como assumem um papel de tutoria; contudo, ao invés de estas transmitirem

conhecimento a Alice, acabam por a oprimir de diversas formas, nomeadamente através do foco em questões relacionadas com a manutenção de uma posição autoritária e de superioridade em relação à jovem, o que, por sua vez, se relaciona inevitavelmente com papéis de género e perspectivas sobre a infância. Estas personagens são Caterpillar, surgindo este na primeira obra, e Humpty Dumpty, na segunda.

Relativamente a Caterpillar, atente-se, de imediato, na sua característica mais marcante e que surge em foco não só na passagem que o apresenta mas também na ilustração de Tenniel que a acompanha: o seu narguilhé, ou *hookah*. A prática de fumar substâncias neste cachimbo, originária da Índia, estende-se por Inglaterra quando o Império Britânico ocupa este território (Millikan s/p). Apesar do uso deste instrumento simbolizar na Inglaterra vitoriana, inicialmente, a grandiosidade e exotismo orientais, este adquire, posteriormente, uma conotação negativa que não traduzia um estatuto especial ou a manutenção da reputação desejável por parte do *gentleman* vitoriano. A história do narguilhé em contexto britânico denota a associação do mesmo com o proibido, o tabu e o perigo, essencialmente após 1857. Sobre esta temática, no seu artigo “Hubble-Bubble of Transcultural Encounters: A Study of the Social Life of the Hookah”, Prateek esclarece:

The character of the hookah was further anthropomorphised in 1857 as India came under direct British rule. (...) after the British managed to defeat the nationalists in the Great Revolt of 1857 [, t]he hookah was held accountable for the war and laxity on the part of the British to let the war happen or delay on their part to curb it immediately. After the war, the hookah, a bosom friend of the British as well as the Mughals, was exiled. It came to be seen as an Oriental seductress that could seduce the British to participate in what Conrad terms ‘the horror, the horror’ of Oriental ways. (...) In the hands of the British, the hookah became a national subject with negative aesthetics. (...) The victory of the British against the Indian rebels in the revolt of 1857 brought forth an idea of honor. Post-1857, honor became one of the pillars of British Raj in India and one of the Ten Commandments that the British had to stick to while ruling the “natives.” This idea of honor established the hookah’s status as an outcast.

If before the revolt, the hookah was seen as the symbol of Oriental *grandeur*, a reputable symbol of pleasure, after it, it was negatively

feminised due to its connection with *tawa'ifs*. After the Great Revolt the hookah started to be seen in a negative light, as the symbol of debauchery and effeminacy. (5)⁵⁹

Tendo *Alice's Adventures In Wonderland* sido publicada em 1865, a representação do narguilhé na obra acompanha esta transição simbólica e cultural, e, na mentalidade britânica, a passagem de uma conotação positiva para uma negativa. Tal contexto impede a associação imediata de Caterpillar a um homem vitoriano adulto totalmente consciente da sua posição hierárquia superior em relação à mulher, algo intensificado também pelo facto de esta personagem ser, precisamente, uma lagarta, não tendo ainda efectuado a metamorfose para crisálida e, posteriormente, borboleta, como a própria Alice refere: ““(…) but when you have to turn into a chrysalis – you will someday, you know – and then after that into a butterfly, I should think you’ll feel a little queer, won’t you?”” (Carroll 70). Possui, assim, uma identidade ambivalente: um homem em formação, não sendo criança nem adulto. Estabelece-se, ainda assim, como um agente repressivo, simbolizando desta forma a mentalidade patriarcal vitoriana inculcada no jovem de género masculino, que deveria aprender, na sua infância e adolescência, tudo o que está subjacente ao conceito de *gentleman*, para que possa segui-lo na sua vida adulta, atingindo uma posição socio-económica respeitável e poderosa, como refere Janet Sacks no seu capítulo sobre a infância nas famílias mais abastadas, inserido na obra *Victorian Childhood*: “Wealthy and middle-class children were obviously not required to work (...). Their parents’ expectations of them were that the boys follow in their father’s footsteps at the very least, but hopefully become important and powerful men within the realm (...)” (23). Adicionalmente, a forma fálica de Caterpillar pode também associar-se à pujança sexual típica dos jovens e à superioridade que o seu género lhes conferia socialmente, bem como aos valores inculcados nestes em *public schools* como Eton, Harrow e Marlborough, cuja educação se direccionava para o desenvolvimento de qualidades como lealdade, espírito de equipa e autodisciplina (*Ibidem* 31).

Caterpillar assume, então, uma atitude de desdém perante Alice, recusando-se constantemente a responder às suas perguntas e a atender à sua curiosidade. Quando

⁵⁹ *Tawa'if* denomina um indivíduo, na área do entretenimento, que actuava perante a nobreza indiana, especialmente entre os séculos XVI e XIX. Denote-se o seu contributo para o desenvolvimento musical, teatral e literário da região, representando também uma autoridade no respeitante à etiqueta social reputável.

implora a Alice para voltar, depois desta revelar impaciência perante a falta de respostas e tentar prosseguir na sua viagem, Caterpillar, ao invés de satisfazer a sua vontade, apenas afirma: “‘Keep your temper,’” (Carroll 70), reprimindo a expressão emocional de Alice, e ecoando a desejável passividade emocional feminina em contexto social vitoriano. Mantendo o tom autoritário, Caterpillar é, igualmente, uma figura educativa que coloca o seu foco na aprendizagem através da memorização. Este exige a Alice a recitação do poema “You are old, Father William”⁶⁰ e, quando esta revela ser incapaz de o fazer correctamente, Caterpillar, não efectuando quaisquer interpolações de âmbito crítico ou criativo, limita-se a comentar, de forma rígida, que Alice errou:

‘That is not quite right,’ said the Caterpillar.

‘Not *quite* right, I’m afraid,’ said Alice, timidly; ‘some of the words have got altered.’

‘It is wrong from beginning to end,’ said the Caterpillar decidedly, and there was silence for some minutes. (*Ibidem* 74; *itálico do autor*),

colocando a jovem numa posição de receptáculo de conhecimento, mas sem contribuir para que esta desenvolva a sua capacidade de recitação, ou mesmo que solucione criativamente os problemas apontados. Comportamento semelhante revela quando Alice vocaliza o seu desejo de que as criaturas de Wonderland não se ofendessem tão facilmente, ao que Caterpillar responde: “‘You’ll get used to it in time,’” (*Ibidem* 75), evocando a necessidade de Alice renegar à sua liberdade criativa e emocional para assumir um comportamento convencional dentro de um grupo igualmente normativo.

Já em relação a Humpty Dumpty, surgido em *Alice Through The Looking Glass*, é possível notar que este partilha algumas das supramencionadas características de Caterpillar, em especial relativamente a questões relacionadas com educação. Quando Alice o encontra, Humpty Dumpty demonstra de imediato uma atitude de superioridade perante a jovem, recheada de desdém. Inicialmente, Humpty Dumpty parece falhar em notar a sua presença, pois tem o seu olhar direccionado para outro local que não aquele onde esta se encontra (“(...) his eyes were steadily fixed in the opposite direction, and he didn’t take the least notice of her (...)” (*Ibidem* 218)); contudo, quando Alice inicia

⁶⁰ Este apresenta-se como uma paródia do poema “The Old Man’s Comforts and How He Gained Them”, da autoria de Robert Southey.

um diálogo e refere que Humpty Dumpty possui a aparência de um ovo, este demonstra-se ofendido e recusa-se a encará-la, sendo esta particularidade referida mais do que uma vez:

“And how exactly like an egg he is!” she said aloud, standing with her hands ready to catch him, for she was every moment expecting him to fall.

“It’s very provoking,” Humpty Dumpty said after a long silence, looking away from Alice as he spoke, “to be called an egg – Very!”

“I said you looked like an egg, Sir,” Alice gently explained. “And some eggs are very pretty, you know” she added, hoping to turn her remark into a sort of a compliment.

“Some people,” said Humpty Dumpty, looking away from her as usual, “have no more sense than a baby!”

Alice didn’t know what to say to this: it wasn’t at all like conversation, she thought, as he never said anything to her; in fact, his last remark was evidently addressed to a tree (...) (*Ibidem* 218-219)

Este tratamento, para além de relegar Alice para segundo plano, efectua de imediato uma acutilante crítica ao intelecto da jovem, tema que volta a surgir proeminentemente na *mad tea-party*, analisada mais adiante. Este menosprezo pelas observações de Alice – que, neste caso em particular, se apresentam apenas como um mero comentário à peculiar aparência de Humpty Dumpty – vem a adquirir contornos mais vexatórios na troca de palavras que se segue à interacção inicial: “My name is Alice, but –”/“It’s a stupid enough name!” Humpty Dumpty interrupted impatiently. “What does it mean?”/“Must a name mean something?” Alice asked doubtfully./“Of course it must,” Humpty Dumpty said (...)” (*Ibidem* 219), existindo aqui uma tentativa, da parte desta personagem masculina, em suprimir a identidade da jovem, para prontamente a substituir por uma do seu entendimento e com o significado que deseja, antecipando a restante conversa entre ambas as personagens, que coloca Humpty Dumpty no papel de um rígido tutor que pouca preocupação deposita no ensino, focando-se, em contrapartida, na manutenção de uma hierarquia que cimenta uma suposta superioridade que advém do seu género e auto-imposto estatuto.

No seguimento de uma conversa sobre presentes de aniversário, quando Humpty Dumpty interroga Alice sobre quantos dias tem um ano, Alice responde prontamente que este tem trezentos e sessenta e cinco dias e, se lhe for retirado um, o ano passa a contar com apenas trezentos e sessenta e quatro dias. Apesar tal ser óbvio, é exigido à jovem que esta demonstre a operação em papel (“Humpty Dumpty looked doubtful. ‘I’d rather see that done on paper,’ he said.” (*Ibidem* 223)). Após Alice o fazer correctamente, Humpty Dumpty responde: ““That *seems* to be done right –” (*Ibidem*; itálico do autor), sendo que é revelado que este segura na folha ao contrário: ““You’re holding it upside down!’ Alice interrupted.” (*Ibidem*). O comentário oferecido por Humpty Dumpty demonstra a sua pouca preocupação em ensinar ou corrigir devidamente Alice (caso esta tivesse errado a sua operação), falhando assim, imediatamente, como tutor. Pouco depois, Humpty Dumpty refere:

“When *I* use a word,” Humpty Dumpty said in rather a scornful tone, “it means just what I choose it to mean – neither more nor less.”

“The question is,” said Alice, “whether you can make words mean so many different things.”

“The question is,” said Humpty Dumpty, “which is to be master – that’s all.” (*Ibidem*; itálico do autor))

Demonstra, assim, uma inaceitabilidade de outras interpretações que não a sua, como Cameron David Sedlacek argumenta:

Humpty Dumpty stands as the perfect example of (...) an instructor who believes in only one possible interpretation. His famous claim that ‘[w]hen *I* use a word... it means just what I choose it to mean – neither more nor less’ demonstrates his refusal to compromise, to synthesize, or to accept other interpretations (...) (97).

Esta personagem, de modo semelhante a Caterpillar, ecoa aquele tutor que privilegia uma educação por memorização de factos e extremamente focada num regime que ensina para que os alunos possam ser bem sucedidos em exames pré-determinados, ao invés de fomentar uma aprendizagem baseada no desenvolvimento do pensamento crítico das crianças. Sendo que a escola vitoriana, após a segunda metade do século XIX e até à última década do mesmo, via o seu financiamento definido por factores como os

resultados que os alunos obtinham em exames inseridos em três áreas distintas – leitura, escrita e aritmética –, os docentes dirigiam o seu foco para as mesmas, estabelecendo como principal objectivo educativo o sucesso obtido nos referidos exames, ao invés da verdadeira obtenção de conhecimento e capacidade de argumentação e crítica.⁶¹

Adicionalmente, o notório foco na manutenção de uma superioridade hierárquica constitui-se como outro dos principais atributos de Humpty Dumpty, algo já verificado na passagem supracitada, quando este esclarece de forma muito directa que apenas a sua interpretação do significado de uma palavra tem valor (“‘The question is,’ said Humpty Dumpty, ‘which is to be master – that’s all.’” (Carroll 223)), deixando Alice sem resposta possível ou hipótese de contestação (“‘Alice was too much puzzled to say anything (...)’” (*Ibidem*)). Esta dinâmica vem a percorrer a totalidade da interacção entre ambos, desde a forma persistente como Humpty Dumpty tenta demonstrar que mantém uma relação próxima com White King e Queen para justificar a sua reputação e importância

(“Humpty Dumpty growled out. ‘Of course I don’t think so! Why, if ever I *did* fall off – which there’s no chance of – but *if* I did –’ Here he pursed his lips and looked so solemn and grand that Alice could hardly help laughing. ‘If I did fall,’ he went on, ‘*The King has promised me (...) with his own mouth* – to – to –’

‘To send all his horses and all his men,’ Alice interrupted, rather unwisely. (*Ibidem* 219-220; itálicos do autor)),

à sua insistência em lembrar Alice de que a sua posição social, como educador e conhecido dos monarcas, nunca se situará num patamar inferior ao que ocupa de momento (veja-se na passagem supracitada a alusão a uma queda metafórica: “‘(...) if ever I *did* fall off – which there’s no chance of (...)’”). Perante a percepção que Humpty Dumpty possui em relação a si mesmo, não é surpreendente a forma como este constantemente reprime Alice, seja através da forma como menospreza as suas interpretações, indagações e curiosidade, como já verificado, seja pelas acusações que lhe dirige, revelando incredulidade perante o conhecimento demonstrado pela jovem

⁶¹ Sedlacek escreve: “Beginning with the Revised Code of Education in 1862, Victorian schools received their funding based on the results of their students in examination in the three R’s: reading, writing, and arithmetic (...). As a result, many schools taught only those three subjects, so that their students would perform adequately in examination, while neglecting additional subjects that would require students to spend less time on the three R’s. For nearly thirty years, students were taught that their educational goals were to score well on examination, not to learn (...)” (96).

(“‘You’ve been listening at doors – and behind trees – and down chimneys – or you couldn’t have known it!’” (*Ibidem* 220)), culminando, em última instância, num raro momento de satisfação que surge quando Alice demonstra um comportamento submisso: “‘Would you tell me, please,’ said Alice ‘what that means?’/‘Now you talk like a reasonable child,’ said Humpty Dumpty, looking very much pleased.” (*Ibidem* 224).

Apesar do foco de Humpty Dumpty em questões relacionadas com a educação – algo pouco surpreendente considerando o próprio percurso de vida de Lewis Carroll –, esta personagem masculina não consegue, também ela, ignorar a questão da infância. Interrogando Alice sobre que idade esta tem e após a jovem responder – ficando o leitor com o conhecimento de que esta tem sete anos e seis meses, sendo que a sua idade nunca é referida na primeira obra – Humpty Dumpty reflecte um pouco e logo afirma: “‘An uncomfortable sort of age. Now if you’d asked my advice, I’d have said “Leave off at seven” – but it’s too late now.’” (*Ibidem* 221). Revela, assim, uma preocupação com o crescimento de Alice, referindo de forma bastante óbvia que esta não deveria envelhecer, uma apreensão que se vem a manifestar também proeminentemente em Dormouse, como se verificará adiante, e que parece afligir em particular as personagens de género masculino, um espelho dos receios do próprio homem vitoriano e da sua ansiedade relativa à perda da criança como um repositório das suas fantasias, bem como um desejo de controlar esse mutável e instável estágio que é a infância. Perante a afirmação de Humpty Dumpty sobre a sua idade, Alice demonstra sentir-se desconfortável, tentando mesmo alterar o tema de conversa. Contudo, à semelhança dos demais momentos em que a mesma interage tanto com Humpty Dumpty como com Caterpillar, a jovem vê-se oprimida, frustrada e desanimada pela forma como estas personagens não correspondem ao seu espírito e intelecto:

Alice herself seeks mutuality through dialogue. Almost all those she meets seek conquest. Alice wants to know – and sometimes she wants to teach. (...) creatures like the Caterpillar or Humpty Dumpty, want to win. Arguing is more ardent than agreeing. In the *Alice* books it is a form of control as well as a means of contact. Alice finds herself repudiated by most of those she meets even while she is grappled into conversation. (Beer 109)

Esta dinâmica volta a surgir, como previamente referido, no episódio da *mad tea-party*, que apresenta igualmente um ambiente opressivo, dominado por uma esfera masculina que repetidamente tenta banir Alice do seu espaço.

Inicialmente, após a jovem detectar a presença de March Hare, Hatter e Dormouse, sentados e debruçados sobre uma mesa e a beber chá, esta rapidamente mostra a sua vontade de se juntar ao grupo, obtendo, de imediato, uma reacção negativa por parte dos três, que conjuntamente afirmam: ““No room! No room!”” (Carroll 90), estando “(...) all crowded together at one corner (...)” apesar da mesa possuir uma grande dimensão. Esta disposição evidencia imediatamente que Alice se estabelece como um elemento exterior e distinto, não sendo aceite pelo grupo. Neste espaço, a jovem é repetidamente confrontada com um leque de atitudes condescendentes e desinteressadas que se enquadram no tratamento da mulher como um ser passivo e desprovido de conhecimento e intelectualidade. Hatter interrompe Alice por diversas vezes e as suas afirmações demonstram uma constante intenção de controlar ou oprimir a jovem; a primeira linha de diálogo desta personagem apresenta de imediato, aliás, uma crítica sobre a aparência de Alice (““Your hair wants cutting,’ said the Hatter. He had been looking at Alice for some time with great curiosity, and this was his first speech.” (Ibidem 91)), evidenciando um voyeurismo acompanhado de uma necessidade de controlar e fiscalizar um aspecto que se relaciona com a estética feminina, tentando que a mesma se enquadre perfeitamente no estereótipo da jovem vitoriana. Se forem consideradas as longas aventuras e movimentos bruscos experienciados por Alice até ao momento em que esta se depara com a *tea-party*, é apenas natural presumir que a jovem se apresente com um cabelo mais longo e despenteado, o que certamente a deixaria com uma aparência mais selvagem do que aquela convencionalmente desejada, perturbando assim as expectativas de Hatter, como elemento masculino.

De modo semelhante, a persistência de Hatter em obter uma resposta rápida e directa da parte de Alice ao seu enigma ““Why is a raven like a writing-desk?”” (Ibidem 91) e outras perguntas que vão sendo direccionadas à jovem, traduz um notório desprezo pela capacidade de reflexão desta última, como Megan Lloyd refere em “Unruly Alice: A Feminist View of Some Adventures in Wonderland”, capítulo da sua autoria inserido na obra *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*:

The Mad Hatter requires quick thinking but fails to see the intellect in a seven-year-old who has used her own wits to make it this far into Wonderland. The misogynist Mad Hatter disrespects methodical and contemplative Alice and, like his cohorts, couldn't care less when she departs (...) (15)

Hatter espera uma resposta, sem no entanto aguardar pelo progresso do processo de pensamento de Alice, desenvolvendo, ele próprio e isoladamente, uma dinâmica em que este assume à partida a inferioridade e incapacidade intelectual da jovem mas deseja, paradoxalmente, que a mesma retorça e se pronuncie, uma vez que os seus companheiros são incapazes de o fazer. Contudo, pela expectativa existente na sociedade vitoriana, Hatter, ignorando a sua ânsia por encontrar alguém com quem debater e procurar respostas para as suas inúmeras indagações, enigmas e dilemas, acaba por cair na armadilha da mentalidade patriarcal vitoriana, fomentando o ambiente opressivo que leva Alice a abandonar a *tea-party*.

Noutro momento durante este episódio, Dormouse⁶² adormece, enquanto Alice se empenha em compreender as enigmáticas e pouco esclarecedoras afirmações de Hatter sobre a forma como funciona o tempo em Wonderland: “Alice felt dreadfully puzzled. (...). ‘I don’t quite understand,’ she said, as politely as she could./‘The Dormouse is asleep again,’ said the Hatter (...)” (Carroll 92). Uma reacção semelhante é evidenciada por March Hare, que se entedia rapidamente com as diversas tentativas da jovem em obter respostas que lhe permitiriam fazer sentido dos acontecimentos, sugerindo uma mudança de tema: “‘But what happens when you come to the beginning again?’ Alice ventured to ask./‘Suppose we change the subject,’ the March Hare interrupted, yawning. ‘I’m getting tired of this.’” (*Ibidem* 95). A curiosidade de Alice permanece, assim, insatisfeita, existindo uma óbvia incapacidade destas personagens masculinas darem resposta às recorrentes indagações da jovem. Existe ainda uma persistência, especialmente da parte de Dormouse e March Hare, em assegurar a manutenção do código de etiqueta vitoriano, que utilizam como tentativa de exercer um certo grau de controlo sobre Alice, como elemento estranho ao grupo, que não corresponde às expectativas, constituindo-se, assim, como um ser ameaçador. Deste modo, para além da já mencionada reacção de Hatter, a recepção de Alice vê March

⁶² Em *The Annotated Alice: The Definitive Edition: Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*, é referido que Dormouse não possui género definido no episódio da *tea-party* mas este é revelado como sendo do género masculino no Capítulo 11 (74), algo que de facto se constata pelo uso de pronomes deste género.

Hare a proferir uma crítica, desta vez focada na indiscrição da jovem em ocupar um lugar na mesa sem ser convidada: “‘It wasn’t very civil of you to sit down without being invited,’ said the March Hare.” (*Ibidem* 91).

Importa ainda focar o momento em que March Hare urge a Dormouse para que este narre uma história, sendo que Alice rapidamente se mostra agradada, numa demonstração da sua ânsia por conhecimento e divertimento. É-lhe, então, contada uma história que alude, simbolicamente, à contenção desejável na criança e mulher vitorianas:

‘Once upon a time there were three little sisters,’ the Dormouse began in a great hurry; ‘and their names were Elsie, Lacie and Tillie; and they lived at the bottom of a well –’

‘What did they live on?’ said Alice (...)

‘They lived on treacle,’ said the Dormouse (...) (*Ibidem* 95)

Apesar da análise a este pequeno conto ser retomada no subcapítulo seguinte, note-se desde já o apetite modesto que estas três irmãs ficcionais apresentam, aludindo aos padrões vitorianos de estética corporal feminina, que se enquadravam, por sua vez, na figura idealizada da mulher, jovem ou adulta. Como ser espiritual e possuindo um inabalável espírito de auto-sacrifício, reprimindo a sua identidade e agência, a mulher deveria agir de acordo na hora das refeições. Na sua obra *Victorian Literature and the Anorexic Body*, Anna Krugovoy Silver atenta na ideia de que a materialidade da mulher – o simples facto de, como seres humanos, possuírem uma presença física e um corpo –, é confrontada com a sua desejada espiritualidade e pureza (9-10), que requerem uma existência etérea e não terrena. A hora das refeições obrigava a mulher a evidenciar estas características, dentro do possível, através da restrição do apetite: “Meal times, in particular, were seen as opportunities for women to demonstrate their incorporeality through the small appetite and correspondingly slender body.” (*Ibidem* 9). Este auto-controlo traduzia docilidade, bondade e convívência. A mulher deveria, assim, comer em pequenas quantidades; contudo, a inanição era considerada disruptiva, pois a estabilidade do lar dependia, entre outros, do comportamento passivo da mulher, incluindo a aceitação da alimentação providenciada pelo seu marido (*Ibidem* 15). Já

comer em demasia evidenciava, contrariamente, agressividade e gula, com a gordura corporal a adquirir uma conotação negativa.

Elsie, Lacie e Tillie, no conto de Dormouse, simbolizam a mulher ideal confinada ao espaço doméstico: estas vivem num poço, sem acesso ao exterior, onde sobrevivem através de uma pobre dieta que consiste exclusivamente em xarope de açúcar e este aludindo, por sua vez, à suposta excessiva sentimentalidade feminina (*Ibidem* 72). Porém, é importante notar que Dormouse, criador destas jovens e, consequentemente, aquele que as reprime, confirma que este estilo de vida as deixa muito doentes (Carroll 95); as irmãs dedicam-se também, aparentemente, a desenhar “(...) all manners of things – everything that begins with M –’ (...) (...) such as mouse-traps, and the moon, and memory, and muchness (...)” (*Ibidem* 97), indicando, como Silver afirma:

(...) a strange *mélange* of aggression against their captor (mouse-traps could not have been a pleasant image for the Dormouse, their artist-creator and prisoner), the kind of nostalgic art (moon and memory) that was considered appropriate for female artists, and wish fulfillment (since the girls have no muchness either of food or of freedom) (...) (72)

Deste modo, é acentuado o distanciamento entre a construção cultural da criança do género feminino e as suas necessidades reais. Este é um conto que, imaginado por uma personagem masculina, reúne o sentimentalismo romântico conferido à criança, uma discreta mas presente objectificação (a localização das meninas, no fundo do poço, coloca Dormouse e os receptores da sua história como observadores das mesmas, presumindo-se que as olhem de uma posição privilegiada, ou seja, a partir do exterior do poço), uma desejável passividade feminina e, ainda, a repressão emocional em preparação para uma pacata e submissa vida adulta. Adicionalmente, o facto destas três jovens surgirem como referência a Alice Liddell e suas irmãs⁶³ confere um paralelismo com a realidade vitoriana que contribui, também, para o estabelecimento de todas estas conotações e simbolismos.

⁶³ “Elsie” alude à irmã mais velha de Alice Liddell, cujas iniciais eram L. C. (Lorina Charlotte); “Lacie” é um anagrama de Alice; por fim, “Tillie” apresenta-se como um diminutivo de Matilda, nome pelo qual Edith, irmã mais nova de Alice, era conhecida e tratada.

Mais adiante em *Alice's Adventures In Wonderland*, concretamente no Capítulo 11, o círculo masculino da *tea-party* volta a surgir, desta vez no seio do confuso e complicado julgamento presidido por King e Queen of Hearts. Importa notar a instância em que Dormouse, sentado ao lado de Alice em pleno tribunal, observa que esta está a aumentar de tamanho repentina e inesperadamente, vocalizando uma frustração tipicamente vitoriana e dando assim continuação às suas tentativas de manipular e controlar a jovem. Atente-se na seguinte passagem:

Just at this moment Alice felt a very curious sensation, which puzzled her a good deal until she made out what it was: she was beginning to grow larger again, and she thought at first she would get up and leave the court; but on second thoughts she decided to remain where she was as long as there was room for her.

“I wish you wouldn’t squeeze so.” said the Dormouse, who was sitting next to her. “I can hardly breathe.”

“I can’t help it,” said Alice very meekly: “I’m growing.”

“You’ve no right to grow *here*,” said the Dormouse.

“Don’t talk nonsense,” said Alice more boldly: “you know you’re growing too.”

“Yes, but I grow at a reasonable pace,” said the Dormouse: “not in that ridiculous fashion.” And he got up very sulkily and crossed over to the other side of the court. (Carroll 130-131; *itálico do autor*)

A forma como Dormouse se manifesta perante o crescimento de Alice evoca um visível desagrado, frustração e incómodo, juntamente com uma noção de perda e incapacidade de lidar com a mesma. Esta personagem masculina vem a simbolizar o modo como a construção da criança pelo adulto vitoriano coloca este último sem resposta perante o crescimento normal da mesma, recheado de uma notória frustração perante a dissolução do seu repositório emocional por excelência. Dormouse demonstra irritação por não conseguir subjugar Alice à sua vontade, *i.e.* mantê-la de forma permanente num estágio de infância, podendo manipulá-la, tal como tenta fazer na *tea-party*. Porém, estas tentativas de manipulação acabam por não trazer qualquer satisfação a Dormouse, pois nem Alice se exprime livremente, sendo reprimida por códigos de comportamento

rígidos, nem este consegue acompanhá-la nas suas divagações e perguntas (como na ocasião em que narra a história de Elsie, Lacie e Tillie e Alice coloca diversas questões sobre a mesma). Existe, deste modo, uma troca insatisfatória de ideias, estando as interações entre ambas as partes envoltas no véu da convenção, da moralidade e da expectativa cultural. Não conseguindo lidar com todas estas questões, Dormouse mantém o seu ponto de vista e decide afastar-se, demonstrando um visível mau-humor (“he got up very sulkily and crossed over to the other side of the court”).

Outras duas personagens masculinas que se apresentam como sendo opressivas são Red Knight e White Knight, presentes na segunda obra. Após o turbulento momento que envolve a luta entre Lion e Unicorn e a posterior distribuição de um bolo pelo público assistente, todas as personagens presentes desvanecem repentinamente perante ensurdecedores sons, deixando Alice sozinha perto de um riacho. Já num período que augurava acalmia, a jovem é novamente assolada por alguém que grita: Red Knight. A cena é descrita da seguinte forma:

At this moment her thoughts were interrupted by a loud shouting of “Ahoy! Ahoy! Check!” and a Knight dressed in crimson armour came galloping down upon her, brandishing a great club. Just as he reached her, the horse stopped suddenly: “You’re my prisoner!” the Knight cried, as he tumbled off his horse. (Carroll 241)

De imediato, este cavaleiro demonstra uma vontade de possuir a jovem, afirmando que esta é sua prisioneira, sem no entanto existir uma razão para que esta seja assim considerada. Seguidamente, White Knight surge no panorama:

As soon as [the Red Knight] was comfortably in the saddle, he began once more “You’re my –” but here another voice broke in “Ahoy! Ahoy! Check!” and Alice looked round in some surprise for the new enemy.

This time it was a White Knight. He drew up at Alice’s side, and tumbled off his horse just as the Red Knight had done: then he got on again, and the two Knights sat and looked at each other for some time without speaking. Alice looked from one to the other in some bewilderment.

“She’s my prisoner, you know!” the Red Knight said at last.

“Yes, but then I came and rescued her!” the White Knight replied. (*Ibidem* 241-242)

A atitude deste novo cavaleiro perante Alice não é muito diferente daquela demonstrada por Red Knight. Ao invés de a considerar como prisioneira, White Knight insere Alice numa posição tipicamente feminina, *i.e.* a de “donzela em apuros”, um arquétipo que figura proeminentemente no imaginário ocidental, desde a mitologia (nomeadamente a grega, com figuras como Andromeda, servindo esta de inspiração para artistas como Rembrandt),⁶⁴ aos inúmeros contos compilados pelos Irmãos Grimm no século XIX e a reconhecidas obras e adaptações cinematográficas contemporâneas, tal como a saga *James Bond* (onde figura a denominada “Bond Girl” que, para além de se estabelecer como um interesse romântico do protagonista, necessita sempre de salvamento nalgum momento).

Não chegando a um entendimento sobre a quem pertence Alice, Red Knight e White Knight decidem iniciar um combate para resolver a referida disputa. Judith Little, no seu artigo “Liberated Alice: Dodgson’s Female Hero as Domestic Rebel”, afirma:

When the White Knight comes galloping into the scene he too falls off his horse, then remounts and makes the classic announcement that he has ‘rescued’ Alice. This difference of opinion between the two knights leads, as it always has among men who live in armor, to a battle for possession of the disputed prize – here, as in all reputable classics, a woman. (200)

Contudo, por vontade de ambos os cavaleiros, o combate parece necessitar de ser efectuado tendo em conta determinadas regras – apelidadas na obra de “Rules of Battle” (Carroll 242), apesar das mesmas não serem estabelecidas de forma directa e com clareza. Parece claro que este facto, aliado ao pendor humorístico de toda a cena – desde a forma como os cavaleiros caem recorrentemente dos seus cavalos à inadaptada indumentária de White Knight –, subvertem, através da paródia, imagens de masculinidade convencionais, como os códigos de honra e cavalheirismo que regem a atitude masculina perante a guerra e a mulher mas também, e de forma mais notória dado o contexto da obra, o mito do *gentleman* vitoriano. Ao retirar a superioridade de

⁶⁴ Veja-se *Andromeda Chained to the Rocks* (1630), apresentando Andromeda acorrentada, incapaz de se mover ou de escapar, exibindo um olhar que procura desesperadamente por auxílio, inferindo-se que este venha na forma de Perseu, seu salvador.

gênero a estas personagens, a sua vertente opressiva parece também desvanecer-se. No entanto, uma passagem da obra previne que a influência destas personagens seja contida e limitada; note-se:

Of all the strange things that Alice saw in her journey Through The Looking-Glass, this was the one that she always remembered most clearly. Years afterwards she could bring the whole scene back again, as if it had been only yesterday – the mild blue eyes and kindly smile of the Knight – the setting sun gleaming through his hair, and shining on his armour in a blaze of light that quite dazzled her – the horse quietly moving about, with the reins hanging loose on his neck, cropping the grass at her feet – and the black shadows of the forest behind – all this she took in like a picture, as, with one hand shading her eyes, she leant against a tree, watching the strange pair, and listening, in a half dream, to the melancholy music of the song. (*Ibidem* 251)

Esta reflexão surge de forma algo inesperada durante a interacção entre Alice e White Knight, quando este último volta a cair do seu cavalo e a jovem o auxilia, sendo que, pouco depois, o cavaleiro determina que Alice se encontra triste, propondo cantar-lhe uma canção, algo que a jovem aceita mas não sem antes inquirir: “‘Is it a very long song?’ Alice asked, for she had heard a good deal of poetry that day.” (*Ibidem* 250), demonstrando algum aborrecimento, sendo este notado novamente um pouco mais adiante: “‘Oh, that’s the name of the song, is it?’ Alice said, trying to feel interested.” (*Ibidem* 251). Mesmo anteriormente, Alice havia já ridicularizado a pouca habilidade do cavaleiro, mostrando-se impaciente (*Ibidem* 247). Verifica-se, assim, que a jovem nutre desinteresse e desagrado perante o comportamento de White Knight, algo que contrasta de forma muito notória com a passagem supracitada, em que a reflexão de uma Alice já adulta acaba por evocar uma imagética bastante convencional e muito distinta dos sentimentos por si exibidos durante o seu encontro com White Knight. Na sua memória, o que permanece associado a este cavaleiro muito relembra uma imagem mitificada do homem vitoriano e a passividade do ambiente doméstico, ao invés da imagem subvertida que é evocada durante o encontro: note-se o foco no sorriso amável, na armadura resplandescente, no cavalo tranquilo e na canção. Tal contrasta com o movimento evocado em toda a cena – nomeadamente pela luta entre os cavaleiros e as suas várias quedas –, com a indignação vocalizada de Alice e com os diversos apetrechos que White Knight utiliza na armadura e na sela do cavalo, que se revelam

inúteis e lhe conferem uma aparência cómica. Existe, portanto, uma imagem idealizada que surge apenas com o olhar adulto de Alice, revelando convencionalidade e cimentando a impressão que White Knight deixou na sua mente como símbolo do *gentleman* vitoriano e dos círculos masculinos que constantemente objectificam e diminuem a mulher e a criança, impedindo a sua livre expressão e consideração:

No one, not even the White Knight, is patient and self-effacing enough to give up the floor and hear her story out. (Her sister at least does that.) When characters *do* yield the floor for any stretch of time, instead of encouraging her to speak for herself they make her recite a prefabricated piece of discourse (...) (Hancher 193; *itálico do autor*)

É também desta reflexão futura de Alice sobre a sua interacção com White Knight que surge uma particular forma de nostalgia sentimental, como refere Catherine Robson (149-150), impactando a imagem que o leitor constrói de Alice até ao momento, uma vez que a heroína que atrevidamente tenta contestar e enfatizar a ridicularização do cavaleiro, vê-se diminuída no seu futuro Eu, cedendo ela própria a uma nostalgia que advém da interacção entre uma menina e um homem adulto, evocando assim o problemático olhar em relação à criança vitoriana, como se tem vindo a referir.

Os espaços opressivos onde Alice se encontra constantemente a ser relegada para papéis sociais normativos não surgem, porém, apenas associados a uma esfera masculina, mas também feminina, como, aliás, a supracitada passagem de Hancher antecipa e como se tem anunciado desde o início do presente subcapítulo. No Capítulo 6 da primeira obra, surge a muito reconhecida Duchess, que tenta atribuir a Alice o idealizado papel de mãe, reforçando igualmente a obrigação da jovem na aprendizagem de como se constitui um lar vitoriano. Primeiramente, quando a jovem visita Duchess, é interessante notar que, assim que a jovem entra no seu espaço, esta se depara imediatamente com uma cozinha:

The door led right into a large kitchen, which was full of smoke from one end to the other: the Duchess was sitting on a three-legged stool in the middle, nursing a baby; the cook was leaning over the fire, stirring a large cauldron which seemed to be full of soup. (Carroll 81)

Como é explicitado na obra *Life in the Victorian Kitchen: Culinary Secrets and Servants' Stories*, de Karen Foy, a cozinha vitoriana das classes sociais mais abastadas constitui-se como um domínio feminino: nele actua a cozinheira, encarregada da preparação das refeições, que por sua vez comunica à “mistress of the house” (59) o menu designado para um determinado dia, estando este subjacente à aprovação da última, necessitando também de obedecer a um orçamento por si estabelecido; nesta divisão encontravam-se também a *kitchen maid*, que recebia instruções da cozinheira relativas à preparação da cozinha para as actividades do quotidiano nela realizadas, e a *scullery maid*, responsável pelo trabalho mais árduo, que incluía tarefas como a limpeza do chão e talheres e a preparação das carnes (59-63).⁶⁵ A escolha da cozinha como domínio da Duchess – e da cozinheira que a acompanha – surge então como um eco dos papéis assumidos pela mulher no lar. Porém, Alice não se depara com uma cena doméstica recheada de tranquilidade, mas sim de violência, alvoroço e caos, estando Duchess a repreender de forma agitada a criança nos seus braços, que é atingida por uma miríade de objectos consideravelmente perigosos – “(...) the fire-irons came first; then followed a shower of saucepans, plates, and dishes.” (Carroll 83) – sendo, ainda, alvo de um frenético embalo que a deixa a gritar: “(...) the poor thing howled so (...)” (*Ibidem*). O ambiente fomentado por esta mãe, bem como o conjunto de comportamentos demonstrados, relembram, como Megan Lloyd afirma, “(...) a stereotypical white-trash mother, one who screams at her child, fails to consider its well-being (in a smoke-filled room with flying debris just missing it), and accompanies her sadistic song not with soothing rocks but severe shakes at every line.” (12), o que, por sua vez, traduz a significativa diferença entre o etos vitoriano respeitante à maternidade e a realidade desta condição, uma temática que também encontra eco na opressiva quantidade de pimenta que se encontra na sopa e no próprio ar, provocando espirros a quem ali se encontra: “The peppery kitchen is full of an irritation which seems to grow out of the demands of motherhood – making soup, tending a baby, and perhaps trying to control a ‘disruptive’ sexual passion.” (Little 197).

⁶⁵ Karen Foy analisa a cozinha vitoriana não apenas no contexto do lar das famílias urbanas de classe média e alta, mas também daquelas que viviam em zonas rurais. Sobre a dita *cottage kitchen*, a autora refere: “Whilst the men spent their days labouring in the fields and around the farm, many Victorian countrywomen spent most of their time working in the kitchen. There the food was prepared and eaten, the laundry washed, ironed and mended, and the children entertained.” (9). Tal permite observar que a cozinha como espaço feminino não surge somente em ambiente urbano mas também rural.

Constituindo parte integrante e fundamental do ideal da *angel in the house*, a maternidade apresentava-se como um estado extremamente idealizado, que visava um enobrecimento da mulher decorrente da sua fertilidade e do cumprimento daquele que era considerado o seu papel principal: gerar filhos e encarregar-se da sua educação e crescimento. Esta função determina que a mãe deveria renegar o seu bem-estar próprio e as suas necessidades, num verdadeiro culto de “selfless motherhood” (Ghosh 1). No entanto, a mulher vitoriana enfrentava frequentemente receios e ansiedades devido, entre outras razões, à pressão exercida sobre o cumprimento desta função, para a qual não havia nenhuma real preparação e acompanhamento, quer num âmbito físico como mental. Oindrila Ghosh refere que as cartas da própria rainha Vitória demonstram o contraste entre a apresentação da monarca como o modelo de excelência das qualidades maternas e a sua frustração pessoal com a maternidade (11), assim como Kathryn Harrison, que comenta a precaução necessária na manutenção da imagem pública da rainha pela discrepância entre a mesma e os sentimentos negativos da monarca relativos ao seu papel como mãe:

Victoria was so careful to protect her public image throughout her reign (...) when sending private letters that highlighted the Queen’s frustrations about motherhood and other domestic roles (...). Such precautions clearly paid off, as she established a strong image of herself as a domestic woman and ideal mother (...) (61).

Duchess, claramente partilhando estas frustrações, mostra-se inapta para acompanhar o crescimento da sua estranha criança, até porque é, adicionalmente, prisioneira de Queen of Hearts, pendendo sobre ela a ameaça de execução. Para além disto, a sua aparência distorce também a imagem da bela *angel in the house*, afectuosa e pacata, provocando, ao invés, sentimentos de repugnância em Alice pela sua extrema fealdade,⁶⁶ característica adoptada por Tenniel nas suas gravuras e que Martin Gardner comenta da seguinte forma:

It seems likely that [Tenniel] copied a painting attributed to the sixteenth-century Flemish artist Quentin Matsys (his name has variant spellings). The portrait is

⁶⁶ Esta característica é apenas denotada mais tarde na narrativa, durante o segundo encontro entre Alice e Duchess, mais concretamente no Capítulo 11: “Alice did not much like her keeping so close to her: first, because the Duchess was very ugly; and secondly, because she was exactly the right height to rest her chin upon Alice’s shoulder, and it was an uncomfortably sharp chin.” (Carroll 109-110).

popularly regarded as one of the fourteenth-century duchess Margaret of Carinthia and Tyrol. She had the reputation of being the ugliest woman in history. (61)

Estes elementos, como Nina Auerbach argumenta no seu artigo “Alice and Wonderland: A Curious Child”, invertem a tranquilidade pastoral – e, acrescente-se, o idealizado estado de infância – tão evocados por Wordsworth (38), e demais poetas românticos. Duchess, incapaz de cumprir a expectável função de mãe zelosa espera, então, que Alice cumpra esta responsabilidade, relegando-a, contudo, para um papel social que exige mais do que simplesmente nutrir carinho e cuidado para com a sua prole, sendo, antes, um compromisso sério e exigente que a própria Duchess não consegue desempenhar de forma satisfatória.

Pigeon, à semelhança de Duchess, surge como uma figura feminina cuja breve interacção com Alice serve o único propósito de relembrar a jovem do sofrimento e sacrifício que advém da maternidade: “‘As if it wasn’t trouble enough hatching the eggs,’ said the Pigeon: ‘but I must be on the lookout for serpents night and day! Why, I haven’t had a wink of sleep these three weeks!’” (Carroll 77). Identificando Alice como inimiga por esta não se conformar com o convencional papel feminino, aspecto explorado em pormenor no subcapítulo seguinte, Pigeon adopta uma postura extremamente protectora em relação aos seus ovos, clarificando, no entanto, que este zelo não é atingido com facilidade, pois mesmo escolhendo a árvore mais alta do bosque (“And just as I’d taken the highest tree in the wood (...)” (*Ibidem*)), Pigeon demonstra uma notória dificuldade em cumprir o seu papel de mãe tal como este é exigido pela convenção vitoriana: “(...) just as I was thinking I should be free of them at last, they must needs come wriggling down from the sky!” (*Ibidem*).

Ainda explorando figuras femininas opressivas, as monarcas Queen of Hearts e Red Queen, que surgem na primeira e segunda obras, respectivamente, apresentam-se como personagens autoritárias que evocam a supremacia de regras arbitrárias e repressivas, enquanto mantêm uma tendência para a vigilância e escrutínio, uma atitude em conformidade com o seu elevado estatuto social. Queen of Hearts surge perante Alice num importante momento da viagem da jovem, *i.e.* quando esta atravessa de forma bem sucedida – após ter ultrapassado diversos obstáculos e ocupado diversos espaços –, o caminho até ao jardim, objectivo principal da jovem desde que esta cai,

efectivamente, na toca do coelho. O subcapítulo seguinte analisará este jardim para demonstrar o modo como o mesmo se apresenta como uma desilusão para Alice, que nutre uma elevada expectativa sobre o prazer que este espaço verde lhe proporcionará e que não é correspondido; Queen of Hearts, neste contexto, apresenta-se como uma das razões pelas quais o jardim não oferece conforto ou relaxamento. Assim que Alice ocupa este espaço, tendo ouvido os restantes habitantes de Wonderland mencionar a monarca, a jovem demonstra uma imensa vontade de a conhecer (“(...) Alice looked round, eager to see the Queen.” (*Ibidem* 100)), mas Queen of Hearts ostenta um comportamento violento e impaciente, proferindo a sua mais icónica linha de diálogo:

“And who are *these*?” said the Queen (...)

“How should I know?” said Alice, surprised at her own courage. “It’s no business of *mine*.”

The Queen turned crimson with fury, and, after glaring at her for a moment like a wild beast, screamed, “Off with her head! Off –” (*Ibidem* 102; *itálicos do autor*)⁶⁷

Este comportamento não é direccionado apenas a Alice, mas também a outras criaturas que povoam Wonderland e que ali se encontram, como as cartas que, por engano, pintam as rosas do jardim de branco ao invés de vermelho, sendo imediatamente condenadas a pena capital mesmo após terem demonstrado uma atitude submissa perante a monarca (*Ibidem* 100-103). Dennis Knepp, no capítulo da sua autoria inserido na obra *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, problematiza a questão do contrato social aplicando-a a *Alice’s Adventures In Wonderland*; para tal, recorre a *Leviathan* (1651) de Thomas Hobbes, em que consta uma argumentação em prol da existência de um monarca absolutista e impiedoso, assente na ideia de que uma obediência completa às leis sociais impostas, que asseguram a estabilidade e segurança do Estado, é apenas bem sucedida se existir, na população, o receio de um castigo caso as referidas leis sejam infringidas (52). Knepp considera, então, que Queen of Hearts encaixa por completo neste perfil:

⁶⁷ Esta muito reconhecida exclamação de Queen of Hearts explica, em parte, a razão pela qual esta personagem é frequentemente representada como a principal antagonista em diversas adaptações das duas obras de Carroll aos novos *media* (a título de exemplo: *Alice in Wonderland*, Dallas Bower, 1949 (longa-metragem); *Alice*, Nick Willing, 2009 (mini-série); *Fushigi no Kuni no Alice*, Shigeo Koshi e Taku Sugiyama, 1983-1984 (animação japonesa)), bem como ocasionalmente fundida com Red Queen (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010 e *Alice Through the Looking Glass*, também de Tim Burton, 2016).

If you break the social contract, then you are outside the security of the law and in Nature's violent world. The supreme monarch can use any form of destruction against lawbreakers, since they have moved themselves outside the safety of society's laws.

That's the Queen of Hearts. What's her first scene? The Two, Five, and Seven of Spades are found painting the roses on the trees. They are trying to deceive her. No one deceives the Queen! It is subversion. The rebels must be dealt with quickly and publicly. 'Off With Their Heads!' The offenders are like a cancer that must be cut out. More important, the other cards must be terrorized. They must see the consequences of upsetting the queen so that they will never *never* want to upset the Queen. Law and order must be established with a display of violence. (*Ibidem*; itálico e destaque do autor)

Assim, imediatamente na sua introdução, a monarca apresenta-se como um baluarte da rígida hierarquia social vitoriana, assegurando o cumprimento das regras estabelecidas.

Segue-se na obra de Carroll, posteriormente, o jogo de cróquete, em que Alice fica progressivamente inquieta, desconfortável e até assustada, não apenas pela grande dificuldade do jogo, mas pela tensão criada entre si e Queen of Hearts: "Alice began to feel very uneasy: to be sure, she had not as yet had any dispute with the Queen, but she knew that it might happen any minute, 'and then,' thought she, 'what would become of me?'" (*Ibidem* 105); "'Let's go on with the game,' the Queen said to Alice; and Alice was too much frightened to say a word (...)" (*Ibidem* 112). Esta dinâmica vem a acompanhar as interações entre ambas até Wonderland se desvanecer na mente de Alice. Contudo, durante o julgamento presidido por Queen e King of Hearts para averiguar quem roubou um conjunto de tartes (já perto do final da obra), o autoritarismo da monarca torna-se bastante evidente, tanto pela forma como observa atentamente as testemunhas (como Hatter), como pela direcção que esta pretende dar ao julgamento, tentando ignorar a averiguação de factos e o veredicto, e desejando decidir, *a priori*, quem se constitui como culpado:

"Let the jury consider their verdict," the King said, for about the twentieth time that day.

“No, no!” said the Queen. “Sentence first – verdict afterwards.”

“Stuff and nonsense!” said Alice loudly. “The idea of having the sentence first!”

“Hold your tongue!” said the Queen, turning purple.

“I won’t!” said Alice.

“Off with her head!” (...). (*Ibidem* 141)

Como Dennis Knepp elabora, este julgamento é presidido por figuras que detêm um poder absoluto. Recorrendo, para além de *Leviathan*, a *Two Treatises of Government* (1689), da autoria de John Locke, e explicando que este último reconhece a necessidade de uma autoridade que imponha o contrato social mas sem concentrar em si todo o poder, Knepp conclui: “The court of the King and Queen of Hearts isn’t a check against the powerful. It’s run by the powerful! So it’s not like Locke’s separation of powers at all. It’s much more like Hobbes’s reign of terror.” (55). A repressão política praticada por Queen of Hearts é enfatizada pela sua personalidade, um tema que é, curiosamente, abordado pelo próprio Carroll num artigo que este escreve para a revista *The Theatre* (Abril de 1887), comentando uma adaptação das suas obras ao teatro; neste, o autor escreve: “I pictured to myself the Queen of Hearts as a sort of embodiment of ungovernable passion – a blind and aimless Fury.” (s/p). É precisamente esta “ungovernable passion” que é direccionada, pela Queen of Hearts, para a manutenção de um governo repressivo em Wonderland e que leva Alice, em última instância, a abandonar o seu mundo imaginário por completo, quando esta desafia a opressão levada a cabo pela monarca:

“Off with her head!” the Queen shouted at the top of her voice. Nobody moved.

“Who cares for you?” said Alice, (she had grown to her full size by this time.) “You’re nothing but a pack of cards!”

At this the whole pack rose up into the air, and came flying down upon her: she gave a little scream, half of fright and half of anger, and tried to beat them off, and found herself lying on the bank, with her head in the lap of her sister (...). (Carroll 141)

Já sobre Red Queen, que consta na segunda obra, *Alice Through The Looking Glass*, Carroll escreve no mesmo artigo: “The Red Queen must be cold and calm; she must be formal and strict, yet not unkindly; pedantic to the tenth degree, the concentrated essence of all governesses!” (s/p). Esta figura, igualmente associada com uma posição de poder, estabelece-se como uma figura opressora de forma bastante distinta de Queen of Hearts. Ao invés de ostentar um comportamento violento e reprimir Alice deste modo, Red Queen apresenta-se como uma figura cordial que, metaforicamente, representa o futuro de Alice, *i.e.* a sua saída dos estádios de infância e adolescência e a sua passagem para o de mulher adulta.

Alice vê a sua viagem na segunda obra a culminar na sua ascensão, uma simbólica entrada no domínio da feminilidade vitoriana, passando de Peão (*Pawn*) a Rainha (*Queen*), num universo imaginário que espelha um tabuleiro de xadrez. Porém, a jovem só consegue, efectivamente, movimentar-se através deste estranho mundo devido aos conselhos de Red Queen, como Judith Little, aliás, afirma: “(...) it was the Red Queen who first taught Alice how to play the chess game that would elevate her to the absurdities of looking-glass womanhood (...)” (203-204). Estes conselhos são, então, transmitidos a Alice quando esta demonstra precisamente o desejo de se tornar rainha:

“It’s a great huge game of chess that’s being played (...). Oh, what fun it is! How I wish I was one of them! I wouldn’t mind being a Pawn, if only I might join – though of course I should like to be a Queen, best.”

She glanced rather shyly at the real Queen as she said this, but her companion only smiled pleasantly, and said, “That’s easily managed. You can be the White Queen’s Pawn, if you like, as Lily’s too young to play; and you’re in the Second Square to begin with: when you get to the Eighth Square you’ll be a Queen –” Just at this moment, somehow or other, they began to run.

Alice never could quite make out, in thinking it over afterwards, how it was that they began: all she remembers is, that they were running hand in hand, and the Queen went so fast that it was all she could do to keep up with her (...) (Carroll 177)

Contudo, ao invés de Red Queen promover um crescimento eventualmente desperto, fora da repressiva convencionalidade vitoriana, esta tenta recorrentemente transmitir a Alice um conjunto de atitudes em conformidade com as rígidas regras sociais do período, alertando para a necessidade da jovem ser passiva e submissa, mantendo-se silenciada. Durante as interações entre ambas, Red Queen alerta: “‘Where do you come from?’ said the Red Queen. ‘And where are you going? Look up, speak nicely, and don’t twiddle your fingers all the time.’” (*Ibidem* 175), referindo pouco depois: “‘Curtsey while you’re thinking what to say, it saves time.’” (*Ibidem*) e, mais tarde, “‘Speak when you’re spoken to!’” (*Ibidem* 257). A supremacia do *decorum* em relação à livre expressão de pensamentos e emoções por parte de Alice é reforçada pela monarca, igualmente, quando pede à jovem para esta abrir um pouco mais a sua boca quando fala (e mantendo uma reverência para com figuras socialmente mais poderosas): “‘It’s time for you to answer now,’ the Queen said, looking at her watch: ‘open your mouth a little wider when you speak, and always say “your Majesty.”’” (*Ibidem* 176), resultando, na verdade, na incapacidade de Alice falar de todo, permanecendo silenciada: “For some minutes Alice stood without speaking, looking out in all directions (...)” (*Ibidem*).

De forma pouco surpreendente, Red Queen acaba também por efectuar um comentário ao estágio da infância: “‘What do you suppose is the use of child without any meaning?’” (*Ibidem* 258), apresentando uma ponte com a realidade vitoriana, em que, de facto, a criança condensava em si um conjunto de importantes significados que serviam o adulto na sua tentativa de navegar social e individualmente pelas conturbadas ondas de mudança que assolavam o século XIX. Pela forma como Red Queen anuncia esta questão, Alice, com a sua identidade individual, é relegada para um segundo plano, desvalorizando-se a sua experiência como uma criança de sete anos e valorizando-se, em contrapartida, o significado que lhe é atribuído pelo adulto, tal como Carroll, aliás, perspectiva, retrata e caracteriza Alice Liddell, atribuindo-lhe significados e conotações de uma forma tão notória que esta permanece, no imaginário cultural, indissociável de Alice-personagem.

Por fim, analise-se uma personagem discreta mas deveras relevante, que surge em ambas as obras: a irmã de Alice, aludindo esta claramente à convencional *angel in the house* vitoriana. No início de *Alice’s Adventures In Wonderland*, Alice e a sua irmã encontram-se sentadas num banco. Enquanto que Alice manifesta o seu aborrecimento e

rapidamente segue o curioso White Rabbit quando este revela capacidade de discurso, a sua irmã encontra-se passivamente a ler um livro, sendo este descrito como não contendo imagens ou diálogos:

Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it (...) (*Ibidem* 37)

Este pormenor muito importa não apenas para marcar, de imediato, uma diferença entre Alice e a sua irmã, como para estabelecer a conotação desta última com a imagem perfeita de domesticidade: esta é uma mulher educada que se encontra a ler, mas que não procura entretenimento ou gratificação nas suas tarefas, demonstrando ainda uma fraca capacidade de imaginação, em directa oposição ao elaborado universo imaginário de Alice.

A passividade, espírito de abnegação e convencionalidade da irmã da protagonista podem igualmente ser observados no modo como esta reage à extraordinária história que Alice lhe conta. Sabe-se que Alice permanece em Wonderland por um tempo indeterminado, possivelmente apenas durante uma sesta (a mesma identifica a sua viagem por Wonderland como sendo um sonho, e a sua irmã corrobora esta informação: “‘Wake up, Alice dear!’ said her sister. ‘Why, what a long sleep you had!’/‘Oh, I’ve had such a curious dream!’ said Alice (...)” (*Ibidem* 141)). Após despertar, Alice demonstra uma imediata vontade de partilhar este mesmo sonho com a sua irmã. Contudo, ao invés de partilhar o seu entusiasmo, a sua irmã relembra-a da toma do chá: “(...) her sister kissed her, and said, ‘It was a curious dream, dear, certainly; but now run in to your tea: it’s getting late.’” (*Ibidem*). A referência ao chá importa pelo facto deste ser não apenas o símbolo nacional britânico por excelência, como pela forma como evoca a etiqueta vitoriana em relação ao género feminino; Arup K. Chatterjee, analisando a gastronomia da cultura do chá na Inglaterra e explorando, para o efeito, o artigo “Indian Teas and Chinese Travellers”, publicado na revista *Fraser’s Magazine* no ano de 1853, refere:

Even in 1853, when Victorian advertising was in its infancy, an article in *Fraser’s Magazine* claimed that English tea culture rivalled that of the Japanese or Chinese, who were the first to teach “females the elegant handling of the teapot and serving of the tea.” Competing with them, “fair” Englishwomen had

perfected a “graceful affability and delicacy of hand and wrist... with the ‘fluttering urn’ before them, skilled with daily practice” in dispensing “the delicious brewage.” English poets and philosophers, the article claimed, were not far behind, either. (49)

A importância que a irmã de Alice atribui à toma do chá, com a supramencionada relação do mesmo não apenas com a graciosidade feminina e a etiqueta social desejável mas também com o próprio país, com toda a conotação nacionalista que tal associação evoca, cimenta a imagem de convencionalidade que lhe é atribuída, enfatizada também pela importância conferida à pontualidade, associada a alguma rigidez e falta de espontaneidade.

A imaginação e experiência de Alice são, então, rapidamente descartadas. Na tentativa de imaginar como Wonderland seria, esta irmã revela uma notória incapacidade para conceber um universo tão elaborado como o da protagonista. Após Alice deixar a sua companhia, esta figura feminina permanece imóvel – uma vez mais, aludindo à passividade e languidez da mulher vitoriana – e tenta induzir uma experiência mental semelhante à da sua irmã:

But [Alice’s] sister sat still just as she left her, leaning her head on her hand, watching the setting sun, and thinking of little Alice and all her wonderful Adventures (...) the whole place around her became alive with the strange creatures of her little sister’s dream.

The long grass rustled at her feet as the White Rabbit hurried by – the frightened Mouse splashed his way through the neighbouring pool – she could hear the rattle of the teacups as the March Hare and his friends shared their never-ending meal, and the shrill voice of the Queen ordering off her unfortunate guests to execution – once more the pig-baby was sneezing on the Duchess’s knee, while plates and dishes crashed around it – once more the shriek of the Gryphon, the squeaking of the Lizard’s slate-pencil, and the choking of the suppressed guinea-pigs, filled the air, mixed up with the distant sobs of the miserable Mock Turtle. (Carroll 143)

A descrição deste cenário que, por momentos, parece quase tão vívido como a Wonderland de Alice, é interrompida abruptamente por uma muito racional reflexão,

que contrasta uma imaginação livre (onde um pensamento transgressivo poderia eventualmente surgir) com uma realidade fria e repressiva: “(...) she sat on with closed eyes, and half believed herself in Wonderland, though she knew she had but to open them again and all would change to dull reality (...)” (*Ibidem*). Para além das personagens imaginadas serem retiradas da história que Alice conta, não sendo, portanto, uma criação original da sua mente, a irmã da protagonista demonstra também que em nenhum momento deixou de resistir à convenção vitoriana, razão pela qual é indicado que ela apenas “half believed herself in Wonderland”. Revela assim, como Megan Lloyd refere, uma atitude conformista e uma incapacidade para reconhecer o seu potencial como mulher:

Alice’s sister attempts to escape through reading and daydreaming, but unlike Alice, who plunges down the rabbit-hole in pursuit, her sister falls into a female trap, accepting what’s in front of her and not fully understanding the agency and opportunity within herself. (17)

Ao invés de reflectir sobre a forma como o sonho de Alice poderia contribuir para o seu próprio crescimento e libertação, contendo inúmeras instâncias transgressivas, o impulso imediato da irmã de Alice é reflectir sobre os próximos receptores desta história: “(...) how [Alice] would gather about her other children, and make *their* eyes bright and eager with many a strange tale (...)” (Carroll 144; itálico do autor). A irmã de Alice coloca assim o seu foco no impacto que a narrativa da protagonista teria nos demais ouvintes, pelo que as transgressões incorridas por esta última na sua onírica aventura lhe são praticamente indiferentes. Michael Hancher argumenta que, ao imaginar que Alice reconta a sua história, a irmã de Alice consegue, de facto, recapitular o sonho da protagonista; porém, ela crê conhecer a sua origem, atribuindo-a aos sons que rodeiam a cena (veja-se nesta passagem:

(...) the grass would be only rustling in the wind, and the pool rippling to the waving of the reeds – the rattling teacups would change to tinkling sheep-bells, and the Queen’s shrill cries to the voice of the shepherd boy – and the sneeze of the baby, the shriek of the Gryphon, and all the other queer noises, would change (she knew) to the confused clamour of the busy farm-yard – while the lowing of the cattle in the distance would take the place of the Mock Turtle’s heavy sobs. (*Ibidem* 143))

e empregando, assim, um ponto de vista analítico que reduz a complexa imagética onírica de Alice a estímulos externos e, neste caso em particular, intrusivos (191). Elaborando uma análise racional do sonho, enquanto, simultaneamente, tenta sonhar e imaginar as personagens de Wonderland, estabelece-se como um exercício da parte da irmã de Alice que não só coloca em dúvida o protótipo deste universo, *i.e.* o sonho de Alice, como demonstra uma atitude desdenhosa perante o mesmo (*Ibidem*), menosprezando o seu significado e importância.

Atente-se ainda na visão que a irmã de Alice nutre por aqueles que serão, segundo a mesma, os ouvintes do sonho, descritos como pequenas crianças com olhos brilhantes, evocando uma imagem de inocência e radiância. Está aqui presente, claramente, uma idealização romântica da criança, o que revela que esta personagem feminina pouco compreendeu o simbolismo da viagem de Alice e o que a mesma representa na oposição a esta idealização. É igualmente interessante a forma como a irmã de Alice se refere a estas crianças como “*other little children*”, implicando que Alice também se constitui como uma *little child* e enfatizando assim a sua imaturidade e infantilidade, diminuindo, conseqüentemente, a relevância de Wonderland num plano simbólico tendo em conta o desenvolvimento da identidade e possibilidade de emancipação de Alice.

Finalmente, destaque-se o atributo que talvez de forma mais óbvia relaciona a irmã da protagonista com uma imagem de feminilidade convencional: o desconhecimento do seu nome próprio, que nunca é mencionado no decorrer das duas obras, consolidando assim o estabelecimento desta personagem como um símbolo da *angel in the house* vitoriana cuja expressão, identidade e vontade própria seriam inconsequentemente usurpadas pelo chefe da família e pelos restantes elementos masculinos na sociedade em geral.

Por todas estas observações, é possível então concluir que Wonderland, apesar de figurar frequentemente no imaginário cultural como um local maravilhoso e provocador de grande espanto, se apresenta também ele como extremamente opressivo, caracterizado por não oferecer a Alice um espaço frutífero à sua emancipação e libertação, estando repleto de alusões às mais diversas convenções repressivas vitorianas, contendo figuras (adultas) que tentam constantemente exercer o seu poder

sobre jovem e oprimi-la (Ren 128) e, em última instância, expulsando mesmo a sua criadora através de um violento julgamento (Talairach-Vielmas 52-53).

2.3. A Disrupção: Alice como Criança Transgressiva

Considerando os ambientes opressivos que Alice atravessa, bem como o fardo que a mesma carrega pelo problemático, repressivo e encorajado ajuste à convenção, aspectos explorados em subcapítulo anterior, esta secção pretende demonstrar que, mesmo perante este panorama, Alice possui a capacidade de provocar uma disrupção na convenção e norma vitorianas. Para tal, serão explorados, em *Alice's Adventures In Wonderland*, espaços e instâncias em que a jovem apresenta a referida conduta subversiva, transgredindo, nomeadamente, a autoridade masculina, o papel materno, a estética corporal desejável e atribuída ao género feminino e, ainda, a etiqueta social vitoriana. No entanto, em última análise, será verificado que, apesar desta transgressão efectivamente existir, a mesma revela-se como sendo relativamente ténue, não proporcionando uma libertação plena nem um impacto significativo na sociedade. Já relativamente a *Alice Through The Looking Glass*, segunda obra, será demonstrado como existe, na verdade, um regresso à convenção por parte de Alice, patente, em especial, na diminuição do seu apetite e no cuidado redobrado com questões de etiqueta, traduzindo, assim, um conjunto de ansiedades relativamente às construções de infância e género por parte do indivíduo vitoriano, que se revela incapaz de lidar com o crescimento da criança, e representado, neste caso, pela personagem de Alice.

Tal como foi referido, nos espaços e instâncias que serão analisados na primeira obra – em concreto, a *mad tea-party*, o diálogo com *Duchess* e momentos de ingestão de alimentos e subsequente alteração física – Alice está permanentemente a transgredir a etiqueta social vitoriana. Para perceber como, são tidas em consideração, pontualmente, três obras que abordam esta temática: *Sensible Etiquette and Good Manners of the Best Society*, publicada no ano de 1882 e da autoria de Jane Aster, escritora vitoriana que aborda essencialmente, na sua obra, o código de conduta esperado de uma mulher no século XIX para que esta seja considerada uma *proper lady*, devidamente aceite na sociedade e mantendo uma reputação imaculada; *The Ladies' Book of Etiquette, and Manual of Politeness* que, apesar de publicada em território americano, no ano de 1860, por Florence Hartley,⁶⁸ replica muitos dos códigos

⁶⁸ Pouco é conhecido sobre Florence Hartley, incluindo pormenores sobre o local e data do seu nascimento e morte. É conhecida, no entanto, outra obra da sua autoria, *Ladies' Hand Book of Fancy and Ornamental Work* (1859), que, como é evocado pelo seu título, oferece um conjunto de instruções relacionadas com a actividade de bordar, assim como costura ou tricô, tecendo também considerações

presentes na obra de Jane Aster, aprofundando outros tantos e oferecendo de imediato, na sua introdução, uma perspectiva sobre a importância da etiqueta e da manutenção da imagem da *angel in the house*, que deveria agradar aos demais, cultivar e propagar a sua espiritualidade como ser criado por Deus e nunca evidenciar ressentimento ou rudeza (6-8), razões que explicam o motivo pelo qual esta obra também se considera presentemente. Por fim, de forma semelhante, será também considerada a obra *The Essential Handbook of Victorian Etiquette* de Thomas E. Hill, publicada entre 1873 e 1890 nos Estados Unidos da América e que, com semelhante objectivo, procura demonstrar não apenas os principais traços da etiqueta vitoriana, como a forma como esta resiste no território americano em moldes praticamente iguais às da Inglaterra vitoriana, em especial nas famílias mais antigas de Boston e Filadélfia.⁶⁹

Os denominados *etiquette books* constituíram, a partir da década de 30 do século XIX, uma importante referência na sociedade vitoriana, contribuindo para o fomento das rígidas expectativas sociais, especialmente em relação à mulher, desde uma tenra idade. Apresentavam um conjunto exaustivo de códigos de comportamento que ditavam a respeitabilidade, aceitação e reputação do género feminino em convívio social com os restantes indivíduos, em toda e qualquer ocasião; intencionalmente, o indivíduo deveria desenvolver o seu interior e suas virtudes – incluindo honestidade, pureza, modéstia e castidade – através da leitura destes livros; no caso particular da mulher, esta aprenderia que comportamentos adoptar em diversos ambientes considerados próprios para si, existindo, portanto, um foco especial na domesticidade, incluindo conselhos sobre limpeza e cuidados a oferecer a uma criança (Tag Yardimci 30-31).

relativas à elevada importância destas práticas na educação de uma mulher e na manutenção de uma boa reputação em sociedade.

⁶⁹ Note-se ainda a importância destes livros para ajudar a definir e, principalmente, propagar, os papéis de género anteriormente explicitados na presente investigação, o que intensifica as transgressões de Alice. O referido *etiquette book* de Thomas E. Hill, a título de exemplo, indica que a mulher deverá ser casta, pura e refinada, dedicando-se quase exclusivamente ao lar, sendo que quaisquer actividades fora do mesmo deverão ser transmitidas ao seu esposo, que deverá dar permissão para as mesmas. Assim, considerando um possível temperamento autoritário do seu esposo, a mulher deverá, igualmente, manter-se passiva, evitando quaisquer disputas e, nos mais variados contextos, deverá ser contida na forma como se exprime: “A lowering of dignity, a looseness of expression, and vulgarity of words, may greatly lower the standard of the husband’s purity of speech and morals.” (120). O homem, por sua vez, assumindo a responsabilidade perante a sua esposa, deverá encarregar-se dos afazeres económicos da família, determinando um orçamento e assegurar o seu cumprimento (*Ibidem* 122). Thomas E. Hill conclui: “(...) the husband should represent the positive – the physical forces, the intellectual and the strongly loving; while the wife will represent the negative – the sympathetic, the spiritual and the affectionate.” (*Ibidem* 100).

Atente-se então, em primeira instância e como anunciado, na *mad tea-party*, em que Alice entra numa dinâmica de transgressão perante a insistência de um grupo de personagens masculinas – especificamente, March Hare, Dormouse e Hatter⁷⁰ – em controlar a sua presença, comportamento e curiosidade. A primeira instância em que a jovem revela desestabilizar este círculo masculino relaciona-se com a ocupação de espaço, o que se verifica imediatamente após Alice observar a mesa com as personagens. É referida que esta mesa, simbolizando o espaço de influência que estas personagens dominam, é de grande dimensão, o que não as impede, curiosamente, de ocuparem apenas “(...) one corner of it.” (Carroll 90). Esta discrepância entre espaço efectivamente ocupado e por ocupar traduz o privilégio sociocultural de uma elite, reservando um espaço privilegiado de reduzida dimensão onde actua e se movimenta mas, ainda assim, influenciando todo o restante, algo patente, igualmente, no facto das personagens entoarem ““No room! No room!”” (Carroll 90) e provocarem uma curiosa reacção em Alice: ao invés de a jovem se ir embora ou se sentir intimidada, esta imediatamente ocupa o seu espaço, afirmando: ““There’s plenty of room!’ said Alice indignantly, and she sat down in a large armchair at one end of the table.” (Carroll 90).

March Hare recorda a jovem de que esta não foi convidada a sentar-se à mesa, ao que Alice revela não apenas indignação como irritação e demonstra algo que parece óbvio mas que é profundamente simbólico, referindo desconhecer que a mesa é propriedade das personagens masculinas, por estar preparada para receber mais indivíduos. Este desconhecimento e o facto de Alice atentar no espaço que sobra traduzem o afastamento da mulher e da criança no círculo do homem adulto, de acordo com a ideologia vitoriana de separação de esferas. Também March Hare, Dormouse e Hatter constroem e mantêm uma esfera aparentemente impenetrável, da qual Alice é imediatamente excluída. À contestação de Alice sobre esta exclusão, segue-se um momento de silêncio – a que o leitor tem acesso através da referência à postura de Hatter: “He had been looking at Alice for some time (...)” (Carroll 91) –, provocando um sentimento de confusão nas personagens masculinas. A incapacidade de reagir a este comportamento inesperado da jovem é revelado pela súbita mudança de tema, que coloca o foco nos atributos físicos de Alice, neste caso o seu cabelo, deixando a jovem

⁷⁰ Hatter é referido, em grande parte das referências bibliográficas utilizadas e consultadas na presente investigação, como Mad Hatter, figurando desta forma, igualmente, no imaginário popular, pela propagação desta denominação em diversas adaptações cinematográficas e ao videojogo. É importante, no entanto, mencionar que, em *Alice’s Adventures In Wonderland*, a denominação que vigora é somente Hatter, pelo que a personagem é referida desta forma ao longo do presente texto.

desconfortável, que mantém, no entanto, a sua firmeza: “‘You shouldn’t make personal remarks,’ Alice said with some severity; ‘it’s very rude.’” (Carroll 91).

Apesar deste desagradável início, Alice não se deixa abater, demonstrando uma quase inabalável vontade de se expressar e ter voz perante a constante repressão exercida pelas personagens masculinas, visível através da rapidez e energia com que responde às variadas questões que são lançadas (“(...) she added aloud.” (Carroll 91), “(...) Alice hastily replied (...)” (*Ibidem*), “(...) Alice replied very readily (...)” (*Ibidem* 92), “(...) exclaimed Alice.” (*Ibidem* 94)”) e das tentativas em decifrar o enigma elaborado por Hatter e fazer sentido das afirmações das personagens. Para além disto, note-se, ainda, a forma como Alice ocupa de imediato o espaço destas personagens: como evidenciado em citação prévia, a jovem senta-se num “end of the table” (*Ibidem* 90); mais tarde, é verificado que a jovem se serviu a si própria, tendo optado por chá e pão com manteiga (*Ibidem* 96). Esta conduta é, de acordo com o *etiquette book* de Florence Hartley, inapropriada (110). Tendo a jovem ocupado o referido “end of the table”, deveria servir os restantes indivíduos sentados na mesa antes de se servir a si mesma (*Ibidem*); somente após garantir que o grupo estaria servido, deveria Alice retirar o que deseja: “After all the cups have been filled and passed round, you may take the bread, butter, and other food upon your own plate.” (*Ibidem* 111). A jovem, no entanto, coloca a prioridade em si mesma e na imediata satisfação das suas necessidades, atributo indesejável para alguém do género feminino.

Já na ocasião da história das irmãs Elsie, Lacie e Tillie, contada por Dormouse, é notória a forma como Alice contesta insistentemente o modo de vida das jovens. Começa por interrogar o contador da história sobre a alimentação das jovens, porque “(...) Alice (...) always took a great interest in questions of eating and drinking.” (Carroll 95). Esta abordagem perturba a norma vitoriana no respeitante ao diminuto apetite que o género feminino deveria exhibir, contrariando também a tradicional heroína das obras da época. Anna Krugovoy Silver considera que Lewis Carroll, pelo seu convívio próximo com inúmeras jovens, poderá ter assistido, por um lado, ao deliberado controlo dos seus apetites pelo adulto vitoriano e, por outro, à subnutrição evidenciada por crianças das classes mais empobrecidas, justificando a sua opção por representar o apetite de Alice de forma realista (73). Esta tendência é, no entanto, invertida em *Alice Through The Looking Glass*, como se verificará posteriormente. Este contraste poderá traduzir, tal como Silver argumenta, a forma como Carroll não só observava de forma

cuidadosa o apetite das crianças com que lidava, como mantinha pormenorizados menus para os jantares e lanches que organizava, assim como Stuart Dodgson Collingwood atesta:

In his Diary, each of the dinners and luncheons that he gave is recorded by a small diagram, which shows who his guests were, and their several positions at the table. He kept a *menu* book as well, that the same people might not have the same dishes too frequently. (136),

revelando assim que o próprio escritor exercia (ou pretendia exercer) algum do controlo que observava, sendo que Collingwood menciona também, curiosamente, que Carroll se surpreendia com demonstrações de apetite infantil:

(...) the healthy appetites of his little friends filled him with wonder, and even with alarm. When he took a certain one of them out with him to a friend's house to dinner, he used to give the host or hostess a gentle warning, to the mixed amazement and indignation of the child, 'Please be careful, because she eats a good deal too much.' (390)

Assim, é possível que o apetite realista de Alice esteja relacionado com a índole transgressiva que a jovem adquire durante a primeira obra, sendo uma forma de Carroll expressar o seu fascínio e alarme depositando-o na criança fictícia enquanto esta está ainda, indubitavelmente, inserida no idealizado estágio de infância, algo que não acontece na segunda obra, quando Alice atinge uma maturação que a distancia da esfera infantil.

Regressando agora à análise da história das três irmãs Elsie, Lacie e Tillie, verifica-se que Alice considera o xarope de açúcar, alimentação exclusiva das mesmas, como sendo manifestamente insuficiente para sustentar as jovens. Revela ainda sentir-se bastante confusa relativamente a este modo de vida (“(...) it puzzled her too much (...)” (Carroll 96)). Mais importante é, ainda, a questão que Alice coloca de seguida: ““But why did they live at the bottom of a well?”” (Carroll 96) e que é repetida pouco depois. Distinta da sua irmã que, no início da obra, se mostra passiva e desprovida de curiosidade, ou do adulto vitoriano racional e conformista, Alice ousa questionar o modo de vida destas irmãs, confinadas ao fundo de um poço.

Estas questões, consecutivamente ignoradas por Hatter, March Hare e Dormouse, são transformadas numa dupla transgressão: não só Alice está a questionar um alegórico conto que expõe a repressão a que a criança do género feminino é sujeita, como as personagens masculinas transformam esta curiosidade e busca por conhecimento em algo negativo, mais concretamente, uma transgressão à etiqueta social vitoriana. Mesmo após o aviso de Dormouse, que aponta a falta de civilidade de Alice, a jovem permanece insistente, focando aqueles aspectos que mais interesse lhe suscitem, como os resultados do processo criativo de Elsie, Lacie e Tillie (ou, aquele que lhes é permitido): “‘What did they draw?’ said Alice, quite forgetting her promise.” (Carroll 96). Mas, uma vez mais, a sua curiosidade não é satisfeita: “‘Treacle,’ said the Dormouse, without considering at all this time.” (Carroll 96).

As interrupções de Alice quebram, ainda, a continuidade narrativa do conto de Dormouse, não apenas cortando a sua corrente de pensamento, como fragmentando a história, colocando-a especialmente à disposição para ser interpretada e questionada. Dormouse perde a qualidade de narrador único a partir do momento em que Alice coloca as suas perguntas e, deparando-se com a falta de respostas que a satisfaçam, fornece a sua própria interpretação, conduzindo também ela o percurso das irmãs que protagonizam a história e focando outros aspectos para além da infeliz e faminta existência das mesmas.

Revelando não recear as constantes reprimendas das personagens, Alice liberta a sua imaginação, mostrando possuir capacidade crítica através da contestação repetida de regras e formas de pensamento que o contexto e a personalidade da jovem permitem perspectivar como arbitrárias ou mesmo absurdas. Num espaço masculino, Alice dialoga livremente, indaga, provoca e coloca desafios intelectuais, como Megan Lloyd afirma:

The Mad Hatter's tea party presents an assertive female in a male world. (...)

Here she speaks more freely, asks questions, objects to what someone says, challenges rude remarks, and attempts to engage in the wordplay between the Mad Hatter, the Dormouse, and March Hare. She wants to keep up with the boys, and indeed she succeeds in this male world of teacups and chatter.

(14)

A autora atenta ainda na incapacidade de Hatter e companhia em darem resposta às frequentes indagações de Alice, o que aponta para uma subversão da superioridade intelectual masculina. Mesmo o enigma lançado por Hatter, apesar de suscitar inúmeras respostas da parte dos leitores de Carroll,⁷¹ permanece por responder na obra: “‘(...) Alice replied: ‘what’s the answer?’/‘I haven’t the slightest idea,’ said the Hatter.” (Carroll 93). As personagens masculinas que, pela mentalidade vitoriana, deveriam demonstrar um conhecimento e cultura geral exemplares, bem como uma elevada capacidade de reflexão e argumentação, são facilmente contestados por Alice, retirando-lhes, desta forma, credibilidade e tornando notória uma incapacidade de corresponder ao ideal masculino da época; é também revelada, ainda, a incompreensão destes para com a criança que, apesar de sujeita às vontades, caprichos e formas de pensar do adulto, vê, nesta ocasião, a sua curiosidade, desejo de aprender e imaginação esquecidos e suprimidos.

Alice está, então, a invadir, simbolicamente, o espaço destas personagens e, ao fazê-lo, desestabiliza a supremacia masculina que ali se tinha instaurado e cimentado antes da sua chegada. Assim, a jovem é transgressiva neste espaço, de acordo com as instâncias presentemente exploradas. No entanto, efectivamente, verifica-se que Alice é incapaz de perturbar o círculo masculino de forma significativa. Encontrando-se exausta após tentar, inúmeras vezes, obter respostas para as suas indagações, e sendo consequentemente reprimida de forma insistente numa tentativa de abafar a sua voz, Alice decide abandonar a *tea-party*, tendo, anteriormente, passado já para uma posição de desvantagem na mesa, ilustrativa desta falta de sucesso:

He moved on as he spoke, and the Dormouse followed him: the March Hare moved into the Dormouse’s place, and Alice rather unwillingly took the place of the March Hare. The Hatter was the only one who got any advantage from the change: and Alice was a good deal worse off (...). (*Ibidem* 97)

⁷¹ Martin Gardner elabora um comentário sobre uma possível resposta fornecida pelo próprio Carroll: “The Mad Hatter’s famous unanswered riddle was the object of much parlor speculation of Carroll’s time. His own answer (given in a new preface that he wrote for the 1896 edition) is as follows: ‘Enquiries have been so often addressed to me, as to whether any answer to the Hatter’s Riddle can be imagined, that I may as well put on record here what seems to me to be a fairly appropriate answer, viz.: ‘Because it can produce a few notes, though they are very flat; and it is never put with the wrong end in front!’ This, however, is merely an afterthought; the Riddle, as originally invented, had no answer at all.’” (75). Gardner refere, ainda, que outras respostas foram propostas, nomeadamente por Sam Loyd, autor de *puzzles* e jogador de xadrez, Aldous Huxley ou James Michie, e ainda leitores de Carroll que prontamente responderam a concursos lançados pela Lewis Carroll Society e pelo reconhecido *The Spectator* (76).

As personagens, por sua vez, demonstram desinteresse perante esta tomada de decisão de abandonar o espaço: “(...) she got up in great disgust, and walked off; the Dormouse fell asleep instantly, and neither of the others took the least notice of her going, though she looked back once or twice (...)” (*Ibidem*). Apesar de Alice abandonar a *tea-party* para continuar a sua aventura, a jovem é depressa esquecida, o que a deixa marcadamente triste e desiludida; quando olha para trás uma última vez, Hatter e March Hare tentam colocar Dormouse no bule de chá, ou seja, resumem as suas caóticas actividades, revelando assim que o círculo masculino permanece imperturbado e inalterado.

O encontro com Duchess na sua casa proporciona a Alice mais uma oportunidade de transgressão, desta vez ao papel maternal que a primeira lhe incumbe. Após entrar na cozinha de Duchess, Alice nota a presença de um bebé nos seus braços: “(...) the Duchess was sitting on a three-legged stool in the middle, nursing a baby (...)” (*Ibidem* 81). De forma quase súbita, o ambiente torna-se caótico, com Duchess a falar de forma agressiva com a criança nos seus braços, seguindo-se um rol de comportamentos igualmente violentos por parte da cozinheira que se encontrava, igualmente, na cozinha: “(...) the cook took the cauldron of soup off the fire, and at once set to work throwing everything within her reach at the Duchess and baby – the fire-irons came first; then followed a shower of saucepans, plates, and dishes.” (*Ibidem* 83); rapidamente, uma reacção é provocada no bebé, que chora desesperadamente, algo que é intensificado, pouco depois, pelos movimentos bruscos de Duchess quando esta o embala. Observando a sua crescente agitação, Duchess rapidamente coloca a criança nos braços de Alice, sendo que, quando a jovem a observa, é notória a estranha figura que ali se apresenta:

Alice caught the baby with some difficulty as it was a queer-shaped little creature, and held its arms and legs in all directions, ‘just like a starfish,’ thought Alice. The poor little thing was snorting like a steam-engine when she caught it, and kept doubling itself up and straightening itself out again, so that altogether, for the first minute or two, it was as much as she could do to hold it. (*Ibidem* 85)

Alice demonstra, primeiramente e como evidenciado, um desconhecimento em relação à forma apropriada de segurar e aconchegar a criança, contrariando o instinto maternal que a mulher vitoriana supostamente possuiria de forma inerente. Esta criança também

não se apresenta como um angélico ser – apropriadamente concebido por uma *angel in the house* – mas sim como uma grotesca criatura que primeiramente se assemelha a uma estrela-do-mar, sendo necessário contorcê-la para a transportar de forma correcta, e depressa sofre uma metamorfose, relembrando um porco; é, no entanto, referido como “baby” (*Ibidem* 81-85), o que lhe confere adicionalmente algumas características humanas. Alice rapidamente demonstra o seu desagrado perante esta criatura, tal monstro de Frankenstein que se apresenta como fruto de uma gestação subversiva e não tradicional:

(...) Alice looked very anxiously into its face to see what was the matter with it. There could be no doubt that it had a very turn-up nose, much more like a snout than a real nose; also its eyes were getting extremely small for a baby: altogether Alice did not like the look of the thing at all. (*Ibidem* 85)

Sentimentos de piedade não são evocados e, como Megan Lloyd argumenta, Alice falha em demonstrar qualquer indício do vulgarmente denominado “cute baby syndrome”: “No cooing, tickling, or speaking baby talk; she (...) chastises the child (...). Unlike so many stereotypical women, Alice does not exhibit ‘cute baby syndrome,’ seeing any infant as darling, no matter how ugly, simply because it’s small.” (13)

Em conjunto com este desagrado perante a anormal aparência da criança, Alice revela um marcante comportamento de indiferença para com a mesma, traduzindo uma perspectiva mais contemporânea sobre a maternidade. A jovem valoriza a sua independência e opta por continuar a sua aventura em Wonderland, acabando mesmo por abandonar a criança e sentido um profundo alívio com esta tomada de decisão: “(...) she felt that it would be absurd for her to carry it any further./So she set the little creature down, and felt quite relieved to see it trot away quietly into the wood.” (Carroll 86). A aparência monstruosa desta criatura apresenta-se, igualmente, como um espelho simbólico da própria infância de Alice e, poderá ser inferido, das demais crianças vitorianas: este é um ser incompreendido, um repositório das mais variadas ansiedades adultas. Adquire uma aparência grotesca e sofre metamorfoses, como que condensando em si as mais ambíguas perspectivas sobre a infância, desde a criança romântica à extremamente sexualizada jovem vitoriana; é ambígua, volátil, adaptável e manipulável, sujeita às expectativas que nela colocam sem o seu conhecimento ou autorização. O acto de abandonar esta criança simboliza, para Alice, o desprezo pela expectativa que a

sociedade vitoriana nela deposita, com as suas idealizações e a sua objectificação obsessiva. Rejeitar o papel de mãe possibilita Alice de escolher não colocar mais crianças num meio que as irá conceber tendo em conta determinados filtros culturais, rejeitando a sua individualidade e, no caso particular da Era Vitoriana, a sua liberdade, em especial se a criança for do género feminino, como previamente mencionado.

A rejeição do papel materno e das perspectivas vitorianas sob a infância coloca, então, Alice num patamar de igualdade com esta criança: não só partilha com ela uma turbulenta infância de um ponto de vista sociocultural, como também a jovem passa a ser um elemento monstruoso e fora da norma, exsudando uma aura de transgressão e ameaça,⁷² o que é evidenciado mesmo antes do encontro com Duchess, na ocasião da presença de Pigeon, tendo esta última identificado Alice como uma ameaçadora serpente. Como símbolo, a serpente perdura no imaginário ocidental com a sua conotação bíblica, representando Satã e, num plano mais abstracto, um conhecimento proibido (Chevalier e Gheerbrant 856), sendo ainda aquela que fomenta a luxúria no ser humano, como animal que retira a virgindade de Eva, condenando a sua descendência (*Ibidem* 857). O tantrismo, conjunto de crenças, tradições esotéricas e ritos que formam parte integrante do hinduísmo e do budismo, concebe igualmente a serpente como estando relacionada com a sexualidade, apresentando, no entanto, uma perspectiva mais positiva:

In Tantrism, the serpent is the *kundalinī*, coiled round the base of the spinal column, on the sleep-state *chakra* (...). When the serpent awakes, hisses and stiffens, ascent through the successive *chakra* takes place. This is the rising tide of the libido, the fresh manifestation of life. (*Ibidem* 845)

A identificação de Alice com este animal consolida a tomada de decisão da jovem no respeitante ao abandono do papel materno e à perda de individualidade correspondente, aproximando-a, simultaneamente, da liberdade sexual e da conduta transgressiva, tal Satã que desafia a supremacia de Deus oferecendo a maçã do conhecimento a Eva.

⁷² Oindrila Ghosh afirma que as “mães anormais” estão presentes na própria matriz da sociedade vitoriana, designando aquelas mulheres que não cumprem com o ideal de maternidade propagado na época, *i.e.*, “[the] ideal of selfless motherhood according to which women, once they became mothers, were expected to forget their own needs as humans.” (1). Assim, a dinâmica de mãe normal/ideal vs. mãe anormal estabelece-se, de forma pouco surpreendente, como mais uma dicotomia vitoriana, com bastante representatividade na literatura, nomeadamente em obras como *Bleak House* (1852) de Charles Dickens, *Adam Bede* (1859) de George Eliot, ou *Jude the Obscure* (1895) de Thomas Hardy (*Ibidem* 20).

Seguindo-se o abandono de Pigeon, Duchess e seu bebê, Alice prossegue na sua viagem, uma vez mais, sozinha. Esta forma de viajar, que caracteriza todo o percurso de Alice, merece também especial atenção quando observado tendo em consideração os já referidos *etiquette books*. Florence Hartley aconselha a mulher a não viajar sozinha sendo que, junto do seu companheiro de viagem, esta deverá manter-se discreta, evitando perturbá-lo com questões (“Do not continually pester (...) your companion (...) with questions, such as ‘Where are we now?’ ‘When shall we arrive?’ (...)” (33)); já Thomas E. Hill refere, igualmente, que a mulher deve viajar com um companheiro, sendo que deve, também, evitar caminhar rapidamente (“Ladies should avoid walking rapidly upon the street, as it is ungraceful and unbecoming.” (53)). Estes códigos de etiqueta oferecem um marcante contraste com a conduta de Alice, caracterizada pelo seu constante e por vezes errático movimento – em especial na primeira obra –, acompanhado de um contínuo atravessar de espaços e, ainda, de uma instabilidade física relacionada com um conjunto de alterações físicas.

Na primeira obra, estas alterações estão essencialmente relacionadas com a ingestão de alimentos, e são levadas a cabo com a intenção de Alice, após cair na toca do coelho, destrancar uma porta e atravessar um pequeno corredor até um fantástico jardim, muito ansiado pela jovem: “(...) the loveliest garden you ever saw. How she longed to get out of that dark hall, and wander about among those beds of bright flowers and those cool fountains (...)” (Carroll 41). Até Alice ocupar, efectivamente, o espaço correspondente ao jardim, esta incorre numa miríade de simbólicas alterações físicas, as quais serão analisadas em pormenor de seguida. Mas atente-se, por agora, no próprio jardim, que dita e justifica as referidas mudanças: a sua descrição foca claramente os elementos naturais ali presentes, como que se de um local prístino se tratasse, em directa oposição à estranha toca do coelho e, ainda, à sociedade vitoriana, que parece abandonada e reduzida a um qualquer universo distante; a sua presença na tradição judaico-cristã remete de imediato para o Jardim do Éden, local primordial onde habitavam Adão e Eva, mas é no imaginário persa e japonês que o jardim adquire contornos simbólicos e metafísicos que presentemente importam: estes eram considerados como uma fonte de inspiração criativa, nomeadamente musical e literária, actuando também como refúgio, um *dream-world* capaz de retirar o indivíduo do mundo real (Chevalier e Gheerbrant 419-420). Condensam em si, deste modo, o

conceito de Paraíso de diversas tradições, religiões e correntes de pensamento.⁷³ Nos sonhos, por sua vez, o jardim apresenta-se como uma prazerosa expressão de puro desejo liberto de quaisquer ansiedades (*Ibidem*).

Na sua relação com a infância, o jardim serve também de local de escapismo, ainda na linha das acepções supramencionadas. Este é um local que possibilita a fuga da sociedade e, infere-se, das expectativas que recaem na criança; com uma inocência bíblica nele preservada, o jardim oferece um escape na mesma medida em que oferece um deleite surgindo do encontro com a natureza, o que, aliás, traduz o apreço pelo pastoral nutrido pela sociedade vitoriana:

The factory of the Industrial Revolution produced, alongside its time-saving inventions, blackened landscapes and crowded cities and thus increased the nostalgia for England's green and rural past. The value of the lawn and garden, and the suburban house attached to them, became ever more symbolic and important. Although this desire for the pastoral is centuries old (...) it gained new urgency during the nineteenth century, when England became an industrial and urban nation. The desire for the pastoral flourished in the midst of dingy cities. (Price 4)

Envolvidos pela crescente industrialização e seus efeitos, incluindo o tão característico *smog* da capital britânica, mas também pelas inúmeras regras sociais a que estavam sujeitos, os indivíduos vitorianos apostavam na manutenção de um jardim nos seus lares, com o objectivo de reter ou reencontrar esta tão desejada conexão com a idílica paisagem verdejante do *countryside* inglês, símbolo de liberdade e primordialidade. Para a criança, igualmente sujeita a pressões de ordem sociocultural, o jardim mantinha viva esta ligação, como Mark Francis explica na sua abordagem do jardim e da criança contemporânea, análise que poderia ser perfeitamente aplicada à Era Vitoriana: o autor

⁷³ Chevalier e Gheerbrant elaboram sobre o tema: "Gardens are a symbol of the Earthly Paradise, of the Cosmos of which it is the centre, of the Heavenly Paradise of which it is a prefiguration and of those spiritual states which correspond to the enjoyment of Paradise. (...) the Earthly Paradise was the Garden of Eden (...). East Asia, too, had its Gardens of Eden. Mount Kun-Lun, centre of the world and gateway to Heaven, was decorated with hanging gardens (...). Monastic cloisters and enclosed Muslim gardens with a fountain in the middle are images of Paradise. (...) A Kabbalistic tradition also regarded Paradise as a garden ravaged by some of those who entered it. (...) The typical Sassanid park was arranged as a cross, its four arms meeting at right angles, with the palace in the centre. This corresponded to the cosmological notion of a universe divided into four quarters and watered by four rivers flowing from the Earthly Paradise. (...) Amerindian civilization also conceived of gardens as epitomes of the universe." (418-420).

refere que a criança, sob constante controlo e vigilância do adulto, especialmente na sua vida pública, perde gradualmente a experiência de contactar com o mundo natural, pelo que o jardim se apresenta como o recurso mais acessível na procura por uma interacção livre com as maravilhas e transformações da vida natural (9-10).

Com estas considerações em mente, verificar-se-á, mais adiante no presente subcapítulo, se este jardim que se encontra em Wonderland oferece a Alice, de facto, o refúgio, segurança e escapismo que parece prometer.

Após a jovem apreciar, então, o jardim, depois de o vislumbrar por um breve momento (Carroll 41), é iniciado um conjunto de instâncias em que Alice altera o seu tamanho e proporção corporal, começando pelo efeito do consumo do tão reconhecido bolo em que se lê “Eat Me” e da poção com o rótulo “Drink Me”, nos primeiros dois capítulos de *Alice’s Adventures in Wonderland*. No Capítulo 2: “The Pool of Tears”, ocorre o conhecido episódio em que Alice experiencia os efeitos do consumo do bolo que promete uma alteração de tamanho, tendo-o ingerido no final do capítulo anterior:

Soon her eye fell on a little glass box that was lying under the table: she opened it, and found in it a very small cake, on which the words ‘Eat Me’ were beautifully marked in currants. ‘Well, I’ll eat it,’ said Alice, ‘and if it makes me larger, I can reach the key; and if it makes me smaller, I can creep under the door; so either way I’ll get into the garden, and I don’t care which happens!’

(...)

So she set to work, and very soon finished off the cake. (*Ibidem* 43)

O presságio de mau augúrio é invocado imediatamente pelo título conferido ao capítulo, invocando choro, frustração e tristeza, e dando início a uma longa e desafiante aventura até que Alice seja capaz de, efectivamente, entrar no jardim. Apesar de, primeiramente, a jovem crer que o consumo do bolo lhe traria a possibilidade de atravessar a porta em direcção ao jardim, a verdade é que este a transforma de tal modo que o seu físico fica extremamente desproporcionado:

(...) ‘now I’m opening out like the largest telescope that ever was! Goodbye, feet!’ (for when she looked down at her feet, they seemed to be almost out of sight, they were getting so far off) (...)

(...)

(...) her head struck against the roof of the hall: in fact she was now more than nine feet high, and she at once took up the little golden key and hurried off to the garden door.

Poor Alice! It was as much as she could do, lying down on one side, to look through into the garden with one eye; but to get through was more hopeless than ever: she sat down and began to cry again.” (*Ibidem* 44-45)

Tal como fica evidenciado, Alice não se revela mais poderosa ou melhor adaptada ao ambiente que a rodeia por ter crescido. Gillian Beer refere que, nesta primeira obra, Alice aprende a manipular o seu físico, não apenas crescendo mas – de forma aparentemente impossível – regredindo, sendo que a facilidade com que a jovem exerce estas mudanças lhe confere liberdade (42). De facto, esta manipulação permite uma versatilidade e heterogeneidade que ameaçam uma ordem estabelecida, não apenas estética mas também social – relembre-se a ideologia vitoriana da separação de esferas, tentativa de homogeneizar uma fragmentada e diversa sociedade –, mas Beer refere ainda que as transformações, para além de simularem a inadaptação da criança a um mundo que está preparado para o adulto,⁷⁴ também a libertam da inexorável e dolorosa sequência temporal que decorre até que a mesma atinja um corpo adulto (*Ibidem*). No entanto, Alice não parece ser afectada por esta libertação e facilitação que Beer refere. Pelo contrário, a jovem chora compulsivamente quando percebe que as metamorfoses não a estão a auxiliar, sendo que até lhe provocam uma notória confusão quanto à sua própria identidade e conhecimentos adquiridos (Carroll 47), quase causando, ainda, mais tarde, o seu desaparecimento por completo (“(...) she was (...) shrinking rapidly: she soon found out that the cause of this was the fan she was holding, and she dropped it hastily, just in time to avoid shrinking away altogether.” (*Ibidem* 48))! O seu choro, causando a extraordinária *pool of tears*, sujeita-a ainda, adicionalmente, ao perigo de afogamento (*Ibidem* 49). Alice ostenta, em última instância, um comportamento praticamente passivo, vítima das suas inúmeras transformações, incapaz de atingir rapidamente o seu objectivo e obrigada a atravessar uma miríade de espaços opressivos até que o faça, incluindo os correspondentes as já analisadas *mad tea-party* e a

⁷⁴ Beer refere que, socialmente, as crianças estão constantemente “out of scale” (42), afirmando: “(...) children (...) are always in a world scaled for adults: chairs loom, tables bang heads, windows are out of reach. The child is the wrong size.” (*Ibidem*).

habitação de Duchess. Talvez o melhor exemplo da forma como o seu crescimento surge inesperada e aleatoriamente seja a ocasião do julgamento orquestrado por King e Queen of Hearts, perto do fim da obra. No momento em que Hatter oferece o seu testemunho relativamente ao furto das tartes de Queen of Hearts, Alice aumenta inesperadamente de tamanho, sem o prévio consumo de alimentos: “Just at this moment Alice felt a very curious sensation, which puzzled her a good deal until she made out what it was: she was beginning to grow larger again (...)” (*Ibidem* 130); perante esta repentina alteração, o incômodo de Alice é notório: “‘I can’t help it,’ said Alice very meekly: ‘I’m growing.’” (*Ibidem* 131).

Apesar da falta de volição de Alice, o momento do julgamento condensa, na verdade, a paradoxal dinâmica entre a incapacidade da jovem ser significativamente transgressiva e a sua conduta realmente subversiva: por um lado, é revelado que Alice não possui controlo sobre a sua mudança de tamanho, o que diminui a expressividade da sua conduta transgressiva, uma vez que esta não é proporcionada pela agência planeada de Alice, surgindo aleatoriamente conforme as alterações corporais que ocorrem (note-se que a jovem fica confusa e dialoga de forma débil, pedindo perdão pelo incômodo); por outro lado, Alice demonstra, ainda assim, transtornar as personagens masculinas que ali se encontram: Dormouse tenta constrangê-la quando reconhece o seu crescimento como estando fora das expectativas estéticas (“‘You’ve no right to grow here,’ said the Dormouse.” (*Ibidem*)), os *jurymen* são afastados da sua posição de poder (“[Alice] tipped over the jury-box with the edge of her skirt, upsetting all the jurymen on to the heads of the crowd below (...)” (*Ibidem* 135)), assim como Lizard, e King considera necessário elaborar uma regra imediata que proíbe indivíduos com uma altura considerável de permanecerem no tribunal (*Ibidem* 137). Portanto, mesmo sem intenção, Alice revela-se subversiva, provocando novamente a sua expulsão de um espaço em Wonderland.

Atente-se também, no entanto, não apenas nas transformações físicas em si, mas igualmente naquilo que as provoca em primeira instância: o líquido engarrafado e o bolo. Em subcapítulo anterior, foi referida a desejada contenção que a mulher deveria demonstrar durante as refeições, algo que é subvertido pelo apetite voraz de Alice, sendo que a jovem, por vezes de forma até algo negligente, ignora potenciais perigos associados aos alimentos que consome em Wonderland. O consumo de alimentos por parte de Alice é uma dinâmica que percorre toda a obra: inicia-se pela supramencionada

garrafa (cujo conteúdo a jovem bebe apenas porque a garrafa não indica que se trata de veneno (*Ibidem* 42)), seguindo-se dois bolos, um na mesma ocasião (*Ibidem* 43) e outro mais tarde, o qual a jovem devora após ficar imobilizada dentro de uma pequena casa (“So she swallowed one of the cakes (...)” (*Ibidem* 65)). Durante o encontro com Caterpillar, Alice consome alguns pedaços de um cogumelo (assim como acontece com o líquido na garrafa, o cogumelo poderia igualmente apresentar um perigo mortal, que não é sequer considerado pela jovem) (*Ibidem* 75) e, pouco depois, em conversa com Pigeon, refere: “(...) ‘but little girls eat eggs quite as much as serpents, you know.’” (*Ibidem* 77), ao que Pigeon retorque curiosamente: “(...) if they do, why then they’re a kind of serpent (...)” (*Ibidem*), uma reprimanda direccionada a Alice e à sua vontade de comer. Já durante a *mad tea-party*, como anteriormente verificado, a jovem demonstra também um interesse por “(...) questions of eating and drinking (...)” (*Ibidem* 95). Por fim, já no julgamento, Alice mostra-se impaciente e deseja que este termine para que os “refreshments” sejam servidos, até porque a jovem estava a observar “(...) a table, with a large dish of tarts upon it: they looked so good, that it made Alice quite hungry to look at them (...)” (*Ibidem* 127).

O apetite de Alice percorre, assim, toda a primeira obra, desafiando o comportamento feminino desejável; e não apenas o seu apetite se revela transgressivo, como também a sua análise de determinados alimentos: Alice examina brevemente a garrafa “Drink Me” antes de beber o seu conteúdo (*Ibidem* 42), reflecte sobre as alterações corporais que os bolinhos poderão provocar (*Ibidem* 65) e analisa cuidadosamente o cogumelo oferecido por Caterpillar tentando perceber a diferença entre as supostas duas partes do fungo (*Ibidem* 75). Thomas E. Hill revela, no seu *etiquette book*, que os alimentos não deverão ser cheirados ou examinados pormenorizadamente antes de serem ingeridos (48), algo que Alice faz de forma repetida juntamente com as suas demonstrações de grande apetite.

Este mesmo apetite, no entanto, estando constantemente associado a mudanças físicas, ao crescimento e à perda da identidade infantil, acaba por se tornar incompatível com Wonderland, lugar resultante da fértil imaginação de uma criança que irá, irremediavelmente, crescer e integrar-se na vida social vitoriana, deixando para trás as suas fantasias. Através desta analogia, o acto de comer, por negativa associação ao inconveniente e normativo crescimento, torna-se indesejável (Silver 71). De facto, a subversão levada a cabo por Alice através do consumo de alimentos resulta em diversas

instâncias infelizes, figurando mesmo como duros castigos. Após beber o líquido da garrafa onde se lê “Drink Me”, Alice reduz a sua dimensão bruscamente e a chave que desbloquearia a porta do jardim é deixada fora de alcance, em cima de uma mesa (Carroll 43); posteriormente, após consumir o bolo, o seu tamanho aumenta e os seus membros ficam desproporcionados, permitindo-lhe aceder à chave mas impossibilitando a passagem pela porta (*Ibidem* 45); ainda mais tarde, volta a reduzir a sua dimensão e a chave fica novamente esquecida em cima da mesa (*Ibidem* 48). Desta forma, o acesso à chave – símbolo de libertação, volição, desbloqueio e poder de movimento e entrada – é persistentemente dificultado e quando Alice consegue efectivamente abrir a porta do jardim, já se encontra bastante exausta e desiludida com os espaços que tem vindo a ocupar em Wonderland, especialmente aquele onde ocorre a *tea-party*, pelo que o desejo de destrancar esta porta, apesar de ainda subsistir, desvanece de forma notória, sendo que somente uma frase é dedicada ao referido momento: “‘Now, I’ll manage better this time,’ she said to herself, and began by taking the little golden key, and unlocking the door that led into the garden.” (*Ibidem* 98).

A passagem supracitada introduz também o sentimento de vergonha associado a este processo, que acompanha várias vezes Alice nas suas múltiplas tentativas em desbloquear a porta do jardim. Após a primeira tentativa falhada em obter a chave, a jovem relembra a tendência de se repreender a si própria ao ponto de induzir o choro (“(...) sometimes she scolded herself so severely as to bring tears into her eyes (...)” (*Ibidem* 43)) e mais tarde, quando já possui a chave e repara que não é capaz de atravessar a porta, inicia um diálogo consigo mesma que denota sentimentos de vergonha e culpa: ‘You ought to be ashamed of yourself,’ said Alice, ‘a great girl like you’ (...) ‘to go on crying in this way! Stop this moment, I tell you!’ (*Ibidem* 45); de forma similar, quando se encontra imersa na *pool of tears*, as suas preocupações recaem no modo como deverá ser castigada, por ter chorado intensivamente (*Ibidem* 49). A este respeito, já Sigmund Freud tece importantes considerações, afirmando que, antes da puberdade, se assiste ao recalçamento e repressão de determinados instintos por forças psíquicas como a vergonha, a repugnância ou a moral, canalizando o apetite sexual para as vias ditas normais (*Cinco Conferências* 53). Também em *Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade*, o psicanalista apresenta esta perspectiva, afirmando que forças mentais como a repulsa, a vergonha e a exigência de um ideal estético e moral servem de obstáculo ao instinto sexual, tendo a educação um papel fundamental no seu

desenvolvimento (46). Mencione-se, ainda, *A Preliminary Study of the Emotion of Love Between the Sexes* de Sanford Bell, estudo publicado em 2009 e desenvolvido na área da Psicologia, que aborda brevemente o papel da vergonha e modéstia nas crianças e adolescentes, em especial do género feminino:

(...) [the] time from the eighth year to about the twelfth year (...) is characterized by the appearance of shyness, of modesty, especially in girls, of self-consciousness and consequent efforts toward self-repression; by the inhibition of the spontaneous, impulsive, love-demonstrations so freely indulged in during the previous stage. (18)

Apesar de Freud e Bell aplicarem estas perspectivas essencialmente na área da sexualidade, é perfeitamente possível estabelecer uma comparação com Alice, especialmente considerando a já enunciada simbologia da chave: esta pode desbloquear e despertar, igualmente, o instinto sexual da jovem, apesar da obra se abster, como esperado, de referências directas a esta questão. No entanto, refira-se que, da mesma forma que a vergonha actua como uma força normativa no campo da sexualidade, também o faz em questões de agência, comportamento e etiqueta, como os exemplos aqui colocados evidenciam. Desta forma, mesmo em *Wonderland*, Alice demonstra estar reprimida pelas amarras sociais vitorianas que, de modo ténue mas marcante, adiam a sua viagem e liberdade, impedindo-a de prosseguir no objectivo que, sozinha e de modo assertivo e determinante, definiu.

Ainda relativamente à imagética relacionada com os alimentos, note-se que Alice possui igualmente a tendência de mencionar, em diversas ocasiões, o apetite voraz de diversos animais, não apenas da sua gata Dinah como também de um cão. Em conversa com o rato que nada a seu lado na *pool of tears*, Alice afirma: ““Où est ma chatte?”” (Carroll 50) (Onde está o meu gato?), assustando o animal: “The Mouse gave a sudden leap out of the water, and seemed to quiver all over with fright.” (*Ibidem*). Apesar de pedir imediatamente perdão pela referência, a jovem volta a mencionar Dinah de seguida e, ainda, um “bright-eyed terrier” (*Ibidem* 51) que, relembra, se revelava extremamente útil pelo seu talento em eliminar ratazanas (*Ibidem*). Já mais tarde, rodeada de diversos animais – muitos deles sendo presas ao invés de predadores, assim como Mouse, Magpie e Canary (*Ibidem* 58) –, Alice menciona Dinah uma terceira vez, provocando terror nos mesmos e causando um notório afastamento: “Some of the birds

hurried off at once (...). On various pretexts they all moved off, and Alice was soon left alone.” (*Ibidem*). Sobre esta questão, Anna Krugovoy Silver refere que, ao conotar o apetite de Alice com a sua agressividade – manifestada na ameaça que a jovem representa para estes animais –, Carroll relaciona a fome a um instinto predador e anti-feminino, ressaltando a natureza animalesca de Alice, ao invés da sua desejada espiritualidade e incorporeidade, afirmando, deste modo, o pendor subversivo da atitude da jovem, equiparada com uma serpente e uma hiena (73).

Não será ainda por acaso que, nestas instâncias, Alice apresenta um discurso enérgico, sonoro e rápido, estando os diálogos da jovem acompanhados de descrições como: “(...) cried Alice (...)” (Carroll 50), “(...) said Alice, in a great hurry (...)” (*Ibidem*), “(...) said Alice aloud (...)” (*Ibidem* 58), “Alice replied eagerly, for she was always ready to talk about her pet (...)” (*Ibidem*); dialogar desta forma, de acordo com Florence Hartley, representa um erro grave de conduta social, evidenciando uma mulher que possui “(...) the field for herself. She goes on, without mercy (...)” (182), desagradando àqueles que partilham da sua companhia. Note-se que “without mercy” é aqui perspectivado como algo negativo, ao invés de positivamente assertivo e demonstrador de confiança; Alice opta, no entanto, por evidenciar confiança e ousadia, para além de demonstrar, ainda, uma despreocupação em ferir a susceptibilidade de quem a rodeia, outra conduta condenável (“(...) avoid topics which may be supposed to have any direct reference to events or circumstances which may be painful to your companion to hear discussed (...)” (*Ibidem* 10)). A jovem é, assim, verdadeira nas emoções e sentimentos que expressa, algo raramente presenciado na vida pública vitoriana, transgredindo ainda, de acordo com Jane Aster, uma qualidade que, segundo a autora, distingue o indivíduo inglês, *i.e.*, o silêncio, devendo a conversa ser substituída por música:

We are not, we English, a nation of talkers; naturally, our talent is for silence. (...) eloquence (...) is regarded in these practical days only as an interruption. (...) Conversation sometimes aggravates temper: music soothes it. Conversation challenges reply: music gives no answer. Conversation is the rock of peril to the impudent: they can scarcely, in playing or singing, commit an indiscretion. In talking, again, one may lose a friend, or even make an enemy. (259-260)

No entanto, a insistência de Alice em mencionar animais predadores, mesmo constatando o efeito que provoca nos restantes, estabelece uma conotação entre o alimento como fonte de subsistência do predador e o selvagem, estando ambos inerentemente relacionados. O selvagem, por sua vez, institui-se como um estado separado daquele que define o do humano e suas construções, tal como Matthew Adam Gray explica, afirmando que a ideia do selvagem como sendo algo objectivamente separado do humano constitui uma construção cultural (8); no entanto, analisando e relacionando os conceitos de *wilderness*, *naturalness* e *wildness*, o autor conclui:

(...) both concepts of wildness and naturalness still seem to embrace wilderness as being *ontologically* separate from humankind. First, wildness refers to being free from human manipulation. Therefore, for an area to be wild, and thus wilderness, humans cannot influence or interfere with the natural processes. Humans are then separate from wilderness. Second, naturalness refers to the native ecological state of an area. The term “native” refers to an area’s species composition before the influence of something, presumably humans. (10)

É esta separação que importa presentemente, pois confere a Alice um pendor disruptivo. A constante referência a animais predadores, sendo que a jovem parece nutrir um fascínio particular pelos mesmos – o que, aliás, explicaria a razão pela qual estes permanecem tão marcadamente no seu pensamento –, evidencia o apelo do escapismo providenciado pela natureza, com Alice a abraçar, metaforicamente, o seu Eu selvagem, distanciando da sociedade humana. Este é, aliás, um tópico sobre o qual a *cantadora* e psicanalista Clarissa Pinkola Estés tece importantes considerações em *Mulheres que Correm com os Lobos: Mitos e Histórias do Arquétipo da Mulher Selvagem*, afirmando que este arquétipo que figura no título da sua obra constitui um reencontro da mulher com a sua memória ancestral, a sua força criativa, a sua energia natural e o seu instinto (17-20). Da aproximação da mulher com a natureza emerge esta Mulher Selvagem, que actua como uma espécie de

(...) ‘vigilante’ permanente e interior, um dom da sabedoria, uma capacidade visionária, vaticinadora, inspiradora, intuitiva, um dom de fazer, criar, inventar, ouvir, coisas que guiam, sugerem e tornam premente uma vida vibrante nos seus mundos interior e exterior (...). (...) selvagem não (...) no seu sentido pejorativo (...) mas sim no seu sentido original que significa viver uma vida natural, uma

vida na qual a *criatura* está imbuída de uma integridade inata e limites saudáveis. (*Ibidem* 19)

Estés refere, adicionalmente, que estas forças são reprimidas em contexto sociocultural, sendo abafadas pela sobredomesticação, a negligência e a incompreensão, tornando as mulheres “(...) estranhas dentro das suas próprias culturas.” (*Ibidem* 17).

Nina Auerbach afirma que Dinah é a única personagem da vida social de Alice que surge referida pela jovem em Wonderland, sendo sempre mencionada no contexto da sua faceta predatória,⁷⁵ apontando para o seu funcionamento como personificação não só da natureza animal de Alice mas também da sua fome, subtilmente apresentada com traços canibalescos (“Alice and Wonderland” 36), algo que se verificará com mais pormenor em *Alice Through The Looking Glass*.

Assim, ao agir da forma como age, Alice demonstra um encontro com a Mulher Selvagem de Estés e com a sua faceta mais animalesca, ainda que de forma efémera; verifica-se, no entanto, uma vontade de a descobrir e abraçar no decorrer da procura da jovem pela sua verdadeira identidade, e não pela máscara social que deveria assumir publicamente. Nexte contexto, o tão desejado jardim, apesar de modificado – neste caso particular, pelas personagens, muitas delas criaturas antropomorfizadas, que povoam o imaginário de Alice – ofereceria, supostamente, algum nível de reencontro com o mundo natural e livre. No entanto, como já verificado, o apetite de Alice, com os seus efeitos, incluindo a desproporcionalidade do corpo da jovem e a sua constante mudança, impede-a de entrar de imediato no jardim (apenas no Capítulo 7: “A Mad Tea-Party”, consegue Alice entrar neste espaço). Este objecto do seu desejo fica, assim, à sua frente, incapaz de ser atingido, tal Narciso que contempla perseverantemente a sua figura reflectida na esperança de a atingir.⁷⁶

⁷⁵ Note-se a aproximação fonética e ortográfica entre o nome próprio atribuído à gata de Alice – Dinah – e vocábulos como “dinner” ou “dining” que, apesar de poder apresentar-se como uma simples coincidência, não deixa de se apresentar como uma aproximação curiosa e interessante, enfatizando a relação do animal com o seu apetite predatório e o da própria Alice.

⁷⁶ Atente-se ainda na própria vivência de Lewis Carroll: após ter encontrado, na sua própria infância, momentos prazerosos e recheados de tranquilidade, sempre acompanhado por figuras femininas (nomeadamente a sua mãe e as suas sete irmãs), a entrada no exclusivamente masculino e abusivo mundo da *public school* vitoriana equiparou-se a uma abrupta e indesejável expulsão de um local e estado edénico (Robson 138); tal mudança é referida, aliás, em *The Life and Letters of Lewis Carroll* (Rev. C. L. Dodgson): “Although his father had been a Westminster boy, Charles was, for some reason or other, sent to Rugby. (...) Charles was up in February, 1846, and he must have found his new life a great change from his quiet experiences at Richmond. Football was in full swing, and one can imagine that to a new boy ‘Big-side’ was not an unalloyed delight.” (26). É assim possível que Carroll tenha projectado esta

Apesar da simbologia anteriormente explicitada, este jardim parece não oferecer à criança uma liberdade completa. Primeiramente, porque a criança romântica se encontra precisamente ali, tal Émile de Rousseau, com o desejo pela natureza e pelo pastoral, tanto do indivíduo do século XIX como do século XVIII. Para além disto, o jardim associa-se, ainda, ao local de segurança idealizado pelo homem vitoriano, que Catherine Robson descreve em *Men in Wonderland: The Lost Girlhood of the Victorian Gentleman*: absoluto e imutável, representado na imaculada e perfeita infância, no passado rural e no lar estável e protegido (49). Estas fantasias, por sua vez, ganham forma através da figura da criança do género feminino. Robson continua, referindo que o homem vitoriano encontra descanso retornando ao “(...) gentle feminine representative of his childhood and his home (...)” (*Ibidem* 52) e, associando a criança feminina ao *countryside* e a espaços naturais, obtém uma reconexão com a *golden age* britânica, num – também idealizado – período pré-industrial e comunitário (*Ibidem*).⁷⁷

Porém, Alice, não se enquadrando nem na pureza personificada dos românticos nem na fetichizada e imóvel menina vitoriana, vê o jardim, recompensa tão aguardada, a falhar no papel que deveria cumprir, pois este constitui um espaço que, afinal, também não se encontra livre de expectativas culturais, pois as próprias personagens que povoam o jardim demonstram constantes tentativas de reprimir Alice, como ficou evidenciado em subcapítulo anterior.

No entanto, à semelhança do que ocorre noutros espaços, Alice demonstra uma persistente e impressionante vontade de resistir e transgredir a autoridade, mesmo perante a desilusão provocada pelo jardim, a qual é, várias vezes, vocalizada: “Alice began to feel very uneasy: to be sure she had not as yet had any dispute with the Queen, but she knew that it might happen at any minute (...)” (Carroll 105), “She was looking about for some way of escape (...)” (*Ibidem*), “(...) she had felt quite unhappy at the number of executions the Queen had ordered.” (*Ibidem* 113).

perda na personagem de Alice, que tenta desesperadamente entrar no jardim; uma vez mais, é visível a forma como a criança se estabelece como um refúgio para o homem vitoriano, que a vislumbra com uma estranha nostalgia a ela atribuída pelo conjunto de significantes culturais que têm vindo a ser explorados na presente investigação.

⁷⁷ A repressão a que o indivíduo vitoriano está obrigado consiste igualmente na supressão do feminino no próprio homem, ao abrigo da cortante separação de géneros no âmbito da ideologia de separação de esferas, apesar desta feminilidade lhe conferir consolo e conforto. Assim, o homem vitoriano, apesar de se regozijar neste aconchegante encontro com o seu Eu feminino, necessita de, simultaneamente, exercer um elevado controlo sobre o mesmo, preservando um ideal de masculinidade superior, apesar de, consequente e interiormente, se fomentarem inúmeras ansiedades.

Alice desafia a autoridade de King e Queen of Hearts assim que estes surgem, acompanhados por um rol de personagens, no seio de uma procissão (*Ibidem* 100). Ao serem avistados pelos jardineiros que se encontravam no local, estes últimos imediatamente se rebaixam, colocando mesmo o seu rosto no solo: “(...) the three gardeners instantly threw themselves flat upon their faces.” (*Ibidem*). Alice, no entanto, indaga-se sobre o propósito deste comportamento, pois desconhece tal regra, reflectindo ainda sobre a razão para tal, uma vez que, sem espectadores que possam, de facto, assistir à procissão, a realização desta não teria qualquer sentido (*Ibidem* 101); escolhendo esperar em pé, Alice é imediatamente destacada das restantes personagens. De seguida, quando Queen a interroga sobre o seu nome, a jovem afirma: “My name is Alice, so please your Majesty (...)” (*Ibidem* 102), revelando uma momentânea preocupação com *decorum* e a forma adequada de se dirigir a uma figura de autoridade, neste caso de índole monárquica. Mas rapidamente este cuidado desaparece, quando Alice considera: “Why, they’re only a pack of cards, after all. I needn’t be afraid of them!” (*Ibidem*). Esta curiosa passagem demonstra, por um lado, que Alice se encontra deveras cansada após a sua passagem por diversos espaços opressivos, de modo que, atingindo um objectivo de crucial importância (talvez mesmo o mais pertinente) – a entrada no jardim –, a jovem demonstra uma notória falta de paciência para com figuras de autoridade, que constantemente e ao longo da sua viagem por Wonderland a tentaram reprimir, dificultando a sua progressão e impedindo ou diminuindo as suas tentativas de disrupção e subversão. Como seria de esperar, a desconsideração de Alice pelo protocolo real e pela própria Queen apresenta-se como uma conduta transgressiva, provocando uma reacção recheada de fúria por parte desta última e uma cada vez mais intensa transgressão de Alice, tal como é evidenciado pelo seguinte diálogo:

‘And who are *these*?’ said the Queen, pointing to the three gardeners (...)

‘How should I know?’ said Alice, surprised at her own courage. ‘It’s no business of mine.’

The Queen turned crimson with fury, and, after glaring at her for a moment like a wild beast, screamed, ‘Off with her head! Off –’

‘Nonsense!’ said Alice, very loudly and decidedly, and the Queen was silent. (*Ibidem*)

Alice consegue até, como demonstrado, silenciar a própria Queen, sendo esta conduta directamente oposta àquela proposta por Jane Aster, que aconselha as mulheres jovens a adoptarem uma postura modesta, agradável, dignificada e gentil, demonstrando uma cortesia deferente para com figuras mais velhas e socialmente relevantes (300).

A transgressão levada a cabo pela jovem neste momento particular da narrativa seria, então, notável; no entanto, note-se que o facto de Alice ponderar e empregar o uso da razão na sua consideração destas figuras – concluindo, assim, que se tratam apenas de um baralho de cartas, não representando, por isso, qualquer ameaça – revela que a sua imaginação se começa já a desvanecer. Sendo produtos da mente de Alice e, argumente-se, manifestações de construções culturais do contexto social em que Alice se insere, todas as personagens que povoam Wonderland são apenas poderosas na medida em que a jovem lhes confere esse poder, consciente ou inconscientemente. Raciocinando, de forma bastante objectiva, sobre a natureza de uma manifestação, neste caso King e Queen of Hearts e seus acompanhantes, o mundo imaginário de Alice revela estar a ser invadido pela “dull reality” que acaba por assolar a jovem e a sua irmã no final da obra (Carroll 143) e transformar Wonderland num outro mundo imaginário por detrás de um *looking-glass* na segunda obra, oferecendo este muito menos oportunidades para Alice transgredir, com a jovem a apresentar uma conduta bastante mais conformista e menos subversiva. Com a imaginação a quebrar, Alice revela estar a escapar da sua própria condição infantil, confrontando o indivíduo vitoriano com as suas próprias ansiedades e, principalmente, com a sua incapacidade de conservar eternamente, no espaço e no tempo, a sua adorada e idealizada *little girl*, apesar das tentativas de a eternizar através da fotografia e da literatura (Robson 52).

Atente-se agora na segunda obra de Carroll protagonizada por Alice, que oferece uma continuidade a *Alice's Adventures In Wonderland*. *Alice Through The Looking Glass* apresenta, de novo, uma cativante narrativa. No entanto, enquadrada no propósito do presente subcapítulo, a análise que agora se efectua da mesma pretende demonstrar que existe uma diminuição da conduta transgressiva de Alice; esta está ainda presente mas as instâncias em que de facto ocorre são escassas e menos expressivas. Nesta obra, Alice não se apresenta tão ousada na sua forma de trato com as demais personagens, demonstrando também uma menor volição e agência, assim como Anna Krugovoy Silver argumenta: “(...) she floats, must run to stay in place, and ends up in places that she never meant to enter (...)” (76); para além disto, o enquadramento de Alice num

jogo de xadrez prevê a existência de uma ordem que está ausente em Wonderland, em que as fronteiras entre espaços se apresentam muito mais esbatidas e fluidas; adicionalmente, Alice não exerce praticamente controlo nenhum sobre a sua transformação em rainha, indicativo da incapacidade de monitorar o seu crescimento (*Ibidem*).

Mas, de forma ainda mais notória, destaca-se uma grande diferença entre as obras no respeitante à perturbação estética corporal e à imagética relacionada com o apetite, estando estas praticamente ausentes em *Alice Through The Looking Glass*, sendo que, quando o apetite de Alice marca a sua agora ténue presença, adquire uma conotação negativa e destrutiva. Atente-se nesta temática mas considerando, desde já, a existência de mais um jardim nesta segunda obra; no final do Capítulo 1: “Looking-Glass House”, após Alice ter atravessado para o mundo por detrás de um *looking-glass*, servindo este último como uma espécie de portal, a jovem revela uma vontade quase imediata de explorar o jardim desta nova casa em que agora se encontra: “Let’s have a look at the garden first!” (Carroll 169). No entanto, uma vez mais, a entrada é dificultada, deparando-se Alice com um labiríntico caminho que parece mudar a sua forma para impedir a entrada da jovem:

‘I should see the garden far better,’ said Alice to herself, ‘if I could get to the top of that hill: and here’s a path that leads straight to it – at least, no, it doesn’t do that – ‘ (after going a few yards along the path, and turning several sharp corners), ‘but I suppose it will at last. But how curiously it twists! It’s more like a corkscrew than a path! Well, *this* turn goes to the hill, I suppose – no, it doesn’t! This goes straight back to the house! Well then, I’ll try it the other way.’

And so she did: wandering up and down, and trying turn after turn, but always coming back to the house, do what she would.” (*Ibidem* 170)

Alice consegue, de facto, entrar no jardim, mas note-se a forma como o caminho a tenta direccionar para o interior da casa, símbolo de domesticidade e do espaço que a mulher vitoriana deveria, idealmente, ocupar. No entanto, quando a jovem se encontra no jardim, uma das temáticas que subtilmente surge é precisamente a questão da estabilidade corporal.

A jovem é abordada por diversas flores, devidamente antropomorfizadas, capazes de falar. Em certo momento, uma destas flores, Rose, declara haver, naquele mesmo jardim, uma outra flor cuja forma se assemelha a Alice, conseguindo mover-se; depressa Alice percebe que Rose se refere a um humano e afirma: “‘Is she like me?’ (...) ‘There’s another little girl in the garden somewhere!’” (*Ibidem* 173), levando Rose e Tiger-lily a clarificar:

‘Well, she has the same shape as you,’ the Rose said: ‘but she’s redder – and her petals are shorter, I think.’

‘Her petals are done up close, almost like a dahlia,’ the Tiger-lily interrupted: ‘not tumbled about anyhow, like yours.’

‘But that’s not *your* fault,’ the Rose added kindly: ‘you’re beginning to fade, you know – and then one can’t help one’s petals getting a little untidy.’

Alice didn’t like this idea at all: so, to change the subject, she asked ‘Does she ever come out here?’ (*Ibidem* 173-174)

Esta passagem, em especial a referência à evanescência de Alice, evoca a eminente saída da jovem desse estado tão importante e idílico na mente do indivíduo vitoriano, *i.e.*, a infância. No entanto, esta ansiedade vitoriana parece estar patente na forma como Alice, apesar de se encontrar em crescimento, mostra desagrado e resiste ao mesmo. Todavia, esta não é uma resistência subversiva, mas antes, uma tentativa de preservar e afirmar a sua estabilidade corporal, como expressa, aliás, Gillian Beer:

(...) though Alice may for a little while lose her name and then her species-identity in the wood where she encounters the fawn and can for a while wander in the eirenic space beyond identity, her body in *Looking-Glass* remains constant. Even when the live flowers redescribe her as a wilting plant (...) Alice is adamant in her bodily stability and simply changes the subject.” (41)

Esta é uma marcada diferença relativamente à primeira obra, em que a mudança física, apesar de relativamente pouco transgressiva quando considerado o suposto facilitismo de movimentação e liberdade que não é concedido, constituía uma perturbação da estética desejável relativamente ao corpo feminino. Na segunda obra, tal perturbação

está ausente. Beer apresenta, aliás, uma interessante conclusão respeitante a esta diferença entre ambas as obras; considerando que, na primeira, Carroll torna visível o rebelde e errático processo de crescimento que todos os corpos enfrentam, sendo esta, segundo a autora, “(...) the most profound disturbance of the books (...)” (*Ibidem*), na segunda tal não ocorre, e a estabilidade conquistada por Alice representa, na verdade, “(...) the end of the dream of wonderland.” (*Ibidem* 41-42). Sendo que a jovem conquista esta estabilidade ainda na primeira obra, deixando Wonderland para trás e sendo imaginada, pela sua irmã, como uma “grown woman” (Carroll 143), na segunda obra uma parte considerável do sonho está já perdida.

No seguimento da passagem de Alice pelo curioso jardim de flores, e o subsequente encontro com Red Queen, esta última inicia uma frenética corrida agarrando na mão da jovem; depressa Alice revela sentir-se cansada e Red Queen oferece-lhe, assim, um biscoito (*Ibidem* 179). Apesar da jovem desejar beber algo, tendo previamente referido a sua imensa sede, esta acaba por aceitar o biscoito, revelando-se atenciosa com questões de etiqueta: “Alice thought it would not be civil to say ‘No’, though it wasn’t at all what she wanted (...)” (*Ibidem*), preocupação ausente em grande parte da primeira obra, como verificado anteriormente pelo recurso a comparações com *etiquette books* da época. Esta é uma instância em que o apetite de Alice não está relacionado com qualquer tipo de mudança ou subversão, provocando-lhe não só um profundo desagrado como quase ameaçando a sua vida: “(...) she took it, and ate it as well as she could: and it was *very dry*; and she thought she had never been so nearly choked in all her life.” (*Ibidem*). Mais tarde, algo semelhante acontece quando Alice observa Haigha e Hatta a distribuírem aperitivos na ocasião da luta entre Lion e Unicorn: “Haigha and Hatta set to work at once, carrying round trays of white and brown bread. Alice took a piece to taste, but it was *very dry*.” (*Ibidem* 236). Note-se, ainda, que durante uma interação entre Lion, Unicorn e Alice, esta fica incumbida de segurar um bolo e, seguidamente, distribuir fatias do mesmo pelo público que assistia à luta já referida; para além deste episódio revelar que Alice não retira uma fatia para si (“‘She’s kept none for herself, anyhow,’ said the Lion.” (*Ibidem* 240)), é interessante verificar que também o bolo resiste à vontade de Alice o cortar e distribuir: “Alice had seated herself (...) with the great dish on her knees, and was sawing away diligently with the knife. ‘It’s very provoking!’ she said, in reply to the Lion (...). ‘I’ve cut off several slices already, but they will always join on again!’” (*Ibidem* 239); tal objecto

animado, o bolo parece não se encontrar passivamente à espera de ser cortado e consumido, rebelando-se contra Alice e adquirindo, desta forma e simbolicamente, uma conotação ameaçadora.

Estas instâncias demonstram que o pendor subversivo do apetite é, então, retirado. Note-se ainda, por fim, a quantidade de alimentos que Alice consome quando comparada com a primeira obra: enquanto que, em *Alice's Adventures In Wonderland*, como mencionado anteriormente, a jovem consome diversos bolos, bem como pedaços de um grande cogumelo, em *Alice Through The Looking Glass*, a quantia é bastante modesta: Alice apenas tem à disposição o referido biscoito, de reduzida dimensão (acondicionado numa “little box” (*Ibidem* 179)) e recusa veementemente um segundo (“(...) ‘one’s quite enough!’” (*Ibidem*)); já quando aceita os aperitivos de Haigha e Hatta, apenas retira “a piece” (*Ibidem* 236).

Deste modo, o prazer associado ao acto de comer é diminuído. Uma representação desta questão poderá estar presente, igualmente, na forma como, no Capítulo 3: “Looking-Glass Insects”, diversos insectos surgem perto de Alice, formados parcial ou totalmente por alimentos, assim como o Snap-dragon-fly (“Its body is made of plum-pudding, its wings of holly-leaves, and its head is a raisin burning in brandy.” (*Ibidem* 186)) ou o Bread-and-butter-fly (“Its wings are thin slices of bread-and-butter, its body is a crust, and its head a lump of sugar.” (*Ibidem* 187)). A associação entre alimentos que provocam uma sensação agradável ao paladar e a repugnância generalizada provocada pelos insectos⁷⁸ relaciona o apetite a algo nocivo e repelente, evocando assim a cultura de anorexia referida por Anna Krugovoy Silver e a estética de privação mencionada por Helena Michie em *The Flesh Made Word: Female Figures and Women's Bodies*. A primeira autora considera a existência de cinco características que definem a cultura de anorexia vitoriana: 1) a validação estética do corpo feminino delgado, nutrindo-se um concomitante receio pela gordura corporal; 2) a compreensão do corpo como uma entidade subordinada à vontade e disciplina da mulher, visualizado

⁷⁸ Um grupo de investigadores em Ciências Naturais da Michigan State University afirma, em artigo publicado, que o sentimento de repugnância que, de uma forma generalizada, é suscitado pelos insectos, constitui um mecanismo evolutivo que evita a ingestão e aproximação de substâncias nocivas por parte do ser humano. Os investigadores explicam: “(...) feelings of disgust inspired by insects can be anticipated to align most closely with Pathogen Disgust (...). Insects and other arthropods share commonalities with Pathogens in that they can occur in ‘outbreak’ numbers, are of small size, and often exhibit large populations and rapid reproduction rates. In addition, there are many arthropod species that are ‘disease-relevant’ by being either actively involved in the transmission of disease (e.g., mosquitoes, fleas, and ticks), or associated with unhygienic conditions (e.g., some flies).” (Lorenz, et al. 249).

como um emblema de autocontrolo; 3) a ideia de mulher perfeita subjacente ao apetite evidenciado pela mesma; 4) a crença de que um corpo delgado corporaliza autocontrolo e espiritualidade; 5) a ideia de que a magreza feminina possui conotações com uma determinada classe social, de modo que existe uma diferença entre a mulher que escolhe não comer e aquela que não o faz devido a pobreza extrema ou doença (Silver 27). Já a segunda elabora sobre a estética de privação na Era Vitoriana, referindo que, para a mulher jovem vitoriana enfrentar a mesa de jantar com *ladylike anorexia*, esta necessitava de se alimentar previamente, e de forma secreta, no seu quarto (H. Michie 20);⁷⁹ deste modo, o acto de comer é alvo de repulsa e condenação em vida pública.

Assim, a cultura de anorexia e a estética de privação ganham proeminência não apenas neste episódio particular em que surgem perante Alice diversas criaturas resultantes de uma fusão entre alimentos e insectos, mas também no anteriormente referido momento do biscoito oferecido pela Red Queen, estando claramente evidenciados uma privação e imagética de repugnância.

No entanto, merecedor de especial atenção é o bizarro episódio, perto do fim da obra, em que Alice preside a um banquete juntamente com Red Queen e White Queen, especialmente pelo facto dos alimentos que ali se encontram serem notoriamente sencientes. Operam, neste episódio em particular, paradoxais dinâmicas de transgressão e restrição, em que Alice, apesar de subverter expectativas culturais de género e infância é, simultaneamente, castigada por essa conduta, algo que já havia sido verificado na primeira obra mas que, aqui, para além de consolidar um conjunto de perspectivas do adulto perante a infância e, mais concretamente, perante o inevitável crescimento de Alice, serve ainda como infeliz conclusão das aventuras da jovem. Uma vez mais, é através do apetite e dos alimentos que esta questão é explorada.

Quando Alice finalmente toma o seu lugar na mesa do referido banquete, uma perna de borrego é colocada diante de si (Carroll 267-268). Uma vez mais, a cultura de anorexia é aqui evidenciada pelo facto de ser revelado que Alice olha com marcada ansiedade para o pedaço de carne: “(...) the waiters set a leg of mutton before Alice,

⁷⁹ Helena Michie acrescenta que esta actividade torna explícita a conotação entre comida e o acto sexual, uma vez que o acto de comer é tipificado como uma actividade de quarto, sendo demasiado pessoal para sobreviver ao escrutínio da mesa de jantar, ou seja, um ambiente público (20). Uma associação com a anorexia nos seus moldes mais modernos pode ainda ser estabelecida se for considerada a vergonha emergente de uma actividade tão necessária e natural como comer, com a tendência da pessoa afectada se recolher no seu quarto (*Ibidem*).

who looked at it rather anxiously, as she had never had to carve one before.” (*Ibidem* 268), referência que pode também indicar a já mencionada necessidade das jovens se alimentarem em pequenas quantidades. No entanto, seguidamente e após Red Queen efectuar uma apresentação de Alice à perna de borrego, tendo esta última revelado ser animada, a jovem pergunta se poderá retirar um pedaço, ao que Red Queen retorque que tal seria descortês: “(...) ‘it isn’t etiquette to cut anyone you’ve been introduced to.’” (*Ibidem*). Esta afirmação permite aferir a senciência dos alimentos, algo que é reconhecido por Alice de seguida, quando a jovem pede: “‘I won’t be introduced to the pudding, please,’ (...) ‘or we shall get no dinner at all.’” (*Ibidem*). Neste preciso instante, Alice demonstra um pouco do voraz apetite que evidenciou ao longo de toda a primeira obra. Para além disto, demonstra também uma surpreendente agressividade que irá marcar a sua conduta na reinterpretação da sua personalidade nos videojogos em análise. Nesta ocasião do banquete, Alice escolhe ignorar a senciência do pudim com a intenção de satisfazer o seu apetite, demonstrando uma marcante insensibilidade para a suposta dor – ou, no mínimo, desagrado – sentida pelo alimento, e revelando, assim, pouca preocupação com a iminente iniciação de um acto de canibalismo. Christopher Owen, no seu artigo “Feminist Revisions of Lewis Carroll’s Alice Stories in Contemporary Children’s Fantasy Literature”, que desconstrói o simbolismo associado ao acto de comer nas duas obras de Carroll, refere:

Alice intentionally engages in an act of cannibalism at a royal banquet at the end of her time in the Looking-Glass. Cannibalism in this context is not the eating of one’s own species, but is rather understood here as the eating of other sentient beings. (...) Alice immediately requests not to be introduced to the pudding, intentionally choosing to ignore the personhood of the food so that she may eat it. (s/p)

Quando o pudim é retirado da mesa após Red Queen ignorar a vontade de Alice e apresentar ambos, à semelhança do que acontece previamente com a perna de borrego, a jovem utiliza o seu recém-adquirido poder, enquanto rainha, para ordenar os empregados de mesa a trazerem o pudim de volta, levando Owen a concluir: “When the pudding is saved from being cut and eaten, Alice uses her power as a queen to intentionally harm and eat the pudding.” (*Ibidem*).

A referida agressividade de Alice, bem como o retorno do seu característico apetite, apontam certamente para o carácter transgressivo da conduta da jovem durante todo o banquete, para além desta demonstrar, ainda, tamanha assertividade e independência de pensamento, especialmente quando revela ter consciência do poder e autoridade que agora possui. O facto de todos os convidados permanecerem em silêncio quando Alice fala aponta, igualmente, para a voz que a jovem ganha com a sua coroação (Carroll 269), sendo que, anteriormente, se encontra inúmeras vezes à mercê das personagens com quem interage, como também tem vindo a ser defendido.

Não obstante, analisando este episódio cuidadosamente, é possível verificar que o acto de canibalismo que Christopher Owen atribui a Alice, na verdade, não ocorre na obra, já que em nenhuma instância do banquete é revelado que a jovem consome alimentos. As dinâmicas de restrição voltam, assim, a emergir, permitindo então suportar a ideia de que *Alice Through The Looking Glass* é efectivamente menos transgressiva do que *Alice's Adventures In Wonderland*. Ainda que Alice não tenha sido, directamente, canibal, a sua determinação e predisposição em efectuá-lo corresponde a uma desumanização, que se articula com a perda da infantilidade da jovem, ou seja, o seu crescimento. Deste modo, o facto de Alice perder a sua humanidade através da demonstração da sua insensibilidade perante seres sencientes (note-se que o pudim se dirige a Alice como “creature” (*Ibidem*)), aliada à sua coroação, traduz a incapacidade do homem vitoriano – e, em particular, de Lewis Carroll – em lidar com esse mesmo crescimento. Tendo em consideração a coroação de Alice como uma espécie de rito de passagem entre a infância e a vida adulta, é possível verificar que, durante esta mudança, a jovem se torna mais agressiva que nunca, e é sujeita, então, à referida desumanização, seguindo-se ainda outra interessante ocorrência: a revolta dos alimentos para com Alice, no seio do ambiente caótico que emerge no banquete, em que objectos ficam igualmente animados e diversas metamorfoses e fusões entre personagens humanas e alimentos ocorrem (*Ibidem* 271):

Food becomes animated and humans become food: the leg of mutton takes the chair of the White Queen and the White Queen dissolves into soup. (...). Alice panics, realizing that (...) all distinctions between eater and eaten disappear. Already, the soup-ladle ominously works its way to Alice's chair, suggesting that she, too, will be devoured. (Silver 77)

Assim, o facto de Alice não se alimentar durante o banquete, mas estar prestes a sofrer um ataque dos alimentos ali dispostos, que porventura poderiam ter a intenção de comer a jovem, diminui, uma vez mais, o potencial subversivo dos seus actos, invertendo posições de poder, tal como explica Silver quando refere que “all distinctions between eater and eaten disappear”.

A desumanização e a revolta dos alimentos parecem surgir, em simultâneo, como castigo perante o crescimento de Alice, servindo também oportunamente – dado o contexto sociocultural da obra e seu autor – como forma de expulsão do mundo que se encontra por detrás do *looking-glass*. Na confusão provocada pelos alimentos e objectos, Alice revela uma incapacidade de lidar com a situação: “‘I can’t stand this any longer!’ she cried, as she seized the tablecloth with both hands: one good pull, and plates, dishes, guests, and candles came crashing down in a heap on the floor.” (Carroll 272); desta forma, a jovem rejeita veementemente o seu mundo imaginário, sendo imediatamente expulsa do mesmo. Durante a sua bem sucedida tentativa de segurar Red Queen nas suas mãos (após esta ter diminuído o seu porte de forma repentina), a jovem afirma: “‘I’ll shake you into a kitten, that I will!’” (*Ibidem* 273), causando um desvanecimento do mundo por detrás do *looking-glass* e revelando que Alice está, na verdade, a segurar uma das crias da sua gata Dinah, apresentadas no início da obra. Pouco depois, a jovem apresenta uma interessante e simbólica reflexão: “‘Now, Kitty, let’s consider who it was that dreamed it all. This is a serious question, my dear (...). You see, Kitty, it *must* have been either me or the Red King. He was part of my dream, of course – but then I was part of his dream, too!’” (*Ibidem* 278). O facto de Alice questionar a autoria de toda a sua viagem pelo imaginário mundo que se estende por detrás do espelho cimenta a sua limitada conduta transgressiva e disruptiva no mesmo. Em contrapartida, e como Nina Auerbach argumenta, Wonderland é apresentada como uma produção onírica da mente de Alice: “There is no equivocation in Carroll’s first Alice book: the dainty child carries the threatening kingdom of Wonderland within her.” (“Alice and Wonderland” 32): neste reino ameaçador, habitado por figuras opressivas, dominadoras e agressivas, Alice nem sempre é bem sucedida nas suas tentativas de transgressão, mas é-lhe permitido lidar com estas manifestações de arquétipos, expectativas e normas sociais do seu contexto cultural; neste mundo, a jovem ignora a etiqueta social, atravessa diversos espaços de forma independente e com confiança, desestabiliza, em certa medida, o círculo masculino que se forma na *mad tea-party*,

transgride o papel materno e rejeita o espaço doméstico vitoriano, altera a sua forma física e demonstra um grande apetite, reencontra-se com o seu Eu selvagem e desafia a autoridade de figuras hierarquicamente superiores. No entanto, no mundo por detrás do espelho, a sua ousadia é diminuída, o seu espírito de auto-sacrifício, idealmente exibido pelo género feminino, é diversas vezes manifestado, o seu característico apetite é perdido e a sua posição permanece como peão (*pawn*) em grande parte da obra. Assim, a sua presença permanece pálida e ténue (*Ibidem*), reforçada pela dúvida relativamente ao sonhador. Se, de facto, o mundo do *looking-glass* se apresentar como uma construção de Alice, a necessidade desta o atribuir a uma personagem do género masculino – Red King – quando tantas outras poderiam ter sido apontadas como autoras, é deveras simbólico, até porque a grande maioria da narrativa enfatiza as acções, diálogos e presença de personagens femininas como Red Queen e White Queen, especialmente nos últimos capítulos. Deste modo, as relações de poder e construções vitorianas normativas que colocam o género feminino como inferior ao masculino, bem como a criança feminina como estando sujeita aos desejos e ansiedades do homem vitoriano, parecem ser, de alguma forma, repostas. Por outro lado, se for considerado que este mundo é, como Alice questiona, uma construção única de Red King, o resultado é ainda mais fatalista: tal significaria que a jovem perdeu, efectivamente, toda a capacidade de imaginação no final do primeiro livro.

Independentemente da resposta a esta enigmática questão, Alice, na totalidade da sua viagem em ambas as obras e, em especial, no final da segunda, evidencia a incapacidade de conciliação entre as contraditórias atitudes vitorianas relativamente à infância. Por um lado, a jovem deleita-se num caricato e colorido mundo imaginário, fora da sociedade, relembrando a criança romântica capaz de invocar paisagens idílicas, subsequentemente acompanhada e aproximada do divino durante essas visões interiores. Por outro lado, e em simultâneo, Alice incorpora o fascínio pelo transgressivo e pela disrupção de padrões socioculturais repressivos, sendo sujeita a um notório fetichismo através da sua elevação a ícone cultural (não apenas vitoriano, como contemporâneo), evoluindo de sujeito para objecto. De igual forma, a sua origem inspirada em Alice Liddell, que reúne, nas fotografias de Carroll, uma característica aura de inocência e erotismo, posiciona Alice-personagem na mente do indivíduo vitoriano com esses mesmos atributos e explica, em parte, a obsessão – não apenas cultural como também académica – em analisar Alice à luz da sua incansável e turbulenta procura por

identidade, ocupando um liminal estado de suposta inocência infantil e emergente sexualidade adolescente. Assim, de modo pouco surpreendente, Alice é expulsa do seu universo imaginário na conclusão da sua viagem, traduzindo a falta de resposta do indivíduo vitoriano relativamente à etapa que sucede à infância, evidenciando, por sua vez, o quão dissonantes as construções culturais deste estágio são da realidade biológica do ser humano. Os videojogos que, em capítulo seguinte, serão explorados, apresentam Alice em moldes inspirados mas distintos: bastante mais transgressiva e ousada, a jovem revela-se implacável contra as manifestações imaginárias de figuras opressivas que povoam o seu quotidiano, oferecendo uma reinterpretação da obra de Carroll que se apresenta muito mais crítica relativamente às construções culturais de género e infância que operavam na sociedade vitoriana.

Capítulo III – Os Videojogos: *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow*

3.1. Introdução ao Universo dos Videojogos em Estudo: Uma Perspectiva Contemporânea sobre a Era Vitoriana

O presente subcapítulo encarrega-se da apresentação pormenorizada dos três videojogos – *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow* – que reinterpretam as já analisadas obras de Lewis Carroll; iniciando-se por uma apresentação dos videojogos, o subcapítulo tem como objectivos principais demonstrar como estes efectuem um comentário contemporâneo sobre a Era Vitoriana, recorrendo a diferentes estratégias para manterem não apenas um tão desejado interesse e dinâmica de tensão-relaxamento por parte do jogador, mas também para construir uma análise crítica sobre tempos idos que muito influenciam os dias de hoje e sobre os quais se continuam a elaborar extensos e importantes estudos, tanto em âmbito académico como não-académico, figurando amplamente na cultura popular das mais diversas formas e nos mais distintos *media*. Neste contexto, marcadas diferenças com as obras de partida serão presentemente abordadas, especialmente no respeitante à forma como a sociedade vitoriana é apresentada, quer esteja objectivamente ausente no percurso efectuado pela protagonista mas figure de forma simbólica e metafórica através da criação de um universo alternativo (como em *American McGee's Alice*), ou surja de forma caricaturada e deliberadamente grotesca e ameaçadora (no caso de *Alice: Madness Returns*) ou seja, ainda, transportada para um panorama contemporâneo, mantendo, no entanto, um conjunto de padrões culturais que permitem estabelecer paralelos e uma linha identificativa com a Era Vitoriana (como em *Fran Bow*). Independentemente da natureza da reinterpretação efectuada desta época e contexto sociocultural – esteja esta mais ou menos próxima da realidade histórica –, todos estes videojogos enfatizam aspectos certamente provocadores de debate e análise, focando a forma como as protagonistas – de género feminino e enquadrando-se num estágio de infância ou na liminalidade característica da adolescência – se encontram oprimidas por este mesmo enquadramento, apresentando assim uma perspectiva em larga medida ausente das obras de Carroll mas que, neste *medium* digital, se sagra como temática principal, proporcionando, desta forma, uma justificada conduta transgressiva muito mais notória por parte das protagonistas (quando comparada com a Alice de Carroll), que subvertem

diversos padrões e convenções socioculturais de uma índole patriarcal e repressiva, dinâmica que será alvo de uma análise tematicamente organizada nos subcapítulos seguintes.

Tal como foi apontado no subcapítulo 1.1., alguns traços comuns caracterizam os três videogames quanto à reinterpretação que efectuam de *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, nomeadamente: o foco na experiência traumática sofrida pelas protagonistas, relacionada com a perda de entes queridos e com a incapacidade de obter felicidade e libertação devido a um panorama sociocultural opressivo; a conduta transgressiva destas mesmas protagonistas, que surge enquadrada num ou vários universos imaginários e/ou paralelos, repletos de símbolos e alusões a esta vontade de libertação, bem como à repressão sentida; e a estética gótica, que acentua o carácter subversivo das acções das protagonistas, para além de, tradicionalmente, aludir ao estranho e ao inconveniente. Sarah Stang, na sua análise de *Fran Bow* e *The Cat Lady* (videogame publicado em 2012 e que aborda temas como o suicídio e a depressão), afirma:

Given our history of witch hunts during the 15th-18th centuries and imprisoning, torturing, and murdering women diagnosed with “hysteria” or otherwise labeled mad or dangerous since the 19th century, stories of women being disbelieved and declared “insane” or evil by male authority figures are understandably common in our society. *The Cat Lady* and *Fran Bow* incorporate this cultural trauma into their narratives and although both games are shockingly gory, morbid, and macabre, they do not just treat psychosis as spectacle. Both games address grief, guilt, trauma, depression, recovery, and self-discovery while serving as cautionary tales about the efficacy of medication and the problems with clinical psychiatry. These games also demonstrate the disempowerment faced by people with mental illnesses, especially women and children. Both games are dark but also allow for hope while demonstrating that a happy ending does not necessarily mean that the protagonists are cured; rather, they have begun to heal. (s/p)

Apesar destas observações se relacionarem com os dois videogames escolhidos pela autora na elaboração da sua análise, esta perspectiva enquadra-se perfeitamente nos três videogames em estudo na presente investigação. Não apenas *Fran Bow*, como também

American McGee's Alice e *Alice: Madness Returns* apresentam importantes reflexões sobre a marginalização e repressão sofridas pela mulher e pela criança, colocando um foco na experiência individual e na importância, mas também limitações, do escapismo como forma de evasão a uma realidade social hostil, como Belinda Brock afirma:

(...) escapism only works if what is eating at you in real life stays out of it. However, McGee yet again shows brilliant insight by illustrating how even the most elaborate escape, must, at some point, clash with reality. While walking the streets of London, Alice begins to see glimpses of her crumbling Wonderland (...). American McGee tries, and succeeds, in illustrating escapism while answering questions most adults would ask about the dubious undercurrents of Lewis Carroll's *Alice* series. (...). (s/p)

Este escapismo, que figura nas duas obras de Carroll como universos alternativos repletos de um potencial irrealizado, vem a caracterizar os três videogames mas agora oferecendo, contrariamente, uma possibilidade de recuperação, empoderamento e obtenção de consciência. Assim, de certa forma, as protagonistas destes videogames oferecem à Alice literária a voz que esta nunca possuiu, até porque o enfoque dos mesmos é, precisamente, a narrativa/história que veiculam, e não um *gameplay* demasiadamente elaborado. Subvertem, assim, a própria estrutura das obras de Carroll, que focam maioritariamente enigmas, *puzzles*, padrões e trocadilhos, ao invés da história e experiência de Alice, do seu ponto de vista e destacando a sua agência (Yu 10-11).

Segue-se agora uma apresentação dos videogames quanto à sua concepção, principais mecânicas, modo de interação requerido da parte do jogador e organização geral (níveis/capítulos, delineamento dos espaços, entre outros), sendo também explorada a forma como a Era Vitoriana é apresentada na narrativa.

Atente-se primeiramente em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, videogames de aventura e acção, e concebidos pelo *designer* American James McGee, que reflecte sobre os mesmos em diversas entrevistas. Sobre a escolha de adaptar a obra de Lewis Carroll, McGee revela, em entrevista ao jornal *Game Developer*, ter sido inspirado em grande parte por acontecimentos ocorridos na sua infância (McGee "Interview" s/p), algo partilhado pelos produtores de *Fran Bow*, como adiante se mencionará. O *designer* afirma:

(...) it probably has a lot to do with my upbringing. I was raised around a lot of religion. Very early on, I started rebelling against it in an intelligent manner. I started picking apart all the basic tenets of this religion that was being forced upon me. I think that going in the dark direction was just a rebellious sort of thing on my part, but over the years it has become a big part of who I am. (*Ibidem*)

Não será surpreendente, desta forma, que McGee tenha decidido optar por reinterpretar *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* recorrendo a uma estética gótica, representando Alice como uma heroína rebelde, subversiva, determinada e que continuamente derruba os seus inimigos. Planeou, para o efeito e desde sempre, a apresentação de uma história cuja resolução fosse, de algum modo, catártica (American McGee 1:17:20-1:18:02), contrariando assim a conclusão das obras literárias, em que Alice retorna ao seu contexto sociocultural sem ter verdadeiramente operado mudanças no mesmo, algo que os videojogos contrariam.

Começando por *American McGee's Alice*, este caracteriza-se, então, por permitir ao jogador o controlo de uma personagem, Alice, através de um ponto de vista em terceira pessoa. Esta encontra-se inserida num universo surrealista, grotesco e aterrador – revelado como sendo Wonderland –, e o jogador necessita de a movimentar para percorrer os diversos espaços nele contidos, estando estes mais ou menos acessíveis, existindo diversas plataformas e locais que apenas são atingidos mediante saltos, escalada, natação, entre outras acções semelhantes. Assim, o jogador necessita de conjugar uma boa capacidade de visualização e percepção do espaço com destreza de movimentos, para assegurar que Alice atinge e entra nos variados espaços, alguns dos quais são particularmente difíceis de alcançar. No caso do jogador não ter sucesso, tal poderá culminar na queda de Alice – e, consequentemente, um retrocesso no progresso da narrativa –, ou mesmo na sua morte. Nesta eventualidade, o videojogo permite que o progresso seja guardado – através do chamado *Save Game* –, possibilitando ao jogador voltar a um determinado momento onde “salvou” o seu progresso, sem necessitar de reiniciar o videojogo. Esta opção revela-se especialmente útil, uma vez que Alice encontra também grotescos inimigos que tentam impedir o seu progresso, atacando-a consecutivamente até que sejam por ela eliminados, sendo que alguns destes inimigos figuram no videojogo como *bosses*, i.e. oponentes que se afiguram especialmente

difíceis de derrotar em comparação com os demais.⁸⁰ O jogador, controlando Alice, poderá alternar entre variadas armas para melhor se adaptar aos ataques de cada inimigo.

Contudo, Wonderland encontra-se igualmente povoada por *NPC's*⁸¹ que se apresentam como amigáveis e que, por vezes, actuam como agentes virtuais – sendo este um termo que designa um *software* específico ou uma mecânica num videojogo que utiliza inteligência artificial para oferecer algum tipo de orientação aos utilizadores num determinado mundo virtual, funcionando, de acordo com Ijaz et al., como tutores, fornecendo um apoio muito necessário (3-4) –, ou como forma de enriquecer o heterocosmos virtual. *American McGee's Alice* conta também com duas métricas muito importantes que permitem ao jogador acompanhar o nível de vitalidade e energia de Alice, e que, no ecrã, se apresentam como duas barras de cores distintas: no lado esquerdo do ecrã, localiza-se uma barra vermelha, correspondendo esta à vitalidade de Alice, a qual é apelidada de “Sanity”, e que diminui se a jovem sofrer algum dano físico por parte de um inimigo ou uma queda considerável; já no lado direito, localiza-se uma barra azul, apelidada de “Strength of Will”, que apresenta a energia reservada por Alice para utilizar determinadas armas, podendo apenas utilizar a sua arma-padrão (*Vorpall Blade*) se a barra estiver vazia (Fig. 1).⁸² Ambas as barras podem ser regeneradas através de *Meta-Essence*, apresentada no videojogo da seguinte forma: “Meta-Essence is the life force of Wonderland. That of your enemies is especially potent. Collect what you can. Use it wisely.” (Área 1: “Village of the Doomed”), e assumindo a forma de pequenos cristais vermelhos que podem ser encontrados em locais aleatórios por toda a Wonderland, ou largados pelos diversos inimigos quando estes são destruídos. Em momentos e locais específicos, Alice conta ainda com o apoio extraordinário dos denominados “Power-Ups” (Kramer 35), itens que lhe conferem um ou mais poderes especiais, auxiliando-a em determinadas circunstâncias, como na luta com certos inimigos; entre estes *Power-Ups* encontra-se a denominada *Rage Box*, que será alvo de análise pormenorizada no subcapítulo 3.2.1. Para além destas mecânicas, importa referir ainda que o videojogo se encontra dividido, em contraste com *Alice: Madness Returns* e

⁸⁰ Esta denominação será retomada com especial detalhe no subcapítulo 3.2.2., com as devidas explicações e inserção no contexto de *American McGee's Alice* e dos restantes videojogos em estudo.

⁸¹ *NPC*, abreviatura para “non-player character”, é um termo usado para designar aquelas personagens que, num videojogo, não podem ser controladas pelo jogador.

⁸² Ao longo do documento, o leitor será remetido para diversas imagens que ilustram diferentes aspectos dos videojogos em estudo. As figuras constam na secção “Anexos”, estando devidamente identificadas.

Fran Bow (apresentados mais adiante), em diferentes áreas, correspondendo cada uma a um capítulo distinto, e apresentando um espaço diferente dentro de Wonderland. São estas áreas, por ordem: 1) “Village of the Doomed”, 2) “Fortress of Doors”, 3) “Vale of Tears”, 4) “Wonderland Woods”, 5) “Looking Glass Land”, 6) “Behind The Looking Glass”, 7) “Land of Fire and Brimstone”, 8) “Queen of Heartsland”, e 9) “Queensland” (Fig. 2).

Já *Alice: Madness Returns*, apresentando, como sequência, uma continuidade narrativa em relação a *American McGee’s Alice*, apesar de manter uma estética muito semelhante e recuperar bastantes personagens, apresenta algumas esperadas inovações, resultado da evolução tecnológica ocorrida durante os onze anos que decorreram entre o lançamento do primeiro videogame e este segundo. Este estrutura-se em diferentes capítulos (sendo estes: 1) “Hatter’s Domain”, 2) “Deluded Depths”, 3) “Oriental Grove”, 4) “Queensland”, 5) “The Dollhouse”, e 6) “Infernal Train”) e a interação entre o jogador e Alice mantém-se bastante semelhante ao que ocorre em *American McGee’s Alice*. Porém, os movimentos são agora mais fluidos e livres, o *design* mais detalhado, a narrativa mais elaborada e algumas mecânicas são adicionadas. A barra de “Strength of Will” é eliminada, e a barra de “Sanity” é agora substituída por um conjunto de rosas (Fig. 3), que perdem a sua cor vermelha quando a vitalidade de Alice diminui, e que podem ser restauradas através de *Meta-Essence*, que se apresenta agora sob a forma de rosas cristalizadas. De forma semelhante ao primeiro videogame, Alice conta também com a possibilidade de utilizar *Power-Ups*, mas estes apresentam-se como sendo inerentes à personagem, ao invés de constarem como itens disponibilizados em diferentes locais. Entre estas habilidades especiais encontra-se o poder de *Hysteria*, também alvo de análise no subcapítulo 3.2.1., e a capacidade de, quando o jogador pressiona um botão para o efeito, Alice se evadir rapidamente dos seus inimigos (*Dodge*). Entre as novas mecânicas, surge agora a capacidade do jogador colecionar *Teeth*, uma forma de moeda que permite melhorar as variadas armas que Alice utiliza (mediante um determinado custo), e que pode ser encontrada em diversos locais, geralmente recônditos e encorajando, assim, o jogador a explorar. Uma nova habilidade é também adicionada neste videogame, sob a forma de uma mecânica denominada por *Shrink Sense*, que permite ao jogador aumentar e diminuir a dimensão física de Alice sempre que este assim o entenda e sempre que seja necessário. Como será explorado em subcapítulos seguintes (mais pormenorizadamente, no subcapítulo 3.2.1.), importa

sublinhar que estas capacidades introduzidas em *Alice: Madness Returns* demarcam-se das apresentadas no primeiro videojogo pela forma como se apresentam como inerentes a Alice, não dependendo, assim, de objectos exteriores que as activem. Esta mudança será discutida nesses mesmos subcapítulos e inserida no contexto temático dos mesmos. Também contrariamente ao que ocorre em *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* introduz variados itens colecionáveis que permitem desbloquear não só conteúdos que remontam à concepção do videojogo (tal como a arte conceptual do mesmo),⁸³ como também informações importantes sobre a sua protagonista e que consolidam o seu comportamento transgressivo e desafiador da ordem social vitoriana; entre estes itens encontram-se *Memories*, que se apresentam sob a forma de memórias cristalizadas e que, quando recolhidas, fornecem ao jogador informações sobre várias personagens que acompanharam Alice na sua infância (estas memórias serão analisadas detalhadamente no subcapítulo 3.2.4.).

A narrativa de *Alice: Madness Returns*, continuando focada em Wonderland, introduz, contudo, momentos em que Alice abandona este espaço surreal, contrariamente ao que ocorre no primeiro videojogo, em que os aspectos respeitantes à realidade social em que Alice vive são apenas abordados e problematizados durante a sua exclusiva permanência no seu universo imaginário. Já no segundo videojogo, é fornecido ao jogador mais contexto sobre a protagonista, os eventos traumáticos que a mesma experienciou, o impacto dos mesmos no seu estado mental, e a sua passagem por diversas instituições (recorde-se a breve apresentação dos videojogos efectuada no subcapítulo 1.1.). É possível ao jogador, deste modo, observar e analisar Wonderland – tanto a representada no primeiro videojogo, como neste segundo – de forma mais informada e crítica, uma vez que esta se estabelece como uma clara manifestação dos espaços que Alice percorre na sua realidade e das experiências por si vividas, como, aliás, a obra *The Art of Alice: Madness Returns*, que conta com uma introdução elaborada pelo próprio American McGee, confirma: “Anything Alice experiences in Wonderland comes from something she’s seen or read or heard about in London.” (McGee *Art* 73). Assim, particularmente importantes para o presente subcapítulo, são as denominadas *London Intermissions*, onde Londres e a sociedade vitoriana são

⁸³ A arte conceptual de um videojogo apresenta-se como a produção artística (em formato tradicional ou digital) que advém da reunião de ideias sobre como um determinado espaço, personagem ou elemento deve constar no videojogo. Após a identidade visual do videojogo estar devidamente desenvolvida, esta é posteriormente trabalhada pela equipa de produção e incorporada no produto final.

directamente apresentadas ao jogador, e o comentário sobre as mesmas expandido. Inicie-se, então, a análise da forma como é introduzida, primeiramente nestes dois videojogos de McGee (em particular no segundo), uma perspectiva contemporânea sobre a Era Vitoriana, assente nos princípios e traços que caracterizam o neovitorianismo, o que permitirá subsequentemente perceber como as protagonistas efectuem a sua transgressão à norma.

Estas *London Intermissions*, num total de quatro, colocam Alice a vaguear, conscientemente, por Londres, interagindo com diversas personagens e oferecendo ao jogador uma representação da cidade extremamente simbólica. Os intervalos ocorrem no início ou no final dos diversos capítulos do videojogo e todas elas colocam Alice no denominado *East End* da capital britânica, local onde se situa a instituição Houndsditch Home for Wayward Youth, administrada pelo hipnoterapeuta de Alice, Dr. Angus Bumby, e onde Alice se encontra no início de *Alice: Madness Returns*. É contudo importante retornar brevemente a *American McGee's Alice* para compreender o percurso de Alice por diversas instituições. Após o incêndio que vitima a sua família, tendo a jovem cerca de sete anos de idade, esta é transportada para a denominada Littlemore Infirmary, onde recebe cuidados imediatos devido às suas graves queimaduras; porém, uma vez que a sua condição psicológica não parece melhorar, é posteriormente transportada para um hospício – Rutledge Asylum –, onde permanece durante vários anos, e de onde sai no final da narrativa de *American McGee's Alice*. Por sua vez, *Alice: Madness Returns* tem início com a jovem já liberta do referido hospício, e com a sua entrada no orfanato de Angus Bumby.

Regressando agora às *London Intermissions* de *Alice: Madness Returns*, nestes episódios em que Alice abandona Wonderland, a jovem é confrontada com uma realidade que a coloca numa posição de vulnerabilidade, perdendo uma grande parte do controlo que possui no seu mundo imaginário. Todavia, a sua resiliência e vontade de transgredir mantêm-se inabaláveis, o que a coloca em situações de perigo e desagradáveis, que culminam sempre num regresso, por vezes repentino e turbulento, ao seu mundo imaginário, que actua como mecanismo de defesa. Estas situações ocorrem no videojogo como uma forma oportuna de introduzir diversas críticas a determinadas convenções vitorianas, especialmente aquelas que, de algum modo, reprimem, menosprezam e colocam em perigo a mulher, a criança e, em especial, a criança do género feminino.

Atente-se, e como já foi mencionado, no facto destes momentos de consciência colocarem Alice no *East End* londrino: este local, em directo contraste com o *West End*, albergava as classes mais pobres, que enfrentavam míseras condições e viviam em habitações sobrepovoadas, delapidadas e sem condições higiénicas. O mau cheiro que delas emanava era, aliás, tema frequente em escritos de Thomas Carlyle e Charles Dickens (D. Gray 62), assim como a prostituição e a elevada criminalidade. No videojogo, estas características encontram-se presentes através da escolha de um *design* caricaturado para os diversos *NPC's* que habitam Londres, formando assim uma imagem negativa da capital britânica que foca o seu submundo e os seus segredos, em detrimento da imagem de cidade bela e cosmopolita veiculada para o resto do mundo na época. Em todas as *London Intermissions*, as personagens que povoam os espaços por onde Alice se movimenta exibem, na sua maioria, roupas sujas, desprovidas de cor e com notórios vincos (Fig. 4, 5 e 6). Contudo, é notória a forma como os corpos – tanto o feminino como o masculino – são apresentados de forma dicotómica: personagens masculinas contam com uma desenvolvida musculatura que é exibida em diversas lutas, mas estes indivíduos são também representados como extremamente magros, consumindo álcool em ruas escuras; de igual forma, as personagens femininas são apresentadas como estando famintas ou, por outro lado, exibindo um grande porte e membros bastante desproporcionais, quase adquirindo uma estética grotesca. Por vezes, estes opostos reúnem-se até numa mesma personagem. Esta caracterização evidencia de forma clara as dicotomias de Londres, mas permite, igualmente, observar estas personagens como um modo de veicular determinadas críticas sobre a própria Era Vitoriana.

Os corpos masculinos de grande porte representam maioritariamente indivíduos que, de uma forma ou outra, oprimem Alice ou outras personagens femininas, reforçando a posição inferior, de acordo com a hierarquia social vitoriana, destas últimas, e a posição de vulnerabilidade da criança do género feminino em particular. Duas destas personagens surgem no início do segundo intervalo, tentando utilizar Alice para seu proveito, sexualizando-a e ignorando a sua vontade e necessidade de ajuda. Alice desperta de Wonderland nas docas de Londres, no leito do rio Tamisa, sendo imediatamente abordada pelos dois indivíduos que dialogam entre si: “‘Caught me very own river nymph.’/‘Saints be praised! HE works in mysterious ways. Got plans for her?’/‘Take her to the Mangled Mermaid. Rent a bed.’” (entre o Capítulo 1: “Hatter’s

Domain” e o Capítulo 2: “Deluded Depths”; Segunda *London Intermission*) (Fig. 7). Assim que Alice percebe que ambos pretendem forçá-la a manter relações de natureza sexual – nomeadamente pela referência a Mangled Mermaid, revelado mais tarde como sendo um bordel –, a jovem mostra-se extremamente indignada, inquirindo sobre o que os indivíduos estão a fazer, recebendo a resposta: ““What comes natural, like.”” (*Ibidem*). Esta é uma afirmação que evidencia de forma muito óbvia o olhar masculino sobre Alice, extremamente sexualizado, e cujos indivíduos consideram natural, apesar da manifesta falta de consenso da parte de Alice.

Com uma representação semelhante, surgem também dois agentes da autoridade que aprisionam Alice no terceiro intervalo (Fig. 8). Após a jovem sucumbir a um estado dissociativo, entrando na sua Wonderland, estes agentes aprisionam-na numa cela marcadamente desprovida de condições, surgindo a jovem no chão, visivelmente assustada, sem receber qualquer conforto: “Oy you there, that’s enough of that. Becomin’ a regular at this nick, Alice. (...) Tsk, tsk. A menace to herself (...)” (entre o Capítulo 3: “Oriental Grove” e o Capítulo 4: “Queensland”; Terceira *London Intermission*). Demonstram, assim, um notório abuso de poder, uma vez que os próprios agentes assumem que Alice não constitui um perigo para os demais, mas que, ainda assim, só poderá ser contida numa cela (*Ibidem*). Para além destes agentes, Wilton J. Radcliffe, advogado da família de Alice, surge também representado com um grande porte, e sendo focado, nomeadamente nas *cutscenes* que surgem durante este intervalo, através de um *POV*⁸⁴ que o acompanha de baixo para cima, de forma a enfatizar o tamanho do seu corpo em relação ao de Alice (Fig. 9). De forma pouco surpreendente, e acompanhando a ligação entre a representação do corpo e a personalidade e papel das personagens no contexto da narrativa do videojogo, Radcliffe vem também a demonstrar um notório desprezo por Alice, acusando mesmo a jovem de ter provocado o incêndio que vitima a sua família, apelidando-a de louca por esta mostrar interesse em desvendar o mistério por detrás do referido incêndio, e alertando para o não seguimento do código de comportamento vitoriano no respeitante à mulher:

⁸⁴ *POV* refere-se a “point of view”. No contexto dos videojogos, este designa “(...) the point-of-view by which the player interacts with the overall game space and the internal game environment. The most used point-of-view perspectives for gameplay are: first-person (...), third-person (...), third-person trailing (...), overhead or topdown (generally called a god view) (...), and three-fourths isometric (...). These views support different experiences of immersion for video game play and different understandings of the game space. Most games blend these perspectives; many switch perspective solely for cinematic sequences, but many others switch perspective throughout based on the game play sequence. In many games, the player can also change the perspective point-of-view and zoom in or rotate the camera angles.” (Taylor 5).

Forgotten your manners. (...) We've been over this before. In a huff as usual, oozing with attitude and accusatory flummery (...). She's here about the fire again. All the mad child wants to talk about! (...) She won't accept it; goes on and on about her 'killing memories', and her 'need to know the truth'. (...) From the outset, Alice was my candidate for the pyromaniac. The girl had a fixation with fire. (entre o Capítulo 1: "Hatter's Domain" e o Capítulo 2: "Deluded Depths"; Segunda *London Intermission*)

Radcliffe vem também a demonstrar um notório interesse na herança que Alice recebe após a morte dos seus pais, mostrando-se, por isso, movido pela ganância e materialismo, ao invés de demonstrar real preocupação por Alice. Outras instâncias em que o advogado se apresenta como uma figura opressiva serão exploradas no subcapítulo 3.2.4. Ainda inserido nos moldes desta representação, surge igualmente Heironymous Q. Wilson, médico responsável pelos tratamentos a que Alice é sujeita quando esta se encontra no Rutledge Asylum, e cuja aparência será também alvo de análise detalhada, mais concretamente no subcapítulo 3.2.3.

É também frequente observar, durante todas as *London Intermissions*, diversas figuras masculinas que surgem em cenários violentos, em que visíveis agressões ocorrem em espaços públicos (Fig. 10), aludindo à elevada criminalidade e violência existentes na capital britânica, especialmente no dito *East End*. Como J. Carter Wood afirma em *Violence and Crime in Nineteenth-Century England: The Shadow of our Refinement*, as disputas violentas que ocorriam nas ruas de Londres eram frequentes, sendo estas inculcadas na população, especialmente na *working class*, desde uma tenra idade, podendo esta prática ter derivado dos elaborados duelos travados entre membros da aristocracia em séculos passados (tendo esta prática, contudo, decaído imensamente em popularidade no século XIX) (73). Estas disputas ritualizadas – na forma do denominado *fistfight*, *boxing* ou *prizefight* – não só serviam o propósito de resolver um conflito existente entre duas ou mais partes, como eram também uma forma do homem exibir a sua masculinidade, de acordo com os preceitos da Era Vitoriana (*Ibidem* 74).⁸⁵ Subsequentemente, vários visitantes estrangeiros notaram mesmo esta propensão britânica para a violência, associando a mesma à identidade da nação: "Foreign visitors

⁸⁵ De acordo com a opinião formulada por Chris Jenks em *Transgression*, no *East End* londrino existia uma verdadeira subcultura de criminalidade, estando esta também associada, como já referido, à desorganização social e à decadência moral (114/125).

had long noted that Englishmen were exceptionally willing to fight one another, and, by the middle of the eighteenth century, boxing had even become associated with English national identity.” (*Ibidem* 72). Adicionalmente, e como Heather Shore refere em *Artful Dodgers: Youth and Crime in Early 19th-Century London*, as primeiras décadas do século XIX foram também marcadas por um notório aumento da criminalidade juvenil, o que provocou visíveis constrangimentos e ansiedade na população (1), sendo o furto de bens pessoais (*pickpocketing*) o crime mais frequente:

The crimes that children committed were (...) opportunistic (...). (...) there were undoubtedly a number of children who got drawn into repeat, and relatively more serious, offending. Picking pockets was generally viewed in this latter category. Although the actual process of picking pockets may not seem as serious as, say, burglary or assault, it tended to be associated with group theft and organisation. (56/58)

Esta ansiedade culmina com a criação da denominada Metropolitan Police Force no ano de 1829, por Robert Peel, que reprimia, em larga medida, a *working class*, tentando também assegurar a manutenção da ordem social através do controlo de prostitutas e criminosos de diversa ordem (Moran 45). Porém, este controlo, exercido frequentemente de forma violenta, injusta e restritiva, provocou uma maior tensão entre os estratos mais desfavorecidos da população londrina e o governo, especialmente após a descoberta de diversos esquemas de corrupção no seio das classes médias e altas, o que abalou também a confiança nas instituições e na respeitabilidade burguesa (*Ibidem*).

Assim, a ocorrência de lutas e disputas nas *London Intermissions* de *Alice: Madness Returns* denunciam esta faceta mais violenta da capital, promovendo uma reflexão sobre o crime existente na época e, principalmente, a vulnerabilidade de Alice neste contexto.⁸⁶ A corrupção apontada por Maureen Moran remete também para aquele que se sagra como o principal antagonista de Alice, que a jovem confronta neste segundo videojogo, mas cujas acções nefastas e manipulativas remontam ao primeiro videojogo: Angus Bumby. Tal como foi anteriormente referido, este apresenta-se como

⁸⁶ De facto, o controlo que o jogador consegue exercer sobre Alice nos intervalos é consideravelmente limitado, quando comparado com as acções que são permitidas enquanto a jovem permanece em Wonderland, aspecto apontado por Christina Fawcett: “The player moves Alice through Victorian London, but has no demonstrable power. Often, the player does not control her movements, but is an observer of her discussion with characters (...). The player cannot alter Alice’s interactions in London: in the real world, Alice is a powerless young woman.” (499).

o hipnoterapeuta de Alice em *Alice: Madness Returns*, que acolhe a jovem após a sua saída do hospício. De forma curiosa, é feita uma exceção à explicitada representação caricaturada que muito caracteriza as personagens opressoras do género masculino no videojogo. O hipnoterapeuta é descrito, em *Alice: Madness Returns*, como tendo sido um estudante na Universidade de Oxford, tutorado por Arthur Liddell, pai de Alice e Elizabeth “Lizzie” Liddell, que o recebia frequentemente em sua casa para tomar chá. Nestas ocasiões, trava contacto com as irmãs e começa a nutrir uma notória obsessão sexual por Lizzie, comportamento desprezado pelos pais da jovem, especialmente tomando em consideração a imagem de respeitabilidade que deste indivíduo emanava: um comportamento que recaía dentro das expectativas sociais, um estatuto em desenvolvimento que lhe conferia credibilidade e respeito tanto na vida social como na comunidade científica e, sobretudo uma aparência cuidada, dentro da norma (Fig. 11 e 12). Contudo, por detrás desta imagem de respeitabilidade, Bumby opera um esquema que visa, por meio da hipnoterapia, suprimir a memória de diversas crianças, fomentando um estado dissociativo e alheio da realidade, para posteriormente as vender, como objectos sexuais, a partes interessadas. Através da viagem por Wonderland, onde Alice recupera as suas memórias e enfrenta os seus traumas, esta vem a descobrir não apenas que a terapia oferecida por Bumby serve estes nefastos propósitos – sendo a jovem mais uma vítima do seu esquema –, como também o papel do doutor no falecimento da sua família, uma vez que o incêndio que provoca a morte dos seus pais e irmã é por si provocado, no intuito de encobrir mais um dos seus variados crimes, *i.e.*, o abuso sexual de Lizzie, irmã de Alice, que ocorre precisamente na noite do incêndio. Dado este contexto, será apenas previsível que Bumby venha a manifestar-se, no mundo imaginário de Alice, em moldes extremamente grotescos, mas retendo, ainda assim, características da sua aparência, que são também, e por sua vez, traços característicos do *gentleman* vitoriano. A aparência desta perturbadora representação de Bumby em Wonderland, denominada de Dollmaker, bem como a interpretação das acções e intenções do doutor, serão temas posteriormente aprofundados nos subcapítulos 3.2.2. e 3.2.4.⁸⁷ A sexualização de que Alice é alvo no videojogo, especialmente por Bumby,

⁸⁷ Aborde-se, desde já, a etimologia do nome do doutor, Angus Bumby. Segundo a página dedicada a esta personagem no *website Fandom* (que compila as mais diversas informações sobre os mais variados universos e tópicos de entretenimento, incluindo videojogos, *comics*, mangá e *anime*, séries televisivas, filmes, entre outros), “[t]he name ‘Angus’ is [an] anglicized form of Aonghus, which means ‘one strength’ or ‘one force’. His first name could be in reference to the fact he is a ‘one-man power’ controlling the children, or that he just used one way to capture his victims: hypnotherapy. A possible play on his name (a type of beef) is seen in (...) his Wonderland counterpart, the Dollmaker, [who] has a

mas também nas previamente referidas instâncias (como nas docas de Londres), consolida um dos objectivos desta retextualização das obras de Carroll, sendo este a análise de “(...) darker truths about the representation of children and their use as literary and literal dolls.” (Fawcett 493).

Focando agora, por outro lado, as personagens femininas que povoam Londres, verifica-se que estas são maioritariamente apresentadas como sendo prostitutas, e é dado ao jogador, através do seu controlo de Alice, a oportunidade de explorar o espaço exterior e interior de um estabelecimento apelidado de Mangled Mermaid, que se apresenta como sendo um bar e um bordel em simultâneo. Neste local, as referidas personagens femininas mostram-se extremamente pálidas e emaciadas, com um caricaturado rosto em que se destaca o queixo e nariz pontiagudos e possuindo, como contraste, proeminentes seios, simbólicos da sua sexualidade exposta no decorrer da profissão que exercem (Fig. 13). Por um lado, a ênfase na representação exagerada dos caracteres sexuais secundários femininos expõem o perigo e exposição inerentes à profissão praticada por estas personagens, mas também a sua pobreza, pelo contraste efectuado com a cintura e membros, que denunciam a sua subnutrição. Como Hollie Geary-Jones afirma, a prostituta vitoriana, apesar de exhibir frequentemente vestes que estariam em voga na época (por vezes em número exagerado), estas não se manteriam em boas condições durante longos períodos de tempo, pelo que a prostituta simbolizava e, subsequentemente, proclamava sempre, um declínio moral e financeiro no panorama sociocultural que a rodeava:

If vibrant hues were considered stylish, the prostitute would sport as many as possible. Instead of moderating her adornments, the streetwalker would embellish her outfits with ribbons, flowers, and lace. Challenging standards of conventional femininity, prostitutes revealed ‘immoral’ amounts of flesh (...). Avoiding coarse materials appropriate to their class status, they favoured delicate fabrics such as silks and muslins. Unfortunately, their presence outdoors

lair in which there are slabs of meat used for flooring in some areas. The Aberdeen Angus is a Scottish breed of beef cattle – this is likely a reference to Bumby’s selling of children as ‘livestock.’ The slabs of meat beaten by metal pieces in the level could be a reference to ‘beat the meat’, a slang for masturbating, that could foreshadow Bumby’s sexual nature. ‘Bumby’ is a name of Middle English origin which means ‘fortress,’ a heavily guarded place. The fortress could mean Houndsditch Home, the place [where] Bumby hid his secrets from outsiders. Bumby shares his surname with Kurt Bumby, a forensic psychologist who is (ironically) Senior Manager of the Center for Sex Offender Management and creator of the Bumby scales of cognitive distortion (also known as the RAPE scale), although it is unknown if this is intentional or coincidence.” (“Angus Bumby” s/p).

ruined their outfits. Unable and unwilling to maintain their garments, the stereotypical streetwalker abstained from ‘moral’ cleanliness. Suitably soiled, her ensemble visually betrayed a moral and financial downfall. (3-4)

A sua aparência relacionava-se assim com a miséria que a mesma enfrentava, aspecto que o videojogo escolhe exibir, de forma mais directa, através da emaciação das personagens. Por outro lado, a referida discrepância entre a representação dos caracteres sexuais e o restante corpo evidencia também a dualidade da própria figura da prostituta que, como Nicole McManus argumenta no seu estudo “Purging the Self: Entering the Abject in Victorian Texts of Vaginal Exploration”, se apresentava como profundamente ambígua, “(...) considered both desirable and destructive (...)” (3), significando um conflito no seio das próprias fundações da sociedade e, principalmente, na mente do homem vitoriano (*Ibidem*). Neste contexto, é bastante interessante o facto do videojogo não se limitar a representar esta figura vitoriana, optando também por inserir Alice no seu meio.

Em determinado momento, Alice viaja até Mangled Mermaid, um espaço socialmente proibido para as jovens de classe burguesa, demonstrando mesmo conhecer a proprietária, sua ex-ama, de nome Nan Sharpe.⁸⁸ A opção de colocar Alice a frequentar este género de espaços, onde a classe trabalhadora abunda em conjunto com ambientes marcadamente sexuais, e em que a prostituição constitui a única forma de rendimento para a maior parte das mulheres locais, coloca a jovem num contexto semelhante àquele sobre o qual Lewis Carroll certamente fantasiou quando decidiu fotografar Alice Liddell como *beggar maid*, deixando o jogador informado a especular sobre esta versão alternativa, interrogando-se: e se a Alice literária tivesse sido concebida desta forma?

Alice: Madness Returns, colocando Alice numa Londres claramente decadente, procura oferecer um enquadramento tanto para a Alice literária de Carroll, como para Alice Liddell fotografada por este. Na fantasia de *role-play* que caracteriza *Alice Liddell as a Beggar-Child*, já explicitada anteriormente, a beleza de Alice perante o olhar do observador vitoriano de classe média e alta não se dissipa, devido à *performance de*

⁸⁸ Nan Sharpe estabelece-se como uma excepção na representação da prostituta vitoriana no videojogo. Ao contrário das restantes personagens femininas que se apresentam em Mangled Mermaid, Sharpe exibe um grande porte e características faciais redondas, simbolizando assim os ganhos decorrentes da administração do bordel e da sua posição elevada na hierarquia social do seu círculo.

pobreza – e não *pobreza* em si mesma – que é operada na fotografia, sendo conhecidas as origens da modelo em questão, pertencendo esta a uma classe social média-alta. Esta encenação coloca o adulto no papel privilegiado de observador, sendo aquele que fantasia, e que constrói subsequentemente a criança. Porém, a Alice de McGee é colocada numa realidade efectivamente pobre, onde dificuldades abundam, e onde diversas personagens que representam classes sociais mais baixas tentam consecutivamente ascender social ou financeiramente, tirando proveito de Alice, nomeadamente através de chantagem.⁸⁹ Como Maureen Moran esclarece, os locais mais pobres dentro da própria cidade de Londres enfrentavam complicados problemas, de diversa ordem:

(...) there was a bleak underside (...). Urban infrastructures quickly became inadequate. Roads were congested and filthy, depositories for horse-droppings and rubbish. Rivers were polluted by factory waste and human sewage. Overcrowding, dilapidated housing, inadequate drainage and water supplies, vermin, dirt and poor food characterized life in the working-class ghettos. Diseases, including cholera and tuberculosis, industrial injuries and work-related illnesses like emphysema were common. (...) the Victorian city was a tangible manifestation of the disparities that arose from the new age of industrial capital. (...) the problem of poverty seemed insuperable. (40-41)

Tudo isto é mostrado ao jogador nas referidas *London Intermissions*, de uma forma que, precisamente por se fazer uso da caricatura e da representação exagerada (bem como de cores escuras), se estabelece como sendo bastante directa e crua, sem a romantização que tende a ser nutrida, especialmente na cultura popular contemporânea, para com a Era Vitoriana, em que o foco constitui frequentemente o elaborado vestuário da época, a decoração do lar ou a complexa – e por isso fascinante – etiqueta social, e não estes aspectos claramente mais negativos (Marcotte s/p). Deste modo, é efectuada uma

⁸⁹ A título de exemplo, no primeiro intervalo, surge perante Alice uma idosa de nome Pris Witless, sendo esta uma ex-enfermeira, tendo acompanhado a recuperação da jovem no Rutledge Asylum. Esta personagem falha em oferecer amizade e conforto a Alice, uma vez que, tendo escutado a jovem a culpar-se pelo fatal incêndio que deflagrou em sua casa, utiliza esta informação para subornar Alice, exigindo-lhe uma contribuição monetária ou sob a forma de bebidas alcoólicas. Em troca, Alice conta com o seu silêncio, que a poderia comprometer, uma vez que a jovem foi acusada, a certo ponto, de ter provocado o referido incêndio, nomeadamente por Wilton J. Radcliffe (esta questão será posteriormente retomada no subcapítulo 3.2.3., bem como informações relativamente a Pris Witless e sua interpretação no contexto da narrativa do videojogo). Note-se ainda a etimologia do apelido da personagem – Witless –, que aponta também para a sua falta de integridade.

desconstrução de uma Londres idealizada, bem como do olhar adulto sobre a criança, nomeadamente o dos observadores vitorianos que muito romantizavam não só o estágio da infância mas também a *working class*, sem no entanto se debruçarem sobre a dura realidade desta última.⁹⁰

Alice vem, surpreendentemente, a encontrar algum conforto em Mangled Mermaid (nomeadamente na figura de Nan Sharpe, que consola a jovem), o que também subverte a ideia do espaço do adulto vitoriano de classe aristocrática ou burguesa como intrinsecamente seguro, e o das classes mais pobres como inerentemente inseguro e nocivo. Tal representação vem a demonstrar que a Londres vitoriana, longe de se dividir de forma binária e muito concreta, apresenta diversas ambiguidades. Deste modo, o videojogo expõe o perigo e a miséria dos locais mais pobres (até porque Nan Sharpe coloca também Alice numa posição vulnerável, como a citação seguinte explica), sem no entanto descurar a repressão e similar ameaça pendentes, no seio das classes mais abastadas, sobre a criança e a mulher, neste caso representadas por Bumby. Alice é, assim, exposta a variados perigos e apresenta-se vulnerável na sua interacção com personagens de *diversas* classes sociais:

Dr. Bumby (...) is in a position of authority and control over Alice after her release from the institution; as the game proceeds, the player meets various adult figures in Alice's life, all of whom have taken advantage of her in some way: Nurse Witless demands gin for her silence about Alice's time in Rutledge, Nanny Sharpe almost gets Alice killed by involving her with a violent client, Barrister Radcliffe has stolen from her, and Dr. Bumby uses hypnosis to strip away her memories and leave her vulnerable. (Fawcett 493)

Contudo, e como já foi notado, um notório enfoque é conferido ao *East End*, colocando Alice numa realidade marcadamente decadente de forma a denunciar essa mesma realidade histórica. O *design* empregado nas zonas da cidade de Londres a que o jogador tem acesso, em si e na sua atmosfera, evoca o gótico vitoriano no respeitante à caracterização de Londres como um submundo e uma espécie de selva urbana, em que as consequências nefastas da industrialização e da negligência dos órgãos políticos em relação ao *East End* imperam, assim como a desigualdade social, o barulho, a violência,

⁹⁰ Pobreza essa que se encontra expressa de forma bastante directa, por exemplo, no panfleto anónimo *The Bitter Cry of Outcast London: An Inquiry into the Condition of the Abject Poor*, que começou por circular nas ruas de Londres em 1883.

a pobreza e a poluição. As cores em tons cinza e os acastanhados das habitações e objectos, bem como os constantes *smog* e chuva, conferem uma atmosfera sombria e melancólica à cidade (Fig. 14 e 15). De facto, McGee demonstra uma clara preocupação em afastar-se de romantizações e ficcionalizações idealizadas de Londres, como revelado em *The Art of Alice: Madness Returns*:

From the very beginning of the project, American wanted to explore Alice's world outside Wonderland – the Victorian London of her waking life. London in 1875 was not a pleasant place. The Industrial Revolution tore up the streets, put children to work in factories, and soiled the sky with acrid clouds of black smoke; poverty, crime, and disease marched through the streets. The more we found about the real Victorian London, the more we found we didn't need to fictionalize it.

We wanted players to be able to see, breathe, and smell this seething city. (...). We (...) collected reference files of architecture, fashion, and graphic design from the period and studied maps for areas that could make compelling environments.

Compared to Wonderland, Victorian London is a gray, desaturated place – low contrast and smoggy. All the wood is half-rotten, every brick wall is caked in soot, and all of the streets are covered in unspeakable filth. (...) We attempted to break and sag every straight line, and fill every empty space with a little debris or refuse. At the same time, we had to be cautious not to make scenes overly noisy or crowded with objects. (59)

Também numa transmissão em directo (posteriormente disponibilizada no *website YouTube*) em que McGee participa, surgindo a jogar *Alice: Madness Returns*, este reforça:

(...) during development myself and RJ⁹¹ were reading a lot about London in this era. (...) there's death and sadness and starvation and poverty all around, and so we did our best to model this after the reality of what London was like during that time. (American McGee 9:23-9:56)

⁹¹ R. J. Berg, integrante da equipa de produção do videojogo.

Através de “(...) concept art, texture, shading, and geometry (...)” (Kerslake, et al. 59), o espaço do videojogo foi sendo construído, em especial nas *London Intermissions*, de forma a não comprometer a jogabilidade e o movimento da personagem, mas, simultaneamente, a transmitir uma ideia do *East End* londrino. Valerá a pena referir que, não obstante a caracterização previamente efectuada deste local, o *East End* se apresenta, igualmente, como uma construção cultural e um mito que surge no decorrer das observações efectuadas por escritores, reformadores e jornalistas da época, bem como das percepções e estereótipos disseminados no imaginário colectivo vitoriano (D. Gray 61-62).⁹² Com o advento da industrialização e a progressiva perda do cenário pastoral (wordsworthiano) que tanto caracterizava a Inglaterra pré-Revolução Industrial, o *East End* veio a corporizar o medo da indústria e do meio urbano, sendo associado ao perigo social, à pobreza, à doença e ao crime, em suma, a tudo o que não deveria ser tolerado num país cristão (*Ibidem* 62). Era também perspectivado pelas famílias de classe média como uma esfera distante, onde surtos de cólera ocorriam, sangrentos homicídios tinham lugar (devidamente relatados em jornais e revistas da época), e os ditos “dirty trades” (*Ibidem*) estavam instaurados, assim como os inúmeros matadouros e fábricas de curtumes que se agregavam em Whitechapel juntamente com as habitações delapidadas da *working class*, que mereciam a frequente atenção de filantropos e jornalistas. Porém, esta desagradável realidade pouco perturbava o conforto das referidas classes médias, que liam sobre a mesma mas não a experienciavam (*Ibidem*).

Frequentemente, a zona Este londrina era vista como um vazio cultural, com os seus habitantes a demonstrarem, supostamente, um desinteresse fatal pelo seu meio circundante, tal como é descrito pelo historiador vitoriano Walter Besant na obra *All Sorts and Conditions of Men: An Impossible Story* (1882), escrita em parceria com James Rice:

Two millions of people, or thereabouts, live in the East End of London. (...). They have no institutions of their own to speak of, no public buildings of any importance, no municipality, no gentry, no carriages, no soldiers, no picture-

⁹² Drew Gray explica: “From Saxon times the east side of the capital had been clearly demarcated from the west and centre. The Romans had built their city of Londinium by the banks of the Thames and the Saxon invaders that arrived several hundred years later viewed the crumbling edifices of the Roman empire as the work of gods and giants and chose to set up their much more humble hovels to the west of the river Walbrook, forcing the defeated Romano-British inhabitants out towards the east. Notwithstanding that many of the place names that survive for East London reflect their Saxon origin: Stibba (Stepney), Waepa (Wapping), Bilda (Bethnal), Deorlof (Dalston) and Haca (Hackney).” (63).

galleries, no theatres, no opera – they have nothing. (...). Probably there is no such spectacle in the whole world as that of this immense, neglected, forgotten great city of East London. It is even neglected by its own citizens, who have never yet perceived their abandoned condition. They are Londoners, it is true, but they have no part or share of London; its wealth, its splendors, its honors exist not for them. (...). They are beyond the wards, and cannot become aldermen; the rich London merchants go north and south and west; but they go not east. Nobody goes east; no one wants to see the place; no one is curious about the way of life in the east. Books on London pass it over; it has little or no history (...) (s/p)

Contudo, diversas identidades culturais conviviam aqui, com os mais distintos *backgrounds*. Desde uma considerável comunidade judaica – que era frequentemente alvo de representações estereotipadas e tida como um problema social, tal como o jornalista Arnold White a considera em *The Problems of a Great City* (1887), mostrando-se contra a sua imigração (141-143) –, aos descendentes de huguenotes franceses – perseguidos no seu país de origem durante o século XVII, no seguimento das Guerras Religiosas, e que se foram instalando em Whitechapel (D. Gray 67) –, a indivíduos originários do país que hoje em dia se denomina por Bangladesh (Jenks *Transgression* 125) e, ainda, aos irlandeses – que, tentando escapar à pobreza endémica do seu país natal e à Grande Fome de 1845-1849, estabeleciam comunidades compactas e que desestabilizavam, em grande medida, a política em Londres (Altick 42; Brodie 195-198) –, o *East End* revelava possuir uma malha cultural muito diversificada durante a Era Vitoriana, sujeito, contudo, aos inúmeros preconceitos que acompanhavam estes povos.

Em última instância, a referida representação do *East End* foi sendo progressivamente disseminada e consolidada pela forma como este se apresentava à restante população londrina e ao mundo. *Alice: Madness Returns* vem, então, colocar o foco neste local não apenas para contrariar o esquecimento da sua população, dando-lhe inevitavelmente mais representatividade, mas também para trazer à luz, por outro lado, as incontornáveis desigualdades, assuntos tabu e perigos existentes não só especificamente no *East End* londrino, mas também no *West End* (com personagens a representar cada um destes locais e as classes sociais associadas aos mesmos).

Colocando Alice a vaguear pela cidade, McGee apresenta ao jogador uma perspectiva que está ausente das obras de Lewis Carroll.

Atente-se agora em *Fran Bow*, que constitui uma adaptação consideravelmente mais livre das obras de Carroll. Produzido pelo estúdio Killmonday Games, fundado e constituído por Natalia Martinsson e Isak Martinsson (ocupando-se estes de todo o *design*, programação, banda sonora e produção criativa subjacentes à criação do videojogo), *Fran Bow* segue a viagem da sua protagonista, Fran, após esta testemunhar a misteriosa e violenta morte dos seus pais, tendo estes sido encontrados desmembrados na residência da família. Após Fran observar esta traumática cena, não sendo perceptível, de início, quem poderá ter causado os referidos homicídios, a jovem sucumbe a um estado de choque e é posteriormente transportada até um hospício, denominado por Oswald Asylum, momento a partir do qual o jogador pode controlar e movimentar Fran pelos diversos espaços. Também neste local, o jogador fica a saber que Fran terá nascido no ano de 1934 (Capítulo 1: “My Sober Day”). Como resultado dos tratamentos oferecidos a Fran, mais concretamente a administração de um medicamento apelidado de Duotine, a jovem consegue aceder a cinco planos de Realidade distintos, denominados por “Five Realms of Essential Existence: F.R.E.E.”. São estes: Primeve, associado a luz; Ithersta, relacionado com o ciclo da vida e a natureza, sendo populado por estranhas criaturas vegetais animadas; Pandora, a Realidade onde o ser humano habita; Senersdee, a Realidade da morte, onde habita Itward, um fiel companheiro de Fran (que será alvo de análise detalhada no subcapítulo 3.2.4.); e Obscura, associado a escuridão, e de onde são originárias estranhas entidades como Mabuka (apresentada no subcapítulo 3.2.2.), o seu filho Remor (apresentado adiante), e as variadas Kamalas, sendo estas últimas manifestações de experiências traumáticas vividas pelo ser humano, funcionado como *shadow selves* ou *doppelgängers*, como se poderá perceber posteriormente, em concreto no subcapítulo 3.2.3. As Kamalas estão, por essa razão, recheadas de simbolismo quando surgem em diferentes espaços no videojogo, geralmente na chamada Ultrareality, que se apresenta como um plano que permeia todas as Realidades e se localiza entre as mesmas. Fran distingue-se, precisamente, por conseguir aceder a esta Ultrareality em qualquer momento, o que é permitido ao jogador através de uma mecânica que consiste em utilizar um clique do seu rato de computador num ícone localizado no canto inferior direito do ecrã, que mostra um frasco etiquetado com a palavra “Pills”, e que contém

comprimidos de cor vermelha, uma referência ao medicamento Duotine. A Ultrareality mostra-se, em *Fran Bow*, como uma espécie de Wonderland extremamente grotesca, sendo apresentada como um mundo por detrás do mundo real. À semelhança do que sucede nos videojogos de McGee, surge permeada por uma estética gótica e de horror (Fig. 16 e 17). Contudo, *Fran Bow* expande o universo imaginário, passando a incluir diversos planos da realidade ou, por comparação, diversas Wonderlands.

No âmbito da abordagem a estes universos imaginários, um aspecto em particular distingue *Fran Bow* de *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, bem como das obras de Lewis Carroll: o facto de ser bastante dúbio se estes universos alternativos são apresentados como uma realidade, sendo que a maioria das personagens apenas os desconhece e Fran se apresenta, assim, com a habilidade especial de os perceber, ou se são apenas figmentos da imaginação da jovem, criados no decorrer dos eventos traumáticos que a mesma vivenciou, como a morte dos seus pais e o fardo de um contexto social opressivo, à semelhança do que ocorre nos videojogos de McGee.⁹³ Dada a narrativa que é apresentada ao jogador, esta dúvida coloca em causa as próprias acções da protagonista Fran, uma vez que o final do videojogo parece implicar que terá sido a jovem a causar a morte dos seus pais (Capítulo 5: “The House of Madness”). Contudo, a narrativa sugere que o comportamento violento de Fran e os crimes que a mesma poderá ter cometido terão sido provocados, indirectamente, por Remor, que a terá possuído, apresentando-se este como uma entidade monstruosa de grandes proporções que recorrentemente manipula o ser humano para provocar sofrimento e, eventualmente, a morte.⁹⁴ Porém, se as Realidades forem interpretadas como sendo um produto da mente de Fran, o homicídio poderá ter sido causado pela jovem em estado dissociativo ou poderá, ainda, ter sido provocado por uma terceira

⁹³ Esta dúvida ecoa as próprias mudanças que foram ocorrendo na ficção gótica, desde a sua génese, ainda no século XVIII. Obras como aquelas concebidas por Charles Brockden Brown ou Ann Radcliffe, fortemente influenciadas pelos ideais do Iluminismo, apesar de retratarem sentimentos de terror e receio e utilizarem tropos góticos, apresentavam explicações racionais e científicas para os acontecimentos sobrenaturais que nelas eram relatadas (McNally 13; Ellis 124; Davison 99-107), em contraste com o gótico mais tardio e já dito vitoriano, em que o monstro figura proeminentemente e é apresentado como sendo real (Willis 22; Chaplin 104-127).

⁹⁴ A caracterização de Remor muito lembra a de algumas entidades em variadas mitologias e tradições religiosas, assim como Māra (que, na tradição budista, representa tentação, tendo actuado como o tentador de Buda em diversas ocasiões e simbolizando, por isso, um obstáculo no caminho da iluminação espiritual), Angra Mainyu ou Ahriman (entidade zoroastriana – que se estabelece como o oposto directo de Ahura Mazdā, o espírito sagrado do zoroastrismo –, e que representa discórdia, perversidade e destruição, disseminando a sua influência maligna pelo mundo), Satanás (o directo opositor de Deus, frequentemente representado de uma forma semelhante a Remor), ou Oni (criaturas demoníacas do folclore japonês a quem são atribuídas, muitas vezes, as origens de desastres naturais ou a disseminação de doenças e sofrimento pela população).

parte – possivelmente Grace Dagenhart, tia de Fran, ou Oswald Harrison, fundador do Oswald Asylum, ambos antagonistas – tendo assim dado início às psicoses de Fran. A presente investigação não planeia oferecer uma resposta definitiva sobre quem provocou a morte dos pais de Fran, uma vez que o autor do crime não é revelado com certeza e depende, em grande medida, da interpretação do jogador e de como se encaram as diferentes Realidades visitadas por Fran. Escolhe, contudo, observar a Ultrareality e as demais Realidades como criações mentais da jovem – uma vez que a sua apresentação parece sugerir que as mesmas manifestam aspectos da realidade vivida por Fran, construindo-se com elementos simbólicos que remetem para as suas experiências e para o contexto sociocultural em que a jovem vive, muito à semelhança da Wonderland de Alice –, mas sem excluir por completo a possibilidade da sua real existência, como diversos momentos cruciais da narrativa de *Fran Bow* parecem sugerir, sendo esta ambiguidade e fusão entre realidade, metáfora, simbolismo e criação mental característica de inúmeros videojogos ditos de terror psicológico.⁹⁵

Agora, relativamente às mecânicas que caracterizam *Fran Bow*, importa referir que estas diferem bastante daquelas apresentadas em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*. Apesar da narrativa de *Fran Bow* manter a comum divisão em diferentes capítulos (sendo estes: 1): “My Sober Day”; 2) Parte I: “Curiosity Symptoms”; 2) Parte II: “Double Personality”; 3) “Vegetative State”; 4) Parte I: “My Imaginary Friend”; 4) Parte II: “Doctor’s Prescription”; e 5) “The House of Madness”), o controlo da protagonista é operado num ambiente 2D, sendo que o jogador utiliza apenas o seu rato de computador para movimentar Fran pelos diferentes espaços nos capítulos, e para realizar as demais acções requeridas, sendo estas relativamente menos complexas e menos variadas do que aquelas apresentadas nos videojogos de McGee. O jogador, recorrendo apenas a um clique, poderá analisar objectos em redor de Fran e colocar alguns dos mesmos no seu inventário (que pode ser acedido pelo jogador em qualquer momento através de um ícone apresentado sob a forma de uma carteira no canto inferior esquerdo do ecrã) para, posteriormente, os combinar (criando novos objectos) e/ou utilizar na resolução de enigmas e *puzzles*. Desta forma, Fran está capacitada de interagir com o meio que a rodeia, podendo modificá-lo para prosseguir na sua viagem, razão pela qual muitas acções que o jogador necessita de efectuar se

⁹⁵ Assim como a saga *Silent Hill* (1999-2014), *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *Alan Wake* (2010), *The Evil Within* (2014), *Soma* (2015), *Layers of Fear* (2016) ou *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (2017).

relacionam com o desbloqueio de potenciais passagens, como portas ou janelas, a distração e manipulação de personagens opressoras e autoritárias que impedem o progresso da jovem, ou a construção e reparação de mecanismos que a permitem aceder a novos espaços. Contudo, Fran necessita de oscilar recorrentemente entre a Realidade em que se encontra e a denominada Ultrareality, utilizando, para tal, a mecânica a seu dispor anteriormente referida (um clique no ícone em forma de frasco no canto inferior direito do ecrã). Nesta Ultrareality, que pode ser acedida quando Fran se encontra em qualquer uma das outras Realidades, passagens são reveladas, assim como realidades encobertas e reprimidas, tal como a Wonderland de *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, que manifesta também estes aspectos. São, assim, espaços extremamente subversivos quando considerado o panorama sociocultural de Alice e Fran. Resta ainda referir que, ao contrário dos videojogos de McGee, *Fran Bow* não confere à sua protagonista a capacidade de realizar ataques, uma vez que não existem inimigos que exijam um confronto físico (incluindo *bosses*). De igual forma, Fran está também limitada na sua locomoção, não sendo permitido que a mesma salte ou corra, por não existir necessidade para tal, de acordo com o mundo virtual apresentado.

Sobre a consideração de *Fran Bow* como uma adaptação de *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, importa esclarecer que Natalia Martinsson, em entrevista ao jornal *GameSkinny*, refere que a inspiração para o videojogo advém de momentos negativos na sua vida, tendo a mesma criado um mundo de fantasia para se refugiar, e identificando-se, assim, com a personagem Fran (Martinsson s/p). Numa outra entrevista, desta vez ao jornal *Rock Paper Shotgun*, Martinsson (referida na entrevista pelo seu apelido de solteira, Figueroa), acrescenta: “The game itself is a kind of screaming out [of] what I[’ve] been experienc[ing] through my childhood and teenager years. From childhood I have be[en] experiencing traumatic events, from being witness to family violence to unfair personal treatment outside home.” (s/p). Apesar do videojogo ter uma inspiração pessoal, como é referido pela sua criadora, não se podem descurar as semelhanças narrativas, estéticas e simbólicas não só com as obras de Carroll, como com os videojogos de McGee, existindo claras referências intertextuais entre todas estas obras. A narrativa veiculada em todos estes objectos de estudo apresenta uma protagonista feminina que se situa no estágio da infância ou da passagem para a adolescência, e todos eles abordam, também, a questão dos mundos imaginários/realidades alternativas, que a protagonista atravessa e que

manifestam, das mais distintas formas, aspectos do seu contexto sociocultural, denunciando, criticando e revelando vozes e aspectos marginalizados (muitos considerados como tabus neste mesmo contexto) e desconstruindo e/ou subvertendo os mesmos, contribuindo assim para o seu empoderamento.

Em *Fran Bow* particularmente, note-se a existência de diversos elementos e pormenores que o aproximam de *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*. No Capítulo 5: “The House of Madness”, uma referência directa a Alice é feita, quando Fran, na Ultrareality, acede a um armário que contém objectos da sua infância, sendo um deles uma fotografia com uma jovem que muito relembra Alice tal como esta surge desenhada por John Tenniel (Fig. 18), sugerindo que ambas se conhecem, ou até que Alice poderá ser uma espécie de *doppelgänger* de Fran, pois a disposição da fotografia e as semelhanças entre as jovens na sua representação e pose, bem como o facto de ambas surgirem segurando um gato, parecem sugerir essa duplicidade. O surgimento de um gato no panorama estabelece também a aproximação entre *Fran Bow* e as obras literárias. Fran encontra-se, na maior parte dos espaços e capítulos do videojogo, acompanhada do seu gato Mr. Midnight, assim como Alice, nas obras literárias, se encontra diversas vezes acompanhada de Cheshire Cat e, fora de Wonderland, pela sua gata Dinah, sendo esta uma presença importante na vida da jovem (não só porque acompanha a entrada e saída de Alice do seu mundo imaginário em *Alice Through The Looking Glass*, mas igualmente por ser a única personagem da vida social da jovem que surge referida por si neste mesmo mundo (recorde-se: Auerbach “Alice and Wonderland” 36)). Assim como Dinah está sempre presente e serve como elemento de *grounding*, também Mr. Midnight, em *Fran Bow*, auxilia Fran recorrentemente, atravessando diferentes Realidades como seu companheiro e oferecendo-lhe oportunidades de reflexão sobre uma miríade de temáticas, como será explorado no subcapítulo 3.2.4. Desde modo, Mr. Midnight aproxima-se, na verdade, de Cheshire Cat tal como este surge em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, apresentando-se como um guia imprescindível e surgindo perante Alice em momentos determinantes da narrativa, oferecendo ao jogador informações sobre novos elementos que lhe são apresentados ao longo do seu *playthrough*, como novas armas, mecânicas ou itens colecionáveis, funcionando assim como um agente virtual. Também Mr. Midnight oferece informações úteis sobre enigmas de difícil resolução, o

que aproxima todos os videogames na função exercida pelo companheiro felino de ambas as protagonistas.⁹⁶

Outras referências às obras e ao contexto da sua produção podem ser encontradas em *Fran Bow*. A caracterização de Fran muito lembra a de Alice Liddell na fotografia, tirada por Lewis Carroll, que acompanha o manuscrito de *Alice's Adventures Under Ground* (Fig. 19 e 20), notando-se semelhanças no corte de cabelo e no vestuário. Também Itward, personagem de grande relevância no videogame, lembra, em certa medida, Hatter em *Alice's Adventures In Wonderland*, surgindo com um característico *top hat*. *Fran Bow* apresenta ainda elementos em diversas Realidades que surgem frequentemente nas obras, incluindo seres vegetais e animais (sobretudo insectos) que comunicam através de linguagem humana (e que surgem recorrentemente nas obras literárias e no videogame), *tea parties* (Carroll 90-98; *Fran Bow* Capítulo 2, Parte II: “Double Personality”), referências a relógios e ao tempo (Carroll 90-95/102/210; *Fran Bow* Capítulo 3: “Vegetative State”/Capítulo 5: “The House of Madness”; sendo também um *motif* frequente nos videogames de McGee, adornando inúmeros espaços), bem como a xadrez e a estética quadriculada associada ao mesmo (Carroll 149-180/257-265; *Fran Bow* Capítulo 1: “My Sober Day”/Capítulo 2, Parte II: “Double Personality”/Capítulo 5: “The House of Madness”), e também o aparecimento de uma rainha que se revela como sendo uma presença nefasta e repressiva (Carroll 100-108/127-143/175-176; *Fran Bow* Capítulo 3: “Vegetative State”). Mesmo as cores empregadas no *design* do videogame e a textura dos variados espaços lembra, como Meghan Harker refere na sua crítica a *Fran Bow* publicada no jornal *Girls in Capes*, as gravuras de John Tenniel (e Edward Gorey) (s/p), assim como a ambiguidade e fragmentação das várias Realidades, que muito lembram a falta de sentido (*nonsense*) característica das obras de Carroll (Lecercle; Beer 45-73; Tigges 150-165). Adicionalmente, os enigmas que o jogador necessita de resolver ecoam muitas vezes os enigmas que surgem nas obras. Porém, e de notória relevância, *Fran Bow* apresenta uma

⁹⁶ Casper Bronmans efectua uma crítica a *Fran Bow* no website *Rely on Horror*, referindo que as semelhanças entre *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow* são bastante evidentes para a comunidade de jogadores: “(...) people were quick to point out that the plot was remarkably similar to *American McGee's Alice*, particularly its sequel *Alice: Madness Returns*. Indeed, both stories are about a girl who owns a cat and who escapes from an asylum to hunt down the person who killed her family. This similarity is strengthened when the standard point & click gameplay is varied up by a bottle of pills that, upon taking one, sends Fran into an alternate world where the environments are horrific and macabre, much like the corrupted Wonderland of American McGee's series.” (s/p). Mark Richard, na sua crítica ao videogame publicada em *TechRaptor*, e Lee Mehr, na sua crítica apresentada em *VGChartz* (ambas referenciadas no reputado website *OpenCritic*), partilham a opinião de Bronmans (s/p).

jovem que tenta constantemente emancipar-se em relação a figuras e manifestações destas que se revelam opressivas, lutando também contra convenções socioculturais que impedem a sua liberdade, e conseguindo, em última instância, levar a cabo uma transgressão equiparada à Alice de McGee, mas muito mais evidente e subversiva do que a de Alice de Carroll.

As referidas semelhanças permitem que *Fran Bow* mantenha muitas das ideias e dinâmicas fundamentais e características das obras de Carroll, existindo um perpétuo envolvimento com as mesmas, apesar das diferenças existentes e da sua vertente neovitoriana. Tais parecenças vieram a influenciar a percepção do público, sendo *Fran Bow* referido, em diversas críticas, como o sucessor de *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* na contemporaneidade (Daz Games 1:06:07-1:06:31;⁹⁷ Smith “*Fran Bow Is A Worthy Heir*” s/p; Bellingham s/p; Harker s/p; Snyman s/p; Mehr s/p), sendo apontadas as inúmeras semelhanças entre o videojogo e as obras literárias, bem como com os videojogos de McGee. Adicionalmente, a adaptação das obras de Carroll aos *media* digitais através da adopção de uma estética gótica e de horror apresenta-se como uma tendência, sugere Sarah Stang, que se alicerça na popularidade das obras de Carroll como textos propícios à discussão da intersecção de temas como a loucura, o género e a fantasia, sendo *Fran Bow* um dos mais recentes exemplos da mesma, juntamente com *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns*, *Alice in Wonderland* (Tim Burton, 2010) e *Once Upon a Time in Wonderland* (ABC, 2013-2014) (s/p).

Sobre *Fran Bow*, resta ressaltar uma importante questão: o facto deste introduzir uma marcada diferença em relação aos videojogos de McGee e às obras literárias, por situar a narrativa em 1944, ao invés da Era Vitoriana (Capítulo 1: “My Sober Day”). Contudo, os temas tratados continuam a focar expectativas culturais e perspectivas sobre a criança e o género feminino, como se perceberá nos subcapítulos seguintes e, neste videojogo em particular, o enquadramento temporal não parece impactar significativamente a narrativa, sendo que, na maior parte dos capítulos, Fran permanece em Realidades distintas da humana. Existem, contudo, diversos paralelos que se podem estabelecer com a Inglaterra do século XIX. Para além da vestimenta de Fran muito relembrar a de Alice Liddell (como foi anteriormente referido e como será explorado no

⁹⁷ Cujas críticas são referenciadas no vídeo “*Fran Bow Documentary – Behind the Scenes*” (39:34-39:51), disponibilizado no *website Youtube* pelo próprio estúdio Killmonday Games, que produziu *Fran Bow*.

subcapítulo 3.2.1.), a fotografia em que ambas surgem juntas torna ambígua a época em que se desenrola a narrativa de *Fran Bow*, sugerindo que as datas que constam nas fichas dos pacientes do Oswald Asylum (sendo estas uma das poucas indicações dadas ao jogador sobre o enquadramento temporal da narrativa) poderão não corresponder à realidade ou, em contrapartida, que os produtores do videojogo escolheram colocar Alice num contexto contemporâneo. Outra referência ao século XIX pode ser encontrada, contudo, num diário a que o jogador consegue aceder a partir do Capítulo 2, Parte II: “Double Personality”. No decorrer de um diálogo entre Fran e uma outra personagem (sendo esta um sapo de grandes proporções que auxilia a jovem no referido capítulo), é-lhe oferecido um diário, sendo revelado que este é da autoria de León Castillo, antigo doutor ou funcionário no Oswald Asylum, como uma fotografia que consta no mesmo sugere. Este diário, com entradas que datam de 1875 até 1908, documentam a viagem de Castillo pelas diferentes Realidades,⁹⁸ e é através do mesmo que o jogador fica a conhecer as características de cada uma, bem como a natureza das Kamalas e outras entidades da chamada Ultrareality. Os relatos de Castillo funcionam, assim, como um eco da própria experiência de Fran, e o jogador poderá utilizar as informações neles contidos para saber mais sobre o universo do videojogo. Castillo funciona, portanto, como uma espécie de duplo de Fran, identificando-se com esta na sua viagem, nas suas emoções e turbulência psicológica, e nos espaços que ocupa (como o Oswald Asylum), consolidando também, inevitavelmente, a ligação de Fran ao século XIX. Em adição a estes elementos, também a visão negativa sobre o hospício se mantém em *Fran Bow*: por um lado, a caracterização do espaço e do comportamento do seu *staff* é bastante semelhante ao que encontramos em diversos relatos vitorianos; por outro lado, assim como *American McGee’s Alice* e *Alice: Madness Returns*, *Fran Bow* vem a adoptar igualmente a ideia do hospício como um local tenebroso e do seu *staff* como inerentemente cruel e sinistro, um *motif* muito típico da ficção contemporânea (esta temática será pormenorizadamente abordada no subcapítulo 3.2.3.).

De qualquer modo, a mudança do contexto histórico neste videojogo em particular permite aproximar a narrativa da contemporaneidade, estabelecendo um paralelo inequívoco com os dias de hoje, expandindo as narrativas de Lewis Carroll e

⁹⁸ Castillo refere-se a si próprio como “One of the thousand” (Capítulo 2, Parte II: “Double Personality”), sugerindo a existência de um número limitado de pessoas que conseguem viajar entre as distintas Realidades, como Fran. Sobre esta viagem e a descoberta dos planos alternativos, Castillo conclui: “I found myself hunting the truth but finding the unexpected. (...) I found the truth that relays silently, in the unknown.” (*Ibidem*).

permitindo (re)acentuar determinadas questões e problemáticas, nomeadamente aquelas que fazem parte dos discursos de ambas as épocas históricas, como as que são tratadas na presente investigação (i.e., relacionadas com questões de género e concepções de infância). Como Linda Hutcheon argumenta, recorrendo às considerações de Malcolm Bradbury (proeminente autor nas áreas do modernismo e da literatura inglesa) tal como expressas no capítulo “The Novelist and Television Drama” inserido na obra *Writing for the Medium: Television in Transition*, mesmo adaptações que não alteram o contexto histórico ou cultural das suas narrativas podem vir a ser recebidas pelo público das mais distintas formas, até porque as adaptações, tal como as obras que lhe dão origem, estão sempre dependentes de um determinado contexto: um tempo, um espaço, uma sociedade e uma cultura (Hutcheon 142; Bradbury 100/104-105). Subsequentemente, quem realiza as adaptações pode vir a querer adaptar-se a esta realidade através da mudança do enquadramento temporal da narrativa da adaptação, tentando encontrar ressonância na audiência (Hutcheon 142). Tal acontece em *Fran Bow*, escolhendo-se tratar temas que se revelam de crucial importância tanto no contexto da Era Vitoriana como na contemporaneidade, de forma a criar uma ligação com o público receptor.

Apresentados os videojogos e descrita, de um modo geral, a forma como os mesmos incorporam e (re)tratam a Era Vitoriana, a presente investigação irá abordar, de seguida, temas específicos que permitem demonstrar como as protagonistas de *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow*, que reinterpretam a Alice de Lewis Carroll, se revelam mais transgressivas do que esta última, tendo presentes as considerações anteriormente tecidas nos subcapítulos de análise literária.

3.2. Alice e Fran: uma Transgressão Intensificada

3.2.1. Corpos Estranhos: Contestação de Formulações Convencionais de Estética Corporal Feminina

O presente subcapítulo ocupa-se de analisar, nos três videogames em estudo, instâncias em que a personagem principal transgride um conjunto de formulações convencionais relativas à estética corporal feminina em idade jovem, incluindo não apenas a própria estética corporal, como também a indumentária considerada desejável e bela segundo os padrões da época. Utilizando um *design* que, propositadamente, coloca a criança protagonista dos videogames com vestes que não se enquadram na norma vitoriana, apresentando-a, por vezes, em moldes grotescos, de acordo com uma estética gótica, surrealista ou neovitoriana (nomeadamente *steampunk*), a índole subversiva das suas acções é intensificada, assim como a desconstrução de uma miríade de tabus e problemáticas construções restritivas vitorianas.

Atente-se assim, primeiramente, na importância da indumentária na Era Vitoriana, estando esta, de forma expectável, sujeita a um conjunto de padrões e normas que estabelecem o que, na época, seria apelidado de belo e apropriado. Jane Aster, já anteriormente referida a propósito do seu *etiquette book* intitulado *Sensible Etiquette and Good Manners of the Best Society*, menciona no mesmo, de forma bastante pormenorizada, uma série de conselhos e informações relativos ao código de indumentária vitoriana para ambos os géneros, especialmente proeminentes nas últimas décadas do século XIX (tendo a obra sido publicada em 1882). Mesmo antes de oferecer os referidos conselhos, Aster clarifica a importância do seguimento do código indumentário em vigor, de forma a preservar a boa reputação do *gentleman* e da *lady*: “(...) the man who rebels against fashion, is even more open to the imputation of vanity than he who obeys it, because he makes himself conspicuous (...)” (139); aquele que subverte a norma é, então, colocado no exterior do círculo da vida pública respeitável, especialmente porque, acrescenta Aster, vestir algo não é apenas envergar tecidos, mas sim demonstrar respeito para com a sociedade, com o indivíduo vitoriano expressando, deste modo, uma segura conformidade com aqueles que o rodeiam em específicas ocasiões (*Ibidem* 170), levando a autora a concluir: “No single individual can successfully oppose the stream of fashion.” (*Ibidem* 191).

As vestes femininas em particular não servem apenas o supramencionado propósito mas, de igual forma, veiculam um simbolismo específico que se relaciona com as qualidades que o género feminino deveria cultivar enquanto jovem e consolidar com o avançar da idade e saída do núcleo familiar de origem para o do futuro esposo. Quando aborda a vestimenta feminina, Aster começa por referir a importância desta questão na vida da mulher vitoriana: “(...) dress has had its place in the heart of Englishwomen (...). Indifference and consequent inattention to dress often show pedantry, self-righteousness, or indolence (...)” (*Ibidem* 176); menciona, adicionalmente, que a mulher deve atentar na sua indumentária de modo a tornar-se alvo de olhares alheios, deleitando, desta forma, os seus observadores (*Ibidem* 177), numa plena validação do denominado *male gaze*. Estabelece-se, facilmente, uma conotação imediata com a aparência da mulher e a sua função social, *i.e.* a adopção de um espírito de auto-sacrifício, devendo esta focar-se no prazer provocado em outrem: o vestuário feminino da época emanava complexidade, consistindo em camisetas, anáguas, folhos, elaborados punhos e colarinhos, lenços de mão, crinolinas, corpetes, espartilhos, entre outros, além de diferentes peças e combinações que muito variavam dependendo da ocasião (*morning dressing, full dinner dressing, ball dressing, court dressing/carriage dressing, riding dressing,...*) (*Ibidem* 180-208), o que provocaria, naturalmente, um incómodo substancial, tanto que a própria Jane Aster elabora uma acutilante crítica sobre peças mais restritivas, assim como a crinolina e o espartilho, especialmente em voga no início do século XIX e decaindo lentamente em popularidade durante a década de 80 do mesmo século. Sobre a primeira, a autora refere que, apesar de conferir importância a quem a envergava, como símbolo de poder, a crinolina, *i.e.*, uma armação interior que confere volume às saias, é incomodativa e desnatural (*Ibidem* 188). Similarmente, a técnica de *tight lacing*, ou seja, a voluntária e gradual modelação da cintura com recurso a um espartilho apertado, é considerada por Aster como uma forma de tortura auto-imposta, provocando desmaios frequentes e diversos problemas de saúde (*Ibidem* 189).

Estas exigências respeitantes à indumentária relacionam-se, por sua vez, com o físico ideal vitoriano atribuído ao género feminino: recordem-se as investigações sobre o assunto elaboradas por Anna Krugovoy Silver e Helena Michie, debatidas no anterior subcapítulo 2.3., que destacam a magreza extrema, a palidez, a falta de energia e o enaltecimento de uma inalcançável mas desejável incorporeidade como alguns dos

atributos que caracterizam o ideal de beleza feminina na Era Vitoriana. A saia armada pela crinolina, juntamente com o uso do espartilho, diminuiriam o diâmetro da cintura enquanto restringiam os movimentos da mulher; o excesso de ornamentos e peças de roupa tornariam a mulher agradável ao olhar do homem, sendo através desta que o seu esposo ou pai exibiriam o seu poder de compra, sob a forma de um orçamento dedicado à aquisição deste vestuário e adereços, pelo que a riqueza e variedade dos mesmos transmitiria uma imagem de prosperidade e domínio masculino; o uso de cores pálidas e discretas, por sua vez, algo também diversas vezes referido por Aster (*Ibidem* 195-202), traduzem o desejo pela transparência da mulher, tanto na sua agência e voz como no próprio físico, para além de enaltecerem a sua suposta pureza angelical e espiritualidade. Veja-se, aliás, o especial foco conferido à cor branca no vestuário da criança e da mulher jovem, que deveria ser acompanhada do uso de flores: “(...) flowers may be worn by the young (...)” (*Ibidem* 198); “White tulle over white silk (or white lace), and bouquets of flowers, corresponding to the *guirlande* (...) on the head, are the favorite dress of the young lady.” (*Ibidem* 202). Esta aparência muito aponta para a idealização romântica da infância, com as flores a remeterem para uma natureza idílica e o branco a simbolizar a soma de todas as cores, ou seja, a potencialidade da criança, assim como a aproximação da pureza iniciática e do divino, como refere Juan Eduardo Cirlot: “In *Revelations*, the righteous are dressed in white (...). Jesus as judge is represented with his head and his hair white like whool (...) whiteness symbolizes the celestial state.” (485). Esta cor está, ainda, associada ao fenómeno do (re)nascimento (Chevalier e Gheerbrant 1108). No entanto, tal como o branco se estabelece como a soma de todas as cores, pode igualmente significar a ausência de cor, apontando para construção da criança em negação (veja-se o subcapítulo 1.3.). Adicionalmente, e muito servindo para acentuar tanto a subjectividade dos estágios da infância e adolescência, como as contraditórias atitudes vitorianas relativamente aos mesmos, o branco funciona também, simbolicamente, como uma cor liminal:

(...) white possesses the properties of a boundary, as do the ends of the endless lines of the horizon. It is the colour of ‘passage’ in the sense in which the word is used in ‘rites of passage’ and it is rightly the preferred colour of those rites through which changes in existence take place on the classic pattern of all initiation, through death and rebirth. (*Ibidem* 1105)

Fotografias da época (Gernsheim 48-49), nomeadamente as tiradas por Lewis Carroll, atestam a presença da estética presentemente caracterizada em jovens do género feminino, surgindo estas vestidas com as suas crinolinas e folhos, envergando diversos acessórios que muito se destacam pela sua pouca praticidade.

Assim como Jane Aster se prontifica a criticar toda esta complexidade, também outras relevantes figuras da época expressaram uma opinião semelhante, nomeadamente Florence Nightingale⁹⁹ e Jane Morris; por volta de 1865, precisamente o ano de publicação de *Alice's Adventures In Wonderland*, diversas jovens ostentavam já uma conduta transgressiva quando subvertiam a estética desejável feminina, sendo recebidas pelos *media* da época com uma caótica mistura de escárnio, desdém, admiração e humor, revelando a peculiar ambiguidade sociocultural da época:

(...) at the end of 1865 progressive young women smoking cigarettes were depicted by George du Maurier in trained indoor dresses with no crinolines. The following July *Punch* shows ladies reprimanding their servant for *leaving off* her crinoline. Four years earlier, the same journal had illustrated a maid being ordered to take off her crinoline because she looked ridiculous: by the late 'sixties it was distinguished and rather daring *not* to wear a crinoline at all indoors (...) and the maid seemed to be competing with her mistress. (*Ibidem* 53)¹⁰⁰

A década de 60 assistiu também a outras extravagâncias estilísticas, com estas mesmas jovens a optarem por calçado com um salto um pouco mais elevado, saias mais curtas que permitiam observar os tornozelos desnudos, coques no penteado e mesmo alguma maquilhagem, escandalizando os admiradores da feminilidade tradicional, gentil e abatida, das décadas anteriores (*Ibidem* 56).

A vestimenta de jovens como Alice – tanto Alice-personagem como Alice Liddell – encontra-se, assim, sujeita a um complexo conjunto de códigos e normas que,

⁹⁹ Florence Nightingale demarcava-se já da mulher convencional da época, tornando-se numa verdadeira lenda vitoriana, como Richard D. Altick refere: “A few young women of surpassing determination fought their way through medical school before the end of the [nineteenth] century./But these were rare specimens. It is true that their acceptance was somewhat eased by the heroic example of Florence Nightingale, a seemingly fragile gentlewoman whose ruthless resolution and efficiency, applied to the lethal field hospitals in the Crimea during the war of 1854-56, triumphed over military and bureaucratic negligence and incompetence. Miss Nightingale, ‘the lady with the lamp,’ became a cherished Victorian legend, and, more important, founded the modern profession of nursing.” (55).

¹⁰⁰ A revista *Punch* demarcava-se, na época, pelo seu carácter humorístico e satírico, sendo publicada semanalmente entre os anos de 1841 e 1992 e, posteriormente, de 1996 a 2002.

apesar de cimentados na sociedade e estando associados a relações de poder e estatuto, eram, simultaneamente, contestados, estando assim em constante evolução, como qualquer moda. Apesar das obras de Carroll se debruçarem de forma algo discreta sobre estas questões, será explorada de seguida a forma como a estética ideal feminina se encontra marcadamente subvertida, de diversas formas, em *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow*, ganhando novos simbolismos que muito se relacionam com o modo de vida vitoriano e uma acutilante crítica ao mesmo.

Enquanto que nas obras literárias, como observado anteriormente, Alice se limita a desafiar a estética corporal vitoriana quando aumenta e diminui o seu corpo, nos videojogos existe um maior número de alterações e estas não se resumem somente a uma mudança de tamanho, surgindo no universo digital com um acrescido simbolismo, como referido, e evocando, muitas vezes, características demoníacas, perversas e, sobretudo, monstruosas. De similar forma, existe também uma alteração respeitante à indumentária envergada pela criança do género feminino, obtendo esta uma estética simbólica contemporânea ou mantendo a vitoriana mas adquirindo novas funções.

Atente-se, primeiramente, em *American McGee's Alice*, sendo que, na primeira impressão que o público jogador recebe de Alice, é notado que, apesar desta envergarg um vestido tradicionalmente vitoriano na sua forma – mas não nos seus pormenores, algo que será analisado adiante –, é apresentada, de imediato, uma marcante diferença: o facto do seu cabelo ser apresentado com uma cor castanha avermelhada ao invés do loiro que tanto marca as ilustrações de Tenniel e que define o ideal de beleza feminina na Era Vitoriana. Imediatamente, o arquétipo da jovem loira como símbolo de pureza e inocência é confrontado por um marcante e temível cabelo escuro. Como Samuel Juni e Michelle M. Roth referem no seu estudo sobre o modo como a cor do cabelo influencia relações interpessoais e a construção e divulgação de estereótipos e expectativas culturais, o cabelo loiro vem a simbolizar pureza e limpeza, com antecedentes históricos e mitológicos que o comprovam:

The stereotype of cleanliness and purity of fair haired women has rich historical antecedents (...). Mythology is replete with golden haired princesses in fairy tales (who battle the dark haired witches), and blondes are overly represented in the population of angels, fairy godmothers, saints, fair ladies, goddesses, and

such characters as Faust's Gretchen. These images were central in fixing the purity and divinity stereotype for blonde women. (11)

A cor preta, em contraste, surge associada a uma escuridão primitiva e a uma jovialidade fervorosa, bem como ao próprio submundo; é, também, a cor da estética gótica por excelência. Num plano religioso, como no seio do zoroastrismo, figuras equivalentes a Adão e Eva vestem roupa de cor preta quando abandonam o Paraíso, seduzidos por Ahriman, pelo que o preto adquire também uma conotação a comportamentos de rebeldia e ao lado mais obscuro da mente humana, simbolizado pelo submundo e o oceano profundo, onde se encontra “(...) the treasury of hidden life (...) the storehouse of all things.” (Chevalier e Gheerbrant 93); também o décimo terceiro arcano maior do tarot – a Morte – apresenta uma imagética repleta da cor preta e ainda da vermelha, simbolizando a morte metafórica e posterior renascimento do iniciado: “The death which the initiate undergoes as the preparation for a true birth reaps the world of apparent reality – a world of perishable illusions – with a red scythe, while the world itself is depicted in black.” (*Ibidem*). Os tons avermelhados que acompanham o negro na representação do cabelo evocam não só a assertividade de Alice mas também a sua emancipação – no contexto da narrativa dos videojogos e no sentido de libertação das obras vitorianas que lhe deram origem –, crescimento, sexualidade e força interior estupenda; no universo do tarot, assim como o preto, o vermelho surge de forma muito simbólica, associado a figuras e arcanos que representam a procura por um conhecimento secreto e proibido (*Ibidem* 793), temática que figura de forma muito mais proeminente e menos convencional nos videojogos.

A diferença entre o cabelo de Alice em *American McGee's Alice* e nas obras de Carroll vem assim a marcar uma distinção na construção da jovem nos seus respectivos *media*: nos dois videojogos, Alice apresenta-se com um comportamento muito mais rebelde, agressivo e fervoroso, buscando, nos confins da sua mente, as respostas que procura de forma obsessiva, não se deixando abater pelos obstáculos que vai enfrentando e completando, assim, um ciclo de renascimento que termina após uma simbólica corrupção ser eliminada da sua imaginária Wonderland, auxiliando a jovem na compreensão e questionamento da realidade social em que se insere.

Estas são cores que predominam, igualmente, na ocasião em que Alice encontra um importante item no decorrer do videojogo, apelidado de *Rage Box*; este objecto pode

ser encontrado ao longo das várias áreas em que *American McGee's Alice* se divide, a partir da segunda área, denominada “Fortress of Doors”, conferindo à jovem uma vantagem em combate. A *Rage Box* assemelha-se ao frasco de uma poção, de forma quadrada, contendo um líquido ou vapor de cor vermelha. Após aproximar-se da *Rage Box*, Alice é afectada pelo seu efeito, sentindo o que parece ser uma breve dor lancinante, e transformando-se logo de seguida. Atente-se nesta metamorfose: os braços de Alice adquirem uma cor vermelha, assim como os seus olhos e lábios, e surgem uns alongados dedos com unhas pontiagudas, lembrando garras; os atributos mais proeminentes que a jovem ganha são, no entanto, duas protuberâncias ósseas nas suas costas, acompanhadas de chifres lembrando aqueles encontrados em animais como o carneiro ou o bode. Alice relembra, assim, um animal feroz ou mesmo uma qualquer criatura demoníaca, aludindo ao seu lado mais animalesco e primordial, aquele que causa marcado desconforto no homem vitoriano, que anseia por uma mulher complacente (Fig. 21). Esta estética evoca também uma imagética pagã (nomeadamente presente em divindades como as egípcias Hathor e Ísis, a encantadora Afrodite do panteão grego, as inúmeras representações multiculturais do deus cornífero e do Homem Verde – Pan, Cernunnos, Apolo, ou os sátiros e faunos – e mesmo a Baphomet de Eliphas Levi).

A *Rage Box* actua, na narrativa do videojogo, como um simbólico elemento de libertação, permitindo a Alice um momento em que os seus sentimentos se manifestam sem qualquer restrição. As mecânicas do videojogo permitem que, após aceder a este item, Alice destrua diversos inimigos mais facilmente, necessitando de os atacar menos vezes com a sua arma eleita, consumindo também menos *Strength of Will*. Este claro aumento de poder sublinha a simbologia presentemente atribuída à *Rage Box*. A primeira instância em que Alice encontra este objecto, Cheshire Cat, que a acompanha, afirma: “How fine you look when dressed in rage. Your enemies are fortunate your condition is not permanent. And you’re lucky too; red eyes suit so few.” (Área 2: “Fortress of Doors”). As palavras do animal relacionam directamente a nova aparência de Alice com os seus sentimentos, estando a subversão da estética corporal feminina ligada à demonstração daquilo que a jovem sente e necessita de expressar ao invés de reprimir. Talvez a última parte desta linha de diálogo seja, mesmo, uma referência à incapacidade da Alice de Carroll se libertar por completo, pelo que esta nova Alice adquire uns olhos vermelhos que “suit so few”, sendo também esta uma forma de

afirmar a marcada diferença entre esta Alice e a criança vitoriana, pois esta jovem tanto se afasta marcadamente de um ideal de inocência e pureza, como ameaça qualquer tentativa de sexualização – demonstrando uma feroz atitude e aparência –, temática que figura mais proeminentemente na sequência, *Alice: Madness Returns*. Mais tarde, Cheshire Cat afirma ainda: “Time to raise some havoc. The dogs of war are loose.” (*Ibidem*)¹⁰¹ e a referência à ferocidade e animalidade de Alice é feita novamente, bem como o efeito que esta alteração de estado produz: uma quebra na ordem e o início de uma disrupção caótica, resultante da livre expressão dos sentimentos da jovem. Como pode ser atestado pela explicação apresentada no manual *Prima’s Official Strategy Guide: American McGee’s Alice*, “[t]he Rage Box empowers Alice with a fearsome temper. Beyond the obvious physical transformation, the Rage Box has two effects. Alice’s attack power is increased while her vulnerability to damage is decreased.” (Kramer 36).

A alteração da dimensão de Alice neste videojogo, que é apenas possível através do consumo de substâncias, permite também à jovem utilizar e aceder a um conjunto de elementos para conseguir ultrapassar obstáculos de forma bem sucedida, ao contrário do que acontece, frequentemente, nas obras literárias, em que a mudança de tamanho nem sempre facilita a sua progressão. No final da segunda área, “Fortress of Doors”, Alice ingere uma poção que provoca uma diminuição repentina do seu tamanho, permitindo-lhe atravessar um portal que a leva à terceira área do videojogo, o denominado “Vale of Tears”. Neste local, onde abundam perigosos insectos e venenosas plantas, o reduzido tamanho de Alice poderia provar-se fatal. Porém, depressa a jovem utiliza esta mudança para facilitar a sua navegação na floresta: quando se revela necessário atravessar cursos de água, o jogador necessita de controlar Alice para que esta salte para cima de folhas caídas que seguem rapidamente o seu percurso através da sua flutuação na água; no decurso desta actividade, revela-se também necessário ocupar nenúfares e raízes para encontrar novas folhas flutuantes, que funcionam, assim, como um meio de transporte nesta área. O pequeno tamanho de Alice permite, ainda, destruir cogumelos que fornecem a muito necessária *Meta-Essence*. No fundo, ser pequena nestas zonas florestais permite a Alice, simbolicamente, fazer parte deste mundo natural que flui e

¹⁰¹ Esta linha de diálogo, bem como a transformação de Alice, constitui uma referência à peça *Julius Caesar* (1599), de William Shakespeare (Ato III, Cena 1): “And Caesar’s spirit, ranging for revenge,/With Ate by his side come hot from hell,/Shall in these confines with a monarch’s voice/Cry ‘Havoc,’ and let slip the dogs of war;/That this foul deed shall smell above the earth/With carrion men, groaning for burial.” (597).

permite fluir, ausente da vida citadina vitoriana, onde se verifica uma constante luta de poderes e uma plena adopção da máquina. Enquanto Alice ocupa estes espaços, esta necessita de usar os elementos naturais que a rodeiam para se movimentar e tentar obter uma vantagem em combate, e este episódio oferece, assim, uma perspectiva distinta sobre a relação entre o ser humano e a natureza no rescaldo da violenta Revolução Industrial. Remete, ainda, para a ironia subjacente à adopção vitoriana da construção romântica da infância, que tanto ênfase coloca na importância da natureza na educação e crescimento da criança, mas sendo que, de uma forma prática, tal ideal não era adoptado, sendo esta criança confinada ao espaço doméstico até atingir a idade em que, por força da convenção, se via confrontada, repentinamente, com a vida pública vitoriana.

Em última análise, e no contexto da necessária progressão no videojogo, é também a reduzida dimensão de Alice que possibilita a jovem de atravessar para a quarta área, “Wonderland Woods”, acedida através de estreitas covas, tanto submersas como à superfície. Neste local, Alice encontra Caterpillar, que a informa da necessidade de derrotar Centipede, líder dos insectos ameaçadores e inimigo da jovem, da seguinte forma: “You need to regain your human size. Grow up, Alice. Embrace the truth. (...) nibble on the mushroom of life. Take great care. The Voracious Centipede jealously guards it, and rules over what you require.” (Área 4: “Wonderland Woods”). Após a derrota de Centipede, Alice acede, de facto, a um cogumelo que lhe permite aumentar a sua dimensão física, mas é importante atentar nas palavras de Caterpillar, que equipara o aumento de tamanho ao crescimento de Alice e aos seus objectivos principais, *i.e.* lidar com o trauma associado à perda da sua família e tentar descobrir o que provocou a morte dos seus entes-queridos. Enquanto que nas obras literárias, a alteração de tamanho se revela inoportuna ou se apresenta associada à expulsão de Alice do seu mundo imaginário sem justificação prévia, em *American McGee’s Alice*, estas mudanças proporcionam um avanço em Wonderland, ou seja, na própria viagem psicológica da jovem, que se traduz numa constante e paulatina tentativa em tornar claro o que permanece encoberto e reprimido; este abraçar da verdade alude também a um necessário ganho de consciência, da parte de Alice, sobre a própria sociedade vitoriana, raiz da sua culpa e trauma, bem como da corrupção que vem a afectar o seu mundo imaginário, representação constante destas questões, o que explica, possivelmente, a

decisão em incluir, na sequência *Alice: Madness Returns*, as previamente referidas *London Intermissions*.

É precisamente em *Alice: Madness Returns* que se observa o maior desafio à estética corporal feminina na Era Vitoriana através da figura de Alice, que aumenta e diminui de tamanho não apenas quando consome bens alimentares, mas também, e sobretudo, quando deseja, sendo que o jogador necessita apenas de pressionar uma tecla designada no seu teclado para que Alice diminua o seu tamanho, podendo fazê-lo na maior parte dos espaços do videojogo. Esta capacidade traduz uma acentuada diferença em relação a Alice tal como concebida por Carroll, que é mais frequentemente vítima do ambiente que a rodeia, necessitando de se adaptar e seguir instruções. Em *Alice: Madness Returns*, pelo contrário, Alice possui mais controlo sobre o seu corpo, expande a sua agência e actua por vontade própria, não estando exclusivamente limitada às exigências do meio ambiente.

Apesar desta agência expandida, existem, ainda assim, alguns momentos-chave na narrativa de *Alice: Madness Returns* em que Alice consome também alimentos e bebidas que rapidamente alteram as suas características físicas. No Capítulo 4: “Queensland”, Alice encontra um jardim labiríntico e, no seu centro, um bolo decorado com letras em que se lê “Eat Me”, evocando o episódio, na obra de Carroll, em que a jovem aumenta de tamanho após o consumo de um bolo em que se lê a mesma mensagem (Carroll 43-45). Apesar de, na obra literária, o consumo deste bolo produzir o mesmo efeito que em *Alice: Madness Returns*, i.e. o aumento do tamanho físico, verifica-se que Alice cresce de tal forma que se torna impotente, pela acentuada desproporcionalidade dos seus membros (*Ibidem* 44). No entanto, no videojogo, ocorre precisamente o oposto: a jovem aumenta de tamanho e encara o seu principal inimigo neste capítulo, denominado por Executioner; sendo agora maior do que este, Alice começa por exibir um sorriso algo perverso e confiante para, quase de imediato, o esmagar com o seu pé, mas não antes do próprio Executioner se sentir derrotado, deixando mesmo cair a sua ceifeira (Fig. 22). Após este breve confronto, Alice inicia uma verdadeira matança, pisando e matando diversos inimigos de uma só vez. Durante este percurso, derruba também barreiras sob a forma de portões trancados e muros de pedra.

Neste momento particular do videojogo, a jovem mantém uma forma humana e regular apesar do aumento de tamanho, o que a possibilita de se movimentar e agir naturalmente, nos moldes humanos a que está certamente habituada, contrariamente ao que ocorre na obra de Carroll, em que a forma desproporcionada que Alice adquire a confina num espaço, deixando-a incapaz de se mover ou dificultando a sua entrada no tão desejado jardim. Em *Alice: Madness Returns*, por sua vez, o tamanho de Alice coloca-a numa posição de privilégio imediato, o que lhe permite aceder muito rapidamente ao seu destino, *i.e.* o palácio de Queen of Hearts, não apenas enfrentando inimigos mas também derrubando torres de defesa, muros e portões no seu percurso, surgindo uma indicação direccionada ao jogador numa caixa de texto, em que se lê: “Break down castle gates that block the way.” (Capítulo 4: “Queensland”). Durante este percurso, ocorre ainda uma destruição de diversos coretos, sendo que Alice poderá destruí-los com as suas mãos ou caminhando por cima dos mesmos; relembre-se a simbologia romântica atribuída ao jardim e a sua exploração no contexto das obras de Carroll, sendo que esta é, no videojogo, totalmente subvertida: não apenas estes coretos surgem desprovidos de elementos naturais – sendo constituídos somente por pedra em tons acinzentados e alguns indícios de acastanhadas ervas daninhas –, como Alice consegue facilmente destruí-los, obtendo até uma pequena recompensa sob a forma de *Teeth*. A representação dos coretos desta forma oferece uma subversão da imagem idílica do jardim. Adicionalmente, Alice não se limita a lamentar a sua estadia num jardim que não corresponde às suas expectativas, demonstrando no videojogo, sem limitações, o seu profundo desagrado e destruindo assim este símbolo de uma infância extremamente idealizada.

Numa outra ocasião no videojogo, Alice depara-se com uma poção que contém uma etiqueta em que se pode ler “Drink Me”. Guiada por Cheshire Cat, Alice opta por ingerir o líquido, mas este, ao invés de se encontrar num recipiente de dimensão reduzida como em *Alice’s Adventures In Wonderland* (Carroll 41), apresenta-se a jorrar de um enorme frasco, lembrando uma cascata, imagética reforçada pela afirmação de Cheshire Cat quando Alice o visualiza: “Though lacking a bathing costume, a plunge in that pool is in order.” (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”). Após entrar em contacto com o líquido, Alice obtém a capacidade de diminuir o seu tamanho (através do seu *Shrink Sense*), e a afirmação de Cheshire Cat, por sua vez, evoca a navegação da jovem por

entre os recessos mais obscuros da sua mente, uma muito necessária *plunge* para desbloquear as suas memórias reprimidas.

O reduzido tamanho de Alice disponibiliza uma nova acção por parte do jogador: este fica capacitado de clicar num botão para alterar o tamanho da jovem, a qualquer momento. Assim, ao ser exercido, por parte do jogador, um controlo sobre Alice relativamente à sua mudança de tamanho, é reforçado o livre arbítrio e escolha da jovem sobre o seu corpo, não se encontrando esta à mercê de um qualquer acontecimento ou alimento para que a alteração física seja operada. O diminuto tamanho de Alice permite-lhe atravessar pequenos túneis, cuja entrada surge apresentada, simbolicamente, como uma pequena fechadura, evocando o desbloqueio de conhecimento e memórias reprimidas (momentos antes de Alice entrar em contacto com o líquido, Cheshire Cat afirma: “While smaller you can see things that are nearly invisible to your bigger self.” (*Ibidem*)); no final destes túneis, aliás, quase sempre se encontrará um item colecionável que corresponde a uma memória (Fig. 23). A procura de memórias esquecidas e uma melhor compreensão de Alice em relação a si mesma e do que sucedeu com a sua família está, assim, relacionada com o desafio à estética corporal: se Alice se mantivesse dentro dos padrões físicos vitorianos, com um tamanho regular, não conseguiria entrar nestes minúsculos locais e, subsequentemente, não acessaria a verdade acerca da sua vida, nomeadamente o papel que Dr. Angus Bumby teve na morte dos seus pais e agressão sexual da sua irmã. Embora esta alteração ao seu físico permita, num plano imediato, navegar até um novo espaço, simbolicamente Alice leva a cabo uma conduta transgressiva relativamente a uma figura autoritária vitoriana, ganhando assim poder sobre si mesma, ao invés de se sujeitar às tenebrosas acções manipuladoras de Dr. Bumby.

Nesta linha temática, refere-se ainda o pendor erótico atribuído às icónicas expressões “Eat Me” e “Drink Me”. Apesar de se constituir como um item a que o jogador tem acesso apenas em *American McGee’s Alice*, o intitulado *Wilson’s Casebook* ganha uma maior significância tendo em consideração a narrativa de ambos os videojogos. Relatando as flutuações na saúde de Alice quando esta se encontrava ao

cuidado do seu primeiro doutor no Rutledge Asylum (Heironymous Q. Wilson) pouco tempo após a morte da sua família, este diário apresenta a seguinte entrada:¹⁰²

25 December 1873: She has returned to her trance-like state, with one notable exception – her mouth stretches very wide whenever anyone enters the room. Whether it’s for the potion or for the food, she’s definitely inviting more. What she means by repeatedly whispering “Eat me” and “Drink me” still eludes me. (*American McGee’s Alice*)

A referência à boca estranhamente aberta em conjunto com o estado de transe alterado em que Alice se encontra, bem como a constante repetição das supramencionadas expressões, evoca uma imagética erótica acompanhada de gula e até uma certa sobrançaria, ainda que provavelmente involuntária, da parte da jovem. Esta tríade de pecados mortais coloca Alice num patamar transgressivo, quase anti-religioso e, nesta situação em particular, surge uma clara equiparação do consumo de alimentos e mudança do corpo à sexualidade e, também, à insanidade.

Esta insanidade e, em especial, os errados diagnósticos levados a cabo na Era Vitoriana no respeitante às doenças e distúrbios do foro mental que eram recorrentemente detectados e atribuídos ao género feminino, com frequência diagnosticados como sendo histeria, é tema recorrente em ambos os videojogos, ganhando, no entanto, especial foco em *Alice: Madness Returns*, sob a forma de um poder especial. Este funciona como uma mecânica de jogo bastante semelhante à *Rage Box* incluída no primeiro videojogo e é apelidado precisamente de *Hysteria*, podendo ser accionado pelo jogador durante uma luta quando a jovem possui pouca vitalidade, garantindo a Alice invencibilidade temporária e uma força física extrema, alterando ainda a sua aparência para umas vestes sangrentas e desprovidas de cor.

Para compreender a subversão inerente à forma como Alice manifesta este poder, é necessário tomar em consideração que a histeria englobava na Era Vitoriana, como Ginger Hooper refere, um conjunto de ainda pouco estudadas condições, entre as quais estados depressivos, ansiedade, menstruação irregular, distúrbios reprodutivos e doenças psicossomáticas, traduzindo ainda uma perspectiva sexista prevalente na

¹⁰² A escolha de incorporar um *casebook* no videojogo ecoa esta prática no contexto dos hospícios vitorianos: “Casebooks were kept detailing each patient’s condition on admission, a record of discharge, and sometimes treatment although with the pressure of fast increasing numbers the treatment record was not always kept up to date.” (Rutherford 17).

medicina da época (78). A etiologia do termo revela já uma conotação com o género feminino: este tem origem na palavra *hystera*, do Grego Antigo, significando “útero”. A evolução e conceptualização da histeria como doença ocorre apenas, no entanto, durante a Era Vitoriana (*Ibidem*), em que a sociedade dominada pelo género masculino colocava tal ênfase no corpo feminino, em particular no sistema reprodutivo, que este era considerado determinante na saúde da mulher, sendo também considerada a existência de uma ligação inerente entre o mesmo e a saúde psicológica. O valor social da mulher recaía na sua capacidade de produzir descendência e, portanto, de exhibir um corpo preparado para esta tarefa, o que explica estas associações (*Ibidem* 80/81). Simultaneamente, o tabu existente contribuía também para esta percepção: recorde-se o discurso por negação que James Kincaid apresenta em relação à concepção da criança mas que pode ser, também, aplicado nesta situação: banir algo apenas provoca uma reacção de obsessão, ainda que secreta, em relação ao objecto reprimido.

A histeria primariamente associada ao género feminino explica-se também pela maior fragilidade atribuída à mulher, não apenas física mas também psicológica, sendo que o sistema nervoso feminino seria supostamente mais delicado do que o masculino, estando por isso mais susceptível a comportamentos histéricos (*Ibidem* 79). Adicionalmente, a mulher estaria também em perpétua condição liminal, oscilando entre um estado natural e um patológico. Hooper ilustra esta condição referindo um conjunto de obstetras, psicólogos e ginecologistas e suas observações: W. Tyler Smith (1815-1873), reconhecido obstetra, jornalista e escritor, constatou que a menstruação e o parto se posicionam no limite entre a fisiologia e a patologia; já Thomas Laycock (1812-1876), especializado em neurofisiologia, argumenta em prol da tendência inevitável da mulher para exhibir comportamentos histéricos devido à volatilidade e instabilidade do corpo feminino; por fim, Isaac Ray (1807-1881), um dos fundadores da psicologia forense, estabelece que é extremamente fácil existirem manifestações de histeria na mulher dada a sua susceptibilidade nervosa, culminando rapidamente em insanidade (*Ibidem* 81). Estes relatos demonstram a ligação que é estabelecida entre os estados físico e psicológico da mulher, concebidos como delicados, fracos e inerentemente transgressivos por estarem num estado de permanente instabilidade e, por isso, imprevisível, facilmente tornando-se disruptivos e provocando, assim, tensão e receio.

Em *Alice: Madness Returns*, Alice utiliza esta caracterização e dinâmica a seu favor. Ao tornar-se invencível e mais forte pela activação do poder de *Hysteria*, a jovem

altera a conotação entre a histeria e a acepção do género feminino como fraco e passivo, subvertendo assim este paradigma cultural e tornando-o na sua força, determinante na luta contra os seus inimigos. Em *American McGee's Alice*, a *Rage Box* permite, como observado, um efeito semelhante, mas este é apenas activado através da aproximação de Alice ao objecto, sendo este encontrado apenas em alguns locais ao longo dos diversos espaços do videojogo. Contudo, em *Alice: Madness Returns*, este poder é inerente a Alice, podendo ser accionado pelo jogador com maior frequência e não estando dependente de nenhum objecto encontrado. Esta mudança simboliza o aumento do controlo e conhecimento que Alice possui sobre si mesma, a sua viagem e o seu corpo, traduzindo ainda um maior distanciamento em relação a regras sociais, i.e. influência exterior. Este é um poder interior, sempre presente, que é exteriorizado, e não o inverso.

Atente-se agora no vestuário de Alice em ambos os videojogos, sendo que estes subvertem os padrões de indumentária tal como apresentados no início do presente subcapítulo, nomeadamente através da adopção de uma estética gótica e contemporânea. O primeiro videojogo, *American McGee's Alice*, apresenta Alice apenas com um único vestido, de cor azul, saia ampliada por crinolina, mangas bufantes e avental branco, relembrando as ilustrações de John Tenniel ou, ainda, a adaptação cinematográfica em animação intitulada *Alice in Wonderland* (1951), da reconhecida *Walt Disney Productions*. No entanto, é visível que os pormenores patentes no *design* deste vestido, nestes videojogos, se enquadra numa estética gótica, afastando-se das suas referências históricas e aludindo assim aos pendores transgressivo e subversivo que a narrativa agora adquire. Notem-se o laço de grandes dimensões que agora adorna a cintura de Alice da parte de trás e que contém um crânio, as botas de estilo gótico com presilhas em metal ao invés das sapatilhas desenhadas por Tenniel, as meias listadas de preto e branco (mais visíveis em *Alice: Madness Returns*), a saia com uma ainda presente mas reduzida armação para permitir maior liberdade de movimentos (pormenor que será explorado adiante), os símbolos alquímicos que decoram o avental (sendo que este surge, agora, manchado de sangue) e apontam para o oculto e o submundo,¹⁰³ e o colar

¹⁰³ Os dois símbolos alquímicos presentes no avental de Alice encontram-se relacionados com a deusa Éris do panteão grego, associada a turbulência, caos e discórdia, e o deus romano Júpiter, emanando um poder supremo e estando relacionado com progressão, equilíbrio e ordem, apontando assim para o caos mental de Alice e a sua demanda em encontrar equilíbrio, estabilidade e uma posição de poder. Note-se ainda, igualmente, o facto destes símbolos estarem relacionados com a alquimia, área que visava, num plano material, obter a receita para a transmutação de diversos metais em ouro, mas que operava sobretudo numa base simbólica em que a verdadeira transmutação não era a material mas sim a espiritual, pelo que a transformação de um metal em ouro equivalia a uma bem-sucedida conexão com o divino e

do qual pende a letra ómega, do alfabeto grego, conotada com o final de uma demanda, a descoberta suprema ou um objectivo cumprido (Fig. 24).

Este vestido regressa, posteriormente, em *Alice: Madness Returns*, sendo designado por *Classic* ou *Classic Dress*, surgindo agora acompanhado de mais alguns vestidos, com uma forma semelhante mas distintos entre si, e incorporando elementos do momento narrativo e capítulo em que o jogador se encontra. O vestido *Steamdress*, a título de exemplo, apresenta uma marcada estética *steampunk*, comportando arneses, partes mecânicas e couro, sendo o laço e crânio do *Classic Dress* substituídos por um relógio (Fig. 25). O retrofuturismo patente na estética apresentada pelo *Steamdress*, bem como o momento do videojogo em que Alice o enverga – quando a jovem entra na mecanizada fábrica de Hatter –, promove e revela um olhar contemporâneo e crítico sobre o passado vitoriano, o que justifica o comportamento transgressivo de Alice, que tenta profundamente libertar-se da repressiva sociedade em que se insere. A versatilidade do *steampunk* é visível na dificuldade de o definir como sendo um subgénero literário da ficção científica, uma subcultura da estética gótica, um produto do movimento *Arts and Crafts* e a sua faceta mais moderna, apelidada de *Do-It-Yourself* (*DIY*) ou uma contracultura e ideologia (Perschon 2). Todas estas formas de o caracterizar, no entanto, denotam a sua dimensão transgressiva, fora da norma e do chamado *mainstream*, auxiliando e acentuando, por isso, esta vertente em *Alice: Madness Returns*. Adicionalmente, e como Rachel Bowser e Brian Croxall argumentam no seu artigo “Introduction: Industrial Evolution”, o *steampunk* tem a capacidade de ilustrar ou mesmo efectuar uma espécie de “(...) cultural memory work (...)” (1), em que projecções e fantasias sobre a Era Vitoriana se encontram com os tropos e técnicas da ficção científica, produzindo assim um género que se deleita em anacronismos enquanto expõe, simultaneamente, “(...) history’s overlapping layers.” (*Ibidem*). Deste modo, o *steampunk* reflecte extensivamente sobre a questão “E se?”: e se as mudanças ocorridas durante a Revolução Industrial tivessem sido diferentes? As histórias

uma elevação do espírito em perpétua busca de conhecimento. Para além deste princípio estar relacionado com um processo de crescimento, auto-conhecimento e ganho de consciência, algo especialmente focado nos videojogos, a alquimia opera também numa dinâmica de dualidade (espiritual/material, celestial/terreno, *solve/coagula*, evolução/involução, enxofre/mercúrio, fogo/água, passivo/activo, etc. (Chevalier e Gheerbrant 13)), pelo que a vestimenta de Alice, com os seus símbolos alquímicos duais, traduz não apenas as dicotomias sociais vitorianas, mas também um conhecimento simultaneamente racional e místico que a jovem possui em relação ao seu contexto sociocultural, sendo que consolida em si um princípio e um fim; a vida e experiência de Alice é, nestes videojogos e através de uma reinterpretação contemporânea, focada e devidamente abordada, contrariamente à experiência da mulher vitoriana, alvo de repressão e cuja individualidade e bem-estar eram consistentemente desprezados.

alternativas (períodos de tempo hipotéticos ou fictícios do mundo, ou ucronias) abordam particularmente esta questão, e as reconstruções anacrónicas que se estabelecem como uma parte intrínseca do *steampunk* (Esser 144) são importantes não apenas porque cimentam e reflectem a relação entre o contemporâneo e a Era Vitoriana (com as inúmeras semelhanças existentes, em ambas as épocas, no respeitante a ansiedades e transformações socioculturais), mas também porque as re-imaginações neovitorianas, que recorrentemente fazem uso do *steampunk*, têm o potencial de, como já referido anteriormente, reescrever a narrativa da Era Vitoriana e colocar a ênfase em aspectos distintos daqueles comumente abordados nesse passado, permitindo assim uma efectiva interrogação das estruturas que mapeiam o imaginário colectivo da população sobre a referida Era.

Regressando agora à vestimenta de Alice, note-se ainda o vestido *Siren*, sendo este utilizado por Alice no Capítulo 2: “*Deluded Depths*”, que tem lugar nas profundezas do oceano. O mesmo apresenta um *design* que relembra uma sereia, no entanto, um *twist* mais negro é-lhe conferido por um esquelético peixe da ordem *Lophiiformes* (vulgar peixe-lanterna) que, apesar de não se encontrar vivo, emana ainda uma fantasmagórica luminosidade e que, tal como o relógio no *Steamdress*, substitui igualmente o crânio nesta variação (Fig. 26).

Uma característica atravessa todos estes vestidos: quando Alice se encontra imóvel, a aparência das suas saias relembra a crinolina usada pelas crianças vitorianas. Porém, o conjunto de movimentos que anima esta personagem no videojogo sugere que este vestuário não restringe Alice de forma alguma, demonstrado não só pela flutuação livre das suas saias quando o jogador movimenta a personagem para a frente ou lateralmente, como também pelo conjunto de acções que Alice realiza: esta é perfeitamente capaz de lutar, correr, saltar e, curiosamente, até flutuar por breves momentos. Esta última acção é deveras simbólica, pela forma como surge representada: por vezes, é requerido, da parte do jogador, mais do que um simples salto para se atingirem novos espaços e plataformas e, premindo uma tecla designada por alguns segundos, o jogador fica capacitado de controlar Alice por um breve período durante o qual a jovem flutua, por vezes auxiliada por correntes de vapor e ar que a sustentam no ar. O que permite, no entanto, esta útil habilidade, é a crinolina nas suas saias, sendo que a armação se expande para permitir a flutuação. Ao invés de se deter pela restrição que muito caracteriza o vestuário infantil e juvenil vitoriano, Alice subverte o seu uso,

utilizando-o para se movimentar melhor e adquirindo até o poder quase sobrehumano de voar. Para além disto, o estilo que caracteriza todos estes vestidos, e o referido uso que lhes é dado, permite também a Alice contestar e oferecer mesmo uma ameaça ao olhar sexualizado vitoriano sobre a criança feminina, como Catherine Siemann afirma na sua análise de *Alice: Madness Returns*: “She is small-breasted, clearly teenaged, but not overly sexualised. Her style suggests a combination of little girl and deadliness, the paradox behind the game itself.” (187). Desta forma, Alice contraria, ainda, um paradigma na representação de personagens femininas nos videojogos, que empregam frequentemente um *design* hiper-sexualizado na construção destas, como Carrie Heeter confirma através do levantamento de dados efectuado, no ano de 2010, por Edward Downs e Stacy L. Smith, no artigo “Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis”:

Sexualized female game characters are common in many game genres. Downs and Smith (2010) analyzed 489 characters across 60 games and found that women in games were more likely to be portrayed as partially nude or dressed in a sexually revealing way, with unrealistic body proportions, wearing clothing inappropriate to the in-game activities they were performing. (Heeter 373-374)

Na verdade, a escolha deste modo de representação para Alice foi, desde o início da produção do videojogo, um ponto de concórdia entre a equipa de *design*, como evidencia a obra *The Art Of Alice: Madness Returns*: “I think the only aspect we agreed on easily was that we didn’t want Alice to have oversized breasts.” (Kerslake, et al. 39).

Também o cabelo de Alice, neste videojogo, se encontra animado de forma a interagir com a liberdade de movimento agora permitida em *Wonderland*. Sobre este assunto, Nick Dinicola escreve:

(...) it’s her hair that stands out most. It looks like every strand is modeled separately, and based on how realistically it moves, one might assume that every available programmer was working on hair physics, ensuring that every strand would fall over her shoulder rather than through it. Their attention to detail is commendable; in a level that takes place underwater, Alice’s hair floats around when you stop moving. However, what’s most interesting about Alice’s hair tech is how much it supports the gameplay and character development in this title. (s/p)

Recorrendo aos meios tecnológicos à disposição, *Alice: Madness Returns* vem a incorporar esta fluidez no cabelo de Alice que, como Dinicola refere, muito auxilia no desenvolvimento que é dado a esta tão reconhecida personagem. Em Wonderland, o cabelo da jovem é comprido, e encontra-se afectado por uma miríade de situações: quando esta diminui ou aumenta o seu tamanho, salta entre plataformas, atravessa determinados espaços ou se encontra numa zona em que é perceptível a intensidade do vento, o seu cabelo movimenta-se horizontal e verticalmente, acentuando as suas acções e marcando o efeito tangível que Wonderland produz no corpo de Alice; no fundo, torna perceptível a presença física de Alice na sua própria mente (*Ibidem*). Contudo, durante as *London Intermissions*, verifica-se que o cabelo de Alice é mais curto. Dinicola analisa esta mudança:

There are moments in the game when you can stand at the edge of a cliff with a strong wind blowing in towards land. If you attack the air (thus, equipping her big butcher knife for a short while), you get a scene out of any superhero story. Spin the camera around to look at Alice's face, you'll see her hair pushed back and flowing like a cape, her dress is fluttering quickly, and her narrow eyes portray a girl determined, willing, and more than capable of taking on the nightmares of Wonderland. (...). But only in Wonderland.

In the real world her hair is cut short to the point where it's not affected by physics in the same way. As a result, she feels slower, like she's less sure of herself in this place, and with no "cape" and no knife (...). This lack of power is played up in the story. Even though she's still the confident, mentally strong girl that she is in Wonderland, she's not a physical fighter. In the real world, she gets knocked out (...) whereas in Wonderland she can take on towering monsters with a pepper grinder and toy horse. She's weaker in the real world, and her hair reflects this change. (*Ibidem*)

Apesar do cabelo reflectir, de facto, esta mudança, traduzindo a inadaptação de Alice à sociedade vitoriana e a sua desilusão com a mesma, não se poderão esquecer os últimos instantes do videojogo, em que a jovem confronta directamente Dr. Angus Bumby numa estação ferroviária. Através de uma simbólica transformação que ocorre de forma repentina, Alice adquire a aparência que possui em Wonderland, não apenas com as suas subversivas vestes mas, também, com o seu cabelo ondulante; é desta forma que,

obtendo justiça para a sua família, a jovem aniquila Bumby empurrando o doutor para um caminho-de-ferro quando um comboio o atravessa, travando assim a sua influência e colocando um fim na sua operação de tráfico de crianças para fins de prostituição. A simbologia do cabelo é, então, reafirmada e, assim, Alice traz para a realidade vitoriana a sua conduta profundamente transgressiva, numa fusão que confere um poder à jovem que está totalmente ausente das obras literárias, em que uma fria e convencional realidade surge em directa oposição a um elaborado e caricato mundo imaginário.

Retirando agora por breves instantes o foco de Alice, note-se ainda, em *Alice: Madness Returns*, uma imagética que muito caracteriza o Capítulo 3: “Oriental Grove”: a existência de diversas estátuas que apresentam corpos femininos semi-nus mas cuja parte superior, *i.e.* pescoço e cabeça, se apresentam como insectos ou mantendo as feições humanas mas exibindo lágrimas de sangue (Fig. 27). A temática deste capítulo reflecte a forma como Alice absorve e percepçiona imagens do Oriente através da exposição de objectos oriundos de regiões asiáticas na habitação de Wilton J. Radcliffe, advogado da família da jovem (numa memória encontrada neste capítulo, a seguinte informação é obtida: “Radcliffe (...). Very proud of his artifacts. Ming, I think he said. And partial to Tokagowa Japan.” (Capítulo 3: “Oriental Grove”); em certa ocasião, quando Alice visita, de facto, a casa do advogado, estes objectos são visíveis. Também através dos inúmeros contos que lhe seriam transmitidos pelo seu pai e pelo próprio Radcliffe, Alice consome ideias estereotipadas sobre o Oriente, num contexto histórico em que as trocas comerciais entre o Império Britânico e esta região era abundantes, bem como o controlo que o primeiro exercia em inúmeros locais do continente asiático (nomeadamente no âmbito e através da *East India Company*). Através deste contexto, este capítulo do videojogo explora a percepção britânica sobre o Oriente, especialmente em relação à questão da mulher e da sexualidade.

As estátuas que apresentam um corpo feminino desnudado mas cuja cabeça se apresenta em forma de insecto evocam a ambígua visão britânica oitocentista sobre o Oriente. Como Edward W. Said afirma, na sua reconhecida obra *Orientalism*, e recorrendo às perspectivas de Edward William Lane,¹⁰⁴ “(...) the Orient seemed to have offended sexual propriety; everything about the Orient – or at least Lane’s Orient-in-

¹⁰⁴ Edward William Lane, nascido no ano de 1801 e falecido em 1876, foi um orientalista e tradutor britânico, tendo publicado obras que muito importam para compreender a visão britânica sobre o Oriente durante o século XIX, nomeadamente *Manners and Customs of the Modern Egyptians* (1836), *Arabic-English Lexicon* (1876) e *Description of Egypt* (publicada postumamente, em 2000).

Egypt – exuded dangerous sex, threatened hygiene and domestic seemliness with an excessive ‘freedom of intercourse,’ as Lane put it more irrepressibly than usual.” (167); esta apresenta-se, precisamente, como a simbologia presente na representação elegida para as estátuas: estas evocam um marcante erotismo, exibindo poses convidativas,¹⁰⁵ mas estando esta aura em contraste com a repulsa e perturbação provocada pelo rosto de insecto, que corporiza a identificação do Oriente como um Outro, simbolizando a ameaça à higiene e à respeitabilidade sexual e doméstica que os vitorianos tanto cultivavam. Simultaneamente, representa também a ameaça da *femme fatale*, figura feminina que, literariamente, floresceu no século XIX, sendo muito frequentemente de origem oriental e cultivando uma ligação ao oculto, ao sadomasoquismo e ao macabro (*Ibidem* 180). Já as estátuas que, de forma semelhante, apresentam uma mulher sensualizada mas cujo rosto evoca melancolia e o olhar se encontra repleto de lágrimas de sangue, vêm a simbolizar a consciência que Alice demonstra possuir em relação à colonização britânica, revelando uma interessante perspectiva pós-colonial que é introduzida neste videojogo mas que se encontra ausente da obra de Carroll. O significado subjacente à forma como Wonderland manifesta estas lágrimas no rosto das estátuas encontra-se complementado, também, por uma outra ocasião em que Alice necessita de ultrapassar um conjunto de plataformas, num mini-jogo reproduzido num cenário em 2D, que introduz o processo de colonização do Oriente da seguinte forma:

The belligerents, without true cause or purpose, abused and murdered their pacific victims, whom they hated for being different. The invaders corrupted the vivid world. The assaulted could not comprehend the merciless brutality. Still, they stayed on, trying to placate their oppressors and recover their past. (Capítulo 3: “Oriental Grove”)

¹⁰⁵ Note-se, ainda, a luz vermelha que frequentemente adorna o espaço em que estas estátuas surgem, uma possível referência aos denominados *red-light districts*, locais disseminados por diversas cidades e que, na contemporaneidade, contêm negócios visivelmente relacionados com a actividade sexual, incluindo prostituição legalizada, clubes de *striptease*, *sex shops*, *peep shows*, estabelecimentos de massagens, e outros (Weitzer 703). Entre os atributos que definem os *red-light districts*, encontra-se a característica luz vermelha, utilizada nos estabelecimentos enumerados e nas janelas onde prostitutas/os oferecem serviços sexuais. Muitas cidades do Ocidente, nomeadamente o bairro de Soho em Londres, o centro de Amesterdão nos Países Baixos, o Barrio Chino (El Raval) em Barcelona, ou determinados locais norte-americanos, como Chinatown em São Francisco, coincidem precisamente com o conceito do *red-light district*, espaços onde uma notória sexualidade exótica e transgressiva é praticada livremente, mas sendo igualmente locais habitados por uma comunidade chinesa e associados a toda a sorte de práticas criminais (tráfego e máfia), incluindo o tráfico e consumo de droga. Estes são, efectivamente, locais onde, desde o século XIX, se sediou uma importante comunidade chinesa e marinheiros vindos de todas as partes do globo, que também aí se fixaram e contribuíram para este particular desenvolvimento urbano.

A mulher-estátua que, imóvel, chora, representa assim todo o sofrimento e falta de voz dos povos colonizados. Como referido no subcapítulo 1.1., o neovitorianismo apresenta também, frequentemente, perspectivas pós-coloniais¹⁰⁶, que prontamente conferem representação a culturas e sociedades reprimidas por via da colonização. Tal ocorre precisamente através da incorporação destas estátuas no heterocosmos de *Alice: Madness Returns*. Mas note-se também uma questão deveras importante: através da presença das lágrimas de sangue e da incorporação de partes de insectos, estas estátuas, que funcionam como arquétipos da mulher oriental na mente de Alice, subvertem o próprio *male gaze* vitoriano: através da expressão dos seus sentimentos e do entrave à contemplação sexualizada e objectificada do homem, estas mulheres colocam um simbólico bloqueio ao voyeurismo masculino, com a presença do insecto a evocar uma ameaça ao ser humano e à beleza convencional, e as lágrimas ensanguentadas a perturbarem a tranquilidade e sensualidade femininas, numa estética marcadamente gótica que inerentemente questiona, subverte e transgride.

A fusão entre a forma humana e outras de origem orgânica vem a caracterizar o videojogo *Fran Bow*, em que a estética gótica se mantém, mas no qual a protagonista Fran atravessa uma peculiar transformação, ficando distante da sua forma humana, enquanto que, em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, Alice se mantém reconhecível, sendo que o jogador a controla sempre numa forma humana. Neste contexto, e antes de se efectuar uma análise a *Fran Bow*, não se poderá esquecer, no entanto, o duplo de Alice que marca presença em *American McGee's Alice* sob a forma de uma amálgama entre Queen of Hearts e Red Queen, personagens inseridas por Carroll em ambas as obras literárias. No videojogo, em que é visível a fusão destas duas personagens numa só, uma forma grotesca é enfrentada por Alice em Queensland. Esta Queen of Hearts/Red Queen, principal antagonista de Alice em *American McGee's Alice*, espalha os seus tentáculos pelos diversos espaços por onde Alice se move, correspondendo estes a diversos locais em Wonderland; durante os momentos iniciais do videojogo, o jogador desconhece, no entanto, a razão que explica a presença destes monstruosos apêndices carnudos que parecem contaminar uma terra que poderia ser,

¹⁰⁶ Assim como explicado por Elleke Boehmer na sua obra *Colonial and Postcolonial Literature*, o denominado pós-colonialismo pode ser definido da seguinte forma: “(...) that condition in which colonized peoples seek to take their place, forcibly or otherwise, as historical agents in an increasingly globalized world.” (3). A perspectiva pós-colonial apresenta-se, assim, como aquela que escrutiniza de forma crítica e subversiva a relação colonial e confere a possibilidade de resistência a perspectivas colonialistas (*Ibidem*).

contrariamente, agradável e bela. É revelado mais tarde que os mesmos pertencem a Queen of Hearts/Red Queen e esta, quando surge no seu trono, relembra uma figura feminina com visíveis deformações, longas e carnudas protuberâncias que substituem dedos e unhas e uma cintura de onde surgem diversos tentáculos, lembrando um polvo ou mesmo Cthulhu, do panteão lovecraftiano. Esta não é, no entanto, a verdadeira aparência de Queen of Hearts/Red Queen, a qual é apresentada mais tarde e se revela ainda mais grotesca e simbolizando diversas ansiedades vitorianas (Fig. 28 e 29): membros desproporcionados e carnudos produzem uma sensação de repulsa pela subversão da graciosa e angelical forma feminina; seios enormes denotam o medo pela liberdade sexual da mulher, assim como uma gigante boca da qual surgem, ainda, diversas personagens das obras de Carroll, numa bizarra parada que alia a familiaridade de tais personagens com a sexualidade, o desconhecido, o vazio e o horror; uma abertura escura no seu abdómen que liberta uma esverdeada substância tóxica denota o apetite que tanto era condenado na mulher vitoriana e a “toxicidade” social de tal exibição; por fim, destaca-se ainda uma coroa, exibida por cima da sua cabeça mas sustentada por duas estacas de metal cravadas nas suas costas, apontando para peculiares ansiedades relativas à monarquia, à ramificação do Império Britânico e à colonização.

Estes atributos enquadram-na na estética veiculada por um dos subgêneros do terror: o chamado *body horror* ou terror biológico, um tropo frequentemente observado no cinema mas que, nestes videojogos, marca igualmente a sua presença. A dinâmica mais comumente observada em obras cinematográficas deste género caracteriza-se por uma destruição (total, parcial ou metafórica) do corpo feminino por um agressor masculino (Revert s/p): atente-se na dinâmica de penetração em clássicos como *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992), *Alien 3* (David Fincher, 1992) ou *Scream* (Wes Craven, 1996). Em todos estes exemplos, o corpo de uma personagem do género feminino é destruído pela agência de um homem/criatura do género masculino, que o penetra e agride, por vezes com recurso a diversos objectos, como facas ou estacas, provocando um êxtase sadomasoquista e voyeurístico. Obras mais recentes, no entanto, contam com uma dinâmica inversa, colocando o corpo do homem como aquele que está sujeito a agressão ou modificações (como, por exemplo, em *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004), *Dracula Untold* (Gary Shore, 2014) ou *Gisaengsu: Deo geurei/Parasyte: The Grey* (Yeon Sang-ho, 2024)), ou,

ainda, apresentando alterações corporais na mulher que, ao invés de se apresentarem como uma limitação, oferecem uma vantagem e, conseqüentemente, uma subversão do *male gaze* (como, a título de exemplo, *Teeth*, de Mitchell Lichtenstein, 2007).

Assim como estes últimos exemplos, *American McGee's Alice* inverte igualmente esta tendência: Queen of Hearts/Red Queen, personificando parte da consciência de Alice que anseia por suprema libertação e apresentando-se monstrificada por simbolizar as inúmeras repressões sentidas pela jovem, possui a força de as antagonizar e de subverter inúmeras convenções. Este duplo de Alice personifica o exagero, o descomedimento e o desprezo pelo controlo, marcando uma clara diferença com a norma, tal como Michel Foucault classifica, aliás, o monstro na sua obra *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences* (1966): “On the basis of the power of the continuum held by nature, the monster ensures the emergence of difference. This difference is still without law and without any well-defined structure (...)” (156). O monstro é, portanto, um elemento inerentemente transgressivo, com a capacidade de romper “(...) the fabric of society (...)” (Mulvey-Roberts 223) e, nestes videojogos, prima pelo simbolismo e significância cultural, trazendo à luz um conjunto de ansiedades sentidas pelo indivíduo vitoriano, no geral, e por Alice, em particular. Esta é, aliás, a perspectiva de Jeffrey Jerome Cohen, relevante crítico no seio dos chamados *Monster Studies*, que concebe o monstro como personificação de um determinado momento cultural, associado aos mais diversos receios, ansiedades e desejos:

The monster is (...) an embodiment of a certain cultural moment – of a time, a feeling, and a place. The monster’s body quite literally incorporates fear, desire, anxiety, and fantasy (ataractic or incendiary), giving them life and an uncanny independence. The monstrous body is pure culture. A construct and a projection, the monster exists only to be read: the *monstrum* is etymologically “that which reveals,” “that which warns,” a glyph that seeks a hierophant. Like a letter on the page, the monster signifies something other than itself: it is always a displacement, always inhabits the gap between the time of upheaval that created it and the moment into which it is received, to be born again. (4)

Esta Queen of Hearts/Red Queen é, claramente, a representação exagerada do medo pelo desconhecido, pelo que está fora da lei e da norma, pelo que não pode ser regulado;

é o receio da mulher emancipada e sexualmente poderosa, da degeneração de padrões estéticos desejáveis que asseguram uma moralidade estabelecida e um controlo sobre o corpo feminino; é uma indesejável perda de identidade e uma memória colectiva inexistente ou fragmentada, especialmente tendo em consideração a dita missão civilizadora britânica¹⁰⁷ e a necessidade de marcar a diferença em relação à identidade cultural dos povos colonizados; é o receio (mas também, paradoxalmente, fascínio) pelo sobrenatural e desconhecido, mas também pelo parasita,¹⁰⁸ não necessariamente o organismo mas, figurativamente, aqueles que, na perspectiva da arcaica aristocracia e da burguesia enriquecida, seriam os parasitas da sociedade, assim como a classe trabalhadora ou, expandindo esta temática para as relações coloniais estabelecidas entre o Império Britânico e os povos colonizados, o receio de que estes pudessem invadir a própria metrópole (temática que figura proeminentemente em *She* de H. Rider Haggard ou *Dracula* de Bram Stoker). Esta personagem veicula, assim, o que Tanja Sihvonen e Jaakko Stenros afirmam que o monstro denota: “(...) out-of-placeness or ‘out-of-systemness’ (...)”, perturbando convenções identitárias e relativas à ordem social (115).

O culminar da viagem de Alice em *American McGee’s Alice* é a derrota deste monstro, libertando-se assim do fardo da norma vitoriana e dos seus próprios receios, de âmbito cultural ou individual. Esta vitória justifica, portanto, as diversas transgressões anteriores que Alice leva a cabo, eliminando tentáculos e infecção dos diversos espaços por onde passa. Para além da derrota de Queen of Hearts/Red Queen simbolizar uma libertação das memórias reprimidas de Alice, um maior controlo emocional da jovem e uma etapa conquistada no árduo processo de lidar com os traumas relacionados com a morte da sua família, esta vitória representa, também, a sua emancipação relativamente à moralidade repressiva do *status quo* vitoriano, a libertação de diagnósticos generalizados e pouco aprofundados como a histeria (conotação que é intensificada pelo facto de Alice, já fora do seu universo imaginário, abandonar o Rutledge Asylum no

¹⁰⁷ No presente contexto, missão civilizadora denomina um modo de pensamento que justificou a colonização, opressão e ocidentalização de diversos povos, principalmente aqueles que ocupavam os continentes africano e asiático, por parte de potências colonizadoras como a Inglaterra, Alemanha, França ou Portugal. A missão civilizadora perpetuava a perspectiva, tida por parte destas potências, de que os povos não-ocidentais apresentavam uma incapacidade de progresso económico, social, cultural, político e religioso, considerando-se necessário levar a cabo a missão e dever de os educar com recurso às tradições e formas de pensar ocidentais. No caso particular de Inglaterra, a missão civilizadora e o imperialismo estavam intimamente ligados com sentimentos nacionalistas (E. Silva 152).

¹⁰⁸ Os atributos parasíticos desta distorcida Queen of Hearts/Red Queen emulam uma doença infecciosa, difundida por Wonderland através dos seus tentáculos, que de modo lento mas persistente colonizam e corrompem este território, sujeitando alguns habitantes a trabalhos forçados.

final da narrativa) e o desprezo pela norma. Alice atravessa uma profunda mudança após a luta com o seu duplo.

Este afastamento das características físicas humanas encontra-se, como referido anteriormente, em *Fran Bow*, afectando a personagem principal, Fran. Mas antes de Fran sofrer marcantes alterações físicas, ocorrendo as mesmas nas distintas Realidades que a jovem visita, é importante atentar em dois aspectos. Primeiramente, note-se a vestimenta e corte de cabelo ostentados por Fran, que relembram a aparência de Alice Liddell – nomeadamente na reconhecida fotografia da jovem acompanhada por um feto, tirada por Carroll –, tal como a página oficial do videojogo no *website Fandom* indica, acrescentando ainda uma curiosidade relativa à data de nascimento atribuída a Fran, que enfatiza esta ligação: “Fran’s appearance is similar to the appearance of the real-life Alice Liddell, who died on November 16, 1934, just one month and one day before Fran was born.” (s/p). A este respeito, note-se, contudo, que Fran não se apresenta imbuída de um *design* sexualmente sugestivo (não exibindo, por exemplo, as características apontadas por Carrie Heeter), e contrariando a nudez parcial, a pose sedutora ou o olhar convidativo frequentemente patentes nas fotografias de Alice Liddell. Em segundo lugar, atente-se na razão pela qual Fran consegue, de facto, aceder às referidas dimensões (Realidades) alternativas: o medicamento denominado Duotine, sendo este um importante elemento narrativo mas, também, uma relevante mecânica. No início do videojogo, quando Fran se encontra no gabinete de um médico, Dr. Marcel Deern, no Oswald Asylum, esta não tem acesso ao medicamento de livre vontade, e o jogador desconhece ainda a mecânica associada; o Duotine é, no entanto, administrado por Deern durante o primeiro diálogo que este estabelece com Fran, provocando a esta última um desmaio e uma alucinação, em que a jovem visualiza o seu gato Mr. Midnight e este a alerta: “The medicine will help you escape.” (Capítulo 1: “My Sober Day”). Pouco depois, seguindo os conselhos do felino, Fran comete uma transgressão, distraíndo uma enfermeira e acedendo ao seu cofre pessoal, contendo este um frasco de Duotine. A partir deste momento, um ícone representando este frasco, que funciona simultaneamente como botão, aparece e mantém-se localizado no canto inferior direito do ecrã (Fig. 30). Esta acessibilidade do medicamento, tanto para Fran, que dele usufrui no decorrer da narrativa, como para o próprio jogador, que necessita apenas de um clique no rato de computador para aceder ao mesmo, apresenta-se de forma simbólica e relacionada com um tema que perpassa todos estes videojogos e a obra de Carroll, *i.e.* a

ingestão de substâncias. Em *Fran Bow*, apenas a ingestão de Duotine permite a Fran aceder às diferentes Realidades e, desta forma, o consumo do medicamento encontra-se directamente associado a libertação, poder e conhecimento; o próprio Dr. Deern afirma que o mesmo “(...) creates a door between the subconscious and conscious.” (Capítulo 4, Parte II: “Doctor’s Prescription”). Curiosamente, após a primeira tentativa de administração de Duotine por parte de Deern, este refere que Fran não deverá voltar a ingeri-lo, devido ao desmaio e consequente alucinação. No entanto, a jovem transgride figuras de autoridade e espaços proibidos para obter o medicamento e, assim, percorrer diferentes dimensões que colocam em evidência os traumas, desejos e anseios da jovem, oferecendo-lhe, igualmente, formas de lidar com os mesmos e transgredir a quem a quer oprimir e desvalorizar a sua experiência.

Esta transgressão é verificada, principalmente, através da transformação física da jovem. O Capítulo 3 do videojogo, intitulado “Vegetative State”, introduz a maior mudança ao físico da protagonista, no seguimento da sua passagem para uma Realidade distinta, a Segunda, de nome Ithersta. Fran abandona involuntariamente a sua aparência humana e, após a entrada em Ithersta, passa a envergar um corpo constituído por madeira, assemelhando-se ao tronco de uma árvore (Fig. 31). Nesta forma, a jovem é incapaz de se movimentar sem auxílio e o jogador perde mesmo a agência de Fran momentaneamente, controlando, ao invés, Mr. Midnight, que necessita de efectuar um determinado número de tarefas para tornar possível o transporte de Fran até Ziar, o caricato rei de Ithersta, que possui a aparência de uma velha raiz e auxilia posteriormente Fran na recuperação dos seus membros, conferindo-lhe independência de movimento.

A falta de agência de Fran quando esta entra em Ithersta simboliza a sua inicial falta de entendimento das diversas Realidades, *i.e.* das suas criações mentais, concebidas no decorrer das experiências traumáticas por si vividas, e respectiva simbologia. Como afirma Sarah Stang, as psicoses evidenciadas por Fran conferem-lhe a possibilidade de solucionar uma multiplicidade de enigmas e de, subsequentemente, descobrir verdades sobre si mesma e sobre eventos traumáticos na sua vida, em especial a misteriosa morte dos seus pais; neste seguimento, Fran ganha também um conjunto de ferramentas que lhe permitem lidar com a sua própria dor, através do estabelecimento de amizades e relações significativas (s/p). No entanto, na ocasião da visita de Fran a Ithersta, esta demonstra ainda um desconhecimento relativo a estas questões, algo

verificado por diversos diálogos em que a jovem evidencia sentimentos de incerteza, instabilidade e melancolia, bem como uma persistente vontade de regressar a casa e um desconhecimento do seu meio (“You don’t know how it feels to be alone!” (Capítulo 2, Parte I: “Curiosity Symptoms”); “Beautiful flowers! Could you tell me the way back home?” (Capítulo 2, Parte II: “Double Personality”); “I feel so weak...” (Capítulo 3: “Vegetative State”), “Could you please tell me where I am (...) (*Ibidem*), etc.).

No entanto, um pouco após a sua entrada em Ithersta, Fran é transportada para uma fonte por Palontras, um gigante axolotl que possui a capacidade de voar; aqui, Fran adquire braços e pernas, mantendo, no entanto, um físico constituído por madeira e adquirindo um cabelo formado por folhas. É então explicada a razão pela qual o físico de Fran se alterou de forma tão radical; a jovem inquire a Palontras: “Do you know why I became a tree?” (*Ibidem*), ao que a criatura responde:

Yes! Sometimes our wishes are so strong that they become true! You did this in order to keep yourself alive! Think about it this way; Your human body was destroyed... but you wanted to keep being Fran! You wanted to keep your life! So you took on this empty shell to maintain all your precious memories with you. (*Ibidem*)

A transformação de Fran apresenta-se, desta forma, como um mecanismo de defesa, permitindo-lhe preservar as suas memórias, um dos poucos constantes na sua peculiar viagem, contribuindo assim para uma consciência em torno da sua identidade (“you wanted to keep being Fran!”), que se vai consolidando à medida que a sua Realidade se torna mais clara, bem como o seu conhecimento das restantes Realidades, ou seja, do ambiente que a rodeia. A simbologia atribuída à madeira poderá auxiliar também na compreensão deste significado. Jean Chevalier e Alain Gheerbrant referem que a madeira simboliza a matéria primordial, a substância do universo e a sabedoria ancestral, sendo que, na tradição celta, é parte integrante do processo de aquisição de conhecimento em todas as suas formas e aspectos, algo que é evidenciado etimologicamente: “There is complete homonymity between the words for ‘learning’ and ‘wood’ in all Celtic languages (Irish, *fid*; Welsh, *gwydd*; Breton, *gwez* (tree) and *gouez*, from the root *gouzout*, ‘to know’).” (1123). No universo onírico, o seu simbolismo está associado a uma ânsia por protecção e renovação (*Ibidem*). Esta é precisamente a essência do percurso de Fran: a procura por sabedoria suficiente que

permita elaborar uma estratégia de resistência ao sistema opressor que a reprime e que, no seu mundo imaginário, se apresenta sob a forma de ameaçadoras sombras; evadindo e eliminando estas manifestações de trauma e repressão, Fran poderá adquirir estabilidade e segurança. A transformação física da jovem é, então, uma forma de resistência, especialmente em relação às acções e influência de Remor, que tenta causar a morte da jovem através de uma queda, a que Fran sobrevive pela sua mudança de forma e posterior entrada em Ithersta, a Realidade da vida, da experiência e do conhecimento, bem como do poder que dele advém.

Note-se ainda que, após Fran recuperar os seus membros, apesar de continuar com um físico formado por madeira, demonstra a sua usual capacidade de resolver enigmas, navegar por pitorescos espaços e, no decorrer, de alterar a própria meteorologia de Ithersta, através da manipulação de um relógio construído para o efeito. Esta habilidade consolida a sabedoria e matéria primordiais associadas à madeira, conferindo um poder extraordinário a Fran. Enquanto que antes a jovem se encontrava num estado submisso e passivo, *i.e.* no Oswald Asylum (em Pandora, ou a Realidade humana), agora Fran manifesta capacidade de controlo e consegue mesmo alterar os ponteiros do relógio remotamente.¹⁰⁹ A sua agência, conhecimento e liberdade são, desta forma, expandidos, e Ithersta, assim como a Wonderland de Alice, serve precisamente esta necessidade: o diário de León Castillo, já no inventário de Fran no decorrer do Capítulo 3, contém uma entrada de 13 de Fevereiro de 1877, em que se pode ler: “Being in Ithersta, feels like becoming what you can’t understand on Earth. It’s where leaves sing while falling off the tree and the water whispers its wisdom while you drink it.” (*Fran Bow*). Existe também uma vasta biblioteca nesta Realidade e, ainda, uma enigmática placa que contém palavras de maior importância para os habitantes de Ithersta – “Power: the understanding of wisdom. Truth: lays in the path toward the power of understanding. Wisdom: comes silently.” (Capítulo 3: “Vegetative State”) –, uma referência à obtenção de poder através da compreensão do universo e da verdade, com a sabedoria a ser adquirida no processo. O que inicialmente parecia, então, uma Realidade que retirava agência a Fran é, na verdade, a que acaba por lhe conferir

¹⁰⁹ Para tal, uma mecânica do videojogo é introduzida na barra de inventário e diálogo, mais concretamente no canto inferior direito do ecrã, sob a forma de um botão com a aparência de um relógio de bolso, em que figuram quatro cores distintas, representando cada uma das estações: verde escuro correspondendo a Verão, amarelo a Primavera, laranja a Outono e azul a Inverno. Um clique permite avançar um ponteiro pelas diferentes cores, alterando a estação e, consequentemente, o ambiente de Ithersta.

precisamente poder e liberdade: o corpo de madeira permite à jovem, primeiramente, sobreviver a uma enorme queda que sofre quando entra nesta Realidade, bem como suportar facilmente as mudanças bruscas de temperatura quando se revela necessário alterar a estação do ano; torna também possível uma fácil integração com os habitantes de Ithersta, o que traduz uma união com a sua curiosidade e busca por conhecimento; por fim, simboliza também um regresso a um estado natural e prístino, livre de amarras e expectativas sociais. Fran não apresenta, neste capítulo, uma mudança tão grotesca quanto o duplo de Alice nos respectivos videojogos, mas a subversão da estética feminina vitoriana mantém-se, com o intuito de conferir mais liberdade à jovem.

Apesar da ligação com a natureza providenciada pela sua forma de madeira evocar as teorias de Rousseau sobre a educação e os poetas românticos, Fran não se estabelece como uma criança romântica. Ao invés de permanecer na natureza, vivendo por entre raízes e insectos antropomorfizados, a jovem não se isola neste aparente estado de pureza e primitivismo, demonstrando uma notória vontade de prosseguir na sua viagem. Desde a sua entrada em Ithersta, Fran evidencia persistentemente uma vontade de retornar à Realidade dos seres humanos: em conversa com o rei Ziar, Fran urge para que este a ajude a voltar a casa e mesmo as duas opções apresentadas ao jogador no respeitante ao diálogo de Fran, para além de surtirem o mesmo efeito, demonstram a mesma ânsia de regresso: “Help me get back home!” e “I really need to go home!” (*Ibidem*). Também após saber que é necessário reunir pedras especiais para permitir a abertura de um portal para a sua Realidade, Fran não hesita em procurar as mesmas e pedir auxílio a diversos seres na sua demanda.

Exceptuando esta notória transformação, existe ainda outra alteração física que importa mencionar e que, à semelhança do que ocorre em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, se manifesta através de um duplo da jovem protagonista. Após Fran entrar na chamada Ultrareality, um espaço interdimensional que engloba características de várias Realidades e se localiza entre as mesmas, a jovem encontra o seu duplo. Mantendo o nome e uma semelhança física, esta nova Fran (doravante denominada por Ultra-Fran) apresenta-se vestida com roupas claramente fabricadas para um corpo adulto (Fig. 32); já o local onde se encontra, alternando entre um quarto do Oswald Asylum e um quarto infantil, apresenta uma miríade de coloridos brinquedos, assim como uma casa de bonecas e um cavalete. Esta dualidade entre a aparência de Ultra-Fran e o meio que a rodeia evocam a ambiguidade vitoriana perante a infância.

Por um lado, Ultra-Fran encontra-se visivelmente isolada nestes espaços e ambos remetem para o berçário vitoriano, pela já mencionada abundância de objectos alusivos à infância. Por outro lado, esta é uma jovem que enverga uma aparência adulta, com roupas extremamente largas, e que refere fazer espetáculos; quando o jogador clica sob um urso de pelúcia e uma peça de roupa, Ultra-Fran afirma: “Did you like my show, little bear? I was the greatest dancer of them all.” (Capítulo 5: “The House of Madness”) e “Some of my clothing to make shows. I like to dress differently for every show...” (*Ibidem*), respectivamente. Note-se no entanto, e em especial, os berrantes sapatos de salto alto de cor vermelha usados por Ultra-Fran. Estes últimos constituem um símbolo cultural muito curioso considerando a sua portadora: como refere Hilary Davidson, os sapatos vermelhos, que adquirem relevância não apenas nas cortes europeias dos séculos XVII e XVIII, mas também com *De Rode Skoe (The Red Shoes, 1845)* de Hans Christian Andersen no panorama literário (272), estão relacionados com a sexualidade, o desejo erótico, a paixão e sensações orgásmicas, bem como mudanças corporais, consciência sensual e ascendência social (*Ibidem* 273/278). Ultra-Fran constitui-se, assim, como a manifestação da sexualidade, criatividade e vontade de emancipação de Fran, reprimidas pela sociedade e separadas de si, tomando a forma de um duplo, por esta razão. Ao evocar as atitudes contraditórias vitorianas, Ultra-Fran – e Fran, por extensão – está, na verdade, a desafiá-las: a jovem não é, claramente, uma criança romântica, e não é sexualizada pelo olhar do homem, pela ausência de personagens adultas do sexo masculino nas imediações. Para além disto, Ultra-Fran demonstra também possuir conhecimento das diferentes Realidades. Fran, que se encontra presa a uma cama no referido quarto de Ultra-Fran, tendo sido colocada nesta situação por uma manifestação da sua tia Grace, que afirma “(...) your hands do bad things when they are untied.” (Capítulo 5: “The House of Madness”), inquire a Ultra-Fran a natureza das criaturas que observa nas diferentes dimensões – “Do you know why we can see these things?, “Can you tell me then, why we see the things we do?” (*Ibidem*) – e esta última refere possuir, de facto, esse conhecimento. Porém, quando planeia oferecer uma explicação, Ultra-Fran é interrompida por uma enfermeira e assim, tal como a manifestação de Grace, o adulto volta a surgir como elemento opressivo. Antes desta ocorrência, no entanto, Ultra-Fran consegue libertar Fran das correntes que a prendem na cama. A forma como esta acção se desenrola é deveras simbólica: num momento em que o jogador parece ainda controlar Fran, Ultra-Fran afirma: “(...) let me see if I can unlock you, it so happens that I’m a key collector!” (*Ibidem*), sendo que, imediatamente

após esta linha de diálogo desvanecer, o jogador passa a controlar Ultra-Fran. Analisando o pequeno quarto, depressa se verifica a existência de uma caixa repleta de variadas chaves, sendo que uma delas desbloqueia as algemas de Fran. Neste contexto, a chave retorna com a sua simbologia associada, mas de uma forma bastante distinta daquela em que surge perante a Alice de Carroll. Neste videojogo, e considerando Ultra-Fran como um duplo de Fran e uma manifestação imaginária da mesma, a chave não se encontra fora de alcance, mas é, contrariamente, oferecida pela jovem a si própria, como analogia de um ganho de consciência e auto-conhecimento. Para além disto, note-se ainda que o jogador, apesar de exercer um controlo temporário sobre Ultra-Fran, nunca perde o foco de Fran; as acções da primeira estão enquadradas no processo de libertação da segunda e, assim que esta é retirada das suas amarras, o jogador volta a controlá-la. Tal dinâmica enfatiza a consideração de Ultra-Fran como uma representação do desejo de resistência e emancipação de Fran, desaparecendo do cenário quando é levada pela enfermeira mas cumprindo a sua tarefa de libertar Fran.

Uma das mais relevantes reflexões que Ultra-Fran efectua, no entanto, e enquadrando-se perfeitamente no contexto do presente subcapítulo, relaciona-se, precisamente, com a subversão física. O duplo de Fran afirma: “The only way to cross into Ultrareality is to break the eyes, to break the ears! Break the physical limitation!” (*Ibidem*), o que subverte de forma bastante óbvia a integridade física desejável na Era Vitoriana. Apenas destruindo a imagem da imaculada feminilidade vitoriana, *i.e.* dos padrões socioculturais estabelecidos, se consegue uma libertação plena e se obtém uma fortuita introspecção e reflexão sobre a sociedade.

Nos três videojogos, e através das mais diversas formas, o recurso a uma estética gótica na representação do corpo feminino, ou a sua apresentação de uma forma pouco antropomórfica, permite não apenas um olhar contemporâneo sobre formulações convencionais de estética corporal feminina no contexto específico da Era Vitoriana, como também uma contestação das mesmas, através da disrupção destes padrões e, principalmente, da vantagem que esta mesma perturbação à norma oferece a quem a transgride, permitindo um avanço espacial ou temporal, uma subversão de expectativas culturais, especialmente em relação ao olhar adulto, e uma nova – e mais positiva – relação entre indivíduo, corpo e estética, divergindo, assim, das obras de Carroll.

3.2.2. Cercos e Realidades Alternativas: o Espaço Heterotópico

Com as devidas considerações tecidas sobre o corpo das protagonistas dos videojogos em estudo, importa igualmente considerar o espaço em que estes corpos se encontram munidos de agência. Assim, o presente subcapítulo ocupar-se-á de explorar a forma como a viagem física se desenvolve nos referidos videojogos, tanto de uma perspectiva ludológica, em que importa observar o modo como diferentes espaços se apresentam e se distinguem entre si nestes objectos de estudo, como de uma perspectiva narratológica e simbólica, em que se procurará perceber o valor simbólico atribuído aos referidos espaços e porque razão se apresentam de determinadas formas. Relativamente a *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, os denominados *boss spaces* – adiante definidos – serão analisados tendo em consideração o conceito de heterotopia tal como este é definido por Michel Foucault no artigo “Of Other Spaces”, publicado no ano de 1984 pela revista *Architecture/Mouvement/Continuité* (com o título “Des Espaces Autres”) mas tendo a sua origem numa palestra dada pelo autor em 1967, que Edward Soja, geógrafo urbanista, comenta na sua obra *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, referindo que a mesma permaneceu esquecida por muito tempo até à sua publicação, mas que se apresenta como uma importante reflexão sobre o espaço moderno tendo em consideração a sua dimensão social, *i.e.*, a sua análise como um espaço socialmente produzido, que ganha formas distintas à medida que se desenvolve ao longo do tempo (16-17). A relação próxima entre as noções de espaço e sociedade, de importância crucial nos Estudos Literários e de Cultura, adquire também relevância na própria área da Geografia, como é verificado nos escritos de Edward Soja, mas também com outros proeminentes geógrafos, como E. F. Lukerman, a abordar o conceito de espaço como estando intrinsecamente dependente da cultura e do tempo histórico, pelo que a geografia de um local – ou seja, todos os aspectos físicos e humanos que o mesmo compreende – se encontra constantemente a emergir, com novos elementos a serem adicionados e os mais antigos a serem modificados ou a desaparecerem (171).

Através da análise simbólica dos espaços e do conceito de heterotopia, tornar-se-á então perceptível a forma como os *boss spaces* em particular invertem imagens tradicionais vitorianas e como Alice apresenta, neles, um comportamento que poderá ser apelidado de ultratransgressivo, proporcionado não apenas pela determinação da jovem e pela sua gritante diferença com a Alice de Carroll, mas também pela forma como os

inimigos são apresentados. Já relativamente a *Fran Bow*, apesar deste videojogo não apresentar *boss spaces*, verifica-se uma existência de diversos espaços que adquirem contornos semelhantes e que invertem, também eles, imagens e relações convencionais vitorianas, denunciando e questionando as mesmas. No entanto, o conceito de heterotopia será também aplicado a determinados espaços extra-narratológicos nos videojogos, como o menu inicial e secções específicas deste, sendo estes usados para determinar e facilitar a navegação do jogador dentro do próprio videojogo e que apresentam, igualmente, variados aspectos que influenciam não apenas o grau de imersão mas também as informações a que o jogador tem acesso.

Relativamente aos *boss spaces*, revela-se necessário esclarecer primeiramente que o termo “boss” designa, na generalidade, um oponente não controlado pelo jogador, especialmente difícil de derrotar em comparação com os restantes, e que o jogador necessita de superar fazendo uso da personagem que controla. É frequente observar a presença de *bosses* em momentos-chave dos videojogos, como na passagem de um capítulo, secção ou nível para o seguinte. Existe, no entanto, uma multiplicidade de critérios que definem que oponentes são considerados *bosses* ou não, desde a singularidade do seu *design* e mecânicas, ao grande desafio que apresentam ao jogador (Agriogianis 1) ou, ainda, a sua presença em momentos do videojogo que, por uma necessidade de manter o interesse da parte do jogador, aumentam a tensão e funcionam como um teste às suas habilidades, oferecendo-se uma recompensa após a sua derrota (Fromm 5), sendo este aspecto de importância crucial: “(...) games need to have some friction points, unlike other products: we like games that challenge our physical or mental skills, challenge our perception, and/or move us emotionally.” (Hodent *The Psychology* 27). Dado o contexto da presente investigação, considerar-se-á que um *boss* é aquele que reúne não apenas as características supramencionadas mas sim, principalmente, a exigência de um espaço próprio, enclausurando *boss* e personagem controlada pelo jogador, existindo progressão apenas quando este oponente é derrotado. Por uma questão de melhor compreensão e análise, este espaço será presentemente referido como *boss space*.

Os *boss spaces* adquirem contornos distintos dos demais espaços presentes em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, podendo, por essa razão, ser definidos à luz do conceito de heterotopia tal como este é apresentado por Michel Foucault. No previamente mencionado artigo, o autor começa por referir a

proeminência do conceito de espaço na experiência ocidental, considerando que a ansiedade contemporânea está subjacente, maioritariamente, a esta ideia, sendo originada pela sua mutabilidade e pelas inúmeras dicotomias e tensões que daí advêm, nomeadamente, entre espaço privado e público, familiar e social, cultural e útil, de lazer e de trabalho, entre outros, existindo ainda uma oposição mas também complementaridade entre o espaço interno – aquele dos sonhos, da percepção e das paixões, ou seja, de uma natureza subjectiva – e o espaço externo onde o tempo e a história ocorrem, dividindo-se este em diferentes locais que se delineiam através do conjunto de relações que estabelecem entre si (sendo assim possível diferenciar, a título de exemplo, espaços de relaxamento, de descanso, de trabalho, de transporte, entre outros) (s/p). Como Alexander Diener e Joshua Hagen referem, é notória a tendência humana de dividir o mundo em espaços, territórios e categorias (1), sendo que a ideia de fronteira ou barreira vem a separar significados de ordem social, política, económica e cultural (*Ibidem* 4), o que, por sua vez, implica directamente com relações de poder e alteridade devido à territorialidade, *i.e.* a forma como o ser humano cria, comunica e controla o espaço:

(...) determinations of “us” and “them,” “insiders” and “outsiders,” and “in place” and “out of place” (...) are formed through unequal power relations within and between social systems. Territoriality thereby serves as a social mechanism for this control, driving the process of defining what is “ours” in opposition to what is “theirs”. (*Ibidem* 6)

Neste âmbito, espaços não apenas concretos mas também abstractos adquirem os seus próprios significados e as fronteiras, subsequentemente, ao contrário de se estabelecerem exclusivamente como um conceito de ordem geográfica, apresentam-se também como uma prática discursiva que cria e negocia significados, formas e valores (Altink e Weedon 2). Providenciam, ainda, uma forma de regular acesso para dentro e para fora de áreas específicas, podendo estabelecer-se, assim, locais/espaços/áreas em que existe um exercício de soberania por parte de uma entidade individual ou colectiva, que poderá, por sua vez, oprimir a/s restante/s parte/s, detendo esta/s um menor ou nenhum controlo. Viorel Vizureanu, no seu artigo “A Critical Analysis of the Foucauldian Heterotopias”, argumenta que a abordagem de Foucault em relação ao espaço está parcialmente relacionada com o estruturalismo (francês), uma vez que o determinante ideacional da época em que este escreve “Of Other Spaces” se estabelece

como a sendo a própria rede/“the network itself” (128). De facto, a rede de espaços e as relações de poder que existem dentro e entre os mesmos constituem o foco do pensamento de Foucault (como também sugere Vizureanu, o poder é outro dos temas centrais do pensamento do filósofo, estando intrinsecamente relacionado com o espaço: “ (...) power is always ‘spatializing’ itself. It ‘needs’ space, both as ‘spatiophage’ and ‘space builder’: it occupies spaces, it creates spaces, it ‘offers’ (versatilely or imperatively) spaces (...)” (*Ibidem* 129)), razão pela qual a heterotopia se torna tão relevante na presente análise.

Estas observações relacionam-se, então, com o que Foucault vem a considerar quando define, efectivamente, o que é uma heterotopia. Focando o espaço externo, o autor considera que existem determinados locais – então apelidados de heterotopias – que se relacionam com todos os restantes mas se diferenciam dos mesmos por suspeitar, neutralizar ou inventar o conjunto de relações que designam, espelham e reflectem; deste modo, funcionam como contra-espços, representando, contestando e invertendo outros espaços culturais (“Des Espaces” s/p). Reflectindo sobre espaços reais que se podem considerar heterotopias e baseando-se na premissa de que estas podem adquirir as mais variadas formas, Foucault vem a identificar algumas, destacando-se as seguintes no âmbito da presente investigação: hospitais psiquiátricos e prisões, *i.e.* “heterotopias of deviation” (*Ibidem*), em que os indivíduos apresentam um comportamento fora da norma sociocultural estabelecida; cemitérios, no sentido de se constituírem como uma “other city” (*Ibidem*); museus e livrarias, pela acumulação do próprio tempo, corporizando a ideia e vontade moderna de reunir, num único local, todos os tempos, épocas, formas e gostos, no fundo, “(...) a place of all times that is itself outside of time and inaccessible to its ravages (...)”, contendo assim um arquivo de conhecimento prontamente acessível (*Ibidem*); e, por fim, o barco, a heterotopia por excelência, flutuando, tal local sem local, existindo e estando fechado em si próprio, enquanto que, simultaneamente, deambula pela infinidade do mar, partilhando, assim, características com o comboio (*Ibidem*).

Os *boss spaces* que surgem em *American McGee’s Alice* e *Alice: Madness Returns* caracterizam-se pela sua reduzida dimensão, havendo uma ausência de diálogos ou caixas de texto informativas e cujo objectivo principal não é a recolha de itens que ofereçam um *insight* sobre a narrativa mas sim a luta física entre Alice e o seu oponente – o dito *boss* –, necessitando a jovem de o eliminar, recorrendo a armas e poderes

especiais. Nestes espaços, Alice e o seu oponente encontram-se expressamente confinados, não existindo qualquer possibilidade de protecção adicional ou evasão, pois os acessos a outros espaços do videojogo são negados; assim, as fronteiras que separam o *boss space* de outros espaços fecham. Foucault afirma:

Heterotopias always presuppose a system of opening and closing that both isolates them and makes them penetrable. In general, the heterotopic site is not freely accessible like a public place. Either the entry is compulsory, as in the case of entering a barracks or a prison, or else the individual has to submit to rites and purifications. To get in one must have a certain permission and make certain gestures. (*Ibidem*)

Estabelecendo uma comparação, verifica-se que os *boss spaces* se encontram isolados, mas a entrada é permitida a Alice; de modo semelhante, estes espaços não se encontram acessíveis a outras personagens para além de Alice e *boss* correspondente. A entrada é, de facto, obrigatória, sendo necessária para a progressão no videojogo, e a permissão para entrar no espaço dá-se através do desbloqueio de um mecanismo, da bem-sucedida ultrapassagem de obstáculos ou plataformas, ou da abertura de uma porta.

Para além disto, os *boss spaces* surgem, em ambos os videojogos, relacionados com outro espaço maior, *i.e.* Wonderland, conectando-se assim com a formulação que Foucault apresenta quando relaciona espaços reais com a utopia e a heterotopia:

Utopias are sites with no real place. They are sites that have a general relation of direct or inverted analogy with the real space of Society. They present society itself in a perfected form, or else society turned upside down, but in any case these utopias are fundamentally unreal spaces. (*Ibidem*)

Neste sentido, Wonderland surge como uma utopia para Alice, uma criação mental sua que funciona como escape para uma violenta Londres vitoriana que a silencia, oprime e manipula; desta forma, constitui-se como um deleite para a jovem, contendo inúmeras alusões ao seu contexto sociocultural mas apresentando-o de uma forma idealizada, conferindo poder de manipulação e controlo a Alice; esta utopia é alterada, no entanto, pelas suas experiências traumáticas, não deixando, no entanto, de ser um refúgio para a jovem, bem como o local onde esta se emancipa primeiramente, ganhando força, recuperando as suas memórias e obtendo consciência do esquema malicioso de Dr.

Bumby, possibilitando posteriormente uma confrontação no espaço real, ou seja, em Londres. No seio desta utopia constam, então, as diversas heterotopias – os *boss spaces* –, apresentando-se como “(...) counter-spaces, a kind of effectively enacted utopia in which the real sites, all the other real sites that can be found within the culture, are simultaneously represented, contested, and inverted.” (*Ibidem*). É por esta razão que os *boss spaces* serão analisados tendo em consideração as atitudes vitorianas perante o género e a criança, percebendo-se, deste modo, como se constituem espaços em que Alice se permite ser ultratransgressiva, valor simbólico enfatizado não só pela apresentação do espaço mas igualmente pela forma como os *bosses* surgem representados e o que evocam. Como Edward Soja afirma, Foucault explora de forma persistente a intersecção do tempo e do espaço, desenvolvendo uma geografia humana crítica e pós-moderna (19), e é esta relação entre a dimensão espacial e a própria vivência sociocultural humana, com uma importante vertente crítica, que orienta a presente análise.

Num plano intermedial e comparativo, os *boss spaces* dos videojogos surgem ainda relacionados com as próprias obras de Lewis Carroll, subvertendo e reinventando as relações estabelecidas entre Alice e as demais personagens na literatura e contradizendo, desta forma, a opressão sentida pela jovem nas obras, permitindo que esta incorra em atitudes extraordinariamente disruptivas sem sofrer as consequências expectáveis. Mesmo na plena ausência de *bosses*, como no caso de *Fran Bow*, que não possui mecânicas de combate, outros espaços vêm permitir que Fran incorra em transgressões, particularmente adquirindo uma visão espelhada mas subvertida e desconstruída de outros espaços onde a jovem experienciou sofrimento, opressão, sexualização e um impedimento da sua emancipação.

Inicie-se a presente análise pelo *boss space* que mais proeminência narrativa adquire na história veiculada por *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, sendo este, apropriadamente, o último que Alice encontra em Wonderland: aquele de Dollmaker, a manifestação de Dr. Angus Bumby. A entrada neste espaço é deveras turbulenta, com Alice a oscilar entre o seu mundo imaginário e Londres, onde confronta, simultaneamente, o próprio Bumby. Mesmo antes da entrada propriamente dita no *boss space* – correspondendo este à parte dianteira de um comboio denominado como *Infernal Train* –, Dollmaker faz a sua aparência: com longos braços e ameaçadoras unhas de cor preta e vermelha, olhos vazios dos quais escorre

permanentemente um líquido identificado como *Ruin*,¹¹⁰ afiados dentes numa gigantesca boca, pedaços de bonecas incorporados no seu corpo, e inúmeras gavetas integradas na sua indumentária, este ser apresenta-se como extremamente grotesco, mas mantendo, apesar de tudo, uma notória semelhança com Bumby (Fig. 33), reforçando assim a duplicidade do *gentleman* vitoriano e da própria cidade de Londres. Após Alice encarar Dollmaker, este é acusado pela jovem de ter abusado sexualmente da sua irmã, provocado o incêndio que vitimou a sua família e tendo prostituído diversas crianças num processo facilitado pela hipnoterapia; então, este confessa, proferindo: “I provide a service. In the great and awful metropolis, appetites of all sorts must be gratified.” (Capítulo 5: “The Dollhouse”); pouco depois, a ameaça da industrialização é também invocada, numa perturbadora canção de embalar entoada por si: “The train is coming with its shiny cars. With comfy seats and wheels of stars. So hush my little ones have no fear. The man in the moon is the engineer.” (*Ibidem*). Esta passagem alude aos efeitos mais notórios da Revolução Industrial, nomeadamente o aumento da mobilidade devido à construção de caminhos-de-ferro, ao crescente uso do *cabriolet* – uma carroça modernizada, mais leve, com duas rodas, e dependente de um único cavalo, que permitia uma melhor adaptação às ruas londrinas – e, na última década do século XIX, ao lançamento dos primeiros carros a motor. A diversidade de meios de transporte e a sua crescente acessibilidade¹¹¹ aumentou a frequência de deslocação das pessoas não apenas entre diferentes regiões, mas também dentro da própria metrópole britânica, tornando as relações, inevitavelmente, mais impessoais, abandonando-se progressivamente a ideia de comunidade tal como esta era adoptada nas localidades mais rurais. Face a este desenvolvimento, diversos pensadores da época, como John Ruskin, William Morris ou Edward Carpenter, vieram mesmo a demonstrar a sua preocupação com uma “(...) long shadow created by the growing towns and cities (...)” (D. Gray 56), que ameaçava destruir “(...) the traditional pastoral image of ‘merrie England.’” (*Ibidem*). Este panorama torna-se, assim, mais propício ao esquema orquestrado por Bumby, que manipula as memórias e capacidade de resistência das crianças para posteriormente as transportar até às partes interessadas. Sagra-se, assim,

¹¹⁰ Este líquido surge recorrentemente na Wonderland de Alice no segundo videojogo, emanando do próprio *Infernal Train* e de Dollmaker, e poluindo as magníficas paisagens do mundo imaginário da jovem. Constituí, também, o líquido que agrega e anima diversos inimigos que Alice enfrenta durante a sua viagem, como se exemplificará mais tarde.

¹¹¹ Como Drew D. Gray refere: “The cities of England held a fascination (...) made all the more real by the rapid advance of the railways, which meant that almost anyone anywhere in Britain could experience urbanity for the cost of a few shillings.” (60).

como “man of the moon”, presença nefasta que orienta a imaginação infantil, e “engineer”, manipulador por excelência que utiliza o meio urbano em que se insere para construir e manter o seu esquema e dele obter lucro e influência.

Perante os proferimentos de Dollmaker, Alice demonstra uma imensa revolta, afirmando veementemente: “I’ll stop that train... if it’s the last thing I do!” (Capítulo 5: “The Dollhouse”), o que leva a manifestação de Bumby a transformar Alice numa boneca, com este a proferir a incapacidade da jovem resistir às suas intenções e à severa sexualização e objectificação de que é alvo (não só pelo doutor mas pela sociedade vitoriana no geral, como tem vindo a ser referido ao longo da presente investigação). É a libertação deste estado de inércia, com Alice a romper, simbolicamente, o invólucro que a aprisiona, *i.e.* a boneca (Fig. 34 e 35) – que dá entrada ao *boss space* propriamente dito, já no comboio infernal. Esta cena corresponde, assim, ao rito de passagem – a possibilidade de resistência e confronto que advém da descoberta da verdade sobre Bumby, com a sua confissão – que permite a Alice entrar neste espaço heterotópico, para o derradeiro confronto com o seu inimigo.

Todos os elementos que surgem no *boss space* de Dollmaker evocam uma imagem de alteridade em relação à norma social e padrões culturais em vigor durante a Era Vitoriana, começando pela representação deste espaço como um comboio:

Alice: Madness Returns introduces a new element to Wonderland: the Infernal Train. The introduction of the modern technology into a wondrous space is inherently disruptive: the characters of Wonderland comment repeatedly on the damage the train is doing to their world. Alice’s challenge, then, is to face the incursion of reality into her fantasy space. (Fawcett 494)

Esta incursão da realidade – neste caso, uma especialmente opressora e sombria –, para além de, como já mencionado diversas vezes, caracterizar Wonderland, que manifesta Londres e seus habitantes tal como estes são percepcionados por Alice, vem também a determinar a forma como variados elementos são introduzidos no *design* do comboio infernal.

O local em específico onde decorre a luta (arena) constitui-se, ele próprio, como uma Outra catedral (Fig. 36), numa versão que incorpora referências alquímicas (constando o símbolo alquímico da deusa romana Ceres, associada às colheitas, no

centro do *boss space*, aludindo à forma como Bumby “colhe” e coleciona crianças) e ao próprio Inferno (patente no nome do local e capítulo: *Infernal Train*), evocando uma anti-religiosidade que se atribui a uma contestação da repressão puritana por parte de Alice. Como Maureen Moran afirma, o Protestantismo, inserido na religião cristã, estabelece-se, na Era Vitoriana, como a presença cultural mais poderosa, cujos valores e conjunto de crenças definiam os comportamentos sociais, enfatizando a importância do dever, do espírito de auto-sacrifício e do comedimento sexual, sendo que, no universo do entretenimento, o Cristianismo vem igualmente a definir o que é lido, dito e feito; já na esfera privada, a sua influência vem a ganhar forma na legitimação da autoridade masculina e da passividade feminina (24). Esta questão explica a forma como a catedral – espaço de culto cristão – vem a adquirir contornos anti-religiosos e fragmentados na Wonderland de Alice, uma alusão à forma como a religião promovia a impunidade masculina através da acentuação das diferenças entre gêneros e da desconsideração do bem-estar e poder social feminino.¹¹²

Para além da alusão a estas questões, note-se também a estética *steampunk* que permeia o comboio infernal – presente em elementos como o vapor, os relógios e os objectos mecânicos como tubos e engrenagens –, e que denuncia os efeitos da industrialização na sociedade vitoriana. Como Clémence Folléa argumenta no seu artigo “Videogames’ Specific Forms of Immersion into the Past, Present, and Future: Experiencing Progress in *American McGee’s Alice* (2000) and *Alice: Madness Returns* (2011)”, a escolha dos produtores do videojogo em incorporarem apenas tecnologias vitorianas em espaços hostis para Alice aponta para a violência destas mesmas tecnologias; contudo, escolhendo-se não incorporar elementos que evocam tecnologias e progressos científicos contemporâneos, o videojogo parece transmitir também uma exaltação das tecnologias contemporâneas (nomeadamente digitais) que permitem criar ambientes *steampunk* e neovitorianos, como espaços de denúncia e crítica (5).

Neste espaço, surge também um Outro *gentleman*, na forma de Dollmaker, que perturba a unidade corporal e se apresenta ainda mais grotesco do que a versão anterior

¹¹² A fragmentação desde *boss space* em particular, que parece estar em contínuo movimento, e que contém diversos objectos despedaçados e ruínas de todo o tipo (evocando assim um local de confusão e conflito), pode também aludir às tensões existentes entre o Protestantismo e o Catolicismo na Era Vitoriana: “In Victorian culture, Roman Catholicism was the religious Other against which a healthy Protestant identity could be defined. Ideals of race, class, gender and nationality were reinforced through contrast to caricatured versions of Catholics as duplicitous, greedy, sexually abnormal, foreign in outlook and enslaved to the despotic Pope.” (Moran 29).

apresentada antes de Alice entrar propriamente no *boss space*; agora, as suas mãos deslocam-se quase livremente, estando conectadas ao seu tronco apenas por longos fios que relembram aqueles encontrados numa marioneta tradicional, evocando as acções de Bumby em relação às crianças e o controlo que exerce sobre estas. Estas gigantes mãos constituem-se como os principais adversários de Alice no *boss space*, tentando agarrar a jovem através de um conjunto de movimentos sexualmente sugestivos, podendo capturá-la por breves momentos, percorrer o seu corpo e tentar esmagá-la; estes ataques podem ser interrompidos, no entanto, pela utilização do arsenal com que Alice conta, sendo que o jogador poderá definir determinadas estratégias para adequar cada arma aos diferentes ataques levados a cabo por Dollmaker. Numa fase final da luta entre Alice e o seu inimigo, um dos longos dedos deste último é decepado, simbolizando o fim da sua manipulação; pouco depois, e mantendo a imagética sexual, uma longa e negra língua emerge da sua boca, a qual necessita de ser, igualmente, destruída. Quando tal acontece, Dollmaker desintegra-se por fim, libertando Wonderland da corrupção que havia sido propagada pelo *Infernal Train* e pela *Ruin* que emanava do seu corpo. Este Outro *gentleman* é, no fundo, o Hyde que se poderia encontrar nos confins da mente do mais respeitável homem vitoriano, uma manifestação monstruosa de instintos violentos e sexuais. Poderá ser, igualmente, uma alusão ao próprio Lewis Carroll, como que uma versão extrema do mesmo, evocando uma manipulação da criança para proveito próprio que, no caso de Carroll, se realizava através da erotização e fetichismo que caracterizam os seus registos fotográficos, como Christina Fawcett também argumenta: “(...) some of the game’s most disturbing images center on the sexual availability of children. In using *Alice in Wonderland*, American McGee plays off the existing stories of Charles Dodgson (Lewis Carroll) and the sexualization of the child.” (502). A curiosa semelhança entre Angus Bumby e Lewis Carroll prende-se, em primeiro lugar, com a educação de ambos, sendo que o primeiro é descrito, em *Alice: Madness Returns*, como tendo frequentado a Universidade de Oxford, assim como Carroll. A relação construída entre este último e Alice Liddell (e suas irmãs) pode também aproximar o escritor da personagem. Apesar de não ser possível aferir se Carroll manteve algum tipo de relação explicitamente sexual com as jovens,¹¹³ sabe-se que Bumby o faz, provocando a

¹¹³ Várias são as conjecturas em torno da relação de Carroll com os seus “child friends”, mais frequentemente do género feminino. Jenny Woolf afirma que, com o desenvolvimento da psicologia moderna, é possível supor uma relação entre a sexualidade do escritor e a sua proximidade com as crianças: “(...) one may conjecture that it was in his need for the company of children (...) that he channelled intense yearnings for romantic love that were denied other outlets; that their feminine

destruição de uma família. Assim, a aproximação entre Bumby e o escritor surge de forma provocativa, pretendendo evocar um questionamento e reflexão, ao jogador informado, sobre a relação de Carroll não apenas com as irmãs Liddell mas também com as restantes jovens que fotografou e com as quais conviveu em proximidade ao longo de vários anos. Assim, estes paralelos entre escritor e personagem surgem, no videojogo, como uma forma de introduzir uma perspectiva contemporânea sobre uma prática que na Era Vitoriana, em específico, se encontrava normalizada e que acarretava um conjunto de considerações que construía a ideia de criança então. Adicionalmente, a associação de Carroll com as características psicológicas de Bumby evoca também a questão da manipulação da criança: apesar de Bumby exercer uma manipulação violenta, Carroll manipula igualmente a criança no sentido de a escrever e de, no seguimento, influenciar a sua percepção social e cultural, especialmente considerando o sucesso que *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass* obtiveram imediatamente após a sua publicação. De forma semelhante, os seus registos fotográficos consolidaram também a sexualização da criança feminina e a disseminação deste género de fotografia, que mais tarde viria a influenciar não só os traços desejáveis na criança, como também na mulher (recorde-se: Kincaid *Erotic Innocence* 18).

Acompanhando, então, a destruição de Dollmaker no seu *boss space*, o comboio infernal comandado por si é também desmantelado, afastando os efeitos da industrialização do universo imaginário de Alice. Aqui reside, também, a qualidade de contra-espço desta heterotopia, acentuada, ainda, pela forma como Bumby, já na

company helped him to suppress an insistent, despised sexuality of his own.” (119). Adicionalmente, e também referida por Woolf, surge uma biografia de Carroll escrita por Florence Becker Lennon, publicada em Inglaterra com o título *Lewis Carroll* e nos Estados Unidos como *Victoria Through the Looking Glass: The Life of Lewis Carroll* (1945), que apresenta um estudo que recorre, entre outros documentos e informações, a entrevistas directas com Lorina Liddell e Menella Dodgson, sobrinha do escritor. Esta obra é, em grande medida, responsável por propagar a ideia de Carroll como uma “damaged person” (Woolf 147), vivendo com uma moldura emocional anormal e crescendo com várias repressões sexuais, que são prontamente associadas às relações que o escritor mantinha com as crianças com que convivía. Importa ainda referir o facto de existir alguma turbulência entre Carroll e famílias de crianças que o mesmo fotografava ou pretendia fotografar. Em 1879, a correspondência existente demonstra a intenção de Carroll em fotografar Janet, Ethel e Ruth Mayhew desnudadas, sendo que os pais das jovens não permitiram que Ruth – que se aproximava da idade de consentimento na época (doze anos) – fosse fotografada sem roupa. Contudo, Carroll terá insistido, demonstrando-se perturbado pela falta de confiança da família Mayhew e tendo-se, assim, cessado a comunicação entre ambas as partes (*Ibidem* 121-122). Também no seio da família Liddell existiam tensões para com Carroll, existindo rumores de que este havia proposto casamento a Alice ou uma das suas irmãs, com uma “(...) note on the cover of a skit (...)” a confirmar o mesmo (*Ibidem* 161). Simon Winchester refere que esta proposta terá sido, provavelmente, dirigida a Lorina, com quem o escritor mantinha uma relação particularmente íntima (80). Em diversas instâncias, a mãe das jovens demonstra também uma relutância em deixar as crianças sozinhas na presença de Carroll, demonstrando progressivamente um menor encantamento com a sua presença e produções fotográficas (*Ibidem* 56/70/78; Woolf 161).

Londres vitoriana, falece após ser empurrado pela jovem contra um comboio em movimento. Neste momento narrativo, encontram-se corporizadas “(...) tales of socio-cultural progress (...)” (Folléa 4), governadas por uma ideologia contemporânea (neovitoriana), que “desvitorianiza” Alice e a coloca no centro de uma narrativa de progresso e subversão, que culmina com a destruição do seu principal opressor (*Ibidem*), no seu *boss space*.

O ícone por excelência da Revolução Industrial – o comboio, que marcou a linha entre o “passado” e o “presente” na mente vitoriana –¹¹⁴ acaba por funcionar assim, simultaneamente, como símbolo fatalista de destruição e como augúrio de salvamento e recuperação, algo enfatizado pelo facto deste meio de transporte se categorizar, no universo da simbologia, como símbolo de evolução e desenvolvimento psíquico, indiciando um ganho de consciência e uma mudança drástica na vida (Chevalier e Gheerbrant 1022-1023). Mesmo Foucault demonstra uma especial atenção relativamente ao comboio, afirmando:

(...) a train is an extraordinary bundle of relations because it is something through which one goes, it is also something by means of which one can go from one point to another, and then it is also something that goes by (...). (“Des Espaces” s/p)

De facto, o *Infernal Train* de *Alice: Madness Returns* condensa todos estes atributos. Apresenta-se como um meio que transporta Alice de um ponto até outro (“from one point to another”), neste caso particular, de uma posição de submissão e passividade para uma de poder, tanto na sua Wonderland como na realidade que a jovem vive. Constitui-se, igualmente, como algo que viaja por si próprio (“something that goes by”), influenciando Wonderland e disseminando *Ruin*, existindo assim a ilusão de que viaja autonomamente por entre a paisagem do universo fantástico, sendo apenas revelado que

¹¹⁴ Leiam-se as afirmações de Richard D. Altick sobre o comboio e os caminhos-de-ferro na Era Vitoriana: “To the Victorian mind, the coming of the railway was the great demarcation line between past and present. (...). Between 1830 and 1848, over 5,000 miles of line had been built in an area no larger than Georgia, Illinois, or Wisconsin. The railroad’s tunnels, viaducts, bridges, and trails of steam, smoke, and sparks altered a landscape which, except for the checkerboard effect of hedgerows and ditches resulting from several periods of enclosure, had not changed since the Middle Ages. The lumbering passenger and mail coaches soon vanished from the roads, and the inns where they had once stopped lapsed into drowsiness. (...). Railroads brought the life blood of commerce and crowds into population centers, some old, some recently transformed from country towns. In 1800 there had been but one British city of over 100,000 population (London, with 865,000); at mid-century there were nine; in 1891, twenty-three.” (75-76).

Dollmaker o conduz no *boss space* correspondente. Por fim, o comboio é também algo atravessado por Alice (“something through which one goes”), qualidade observada em especial num dos momentos que antecede a entrada da jovem no *boss space* de Dollmaker, em que uma *cutscene* revela o encontro de Alice, dentro do *Infernal Train* e à medida que percorre as várias carruagens, com diversas personagens que urge uma recuperação das suas memórias, alertando para as verdadeiras acções de Bumby e para a necessidade da jovem obter justiça para a sua família e para as demais crianças.¹¹⁵

Alerte-se para a forma como o *boss space* de Dollmaker inverte totalmente as relações de poder entre Alice e as manifestações de elementos opressivos da sociedade vitoriana na sua Wonderland. Observando a forma como os *boss spaces* operam e como já foi presentemente referido, é visível um enclausuramento de Alice em determinadas áreas, para que esta enfrente um poderoso oponente e o jogador, por sua vez, seja confrontado com um momento de tensão que exija um especial foco e pensamento estratégico. Pela necessidade de derrotar o inimigo, sendo a vitória necessária para a progressão no videojogo, é apenas natural que este seja tido como o principal responsável pelo início da luta e pela definição do espaço onde a mesma decorre, especialmente porque todos os *bosses* parecem, numa primeira instância, surgir de forma repentina, sem aviso prévio, e fazendo notar a sua presença pela apresentação de um comportamento assustador e intimidante (note-se, a título de exemplo, o *boss* Ice Snark, surgindo no Capítulo 2: “Deluded Depths”, e emergindo do solo, ostentando afiados dentes e entoando um ameaçador som; de forma semelhante, outro exemplo poderá ser o *boss* Drowned Sailor, do mesmo capítulo, sendo este uma fantasmagórica presença que se materializa diante de Alice numa área que espelha um cemitério, num cenário marcadamente gótico e heterotópico). No entanto, se Wonderland se constitui como um produto da mente e imaginação de Alice, então a responsável pela criação das fronteiras que separam os *boss spaces* dos restantes é a própria jovem. Através desta delimitação de espaço, Alice cria efectivamente heterotopias, onde enclausura os seus inimigos para, numa suprema demonstração de poder e agressividade, os eliminar e subverter assim relações de poder. Este comportamento ultratransgressivo manifesta-se

¹¹⁵ Alice encontra Hatter, Caterpillar e uma manifestação de Lizzie que relembra Red Queen; estes afirmam, respectivamente: “While your brain’s on holiday, we’re ruined. Now, we’re all mad here and that’s a good excuse for going to hell in a teapot, but not for forgetting what your senses saw.” (Capítulo 6: “Infernal Train”); “Abusers are insufficiently punished for the damage they do. Those who witness abuse without seeking retribution for the harmed pay a penalty. Your own pain mitigates your failure to act earlier (...)” (*Ibidem*); “(...) that noise wasn’t Lizzie talking in her sleep. (...). Make your survival mean something, or we are all doomed!” (*Ibidem*).

essencialmente através da destreza e pensamento estratégico que o jogador necessita de possuir para derrotar os *bosses* de forma bem sucedida. Para tal, este necessita de adaptar o arsenal de Alice ao *boss* correspondente, sendo que, fora dos *boss spaces*, a exigência de uma determinada arma para um determinado inimigo é notoriamente menor; de forma exemplificativa, o *boss space* de Duchess, constando em *American McGee's Alice*, apresenta a Alice uma nova arma que até àquele momento não se encontrava disponível – apelidada de *Jackbomb* – e que, pelo local onde surge, sugere que deve ser usada naquele contexto específico, assim como atesta, aliás, o guia oficial de Greg Kramer: “Make quick work of the preoccupied Duchess by hurling the newly-acquired Jackbomb. The alternate attack is especially effective. It only takes a few hits to finish the job.” (120). Adicionalmente, é também nos *boss spaces* que as capacidades conferidas pela *Rage Box* e pelo estado de *Hysteria*, poderes especiais que constam no primeiro e segundo videojogos da saga de Alice, respectivamente, se revelam especialmente úteis, contrariando uma drenagem de vitalidade que se pode revelar fatal.

Em suma, a escolha de confrontar os *bosses* nos seus respectivos espaços recai em Alice, e a jovem utiliza esta capacidade para resistir às tentativas de supressão de memória por parte de Bumby e pelas suas próprias experiências traumáticas. Note-se que existe sempre, de algum modo, um indício de que um determinado *boss* irá surgir em breve, apesar de discreto, sendo este sinal frequentemente dado por outras personagens: em *American McGee's Alice*, antes de Alice se aproximar do lar de Centipede, Caterpillar avisa-a para esta ter cuidado, pois o insecto guarda algo que a jovem necessita (Área 4: “Wonderland Woods”) e, desta forma, é transmitida ao jogador a informação de que Centipede será um forte inimigo a ser encontrado brevemente; similarmente, e ainda no mesmo videojogo, Alice encontra March Hare, aprisionado e sujeito às violentas torturas de Hatter, que afirma: “It’s the Hatter ... he’s gone quite mad, I do say so! (...) The Hatter will be here at six! Sharp as clockwork!” (Área 6: “Behind The Looking Glass”), evocando assim o próximo encontro e aludindo à necessidade de Hatter ser destruído.

De forma semelhante, e como referido previamente, os *boss spaces* adquirem uma caracterização distinta dos restantes, pelo que um vislumbre dos mesmos permite facilmente identificá-los mesmo antes de Alice os ocupar: veja-se, por exemplo, o *boss space* de Red King, facilmente identificável quando Alice se aproxima de uma passagem e, diante de si, uma ponte levadiça pode ser avistada, sendo que a mobilidade

da passagem indica imediatamente que esta poderá ser fechada e o caminho de volta impedido (algo que, de facto, acontece), isolando Alice e *boss* numa plataforma quadrada que parece flutuar, estando separada das restantes áreas do videojogo.

Estes variados prenúncios servem assim para indicar que é Alice, e não os seus inimigos, que decide quando os deve enfrentar e em que condições (nomeadamente geográficas). Nesta qualidade em especial reside o valor subversivo dos *boss spaces*, pois as figuras opressivas perdem o controlo sobre Alice no seu espaço imaginário, demonstrando que a jovem está em permanente transgressão e tentativa de resistência, conseguindo efectivamente obter e manter o controlo. Esta perspectiva é ainda acentuada pelo facto de a única forma de progredir em ambos os videojogos é Alice sair vitoriosa nestes confrontos, pois a narrativa apenas avança caso Alice destrua os seus inimigos, pelo que não existe qualquer oportunidade para a jovem perder estas lutas; tal é assegurado por uma mecânica do videojogo que obriga o jogador a carregar um ponto anterior do videojogo caso Alice pereça durante uma luta, correspondente este ao último *Save Game* efectuado. Assim, eliminando-se a hipótese de Alice ser definitivamente aniquilada, a qualidade subversiva dos *boss spaces* e a conduta transgressiva da jovem são ainda mais enfatizadas.

Regressando agora ao *boss space* de Dollmaker e tendo em conta as considerações tecidas, verifica-se que, estando Alice em controlo do espaço em que luta com o referido *boss*, fará todo o sentido que este local seja, então, o *Infernal Train*. Aquele que se estabelece como o espaço onde a corrupção, a industrialização, o fardo das atitudes do adulto vitoriano perante a criança, a repressão e desvalorização do género feminino e o grave problema da pedofilia, da sexualização e da prostituição infantil imperam, é sujeito a uma simbólica destruição juntamente com o *boss* que o ocupa, sendo assim importante que o mesmo se apresente no videojogo como *boss space* e não como um espaço genérico, cimentando a importância dos actos transgressivos de Alice nele incorridos – *i.e.*, o confronto verbal com Dollmaker e a subsequente luta física e violenta com o mesmo –, como Catherine Siemann afirma: “Through these violent actions, Alice directly addresses and overcomes the threat of paedophilia that surrounds her in both fiction and in the cultural imagination.” (189). O espaço heterotópico serve assim para neutralizar as relações de poder preexistentes, desde o início da narrativa no primeiro videojogo até à sua conclusão no segundo. Aniquilando *boss* e *boss space*, Alice liberta Wonderland da sua corrupção, iniciando

um percurso de recuperação mental e alguma forma de libertação e emancipação. Metaforicamente, esta mudança vem a verificar-se no último espaço que Alice ocupa, já no final do videojogo, denominado por Londerland, uma fusão entre Londres vitoriana e uma Wonderland livre de *Ruin*, consideravelmente mais colorido do que os restantes espaços que Alice atravessa (Fig. 37). Sobre esta conclusão, Siemann elabora:

(...) because she is on the verge of womanhood, Alice cannot go home again, either to the unfallen Wonderland regained at the end of *American McGee's Alice* or to her lost family. She has empowered herself, but can only move forward into a new and unknown world. (189)

De facto, esta passagem resume de forma simbólica e muito satisfatória o percurso de Alice e todas as construções que esta enfrenta, desde a idealização suprema, representada numa “unfallen Wonderland”, à perda da sua família, relacionada com um esquema que propagava uma abusiva sexualização, culminando, posteriormente, num “new and unknown world”, um espaço que alia a familiaridade do contexto sociocultural de Alice com a libertação proporcionada pela sua emancipação consciente, sem elementos opressores ou *Ruin*, o que leva Cheshire Cat a proclamar, em *voice-over*, que a jovem encontrou o caminho certo a percorrer: “Only a very few find the way and most of them don’t recognize it when they do (...)” (Capítulo 6: “Infernal Train”).

Recue-se agora a dois dos *boss spaces* do primeiro videojogo, que mantêm esta dinâmica invertida e, desta forma, a sua classificação como heterotopias. O primeiro *boss space* encontrado por Alice é aquele de Duchess, na terceira área de *American McGee's Alice*, de nome Vale of Tears. Importa recuar até às obras literárias para recuperar a interpretação de Duchess, funcionando esta como um elemento opressivo que tenta incumbir a Alice o papel de mãe esperado da jovem, corporizando ainda as ansiedades maternas da época e também a discrepância entre a idealização da maternidade e a realidade deste estado. Mantendo esta simbologia associada à personagem, é interessante observar, primeiramente, a transformação de Duchess, que opera como uma figura opressiva nas obras de Carroll, demonstrando um pendor para a violência e agressividade, mas sem constituir uma verdadeira ameaça à integridade física de Alice; adicionalmente, o local onde a mesma surge é descrito como sendo uma cozinha, símbolo de excelência da domesticidade feminina. Em *American McGee's Alice*, parte desta imagética volta a surgir, apresentando-se, no entanto, em diferentes

moldes e de forma ainda mais subversiva, com Duchess a estabelecer-se como *boss*, tentando assim destruir Alice no respectivo *boss space*.

Atente-se na forma como este espaço é representado: ao invés da cozinha onde Carroll coloca Duchess, a sua contraparte digital surge numa toca no subsolo, com pouca iluminação, existindo igualmente raízes e bolbos a cobrir as paredes. Os únicos objectos que adornam o local são uma pequena mesa sobre a qual está um nova arma para Alice utilizar, uma gigante lareira, tendo esta o único propósito funcional de servir como o portal de onde Duchess surge perante Alice, e um retrato, o qual será mencionado adiante (Fig. 38). Este local apresenta-se, assim, como uma inversão do lar vitoriano tal como este era idealizado na época. Nicola Humble, no capítulo “Domestic arts”, por si autorado e incluído em *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, refere que a cultura doméstica vitoriana nutria uma obsessão pelos mais diversos objectos, pelo que a típica casa vitoriana estava repleta destes:

The Victorian home (...) was full of stuff. (...) It is notoriously hard to make sense of the Victorian room – particularly those public rooms designed to display the family to its contemporaries. The temptation is simply to list all the heterogeneous objects – the clocks and fans and firescreens, the antimacassars and rugs and mats – that would have been found in the typical home. (226-227)

Oferecendo uma resposta à razão pela qual o lar vitoriano se encontra assim disposto e organizado, Humble afirma que o papel da mulher encarregava-a de uma função económica em rápido crescimento na época, *i.e.* a de fazer compras, acompanhando e, por sua vez, promovendo, o desenvolvimento do consumismo nos seus moldes modernos, com a proliferação e a inovação contínua dos mais diferentes produtos e a sua venda com recurso à publicidade (*Ibidem*); rapidamente, o número de objectos dentro das casas vitorianas veio a simbolizar estatuto social e poder de compra. Adicionalmente, o facto da mulher continuar a ocupar grande parte do seu tempo no interior, obriga-a encontrar formas de entretenimento consideradas apropriadas para o seu género, assim como o bordado, com os produtos finais a serem expostos e empregados, uma vez mais, no lar:

One reason for the massive proliferation of objects in the Victorian home is the rapidity with which the women of the house produced them. The following is a brief selection of the domestic objects for which patterns are given in one

needlework guide of the period: wall pockets, handkerchief cases, postcard cases, stools, wastepaper baskets, cushions, lamp mats, chair backs, pen-wipers, ornamental meat safes, mantel borders, chair covers, napkin rings, letter bags, manuscript bags, portfolios, magazine racks, antimacassars, firescreens, woodbaskets, bootbags, window blinds, tables (...), card baskets, photograph stands, serviettes, napkins, doilies, bed linen and glass cloths. (*Ibidem* 229-230)

Refira-se ainda, por fim, a necessidade de administração do lar, cuja responsabilidade era também incumbida à mulher, que contratava e geria os criados (por vezes com o auxílio de um mordomo, no caso das famílias mais abastadas), ditava a educação dos seus filhos e organizava eventos sociais (*Ibidem* 220). O lar vitoriano era, assim, uma espécie de entidade orgânica, constituída por várias partes que trabalhavam em conjunto para assegurar a manutenção de uma determinada dinâmica global e imagem pública.

Com estas considerações em mente, facilmente se observa como o *boss space* de Duchess é heterotópico na medida em que neutraliza não apenas a imagem de domesticidade perfeita, como inverte o papel da mulher dentro do lar, com esta inversão a ganhar forma na monstruosa Duchess. Mesmo antes da entrada no *boss space*, um desesperado camaleão aproxima-se de Alice, referindo que Duchess, ao construir o seu lar, destruiu o dele: “Ruins my home; builds this monstrosity. She’s mad as monkey mash and just as tasteless.” (Área 3: “Vale of Tears”). Desta forma, a domesticidade vitoriana adquire uma qualidade destrutiva e grotesca, ao invés de manter as características que lhe eram atribuídas na Era Vitoriana, *i.e.* aquele ambiente que propiciava um correcto crescimento das crianças e um fomento da pacatez e angelização da mulher.

Já na sua escura, desolada e estéril toca, Duchess recebe Alice afirmando: “Come closer my little chick... Mmm, properly seasoned you’d make a handsome dish.” (Área 3: “Vale of Tears”), apresentando assim uma tendência para o canibalismo, temática que figura proeminentemente em reinterpretações contemporâneas de obras vitorianas. Em *Neo-Victorian Cannibalism: A Theory of Contemporary Adaptations*, Tammy Lai-Ming Ho elabora sobre a complexa relação entre a contemporaneidade e o vitoriano, referindo que a recorrência do canibalismo nas ditas obras neovitorianas espelha uma relação agressiva entre ambas as épocas, uma vez que os autores contemporâneos descrevem a Era Vitoriana não como uma forma de obter total

comunhão e identificação com esta, mas como forma de construir novas identidades e expressar preocupações e ideologias modernas (4/126), movidos pelo propósito da denúncia e contestação. Duchess, pelos atributos que se têm vindo a mencionar, manifesta precisamente uma denúncia sobre a vida doméstica vitoriana e o papel da mulher neste contexto, mas também sobre a infância. Greg Kramer denota: “She’ll eat absolutely anything and has no qualms about seasoning, cooking, and eating young girls (...)” (49), o que aponta para a perda de autonomia e individualidade femininas subjacente ao cumprimento do papel maternal vitoriano, um futuro que espera estas “young girls” e que traduz uma saída do estado de graça que é a infância. Esta desintegração do Eu feminino infantil está também presente num dos ataques exibidos por Duchess, que simbolicamente se direcciona à mente/identidade de Alice: “If you hold still too long, the Duchess picks you up and chews on your head before tossing you into the nearest wall.” (*Ibidem* 120).

Como foi referido, associado ao comportamento canibalesco, Duchess revela também uma incapacidade de desempenhar o seu papel de mãe, maltratando a sua prole. Outro dos ataques que a mesma utiliza para tentar destruir Alice consiste em atirar os seus filhos – representados como pequenos porcos envoltos numa carapuça rendilhada e evocando, assim, um dos aspectos tomados pelo filho de Duchess em *Alice’s Adventures In Wonderland* – na direcção da jovem, os quais explodem quando a atingem, provocando-lhe uma perda parcial de vitalidade. Durante toda a luta, e até que Alice consiga efectivamente eliminar Duchess, estas criaturas são usadas repetidamente por Duchess como uma arma adicional. Pela forma contínua e desconsiderada como as mesmas são utilizadas, bem como pelas características físicas que apresentam, sendo todas iguais, estas criaturas infantis encontram-se desprovidas de qualquer individualidade. Esta dinâmica não só subverte o culto da criança, como apresenta uma faceta obscura da maternidade, monstrificando a tão venerada figura da mãe zelosa.

Ainda nesta temática, note-se a presença do previamente mencionado retrato no *boss space*, apresentando este um dos filhos – presumivelmente o primogénito – de Duchess, que se encontra a segurar um cigarro com uma mão perturbadoramente humana, envergando ainda um elegante fato de cor vermelha (Fig. 39). Relembrando o filho de Duchess na obra de Carroll, que apesar da sua estranha aparência se constitui como uma criança, e também das pequenas criaturas que Duchess utiliza no videojogo para atacar Alice, a representação deste ser em particular surge de forma bastante

desconcertante: este não parece ser, à semelhança dos restantes, uma criança, mas sim um adulto, talvez mesmo um *gentleman*, o que inverte um conjunto de relações entre o adulto e a criança. Este retrato apresenta um indivíduo que pela sua pose e pelo contexto da narrativa em que surge, pode mesmo estar associado, directa ou simbolicamente, ao esquema de prostituição infantil de Dr. Bumby.

Em todo o caso, o olhar sexualizado do fotógrafo ou contemplador vitoriano passa a ser aquele manifestado por este porco retratado: note-se o seu olhar contemplativo, a mão humana que simboliza a manipulação da criança, e a indumentária vermelha, estando esta cor conotada com a sexualidade e o erotismo. Simultaneamente, se o olhar do adulto vitoriano passa a estar contido neste retrato, é Alice que, inversamente, detém o poder de o observar e perspectivar, estando o porco objectificado. No entanto, pelas já indicadas características que o mesmo possui, este ser pode também estar a contemplar Alice, especialmente porque o retrato surge precisamente num *boss space*, espaço que ameaça a jovem e cuja caracterização tende a contribuir para sentimentos de vulnerabilidade e terror. Ainda assim, se a consideração do *boss space* como heterotopia for tida em conta, então sabe-se que este perde a sua qualidade ameaçadora quando Alice destrói o *boss* que o ocupa, algo provado pelo facto de que, quando Duchess é eliminada, um portal surge diante de Alice no centro da cova, alterando a associação desta com um local remoto e sem saída, para estabelecer uma mais positiva que oferece, como recompensa, um caminho para uma próxima área do videojogo, ou seja, uma progressão e evolução. O ambíguo olhar do primogénito de Duchess surge, assim, para complicar e problematizar as também ambíguas relações entre o adulto e a criança na Era Vitoriana.

Atente-se agora no *boss space* de uma personagem masculina, Centipede, que se estabelece como uma manifestação que oprime a energia transgressiva de Alice e a sua emancipação numa sociedade patriarcal. Centipede surge como aquele que comanda os diversos insectos encontrados na quarta área do videojogo, Wonderland Woods, para atacarem Alice e impedirem o seu progresso. Quando Alice encontra esta criatura, a sua voz masculina e rouca ecoa: “Bring the intruder to my den. I will punish her insolence and dispose of her!” (Área 4: “Wonderland Woods”). De imediato, Alice é escoltada por um conjunto de insectos que relembram formigas até um túnel profundo; diante de si, encontra-se a passagem que a leva até ao *boss space*. A forma como este caminho é apresentado alude à simbologia que Centipede adquire, relacionando-se esta com a

sexualização da criança feminina: note-se que a entrada no espaço se dá através da boca intermitentemente aberta no gigante rosto de uma marioneta do género masculino, que parece exhibir uns dentes ensanguentados (Fig. 40). Ao aproximar-se desta passagem, um insecto empurra Alice na sua direcção, e esta é metaforicamente engolida, absorvida e manipulada, tal criança vitoriana que se encontra à mercê do adulto (esta associação é ainda mais enfatizada pelo facto de ser uma marioneta a apresentar-se como passagem, sendo um elemento que evoca a infância e o acto de brincar). Já o *boss space* em si não difere em demasia daquele em que Duchess surge, localizando-se também no subsolo e apresentando-se pouco iluminado e delimitado por rochas e raízes; contudo, note-se a presença de elementos fálicos, como a coluna de terra e os cristais cor-de-rosa que adornam o centro do espaço (Fig. 41).

Porém, mais simbólicos ainda são os quatro ataques levados a cabo por Centipede: o primeiro consiste numa mordedura, o segundo num projectil de ácido direccionado ao corpo de Alice, o terceiro numa tentativa de empalar a jovem com uma navalha localizada no topo da sua cabeça e o quarto na libertação de rastejantes insectos através da sua feroz boca, sendo que estes apresentam também uma forma fálica e rapidamente aderem ao corpo de Alice, sugando a sua vitalidade. Pela descrição dos ataques, facilmente se nota que todos estes possuem uma conotação sexual, desde a equiparação do ácido à saliva, à mordedura que evoca uma sexualidade agressiva e o abuso sexual e manipulação psicológica da criança, algo igualmente verificado pelos insectos que simbolicamente percorrem o corpo de Alice e lentamente absorvem a sua vitalidade, para além de limitarem os seus movimentos; já as tentativas de perfuração através da navalha recaem na já mencionada tendência, no seio do *body horror*, em representar o corpo feminino como aquele que é directa ou metaforicamente penetrado. Este conjunto de actos é então demonstrado por uma criatura que se identifica como sendo do género masculino (algo inferido pelo tom da sua voz, como foi anteriormente referido), mas outra característica permite também uma identificação não só com um homem adulto como com a própria figura do *gentleman* vitoriano: o facto que este enverga, sendo muito semelhante, na sua cor e forma, àquele que vem a ser envergado no segundo videojogo por Dollmaker. Adicionalmente, a sua representação enquadra-se também nos moldes e simbologia associada ao filho de Duchess, imóvel no seu retrato mas notório na sua presença.

Perante as tentativas de Centipede em destruir Alice, equivalendo estas, assim, à constante sexualização da criança vitoriana e idealização da mesma como um repositório de ansiedades adultas, o *boss space* surge como heterotopia para permitir à jovem uma contestação violenta destas atitudes que a colocam numa posição de vulnerabilidade, para além de subverter a mitificação do *gentleman* como adulto economicamente bem-sucedido, respeitável e chefe de família. Repare-se que o *boss space* de Centipede subverte a ideia de lar vitoriano na mesma medida que o de Duchess também a subverte: este é um espaço igualmente estéril e escuro, apresentando uma imagem invertida do homem vitoriano, socialmente fracassado, que se recolhe numa toca, longe do escrutínio público e da sociedade respeitável, sem família para chefiar.

A transgressão de Alice, consistindo, de uma forma geral, na oposição ao poder de Centipede, revela-se especialmente intensa quando é percebida a forma ideal de derrotar esta criatura: direccionar os ataques para um orifício exposto no seu abdómen: “The Centipede’s armor is nearly impervious to attack. A large red spot on his underbelly is unprotected. Attack there; anything else is a waste of Strength of Will.” (Kramer 148). Alice penetra assim o corpo do insecto e a fraqueza do mesmo revela ser um símbolo feminino por excelência, um orifício que evoca não apenas os órgãos genitais da mulher, como o nascimento e a vida. O facto da jovem apenas conseguir danificar a vitalidade de Centipede atingindo este local em específico permite inverter a típica dinâmica de penetração e resistir aos ataques deste *boss*: assim, passa a ser uma figura feminina que perfura o corpo do homem, que, apesar de ostentar uma poderosa armadura, não se apresenta como invencível. Esta característica feminina em Centipede alude também à falta de reconhecimento, por parte do homem vitoriano, da sua feminilidade interior e dos efeitos do mito da origem feminizada do homem, como Catherine Robson refere (3), sendo que este último vem a culminar na conturbada e ambivalente forma como a criança feminina vem a ser perspectivada, uma vez que a idolização desta última advém, para além de tudo o que tem vindo a ser presentemente indicado, da ideia de que, na vida do homem, à fase de consagração do ideal de masculinidade na plenitude da sua vida adulta, precede um estágio inicial de feminilidade. A menina vitoriana vem assim a simbolizar a verdadeira essência da infância, uma das razões que explica a obsessão, porventura subconsciente, do adulto perante a mesma. Regressando agora a Centipede, o seu afastamento ou rejeição desta

fase inicial e o abraçar da sua posição socialmente superior à da mulher vem a ditar uma dolorosa e definitiva destruição por parte de Alice.

Apesar do presente foco em Duchess e Centipede, como forma de ilustrar dois *bosses* de género distinto que similarmente tentam oprimir Alice e são prontamente derrotados pela mesma, outros são dignos de menção, incluindo Hatter, Tweedledum e Tweedledee (agindo em conjunto num mesmo *boss space*) e Queen of Hearts/Red Queen (já mencionada no subcapítulo anterior). Por manterem características identificáveis com as personagens das obras literárias – incluindo, de forma mais óbvia, o nome próprio –, a reinterpretação efectuada em *American McGee's Alice* vem permitir uma reacção de Alice à opressão levada a cabo por estas personagens, concretizando os desejos evidenciados pela Alice de Carroll, muito menos transgressiva em comparação com a Alice de McGee. Enquanto que nas obras, tal como foi analisado ao longo do segundo capítulo, Alice vê as suas tentativas de transgressão e subversão recorrentemente abafadas, resultando não num confronto directo entre as personagens e a jovem, mas numa constante (e mesmo angustiante) tentativa de fuga desta última dos vários espaços que constroem os seus universos imaginários, em *American McGee's Alice*, esta realiza esses confrontos penderes, eliminando as personagens opressivas que a rodeiam e obtendo uma emancipação bem-sucedida. Enquanto que a primeira obra vê Alice a reagir ao autoritarismo de Queen of Hearts, um confronto entre ambas é impossibilitado pela súbita saída da jovem de Wonderland (Carroll 141).

Já em *American McGee's Alice*, uma amálgama entre Queen of Hearts e Red Queen é enfrentada pela jovem, estabelecendo-se como o último *boss* e, por isso, como inimigo principal. Como foi também explorado anteriormente, esta fusão entre ambas as monarcas condensa em si inúmeras ansiedades vitorianas, pelo que a sua destruição é deveras importante no percurso de Alice. Também a opressão exercida por Hatter é exacerbada no videojogo; enquanto que, em *Alice's Adventures In Wonderland*, Hatter veicula uma superioridade masculina que fiscaliza o corpo e menospreza a intelectualidade feminina, em *American McGee's Alice* esta personagem é responsável por uma série de trágicos acontecimentos em Wonderland, desde a morte de White Rabbit, companheiro de Alice, à prisão e tortura de Dormouse, March Hare e Gryphon, gerindo ainda uma estranha instituição repleta de crianças negligenciadas que exibem comportamentos erráticos e agressivos – aludindo ao internamento de Alice em diversos hospícios – e criando andróides especialmente concebidos para perfurar o corpo da

jovem, interagindo mesmo com esta para a relembrar dos seus medos, tentando impedir que os enfrente e ultrapasse: “You fear much... A return trip to the asylum, for exemple... The memories that drove you there... More years in, shall we say, supervised hospitalization... Ah yes, you fear much.” (Área 5: “Looking Glass Land”). É somente na Área 6: “Behind The Looking Glass” que Alice enfrenta Hatter no seu *boss space*, terminando o confronto com uma simbólica decapitação deste inimigo.

Refira-se também que Hatter se apresenta como o responsável por reparar Jabberwock, uma figura que surge em *Alice Through The Looking Glass* como o monstruoso protagonista do muito reconhecido poema “Jabberwocky”; neste, Jabberwock é apresentado com características ameaçadoras (“Beware the Jabberwock, my son!/ The jaws that bite, the claws that catch!” (Carroll 167); “The Jabberwock, with eyes of flame,” (*Ibidem*)), acompanhado de uma igualmente grotesca gravura de John Tenniel, que confere a este monstro uma aparência semelhante a um dragão, com asas demoníacas, uma cauda reptiliana, um rosto que funde características humanas com aquelas exibidas por insectos e roedores, e umas ameaçadoras garras. Contudo, Jabberwock figura, na obra, apenas como uma presença distante, uma personagem sobre a qual Alice lê e que rapidamente esquece. Adicionalmente, apesar da ilustração de Tenniel apresentar a criatura a ser confrontada por o que parece ser a própria Alice, o poema identifica repetidamente uma figura masculina como aquela que derrota Jabberwock, figurando como herói (notem-se os itálicos): “Beware the Jabberwock, my son!” (*Ibidem*); *He* took his vorpal sword in hand:/Long time the manxome foe *he* sought –/So rested *he* by the Tumtum tree,” (*Ibidem*); “And as in uffish thought *he* stood,” (*Ibidem*); “*He* left it dead, and with its head/*He* went galumphing back.” (*Ibidem* 168); ““And hast thou slain the Jabberwock?/Come to my arms, *my beamish boy!*/O frabjous day! Callooh! Callay!'/*He* chortled in his joy.” (*Ibidem* 169). Note-se, no entanto, que um pouco antes de Alice escolher prosseguir na sua viagem, esta efectua um muito breve comentário sobre “Jabberwocky”: ““It seems very pretty,’ she said when she had finished it, ‘but it’s rather hard to understand!’ (...) ‘Somehow it seems to fill my head with ideas – only I don’t exactly know what they are! However, *somebody* killed *something* (...)’” (*Ibidem* 169; itálicos do autor). Dado o teor do poema, é possível inferir que estas ideias estranhas a Alice poderão estar relacionadas com o seu desejo de destruir as criaturas que a oprimem, algo que a jovem revela desconhecer derivado à sua educação convencional e ao peso do imaginário cultural como elemento

definidor de modos de pensar e comportamentos sociais. Deste modo, uma fantasia de agressão como meio de libertação e emancipação permanece irrealizada, algo que não acontece, no entanto, em *American McGee's Alice*. No videojogo, Alice enfrenta, de facto, Jabberwock, que se constitui como um *boss*, uma criatura mecânica projectada por Hatter, apresentando-se como um desafio exigente, ocupando dois *boss spaces* durante dois encontros diferentes, sendo que, em ambas as ocasiões, os seus ataques rapidamente drenam a barra de vitalidade de Alice e a oferta de *Meta-Essence* é bastante limitada. Mesmo antes de Alice viajar até ao último *boss space*, o de Queen of Hearts/Red Queen, esta consegue derrotar definitivamente Jabberwock, descrito como o guardião desta última. Refira-se, por fim, todo o valor simbólico da destruição desta criatura, que, mesmo antes de iniciar a luta com Alice, afirma: “How foolish you were to think you could overcome your guilt (...)” (Área 9: “Queensland”), representando assim toda a culpa que a jovem carrega relativamente ao seu papel na morte da sua família, nomeadamente devido às recorrentes terapias que a colocaram como principal suspeita do incêndio que deflagrou no seu lar. A eliminação de Jabberwock manifesta o progresso de Alice em enfrentar esta culpa e, posteriormente (já em *Alice: Madness Returns*), descobrir a verdade por detrás do trágico acontecimento.

Afastando agora a atenção da Alice de McGee, foque-se *Fran Bow* que, como foi referido anteriormente, não partilha com *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns* as mesmas mecânicas de combate e construção de espaço. De facto, verifica-se uma inexistência de *boss spaces* tais como estes foram apresentados nos moldes anunciados. Contudo, outros espaços podem ser igualmente sujeitos a análise tendo em conta o conceito de heterotopia, até porque Fran mantém uma atitude tão transgressiva quanto aquela evidenciada pela Alice de McGee, apesar de evidenciar a mesma não através de um combate físico com inimigos, mas sim da solução de enigmas e, principalmente, do desbloqueio de mecanismos que permitem avançar de espaço em espaço, um aspecto enfatizado, aliás, pelo *design* em 2D do videojogo.

Em primeiro lugar, atente-se num espaço que se aproxima um pouco da definição de *boss space* apresentada: o espaço ocupado por Security Guard, uma personagem que serve como obstáculo a Fran quando esta tenta escapar do Oswald Asylum (Fig. 42). Após a jovem desafiar a autoridade de diversas figuras, conseguindo, efectivamente, sair do seu quarto com o objectivo de escapar do hospício por uma das suas portas, esta encontra um guarda, encarregado de vigiar um conjunto de chaves que

permitem destrancar, então, a porta de saída. Quando Fran interage com o guarda, uma alusão à sexualização da criança verifica-se de imediato: a jovem pergunta se pode ter acesso às chaves, ao que o guarda responde: “Sure... I could give you the key, if you give me a kiss.” (Capítulo 1: “My Sober Day”) e, pouco depois, “Come here and sit on my knee.” (*Ibidem*). Por sua vez, as escolhas a que o jogador tem acesso para definir a resposta de Fran – “Die with a pineapple!” (*Ibidem*) e “I’ll kill you!” (*Ibidem*) – traduzem uma resistência da jovem em relação a esta sexualização que, sendo produto de uma reinterpretação que transporta para um contexto contemporâneo as histórias de Carroll, ganha traços muito menos discretos do que as narrativas vitorianas e adquire, de forma bem visível (como exemplificado) contornos do domínio da pedofilia, proclamando assim a intemporalidade da problemática relação entre a criança e o adulto.

A autoridade do guarda e o poder opressor que este detém são manifestados, ainda, pela resposta que o mesmo dá no seguimento da tentativa, por parte de Fran, em obter as chaves com recurso a um gancho improvisado, sendo esta: “You don’t make the rules, I do. This toy of yours will be with me from now on.” (*Ibidem*). De modo extremamente simbólico e manifestando a sua vertente heterotópica, quando Fran ingere Duotone, observando a Ultrareality, este guarda surge representado como um porco (Fig. 43), adquirindo um valor simbólico muito semelhante àquele apresentado pelo filho de Duchess em *American McGee’s Alice* e por Bumby em *Alice: Madness Returns*. Quando a jovem analisa o seu corpo, afirma: “Uh, Mr. Pig is naked.” (*Ibidem*) e “Eww! A crunchy pig’s head ready to be served.” (*Ibidem*). O facto de Fran se referir a este animal através de um nome próprio – Mr. Pig – confere-lhe uma personalização e consolida-o como *mirror image* do guarda; porém, de forma ainda mais significativa e subversiva, Fran reivindica para si a supremacia sobre aquele espaço, sexualizando, agora neste contra-espço, o próprio porco (“Mr. Pig is naked”) e indicando a possibilidade de o servir a outrem (“A crunchy pig’s head ready to be served”), uma alusão a uma imagética canibalesca que consolida uma inversão de poder, em que Security Guard é metaforicamente consumido por Fran e talvez mesmo pelas crianças que poderá ter vitimado no passado. Acabado o efeito do medicamento, Fran regressa à Realidade humana e, não estando impedida pelo mesmo comedimento inculcado à Alice de Carroll, consegue facilmente conceber um estrategema para afastar esta figura opressora da sua secretária, permitindo o acesso às chaves: o jogador poderá, aqui, optar

por duas vias distintas, podendo, por um lado, oferecer ao guarda um bolo no qual foi inserido um sedativo ou, por outro lado, derramar café na sua roupa, obrigando o mesmo a abandonar o seu posto. Com esta figura afastada, Fran consegue, efectivamente, sair do Oswald Asylum.

Contudo, este hospício é, também ele em si mesmo, uma heterotopia, identificada pelo próprio Foucault como tal: “(...) what we might call heterotopias of deviation: those in which individuals whose behavior is deviant in relation to the required mean or norm are placed. Cases of this are rest homes and psychiatric hospitals, and of course prisons (...)” (“Des Espaces” s/p). No entanto, mais interessante de analisar serão porventura as características que este espaço ganha quando Fran o visita na Ultrareality, uma heterotopia dentro da heterotopia que é o próprio Oswald Asylum: neste diferente plano da realidade, Fran confronta-se com um espaço fragmentado que, recorrendo a uma estética no domínio do terror (em adição ao gótico), apresenta elementos que denunciam o sofrimento de Fran no hospício e a sexualização da criança no mesmo. Em diferentes fragmentos deste espaço, olhos gigantes surgem nas paredes, evocando o olhar masculino vitoriano sobre a criança, mas também uma vigilância constante sobre o comportamento infantil, a falsa respeitabilidade e um escrutínio da ambígua relação entre criança e adulto. Já num local em específico deste grotesco hospício, uma criança desnudada surge sentada numa banheira, apresentando-se, contudo, sem cabelo e com um orifício no lugar do coração, que o expõe (Fig. 44), aludindo, também, à dinâmica entre o adulto e a criança; esta é uma figura infantil que, primeiramente, subverte a beleza e pureza da criança romântica e a objectificação vitoriana, surgindo sem magníficos cabelos loiros e sem complexas vestes que a adornam, tal boneca de porcelana. O coração exposto, por sua vez, evoca simultaneamente uma erotização e uma perda de inocência, esta última podendo, porventura, ter resultado no seguimento de uma intensa sexualização ou mesmo abuso sexual, pois esta criança, em diálogo com Fran, expressa o quão suja se sente, referindo também que algo percorre a sua pele: “I’m not done, Mother. I’ll take another bath after this one. Because I stink!” (Capítulo 5: “The House of Madness”) e “The creeps (...) walk on my skin.” (*Ibidem*).

Esta imagem de vulnerabilidade consolida esta criança como alguém que se encontra, em simultâneo, absorvido, exposto e visualizado, servindo assim como uma impactante imagem que denuncia as consequências, para a criança, da ambiguidade

vitoriana perante a sua consideração e, principalmente, da falta de cuidado real para com a mesma, com a preocupação do adulto voltada para o cumprimento das regras sociais em vigor, em obediência a uma autoridade cultural que muito restringia os impulsos naturais e muito idealizava os diferentes estágios da vida. Esta obsessão em moldar a criança de acordo com as contraditórias concepções que vigoravam na Era Vitoriana, via a mesma a ser negligenciada, não apenas nas classes sociais mais baixas (com o *East End* londrino repleto de crianças que, por necessidade, recorriam ao crime e ao roubo para sobreviver, estando também expostas a um rol de mortíferas doenças, razão pela qual 40% das mortes anuais durante a Era Vitoriana, em Inglaterra e Gales, correspondiam a crianças com menos de cinco de anos de idade (Sacks 7)), como também no seio das famílias mais abastadas (em que a maioria das necessidades básicas se encontravam suprimidas, mas a exigência dos rigorosos padrões sociais reprimiam a liberdade e criatividade infantis para dar lugar a uma opressiva educação e uma obsessiva protecção que separava a criança da realidade pública vitoriana). Note-se, pois, a referência a uma figura maternal, cuja protecção se presume também ela inexistente.

Esta temática da maternidade volta a ser referida neste hospício fragmentado através de Mabuka (Fig. 45), identificada como a mãe de Remor, e uma identidade misteriosa associada à escuridão e emoções negativas; a própria confirma: “I am all the sinister, all the darkness you can imagine. I feed from tears and sorrow, from desperation and FEAR!” (Capítulo 5: “The House of Madness”). Uma vez mais, e tal como sucede em *American McGee’s Alice* através da forma como Duchess surge representada, *Fran Bow* associa figuras maternas com sentimentos negativos, evocando a frustração feminina no árduo cumprimento desta expectativa que lhe era inculcada. Adicionalmente, esta associação pode também simbolizar, como Chevalier e Gheerbrant explicam, uma supressão da liberdade da criança, limitando os seus horizontes e transformando a mãe como aquela que dá vida na mãe que devora o que deveria fomentar (677), aludindo inequivocamente ao culto da criança e à extrema protecção da mesma de uma forma que, ao invés de promover o seu desenvolvimento saudável, restringe as forças criativas da sua mente, suprimindo a sua individualidade, reduzindo assim a criança a um mero invólucro pronto a servir as necessidades do adulto, que a constrói e destrói conforme a sua vontade. Este sentimento é expresso, igualmente, por outras duas personagens que Fran encontra após ter dialogado com Mabuka: uma

enfermeira e uma grotesca figura cujo torso é formado pelo que aparenta serem falecidos bebês (Fig. 46). Relativamente à primeira, ao invés desta transmitir protecção e oferecer auxílio e cuidado, a mesma ignora Fran quando a jovem lhe pede ajuda para encontrar o seu gato, Mr. Midnight, referindo diversas vezes para a mesma esperar por um momento que nunca surgirá; a sua caracterização como um esqueleto animado poderá aludir não só à sua frieza e incapacidade de cumprir o seu papel de cuidadora, mas também à enfermeira que Fran encontra inicialmente, ainda no Oswald Asylum, sendo a mesma, similarmente, autoritária e opressiva. Já relativamente à segunda figura, para além da sua bizarra aparência, consolidando referências à mortalidade infantil e a uma maternidade irrealizada, estéril, cansativa ou triste (notem-se as lágrimas ensanguentadas e o cabelo desgrenhado), existe, uma vez mais, uma imagética canibalesca, quando a mesma dialoga com Fran: “If you don’t wait and leave us alone, I’ll tear you apart and eat you!” (Capítulo 5: “The House of Madness”).

Consolidando esta denúncia sobre a maternidade, note-se que este distinto plano da realidade não só reúne características do previamente mencionado hospício, como também de berçários, contendo espaços com papéis de parede coloridos, marionetas, brinquedos e roupas infantis femininas, e toda esta imagem surge banhada por violentas e grotescas figuras, constantes alusões a morte e finitude e uma perturbadora recorrência de sangue, não apenas na indumentária e corpo das personagens, mas também no próprio espaço em que Fran se move, imbuindo paredes, passagens, objectos e o próprio chão em que a jovem pisa. A agregação destes elementos evoca outro aspecto sombrio da maternidade vitoriana, relacionado com o elevado índice de infanticídio na época e com o julgamento das mulheres que o haviam praticado. A este propósito, Ginger Frost refere, no seu capítulo “Motherhood on Trial: Violence and Unwed Mothers in Victorian England”, inserido na obra *Other Mothers: Beyond the Maternal Ideal*, que o ideal de maternidade muito diferia da realidade, com uma diversidade de circunstâncias que ditavam a exclusão de um elevado número de mães da dita sociedade respeitável, por razões como, a título de exemplo, a concepção de uma criança fora do casamento, ou a existência de dependências, nomeadamente alcoolismo (145). A facilidade em condenar a mulher por esta transgredir as rígidas regras que vigoravam – com um sistema judicial misógino que frequentemente absolvía o homem, enquanto atribuía pesadas penas à mulher por esta não se comportar conforme os padrões sociais

ditavam,¹¹⁶ apresentando o que se definiria por comportamentos desviantes e, subsequentemente, perigosos – e a inexistência de diagnósticos como a depressão pós-parto, contribuía, certamente, para toda a violência existente em torno da maternidade, com a maior parte das acusações de homicídio atribuídas à mulher a constarem como infanticídio (*Ibidem* 146). De igual forma, também as exigências do papel maternal, que têm vindo a ser referidas ao longo da presente investigação, juntamente com uma instabilidade financeira, levavam à consideração da morte da criança como um escape a um sofrimento prolongado:

(...) a mother had to keep the house clean, nurture and feed all children, and rid her house and children of vermin. She was also the main caretaker and should sacrifice her own health for her children. In addition, the authorities assumed that mothers should provide food, despite their poverty or lack of steady breadwinners (...). The courts were not even sympathetic to a woman who worked to help provide (...) showing the great ambivalence of the Victorian middle class toward working mothers. Victorian authorities assumed a successful mother stayed home; any mother who left her children for hours every day failed in her duty, even if she was trying to earn enough money to buy food. (*Ibidem* 152)

Ilustrando um destes casos, Ginger Frost menciona Isabella Hewson, uma mulher que, no ano de 1885, confessou, perante a polícia e na cidade de Hull, ter enforcado o seu filho de três anos de idade, pois não desejava que o mesmo tivesse que viver nas ruas da cidade, *i.e.*, na condição de mendigo (*Ibidem* 155).

A junção dos referidos elementos na construção do hospício fragmentado por onde Fran se movimenta, denunciam, então, um conjunto de complexas questões. Como tal, a sua condição de espaço heterotópico advém precisamente desta capacidade de

¹¹⁶ Sobre este assunto, Ginger Frost escreve: “(...) feminist historians have demonstrated the misogyny inherent in the courts’ treatment of violence against women. Men who murdered wives or cohabitantes could use gender norms to mitigate the sentence or, if convicted of murder, successfully plead for mercy. Juries often believed an unfaithful or drunken wife was sufficient ‘provocation’ to lessen a charge from murder to manslaughter, or even to give outright acquittal (...)” (145-146). Já relativamente às mulheres condenadas por qualquer forma de violência (negligência, abandono ou violência deliberada) contra crianças mais velhas (*i.e.*, aquelas que já não se consideram como recém-nascidas), Frost afirma que, apesar destas serem frequentemente perspectivadas, em tribunal, como monstros violentos, se as mesmas apelassem ao estereótipo da mulher irracional e neurótica, poderiam suceder no seu julgamento (*Ibidem*). Da mesma forma, uma mulher não casada poderia ver o seu caso defendido, apelando ao enobrecimento atribuído à experiência da maternidade, especialmente se a mesma utilizasse uma retórica que visasse a glorificação da família tradicional (*Ibidem*).

denunciar e questionar, enquadrando-se, como Foucault refere, na ideia de heterotopia como um espaço de ilusão que expõe o espaço real. No contexto da narrativa de *Fran Bow*, este espaço de ilusão apresenta-se como um plano alternativo – ou, talvez mesmo, apenas um universo imaginário criado por Fran em resposta ao medicamento que lhe é administrado – que expõe a realidade da jovem e lhe permite ser transgressiva, em busca de auto-conhecimento e de algo que lhe sirva de âncora no mundo real, neste caso o seu estimado felino. Por outro lado, num plano metadiscursivo, este espaço de ilusão poderá apresentar-se como o próprio videogame, elaborando uma reinterpretação das reconhecidas obras de Carroll de forma a denunciar, através de um exercício crítico e lúdico, a realidade histórica (espaço real) da Era Vitoriana, em especial, as suas tremendas ambivalências e problemáticas convenções.

Por fim, refira-se um espaço que, tal como aquele em que se encontra Security Guard, se assemelha ligeiramente a um *boss space*, diferindo deste, principalmente, não pela sua simbologia e importância narrativa, mas pela forma como está construído no videogame, constituindo não um espaço onde o jogador controla Fran numa luta contra os seus inimigos, mas numa *cutscene* fragmentada, em que os arqui-inimigos da jovem – a sua tia Grace e Oswald Harrison, psiquiatra e fundador do Oswald Asylum –, são destruídos por Itward, acompanhado por Palontras e Mr. Midnight, numa plataforma que se localiza numa dimensão espacial e temporal desconhecida. Assim como Bumby é destruído em *Alice: Madness Returns*, também o manipulador Dr. Oswald Harrison – que realiza experiências médico-científicas em gémeos e pretende operar Fran para explorar o seu cérebro devido à sua capacidade de perceber as diferentes Realidades –, é aniquilado em *Fran Bow*, libertando a jovem da sua influência. Dr. Deern, por sua vez, sofre um grotesco castigo, ficando privado de sentidos como a visão e a audição após ser confrontado por Fran, pois apesar deste ter sido, igualmente, manipulado por Oswald Harrison (confiando na sua reputação e conhecimento), descreditou sempre a jovem, que profere: “Dr. Deern? Look! This is Itward and Palontras. I told you about them, remember? I told you they were real! See? Can you believe me now...?” (Capítulo 5: “The House of Madness”).¹¹⁷ Enquanto que os inimigos de Fran são

¹¹⁷ A certo momento, Fran, em diálogo com Deern, confessa: “(...) I am a bit confused, yes. But that’s because of all the new things that I can see and feel! (...) I can see the Ultrareality, sir! And also travel into other worlds!” (Capítulo 4, Parte II: “Doctor’s Prescription”), mencionando ainda e caracterizando Palontras e Itward, ao que o doutor responde: “Ultrareality? That must be the consequences of Duotine, nothing more. (...) You don’t need that medicine anymore. Besides, it’s all in your head, Fran. (...) you are imagining things. That’s all. (...) It seems you have been living inside a fairy tale...” (*Ibidem*).

afastados da sua vida, a presença das diversas personagens de várias Realidades que a auxiliaram ao longo da sua viagem vem a simbolizar, por sua vez, um retorno a um território familiar e, tal como acontece com Alice, o início de um processo de procura de felicidade e libertação, representado na forma como Fran voa com Palontras e com o seu felino, à qual antecede uma legenda em que se lê “(...) between guilt and fear... I choose happiness...” (*Ibidem*), com esta cena a encerrar o videojogo (Fig. 47).

Para finalizar o presente subcapítulo, refira-se ainda, de forma breve, alguns espaços extra-narratológicos que podem eles, também, ser considerados heterotopias: o menu inicial dos videojogos. *Alice: Madness Returns* apresenta um menu inicial dividido por diferentes secções, com as essenciais: “New Game/Continue Game”, que permite entrar no heterocosmos pela primeira vez, ou continuar no momento onde o jogador o abandonou pela última vez; “Configuration”, onde o jogador pode alterar as definições de som, vídeo, e outras; “Game Manual”, que apresenta um manual onde são explicadas as mecânicas do videojogo detalhadamente; e “Exit Game”, que permite sair do videojogo. Contudo, para além destas, notem-se outras duas secções – “Memories” e “Extra Content” – que se encarregam de reunir diversos itens colecionáveis e informações sobre criaturas e personagens encontradas por Alice na sua viagem, tornando-os acessíveis, permanentemente e em qualquer momento, ao jogador.

Foucault refere que a ideia de acumular o próprio tempo, sob a forma de um arquivo geral contendo uma panóplia de elementos integrantes da experiência humana, é uma ideia pertencente à modernidade; o autor escreve:

(...) there are heterotopias of indefinitely accumulating time, for example museums and libraries. Museums and libraries have become heterotopias in which time never stops building up and topping its own summit (...). [T]he idea of accumulating everything, of establishing a sort of general archive, the will to enclose in one place all times, all epochs, all forms, all tastes, the idea of constituting a place of all times that is itself outside of time and inaccessible to its ravages, the project of organizing in this way a sort of perpetual and indefinite accumulation of time in an immobile place, this whole idea belongs to our modernity. The museum and the library are heterotopias that are proper to western culture of the nineteenth century. (“Des Espaces” s/p)

As previamente mencionadas secções no menu inicial de *Alice: Madness Returns* servem precisamente esta função: a de acumularem, num local apenas e em forma de arquivo, os diferentes aspectos respeitantes ao tempo que Alice demora a percorrer o mundo virtual em que se insere, o que equivale, por sua vez, ao tempo que o jogador demora a completar o videojogo.

A secção “Memories” encontra-se subdividida em diversas partes, cada uma correspondendo a uma personagem diferente e reunindo, desta forma, as memórias de diálogos que Alice manteve no seu passado, as quais a jovem recolhe ao longo da sua viagem. Assim que estas são devidamente descobertas e recolhidas, são imediatamente alocadas na secção correcta em “Memories”, conforme a personagem com a qual Alice manteve o diálogo ou ouviu nalguma instância. Já a secção “Extra Content” encontra-se igualmente subdividida: em “Characters”, cujo conteúdo é antecipado pelo seu subtítulo (“An Almanac of People and Creatures”), o jogador pode encontrar uma listagem das personagens que Alice encontra, bem como detalhes sobre a vida das mesmas, assim como particularidades sobre as diferentes criaturas de Wonderland, incluindo aquelas designadas como inimigas; em “Theatricals”, o jogador pode visualizar todas as *cutscenes* em 2D a que tem acesso durante o tempo de jogo, o que é, novamente, antecipado pelo subtítulo, sendo este “2D Cinematics Screening Gallery”; já em “Troubling Visions”, é permitido um olhar sobre o processo de desenvolvimento do videojogo, com imagens de obras artísticas que correspondem à sua arte conceptual; e, por fim, em “Past Matters”, o jogador pode aceder a documentos escritos que descrevem os tratamentos e a progressão de Alice durante o seu internamento no Rutledge Asylum, ou seja, durante os acontecimentos do primeiro videojogo, *American McGee’s Alice*, desenvolvendo assim a personagem de Alice no seu heterocosmos e dando-a a conhecer, ainda melhor, ao jogador. *Fran Bow* revela também uma preocupação em fragmentar o tempo, fixando momentos para os tornar permanentemente acessíveis: a secção “Chapters” serve este propósito, concedendo ao jogador a oportunidade deste aceder a diferentes capítulos sem que necessite de jogar o videojogo desde o início.

Estas secções revelam, então, uma notória preocupação em tornar o *continuum* temporal da viagem de Fran em algo facilmente apreensível (no caso de *Fran Bow*) e documentar as experiências de Alice (no caso de *Alice: Madness Returns*). Neste último exemplo, os elementos que o jogador encontra tornam-se assim acessíveis numa espécie

de museu ou biblioteca digital, cuja alusão está presente até nos próprios subcapítulos, através da linguagem utilizada (notem-se as referências a um almanaque e a uma galeria). Esta forma de organizar informação no videojogo e procurar que o jogador tenha acesso permanente à mesma apresenta-se como um verdadeiro incentivo, motivando-o a coleccionar a totalidade dos itens disponíveis nos diferentes espaços para que este possa completar as referidas galerias e listas, conhecer melhor a narrativa apresentada e disfrutar de uma experiência mais imersiva. Serve, assim, o público consumidor moderno que, segundo Foucault, evidencia esta necessidade de acumulação e arquivagem, já presente desde o século XIX (“Des Espaces” s/p), com o desenvolvimento da sociedade de consumo e uma maior facilidade de acesso aos mais variados objectos culturais e *media*. Estas secções funcionam, assim, de uma forma similar aos troféus/*achievements*, um mecanismo implementado nos próprios videojogos ou em reconhecidas plataformas digitais de videojogos (*Steam*, *Ubisoft Connect*, *Epic Games*, entre outras) que, quando desbloqueados pelo jogador, lhe oferecem recompensas na forma de emblemas ou pontos.¹¹⁸ Segundo Juho Hamari e Veikko Eranti, em “Framework for Designing and Evaluating Game Achievements”, diversos estudos sobre a indústria dos videojogos concluem mesmo que a incorporação de troféus gera uma melhor receita financeira e a recepção crítica é também melhor (1).¹¹⁹ Tal como foi referido, um efeito semelhante é então atingido pelo conteúdo bónus que *Alice: Madness Returns* disponibiliza e, por sua vez, *Fran Bow*, tornando os diferentes capítulos facilmente acessíveis, e aumentando assim a probabilidade dos videojogos serem jogados mais do que uma vez, sendo que o jogador não necessita de os iniciar para revisitar um momento particular da narrativa (como, aliás, foi essencial efectuar durante a presente investigação) ou mesmo desbloquear um troféu particular.

¹¹⁸ A título de exemplo, refira-se *Fran Bow* que, quando adquirido e jogado a partir da plataforma *Steam*, apresenta dezoito troféus que podem ser desbloqueados pelo jogador. Enquanto que alguns são desbloqueados automaticamente durante a progressão do videojogo (por exemplo, o troféu “The end: Finish *Fran Bow*”, que é desbloqueado quando o jogador termina o videojogo), outros requerem que o jogador efectue acções especiais, escolha determinadas opções ou encontre espaços e objectos que estão particularmente escondidos e cuja descoberta é facultativa (por exemplo, o troféu “Sleepy Princess: Make the Guard fall asleep” remete para a já mencionada escolha que o jogador necessita de efectuar quando lida com o guarda no Oswald Asylum, podendo derramar café na sua roupa ou oferecer-lhe um bolo que contém um sedativo, sendo o troféu desbloqueado apenas se o jogador escolher a segunda via).

¹¹⁹ Os autores encontram ainda semelhanças entre este mecanismo, enquadrado no fenómeno da gamificação, e ferramentas de *marketing*: “Badges and achievements as a game design pattern bear close resemblance to marketing tools, such as loyalty stamp cards, where people accumulate stamps or badges (...). (...) many firms are in fact thinking marketing and customer relations more and more in gaming terms. From this perspective, achievement systems can also be seen as a part of the companies’ customer loyalty programs, (...) awarding customers with product family specific points and rewards. This notion also could explain why studies have found achievements boosting game rating and revenues.” (Hamari e Eranti 2).

O presente subcapítulo aplicou, então, o conceito de heterotopia, tal como foi concebido por Michel Foucault, a diversos espaços nos três videojogos em análise, o que permitiu compreender como estes subvertem espaços tradicionais vitorianos e também idealizações de feminilidade e masculinidade da época. Em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, os *boss spaces*, como espaços de alteridade, denunciam o lado mais obscuro da rígida sociedade vitoriana, que se rege por imaculadas imagens que encobrem realidades sombrias e sórdidas. Manifestando os sentimentos e emoções de Alice, bem como o que esta foi, contra a sua vontade, obrigada a reprimir, os *boss spaces* vêm a proporcionar-lhe, também, a possibilidade de se rebelar contra estas figuras (e o que simbolizam, como arquétipos que são) e ser, assim, transgressiva *in extremis*. Tal advém da conclusão de que a acção destes inimigos é, na verdade, regulada (e, posteriormente com a sua destruição, anulada) por Alice, que define como e quando os enfrenta, sendo a jovem responsável pelo seu aprisionamento nos seus respectivos espaços, definindo ela própria as fronteiras dos mesmos.¹²⁰ Desta forma, a vontade, criatividade e conduta transgressiva de Alice imperam, numa demonstração plena do seu poder e controlo emocional, iniciando-se, no final de *Alice: Madness Returns*, um processo de cura, sendo igualmente operada uma mudança num âmbito sociocultural, pela subversão de uma dinâmica de poder convencional (*i.e.* Angus Bumby em posição de superioridade e Alice de inferioridade, algo que é gritantemente invertido). Em *Fran Bow*, por outro lado, espaços semelhantes aos *boss spaces* dos videojogos de McGee, na medida em que apresentam também uma qualidade heterotópica, foram analisados, demonstrando uma vez mais como se apresentam como lugares de questionamento, reflexão, subversão e denúncia, com um interessante transporte da narrativa de Carroll para outra época e com a introdução de acentuadas diferenças que, dado o teor da história de Fran, acentuam a crítica efectuada e o valor simbólico dos espaços explorados. Por fim, a atenção nos espaços extra-narratológicos conclui que mesmo estes podem ser considerados heterotopias, desempenhando um papel fundamental na experiência do jogador e na forma como este absorve, reflecte sobre e interpreta a narrativa que lhe é apresentada.

¹²⁰ Refira-se a função das fronteiras na regulação e acesso de determinados elementos (neste caso, personagens) a espaços específicos, como Alexander Diener e Joshua Hagen explicitam: “(...) borders provide a means to assign things to particular spaces and regulate access into and/or out of specific areas.” (6).

3.2.3. O Abalo da Instituição: Desvendando o Hospício Vitoriano

O hospício, assim como as *workhouses*, prisões, hospitais, *boarding schools*, parques públicos ou cemitérios, estabelece-se como uma instituição de importância crucial na Inglaterra vitoriana, acolhendo e oferecendo apoio a indivíduos com doenças do foro mental, fomentando assim a construção de uma comunidade e tentando obter formas de lidar com a heterogeneidade subjacente às patologias exibidas pelos diferentes pacientes (Rutherford 5). Dependendo da filantropia dos seus patronos, o muito reconhecido hospício Bethlem Hospital, fundado em 1674 e constituindo “(...) [t]he first purpose-built building devoted to insane patients (...)” (*Ibidem* 8), veio a instituir-se como um local onde os denominados “lunatics”, “insane”, “imbecile” e “idiots” – termos utilizados para descrever aqueles que padeciam de doenças mentais ou com dificuldades de aprendizagem na Inglaterra vitoriana –, poderiam usufruir de espaços ao ar livre e exercício físico, sem a necessidade de permanecerem confinados nas suas casas ou em prisões e hospitais. Contudo, tratamentos invasivos e que em nada melhoravam a condição dos pacientes – como aqueles baseados em purgas e sangrias – eram frequentes, assim como o menosprezo do seu bem-estar e a falta de vigilância.¹²¹ Ao longo de todo o século XVIII, e em grande parte devido à filosofia do Iluminismo, foi recomendado, por variados filósofos, que se conferisse uma maior liberdade aos pacientes e se introduzisse uma reforma nos tratamentos oferecidos, passando a colocar-se o foco em métodos terapêuticos alicerçados no trabalho e no exercício, bem como na dita terapia moral, que encorajava o paciente a controlar o seu comportamento e a demonstrar, dessa forma, que possuía a capacidade para se auto-disciplinar (*Ibidem* 7-11). Já no século XIX, outros hospícios vieram a ser construídos, especialmente no seguimento do *Lunatics Act* de 1808, que encorajou magistrados dos condados, filantropos e patronos a estabelecer hospícios nas margens dos centros urbanos, alojando assim os ditos lunáticos (especialmente os mais pobres) existentes nos variados condados.¹²²

Contudo, e apesar das intenções benévolas que ditaram o desenvolvimento e a construção de todos estes edifícios, o século XIX testemunhou, igualmente, um rol de

¹²¹ A origem do termo “bedlam” remonta precisamente à denominação deste hospício (originalmente conhecido como “Bethlehem Hospital”, depois “Bethlem Hospital” e, mais tarde, evoluindo para “Bedlam Hospital”), significando uma estado, cena ou local caóticos.

¹²² A loucura e o estabelecimento de hospícios passou a figurar amplamente na literatura da época, com autores como Charles Dickens, Charlotte Brontë, Emily Brontë, Anthony Trollope e Charles Reade a abordarem a temática nas suas obras (Peschier 1).

problemas que ocorriam no interior dos hospícios, alguns dos quais subjacentes a esta evolução e consequente incapacidade das instituições darem resposta ao elevado número de pacientes admitidos, e outros respeitantes ao abuso e maus-tratos destes últimos. Os problemas eram graves, desde a sobrelotação e subsequente perda do ambiente doméstico que caracterizava sobretudo os denominados *county asylums*, ao emprego de tratamentos que não ofereciam resultados positivos e terapias que, frequentemente, se baseavam na limitação dos movimentos físicos do paciente, assim como a utilização de camisas-de-forças que não só preveniam a realização da higiene pessoal ou a satisfação de necessidades básicas como urinar ou defecar, como também operavam através de dinâmicas de submissão e controlo, em que o paciente era frequentemente enganado pelos assistentes para que aceitasse a colocação da camisa-de-forças, pelo que a sua confiança era constantemente traída (Wiles 172-178). De igual forma, o corpo passou a constituir um objecto de estudo comum para o investigador e médico da época, existindo um consenso na comunidade académica sobre o facto das doenças do foro mental terem origem no corpo, justificando assim constantes observações e experiências, como Jennifer Wallis explica em *Investigating the Body in the Victorian Asylum: Doctors, Patients, and Practices*:

This search for the somatic seat of mental disease was something that stretched beyond the examination of the skull and brain. In the second half of the nineteenth century, muscles, skin, bones, urine, sweat, faeces, and hearts were all observed, analysed, and experimented upon by researchers aiming to solve the mysteries of mental disease. (1-2)

Uma vez que a medicina se estabelece como uma prática que sempre operou tendo em consideração o género dos pacientes, com marcadas diferenças entre a forma de tratamento de indivíduos do género masculino e do feminino, estas ideias disseminadas pela comunidade académica do século XIX, aliadas à consideração da mulher como uma entidade passiva mas também volátil e complexa, e do seu sistema reprodutivo como um mistério, fomentavam a percepção da mesma como um objecto, que deveria simultaneamente estar sujeito às observações do médico (homem) e ser controlado e regulado, pela qualidade enigmática que lhe era atribuída. Deste modo, autoridade era conferida àqueles que se dedicavam ao tratamento e pesquisa do corpo feminino, cuja investigação representava uma conquista médica e académica:

The common perception of woman as a complex and volatile entity inevitably helped to create an impression of authority for those whose life's work was the treatment of the female population. It seems inevitable that a physician's statute would be enhanced if he could show that he had conquered a particularly troublesome problem. (Mangham e Depledge 8)

Este controlo veio a operar não apenas em relação ao corpo da mulher mas também à sua psique, existindo uma clara feminização da loucura na Era Vitoriana, surgindo a crença de que a mente feminina estaria mais susceptível a doenças do foro mental do que a do homem, e que os desvios da mulher ao comportamento desejável, *i.e.* demonstrações de agressão e de desejo sexual, ou de emoções fortes (como raiva ou irritação) (Peschier 5), constituíam sintomas dessas mesmas doenças. Consequentemente, muitas mulheres foram erroneamente diagnosticadas com histeria, enquanto que permaneciam fisicamente doentes, sem tratamento adequado, e frequentemente estando sujeitas às terapias morais em vigor na época, que lhes inculcavam um código de comportamentos considerados adequados, “[t]he ladylike values of silence, decorum, taste, service, piety and gratitude (...)” (*Ibidem* 6). Este menosprezo do bem-estar feminino não se evidenciava apenas na negligência recorrente dos médicos, que falhavam em perceber devidamente as diferentes doenças que afligiam a mulher, mas também, e de forma mais grave, no seu abuso dentro do hospício. Como Diana Peschier afirma na sua obra *Lost Souls: Women, Religion and Mental Illness in the Victorian Asylum*, a mulher não se encontrava necessariamente protegida nestas instituições, e o abuso sexual pode ser verificado, geralmente de forma indirecta, nos registos das pacientes (35). Por se tratar de um assunto tabu, e por ocorrer de forma secreta, os abusos sexuais eram frequentemente apenas detectados quando uma paciente engravidava, sendo que as alegações de abuso eram raramente tidas em consideração, especialmente porque as mulheres eram vistas como seres desprovidos de conhecimento, frágeis e infantis (recorde-se a fusão entre a construção sociocultural da mulher e da criança na Era Vitoriana); de igual forma, o ambiente religioso da época contribuía também para obscurecer os registos, uma vez que “(...) women who were seduced or even raped were seen as having ‘fallen from grace.’” (*Ibidem* 36).

Estes abusos, apesar de mais frequentemente dirigidos à mulher, caracterizavam, no geral, as dinâmicas do quotidiano estabelecidas nos hospícios. Como Wallis disserta, na década de 70 do século XIX, várias instituições foram sujeitas a escrutínio na

imprensa médica e popular devido a um elevado número de mortes de pacientes atribuídas a uma mesma causa: costelas partidas (102). Apesar de grande parte destas lesões constarem, nos registos dos pacientes, como sendo um resultado de diversos acidentes, a autora argumenta: “There was no such thing as a ‘pure’ accident, even if this was how asylum staff or boards referred to incidents (...)” (104). Tal é visível especialmente através do facto da maioria destes ditos “acidentes” ocorrerem em pacientes de classes mais baixas (*Ibidem*), impedindo, dessa forma, uma investigação cuidada das circunstâncias em torno das lesões, por falta de recursos económicos e relevância social das vítimas.

Especulou-se assim, e ainda na época, que os assistentes eram, em larga medida, responsáveis pela cultura de violência que caracterizava os hospícios. A diminuição dos meios de restrição de movimento veio a aumentar a probabilidade de ocorrência de lesões, considerando-se necessário o uso de força por parte dos assistentes no controlo dos pacientes (*Ibidem* 105). A escassa educação dos assistentes fomentava também a ideia de que estes seriam inerentemente desonestos, possuindo um temperamento desagradável e frequentemente sádico, sendo que algumas práticas vieram a confirmar estes preconceitos, desde a elevada taxa de abandono de emprego por parte destes funcionários (em grande parte devido ao elevado número de assistentes necessários para restringir um paciente (Mankins 43) e ao caos inerente a esta função), ao já mencionado hábito de enganar os pacientes com o intuito de lhes colocar uma camisa-de-forças, uma prática assente na ideia de que o dito “madman” seria, também ele, inerentemente traidor e manipulador e, por essa razão, não merecedor de qualquer consideração quanto a este abuso psicológico e emocional.¹²³ Também na ficção e em diversos relatos vitorianos (e mesmo nos dias de hoje, como adiante se referirá), o assistente era frequentemente representado como um vilão ou antagonista, furtando bens dos pacientes, incentivando a sua fuga, demonstrando atitudes abusivas e desequilibradas, ou

¹²³ Will Wiles explica: “(...) the patient’s short- or long-term reactions to the abuse of his trust are not deemed worthy of consideration. And if the only alternative is violence one can see the pragmatic appeal of a more devious approach, and imagine how morally preferable it might seem. The supposed non-violence of the straitjacket was, then, mostly illusory – a trick of the light. The device has a long history of appearing attractive thanks to the ready availability of worse methods: their success is based on being a lesser evil. And part of the illusion of benevolence was the possibility the straitjacket offered to substitute brute force for guile. Deception and treachery seem bound up in nineteenth-century attitudes to the straitjacket and its inhabitants. (...) madness went hand-in-hand with duplicity and guile. The madman was a treacherous creature, ready to say or do anything that would convince the keeper of his sanity and restore his liberty. The keeper was thus quite entitled to use any underhanded tactic to keep this slippery character safely in confinement. The straitjacketed patient was to have trust doubly withdrawn: no trust should be placed in him, and that which he invested in others was to be routinely misused.” (174).

manipulando os pacientes para que exibissem comportamentos violentos entre si (*Ibidem* 103-104).

O optimismo terapêutico e as reformas trazidas pelo pensamento iluminista vieram a colidir, então, com esta realidade sombria, e com a efectiva sobrelotação da maioria dos hospícios, o que veio a ditar um declínio na consideração do bem-estar dos pacientes e um retrocesso no respeitante aos tratamentos e métodos de controlo empregados, como Sarah Hayley York afirma na sua tese intitulada *Suicide, Lunacy and the Asylum in Nineteenth-Century England*:

Moral treatment and non-restraint offered the prospect of restoring the asylum's curative ideal in a time of reform and therapeutic optimism, but in reality both fell short of expectation in large-scale, overcrowded institutions. Changes to the asylum's structure and operational environment caused alienists' initial intentions to falter. What was conceived in theory, based on a small-sized asylum, proved unrealistic when practised in the vast institutions that subsequently emerged. Medical superintendents came to accept that the asylum's primary responsibility had changed; out of circumstance, and necessity, alienists resigned themselves to the pursuit of custodial containment. The innovation promised by moral treatment and non-restraint was replaced by a period of stagnation and a return, by the latter stages of the [19th] century, to restraint in both mechanical and chemical form. (245)

Todo este panorama coloca o hospício vitoriano, o seu *staff* e os seus pacientes numa situação marginal, onde indivíduos com patologias mentais (grande parte das vezes com repercussões físicas) conviviam com negligências, abusos constantes, violência e perspectivas sexistas por parte dos praticantes de medicina. Alvo de críticas na época, estas instituições, por operarem da forma descrita, constituem também um excelente objecto de observação, estudo e crítica em obras neovitorianas que se prontificam a expor os aspectos mais negativos das mesmas.

Assim, e tendo presentes as considerações tecidas, este subcapítulo encarrega-se de explorar a imagem do hospício vitoriano tal como esta é apresentada nos videojogos em estudo, comparando-a com a realidade histórica desta instituição e, após as conclusões apresentadas em subcapítulo anterior, aprofundando a análise dos espaços

que surgem nos videojogos, com uma notória recorrência do hospício enquanto local físico/real e imaginado/surreal.

A ficção contemporânea – especialmente a difundida pelos *media* digitais e a caracterizada por uma estética gótica – faz uso frequente do hospício como espaço propício ao desenvolvimento das mais tenebrosas narrativas, onde o edifício da instituição se apresenta como escuro, sinistro ou assombrado, e onde o paciente é sujeito aos mais variados abusos e às mais diversas experiências médico-científicas, tendo o seu corpo e mente manipulados e maltratados, assunto que Wallis aborda igualmente:¹²⁴

(...) when the body appears in histories of the asylum, it is often being restrained or experimented upon: positioned under powerful baths, laced into straightjackets, or having metal rods inserted into the soft substance of the brain. The asylum has proven a popular backdrop for modern-day fiction, film, and television (...). In such representations, patients suffer in silence at the hands of doctors whose motives are presented as at best woefully misguided and at worst positively sinister. (3-4)

Contudo, a autora aconselha cautela na forma como este estereótipo do hospício aterrador é acolhido e veiculado na modernidade, sendo que é erróneo considerar que este se dividia em duas partes distintas, em que os doutores e demais figuras de autoridade se colocam de um lado, e o paciente do outro, existindo uma inimizade inerente entre ambos (13). Também Sarah Rutherford inicia a sua obra *The Victorian Asylum* abordando esta questão, afirmando que, apesar do hospício não se constituir como uma ideia agradável na mente da maioria das pessoas, suscitando emoções como desagrado, inquietação e medo (devido às histórias de pacientes encarcerados sem necessidade ou abusados das mais diversas formas, ao isolamento inerente destas instituições, entre outros), este foi visionado como um local de benevolência e compaixão para com pessoas em estado de vulnerabilidade (5). Contudo, esta intenção inicial nem sempre se cumpriu, e o hospício vitoriano veio, então, a adquirir a sua “(...) forbidding reputation (...)” (*Ibidem*).

¹²⁴ Refiram-se, a título de exemplo, obras cinematográficas como *Shutter Island* (2010), *A Cure for Wellness* (2016) ou *Unsane* (2018), séries televisivas como *American Horror Story: Asylum* (2012) ou *Ratched* (2020), e videojogos como *Sanitarium* (1998), a saga *Silent Hill* ou *The Town of Light* (2016).

Deste modo, o presente subcapítulo irá ter em consideração esta imagem do hospício vitoriano na cultura popular sem, no entanto, descurar a realidade histórica desta instituição. Contudo, é importante notar que os videojogos em estudo focam, de facto, os aspectos mais sombrios dos hospícios da época, dando voz a pacientes silenciados e denunciando os já referidos maus-tratos, especialmente aqueles dirigidos à mulher. Oferecem, assim, a sua crítica sobre estas condutas repressivas e abusadoras e sobre as relações existentes entre paciente, doutor e funcionários, colocando as suas protagonistas no papel de vítimas, mas mostrando a sua eventual libertação, atingida através do desafio à norma e às figuras que, neste espaço em concreto, detêm o controlo e poder das pacientes a seu cargo.

Atente-se primeiramente em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*. Quando Alice sucumbe a um estado de catatonia no seguimento do incêndio que vitima a sua família, a jovem é acolhida num hospício, denominado por Rutledge Asylum, onde recebe cuidados por parte de Heironymous Q. Wilson, o médico responsável pelos seus inúmeros tratamentos. Apesar de *American McGee's Alice* dar a conhecer ao leitor poucas informações sobre Wilson, uma aplicação lançada no ano de 2011 e de nome *Alice: Madness Returns Storybook*, concebida como uma forma de promover *Alice: Madness Returns*,¹²⁵ alude aos tratamentos administrados a Alice e dá a conhecer particularidades da sua permanência no hospício, *i.e.* no período de tempo em que *American McGee's Alice* se desenrola.¹²⁶ Nesta aplicação, para além de instâncias com recortes de jornais fictícios que relatam a situação de Alice, um relato de Wilson acompanha diversas imagens que mostram os tratamentos a que a jovem é sujeita por este, e em todas é possível observar o estado abjecto em que a mesma é deixada no hospício. Analisem-se primeiramente as instâncias respeitantes aos relatos de Wilson.

¹²⁵ *Alice: Madness Returns Storybook* consistiu numa aplicação gratuita, disponível para o sistema operativo iOS e na rede social Facebook, tendo sido lançada no mesmo ano de *Alice: Madness Returns* com o intuito de divulgar o videojogo. Contudo, a aplicação foi mais tarde retirada do mercado digital, sendo actualmente impossível aceder à mesma. No seio desta investigação, e uma vez que o nível de interacção estabelecido entre o utilizador e a aplicação é bastante diminuto (consistindo apenas em cliques/toques para navegar entre ecrãs diferentes), foi utilizado um vídeo, disponível no *website Youtube*, que mostra a totalidade da aplicação e seus conteúdos. A referência bibliográfica que presentemente se apresenta corresponde, assim, ao referido vídeo (henkman00).

¹²⁶ Relembre-se que *American McGee's Alice* segue Alice por Wonderland, não oferecendo ao jogador demasiados pormenores sobre o que ocorre fora deste mundo imaginário. Contudo, através de *Alice: Madness Returns Storybook* e da própria sequência, *Alice: Madness Returns*, o jogador vem a conhecer detalhes sobre o que estaria a ocorrer durante o internamento da jovem no Rutledge Asylum, quando esta permanecia imersa na sua ameaçadora Wonderland.

A primeira instância mostra de imediato uma perturbadora animação que apresenta Alice a ser sujeita a um corte de cabelo radical, ostentando uma expressão marcadamente desolada (Fig. 48). Esta perda é bastante simbólica, especialmente tendo em consideração o significado atribuído ao cabelo da jovem, tema abordado previamente no subcapítulo 3.2.1. Equivale a uma perda da sua individualidade e identidade, para além de se constituir como um evidente abalo da sua auto-estima, algo denunciado pela expressão facial da jovem. Esta despersonalização colide, porém, com a intenção inicial dos hospícios vitorianos, e com o progressivo foco em terapias personalizadas. A comunidade médica da época veio a reconhecer a inviabilidade de curas universais, advogando, em contrapartida, uma doutrina terapêutica assente na intensificação do contacto pessoal entre o doutor e o paciente, com o primeiro a adquirir um elevado conhecimento sobre o último, incluindo disposição, comportamentos e ideias, aspectos que deveriam ser observados, tomados em consideração, processados e, por fim, traduzidos em tratamentos e métodos de gestão apropriados a cada caso (York 252). Esta abordagem, por sua vez, fomentaria um ambiente tranquilo e simplista, onde os pacientes seriam observados com cuidado e atenção (Rutherford 22-23). No entanto, e tal como foi referido anteriormente, esta realidade não se verifica, e vem, em *Alice: Madness Returns Storybook*, a manifestar-se na desconsideração pela jovem e pela sua aparência e identidade.

A instância que se segue apresenta Alice a ser sujeita a uma venessecção (ou sangria), com recurso a um conjunto de sanguessugas (Fig. 49), que Heironymous Q. Wilson emprega com o intuito de provocar algum tipo de reacção numa Alice em estado catatónico: “Perhaps the leeches will cause her to stir.” (henkman00 5:25). A utilização de sanguessugas é interessante por aludir a um tratamento que, apesar de permanecer em voga durante muito tempo, começou por ser contestado em inícios do século XVIII, continuando, porém, a ser utilizado em determinadas circunstâncias até meados do século XX. Contudo, o século XIX assistiu a uma persistente disputa no seio da comunidade médica, entre investigadores e praticantes com formações e ideias distintas, sobre a eficácia deste tratamento, apesar do cepticismo crescer progressivamente ao longo do século (Thomas 73-75). Apenas com o advento de medicação mais eficaz para patologias como a pneumonia, assim como os antibióticos, a prática de venessecção decaiu em popularidade (*Ibidem* 76). Deste modo, Alice estaria a ser sujeita a um tratamento desnecessário, que pouco iria melhorar a sua condição, especialmente por

esta ter sido originada numa experiência traumática e ter provocado um estado dissociativo, não tendo origem no seu corpo. De igual forma, notem-se as bandas de couro com fivelas, lembrando cintos, que se estendem ao longo do corpo da jovem, imobilizando-a. Este é um símbolo que se encontra também presente nas instâncias seguintes, sendo mesmo referido nos comentários de Heironymous Q. Wilson, por diversas vezes: “Restraint, I’m sure all will agree, is quite necessary here.” (henkman00 11:33); “I’ve tried restraint – handcuffs, leg-locks, straightjackets. (...). Yet nothing stirs her.” (*Ibidem* 15:10). A referência a camisas-de-forças (e outros métodos de limitação de movimentos) alude directamente à simbologia poderosa deste objecto na memória ocidental, como Will Wiles esclarece no seu capítulo “‘Straitjacket’: A Confined History”, inserido na obra *Insanity and the Lunatic Asylum in the Nineteenth Century*:

(...) at its core, the straitjacket – sturdy construction, binds the arms to the body, used to control the insane – has remained unchanged. Its use may have become very rare, but the straitjacket remains a living and immensely potent symbol with various shades of meaning. (167)

Este significado é deveras importante na compreensão da crítica efectuada nos videojogos em estudo, pois a camisa-de-forças encontrava-se inerentemente associada ao hospício, como uma espécie de “personal, portable asylum” (*Ibidem* 170), que acompanhava o paciente no seu quotidiano; era também uma forma do hospício sair de si próprio e encontrar aqueles atingidos pelas mais diversas patologias nos seus próprios lares, sendo um instrumento que frequentemente acompanhava os assistentes quando estes saíam do hospício para recolher novos pacientes (*Ibidem*). Tal prática alude a uma persistente e contínua necessidade de manter um elevado nível de controlo sobre estes indivíduos, pelo estigma associado aos mesmos, como elementos aparentemente instáveis e incapazes de viver, na totalidade, de acordo com o etos vitoriano, sendo excluídos da vida social por essa mesma razão.

A camisa-de-forças veio assim, inevitavelmente, a reforçar estas dinâmicas de poder, tornando-se um símbolo de loucura e do lunático, castigando o mesmo e oprimindo a sua liberdade, mas proclamando, simultaneamente, a sua cura:

The chain meant slavery, the cuffs meant crime – but the straitjacket was born in the asylum, designed for use by doctors, and intended to cure. It was associated

with madness before anything else; as the symbol of the madman, it implicated the wearer in their own plight, and moderated the pity they could be afforded. Even as it punished you, it said that your ordeal was for your own good. And this sickly-sweet odour of benevolence permeates the jacket – it is one of the secrets of the particular horror with which it was soon regarded. (*Ibidem* 173)

Por operar tendo por base este conjunto de paradoxais relações, a camisa-de-forças era usada como uma forma de assegurar submissão por parte dos pacientes, que deveriam aceitar passivamente o seu uso e tudo o que deste advém, incluindo a incapacidade de realizar a higiene pessoal e de mover os seus braços de forma livre e a proclamação, perante a sociedade, da identificação do paciente como um lunático, com a vergonha, estigma e humilhação associados. Este estava, assim, extremamente dependente dos assistentes, sendo claramente infantilizado: “This was a wretched state, and a dependent state. Unlike shackles and manacles, the straitjacket – with its paternalistic reek of tough love and firmness-but-fairness – was infantilizing.” (*Ibidem* 178). Para além desta forte simbologia, a camisa-de-forças lembraria, também, a prática de *swaddling*, i.e. a técnica de restringir os movimentos de um bebé, embrulhando o mesmo em panos e faixas, para que este permaneça calmo, uma prática multicultural que veio a decair por volta do século XVIII. Desta forma, a aplicação de camisas-de-forças e outros meios de restrição semelhantes em Alice reforça a sua conexão com a infância, mantendo presentes todas as conotações da jovem com este estágio. Uma vez mais, Alice apresenta-se como uma criança vítima do adulto, visualizada e sujeita a experiências para proveito desse mesmo adulto, enquanto que a sua sujeição a este tipo de tratamentos no contexto do hospício coloca em foco, uma vez mais, a desigualdade de género no cuidado oferecido aos pacientes, uma temática tipicamente neovitoriana, como Amanda Jones refere no seu artigo “Madness, Monks and Mutiny: Neo-Victorianism in the Work of Victoria Holt”, que aponta para ansiedades contemporâneas relacionadas com a encarceração da mulher – em especial, a mulher solteira e grávida, ou que exhibia comportamentos fora da norma – em variadas instituições, como, a título de exemplo, as denominadas Catholic Magdalen Laundries, de origem irlandesa, que albergavam mulheres com estas características, já em pleno século XX (11).

Restará referir que o uso da camisa-de-forças, por simbolizar uma perda de identidade individual (assim como o corte de cabelo forçado), e atribuir ao paciente, de

seguida, uma identidade trapaceira, traidora e manipuladora, veio a ser frequentemente representado na ficção vitoriana,¹²⁷ em especial na literatura gótica, funcionando como um eco de uma particular ansiedade da época:

As a consequence of deception or mistaken identity, the victim is taken for a lunatic; their horror and fear at this wrongful imprisonment is interpreted as violent mania, and they are restrained, condemned by their own cries of innocence. Being falsely confined to an asylum was a fear that haunted the nineteenth century, and is often reflected in its literature. (...) Straitjackets are an object of particular horror in several stories – a confinement within a confinement, shame and degradation squared and compounded – and they could form part of the machinery of entrapment. (Wiles 177)

Através da intervenção de um indivíduo com autoridade – social e/ou médica – seria possível confinar um outro indivíduo a um hospício, e neste aspecto se verifica a forma como a mulher se tornava facilmente vítima de um sistema patriarcal e hierárquico, pela sua suposta tendência em exibir comportamentos erráticos, histéricos e patológicos. As protagonistas dos videojogos vêm a tornar-se vítimas neste contexto, negando-se-lhes tratamentos eficazes em detrimento de um confinamento ineficaz e que serve propósitos obscuros de figuras de autoridade adultas. Este panorama, aliado à presença de objectos como a referida camisa-de-forças, explica em larga medida a utilização da estética gótica e de terror empregada no *design* destes videojogos, enfatizando o horror subjacente a estas práticas, como Will Wiles também aponta: “(...) the jacket was held in particular fear. And it acquired this reputation almost immediately, becoming an object of particular horror before the end of the eighteenth century (...)” (177-178), um instrumento perigoso nas mãos de um médico.

Regressando agora a *Alice: Madness Returns Storybook*, outras instâncias seguintes correspondentes ao relato de Wilson aludem a outros métodos de restrição¹²⁸ e

¹²⁷ Will Wiles identifica algumas obras com esta temática, incluindo *Sheppard Lee, Written by Himself* (1836) de Robert Montgomery Bird e *The Life and Adventures of Valentine Vox, the Ventriloquist* (1840) de Henry Cockton. Outras obras literárias da época que abordam, entre outros aspectos, a questão do confinamento num hospício ou o medo associado ao mesmo e à restrição, incluem *Bleak House* (1852) de Charles Dickens, *The Woman in White* (1859) de Wilkie Collins, *Uncle Silas* (1864) de Joseph Sheridan Le Fanu ou *Middlemarch* (1871) de George Eliot.

¹²⁸ Uma das instâncias de *Alice: Madness Returns Storybook* apresenta Alice restringida por faixas de couro, a receber um medicamento por via oral; no relato que acompanha esta animação pode ler-se o relato de Wilson: “I have labored until dawn preparing a new potion... the smallest infusion of prussic acid and strychnine brings about a curious reaction. At least it seems to work well on the rats. Too much

tratamentos ineficazes e dolorosos administrados pelo mesmo. Porém, notem-se igualmente as instâncias respeitantes a recortes de jornais que acompanham o estado de Alice e que lhe conferem algum mediatismo, apontando para o facto de ter sido conferida à família da jovem, nos videojogos de McGee, algum reconhecimento público, talvez aludindo à própria ascensão de Lewis Carroll no universo da literatura e da fotografia, e à inevitável exposição daqueles que com ele conviviam, assim como da família Liddell.

A primeira instância relata o internamento imediato de Alice após o incêndio que deflagrou na sua habitação, bem como a morte dos seus entes-queridos. Neste escrito, de um característico tom frio, é indicado o prognóstico de Alice após o desastre que a assolou, referindo-se:

(...) prospects for her recovery are not at all encouraging. No visitors have come and none are expected. We've learned that measurements for her coffin have been taken, and her departed loved ones stored in an ice locker in the likelihood that the whole family will be expeditiously interred at the same time. (henkman00 3:17)

Este relato coloca Alice numa posição singular, distinguindo-a da restante sociedade, mas posicionando-a, simultaneamente, à margem da mesma. Novamente, a possibilidade da sua morte é apresentada como uma espécie de solução idealizada, em que a jovem se reuniria solenemente com a sua família falecida, numa imagem quase sagrada e desejável, muito enquadrada nos objectivos da fotografia *post mortem* vitoriana, que tornaria possível a preservação de uma reunião eterna entre membros da

of either ingredient could prove quite lethal of course.” (henkman00 11:36). Este relato não só evidencia a natureza experimental dos tratamentos de Wilson, como a necessidade que este tem de manter algum controlo sobre a jovem e o seu estado, tentando, através de todos os meios disponíveis e sob pena de prejudicar a saúde da mesma (note-se o risco de morte associado), provocar uma reacção expectável e desbravar o desconhecido; parece, assim, assumir o papel de um tradicional vilão. Sarah Hayley York aborda a questão da restrição química, referindo que a sobrelotação dos hospícios, juntamente com o abandono de instrumentos como algemas e correntes, explica o aumento do uso de químicos usados no controlo dos pacientes, uma prática que poderia mais facilmente ser justificada, geralmente considerando-se a mesma como parte integrante de uma qualquer terapêutica: “(...) a dramatic explosion in the patient population (...) saw nineteenth-century lunatic asylums under-staffed and overwhelmed by chronic cases./By the latter stages of the nineteenth century, these conditions proved the catalyst for an increased reliance on sedatives and narcotics to control those patients most at risk of inflicting self-injury or acts of ‘self-destruction’. With chains and fetters out of favour and seclusion treated with some scepticism, sedation became a more appealing alternative. (...) Unlike chains and manacles, the introduction of drugs could masquerade behind a therapeutic rationale, making it acceptable to the psychiatric profession, the Lunacy Commission and wider society.” (278-279).

mesma família, mesmo aqueles que já haviam partido.¹²⁹ Contudo, Alice não sucumbe à sua grave condição e acaba por resistir e sobreviver.

Já na segunda e terceira instâncias, é revelado que Alice, como única sobrevivente do incêndio, foi acusada de ter provocado o mesmo. A par desta informação, é igualmente feita uma referência à melhoria da condição da jovem, que, após tamanho sofrimento decorrido dos tratamentos empregados (“Following years of expensive, failed (and what we are sure would be properly characterized, in a more civilized society, as brutalizing) treatment, the poor and comely creature has ‘come up for air’.” (*Ibidem* 9:54)), demonstra capacidade para o discurso e a expressão creativa: “Alice has spoken and drawn some most peculiar animals.” (*Ibidem*). Para além desta informação, à qual se retornará mais adiante, este recorte de muito serve como uma forma de revelar a brutalidade subjacente aos tratamentos utilizados na época, ecoando as denúncias que, em meados do século XIX, assolaram a imprensa da época – constando em reconhecidas revistas e jornais como *Pall Mall Gazette*, *BMJ*, *The Times*, *The Lancet* ou *Ipswich Journal* –, onde relatos de abusos físicos e psicológicos eram divulgados para conhecimento do público em geral (Wallis 102-103).

A quarta e última instância, com um recorte que emprega o título “Alice Liddell Released from Rutledge”, refere que Alice, após um internamento de dez anos, apresenta melhorias no respeitante ao seu estado catatónico (agora referido como sendo apenas intermitente); contudo, é referido que “(...) she’s still a shell rather than a person” (henkman00 17:58), enfatizando-se o mistério subjacente ao seu estado e, principalmente, à sua mente: “(...) she has emerged from her intermittent catatonia – but no one knows why! (...) She appears stable, though it’s certain she hallucinates.” (*Ibidem*), revelando ansiedades relacionadas com a libertação de uma ex-paciente cujo processo de pensamento é considerado fora da norma e, portanto, imprevisível. Como não poderia deixar de ser, esta preocupação evidencia as limitações da medicina na época (algo que é directamente referido no recorte de jornal: “(...) the limitations of medical knowledge have been duly exposed.” (...)) As further ‘cure’ seems doubtful, further confinement has been deemed by the staff to be, ‘a waste of everyone’s time.’”

¹²⁹ Neste contexto, uma vez mais, surge a ideia de morte aliada a uma Alice que seria idealmente visualizada e objectificada sem resistência, especialmente porque a possibilidade da sua morte é apresentada na forma de um recorte de jornal, o que aponta para um público vasto a assistir ao hipotético funeral da jovem.

(*Ibidem*)), assumindo-se um desconhecimento da razão pela qual Alice veio a mudar o seu estado.

Tendo em consideração todas estas instâncias – não apenas os relatos de Heironymous Q. Wilson mas também os recortes dos jornais – é notória a forma como Alice se apresenta como uma vítima da cultura violenta dos hospícios. Contudo, existem diversas instâncias em que a jovem resiste à mesma e é, dessa forma, transgressiva. Alice subverte expectativas imediatamente após o incêndio, não falecendo como a sua família; pela forma como a jovem sucumbe a um estado de catatonia, a sua utilidade social é comprometida, numa sociedade que determinava o valor do indivíduo, em grande parte, pela riqueza detida (no caso da aristocracia, a título de exemplo) ou pela capacidade para o trabalho e contribuição para a sociedade (no caso das classes mercantis e *working class*).¹³⁰ Tal explica, em parte, a razão pela qual existe uma antecipação relativamente aos serviços fúnebres que lhe diriam respeito, com os “measurements for her coffin” a serem determinados e divulgados. Adicionalmente, Angus Bumby, revelado em *Alice: Madness Returns* como o responsável pelo incêndio e abuso sexual de Lizzie, irmã de Alice, desejaria certamente que a jovem tivesse perecido na catástrofe, uma vez que testemunhou os seus crimes (tendo, *a posteriori*, a sua memória alterada temporariamente pelo hipnoterapeuta, como será explicado em subcapítulo seguinte). Mas neste panorama, Alice não só resiste a esta tragédia, como emprega uma forma de escapismo que desafia uma prezada racionalidade, *i.e.* a criação de Wonderland, que vem a possibilitar à jovem, gradualmente, encontrar a verdade por detrás dos acontecimentos traumáticos que experienciou, sob a forma de manifestações do seu inconsciente que encontram eco na realidade vitoriana; serve também, assim, como método terapêutico, perante a ausência de um tratamento adequado durante o seu internamento no Rutledge Asylum. Enquanto navega pelo seu universo imaginário, Alice permanece imóvel na sua cama designada no hospício, e esta imobilidade é, também ela, uma forma de resistência, que muito perturba Wilson: “No treatment seems to move her. (...) nothing in her vacuous gaze betrays the faintest glimmer of response.” (henkman00 5:21). Não só esta imobilidade é confrontada com uma sociedade extremamente móvel – com o famoso bulício londrino que contrastava notoriamente com locais mais rurais (R. Michie 220) – (sendo assim subversiva porque perturba a

¹³⁰ No caso específico da mulher das classes mais abastadas, esta utilidade social viria a verificar-se, como já explicado, pela sua capacidade de produzir descendência e gerir o seu lar.

expectativa), como denuncia as limitações da medicina da época e a forma como a mulher era considerada neste âmbito. Um dos supramencionados recortes de jornal antecipam a consideração de Alice como um complicado enigma a ser desvendado por Heironymous Q. Wilson (“We wish Dr. H. Q. Wilson, her treating physician, the best of British luck – he may need a suit of armour.” (henkman00 4:18)), algo que se enquadra no modo como o corpo feminino era perspectivado na época no contexto da medicina, sendo simultaneamente um objecto visualizado a partir do qual surgia uma cuidadosa negociação social de cargos e posições profissionais, e um local de delegação e manobra de autoridade e respeitabilidade (Rees 121). Desta forma, a reputação de Wilson estaria fortemente dependente da capacidade deste resolver os mistérios subjacentes à mente de Alice e à sua condição física, e à posterior administração de uma terapia eficaz no tratamento destes estados; mais se verifica esta dependência pelo mediatismo que o caso adquire, determinando a reputação não apenas do doutor, mas também do próprio hospício, estando, assim, ambos sujeitos a escrutínio público.

De forma a manter o seu estatuto social e profissional, Wilson administra os tratamentos extremos já referidos, embora sem sucesso, mas numa tentativa desesperada de entender e curar Alice, pelos motivos já apontados. Neste turbulento e prejudicial processo, Alice entra num estado dissociativo que emerge de traumas profundamente enraizados na sua psique, e os quais são consecutivamente menosprezados durante o seu internamento no Rutledge Asylum.¹³¹ O seu tratamento evoca, assim, a forma como a mulher se constituía uma vítima recorrente das práticas em voga na época, sendo-lhe retirada a sua individualidade e, muitas vezes, correndo risco de vida ou mesmo, nos casos mais graves, falecendo. Este assunto é abordado por Emma L. E. Rees no seu capítulo “Narrating the Victorian Vagina: Charlotte Brontë and the Masturbating Woman”, da obra *The Female Body in Medicine and Literature*, focando as práticas e

¹³¹ Note-se que, em *American McGee’s Alice*, parte da Área 5: “Looking Glass Land”, contém diversos espaços que ecoam o período de tempo turbulento e traumatizante em que Alice permanece no Rutledge Asylum. Estes espaços exibem uma estética claramente *steampunk*, estando repletos de estranhos objectos mecânicos, inimigos construídos através de partes mecânicas e animados por meio de vapor, e diversos relógios (estando estes parados e necessitando de serem destruídos por Alice para que esta aceda ao *boss space* de Tweedledum e Tweedledee, aludindo à necessidade de provocar uma passagem de tempo, ainda que ilusória, num espaço que prima pela estagnação e solidão). Estes espaços são também extremamente labirínticos e fragmentados, sendo povoados por diversas crianças que vagueiam sem rumo e que se apresentam com diversas cicatrizes e, por vezes, com bandas de couro na face, que as silenciam. Desta forma, os abusos que nestas instituições ocorriam e suas consequências, bem como os tratamentos inadequados, são denunciados, e a vertente neovitoriana do videojogo acentuada.

discursos no campo da ginecologia e da obstetrícia mas que se estendiam por outras áreas da medicina:

In many gynaecological and obstetric discourses of the period the “unresisting body” of the woman became melded with other bodies, so that “individual women dissolve into one enormous, universal uterus – a disembodied, faintly threatening womb”. The debilitating, identity-erasing essentialism of such discourses was widespread (...). Women were inevitably the victims of this jostling for professional status and the rush for “progress” meant that new practices, such as the use of anaesthesia in childbirth, often had fatal consequences for mother and baby. (121)

Após as suas inúmeras tentativas, Wilson revela-se, então, incapaz de perceber Alice, o seu sofrimento e as suas experiências traumáticas, com um recorte de jornal a dar conta da desconsideração do primeiro momento em que é referido que Alice abandona o seu estado de catatonia para se expressar criativamente, sob a forma de simples desenhos, aparentemente de personagens que habitam a sua Wonderland (henkman00 9:59). A esta forma de expressão é imediatamente atribuída uma estranheza peculiar (*Ibidem*), mas o texto do jornal procura cativar os seus leitores: “Such is progress! (...) Watch this space for more!” (*Ibidem*), fetichizando, idolatrando e patologizando a jovem, precisamente como a medicina da época perspectivava o corpo feminino: “(...) the female body is specularized: pathologized in the one, and idolized in the other (...)” (Rees 119).

Um paralelo pode também ser efectuado com o episódio da *mad tea-party* em *Alice’s Adventures In Wonderland*, em que Alice, quando toma conhecimento da história de Elsie, Lacie e Tillie, narrada por Dormouse, tem a sua curiosidade imediatamente oprimida quando interroga este sobre o processo criativo das três irmãs (“‘What did they draw?’ said Alice (...)” (Carroll 96)), que consistia em desenhos de objectos e conceitos abstractos (“(...) mouse-traps, and the moon, and memory, and muchness (...)” (*Ibidem* 97)), com Dormouse a responder de forma desconsiderada a Alice (“‘Treacle,’ said the Dormouse, without considering at all this time.” (*Ibidem* 96)). Assim como a Alice de Carroll, a Alice de McGee vê o processo criativo a ser menosprezado. Contudo, a primeira já se encontra refugiada no seu universo imaginário, sem que isso signifique uma ausência de figuras opressivas ou uma transgressão

frutífera às mesmas; já a última poderá, no período em que permanece no hospício, refugiar-se quase permanentemente num universo que dá vida às suas criações artísticas, bem como à sua necessidade de transgressão e de movimento, apesar de permanecer imóvel fora deste, sem cooperar com aqueles que lhe tentam administrar tratamentos extremamente agressivos e ineficazes.

Em última instância, o corpo de Alice (e ela própria) não se revela como “unresisting”: a jovem é eventualmente libertada do Rutledge Asylum, este é equiparado a uma prisão, e a eficácia dos tratamentos, bem como a reputação de Heironymous Q. Wilson e dos restantes funcionários do hospício, são colocados em causa: “Our Alice has been ‘unchained’ and the limitations of medical knowledge have been duly exposed. After a decade of treatment in Rutledge Asylum, the overmatched staff (...)” (henkman00 17:47). Pela liberdade adquirida, Alice readquire controlo sobre o seu corpo e agência, e a imprensa prontamente divulga o estrito regime em que a jovem era tratada, e as limitações dos tratamentos da época, aspectos em que a perspectiva neovitoriana do universo concebido por McGee é particularmente evidenciada no que toca a esta temática.

Para além das informações e imagens contidas nesta aplicação complementar que expande e oferece *insights* sobre este universo, o próprio videojogo *Alice: Madness Returns* apresenta também uma sequência (doravante denominada como “Sequência do Hospício”, por uma questão de facilidade de referência), mais concretamente no Capítulo 4: “Queensland”, em que Alice relembra o período de tempo passado no Rutledge Asylum. Contudo, ao invés desta sequência ser uma mera memória, é possível verificar que esta se funde com imagens grotescas e que contém elementos da própria Wonderland, sendo portanto moldada pela experiência de Alice no hospício e os sentimentos associados a esse local. Existe, assim, uma oscilação permanente entre a realidade vitoriana juntamente com o hospício, e a Wonderland corrupta de Alice (que manifesta os aspectos mais negativos da vida da jovem, como já referido e explicado). Neste panorama, o hospício é apresentado ao jogador com inúmeros elementos notoriamente góticos. No quarto presumivelmente atribuído a Alice durante a sua permanência no Rutledge Asylum, é possível notar a ausência de quaisquer mobílias ou objectos que poderiam auxiliar a jovem na sua integração no local, além de se apresentar como extremamente sujo e evidenciar a solidão de Alice, pelas suas paredes acolchoadas e falta de luminosidade (Fig. 50). Assim que o jogador obtém controlo da

jovem, é possível sair deste quarto inicial e percorrer os corredores do hospício, que se encontram cobertos de sangue, para além de serem também eles bastante escuros; na sua navegação por estes espaços, o jogador consegue também ouvir ecos de outros pacientes, contribuindo para o aspecto caótico conferido a esta instituição no videojogo. Em salas específicas que Alice visita, denominadas por “Bloodletting Room” e “Trepanning Room”, aludindo às actividades nelas praticadas, observam-se grotescas sanguessugas que pendem do tecto, e ensanguentados parafusos que perfuram as paredes, respectivamente (Fig. 51 e 52); este é um modo particular de caracterizar estes espaços, trazendo à luz o sofrimento físico e psicológico de Alice, e provocando no jogador sensações de inquietação, receio e tensão, por evocarem sensações desagradáveis associando-as a um espaço que deveria evocar tranquilidade, cuidado e paz. Adicionalmente, e noutra instância em particular durante a “Sequência do Hospício”, Alice tem também acesso a uma sala que se apresenta dividida em duas partes, sendo que na parte inferior se encontram os denominados Orderlies – *i.e.* assistentes informais às quais são delegadas determinadas funções num hospício –, e, na parte superior, as suas manifestações em Wonderland, isto é, os gémeos Tweedledum e Tweedledee (Fig. 53). Esta sala apresenta, assim, uma imagem dual (*mirror image*), expondo a realidade experienciada por Alice e, simultaneamente, o trauma enraizado na sua mente, e a forma como o seu meio de escapismo – a própria Wonderland – se povoou de diversos inimigos. Os tropos do espelho, da fragmentação, do dualismo e do surrealismo são, igualmente, típicos da estética gótica, como anunciado no subcapítulo 1.1., e encontram-se aqui bastante acentuados.

Acompanhando e complementando esta representação gótica do hospício vitoriano, os abusos que tão frequentemente ocorriam no mesmo vêm também a ser denunciados em *Alice: Madness Returns*, pela escolha em retratar o período de tempo de Alice no Rutledge Asylum como sendo extremamente prejudicial à sua saúde física e mental, com uma clara recorrência de abusos, menosprezo e humilhação, perpetrados por figuras com autoridade que deveriam ser, pelo contrário, responsáveis pelo seu bem-estar. Como figura proeminente no seio das terapias administradas a Alice, refira-se Heironymous Q. Wilson que, apesar de se constituir como o autor dos relatos que podem ser acedidos na aplicação *Alice: Madness Returns Storybook*, nenhuma imagem sua é apresentada na mesma. Contudo, na “Sequência do Hospício”, esta personagem faz a sua aparência, e a sua caracterização alude à representação da reconhecida figura

do doutor sinistro da ficção contemporânea, como Jennifer Wallis denota: “Many readers – whatever their professional background – will be familiar with the trope of the (...) doctor as a sinister figure.” (13). Wilson surge, então, com um porte imponente e uma bata ensanguentada (Fig. 54), evocando assim as experiências médico-científicas que seriam operadas nos pacientes sem o seu consentimento. Neste primeiro momento em que Wilson surge perante uma Alice claramente fragilizada, o mesmo humilha a jovem e tenta inculcar na mesma sentimentos de culpa: “Humiliation, I say. (...) Reputation in ruins! People talk, Alice! I’m an old dog... buried the bone... Don’t you know? Loyalty... You must never run away (...). Stay, Alice. Sit!” (Capítulo 4: “Queensland”).

Uma vez mais, e tal como fica evidenciado em *Alice: Madness Returns Storybook*, Alice permanece um enigma por resolver, o que a coloca numa posição marginal, pois, deste modo, não permite que a sua condição seja conhecida e percebida pelo doutor. Desta forma, a jovem permanece fora do controlo de Wilson, subvertendo relações de poder e a tendência para a constante regulação do corpo da mulher na medicina praticada no século XIX, algo que era atingido através de discursos de vergonha e humilhação (Mangham e Depledge 10). Por esta razão, este último sente-se ameaçado, reagindo com rancor perante Alice, que deveria receber cuidados apropriados dada a sua condição e o local onde se encontra, supostamente designado para o efeito. Em última instância, os sentimentos de Wilson passam a dominar os seus pontos de vista científicos, e Alice é assim sujeita a inúmeros abusos e tratamentos ineficazes, com o intuito do doutor assegurar a sua submissão (“Stay, Alice. Sit!”) e permanência no Rutledge Asylum, para que a reputação do mesmo não seja ainda mais afectada (“Loyalty... You must never run away”; “People talk, Alice!”).

As dinâmicas de submissão, humilhação e abuso demonstradas na “Sequência do Hospício”, porém, não se resumem às acções levadas a cabo por Heironymous Q. Wilson. Note-se a existência de outras personagens que apresentam igualmente um comportamento abusivo, nomeadamente a enfermeira Cratchet, a enfermeira Pris Witless, e os já referidos Orderlies. Cratchet surge acompanhada de Wilson e, assim como o doutor surge representado com um porte vultoso, também a enfermeira é apresentada desta forma (para além de envergar, também ela, um avental ensanguentado), evocando a sua autoridade e contrastando com uma Alice esfomeada e, igualmente, com os pacientes esqueléticos que deambulam pelo hospício em momentos

posteriores da Sequência. Assim como Wilson, Cratchet menospreza o bem-estar de Alice, culpabilizando a jovem pela sua própria condição e ineficácia dos tratamentos administrados, dialogando num tom de escárnio: “(...) she’s not helping. Oh no! No help at all!” (Capítulo 4: “Queensland”). Adicionalmente, outras linhas de diálogo de Cratchet sugerem a sua inclinação para o sadismo, especialmente quando esta comenta as lobotomias realizadas em Alice (“The instruments are gruesome! (...) Just the thing for your ‘stone of madness’. Good for seizures, too, maybe. You must be as sick of those as I am of hearing you whinge about ‘em!” (*Ibidem*)) ou quando persiste em realizar sangrias na jovem, mesmo quando Wilson havia já comprovado a sua ineficácia (“Doctor thinks it won’t be effective against your symptoms, but I’m at the end of my tether, and these leeches need the work.” (*Ibidem*)). Já a enfermeira Pris Witless surge por muito breves momentos durante a Sequência, afirmando: “Cruel to be kind. That’s my technique, as they say. But she’s as mad as a hatter (...)” (*Ibidem*)). Para além deste comentário, Pris demonstra também ter auxiliado Alice na sua libertação do Rutledge Asylum; contudo, a enfermeira não o fez por motivos altruístas, mas sim para poder, posteriormente, chantagear a jovem (como referido no subcapítulo 3.1.), sendo que é também esta que integra a jovem na instituição Houndsditch Home for Wayward Youth, onde fica sob o problemático cuidado de Bumby, pelo que o abuso físico e psicológico de Alice é contínuo e não cessa com a sua saída do Rutledge Asylum.

Porém, são os Orderlies que, talvez de forma mais óbvia, personificam o estereótipo do assistente malvado. Ao invés de se apresentarem como figuras bondosas e preocupadas com o bem-estar de Alice, minimizando o seu sofrimento, os Orderlies revelam, pelo contrário, comportamentos extremamente sádicos. Na “Sequência do Hospício”, a imagem destes oscila permanentemente entre a sua aparência real e a manifestação dos mesmos em Wonderland, nas figuras de Tweedledum e Tweedledee, e ambas as representações são bastante grotescas, destacando-se o grande porte e a desproporcionalidade das diversas partes do corpo das personagens. Ainda na Sequência, é também possível observar uma destas personagens a afirmar: “If it isn’t ‘whatsurname’, from the idiots’ ward.” (*Ibidem*), referindo-se desta forma a Alice, menosprezando claramente a sua identidade. Adicionalmente, e já no “Bloodletting Room”, os Orderlies pedem a Cratchet para assumirem a tarefa de colocar as diversas sanguessugas no corpo da jovem, competindo mesmo entre si: “A baker’s dozen, nurse. Let me put ‘em on her./No, me, me! I can make them hurt.” (*Ibidem*).

Também no item *Wilson's Casebook*, ao qual o jogador tem acesso em *American McGee's Alice*, é possível aceder aos relatos de Heironymous Q. Wilson, existindo diversas referências aos maus-tratos perpetrados pelos Orderlies: “Approaching Alice’s room, I heard the muffled sounds of laughter. A pair of orderlies were cursing at her and threatening her with leather straps. (...) Alice didn’t respond to their tomfoolery; and the orderlies were not impressed by my reprimand.” (*American McGee's Alice*); “Day after day, the orderlies force the medicine-laced broth and other necessary gruel into her.” (*Ibidem*); “Once again, the orderlies were up to their usual pranks. Weary of prying open Alice’s mouth, the orderlies started ‘feeding’ Alice’s toy rabbit, spooning porridge onto the stuffed toy.” (*Ibidem*). Nestas passagens, não só é notório o sadismo destas personagens, como a passividade de Wilson em relação a estes comportamentos, sendo que parece compactuar com os mesmos (“the orderlies force the medicine-laced broth and other necessary gruel into her”) e apelida os seus abusos de “pranks”, conferindo-lhes, assim, um carácter humorístico e retirando-lhes a seriedade das suas consequências.

No *Wilson's Casebook*, é igualmente perceptível o modo como Alice leva a cabo uma resistência, em grande medida silenciosa, mas que adquire mesmo, por vezes, contornos violentos. A certa altura, é referido que Alice ataca os Orderlies, utilizando uma colher como arma:

(...) Alice woke from her comatose state and attacked the orderlies. Quite venomous in her outburst, she pursued one of the twins with a spoon. Even in her condition, she was able to deliver quite a gash. She clutched the spoon like it was a butcher knife, gouging into his fleshy cheek. (*Ibidem*)

Um ataque similar é dirigido a uma das enfermeiras empregadas no Rutledge Asylum: “In her most disturbing outburst in quite some time, Alice attacked one of the nurses while being bathed. Called her ‘Duchess.’” (*Ibidem*). Apesar do nome próprio da enfermeira em questão não ser mencionado, a referência a Duchess poderá indicar que esta é, na verdade, Cratchet. Apesar da apresentação de Duchess como um *boss* surgir no primeiro videojogo, *American McGee's Alice*, as semelhanças físicas entre Cratchet e Duchess tornam-se mais evidentes em *Alice: Madness Returns*, quando esta última volta a surgir (apesar de forma menos hostil). O relato de Heironymous Q. Wilson descreve também Alice como possuindo uma constituição forte (“Though she appears

weak, she must have a strong constitution to have survived until now.” (*Ibidem*)), expressando ainda a frustração do doutor perante a sua incapacidade de provocar mudanças na jovem (“(...) I’m beginning to doubt anything can bring about a change in this one.” (*Ibidem*)). Estes dois aspectos colocam Alice como um elemento transgressivo no contexto da Era Vitoriana e, em particular, do hospício e da medicina da época. Não só a jovem desafia a percepção da mulher como um elemento fraco e volátil, como consolida a sua identidade, desafiando também, deste modo, a manipulação da criança pelo adulto, que a desprova da sua individualidade e a coloca ao serviço de quem a perspectiva, observa e escreve.

Em última instância, a necessidade desta resistência (sobretudo a que se concretiza em moldes violentos) por parte de Alice, aliada aos referidos comportamentos por parte de Cratchet, Pris Witless e os Orderlies, colocam estas personagens como um eco das histórias de abuso por parte de assistentes empregados em diversos hospícios vitorianos, ostentando uma propensão para o sadismo, para comportamentos violentos, para a traição da confiança dos pacientes, para a desconsideração do avanço médico-científico, e para o abuso de poder. Neste contexto, Alice, apesar de oferecer resistência e subverter o poder destas figuras de autoridade (algo que é enfatizado principalmente no *Wilson’s Casebook* e em *Alice: Madness Returns Storybook*) é, ainda assim, apresentada como uma vítima, algo que é notado de diversas formas. Primeiramente, a caracterização/aparência de Alice na “Sequência do Hospício” está repleta de significado, pois a jovem veste uma camisa-de-forças que lhe restringe os movimentos, com toda a simbologia atribuída à mesma e explicitada anteriormente. Em segundo lugar, na sujeição da jovem aos mais diversos tratamentos invasivos, momentos que são apresentados ao jogador sob a forma de uma *cutscene*, sendo impossível, por essa razão, intervir e resistir aos mesmos, uma questão abordada, aliás, por Christina Fawcett:

In its representation in an active-media space, the Alice story can play with agency and apathy on the part of the player. The game follows the mode of other narrative games, alternating between gameplay and cut-scenes. This variance enables player involvement while ensuring the flow of the story. (...) The cut-scene is often seen as a passive element of the game: the player is not engaging with the game space, but has become receptive. (...) Viewing is interspersed with playing, as the convention in gaming is to provide narrative cut-scenes to

provide context and purpose for the player's gaming. (...) The role of the cutscene as a narrative mechanism is not only fundamental to the player's knowledge of the world but it also takes on additional meaning in a game that focuses on a young woman struggling to regain agency in a world trying to silence her. (497-498)

A importância dos tratamentos abusivos de Alice serem transmitidos ao jogador como *cutscenes* promove uma cuidadosa observação da parte deste, de forma a empatizar com Alice e enfatizar o ambiente nocivo do hospício onde esta se encontra. Desta forma, a *cutscene* não fomenta uma atitude totalmente passiva da parte do jogador, mas sim "(...) a certain degree of commitment (...) [,] it is a grave error to characterize it simply (...) as an incitement to 'passivity'." (Newman 97). Por fim, e complementando estas *cutscenes* referentes aos tratamentos, a representação de Alice como uma vítima é também visível na marcada diferença existente na forma como o jogador movimenta e controla Alice durante a Sequência, sendo introduzido um notório contraste com a sua animação em Wonderland, sendo que, no mundo imaginário, o jogador consegue movimentar Alice livremente e utilizar um arsenal de armas para defesa da jovem, enquanto que na Sequência nenhuma arma está disponível, e Alice demonstra claras dificuldades de locomoção, que perturbam intencionalmente o jogador e a facilidade de controlo da personagem. Deste modo, os abusos perpetrados por estas figuras quase arquetípicas, que povoam o pensamento contemporâneo sobre a comunidade médico-científica vitoriana, são enfocados, e a visão transmitida é claramente negativa.

Marcadas diferenças existem, contudo, entre os videojogos de McGee e *Fran Bow*, no respeitante ao papel do jogador, em controlo da sua personagem, no espaço do hospício. Porém, a visão que lhe é transmitida sobre o mesmo permanece bastante negativa, bem como a necessidade da protagonista, neste caso Fran, ser transgressiva como forma de resistência aos maus-tratos que lhe são dirigidos e à repressão a que a mesma é sujeita. Contrariamente ao que ocorre em *American McGee's Alice*, em que o jogador não tem acesso ao espaço do hospício nem controla Alice no interior do mesmo, e em *Alice: Madness Returns*, em que apenas existe acesso a este período de tempo da vida da protagonista através da "Sequência do Hospício" (com marcantes limitações de movimentação e agência, como foi anteriormente referido), *Fran Bow* permite ao jogador movimentar-se livremente por diversos espaços de um hospício, interagindo com diversas personagens e recolhendo objectos para resolver diversos enigmas. Esta

agência expandida e o contacto mais frequente e detalhadamente descrito entre a protagonista e as demais personagens relacionam-se com o modo como o arquétipo do hospício tenebroso surge neste videojogo. Ao invés desta perspectiva negativa ser demonstrada principalmente pela apresentação e *design* do espaço do hospício, *Fran Bow* prima por veiculá-la através de complexas relações interpessoais, estabelecidas entre Fran e as figuras de autoridade presentes no hospício, bem como com os demais pacientes, todos eles crianças.

Destaquem-se desde já três figuras que veiculam esta visão negativa sobre o hospício, e que claramente oprimem Fran e perpetram abusos de diversos modos: o segurança do hospício (Security Guard), a enfermeira responsável pela vigilância dos pacientes, e Oswald Harrison, psiquiatra e fundador do Oswald Asylum.¹³² Relativamente ao primeiro, o subcapítulo 3.2.2. encarregou-se já de descrever em que medida esta personagem demonstra comportamentos que sexualizam Fran e que se enquadram no domínio da pedofilia, tentando recorrentemente manipular a jovem para que esta ceda às suas investidas sexuais. Já relativamente à enfermeira em questão (a também já mencionada figura autoritária que Fran encontra no início da narrativa), é possível observar, por diversas vezes, a forma como esta se encaixa no arquétipo do assistente malvado. Não surgindo de forma caricaturada, como acontece com os Orderlies e as enfermeiras em *Alice: Madness Returns*, o jogador pode ainda assim inferir que esta personagem se apresenta como uma figura abusiva através dos diálogos estabelecidos com Fran e de alguns aspectos que esta última desvenda sobre a enfermeira. Em certa altura, quando Fran se desloca ao gabinete desta, a atitude da mesma revela-se fria e marcada por um notório desprezo pela jovem, que lhe revela que um acidente aconteceu (queda de um cortinado), suscitando o seguinte comentário por parte da enfermeira: “You are nothing but trouble!” (Capítulo 1: “My Sober Day”). Mais tarde, Fran sai do seu quarto no hospício, necessário para explorar os diversos espaços da instituição e para o jogador progredir na narrativa; contudo a enfermeira tenta impedir o seu progresso e obriga a jovem a retornar ao mesmo: “(...) there you are. You should be in your room! (...) Go inside your room and wait for the doctor!” (*Ibidem*), demonstrando uma tentativa de controlar Fran e confiná-la ao reduzido espaço

¹³² Apesar de Dr. Marcel Deern demonstrar ter conhecimento dos comportamentos abusivos perpetrados por outros indivíduos dentro do Oswald Asylum, e ele próprio ter oprimido Fran através dos seus tratamentos, este nem sempre o fez com manifesta intenção, tendo sido, igualmente, manipulado por Oswald Harrison. Por esta razão, decidiu-se omitir esta personagem presentemente.

do seu quarto (que poucas comodidades lhe oferece), receando a sua fuga e liberdade. Porém, os comportamentos sádicos da referida enfermeira (e outras) são evidenciados principalmente através do diálogo que Fran estabelece com Adelaida Fugents, uma outra paciente com sete anos de idade, que afirma: “(...) they don’t like me drawing!” (*Ibidem*), seguindo-se a pergunta de Fran: “Who?” (*Ibidem*), e a resposta de Adelaida: “The nurses! They tie me up! And when I want to draw, I can’t!” (*Ibidem*). Perante esta informação, Fran confessa: “Yes, they tie me up sometimes too... It hurts.” (*Ibidem*). Desta forma, a enfermeira surge como uma figura opressora, que não só reprime a liberdade dos pacientes no Oswald Asylum, recorrendo a meios de restrição de movimentos, como oprime a sua criatividade, com expressões criativas a serem perspectivadas como algo negativo, similar ao que se encontra expresso no recorte de jornal analisado anteriormente e que consta em *Alice: Madness Returns Storybook*. Assim como Alice se refugia em Wonderland para escapar de uma realidade em que se encontra oprimida e sujeita à manipulação do adulto, também Fran escapa para uma Realidade diferente (neste caso, a denominada Ultrareality) quando se encontra no hospício, numa tentativa de contrariar esta realidade sombria e opressiva. Contudo, apesar de nenhuma das jovens encontrar o seu mundo imaginário como um espaço confortável, este muito importa para denunciar a opressão sentida pelas mesmas, potenciando o seu conhecimento do mundo a seu redor.

Porém, regresse-se brevemente ao diálogo de Adelaida e Fran, pois as jovens mencionam ainda a existência de diversas enfermeiras que exibem estes comportamentos (“The nurses!”, “They”), sendo estes apresentados, assim, como uma característica (quase) inerente desta ocupação específica, e um elemento introduzido em *Fran Bow* parece confirmar tal propensão para o sadismo e, ainda, para a violência. Este surge no videojogo na forma de uma arma de fogo, no seguimento da descoberta da mesma, por parte de Fran (e após o jogador resolver um enigma), na secretária da referida enfermeira, o que choca e suscita dúvidas na jovem: “Oh my goodness! This is terrible! Why would the nurse have this?! She wants to kill us all!” (*Ibidem*). Apesar da arma de fogo surgir como um símbolo multifacetado e muito dependente do contexto em que é utilizado (“Addressing guns symbolically means recognizing ways that firearms emerge as powerful symbols shaped by history, politics, geography, economy, media, and culture (...)” (Metzl 2)), este encontra-se inevitavelmente conotado com temas como o perigo, a opressão e a repulsa (*Ibidem*), o que se revela problemático no

contexto do hospício, em que tais objectos deveriam ser mantidos longe dos pacientes, não só pela elevada tendência de suicídios,¹³³ como para diminuir a probabilidade de serem utilizados como forma de manipulação (tal como a camisa-de-forças era usada na Era Vitoriana) ou mesmo de ataque por parte dos funcionários. Assim como o *staff* do hospício de *Alice: Madness Returns* utiliza camisas-de-força, e instrumentos cirúrgicos e cortantes como uma arma, a reinterpretação da história de Alice através do transporte do contexto da mesma para a modernidade, como acontece em *Fran Bow*, permite utilizar um símbolo mais reconhecido e próximo do público alvo (*i.e.*, os jogadores de hoje em dia)¹³⁴ para apresentar a figura da enfermeira (que o possui) como violenta, conflituosa e abusiva.

Análise-se agora Oswald Harrison, psiquiatra que fundou o denominado Oswald Asylum – onde Fran se encontra inicialmente –, e que mais poder detém não só sobre os funcionários que nele trabalham, como sobre os pacientes que nele habitam. Curiosamente, no primeiro capítulo de *Fran Bow*, antes da fuga de Fran do referido hospício e quando esta se encontra ainda no seu interior, alusões a Oswald surgem apenas sob a forma de retratos que se encontram expostos em diversos espaços do hospício. É apenas no último capítulo do videojogo que o jogador pode observar

¹³³ O significativo número de suicídios e tentativas de suicídio por parte dos pacientes apresenta-se como um problema não apenas no século XIX, como na contemporaneidade. Sobre este tema no contexto da Era Vitoriana, Anne Shepherd e David Wright, no artigo “Madness, Suicide and the Victorian Asylum: Attempted Self-Murder in the Age of Non-Restraint”, escrevem: “In 1882, the Lunacy Commission, the national inspectorate established in 1845 to supervise and regulate asylums in England and Wales, reported, as it always did, on asylum suicides for the previous year. During 1881, twenty-three patients had committed suicide in licensed institutions for the insane. Of these, most patients contrived to hang themselves with bedsheets, handkerchiefs tied together with bootlaces, or by ‘roller towels’. Some patients fatally threw themselves down stairs, whilst others cut their throats with knives smuggled out of the scullery. Three of the twenty-three patients were out of the asylum when the self-murder had occurred. One patient escaped from Whittingham Asylum and lay down on the London and North Western Railway line, where he was found decapitated the next day. Two patients had been discharged on probation, seemingly recovered, only for one man to shoot himself in the head and the other to take an overdose of ‘chloral’. Suicide, and suicide attempts, it would seem, were a reality of the Victorian mental hospital.” (176). Já sobre os dias de hoje, Christian G. Huber, et al., num estudo elaborado entre 1998 e 2012 e que procurou analisar a probabilidade de suicídios, tentativas de suicídio e fuga ocorrerem em hospitais psiquiátricos, constatam que, mesmo em hospitais de alta segurança em que os pacientes são mantidos em alas isoladas, o risco de suicídio permanece: “The results of this 15-year naturalistic observational study show that locked doors in acute psychiatric care might not be sufficient to protect patients from suicide attempts and suicide, and might not be successful in the prevention of absconding. The large sample size and naturalistic study design, the inclusion of a large number of hospitals, and the availability of data over an extended observation period all enhance the generalisability of our findings.” (5).

¹³⁴ A arma de fogo surge associada a inúmeros conflitos e situações trágicas com cobertura mediática, assim como a Guerra do Vietname (1955-1975), a Guerra do Golfo (1990-1991), a Guerra do Kosovo (1998-1999), a Guerra do Iraque (2003-2011) ou a mais recente Guerra Russo-Ucraniana (2014-presente), assim como os reconhecidos tiroteios em massa que ocorrem recorrentemente nos Estados Unidos da América.

Oswald, quando este confronta Fran (remete-se para a descrição deste encontro relatada no subcapítulo 3.2.2.), ficando-se com conhecimento da sua acção na morte dos pais de Fran, bem como das verdadeiras intenções do psiquiatra num âmbito médico-científico, com o mesmo a afirmar: “(...) many years ago I was studying the magnificent complexity of twin siblings. Lucia and Grace were part of my study. Both helped me to find the key to success. (...) your parents were interfering with my work...” (Capítulo 1: “My Sober Day”).¹³⁵ Após tentar assassinar Fran, uma vez que esta ataca Grace Dagenhart (sua tia e também antagonista), Oswald não demonstra qualquer indício de remorso ou compaixão, tentando prosseguir com as suas experiências científicas:

(...) I’ll do the experiment while she is still warm... I need to extract the brain, right away. (...) She’s mine now... I’ve been waiting for this moment for many years now! Looking for the right child... the right brain! Now that I have her... Nothing can stop me! (*Ibidem*)

Este diálogo e este conjunto de acções permitem enquadrar Oswald na figura do doutor sinistro que se apresenta como um vilão, assim como Heironymous Q. Wilson em *American McGee’s Alice* e Angus Bumby em *Alice: Madness Returns*. Tal como estas duas figuras tentam penetrar a mente de Alice e violar a sua identidade, individualidade e imaginação, também Oswald pretende aceder à mente de Fran, movido pelo seu fascínio perante a capacidade da jovem em observar diferentes Realidades. Adicionalmente, o interesse pela investigação relacionada com as particularidades físicas e mentais de irmãos gémeos permite também estabelecer um paralelo com Josef Rudolf Mengele, apelidado de “Anjo da Morte”, que, tendo-se juntado ao Partido Nazi (oficialmente, *Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei*) em 1937, e à organização paramilitar SS (*Schutzstaffel*) em 1938, durante o regime nazi e a Segunda Guerra Mundial, realizou diversas experiências médico-científicas em irmãos gémeos no campo de concentração de Auschwitz II-Birkenau, como atesta o documentário *Josef Mengele – The Angel of Death Documentary* por The People Profiles: The Biography Channel:

Mengele is particularly notorious for research into identical twins at Auschwitz, with whom he became obsessed for his study of heredity and other

¹³⁵ Lucia Dagenhart apresenta-se como a mãe de Fran, tendo falecido antes dos eventos ocorridos durante o primeiro capítulo do videojogo. Grace Dagenhart, como já referido anteriormente, apresenta-se como a tia da jovem, sendo irmã gémea de Lucia, e tendo ambas sido alvo de observação e investigação por parte de Oswald.

characteristics. (...). Exactly how many sets of twins he examined at Auschwitz is unclear, but alone during the Summer of 1944, when 400.000 of Hungary's Jews were murdered en-masse at Auschwitz, Mengele is said to have identified and examined at least 175 sets of twins.” (35:13-35:57),

assim como a obra *Children of the Flames: Dr. Josef Mengele and the Untold Story of the Twins of Auschwitz*, em que as autoras, Sheila Cohn Dekel e Lucette Lagnado, escrevem:

Mengele's passion for selecting Jews for the gas chambers of Auschwitz had earned him the title 'the Angel of Death.' With a flick of the wrist, he would consign thousands to die. Among the few exceptions were the young twins he plucked out from the selection lines for use in his research. As a genetic scientist, Mengele hoped to produce a master race of blond, blue-eyed Aryans.

Twins were the key. What better way to test out theories on heredity than by experimenting on heredity's perfect genetic specimens: identical twins.

Most of the twins began their descent into Auschwitz by witnessing their entire families being led away from them to be killed. In their special barracks, located just yards away from the crematoriums, they observed the Nazis' extermination of the Jews at close range. Twins as young as five and six years of age endured torture, daily blood tests, and starvation diets, as well as facing exposure to epidemics of cholera, tuberculosis, and other deadly diseases that were rampant because of unsanitary conditions. Worst of all, of course, were Mengele's barbaric pseudoscientific experiments. (2/3)

Assim como Mengele se torna uma figura proeminente pelas suas experiências tenebrosas, subjacente à consideração de que “[t]wins were the key”, também Oswald, em *Fran Bow*, considera as gêmeas Lucia e Grace como “the key to success”, tendo continuado as suas experiências, porém, com outras gêmeas, assim como Clara e Mia, personagens que surgem no Capítulo 2, Parte II: “Double Personality”. Quando Fran visita a residências das irmãs, é possível verificar que ambas partilham um único corpo

(Fig. 55), implorando a Fran para que esta as separe através de um ritual de magia e contando, também, a sua história:

We need you to perform a little magic trick on us. Do you like magic? (...) We weren't like this before. We used to be two different people in two different bodies. (...) One night a long time ago, something appeared in front of us. We thought it was an angel... but it was not! He decided that we should spend eternity together. He cursed us to be like this! We never understood why. (Capítulo 2, Parte II: "Double Personality")

Para além desta explicação, é também possível observar, na casa de ambas, diversas fotografias expostas que as apresentam separadas, confirmando a acção de Oswald na junção dos seus corpos. Apesar de referências directas a Oswald não serem feitas neste capítulo, mais tarde, já no Capítulo 4, Parte II: "Doctor's Prescription", Dr. Deern dialoga com Fran, confirmando as experiências operadas por Oswald e, também, a capacidade de Clara e Mia observarem as diferentes Realidades, assim como Fran:

That reminds me of the Clara and Mia case... Two girls in the asylum that claimed to see a creature named Edward¹³⁶ or something. (...) Dr. Oswald was experimenting on them. He sewed them together. Mostly to see the reactions of the DNA but nothing happened. A few months later, they died and their bodies were thrown into a well. (Capítulo 4, Parte II: "Doctor's Prescription")

A referência à morte das irmãs sugere, ainda, que Fran comunicou com as mesmas noutra Realidade que não a humana, e reforça ainda a atrocidade das experiências operadas por Oswald Harrison. Deste modo, a identificação do psiquiatra com Mengele, e as barbáricas experiências científicas levadas a cabo pelo mesmo, bem como a sua notória insensibilidade, consolidam uma visão extremamente negativa do hospício, em particular, e da medicina, no geral.

Como observado, o hospício apresentado em *Fran Bow* surge povoado de diversas personagens que ostentam os mais diversos comportamentos abusivos e violentos, tentando recorrentemente oprimir e manipular Fran. Contudo, assim como Alice, nos videojogos de McGee, escapa destas figuras através da sua imersão em Wonderland (e utiliza este mundo imaginário para as confrontar e, assim, resistir a

¹³⁶ Dr. Deern refere-se, aqui, a Itward (veja-se mais sobre esta figura no subcapítulo seguinte).

quem reprime a sua liberdade), também Fran opta por uma via semelhante: a jovem acede à denominada Ultrareality, onde observa, entre outros elementos, os diversos abusos e traumas sofridos pelas várias crianças que se encontram internadas no Oswald Asylum, sob a forma das previamente mencionadas Kamalas. No quarto de Adelaida Fugents, e já na Ultrareality, Fran observa a jovem transformada numa boneca que tem a sua boca cosida; uma Kamala encontra-se inclinada sobre a mesma, acompanhada de impressões sangrentas de uma mão que lhe percorre a zona dos seios e genitais (Fig. 56) e, assim, toda a imagética sugere antecedentes de abuso sexual e do silenciamento de Adelaida relativamente a esta questão. Já Philmore Bronstone, companheiro de quarto de Fran, e uma criança com oito anos de idade, surge acompanhado de uma Kamala que parece personificar o seu tio (Fig. 57), também ele apresentando distúrbios do foro mental, humilhando Philmore e manipulando-o para que este demonstre comportamentos violentos e se culpabilize pelos mesmos, algo que é sugerido pela linha de diálogo que surge quando o jogador interage com a referida Kamala: “Phil is playing with his uncle, and the uncle is mad... Mad! Phil is crying. Oh, poor Phil. Do you see? You killed the bird! Your mommy is not happy! Uncle will die!” (Capítulo 1: “My Sober Day”). Outra criança, de nome Jason Cogh, apresenta uma Kamala que o agarra de forma violenta, possivelmente silenciando-o, num contexto de violência doméstica ou *bullying* (Fig. 58). A Kamala que acompanha Robert Clark, por sua vez, parece aludir a um complexo de inferioridade sofrido pela criança (Fig. 59), possivelmente devido a uma recorrente traição da sua confiança por figuras parentais, que deveriam zelar pela sua saúde e bem-estar, mas que, para além de não o fazerem, fomentam uma baixa auto-estima no jovem; tal pode ser inferido, uma vez mais, através da interacção do jogador com a referida Kamala, sendo que as seguintes linhas de diálogo surgem de imediato: “Look at me! I say ‘You’re beautiful’ while I give you poison to eat. Look at me! I say ‘I love you’ while I’m teaching you to hate yourself. Look at me! I say ‘I care’ while you’re dying of hunger and thirst.” (*Ibidem*). Damian Golsman, que é encontrado por Fran no refeitório do hospício, apresenta uma Kamala que refere claramente o abuso sexual sofrido pelo jovem, o qual foi perpetrado por uma figura religiosa (Fig. 60): “That holy man took all your clothes off. Your mommy doesn’t believe you?” (*Ibidem*). Por fim, a Kamala de Isabelle, assim como a de Adelaida Fugents e a de Damian Golsman, sugere que também esta criança foi vítima de abuso sexual, encontrando-se, na Ultrareality, representada como um esqueleto, com a mencionada Kamala a debruçar-se sobre a jovem e ostentando uma face que parece absorvê-la (Fig. 61).

Assim, a visualização, por parte de Fran, destes aspectos sombrios e próprios de uma atmosfera de horror que se enquadra na estética gótica do videogame, funciona como uma forma de resistência, uma vez que traz à luz realidades encobertas e reprimidas, algo que o gótico propicia por excelência. Tal como Alice se depara com formas grotescas na sua Wonderland que vêm a manifestar as intenções malévolas de figuras que com ela convivem, Fran vem a colocar a ênfase e a dar a voz a crianças que permanecem no hospício sem que sejam devidamente cuidadas.¹³⁷ Deste modo, através dos videogames em estudo, não só o hospício vitoriano é fortemente e directamente criticado (em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*), como também aquele que subsiste na contemporaneidade. Pela forma como *Fran Bow* adapta as obras de Lewis Carroll, um paralelo imediato é estabelecido entre estes dois hospícios de tempos diferentes, e a visão neovitoriana denuncia em ambos os maus-tratos sofridos pelos seus pacientes. Ao contrário da Alice de Carroll, que, em ambas as obras, embarca numa viagem marcadamente pessoal, iniciando e concluindo a sua narrativa num ambiente doméstico e relativamente isolado, sem que Wonderland e seu significado operem mudanças significativas na sociedade vitoriana, Fran acede a uma Realidade que propositadamente denuncia os mais diversos abusos e suas consequências, especialmente aquelas que surgem no decorrer de terapias improficuas no contexto de uma instituição de acolhimento de indivíduos com distúrbios do foro mental. Deste modo, e continuando o paralelo existente entre a narrativa de *Fran Bow* e a Era Vitoriana, as crianças vitorianas, representadas no videogame através das mencionadas crianças-pacientes, não só recebem um nome próprio, sendo-lhes, dessa forma, conferida uma notória individualidade e importância, como encontram em Fran alguém que conhece – e transmite ao jogador, por meio da interface do videogame – o seu passado e os seus traumas, angústias e ansiedades. Sem Fran interagir com as devidas Kamalas, de modo a conhecer mais sobre estas crianças, as mesmas permaneceriam silenciadas e sem qualquer representação, algo que é também evidenciado pela forma que ganham na Ultrareality.

¹³⁷ A negligência do *staff* do Oswald Asylum perante as crianças pode ser verificada não apenas pela forma como estes interagem com as mesmas (existindo, frequentemente, abusos verbais e a ameaça de abusos físicos), como pelo particular caso de Robert Clark, a título de exemplo, constando na sua ficha (que pode ser acedida pelo jogador) que este terá sido submetido a uma lobotomia, tendo a anestesia falhado e tendo-se posteriormente decidido interromper o procedimento, ficando o mesmo incompleto e Robert profundamente afectado.

Adelaida Fugents é, nesta Realidade, apresentada como uma boneca, visualizada e tocada pelo adulto, numa representação não muito distinta daquela de Alexandra “Xie” Kitchin em *The Prettiest Doll in the World* (1870), e do toque ao qual a fotografia vitoriana era sujeita:

(...) the pictures are also printed with eroticism, as if they have been touched all over. (...) It is as if the entity of childhood, a strange jelly, has been smeared into these pictures, which were developed without regard for the rules, producing photographs that were (and still are) distinctly fleshy, dreamy, blurry, delightfully sloppy, otherworldly – like the skin of children. (Mavor 25)

De modo semelhante, também várias crianças – incluindo Damian Golsman e Philmore Bronstone – surgem na Ultrareality como estando sem olhos e, portanto, sem visão e sem aparente possibilidade de auto-conhecimento e de serem, também elas, realmente vistas e representadas. De forma mais extrema, Isabelle e Robert Clark surgem também desprovidos de qualquer humanidade (no caso de Isabelle, que se apresenta como apenas um imóvel esqueleto), e de qualquer individualidade (no caso de Robert, cuja cabeça explode violentamente quando Fran se aproxima). A manipulação e falta de voz da criança vitoriana é, portanto, denunciada, e a capacidade de Fran aceder a esta Ultrareality permite ver a realidade encoberta por detrás de uma realidade estruturada através de construções culturais veiculadas por grupos sociais que ocupam posições de poder numa sociedade altamente estratificada.

Fran atravessa, assim, metaforicamente, o Oswald Asylum onde se encontra, observando e denunciando os maus-tratos, abusos e negligências sofridos pelos pacientes, aumentando a sua agência através da resistência a figuras com autoridade que tentam impedir o seu progresso e, em última instância, a sua fuga (que ocorre no final do Capítulo 1: “My Sober Day”). Pela visão negativa que também é, neste videojogo, conferida ao adulto (sendo que a maioria das figuras adultas, referidas directa ou indirectamente, se apresentam como abusivas, e parecem objectificar e sexualizar a criança), ao escapar para outras Realidades, Fran resiste a estes comportamentos, tal como a Alice de McGee.

Através da análise apresentada dos três videojogos em estudo no presente subcapítulo, é então possível observar que, em todos estes, as figuras adultas e de autoridade que surgem no contexto dos hospícios apresentados tentam, através das mais

diversas formas, oprimir as protagonistas, e impedir o seu progresso e a sua viagem, perfazendo assim uma imagem do hospício claramente negativa, e apresentando o mesmo como um espaço inerentemente inseguro, desagradável e onde se perpetuam os mais variados abusos, práticas violentas e maus-tratos. Enfatizando esta visão, os principais antagonistas, nos três videojogos, são adultos do género masculino, praticantes de medicina, relacionando assim a figura do médico/cirurgião/terapeuta/hipnoterapeuta com o típico vilão da ficção (neo)vitoriana. Adicionalmente, o próprio espaço do hospício é apresentado, como foi verificado, como sendo extremamente desacolhedor, imundo e repulsivo, não oferecendo quaisquer oportunidades para os pacientes encontrarem formas de entretenimento que lhes permitam sentirem-se seguros e felizes, enquanto são sujeitos a terapias adequadas. Esta representação enquadra-se, assim, na previamente referida ideia do hospício como um local tenebroso, um estereótipo propagado na ficção moderna, em especial no cinema de terror. Beatriz Vera Poseck, no seu artigo “Asylums for the insane in the cinema: the representation of mental institutions and their procedures on the wide screen”, expõe precisamente o modo como este género de obras cinematográficas veio a influenciar a percepção do hospício da referida forma:

Horror films have tended to portray mental institutions as dark, tenebrous places, with cold, high walls, harbouring diabolical nurses and demented directors. However, it is not only horror movies that have used this formula; in general all movies based on such institutions present them in such a light.

Overall, the mental institution as presented on the wide screen tends to portray disorder and disorganisation. In this sense, there is a panoply of images that repeat themselves in movies based on mental institutions, such as the mad person who must be restrained in a straight-jacket by several burly nurses, or the images of collective wards occupied by too many inmates, full corridors, overcrowded refectories... Again it seems impossible to leave out the scene of the inmates' common room, where each patient plays out his or her demented role in a cagelike setting. (62-63)

Porém, e assim como Jennifer Wallis e Sarah Rutherford argumentam, Beatriz Vera Poseck afirma que esta representação do hospício, apesar de reflectir o caos do

reconhecido Bethlem Hospital ou do Saint Luke's Hospital, ambos em Londres, e de outros hospícios e hospitais europeus como o La Salpêtrière e o Bicêtre em Paris, o Pennsylvania Hospital nos Estados Unidos da América (Filadélfia), ou o Narrenturm em Viena, falha em acompanhar as várias reformas que foram surgindo ao longo dos séculos XX e XXI (57-58), assim como, acrescente-se, as intenções subjacentes à génese dos hospícios na Inglaterra vitoriana.

Contrariamente ao que a representação veiculada pelos videojogos possa sugerir, os hospícios vitorianos tinham o seu espaço organizado, frequentemente, tendo em consideração o bem-estar dos seus pacientes, ainda que a realidade tenha posteriormente sido bastante diferente, tal como foi explicado anteriormente. Contudo, e de forma a complementar a intenção de manter um regime não punitivo e focado na terapia personalizada, o hospício vitoriano continha espaços que procuravam melhorar a disposição dos pacientes, colocando ao alcance destes últimos, também, variadas formas de entretenimento:

Essential elements of the asylum included lodges, drives, farms, trees, avenues, lawns, flower borders, shrubberies, ha-has, views, garden buildings, orchards and kitchen gardens. Ornamented airing courts were specific to asylums, opening off the wards so that patients had direct access to fresh air and exercise. Courts were usually provided with shelters, sometimes drinking fountains and even urinals for male courts (...). Sport became important, and cricket and football pitches were common, together with bowling greens. (...) Photographs show that homely touches were introduced, such as carpet runners, table cloths and embroidered antimacassars, with pot plants on tables, and pictures on the walls. Homeliness was to be striven for (...) (Rutherford 22-23)

Os espaços do hospício tentavam contrariar, assim, a rudez e frieza tão características das *workhouses* e das prisões da época, traços que são, contudo, adoptados nos videojogos (principalmente em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*), de forma a consolidar a visão negativa por eles veiculada. Especialmente em *Fran Bow*, como foi abordado, esta perspectiva é principalmente transmitida através das problemáticas relações e inimizades existentes entre os pacientes do hospício (incluindo Fran) e as figuras de autoridade que povoam o mesmo, incluindo doutores e assistentes. Porém, esta inimizade nem sempre caracterizava estas relações. Como Jennifer Wallis

denota, eram construídas frequentemente relações próximas entre médicos e pacientes, com estes últimos a escreverem e posteriormente enviarem cartas endereçadas aos clínicos que os tinham acompanhado, para expressar a sua gratidão; adicionalmente, diversos médicos descreviam com marcada afeição, nos seus relatos, as crianças que haviam acompanhado no hospício. Também em eventos sociais realizados nestas instituições, como bailes ou competições desportivas, os pacientes conviviam de perto com o *staff*, com as típicas dinâmicas de poder a esbaterem-se durante estas situações específicas (13-14). De forma semelhante, em meados do século XIX e até ao fim do mesmo, no seguimento do *Lunatics Act* de 1845 e do estabelecimento de uma comissão de inspecção (Lunacy Commission), uma maior vigilância passou a ser realizada em relação ao *staff* dos diversos hospícios em Inglaterra (e Gales), promovendo-se uma regulação do seu comportamento e do seu imediato despedimento quando detectados maus-tratos e negligência (Shepherd e Wright 191; D. Wright 37).

Deste modo, apesar de propagarem uma imagem estereotipada e redutora do hospício vitoriano, a importância dos videojogos em estudo não poderá ser, de forma alguma, descurada, no respeitante a esta temática. Através do seu enfoque nos aspectos mais negativos do hospício, estes videojogos contribuem para que o debate em torno dos mesmos se mantenha constante e actual, denunciando abusos de diversa espécie que, de facto, existiam, e que eram, à época, esquecidos e menosprezados, conferindo assim voz às vítimas destes mesmos abusos e elaborando sobre as consequências destes na sua vida. Adicionalmente, dadas as temáticas abordadas pelas narrativas dos videojogos, a representação negativa dos hospícios contribui, ainda, para ressaltar as transgressões levadas a cabo pelas jovens protagonistas e, assim, colocar o foco nas limitações e restrições subjacentes às construções de infância e de género na Inglaterra vitoriana.

3.2.4. O Outro Etéreo: a Memória como Instrumento de Resistência e Transgressão

A memória apresenta-se, na narrativa dos três videogames, como um elemento crucial na viagem das protagonistas, adquirindo um carácter transgressivo e apresentando-se como um instrumento de resistência, sendo que Alice e Fran vêm as suas memórias a serem recorrentemente moldadas, reprimidas e apagadas por personagens opressivas, tentando estas últimas manipular as jovens e destruir a sua identidade e individualidade, para melhor as moldar de acordo com as suas vontades. Contudo, Alice e Fran revelam-se capazes de se opor a este esquecimento identitário e à repressão de memórias específicas, construindo e explorando mundos surreais que as despertam para a veracidade de um conjunto de acontecimentos que, de outra forma, ilibariam essas personagens opressoras. Tendo como ponto de partida um conjunto de estudos que atestam a importância da memória a um nível individual e sociocultural, o presente subcapítulo explora, então, a importância desta faculdade mental na viagem de Alice e Fran, considerando a mesma como um elemento de resistência e transgressão, e contrariando também os abusos que as jovens sofrem no contexto do hospício e no seio de diversas práticas exercidas no campo da medicina, como previamente analisado.

Atente-se, primeiramente, em *Alice: Madness Returns*,¹³⁸ pois este videogame contém talvez a mais notória referência à importância da memória, sob a forma de uma simbólica mecânica que consiste na recolha, por parte do jogador, de *Memories* – inúmeras memórias cristalizadas de Alice –, apresentadas como itens colecionáveis e encontrando-se, na sua maioria, em espaços escondidos e de difícil acesso em Wonderland (Fig. 23). Após a sua recolha, estas são devidamente encaminhadas para a secção “Memories”, como explicitado no subcapítulo 3.2.2., sendo-lhes atribuído um título e podendo ser acedidas pelo jogador a qualquer momento e enfatizando, dessa forma, a importância da memória no videogame como mecânica e como elemento e tema narrativo (Fawcett 495). Vale ainda a pena referir que existem sete tipos distintos de memórias, cada uma atribuída a uma personagem ou grupo diferente (a própria Alice, Angus Bumby, Liddell – reunindo memórias dos pais e irmã de Alice –, Pris Witless,

¹³⁸ O presente subcapítulo omite em particular o videogame *American McGee's Alice* por este apresentar a viagem de Alice exclusivamente em Wonderland, não existindo, portanto, uma dimensão sociocultural tão presente e que ofereça um enquadramento favorável à exploração do tema da memória. Contudo, os desenvolvimentos operados na Wonderland deste primeiro videogame, tratados em subcapítulos anteriores, muito importam para perceber a continuidade narrativa existente entre os dois videogames, e os acontecimentos e estado psicológico de Alice em *Alice: Madness Returns*.

Dr. Heironymous Wilson, Nan Sharpe e Wilton J. Radcliffe), materializando-se estas perante Alice, no momento da recolha, através de ícones também distintos (a título de exemplo, as memórias atribuídas a Bumby apresentam-se como um par de óculos, enquanto que as da família Liddell surgem representadas através de uma casa). Quando são, então, recolhidas, as memórias revelam variadas afirmações das personagens, as quais Alice havia ouvido mas reprimido por acção da hipnoterapia de Angus Bumby. Veja-se, então, o conjunto de memórias correspondente a esta última personagem, sendo que as suas afirmações referem inúmeras vezes a necessidade de reprimir tudo o que possa provocar uma sensação de desagrado, incómodo e dor em Alice: “A flower’s purpose is simple and immutable. Human purpose is fickle because it is a slave to memory. Memories must be strictly managed, Alice. Unproductive ones must be eliminated.” (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”); “Unpleasantness, remote in time and space has only as much power as vivid memory offers it.” (Capítulo 2: “Deluded Depths”); “Keep troubles and torments at a distance where they may be easily forgotten.” (*Ibidem*); “Flush the unpleasant from your mind, Alice. Reject the painful as you would the repulsive and depraved. Forgetting is an art.” (Capítulo 3: “Oriental Grove”); “Light? Light is useless if what it illuminates causes pain and suffering. Better to cast such things into the dark depths of Lethe; the river of forgetfulness.” (Capítulo 4: “Queensland”); “Everything has a season, Alice. A flower blooms and fades away. Memories, too, have a useful life. We should eliminate the ones that hurt.” (*Ibidem*). Esta clara obsessão em suprimir sentimentos perturbadores em Alice não se prende com uma preocupação pelo bem-estar da jovem, mas sim com uma tentativa de anular quaisquer tentativas de subversão por parte desta. Ao invés de Bumby demonstrar empatia e fornecer auxílio na desconstrução de acontecimentos traumáticos e profundamente marcantes, capacitando Alice de encarar e lidar com os mesmos, o seu foco na necessidade de esquecer tais ocorrências revela a intenção de moldar Alice segundo a sua perspectiva e servindo os seus propósitos. São precisamente sentimentos de desagrado e incómodo que constroem uma figura transgressiva, fomentando a não conformidade com o contexto em esta que vive; a necessidade de revolta contra a convenção estabelecida e a autoridade que a assegura surge sempre de um sentimento de transtorno e inadaptação em relação à norma e de um pensamento crítico e informado sobre esta. Eliminando este desconforto, é aberto um caminho para a inserção de Alice num enquadramento que não é o escolhido por si para a sua vida e crescimento, nem preserva, por outro lado, o seu bem-estar, favorecendo, aliás, o oposto. Sem uma

consciência relativa à sua identidade, tornar-se-ia impossível um distanciamento entre a jovem e a sociedade em que esta vive, inviabilizando as suas necessidades, desejos, experiências e instintos de autopreservação, como pessoa individual que é, apesar do colectivo que a rodeia.¹³⁹ A resistência à manipulação empregada por Bumby revelar-se-ia, assim, impossível.

A supressão das memórias da jovem é então efectuada com o intuito de Bumby não apenas se ilibar das acções que levaram à morte da família Liddell, mas também de cumprir o seu objectivo de manipular a jovem e a introduzir no submundo da prostituição, retirando-lhe a sua consciência individual e sociocultural e tornando-a passiva e submissa, no fundo, a flor simples e imutável que o mesmo idealiza (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”). A importância da memória como ferramenta de conhecimento e resistência é, assim, evidenciada. Sarah Vinson, na sua tese de Doutoramento sobre a consideração da memória como instrumento de resistência, alude à importância da memória na construção da identidade individual, referindo que esta resulta de narrativas que o indivíduo constrói numa tentativa de fazer sentido do passado (8-9), uma perspectiva partilhada por Alon Confino no seu capítulo “Memory and the History of Mentalities”, incluído na obra *A Companion to Cultural Memory Studies*, em que este refere: “(...) the notion of memory (...) has been used to denote very different things

¹³⁹ A título de exemplo e de extrema importância na contemporaneidade, a obra *Nineteen Eighty-Four* (1949), de George Orwell, apresenta brilhantemente as consequências da supressão da memória individual e, subsequentemente, cultural/colectiva. Imaginando uma sociedade controlada por um partido político denominado por INGSOC que concentra em si a totalidade do poder na sociedade, governando através de uma ideologia totalitarista e colectivista, Orwell introduz o denominado *doublethink* como instrumento de controlo utilizado pelo partido. Esta forma de pensamento, aplicada globalmente, viabiliza e normaliza o contraditório, permitindo uma completa aceitação de qualquer perspectiva e ideologia veiculada pela instituição governadora, assim como uma recorrente redefinição do passado, incapacitando a população de construir uma narrativa e identidade consistentes e identificáveis. Winston, personagem principal de *Nineteen Eighty-Four*, apenas disside da ideologia imposta após adquirir um livro, de forma clandestina, e utilizar o mesmo como diário, registando os seus pensamentos. A escrita, neste contexto, simboliza a construção de uma narrativa que forma, progressivamente, a identidade de Wilson, até então sem traços distintivos e pessoais e, portanto, alienada e conformada. Uma dinâmica similar encontra eco em *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley que, através de um marcado tom igualmente distópico, apresenta uma sociedade em que os indivíduos são gerados por úteros artificiais e programados para apresentarem determinados traços físicos e psicológicos, através da manipulação do processo de gestação, sendo posteriormente colocados em castas sociais pré-determinadas e sujeitos a uma educação que visa indociná-los para que desenvolvam capacidades específicas em cumprimento das funções atribuídas a cada grupo. Tal como o INGSOC, na obra de Orwell, utiliza técnicas para assegurar uma lavagem cerebral constante e assim assegurar uma obediência total, e a sociedade apresentada por Huxley emprega a programação genética e o condicionamento das crianças para determinar a sua função social, em *Alice: Madness Returns*, Angus Bumby aplica similarmente a sua experiência no campo da hipnoterapia para moldar a psique das crianças, eliminando as narrativas do passado que formam as suas identidades, e instaurando uma nova, uniformizada, e incapaz de resistir. Este propósito é articulado pelo médico da seguinte forma: “Remaking children. Build them up, tear them down, refashion them; teach them the new; forget the old.” (Capítulo 5: “The Dollhouse”).

which nonetheless share a topical common denominator: the ways in which people construct a sense of the past.” (79). As narrativas então construídas pelo indivíduo, recontadas sucessivamente, de modo apenas individual ou perante um colectivo, sendo reconstruções históricas e verídicas ou somente ficcionais, formam a história de uma vida até ao momento presente, alicerçando neste os mais diversos acontecimentos e experiências, e o significado dos mesmos no percurso do indivíduo. Num âmbito sociocultural, a memória é responsável pela aquisição de esquemas que auxiliam na relambrança do passado e na codificação de novas experiências, surgindo e sendo moldada pelos mais diversos factores externos, desde conversações com outras pessoas à leitura de obras ou a visita a diversos locais; adicionalmente, a memória é também responsável pela construção e manutenção de uma ordem social, com as suas narrativas, instituições, *media* e práticas, através das quais se torna possível reconstruir um passado colectivo em comum (Erl 5).

Dada a forma como a memória é então apresentada, enfatizando-se a sua importância na construção da identidade individual e na sua inevitável inserção num contexto sociocultural, note-se presentemente a forma como Angus Bumby, em *Alice: Madness Returns*, oprime a jovem. Primeiramente, é necessário ter em consideração que as práticas abusivas de Bumby surgem no contexto específico do desenvolvimento das denominadas ciências da memória. Enquanto que a narrativa do videojogo refere o ano de 1875 como aquele em que Alice inicia o seu tratamento junto de Bumby, as ciências da memória vêm a emergir, na Europa, precisamente nas últimas décadas do século XIX, associadas a uma secularização do saber e ao desenvolvimento de uma abordagem científica sobre a alma humana (Straub 215). É fomentado um foco, subsequentemente, no passado e nos actos de relembrar e de reconstruir como forma de compreender e solucionar inúmeros problemas na vida do indivíduo, pelo que a memória vem então a adquirir um papel central não apenas na área da medicina e da psicologia, mas também no quotidiano, crendo-se que, através destas reconstruções do passado, surgiria não apenas um ganho de consciência e conhecimento, mas também diversos enriquecimentos e uma melhoria da *performance* a variados níveis (*Ibidem* 216). Adicionalmente, a contínua aquisição de conhecimento sobre o passado pressupunha que o indivíduo viesse a reconhecer e (re)adquirir oportunidades para o seu desenvolvimento futuro, estabilizando assim o seu potencial (*Ibidem* 217). Por sua vez,

o advento da psicanálise vem a colocar o foco na análise de experiências e memórias reprimidas:

In depth psychology, which was initiated by Sigmund Freud (who himself developed further important considerations of Schopenhauer and Nietzsche), one engages especially in the analysis of “repressed” experiences and the unconscious motives rooted in them. Such motives originate in the past and lead their own existence, which, albeit not recognized by the actors, nevertheless conditions and often limits them. (*Ibidem*)¹⁴⁰

Bumby actua precisamente neste contexto, utilizando a hipnose como ferramenta fundamental para levar a cabo os seus planos. Como anuncia a passagem supracitada e como explica Mary Jo Peebles-Kleiger no seu artigo “Contemporary Psychoanalysis and Hypnosis”, a psicanálise vem a tomar em consideração as motivações inconscientes que determinam o comportamento humano, pelo que as defesas mentais que reprimem a consciência de desejos considerados desagradáveis e que controlam a intensidade dos impulsos necessitam de ser, assim, dilatadas e ultrapassadas, algo ao qual a hipnoterapia vem a responder:

The therapist or analyst decoded *dreams*, encouraged *free association*, and watched the drama of *transference* to gain clues to desires outside the patient’s awareness. The hypnotic state (...) had marvelous usefulness with its inherent capacity for dilating defenses, thus allowing for greater access to unconscious concepts and affects encoded in imagery. (147; *itálicos da autora*)

Contudo, Bumby subverte por completo os preceitos da psicanálise e das ciências da memória, procurando que Alice esqueça ao invés de relembrar, libertando a sua mente de memórias traumáticas. Enquanto que esta prática parece ser, inicialmente, realizada com uma boa intenção, a mesma encontra-se em directa oposição às teorias e práticas da época e, ainda, de hoje em dia, como verificado, sendo que a repressão de determinadas memórias se relaciona directamente com a criação de transtornos dissociativos e demais

¹⁴⁰ Como Jürgen Straub refere, estes princípios continuam a orientar diversas terapias e formas de encarar distúrbios do foro mental nos campos da psiquiatria, psicoanálise e psicoterapia: “In psychiatry, psychoanalysis, and psychotherapy, the overcoming of negative, self-destructive thoughts and feelings as well as the mitigation of the distressing limitations of the potential for actions – as is well known, Sigmund Freud concentrated on the abilities to work and to love – are attained through the meticulous cognitive enlightenment and emotional processing of one’s own past. The famous psychoanalytical motto ‘remember, repeat, work through’ (*Erinnern, Wiederholen, Durcharbeiten*) has still not lost its pertinence.” (217).

estados mentais prejudiciais ao indivíduo (Fawcett 495). Sendo que a memória opera na aquisição de esquemas e pressuposições, tal como foi referido anteriormente, esta é responsável pela criação de uma ordem, discernindo o que é novo e o que não é, e conferindo ao cérebro segurança e clareza durante os seus processos naturais (Schmidt 192). Através da supressão da memória, Bumby pretende, precisamente, retirar esta ordem, segurança e clareza a Alice, colocando-a numa posição extremamente vulnerável e construindo para si uma nova realidade que nega a extrema sexualização da criança e adolescente, fomentando, por outro lado, a instauração de um estado de permanente dissociação da realidade. Neste contexto, note-se a *cutscene* que inaugura o videojogo, apresentando fragmentadas imagens que vagueiam na mente de Alice, onde são conjugados elementos encontrados em Wonderland já em *American McGee's Alice* com a nova corrupção que infecta este universo e, ainda, memórias da jovem e reflexões da mesma sobre a sua condição mental (“Pollution! Corruption! It’s killing me. Wonderland is destroyed! My mind is in ruins!” (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”)). É notória, assim, a existência de uma verdadeira fusão entre a realidade sociocultural vitoriana experienciada por Alice, as suas experiências individuais, e o seu elaborado universo imaginário. Como Clémence Folléa afirma, esta *cutscene*, através da sua estética de terror, enfatiza de forma bastante clara a alienação e perturbação induzidas por Bumby:

This opening cinematic sequence (...) resorts to codes of horror films, telling its story through a series of disjointed and unsteady close-ups which evoke the disturbing quality of Alice’s memory. Besides, the animation is interrupted at irregular intervals by shots of still images, such as Tenniel-like illustrations or black-and-white photographs. This unsteady back-and-forth movement between still and moving images emphasises the disturbance and alienation felt by the heroine when remembering the fire (...) (5)

A voz de Bumby é também um elemento presente nesta sequência e que antecipa, na verdade, a sua qualidade de principal antagonista. Quando as perturbadoras imagens surgem na mente de Alice, contendo estas representações de *Ruin*, Bumby, sendo revelado posteriormente como estando a utilizar a hipnose para induzir estas imagens, afirma (em *voice-over*): “Let the new Wonderland emerge.” (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”) e “Block that dream! Wake at the sound.” (*Ibidem*), no que parece uma tentativa de tranquilizar a jovem, mas que incrementa, contrariamente, a desordem já

existente na sua mente, afastando de si a familiaridade da Wonderland já reconquistada no primeiro videogame e a recuperação de memórias perdidas.

Jürgen Straub coloca a ênfase no conhecimento do passado (através da memória) como forma de construir um futuro. Dentro dos limites definidos pelo intelecto humano, o indivíduo que pretende apresentar, explicar, ordenar e organizar o seu presente e o seu futuro, deve necessariamente conhecer o passado, emancipando-se de uma nulidade auto-imposta e melhorando o seu potencial através da aquisição de novos *insights* e orientações, gerindo assim a sua vida de forma autónoma, racional e consciente através de uma dedicada e equilibrada atenção ao passado, presente e futuro, sem excluir, portanto, nenhum deles (Straub 219). Por esta razão, Bumby inverte o propósito da sua hipnoterapia, com o intuito de redefinir a identidade de Alice. Desta forma, a jovem permaneceria passiva, sem oportunidade de se emancipar, construir um futuro ou organizar a sua vida. Esta acção de Bumby é extremamente simbólica, tendo em conta o que tem vindo a ser referido sobre as atitudes vitorianas relativamente à infância. Assim, uma crítica acutilante à extrema manipulação da criança é apresentada no videogame, recorrendo à construção de um antagonista que manipula e molda, elaborando uma *performance* da infância feminina idealizada, *i.e.* erotizada, sexualizada, passiva e submetida ao adulto, expondo, desta forma, a vulnerabilidade da criança subjacente a estes processos de construção cultural. Esta questão está também presente em *Fran Bow*, apesar de se apresentar de um modo distinto. Nos momentos iniciais do videogame (Capítulo 1: “My Sober Day”), Dr. Marcel Deern, responsável pelo tratamento de Fran, revela estar também a usar técnicas de hipnoterapia para auxiliar a jovem na procura de respostas relativamente à estranha morte dos seus pais, à qual Fran assistiu, tendo reprimido, no entanto, este acontecimento. Apesar de Dr. Deern se apresentar como um antagonista não-intencional, este reprime, efectivamente, Fran, quando, entre outros factores, advoga a favor da sua permanência no Oswald Asylum. Adicionalmente, quando a jovem evidencia uma reacção ao Duotone, Deern considera necessário retirar-lhe o medicamento, estando, dessa forma, a impedir Fran de aceder à Ultrareality, onde segredos são revelados, nomeadamente aqueles respeitantes ao enigmático assassinato da sua família, como Sarah Stang sugere:

The trauma of witnessing her parents’ murder has caused her to erase the event from her memory and throughout the game she must uncover the truth about their deaths and reunite with her black cat and only friend, Mr. Midnight. In the

asylum, Fran is given an experimental drug to treat her perceived madness. However, whenever Fran takes one of these red pills, she is granted true sight revealing vivid and grisly hallucinations which hint at a parallel world full of dark shadows, monsters, mutilated bodies, and extreme violence. These visions reveal secrets and truths to her, allowing her to escape the asylum and, eventually, to find her cat (...) (s/p)

Movida pela necessidade de descobrir a verdade por detrás dos acontecimentos e recuperar a sua memória, Fran volta a utilizar o medicamento de livre vontade e sem o conhecimento de Deern e do restante *staff* do hospício, enquanto que Alice resiste através da construção da sua Wonderland e posterior refúgio neste simbólico e revelador universo imaginário.

Alice: Madness Returns apresenta, aliás, uma muito interessante associação entre a importância da memória na narrativa e as mecânicas do videojogo. Como Christina Fawcett refere, o combate, apesar de existente, não constitui o foco do videojogo, de modo a que o jogador direcione a sua atenção para a narrativa, concentrando-se na recolha das memórias cristalizadas e na visualização e apreensão de padrões recorrentes e simbologias visuais, permitindo assim a formação de uma “memory-picture” (495) progressivamente mais completa. Este modo específico de interacção determina um papel activo para o jogador no processo de recuperação de memórias por parte de Alice, sendo que este apenas consegue completar o videojogo quando, efectivamente, a jovem obtiver respostas em relação aos acontecimentos reprimidos, transgredindo a autoridade de Bumby e ganhando agência. A representação do trauma e o foco na memória transformam, assim, *Alice: Madness Returns* numa eficaz moldura para a consideração do poder da narrativa no videojogo como mecanismo de representação do processo de recuperação de memória; uma vez que as memórias que o jogador recupera não são suas, mas sim de Alice, este é capaz de se envolver neste processo de recuperação a partir de uma lente segura e distanciada sem, no entanto, comprometer a sua significativa imersão no espaço mental (traumático) da vítima, obrigando-o a observar as experiências desta última e convidando-o a empatizar com as mesmas (*Ibidem* 499/508).

Através, então, da recolha das memórias cristalizadas, Alice não só desvenda a autoria do incêndio que provoca a morte da sua família – e, assim, o que Bumby

pretende atingir com a sua suposta terapia –, como também determinados aspectos respeitantes a indivíduos que esta conhece e elementos específicos da sociedade vitoriana, sendo que todas estas informações haviam sido reprimidas com o intuito de passivizar a jovem.

Primeiramente, verifica-se uma supressão de memórias relativas à sua irmã, Lizzie, as quais apontam para comportamentos transgressivos também da parte desta. Na memória intitulada “Smoking on the Sky”, Lizzie confessa: “I’ve smoked a cigarette, Alice (...). One day I’ll try a clay pipe.” (Capítulo 3: “Oriental Grove”), revelando de imediato um desafio à convenção respeitante ao género feminino. Georgina Grant, ocupando o cargo de curadora, no ano de 2015, na organização Ironbridge Gorge Museum Trust, realiza na época um trabalho de investigação consistindo na reinterpretação de uma galeria de cerca de cinquenta impressões vitorianas com o objectivo de perceber as atitudes vitorianas para com o acto de fumar. Revela, então, que destes cinquenta exemplares, apenas dois apresentam figuras femininas a fumar, recorrendo, contudo, a uma estética propositadamente desagradável, condenando esta prática no género feminino:

One print particularly caught my eye. It is of a lady dressed in a riding outfit, standing in front of elegant furniture. In one hand she holds a riding whip, and in the other a cigarette. She almost defiantly blows smoke out through her mouth. Out of all the prints, there are only two focusing on women smoking. The other print is dated 1801 and depicts a working class woman puffing away on a clay pipe. She is sitting outside a pawnbrokers. There is not so much surprising about this print. She is painted as ugly and in an immoral light; a device often used to depict feminine smoking.

(...) Nevertheless, women were rarely depicted in the act of smoking. The print of the lady in the riding outfit made me wonder who she was. There is no inscription on the print; no hint as to when it was produced, by who or for whom.

Using the style of the riding outfit to date the print, it could be assumed that the print dates to 1849-1859. What intrigues me most is that it illustrates a *Victorian woman smoking*. Feminine smoking was openly

criticised by respectable society in the mid Victorian era. Subsequently very few women smoked. (s/p; *itálicos da autora*)

Desta forma, “Smoking on the Sky” introduz de imediato uma pequena transgressão de Lizzie. Porém, outras memórias apontam para demais transgressões levadas a cabo pela jovem: em “No Key to my Heart”, Lizzie revela: “My heart is open, Alice. Never closed, never locked. It needs no key.” (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”). O facto de Alice se apresentar como receptora desta mensagem, bem como o conteúdo da mesma, remete de forma bastante curiosa para a tão reconhecida dinâmica entre Mina e Lucy em *Dracula*; de igual forma, também esta monumental obra vitoriana coloca uma figura feminina, Lucy, numa posição transgressora, devido à sua aparente promiscuidade, razão pela qual esta vem a corporizar mesmo uma sexualidade transgressiva (perigosamente irresistível) após ser sujeita às transformações físicas operadas pela mordedura de Dracula. Assim como Lucy adopta uma postura aberta (e, por isso, subversiva) relativamente a investidas de cariz sexual (note-se uma das cartas que esta escreve a Mina, relatando as três propostas de noivado que recebeu num único dia, levando-a mesmo a interrogar-se: “Why can’t they let a girl marry three men, or as many as want her, and save all this trouble? But this is heresy, and I must not say it.” (Stoker 69)), Lizzie demonstra a mesma atitude perante a eventual oportunidade de estabelecer relações amorosas. Similarmente, assim como Alice se estabelece como a receptora da afirmação de Lizzie, Mina recebe uma comunicação escrita por parte de Lucy e, tal como Alice apenas ganha uma nova perspectiva sobre estes aspectos em específico da sociedade vitoriana após a recuperação total das suas memórias, Mina adquire também uma nova consciência e agência após ser mordida por Dracula. Lizzie ostenta, assim, uma atitude muito pouco convencional no respeitante ao estabelecimento de relações de cariz amoroso e sexual.

Já na memória “Naughty Times Two” (“When Papa grounded me, I climbed down the trellis. The tree branch makes a bridge, and it’s not much of a drop. Keep our secret, Alice, or we’re not sisters!” (Capítulo 3: “Oriental Grove”)), como se pode verificar, Lizzie confessa que o seu pai a castigou e, apesar do motivo não ser explicitado, infere-se que este poderá remeter para outra transgressão da parte da jovem. Adicionalmente, e urgindo a Alice para manter segredo sobre o assunto, Lizzie escapa a este castigo, fugindo de sua casa, pois a jovem demonstra-se consciente do aprisionamento feminino, tanto em ambiente doméstico como público,

consequentemente desafiando-o e elaborando reflexivamente sobre o assunto na memória “Another Name For Prison”: “A locked room is little more than a cage. A prison by another name. I despise concealment of any kind.” (Capítulo 4: “Queensland”). Vale a pena referir que estas memórias sobre Lizzie oferecem um enorme contraste em relação à irmã de Alice nas obras de Carroll que, como verificado anteriormente, personifica o ideal da *angel in the house*. Estabelecendo uma curiosa ponte com o próprio escritor e remetendo, assim, para um plano extra-medial, Lizzie afirma ainda, em “The Pathetic Sailor”: “Poor Dodgson is a pathetic sailor, and even a worse captain. We’d have run aground (...) if I hadn’t taken an oar.” (Capítulo 3: “Oriental Grove”). Este comentário introduz uma referência directa a Lewis Carroll, apesar de este nunca surgir representado de forma directa nos videojogos em análise. A referência ao acto de navegar e a um remo poderá constituir uma referência à já mencionada expedição que o escritor fez com as irmãs Liddell no dia 4 de Julho de 1862, na qual inicia a sua narração do que viria mais tarde a tornar-se a obra *Alice’s Adventures In Wonderland*. Note-se, porém, a forma como a afirmação de Lizzie subverte o estado idílico geralmente conferido a este encontro, especialmente por se constituir como um momento definidor no processo de concepção e posterior escrita da história de Alice. Colocando não apenas um foco no possível desconforto das crianças durante esta expedição (e, em larga escala, no contacto estabelecido com um homem adulto), mas também descredibilizando, em certa medida, o papel de Carroll nas suas vidas e apresentando, ainda, uma visão pouco passiva das jovens (pois a irmã de Alice atribui a si própria a responsabilidade pelo barco se manter à deriva e no seu rumo), Lizzie altera efectivamente o foco de Carroll para as irmãs Liddell, em todas as suas vertentes (enquanto personagens no videojogo, personagens nas obras literárias e pessoas reais), reescrevendo este simbólico acontecimento na vida de Carroll com um novo discurso que atribui, efectivamente, uma voz e uma representação digna e individual a estas jovens.

Apesar do escritor não voltar a ser referido, existe um conjunto de memórias que remetem para a sua outra reconhecida actividade, a fotografia, apresentando, contudo, uma visão particularmente negativa da mesma. Na memória “Suffer For Art’s Sake”, o pai de Alice refere: “(...) the creature has to die for its image to be properly captured. The subjects of art often suffer.” (Capítulo 3: “Oriental Grove”). A referência à morte em conjunto com o acto de fotografar remete para a tão característica languidez das

jovens fotografadas na época, fetichizadas e objectificadas não apenas pelas associações, simbologias e significados que lhes são atribuídos, mas também pela própria qualidade da fotografia como objecto de pequena dimensão que convida a um olhar prolongado e atento (Mavor 33), permitindo possuir, literalmente, uma criança na palma da mão. Esta imobilidade evidenciada nas poses de tantas jovens fotografadas (relembre-se a pose reclinada de Evelyn Hatch ou de “Xie” Kitchin, ou mesmo a de Alice, que surge recostada a uma parede em *Alice Liddell as a Beggar-Child*), bem como o facto de ser, efectivamente, requerida pelo fotógrafo para que seja obtida uma fotografia de boa qualidade, evoca uma imagética de finitude, em especial pela forma como a posição e vulnerabilidade aparente das jovens relembra aquela exibida por um recém-cadáver. Em determinadas fotografias, como *The Shunamite Woman and Her Dead Son* (1865) de Julia Margaret Cameron, a criança, modelo vivo, vem a aludir directamente a um estado de morte, sendo, mesmo assim, profundamente erotizada, como Carol Mavor argumenta:

The beautiful child whom we long to read as asleep haunts us with his closed eyes. We anxiously wait for them to open, knowing full well that the baby is merely a child-friend, or perhaps a relative of Cameron’s, yet the photographer keeps them shut forever through her naming of a “dead son.”

Looking even closer at this picture, the voyeurism of our gaze at this child is doubled by the sensuality of the child: shirt rumped up, a slightly arched back that gives way to a lovely rounded belly, delightful thighs that have fallen open in complete disregard. (...) the child embodies death and negates it (...), just as the child embodies sexuality and denies it (...) (56)

A abertura de possibilidades ao observador adulto perante estas ambíguas mas conotadas representações da criança coloca-a, assim, vulnerável ao seu olhar e perspectiva, algo que o pai de Alice denota quando refere “The subjects of art often suffer”. Para que a criança seja, então, “properly captured”, as suas reais necessidades são, como já foi referido anteriormente, colocadas de parte, e a sua identidade é “morta” para posteriormente ser moldada de acordo com as necessidades do adulto, fomentadas pelas suas ânsias e angústias existenciais e para as quais a fotografia vem a oferecer um refúgio, não apenas expondo e erotizando a morte, como, paradoxalmente, prevenindo o

fim do estágio da infância, capturando-o para a posteridade. Noutra memória ainda, intitulada “Lethal Smells”, Lizzie refere: “Papa, your enthusiasm for photography makes the Library smell like rotted fruit. And I’m certain those solutions are toxic!” (Capítulo 1: “Hatter’s Domain”), mantendo, assim, esta associação entre a fotografia e a morte, assim como uma subversão do próprio acto de fotografar como uma captura eterna de imagens, evidenciada pela forma como a prática desta actividade produz um cheiro de podridão/decomposição.

O conjunto de memórias relacionadas com Wilton J. Radcliffe, advogado da família Liddell, para além de permitirem a Alice conhecer importantes pormenores sobre o incêndio que vitimou a sua irmã e seus pais, demonstra, precisamente, o referido fascínio com a criança (e adolescente) morta. Radcliffe efectua por diversas vezes, de forma quase obsessiva, uma apreciação do cadáver de Lizzie. Na memória “An Executor’s Duty”, o advogado refere que o corpo da jovem se encontra perfeitamente reconhecível após o incêndio: “I was required to identify your family in the Oxford morgue. Your sister was completely recognizable; I can’t say the same for your parents.” (Capítulo 5: “The Dollhouse”). Já em “Closed Caskets”, o mesmo volta a enfatizar a integridade do cadáver, referindo mesmo que, apesar dos caixões da família estarem fechados durante o presumível velório e/ou funeral, o de Lizzie poderia estar aberto, devido à beleza que de si emanava: “Closed caskets, though I’m told your sister could have shown to advantage. The flames never got to her.” (Capítulo 4: “Queensland”). “Macabre Speculation” apresenta uma ideia semelhante sobre Lizzie: “Not burned beyond recognition, as I recall. It was the smoke, you see. One day you’ll join them in the Oxford family vault, I imagine.” (Capítulo 2: “Deluded Depths”), demonstrando o que parece ser um desejo que Alice esteja, também ela, morta e imóvel, para ser contemplada sem oferecer qualquer resistência. Para além do fascínio pela dialética entre infância, sexualidade e morte já expressa pelas fotografias da época, Regina Barreca, na introdução que escreve para a obra *Sex & Death in Victorian Literature*, elabora sobre a relação entre morte e sexo na Era Vitoriana (em particular no domínio da literatura)¹⁴¹, referindo:

¹⁴¹ Entre as obras literárias alvo de menção e análise em *Sex & Death in Victorian Literature* e, por isso, enquadradas no tema deste estudo, encontram-se: *Oliver Twist; or, The Parish Boy’s Progress* (1837-1839), *Great Expectations* (1860-1861) e *Our Mutual Friend* (1864-1865) de Charles Dickens, *Wuthering Heights* (1847) de Emily Brontë, “In Memoriam A.H.H.” (1850) de Lord Tennyson, *The Mill on the*

Sex and death are ecstatic experiences, literally “out of the body” experiences. During both, the character is separated from the conventions of the everyday. It is as if one were outside looking in; all boundaries are permeable. New territory is mapped – one proceeds into the darkness with little hope of explanation or utterance. (6)

Ambas são, assim, experiências transgressivas, que quebram as barreiras da convenção, aspecto que poderá ter determinado a repressão destas memórias particulares em Alice, afastando qualquer consciência sobre a sexualização, em vida e morte, da sua irmã, e também a sua própria, uma vez que esta dinâmica entre sexo e morte rege-se, também, pelo sentimento de perda que, como referido ao longo da presente investigação, caracteriza profundamente o ponto de vista do adulto vitoriano em relação à criança; sobre esta temática, Barreca acrescenta ainda: “(...) the loss of self during orgasm apparently mirrored the loss of self in death. Sex and death both indicated the limits of human control and were therefore to be feared.” (*Ibidem* 1). Por estas experiências simbolizarem uma perda de controlo numa sociedade estruturada através de rígidos códigos sociais, o indivíduo vitoriano vem a perspectivá-las com receio, conferindo-lhes, paradoxalmente, uma qualidade fascinante e cativante, precisamente pela sua índole transgressiva, fora das fronteiras conhecidas. Acompanhando esta sexualização, como sempre se tem referido, existe também uma marcante objectificação, referida mesmo por Radcliffe de forma directa na memória “Beloved Toys”: “As beloved toys are to children, children often are to grown-ups: objects of fancy and imagination and eventually discarded.” (Capítulo 5: “The Dollhouse”). Poucas afirmações tão directas como esta podem ser encontradas no *corpus* em análise presentemente, evidenciando, de forma clara, o que se tem vindo a argumentar relativamente a perspectivas vitorianas sobre a infância. Note-se, também, o capítulo em que esta memória particular surge, um momento do videojogo em que é frequente Alice necessitar de atravessar plataformas e locais que se apresentam como partes de bonecas (por vezes incompletas e/ou parcialmente destruídas), e também de batalhar com grotescos inimigos que se apresentam como uma fusão entre partes de bonecas e *Ruin* (Fig. 62 e 63), e que Christina Fawcett analisa da seguinte forma:

Floss (1860) e *Daniel Deronda* (1876) de George Eliot, “The Ring and the Book” (1868-1869) de Robert Browning, *Tess of the d’Urbervilles: A Pure Woman* (1891) de Thomas Hardy e *Dracula* de Bram Stoker.

The Ruin blends with parts of dolls, primarily faces, arms, and legs. These creatures are distorted figures: they are a hybrid of doll parts and industrial machinery brought together by conglomerations of Ruin (...). The threat to Alice's progress through the game world is the dehumanized child and the industrialization that drives it. She battles against the animated Ruin and its violence. Alice is not threatened by her memories and Wonderland but rather is endangered by the incursion of Ruin upon her safe space. (500)

Esta “dehumanized child”, para além de ecoar, de forma bastante óbvia, a manipulação de Bumby, reflecte também a construção da criança vitoriana na sua generalidade, que Alice combate, como a citação corrobora. As figuras apresentam características femininas e são representadas como sendo ocas ou, nalguns casos, estando recheadas de *Ruin*, aludindo ao desejo do adulto em utilizar a criança como uma forma de regressar, ansiar, conceptualizar e nutrir uma nostalgia por idealizadas eras passadas e o seu próprio estágio inicial de feminilidade. Anseia, assim, por uma supressão da memória individual da criança, objectificando-a no acto de retirar a sua individualidade. Neste contexto, um oponente denominado como Doll Girl, em particular, apresenta-se como a figura de excelência que corporiza a falta de memória e agência, e a vulnerabilidade subjacente a este estado: não possui olhos e, portanto, parece alheia ao meio que a circunda, sendo incapaz de resistir; movimenta-se de forma lenta e quase aleatória, parecendo procurar uma orientação por falta de livre arbítrio e capacidade de reconhecimento do ambiente circundante; os seus gestos infantis apresentam-se em oposição directa à sua utilização de uma tesoura ou um gancho nas extremidades dos seus membros, os quais tenta usar para se defender de Alice embora, na maior parte das vezes, caia ao debater-se com o peso destes instrumentos cortantes; por fim, a perda do seu vestido ao sofrer danos evoca a sexualização da criança feminina e a inocência erótica que lhes era atribuída (Fig. 64). Esta Doll Girl representa, assim, o futuro de Alice caso esta não tivesse, de facto, recuperado as suas memórias e destruído os seus inimigos, permitindo-lhe iniciar o seu processo de recuperação com total acesso às experiências e momentos que haviam sido previamente reprimidos e esquecidos, razão pela qual esta é capaz de, no episódio em que enfrenta Dollmaker e como anteriormente analisado, quebrar o seu invólucro de boneca.¹⁴²

¹⁴² Fawcett foca ainda o modo como Alice se movimenta pelos espaços do quinto capítulo, afirmando que este é propositadamente perturbador, alertando o jogador para a objectificação, sexualização e abuso das

Regressando agora às memórias de Radcliffe, para além das memórias deste teor, é possível notar, igualmente, que o advogado desaprova veementemente as tentativas de Alice transgredir convenções, considerando que a jovem padece de alguma doença (do foro mental) e do que o mesmo denomina por “hero complex”, considerações constantes na memória “A Life in Chains”:

... she is certainly ill. She imagines odd things. And she has a ‘hero complex’: an inherent desire to help others, being unable to help herself, and a compulsion to make the world right. She’s trying to ‘unlock’ the true meaning of her life. And she doesn’t know who has the key. (Capítulo 3: “Oriental Grove”)

Radcliffe mostra, assim, uma atitude de desdém perante Wonderland (“She imagines odd things”), pelo seu pendor subversivo, e pela procura de Alice por respostas, libertação e justiça para a sua família (“make the world right”), menosprezando também a sua independência e livre arbítrio (“unable to help herself”). A parte final desta memória (“she doesn’t know who has the key”) poderá indicar, ainda, um conhecimento de Radcliffe relativamente à manipulação de Bumby, sendo este último aquele que possui a chave, metaforicamente, para as memórias e identidade da jovem.

Intensificando a sexualização indiciada por Radcliffe, algumas memórias que se relacionam com Bumby, e que permitem verificar como as demais personagens perspectivam o doutor, devem ser consideradas. Atente-se, por exemplo, na memória “Incident at Waterlooost”, em que Lizzie afirma: “... claimed I’d stolen his heart. ‘Trifling with his affections!’ Creepy sod. Touching me... Told Papa to never invite him to tea again!” (Capítulo 4: “Queensland”), ou em “Slimy Like an Eel”, em que a jovem refere: “His hand was slimy, Alice; like an eel (...). And his name won’t help. Bumby! If he ever qualifies, his bed-side manner will require improvement.” (*Ibidem*). Estas memórias revelam-se fundamentais para Alice reconhecer Bumby, não apenas como o seu hipnoterapeuta, mas como uma figura que estaria já próxima da sua família, tentando, sem sucesso, aproximar-se de Lizzie (porventura com o intuito de a iniciar no

crianças vitorianas (e, indubitável e similarmente, nos dias de hoje): “The representation of objectified children appears in the enemies throughout the game and peaks in The Doll’s House. The dehumanization of children culminates in the dismantling of the child-body as dismembered dolls. Throughout the dollhouse, disembodied parts like eyes, hands, brains, hearts, are incorporated into the architecture (...). Larger doll-bodies form the passages Alice must travel through, transgressing their form in a way that is intentionally invasive and disturbing (...). The player should be distressed by the images presented, as they abase the body of the child.” (505). Toda esta fragmentação das bonecas evoca também o próprio processo de desintegração da identidade como consequência da desintegração da memória.

universo da prostituição). Antes de Alice coleccionar estas memórias, a jovem desconhecia esta ligação entre Bumby e a sua irmã, bem como os relatos desta última relativamente ao comportamento abusivo do hipnoterapeuta, razão pela qual estas memórias em particular foram suprimidas da mente de Alice pelo mesmo. Assim, e como Christina Fawcett refere, Alice, apesar de não conseguir interagir mais com a sua irmã, por esta ter falecido no incêndio, consegue, no entanto, através da colecção das memórias, imaginar e aceder a esse momento como se o mesmo constituísse uma entidade fixa, progressivamente recapturando uma Wonderland intacta (506).

Todas estas memórias, e o que as mesmas traduzem e veiculam, denotam, então, a extrema importância das mesmas como forma de despertar e consciencializar Alice para o meio que a rodeia, demonstrando: a) a forma como a sua irmã Lizzie transgride as repressivas convenções vitorianas, e integra Alice nas mesmas, tornando-a sua cúmplice e aliciando-a, assim, a participar, de uma forma ou outra, nestas aparentemente discretas mas subversivas actividades, eventualmente despertando a jovem para a condição feminina e necessidade de resistência à mesma; b) o modo como a fotografia se apresenta, na Era Vitoriana, como uma prática que permite absorver, perspectivar e, em última instância, manipular a criança feminina, apresentando assim uma observação importante sobre o seu papel na construção e representação da infância na época, mas também antecipando, no contexto da narrativa do videojogo, a manipulação mais directa e extrema de Bumby; c) a forma como Radcliffe, personagem adulta masculina, evidencia, nas suas afirmações, a sexualização e objectificação da criança feminina que, ultrapassa, até, a barreira entre a vida e a morte, tornando-se assim numa figura arquetípica da convenção vitoriana, surgindo na memória de Alice como um alerta sobre estas mesmas construções; e, por fim, d) o objectivo de Bumby, incluindo a supressão de determinadas memórias e diversos indícios de investidas da sua parte que ocorreram mesmo antes do incêndio, dando assim a conhecer a Alice que os seus esquemas foram devidamente planeados e paulatinamente executados, e permitindo à jovem uma consideração cuidadosa do seu arqui-inimigo.

A recuperação das memórias referidas permite, então, a Alice ganhar uma nova consciência sobre si própria, a sociedade em que se insere, e o seu próprio lugar nessa sociedade, provocando-lhe, conseqüentemente, uma vontade de reagir e resistir, identificando e afastando ou destruindo aqueles que a oprimem (algo que efectivamente ocorre, como explicitado no subcapítulo 3.2.2.), incorrendo assim em comportamentos

transgressivos. Se a recuperação da memória promove esta acção, então é possível afirmar que, neste contexto, a memória é transgressiva, algo enfatizado, ainda, pelo modo como estas memórias são capturadas por Alice, *i.e.* pela necessidade de atravessar um espaço de difícil acesso usando o seu *Shrink Sense*, completando um enigma para desbloquear o espaço onde a memória cristalizada se encontra ou, ainda, atravessando uma (ou mais) plataformas, o que aponta para uma transgressão de espaços e que aponta, precisamente, para a dimensão espacial da memória e da própria dinâmica de transgressão.

Em *Transgression: Identity, Space, Time*, Julian Wolfreys, de forma similar a outros estudos presentemente referidos neste subcapítulo, afirma que a memória se relaciona com a identidade de um indivíduo, estando em constante articulação com as dimensões espacial e temporal. O autor prima, no entanto, por estabelecer uma muito interessante associação entre a memória e a transgressão, referindo que, assim como um movimento transgressivo se caracteriza sempre por uma deslocação ou acção que provoca a disrupção de uma fronteira e daquilo que está incluído e excluído num determinado espaço, a memória é também o atravessar de um limite, fronteira ou margem (10): surge inesperadamente por entre pensamentos, sem consentimento ou anunciação; move-se por entre o consciente e o inconsciente, o acto de relembrar e o acto de esquecer, o passado e o presente. Assim como a transgressão, a memória funciona numa dinâmica de alteridade, introduzindo um outro no panorama:

According to the understanding of the way memory can and does work on many occasions, transgression, belonging to the self and yet other than the self, comes and goes without conscious volition. I can be thinking or doing one thing (writing this book, reading another, walking, running, watching a movie, travelling around a city where I don't live), but what I think of as "my" memory will disturb me – pleasantly or otherwise – by bringing to mind an experience to which I am giving no conscious consideration. It therefore arrives as some other, which is simultaneously both of me and not me. It figures as the trace of another in me, of myself as an other. (*Ibidem* 11)

As memórias cristalizadas são, assim, um outro que se introduz na mente de Alice, tendo sido alienadas por forças externas. A sua alteridade, sendo inata (como Wolfreys enuncia) mas também adquirida, por acção destas forças, torna a sua recuperação

duplamente transgressiva. Para a jovem, a sua aquisição constitui, assim, um “moment of becoming” (*Ibidem* 14), como são todos os actos transgressivos, criando um potencial para reforma e transformação (*Ibidem*).

Tanto a viagem de Alice em *American McGee’s Alice* e, especialmente, em *Alice: Madness Returns*, como a de Fran em *Fran Bow*, relacionam profundamente a memória das jovens com a descoberta e consolidação da sua identidade, o seu processo de emancipação e os diversos espaços por onde se deslocam nos seus mundos imaginários, sendo que as suas viagens se fundem com as suas experiências passadas, apresentando-se fragmentadas e com um pendor claramente surrealista, traduzindo a volatilidade e fantasmagoria da própria memória e do processo de relembrar.

Esta fragmentação física, mental e surreal é especialmente observada em *Fran Bow*, em que figura igualmente o tema da memória. De uma forma semelhante ao ocorrido em *American McGee’s Alice* e *Alice: Madness Returns*, *Fran Bow* apresenta a sua jovem protagonista inserida num hospício, sem conhecimento de que Dr. Oswald Harrison, fundador do Oswald Asylum onde Fran se encontra no início da narrativa, a tenta manipular com o intuito de explorar as particularidades que o mesmo atribui à sua mente, menosprezando o seu bem-estar. Percebendo que a fuga a este panorama é necessária para recuperar e processar um sem número de memórias traumáticas e reprimidas, Fran escapa da instituição e das figuras opressoras que ali se encontram, sob o conselho de uma outra criança que ali se encontra confinada: “The doctor will cut your head open if you don’t leave. He likes to eat brains. He already took mine, he ate all of my thoughts! He will eat yours too! (...) I hope you find new thoughts. Bye.” (Capítulo 1: “My Sober Day”) (note-se a imagética canibalesca uma vez mais, que sugere um consumo da criança pela parte do adulto). Escapando do local, Fran vem a contar com o auxílio de duas figuras que presentemente se analisam, de nome Itward e Mr. Midnight.

Itward estabelece-se como uma figura protectora que parece corporizar as memórias perdidas de Fran (Fig. 65). No seu primeiro encontro com a jovem, este afirma: “I am Itward! Your faithful friend!” (Capítulo 4, Parte I: “My Imaginary Friend”) e Fran crê que este lhe é familiar (“Do I know you from somewhere? You seem familiar!” (*Ibidem*)). Segue-se uma troca de diálogo em que esta personagem – apresentada como um estranho esqueleto – refere ter sido uma presença na vida da

jovem durante a sua infância, contando-lhe histórias durante a noite. Apesar de Fran não o reconhecer de imediato, Itward oferece-lhe ajuda e conselhos e, no decorrer deste capítulo e dos seguintes, o esqueleto revela-se, de facto, essencial na viagem de Fran. Primeiramente, este oferece à jovem a possibilidade de a acompanhar até casa, constituindo este um dos seus objectivos principais após ter encontrado o seu felino Mr. Midnight; para o efeito, Itward recebe Fran a bordo da sua “flying machine” (*Ibidem*), um dispositivo que permite viajar pelas diferentes Realidades. Já no interior desta e a caminho de sua casa, Fran interroga Itward sobre uma miríade de temáticas, incluindo a procura de conhecimento e a aquisição de respostas sobre o mundo que a rodeia, ao que este responde: “‘Through time, you have to explore and experience, to understand!’ This means, the answers will come when you find them. Not when others tell you how or where to find them!” (*Ibidem*). Esta linha de diálogo pretende inculcar em Fran não apenas o questionamento de normas socioculturais mas, também, reforçar a importância da sua agência na procura por esclarecimentos relativamente à morte dos seus pais e das memórias reprimidas relacionadas com este acontecimento. Subsequentemente, a jovem revela: “You woke up my curiousness!” (*Ibidem*), e Itward retorque: “That’s the best thing you can do for yourself!” (*Ibidem*). Tendo em consideração todo o percurso de Fran, uma diferença é marcada em relação ao que ocorre nas obras de Carroll; estas apresentam, certamente e como foi demonstrado, uma Alice que é também ela extremamente curiosa, apresentando-se esta curiosidade como uma força que lhe permite ser transgressiva. Porém, ao invés de Fran ceder aos comportamentos e postura esperados da sua parte, esta consegue manter a sua conduta inabalavelmente transgressiva até ao final da narrativa, sendo até alvo de uma tentativa de homicídio por parte de Oswald Harrison, pela sua resistência em não ceder às vontades desta figura masculina opressiva, e sendo salva através do esforço conjunto de várias personagens, incluindo Itward.

Contudo, regresse-se, por agora, a este esqueleto e à sua *flying machine*, sendo que, após este aconselhar Fran, a convida para uma inesperada festa de aniversário em sua honra. Valerá a pena observar as particularidades do local onde este evento ocorre: uma sala reservada na máquina voadora, onde inúmeros brinquedos, alguns de pelúcia, se encontram dispostos pelo espaço, juntamente com livros de capa colorida, possivelmente indicando que se tratam de histórias infantis; perto do centro da sala, pode ser observada uma mesa (adornada também de forma colorida), rodeada de

cadeiras onde o próprio Itward e Mr. Midnight se sentam, juntamente com brinquedos que representam animais, aludindo estes à imaginação infantil, que frequentemente os anima (Fig. 66). Com esta cena, Itward parece empenhado em (re)construir uma imagem de conforto e infância alegre para deleite de Fran, proporcionando um retorno a um estado prévio, de felicidade e presumível inocência, antes dos acontecimentos traumáticos que impactaram a jovem. Roger Luckhurst, em *The Trauma Question*, aborda as teorias de Sigmund Freud, considerando:

Freud's sexual theories supposed a two-stage development, an early phase of infantile sexuality that was repressed for a period of childhood "latency" and which returned with puberty and the emergence of adult sexuality. Sexual neuroses and perversions were ascribed to deviations of the sexual aims that resulted from infantile disturbances (this normative language is Freud's own, in his *Three Essays on Sexuality*). In other words, early traumas in childhood would be forgotten in latency, but re-emerge in adults. (8)

Este ressurgimento de traumas infantis num estágio mais tardio da vida parece ser o que Itward tenta prevenir, tentando "curar" Fran tendo em vista a sua turbulenta infância, marcada pela morte da sua família e fragmentada pela sua habilidade de aceder a diferentes Realidades e confraternizar com as criaturas nelas encontradas. Existe, então, uma tentativa de reconfigurar as memórias de Fran mas, ao invés de esta consistir numa repressão (como aquela que Angus Bumby promove em *Alice: Madness Returns*), o objectivo de Itward é prevenir os eventos traumáticos de assolar a mente de Fran, criando memórias alegres que fazem uso de uma imagética infantil para reconstruir esse estado, prevenindo a ocorrência de uma crise de representação, história e verdade, decorrentes de um trauma, como Roger Luckhurst (5) e Cathy Caruth (7) apontam. Procura, assim, auxiliar Fran na (re)construção da sua narrativa e memória.

Contudo, atente-se agora na sua aparência, de igual relevância: Itward apresenta-se como um esqueleto humano animado, utilizando uma vestimenta que muito relembra a de um *gentleman* vitoriano, utilizando um casaco longo e delgado, de uma cor acastanhada, acompanhado de umas calças de igual cor e exibindo, também, uma corrente dourada na cintura que evoca a popular "(...) watch chain, the 'albert' (named after Prince Albert), [which] passed through a waistcoat buttonhole and was secured with a hook or bar." (Shrimpton 30). Uma cartola completa, ainda, esta indumentária,

que evoca indubitavelmente o estilo de roupa masculino em voga na década de 40 do século XIX, como Jayne Shrimpton explica em *Victorian Fashion*:

(...) the padding and shaping of coats and waiscoats was in decline and gave way during the 1840s to a longer, slimmer line. The frock coat was the principal garment, usually tailored from plain black or dark-coloured woollen cloth. (...) Sometimes trousers matched the coat. (...) A top hat of felted beaver fur was the usual headwear, the 1840s crown typically 7 or 8 inches tall. (30-31)

A ambivalência patente nesta representação – por um lado, o esqueleto como símbolo de mortalidade (Cirlot 401; *The Herder Dictionary* 174; Chevalier e Gheerbrant 887) e, por outro, a aparência de um *gentleman*, que alude à energia que estes deveriam demonstrar na vida económica e pública da Inglaterra vitoriana –,¹⁴³ traduz a paradoxal relação entre os vitorianos e a morte. Como Francis O’Gorman anuncia em “The dead”, capítulo da sua autoria que consta em *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, “[d]eath and the Victorians are indeed peculiarly tangled.” (255). Esta relação íntima, no entanto, não advém de um fascínio inexplicável e mórbido pela morte, mas antes de um conjunto de incertezas e ansiedades relativamente à possibilidade de continuação da vida após a morte, ou seja, a possibilidade da existência de vida eterna e/ou ressurreição, o que vem a coincidir com o progressivo questionamento dos ensinamentos bíblicos do Novo Testamento, como O’Gorman afirma:

For Protestant Christians of the nineteenth century, the central authority, the New Testament, was under new and corrosive challenge. (...) It was hard for ordinary readers of *The Origin of Species* (1859) and *The Descent of Man and Selection in Relation to Sex* (1871) to see the old conceptions of a guiding divine mind in the biological world at all. With the authority of the Bible under this kind of revisionist pressure, miraculous doctrines and histories were among the most vulnerable. (“The dead” 256)

Neste seguimento, um conjunto de questões permanecia, irrevogavelmente, na mente dos vitorianos: “Do the dead survive? (...) was eternal life a promise to be trusted? And

¹⁴³ O próprio nome da personagem – Itward – acompanha esta reflexão sobre a sua simbologia e significado paradoxal: enquanto que “It” o despersonaliza, possivelmente traduzindo a finitude representada pela morte e a perda de agência e consciência, “ward” traduz o seu papel de protector em relação a Fran, sendo que a conjugação entre ambos – “It” + “ward” – muito relembra “Edward”, um nome próprio muito comum na Inglaterra vitoriana, representando assim a sua vitalidade e presença.

what about coming back from the dead (...)? Will the dead rise again?” (*Ibidem* 257). No domínio da literatura, estas questões vieram a definir a denominada *ghost story* – bem como toda a ficção dita gótica –, que apresentava uma reflexão – mais ou menos positiva – sobre a vida após a morte, com a presença assídua de figuras como fantasmas e vampiros, e fenómenos sobrenaturais; mesmo no domínio do realismo, a dita “unforgettable death scene” (*Ibidem* 262) procurava representar uma obsessão perante a sobrevivência, dando uma “(...) aesthetic aura, an imaginative persistence, to an invented life that might remain long in the mind of the reader or viewer.” (*Ibidem*). Já na vida social da época, a procura por respostas realizava-se muitas vezes através da organização de *séances*, incursões pelo espiritismo ou a exploração das novas tecnologias, como o telefone, com o intuito de perceber se estas poderiam servir como meio de comunicação entre os vivos e aqueles que haviam partido.

A morte encontra-se, assim, na Era Vitoriana, rodeada de ansiedades e receios, associada a um conjunto de práticas culturais que tentam oferecer uma resposta para este misterioso estado, enquanto que, simultaneamente, recusam a ideia de finitude associada ao mesmo, nomeadamente através da fotografia *post mortem*, do investimento no luto, ou da notável presença de figuras quase-mortas (ou quase-vivas) na literatura. Representando as memórias perdidas de Fran, conferindo-lhe conforto durante a sua viagem e prestando-lhe auxílio, Itward vem a evocar uma redefinição da relação entre a Era Vitoriana e a morte, retirando-lhe a sua conotação negativa e a sua associação ao vazio e ao fim, bem como à ansiedade provocada na sociedade pela falta de respostas, especialmente devido ao abandono gradual das explicações de cariz teológico. Em contraste directo, Itward surge, perante Fran, como uma forma de *grounding*¹⁴⁴ para a jovem, sendo que, para além de lhe conceder um auxílio prático, promove um despertar de memórias reprimidas e felizes, algo enfatizado de diversas formas, nomeadamente: pelo seu esforço na realização da referida festa de aniversário; pelo facto de Fran aceder a uma particular memória de infância, em que Itward surge a contar-lhe uma história por si imaginada, levando a jovem a exclamar “I’ll never forget you!” (Capítulo 4, Parte II: “Doctor’s Prescription”); e pela sua constante persistência na mente de Fran,

¹⁴⁴ *Grounding* define um conjunto de estratégias utilizadas no processo de recuperação de experiências traumáticas, que permitem uma redefinição do foco mental de forma a afastar pensamentos intrusivos ou sentimentos que possam provocar um retorno ao passado traumático. Jillian N. Paciello acrescenta: “(...) grounding is a vital component when dealing with a person’s loss of physical and psychological reality due to issues related to trauma (...). The primary purpose of grounding is to focus on the present by paying attention to one’s body through the different senses (...). Grounding can prevent a dissolution of boundaries and improve being in touch with reality.” (1-3).

simbolizada pela sua imagem gravada na interface a que o jogador acede quando clica no ícone da mala de Fran, no canto inferior esquerdo do ecrã. Subverte, assim, expectativas culturais sobre o esqueleto como símbolo tradicional da morte – sendo este amplamente utilizado em formas de arte góticas e no género do terror –, apresentando uma desconstrução do mesmo.

Note-se agora a presença de outra figura que se relaciona intimamente com Itward, e que complementa a importância e simbologia deste: o próprio felino que acompanha Fran, Mr. Midnight, seu fiel companheiro e que, por vezes, interage verbalmente com esta, proporcionando-lhe conforto e uma inabalável amizade. Porém, assim como Itward remete para a relação entre os vitorianos e a morte, Mr. Midnight vem também a oferecer uma oportunidade de reflexão sobre as mudanças ocorridas na Inglaterra, durante o século XIX, na forma de representar e encarar estes animais. Como Hilda Kean demonstra no seu artigo “From Skinned Cats to Angels in Fur: Feline Traces and the Start of the Cat-Human Relationship in Victorian England”, a Era Vitoriana assistiu a uma gradual mudança na atitude humana perante estes felinos. Nas primeiras décadas do século XIX, os gatos eram considerados como “(...) waste material found in places associated with pollution and detritus (...)” (s/p), existindo também registos de gatos esfolados vivos com o intuito de preservar a qualidade da sua pele para utilização em carpetes (*Ibidem*). No entanto, perto do final do século, os vitorianos parecem exibir uma nova sensibilidade em relação a estes animais, surgindo manuais e guias para a sua manutenção – assim como *The Domestic Cat* (1876) de Gordon Stables, que inclui capítulos sobre doenças, alimentação, personalidade dos gatos, entre outros –, bem como a constituição de abrigos para estes animais e incentivos à prevenção de abusos, negligência e abandonos:

By the last decade of the nineteenth century there was inevitably still ill treatment of animals but there started to be homes specifically for cats such as the Mayhew Home (that still exists today in north west London) and the London Home for Lost and Starving Cats in North London’s Haverstock Hill opened in 1896 and which moved to nearby Camden Town by 1903. By the 1890s campaigners were also arguing for a cat tax to prevent abuse, and particularly abandonment on moving house (...) (s/p)

A relação entre Mr. Midnight e Fran vem a estabelecer-se como transgressiva por duas razões. Em primeiro lugar, porque contraria a frieza e distanciamento entre seres humanos e gatos durante a Era Vitoriana, apesar da evolução no final do século. Três figuras opressivas vêm a afigurar-se como propagadoras desta mentalidade de rejeição perante o gato como animal doméstico, e utilizam esta atitude para deliberadamente afastarem e ameaçarem Mr. Midnight, como figura de grande importância na vida de Fran. Na ocasião em que Fran tenta visitar a sua casa, o seu felino ganha entrada nesta, por meio de uma janela, com o intuito de destrancar a porta principal; Dr. Marcel Deern, que chega ao local inesperadamente, mostra querer retirar Fran do local, ao que esta responde: “No! I won’t leave my kitty again! Let’s wait until he opens the door!” (Capítulo 4, Parte II: “Doctor’s Prescription”). Perante esta afirmação, Deern demonstra não acreditar na jovem, exclamando: “Stop it Fran, face reality! Your cat is dead! You must come with me now.” (*Ibidem*), conseguindo afastar ambos uma vez mais e menosprezando as considerações de Fran. Mais tarde, os antagonistas Dr. Oswald Harrison e Grace Dagenhart aprisionam mesmo Mr. Midnight e, para desespero de Fran, parecem acabar com a sua vida, quando Grace o lança para o vazio num precipício (sendo mais tarde revelado que este sobreviveu). Estes repetidos atentados contra a existência e agência de Mr. Midnight pretendem provocar no jogador sentimentos de choque, incredulidade e pena, dado o seu contexto contemporâneo em que o gato é, efectivamente, encarado como animal de companhia e mesmo membro da família, especialmente durante e após a Segunda Guerra Mundial (Kean s/p).

Acabando por sobreviver, e mantendo o seu lugar de eleição junto de Fran, Mr. Midnight vem a revelar-se, assim, imprescindível na sua vida. E aqui se apresenta a segunda razão pela qual a relação entre ambos se pode considerar como transgressiva. A importância do felino relaciona-se, tal como Itward, com a recuperação e manutenção de memórias felizes na mente de Fran, servindo como forma de *grounding*. Quando a jovem se encontra em processo de fuga do Oswald Asylum, são as memórias de Mr. Midnight que a mantêm desperta e lhe dão um propósito para escapar da instituição; tal é particularmente visível num momento em que Fran aparentemente desmaia e várias imagens passam a dominar o ecrã, em forma de *cutscene*, em que se observa Fran a abraçar o felino e onde se pode ler: “Oh my dear kitty... We’ll soon be together again, I promise!” e “I miss you, my dear... I miss you so much...” (Capítulo 1: “My Sober Day”). Dado que Mr. Midnight se estabelece, para Fran, como um elemento de

esperança e normalidade, auxiliando-a na manutenção da sua sanidade mental e da sua conduta transgressiva (essencial para escapar do hospício, desconstruir o meio que a rodeia, e enfrentar os seus medos e inimigos), é perceptível a razão pela qual as supramencionadas figuras o tentam recorrentemente afastar e destruir.

Será ainda interessante efectuar uma comparação entre Mr. Midnight e Cheshire Cat – tanto aquele concebido por Carroll, como aquele imaginado por American McGee –, existindo, apesar de algumas semelhanças, marcadas diferenças entre a personagem dos textos vitorianos e estas adaptações digitais. Cheshire Cat apresenta-se perante Alice em *Alice's Adventures In Wonderland* quando esta se encontra visivelmente confusa, desconhecendo qual o caminho a seguir num bosque. Ao encontrá-lo, a jovem inquire: ““Would you tell me, please, which way I ought to go from here?” (87). Contudo, ao invés do felino a auxiliar, este apenas lhe transmite informações e indicações vagas (““That depends a good deal on where you want to get to (...)”” (*Ibidem*); ““(...) it doesn't matter which way you go (...)”” (*Ibidem*)), deixando a jovem com as mesmas, senão adicionais, dúvidas. Adicionalmente, e como Nina Auerbach refere, Cheshire Cat estabelece-se como a única criatura que torna explícita a identificação de Alice com a loucura que prevalece em Wonderland (“Alice and Wonderland” 38), algo patente numa das mais reconhecidas linhas de diálogo desta obra: ““(...) we're all mad here. I'm mad. You're mad.”” (Carroll 87). Desta forma, o felino não oferece a Alice qualquer conforto ou segurança, mas sim o oposto, condensando em si a fragmentação, confusão e falta de sentido de todo aquele universo fantástico. Em directo contraste, e tal como foi referido anteriormente, *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns* apresentam Cheshire Cat como um agente virtual que surge em momentos determinantes, oferecendo auxílio ao jogador. Por desempenhar esta função, e pela sua significância narrativa, Cheshire Cat acaba por se encontrar sujeito, especialmente em *American McGee's Alice*, à mesma perseguição que Mr. Midnight em *Fran Bow*, sendo também eliminado em determinado momento (decapitado por Queen of Hearts). É, então, marcadamente visível a diferença entre Cheshire Cat tal como este é concebido por Carroll e a forma como o mesmo é adaptado e reinterpretado nos três videojogos em análise. Assim, tanto o felino imaginado por American McGee como Mr. Midnight servem o propósito de guiarem as jovens protagonistas durante a sua viagem, oferecendo-lhes conhecimento, racionalidade e lucidez e contrariando, desse modo, a perda de memórias, de identidade e de sanidade

mental. Afastam-se, assim, da sua natureza predatória, apontada por Rose Lovell-Smith no seu artigo “The Animals of Wonderland: Tenniel as Carroll’s Reader”: “(...) Dinah the predator, the aboveground cat, has a place maintained for her in Wonderland by the Cheshire Cat, a friendly but slightly sinister appearing and disappearing cat whose most significant body part is his grinning, tooth-filled mouth (...)” (386), e sendo suprimido o seu significado como símbolo da crueldade e frieza inerentes à selecção natural.¹⁴⁵

Regressando a *Fran Bow* em particular, refira-se, ainda, o previamente mencionado espaço em que Fran confronta Ultra-Fran, sendo que este ganha também significância no âmbito do tema da memória. Retome-se a simbologia atribuída a esta figura no subcapítulo 3.2.1., em que é referido que Ultra-Fran se constitui como uma manifestação da sexualidade, criatividade e vontade de emancipação de Fran. Não obstante esta interpretação, e evocado não pelas vestes de Ultra-Fran, mas sim pelo espaço onde esta se encontra (como, aliás, está igualmente explícito no supramencionado subcapítulo), é também possível afirmar que esta ambígua figura se poderá constituir, adicionalmente, como uma versão mais jovem de Fran. Seguindo esta linha interpretativa, revela-se fundamental analisar as poses de Ultra-Fran, sendo que estas se apresentam no guarda-roupa contido naquele espaço, quando o jogador a controla, mas que se alteram assim que o jogador volta a controlar Fran. Atente-se, pois, nestes objectos, que fornecem alguns indícios de que Fran estaria já em contacto com as diversas Realidades antes da traumática morte da sua família e posterior ingresso no Oswald Asylum. Um destes objectos apresenta-se como um colorido desenho que representa Fran rodeada de Itward e Palontras, em que todos ostentam expressões felizes, implicando que a jovem havia já visitado Ithersta, algo reforçado pelo comentário que Ultra-Fran tece quando o jogador clica no referido desenho: “I drew this after my journey with Itward and Palontras.” (Capítulo 5: “The House of Madness”) (Fig. 67). A presença deste desenho indica que Fran terá reprimido variadas memórias da sua viagem pelas diferentes Realidades no passado, possivelmente devido à acção de Dr. Oswald Harrison e Dr. Marcel Deern no Oswald Asylum. Neste sentido, a afirmação “The only way to cross into Ultrareality is to break the eyes, to break the ears! Break the physical limitation!” (*Ibidem*), enunciada por Ultra-Fran, adquire

¹⁴⁵ Natalia Martinsson confirma as boas intenções de Mr. Midnight e o seu papel no auxílio de Fran na sua entrevista a *Rock Paper Shotgun*: “He will follow you around and be able to help you. His personality is very sweet and clever at the same time... a bit silly sometimes, so it will give a bit of sweet humor to the game.” (Figuerola s/p).

também um outro sentido: aquele de evidenciar a necessidade de Fran continuar a aceder a memórias passadas e traumáticas, processando as mesmas para unificar a sua identidade e descobrir, tal como sucede em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, a verdade por detrás dos acontecimentos em torno do homicídio dos seus pais, sendo que tal apenas ocorre quando Fran explora a Ultrareality e enfrenta simbólicas Kamalas, até encontrar Remor, a sua tia Grace, Oswald Harrison e Marcel Deern, *i.e.*, todas as figuras que, de uma forma ou outra, contribuíram para a sua confusão mental e repressão social. Apesar de Oswald Harrison confirmar a sua associação com Remor e apontá-lo como o responsável pelo homicídio da família de Fran (*Ibidem*), mesmo se este último for interpretado como apenas um figmento da mente de Fran, e as diferentes Realidades como distintos universos imaginários, a jovem poderá ter, ainda assim, iniciado uma crucial viagem mental em direcção ao desvendamento do verdadeiro autor do crime, sendo Remor apenas uma manifestação simbólica do mesmo e dos próprios sentimentos de Fran, algo também referido pelo próprio Oswald em diálogo com a jovem: “Remor is the manifestation of your weakness... A blinded and powerful manifestation of your fears...” (*Ibidem*).

Em última instância, e tal como acontece nos videojogos de McGee, um processo de recuperação de memórias é iniciado quando a protagonista embarca em viagens surreais e fragmentadas que, de forma mais ou menos directa e mais ou menos simbólica, servem o propósito de desvendar verdades, resistir à manipulação de figuras opressivas e ganhar agência, tendo esta sido reprimida, principalmente, pelos funcionários e doutores no Oswald Asylum. É interessante verificar, aliás, que Dr. Marcel Deern, tendo entretanto oferecido auxílio a Fran após desvendar os planos manipulativos de Dr. Oswald Harrison (antagonizando este último), tem, contudo, a sua memória apagada perto do fim da narrativa, por acção de Palontras e Itward, com o primeiro a afirmar: “(...) what we can do is to make him believe that all of this was a dream. He will wake up and think none of this really happened... but he won't remember you, Fran.” (*Ibidem*). Transportando este momento para um panorama vitoriano, é possível afirmar que o mesmo torna visível a distância existente entre a realidade vivida pela criança e a percepção do adulto, moldada pelo seu contexto sociocultural, como tem vindo a ser explicado. A necessidade de eliminar a memória desta figura de autoridade evidencia a sua incompreensão relativamente aos acontecimentos ocorridos em torno de Fran, especialmente porque estes momentos

finais da narrativa parecem colocar em dúvida se as Realidades percebidas por Fran são somente um produto da sua imaginação ou se existem de facto. Enquanto que Marcel Deern vem a simbolizar a distância existente entre o adulto e a criança na Era Vitoriana, uma distância que tentava constantemente ser colmatada pelo primeiro através das relações interpessoais estabelecidas e das produções artísticas da época (que faziam uso da criança como sujeito passivo e perspectivado por excelência), Oswald Harrison e Grace Dagenhart evidenciam uma vertente mais sombria desta relação entre criança e adulto. Ambos demonstram possuir conhecimento das distintas Realidades, mas optam por usá-lo em proveito próprio, especialmente Harrison que escolhe controlar e manipular a criança para explorar as suas próprias fantasias, que incluem experiências médico-científicas operadas no corpo e mente de gémeos, e a aquisição de conhecimento sobre as várias Realidades. Este complexo esquema, fazendo uso das vulneráveis crianças no Oswald Asylum, evidencia alguns dos aspectos mais obscuros subjacentes à forma como a criança servia determinados propósitos na Era Vitoriana, sendo menosprezada a sua individualidade em detrimento de noções preconcebidas e complexos mitos e construções. Tal evidencia-se, a título de exemplo, através da normalização do trabalho infantil nas classes mais baixas, que recorrentemente mutilava, deformava e prejudicava as crianças, relembrando o adulto vitoriano da negligência existente, como James Kincaid descreve em *Child-Loving: The Erotic Child and Victorian Culture*:

It may be well to remind ourselves of what we think it may have been like to clean the gears and belts of great monsters of machines while they were still running, to be harnessed to a cart and forced to crawl up a mine shaft hauling it, to be a sweep, a climbing boy. These little boys, the littler the better, even unto deformity, crawled up chimney after chimney, squeezing into impossibly small places, swallowing soot and grinding it into every part of their body, suffering from “knap knee” and twisted ankle joints, open sores, various lung diseases, burns, cancer of the lip, and the special “chimney sweeper’s disease,” cancer of the scrotum, cured, if at all, only by cutting away the diseased part and often the testicles as well. Boys became lodged in tight places. If that happened, other boys might be sent up with pins to drive into their feet or a fire might be lit. Some boys were roasted alive (...). Weigh that charred corpse against Lewis

Carroll's "child of the pure unclouded brow." It is not that the Victorians were unaware of these atrocities (...) (76-77)

A prostituição infantil constitui mais um exemplo da forma como a criança servia perversos propósitos pela mão do adulto, assunto que, como tem vindo a ser observado, se sagra como a principal temática de *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*. Em extremo oposto ao que ocorre nos dias de hoje, a idade não constituía um assunto relevante no seio da prostituição, algo que James Kincaid também sublinha, quando refere que a existência de crianças prostitutas com oito e nove anos de idade não era uma ocorrência incomum, constituindo o que o autor denomina de "unsentimental imagings of the child" (*Child-Loving* 76-77). Por fim, mesmo no ramo da educação, as classes mais baixas viam o ensino dos mais novos notoriamente dificultado pela ideia – disseminada pela classe média e alta – de que os mais pobres não deveriam ser educados "above their station" (May 15), sendo que os educadores deveriam também demonstrar humildade e pouco espírito de independência (*Ibidem*). Deste modo, e como enunciado, Oswald Harrison e Grace Dagenhart vêm a simbolizar estas relações consideravelmente problemáticas e que prejudicavam imensamente – física e/ou psicologicamente – a criança vitoriana.

Resta concluir este subcapítulo, acentuando a ideia de que a memória se apresenta, nos três videojogos em estudo, como um outro que se vai introduzindo e desenvolvendo na viagem de Alice e Fran, permitindo uma resistência a agentes de opressão que, reprimindo memórias substanciais nas jovens protagonistas – relacionando-se estas com importantes transgressões a uma norma sociocultural repressiva, o fomento de uma consciência social que capacita as jovens de reagir e pensar criticamente sobre o meio que as rodeia, e um cimentar da sua individualidade e livre arbítrio –, pretendem provocar nas mesmas uma crise de representação e de narrativa, deixando-as à mercê de uma fragmentada imagem mental da sua própria vida e identidade e do meio em que se inserem. A recuperação de memórias por parte de Alice e Fran estabelece-se, assim, como uma procura por uma representação mais coerente, consistente e unificada de todos os aspectos subjacentes às suas pessoas, razão pela qual a narrativa de *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns* apenas pode ser devidamente compreendida e analisada quando o jogador colecciona a totalidade de memórias cristalizadas no segundo videojogo. Similarmente, também a narrativa veiculada por *Fran Bow* é apenas compreendida se o jogador descobrir e direccionar a

sua atenção para todas as linhas de diálogo existentes – mesmo as opcionais –, bem como para os muitíssimo simbólicos locais ocupados por Fran, cujo *design* nem sempre exige uma interacção entre a jovem controlada pelo jogador e o espaço circundante, mas que faz uso de signos e símbolos que não devem ser esquecidos, uma vez que fornecem informações cruciais para compreender a protagonista e, principalmente, a forma como esta se constitui como uma vítima das figuras opressoras que a rodeiam.

A forma como a realidade vitoriana se interliga com estes videojogos – de forma evidente em *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, mas mais discreta em *Fran Bow* –, mesmo em relação ao tema da memória, por sua vez, permite estabelecer um paralelo directo com *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*. Como o subcapítulo pretendeu demonstrar, grande parte destas memórias alertam as jovens para questões como a falta de liberdade e agência da mulher, a objectificação, sexualização, manipulação e abuso da criança, a repressão exigida à criança do género feminino durante o seu crescimento para que esta obedeça às inúmeras regras de decoro vitorianas, e a existência de figuras (na sua maioria de género masculino, mas não exclusivamente) que procuram reforçar estas formas de repressão. Contudo, nas obras de Carroll, e tal como foi analisado em pormenor no subcapítulo 2.2., alguns momentos de reminescência afastam Alice da sua vertente mais desafiadora e transgressiva, tal como acontece no episódio em que White Knight surge no panorama, ou, talvez de forma mais clara ainda, no fim da primeira obra, que coloca uma Alice jovem a ser visionada, pela sua irmã, como uma mulher adulta, numa imagem mental que muito relembra uma memória, acompanhada pela devida nostalgia associada à mesma. Por sua vez, esta visão indica ainda que Alice se irá lembrar do seu sonho no futuro, transmitindo-o a outras crianças. Deste modo, a importância da protagonista como criança e a sua presença e agência no presente, *i.e.* no momento em que a mesma relata as suas aventuras por Wonderland, que parecem ter tido a duração de uma pequena sesta, é consideravelmente diminuída, sendo colocado um foco na sua projecção, como mulher adulta, na mente de uma adulta. Esta dinâmica, como observado, não ocorre, no entanto, nos videojogos, em que o foco permanece sempre nas protagonistas Alice e Fran – especialmente por serem estas as personagens controladas pelo jogador –, existindo um acesso permanente às suas experiências e memórias. Quando estas últimas são devidamente recuperadas, as jovens adquirem, subsequentemente, um forte sentido daquele que é o seu Eu, exponenciando a sua

agência e poder e redefinindo o seu lugar na sociedade em que se inserem, algo que permanece em grande medida irrealizado com a Alice de Carroll, que recorrentemente se interroga sobre si própria e sobre a sua identidade, não se reconhecendo nem possuindo, aparentemente, memórias que respondam a esta questão, como Tyler Shores observa:

Alice cannot answer the question of who she is, because she can't seem to remember who she was. From this, we can begin to understand how memory is inextricably tied to questions of what we know (or perhaps think we know). Indeed, memory is crucially important for understanding ourselves as conscious, thinking individuals. (198; *itálico do autor*)

Mesmo quando Alice recorre a auxiliares de memória, estes parecem não lhe oferecer as respostas que procura: “When Alice resorts to mnemonics to test what she remembers in order to recover her sense of self, those memory devices ironically seem only to remind her of what she can't remember.” (*Ibidem* 203).

Desta forma, os videojogos transformam a Alice literária em personagens que atravessam um sem número de adversidades como forma de contextualizar o seu sofrimento, apresentando-as como vítimas de figuras que intencionalmente lhes tentam reprimir determinadas memórias, procurando usar e quebrar as jovens e retirar-lhes toda sua individualidade e capacidade de resistência. Tal permite colocar em evidência a opressão levada a cabo por certas figuras extremamente idealizadas e mitificadas na Era Vitoriana, mas cuja desconstrução permite observar a realidade social por detrás dos véus de respeitabilidade e aparente boa conduta. Simultaneamente, é também evidenciada a forma como Alice e Fran continuamente procuram (e conseguem) recuperar a sua identidade individual, a sua percepção do seu próprio passado, e a sua vontade em defrontar determinadas figuras arquetípicas, símbolos de normas vitorianas repressivas e padronizadas, em direcção a uma emancipação e liberdade muito ansiadas.

Notas Conclusivas

Ecoando os objectivos a que o presente estudo se propôs, explicitados no capítulo introdutório, foi possível constatar, em primeiro lugar, que as concepções de infância e papéis de género característicos da Era Vitoriana se apresentam como construções influenciadas pelo panorama sociocultural, político, económico e religioso da época em que imperam, surgindo no decorrer de modos de percepção, códigos de comportamento e convenções que determinam esses ideais de masculinidade, feminilidade e infância. Tendo estas considerações em mente, foi também objectivo desta investigação perceber como estas construções – especialmente no respeitante à mulher e à criança e, em particular, à criança feminina – são extremamente repressivas, impedindo o livre arbítrio e a livre expressão intelectual e criativa, operando através de dinâmicas de dominação (masculina/adulta) e submissão (feminina/criança), e colocando a mulher e a criança como sujeitos passivos de uma constante visualização, objectificação e sexualização por parte do homem vitoriano, sancionadas pela doutrina religiosa e normas sociais da época. Para análise e entendimento destas construções da forma referida, foram utilizados textos da época, tanto de ficção como não-ficção, assim como as contribuições de diversos críticos que se debruçaram sobre esses temas na sua investigação. Desta forma, e tal como Emma Reay evoca na sua tese de Doutoramento “The Child in Games: From the Meek, to the Mighty, to the Monstrous”, optou-se pela problematização e desconstrução destas construções socioculturais através da análise de personagens que constam na literatura da época e em adaptações modernas, pela forma como as mesmas podem ser utilizadas como chaves interpretativas para decodificar preocupações e questões de ordem social e cultural num determinado momento histórico (36) (neste caso a Era Vitoriana), sendo que esta mesma desconstrução está inextricavelmente relacionada com o desafio a ideologias racistas, sexistas, classistas, capacitistas e heteronormativas (*Ibidem* 37), que governam o que Maria Nikolajeva apelida, na sua obra *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*, de “aetonormativity” (8), i.e. a ideia de que por detrás de cada personagem criança ou adolescente, existe um narrador adulto empoderado que irá inevitavelmente veicular as suas próprias ideologias, centradas na sua figura (“(...) the child hero can be as brave, clever and strong as he pleases, but in the end, an adult will take over.” (*Ibidem* 20)), o que se relaciona com a problemática do adulto que escreve, observa e perspectiva a criança, tema diversas vezes abordado no decorrer desta investigação. Neste âmbito,

importa também ressaltar a desafiante proposta deste estudo em efectuar esta desconstrução, uma vez que se encontra limitado pelo próprio panorama sociocultural subjacente ao contexto da sua elaboração. Contudo, espera-se que a diversidade de contribuições e pontos de vista a que se recorreu, bem como a análise que foi apresentada, tenha contribuído para que o leitor avalie criticamente as construções tratadas, de forma a melhor entender o pensamento vitoriano e, subsequentemente, a subjectividade de concepções que muitas vezes são perspectivadas como unívocas.

A existência de uma figura adulta que escreve a criança tendo em conta o seu próprio contexto é o que ocorre precisamente nas duas obras que foram focadas na primeira parte da presente tese, *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking Glass*, do escritor vitoriano Lewis Carroll. Estas incorporam as referidas construções e respectivas implicações ideológicas, sendo que, apesar de ambiciosas na sua apresentação de uma protagonista feminina no estágio da infância que tenta recorrentemente desafiar papéis normativos, acabam por suprimir uma possível emancipação de Alice, colocando-a em contacto com personagens e ambientes opressivos e que impossibilitam a sua plena libertação. Confirmado não só pelo final de ambas as obras, como pela estrutura das próprias narrativas,¹⁴⁶ as tentativas de transgressão levadas a cabo por Alice acabam por não provocar mudanças substanciais na sua pessoa e no seu meio, existindo um regresso à convenção e ao que seria esperado na época. Em contraste directo, uma transgressão realmente transformadora e impactante ocorre nas adaptações ao videojogo, com *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow* a apresentarem protagonistas que se estabelecem como heroínas e, após ultrapassarem um conjunto de obstáculos, conseguem efectivamente emancipar-se e atingir um patamar de autoconsciência superior ao que possuíam no início das suas viagens.

O conjunto de subcapítulos dedicados à análise pormenorizada dos videojogos elegidos iniciou-se pelo estudo das representações do corpo das protagonistas nos mesmos, demonstrando como estas subvertem não apenas a estética corporal feminina considerada como normal e aceitável na Era Vitoriana, como também a indumentária

¹⁴⁶ Laurence Talairach-Vielmas, em *Moulding the Female Body in Victorian Fairy Tales and Sensation Novels*, apresenta uma ótima conclusão que pode ser evocada presentemente: “(...) if Alice in *Through the Looking-Glass* is afraid of belonging to the king's dream, in *Alice's Adventures in Wonderland* she is already confined by male texts. A male voice lurks behind the text and controls the female voices. As the introductory poem features a male narrator and female listeners, the tale functions as an educational story passed from one generation to the next and teaching little girls the precepts of the age.” (51).

envergada pelas mulheres na época, uma vez que esta se encontrava sujeita a complexos códigos e simbologias, com peças de vestuário a aludirem violentamente à desejável contenção e passividade femininas, funcionando também como distintivos do estatuto e respeitabilidade sociais. A monstrificação ou alteração das características humanas de Alice e Fran permite-lhes sempre, nos respectivos videojogos, derrotar inimigos de forma eficaz, enfrentar os seus medos e traumas psicológicos, e viajar por espaços de difícil acesso, contrariamente ao que ocorre nas obras de Carroll, em que Alice, após sofrer uma mudança corporal drástica, quase sempre irá encontrar-se sem poder e limitada nos seus movimentos. Importou, seguidamente, enquadrar estes corpos no espaço, neste caso, nos diversos espaços dos videojogos, em particular aqueles denominados por *boss spaces*. Foram, assim, analisados os inimigos (*bosses*) enfrentados pelas protagonistas nos seus universos imaginários, e respectivos espaços ocupados pelos mesmos. Fez-se uso da heterotopia como moldura teórica para se perceber, essencialmente, como estes *boss spaces* e espaços similares que enclausuram as protagonistas e um inimigo, se apresentam como contra-espços nos videojogos em estudo, sendo por isso distintos dos restantes espaços. Para além de subverterem e contestarem espaços tradicionais vitorianos e idealizações de feminilidade e masculinidade, são também uma resposta por parte das protagonistas que corresponde a uma necessidade de derrotar ou afastar eficazmente os seus inimigos. Ao contrário da Alice de Carroll, que consecutivamente ocupa espaços na sua Wonderland que pouco lhe oferecem pleno controlo ou oportunidades de derrubar quem a oprime, as viagens surrealistas da Alice de McGee e de Fran permitem-lhes realizar fantasias de controlo e empoderamento feminino. De seguida, optou-se por aprofundar a análise de mais um espaço que recorrentemente surge nos videojogos enquanto local simultaneamente real e surreal: o hospício vitoriano. Sobre a forma como esta instituição surge representada, é possível concluir que a visão negativa que é apresentada nos videojogos, apesar de se enquadrar em estereótipos particularmente veiculados pela ficção contemporânea, permite denunciar os abusos que frequentemente ocorriam nos hospícios existentes em Inglaterra no século XIX, justificando a necessidade de transgressão das jovens protagonistas e alertando para a existência de uma cultura de violência que muito caracterizava estas instituições e as dinâmicas estabelecidas no seu interior. Fiel à sua vertente neovitoriana, os videojogos primam pelo excesso e pelo choque com o intuito de denunciar e contestar estas práticas, apesar de poderem apresentar uma visão redutora que ignora, em grande medida, as ideias subjacentes à génese do hospício

enquanto instituição de acolhimento e tratamento de indivíduos particularmente vulneráveis numa sociedade que pouca importância lhes conferia. Contudo, a necessidade de resistência e transgressão por parte das protagonistas é reiterada e, contrariando o aparentemente inevitável regresso à convenção da Alice escrita por Carroll, cuja Wonderland da sua infância será apenas lembrada como uma memória vaga e indistinta, os videojogos apresentam protagonistas também empenhadas em recuperar e manter as suas memórias e experiências. Recorrendo a diversos estudos no campo da memória, foi seguidamente observada a forma como Alice e Fran persistentemente tentam e conseguem recuperar a sua memória, funcionando a mesma como um instrumento de resistência e transgressão por contrariar o esquecimento fomentado por diversas figuras opressoras que planeiam manipular e controlar as jovens. No contexto das suas viagens, a memória vem a funcionar como um símbolo e repositório do passado de Alice e Fran, bem como da sua identidade, individualidade, vontade, e consciência tanto do seu Eu como do seu contexto sociocultural, sendo por isso mais uma forma de transgressão empregada pelas protagonistas.

Na elaboração destas análises, foi aplicada a metodologia conciliatória proposta no início da tese, fazendo-se uso de perspectivas no domínio da narratologia, concebendo a narrativa como transmedial, e no domínio da ludologia, fiel à consideração do videojogo como *medium* independente, razão pela qual diversas especificidades do mesmo nunca foram esquecidas no decorrer desta investigação, incluindo a sua interface, mecânicas, interação exigida por parte do jogador e os diversos espaços extra-narratológicos, os quais foram diversas vezes mencionados, explorados, e alguns dos quais se encontram identificados nas ilustrações disponibilizadas. Foi também tida em conta uma constante interdisciplinaridade na construção de tais análises, que justificou as diversas incursões por áreas do conhecimento como os Estudos Vitorianos e Neovitorianos, os Estudos de Adaptação, os Estudos sobre Videojogos, os Estudos sobre a Memória, e uma miríade de outras temáticas e enquadramentos abarcados pelo domínio dos Estudos Literários e de Cultura que, como verificado, se interligaram entre si para, da melhor forma, sustentar o estudo aqui apresentado.

Dados os padrões identificados nos videojogos em estudo e as conclusões apresentadas em cada subcapítulo, acima listadas, e em resposta ao objectivo central da presente tese, *i.e.* perceber como Alice se estabelece como uma personagem

transgressiva nas obras literárias em que consta e nas reinterpretações efectuadas nos videojogos, tendo sempre em conta o panorama sociocultural britânico vitoriano, torna-se então possível concluir que em todos os objectos de estudo elegidos, a jovem protagonista desrespeita um número considerável de convenções vitorianas. Contudo, e como foi sendo referido ao longo da investigação, a Alice de Carroll permanece limitada nesta sua faceta desafiadora, acabando por ceder a uma conformidade com os padrões vitorianos. Já as protagonistas dos videojogos vêm a realizar as fantasias de empoderamento da Alice de Carroll, constituindo adaptações das obras mas reinterpretando a sua personagem principal para que esta actue, agora, num panorama neovitoriano em que consiga romper com normas repressivas e onde adquira uma voz própria.

Destaque-se ainda a importância da presente investigação na sua capacidade de abrir caminho para futuros estudos no seio dos Estudos sobre Videojogos, por apresentar uma *overview* desta área do conhecimento e definir uma metodologia interdisciplinar e conciliatória, abandonando os discursos ideologicamente carregados e controversos prevalentes nos primeiros anos desde o seu estabelecimento. Tal será de todo o interesse na análise futura de videojogos neovitorianos (como, a título de exemplo, *Amnesia: A Machine for Pigs* (2013), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), *Sunless Sea* (2015), *The Order: 1886* (2015), *Frostpunk* (2018), *Vampyr* (2018), *Dance of Death: Du Lac & Fey* (2019), *The Great Ace Attorney Chronicles* (2021), *Ravenous Devils* (2022), ou *Hogwarts Legacy* (2023)), em que se procurem analisar diversos aspectos dos mesmos, ainda que diferentes daqueles presentemente explorados, atentando sempre, contudo, nas complexas, ambivalentes, fascinantes ou mesmo agressivas relações entre o contemporâneo e o vitoriano.¹⁴⁷ Investigações futuras poderão atentar nas molduras teóricas aqui apresentadas, bem como na pormenorizada análise literária de obras de estatuto canónico em confronto e complementaridade com a análise detalhada de videojogos que as adaptam e reinterpretam, no que seria certamente uma frutífera pesquisa no campo dos Estudos de Adaptação, especialmente se se considerar o videojogo como parte integrante do *corpus* primário, ao invés de outros *media* e formatos já amplamente estudados no âmbito dos Estudos Literários e de

¹⁴⁷ Importantes estudos poderão ser desenvolvidos, a título de exemplo, em áreas como os Estudos Pós-Coloniais, os Estudos sobre o Trauma/*Trauma Studies* ou as Humanidades Ambientais, que se encontram bastante alinhados com o neovitorianismo. Estéticas e movimentos/subgéneros alternativos, como o retrofuturismo e o *steampunk*, o *cyberpunk* ou o *solarpunk* beneficiam também de uma análise cuidada, por ressurgirem em obras neovitorianas.

Cultura, como é o caso das adaptações ao cinema ou ao teatro. Adicionalmente, vale a pena ressaltar que, apesar de se referir continuamente durante a presente investigação que a Alice de Carroll vem a encontrar as suas reinterpretações no videogame muito mais empoderadas e libertas da mão do adulto, não se poderá esquecer que estas foram, também elas, construídas e visionadas por um adulto, e que a agência das personagens no videogame depende, quase exclusivamente, do jogador que controla – e, por isso, também manipula – a criança. Futuros estudos poderão, assim, explorar a questão da agência do jogador e do seu papel em videogames específicos, procurando perceber em que medida a mesma altera, manipula, limita ou (des)constrói mundos virtuais e suas personagens.

O potencial do videogame como *medium* narrativo e lúdico, com a sua omnipresença na cultura ocidental contemporânea, e com a riqueza que apresenta enquanto objecto de estudo, permite antever a sua grande importância precisamente no seio dos Estudos Literários e de Cultura como, aliás, diversas obras recém-publicadas comprovam: *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion* (2023), que procura estabelecer pontes entre os Estudos de Cultura, a área da Teologia, e os Estudos dos *Media*; *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis* (2024), apresentando intersecções com as Humanidades Ambientais; *Posthuman Gaming: Avatars, Gamers, and Entangled Subjectivities* (2024), que relaciona o videogame com a área do Pós-humanismo, também em crescimento galopante na última década; *Metagames: Games about Games* (2024), apresentando investigação no seio dos Estudos sobre Videogames e da metaficção; e, de forma directamente relacionada com a presente investigação, *The Child in Videogames: From the Meek, to the Mighty, to the Monstrous* (2024), colocando em diálogo investigação desenvolvida sobre o videogame e sobre a infância. Alguns *handbooks* (*The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures* (2022) ou *The Palgrave Handbook of Intermediality* (2024)) começam também a apresentar capítulos que se ocupam do estudo do videogame, evidenciando a crescente preocupação em não descurar este *medium*. Estes recentes desenvolvimentos afiguram um bom futuro para o estudo do videogame, cuja relevância a presente investigação teve sempre o cuidado de referir e justificar, ainda que de forma manifestamente insuficiente dada a (necessária) delimitação do *corpus* em estudo. Exigindo a agência do jogador e apelando, no âmbito dos mundos diegéticos apresentados, à sua posição privilegiada – ao seu “pleasure of influence”, como Espen

Aarseth refere (*Cybertext* 4) –, conclui-se que, de facto, os videojogos demonstram uma capacidade extraordinária para reescreverem a criança, colocando construções de infância, de género, e outras, em perspectiva e sujeitando-as a uma análise crítica, convidando à investigação das circunstâncias em redor da sua criação e divulgação, e à problematização e deconstrução das complexas relações entre as mesmas.

Bibliografia

A norma bibliográfica utilizada na presente tese é aquela estipulada pelo *MLA Handbook (Eighth Edition, 2016)*. No entanto, para além de constarem, nesta secção, as fontes citadas ao longo da tese, considerou-se pertinente mencionar, ainda, aquelas que foram consultadas no decorrer desta investigação e que, de algum modo, contribuíram para o seu desenvolvimento. Revelou-se importante, igualmente, organizar esta bibliografia em diferentes secções temáticas, por uma questão de facilidade na sua consulta.

1) Bibliografia Primária

A) Obras Literárias Estudadas

(Nota explicativa: no decorrer da investigação, e em todas as ocasiões em que *Alice's Adventures In Wonderland* e *Alice Through The Looking-Glass* foram citadas, foi utilizada a primeira referência bibliográfica desta secção [Wordsworth Editions, 2001], sendo a segunda referência [Penguin Books, 2011] apenas utilizada para citar as anotações da autoria de Martin Gardner.)

Carroll, Lewis. *Alice's Adventures In Wonderland & Through The Looking-Glass*. Wordsworth Editions, 2001.

Carroll, Lewis. *The Annotated Alice: The Definitive Edition: Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. Anotado por Martin Gardner, Penguin Books, 2011.

B) Outros Textos de Variados Autores

Barrie, J. M. *Peter Pan in Kensington Gardens and Peter and Wendy*. Oxford University Press, 2008.

Blake, William. *Songs of Innocence and Songs of Experience*. Dover Publications, 1992.

- Coleridge, Samuel Taylor. "Christabel." *Coleridge's Poetry and Prose*, editado por Nicholas Halmi, Paul Magnuson, e Raimonda Modiano. W. W. Norton & Company, 2004, pp. 162-178.
- Coleridge, Samuel Taylor. "Education." *Coleridge's Poetry and Prose*, editado por Nicholas Halmi, Paul Magnuson, e Raimonda Modiano, W. W. Norton & Company, 2004, pp. 591-592.
- Coleridge, Samuel Taylor. "Evil." *Coleridge's Poetry and Prose*, editado por Nicholas Halmi, Paul Magnuson, e Raimonda Modiano, W. W. Norton & Company, 2004, pp. 592.
- Coleridge, Samuel Taylor. "Frost at Midnight." *Coleridge's Poetry and Prose*, editado por Nicholas Halmi, Paul Magnuson, e Raimonda Modiano. W. W. Norton & Company, 2004, pp. 120-123.
- Coleridge, Samuel Taylor. "Nature." *Coleridge's Poetry and Prose*, editado por Nicholas Halmi, Paul Magnuson, e Raimonda Modiano, W. W. Norton & Company, 2004, pp. 599-601.
- Coleridge, Samuel Taylor. "On the 'Occasion of the *Lyrical Ballads*, and the Objects Originally Proposed'." *Wordsworth: Lyrical Ballads*, editado por Alun R. Jones e William Tydeman, Macmillan, 1984, pp. 41-45.
- Gray, Thomas. "III. On a Distant Prospect of Eton College." *Poems with a Selection of Letters and Essays*. Everyman's Library, 1970, pp. 4-6.
- Huxley, Aldous. *Brave New World*. Vintage Classics, 2014.
- James, Henry. *The Turn of the Screw*. Dover Thrift Editions, 1991.
- Le Fanu, Sheridan. *In a Glass Darkly*. Wordsworth Editions, 2007.
- Orwell, George. *Nineteen Eighty-Four*. Penguin Books, 2013.
- Patmore, Coventry. *The Angel in the House*. Londres: John W. Parker and Son, West Strand, 1858. *British Library*, <<https://www.bl.uk/collection-items/coventry-patmores-poem-the-angel-in-the-house>>. Acedido a 08/03/2020.

Poe, Edgar Allan. *The Collected Tales and Poems of Edgar Allan Poe*. Wordsworth Editions, 2004.

Polidori, John William. *The Vampyre*. Londres: Sherwood, Neely, and Jones, 1819. *Internet Archive*, <<https://archive.org/details/vampyretale00poli>>. Acedido a 05/03/2020.

Sade, Marquês de. *A Filosofia na Alcova*. Publicações Europa-América, 2004.

Shakespeare, William. *The Complete Works of William Shakespeare*. Wordsworth Editions, 2007.

Stevenson, Robert Louis. *Strange Case of Dr Jekyll & Mr Hyde*. Alma Classics, 2014.

Stoker, Bram. *Dracula*. Simon & Schuster, 2014.

Wordsworth, William. “Advertisement to *Lyrical Ballads* (1798).” *Wordsworth: Lyrical Ballads*, editado por Alun R. Jones e William Tydeman, Macmillan, 1984, pp. 33-34.

Wordsworth, William. “Extracts from the Preface to *Lyrical Ballads* (1800 and 1802).” *Wordsworth: Lyrical Ballads*, editado por Alun R. Jones e William Tydeman, Macmillan, 1984, pp. 35-40.

Wordsworth, William. “Lines written a few miles above Tintern Abbey, on Revisiting the Banks of the Wye during a tour.” *Lyrical Ballads*, editado por R. L. Brett e A. R. Jones, Methuen, 1986, pp. 113-118.

Wordsworth, William. “Lucy Gray.” *Lyrical Ballads*, editado por R. L. Brett e A. R. Jones, Methuen, 1986, pp. 161-163.

Wordsworth, William. “Nutting.” *Poetry Foundation*, <<https://www.poetryfoundation.org/poems/45533/nutting>>. Acedido a 22/05/2021.

Wordsworth, William. “Ode: Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood.” *Poetry Foundation*, <<https://www.poetryfoundation.org/poems/45536/ode-intimations-of-immortality-from-recollections-of-early-childhood>>. Acedido a 22/05/2021.

Wordsworth, William. “Poor Susan.” *Lyrical Ballads*, editado por R. L. Brett e A. R. Jones, Methuen, 1986, pp. 170.

Wordsworth, William. “We are seven.” *Lyrical Ballads*, editado por R. L. Brett e A. R. Jones, Methuen, 1986, pp. 66-68.

C) Videojogos Estudados

Alice: Madness Returns. Versão PC Windows, Electronic Arts, 2011.

American McGee’s Alice. Versão PC Windows, Electronic Arts, 2000.

Fran Bow. Versão PC Windows, Killmonday Games, 2015.

D) Outros Videojogos e Conteúdos Digitais

Adventure Vault. “Fran Bow | Complete Gameplay Walkthrough – Full Game | No Commentary.” *YouTube*, 04/07/2022,
<<https://www.youtube.com/watch?v=xoIkWyL2t3k>>. Acedido a 08/02/2024.

Adventure. Diversas plataformas, William Crowther e Don Woods, 1976.

Beyond: Two Souls. PC Windows, Sony Computer Entertainment, 2013.

God of War. PC Windows, Sony Interactive Entertainment, 2018.

Heavy Rain. PC Windows, Sony Computer Entertainment, 2010.

henkman00. “Alice Madness Returns (Storybook App).” *YouTube*, 02/09/2017,
<<https://www.youtube.com/watch?v=27hDG53PlQI>>. Acedido a 09/10/2023.

The Elder Scrolls V: Skyrim. PC Windows, Bethesda Softworks, 2011.

The Witcher 3: Wild Hunt. PC Windows, CD Projekt, 2015.

TheBaldMan. “Alice: Madness Returns – NIGHTMARE – Gameplay Walkthrough FULL GAME [1080p HD] – No Commentary.” *YouTube*, 18/06/2022,
<<https://www.youtube.com/watch?v=RDgOUhc9eZg>>. Acedido a 08/02/2024.

Tomb Raider. PC Windows, Square Enix, 2013.

ToughGamingGuy. “American McGee’s Alice (PC) – Full Game 1080p HD Walkthrough – No Commentary.” *YouTube*, 13/03/2019, <<https://www.youtube.com/watch?v=1zCbdyHHOFE>>. Acedido a 08/02/2024.

Uncharted 4: A Thief’s End. PC Windows, Sony Computer Entertainment, 2016.

E) Fotografias

Cameron, Julia Margaret. *The Shunamite Woman and Her Dead Son*. 1865. *Pleasures Taken: Performances of Sexuality and Loss in Victorian Photographs*, por Carol Mavor, Duke University Press, 1995, p. 86.

Carroll, Lewis. *Agnes Grace Weld as Little Red Riding Hood*. 1857. *Pleasures Taken: Performances of Sexuality and Loss in Victorian Photographs*, por Carol Mavor, Duke University Press, 1995, p. 30.

Carroll, Lewis. *Alice Liddell as a Beggar-Child*. 1858. *Library of Congress*, <<https://www.loc.gov/item/90707906/>>. Acedido a 12/09/2021.

Carroll, Lewis. Fotografia de Alice Liddell em *Alice’s Adventures Under Ground*. 1864. *Joy of Museums Virtual Tours*, <<https://joyofmuseums.com/museums/united-kingdom-museums/london-museums/british-library/original-manuscript-of-alice-in-wonderland/>>. Acedido a 15/01/2024.

Carroll, Lewis. *Hatch, Beatrice*. 1873. *WikiArt: Visual Art Encyclopedia*, <<https://www.wikiart.org/en/lewis-carroll/hatch-beatrice-1873>>. Acedido a 12/09/2021.

Carroll, Lewis. *Portrait of Evelyn Hatch*. 1878. *Victorian Visual Culture*, <https://victorianvisualculture.blog/2011/12/04/atrocious-or-artistic/evelyn_lewis_carroll_29-07-1879/>. Acedido a 13/09/2021.

Carroll, Lewis. *Tea Merchant (off duty)*. 1873. *Wikimedia Commons*, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kitchin,_Xie_%27Tea_merchant_%28off_duty%29%27_%28Lewis_Carroll,_14.07.1873%29.jpg>. Acedido a 13/09/2021.

Carroll, Lewis. *Tea Merchant (on duty)*. 1873. *Städel Museum*, <<https://sammlung.staedelmuseum.de/en/work/alexandra-xie-kitchin-as-chinese-tea-merchant>>. Acedido a 13/09/2021.

Carroll, Lewis. *The Prettiest Doll in the World*. 1870. *The Metropolitan Museum of Art*, <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/286007>>. Acedido a 13/09/2021.

Carroll, Lewis. *Xie (Ecksy) Kitchin partly in the Penelope Boothby dress, on a garden chair, with a Japanese sunshade*. 1876. *Wikipedia*, <https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Xie_Kitchin_partly_in_the_Penelope_Boothby_dress,_on_a_garden_chair,_with_Japanese_sunshade.jpg>. Acedido a 10/09/2021.

F) Imagens

(Nota explicativa: encontram-se referenciadas, nesta secção, as imagens dos videojogos em estudo que foram retiradas da *web*. Contudo, uma grande parte das imagens que ilustram a presente tese e que se encontram na secção “Anexos” decorrem de capturas de ecrã directamente retiradas dos videojogos, pelo que essas não se encontram aqui referenciadas individualmente; remete-se, neste caso, para a referência correspondente a cada videojogo.)

“Fig. 3 – *Alice: Madness Returns*: A barra de rosas que indica a vitalidade de Alice.”, <https://alice.fandom.com/wiki/London?file=Alice%27s_reality.png>. Acedido a 01/02/2023.

“Fig. 6 – *Alice: Madness Returns*: as personagens que Alice encontra nas *London Intermissions* (3).”, <https://alice.fandom.com/wiki/London?file=Alice%27s_reality.png>. Acedido a 01/02/2024.

“Fig. 7 – *Alice: Madness Returns*: Alice a despertar de Wonderland nas docas de Londres e os dois indivíduos que a abordam.”, <https://alice.fandom.com/wiki/London?file=Two_labormen_that_found_Alice.png>. Acedido a 01/02/2024.

- “Fig. 11 – *Alice: Madness Returns*: Angus Bumby.”,
<https://alice.fandom.com/wiki/Angus_Bumby?file=Angus_Bumby.png>.
Acedido a 01/02/2024.
- “Fig. 21 – *American McGee’s Alice*: efeito da *Rage Box* em Alice.”,
<<https://images.app.goo.gl/PHSa8Y6TW1eLUuiD6>>. Acedido a 02/02/2024.
- “Fig. 23 – *Alice: Madness Returns*: uma memória encontrada por Alice.”,
<<https://images.app.goo.gl/ozJNyCDM39C1Z6N87>>. Acedido a 02/02/2024.
- “Fig. 24 – *American McGee’s Alice*: Alice.”,
<<https://images.app.goo.gl/KTpTHCkLX6knCcqbA>>. Acedido a 02/02/2024.
- “Fig. 25 – *Alice: Madness Returns*: o vestido *Steamdress*.”,
<<https://images.app.goo.gl/r5kjHnGdFvcG7V3R7>>. Acedido a 01/02/2024.
- “Fig. 26 – *Alice: Madness Returns*: o vestido *Siren*.”,
<<https://images.app.goo.gl/HPgsLan1EuGWyX9k7>>. Acedido a 01/02/2024.
- “Fig. 28 – *American McGee’s Alice*: a monstruosa Queen of Hearts/Red Queen (1).”,
<<https://images.app.goo.gl/oi9jQuFqoKU5Lb5W7>>. Acedido a 03/02/2024.
- “Fig. 29 – *American McGee’s Alice*: a monstruosa Queen of Hearts/Red Queen (2).”,
<https://alice.fandom.com/wiki/Queen_of_Hearts?file=The_Queen%27s_final_form.png>. Acedido a 03/02/2024.
- “Fig. 36 – *Alice: Madness Returns*: o *boss space* de Dollmaker, correspondendo à parte frontal do *Infernal Train*.”, <<https://images.app.goo.gl/q1VzjyzHz7wuMYQs6>>.
Acedido a 01/02/2024.
- “Fig. 39 – *American McGee’s Alice*: o primogénito de Duchess.”,
<https://alice.fandom.com/wiki/Pig?file=Pig_portrait.png>. Acedido a 03/02/2024.
- “Fig. 41 – *American McGee’s Alice*: o *boss space* de Centipede.”,
<https://alice.fandom.com/wiki/Walkthrough:Centipede%27s_Sanctum?file=Centipede%27s_Sanctum_-_Guarding.png>. Acedido a 05/02/2024.

- “Fig. 48 – *Alice: Madness Returns Storybook*: Alice a ser sujeita a um corte de cabelo.”,
 “Alice Madness Returns (Storybook App).” *YouTube*, 02/09/2017,
 <<https://www.youtube.com/watch?v=27hDG53PlQI>>. Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 49 – *Alice: Madness Returns Storybook*: Alice a ser sujeita a uma venessecção.”
 “Alice Madness Returns (Storybook App).” *YouTube*, 02/09/2017,
 <<https://www.youtube.com/watch?v=27hDG53PlQI>>. Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 54: *Alice: Madness Returns*: Heironymous Q. Wilson.”,
 <https://alice.fandom.com/wiki/Heironymous_Q._Wilson?file=Doctor_Wilson.png>. Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 56 – *Fran Bow*: Adelaida Fugents e a sua Kamala, na Ultrareality.”, <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Adelaida_Fugents?file=The_otehr_Adelaida.png>.
 Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 57 – *Fran Bow*: Philmore Bronstone e a sua Kamala, na Ultrareality.”,
 <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Philmore_Bronstone?so=search&file=Phil%27s_Paranoia.png>. Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 58 – *Fran Bow*: Jason Cogh e a sua Kamala, na Ultrareality.”, <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Jason_Cogh?so=search&file=The_other_Jason.png>.
 Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 59 – *Fran Bow*: Robert Clark e a sua Kamala, na Ultrareality.”, <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Robert_Clark?so=search&file=The_other_Robert.png>.
 Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 60 – *Fran Bow*: Damian Golsman e a sua Kamala, na Ultrareality.”, <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Damian_Golsman?so=search&file=The_King_and_the_Holy_Man.png>. Acedido a 07/02/2024.
- “Fig. 61 – *Fran Bow*: Isabelle e a sua Kamala, na Ultrareality.”, <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Isabelle?file=The_other_Isabelle.png>. Acedido a 07/02/2024.

“Fig. 62 – *Alice: Madness Returns*: inimigos de Alice (1).”,

<https://alice.fandom.com/wiki/Drifting_Ruin?file=Drifting_Ruin.png>.

Acedido a 07/02/2024.

“Fig. 63 – *Alice: Madness Returns*: inimigos de Alice (2).”,

<https://alice.fandom.com/wiki/Menacing_Ruin?file=Menacing_Ruin.png>.

Acedido a 07/02/2024.

“Fig. 64 – *Alice: Madness Returns*: Doll Girl.”,

<https://alice.fandom.com/wiki/Doll_Girl?file=Doll_Girl.png>. Acedido a

08/02/2024.

2) Bibliografia Secundária

A) Sobre Lewis Carroll e sua Obra

Auerbach, Nina. “Alice and Wonderland: A Curious Child.” *Victorian Studies*, Vol. 17,

No. 1: The Victorian Child, Setembro, 1973, pp. 31-47.

<<http://www.jstor.org/stable/3826513>>. Acedido a 18/01/2020.

Bălinișteanu, Cătălina. “Subversion of Authority in ‘Alice’s Adventures in

Wonderland’.” *Speech and Context Journal*, Vol. 3, 2013, pp. 69-79.

<<https://doi.org/10.5281/zenodo.495253>>. Acedido a 19/10/2022.

Beer, Gillian. *Alice in Space: The Sideways Victorian World of Lewis Carroll*. The

University of Chicago Press, 2016.

Brooker, Will. *Alice’s Adventures: Lewis Carroll in Popular Culture*. Bloomsbury

Publishing, 2005.

Bury, Hannah. ““‘Who am I, then?’ Tell me that first, and then, if I like being that

person, I’ll come up: if not, I’ll stay down here till I’m somebody else’:

Femininity and Madness in ‘*Alice’s Adventures in Wonderland*’ (1865).” *Journal*

of Victorian Culture Online, Junho, 2020.

<<https://jvc.oup.com/2020/06/26/femininity-madness-alice-in-wonderland/>>.

Acedido a 19/04/2023.

- Carroll, Lewis. "Alice on the Stage." *The Theatre*, Abril, 1887. <<https://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/alice-on-the-stage/>>. Acedido a 12/04/2023.
- Cohen, Morton. *Lewis Carroll, Photographer of Children: Four Nude Studies*. Clarkson N. Potter, 1978.
- Collingwood, Stuart Dodgson. *The Life and Letters of Lewis Carroll (Rev. C. L. Dodgson)*. Franklin Classics Trade Press, 2018.
- Douglas-Fairhurst, Robert. *The Story of Alice: Lewis Carroll and the Secret History of Wonderland*. The Belknap Press of Harvard University Press, 2015.
- Dunn, George A., e Brian McDonald. "'Six Impossible Things Before Breakfast'." *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por William Irwin e Richard Brian Davis, John Wiley & Sons Inc., 2010, pp. 61-77.
- Hancher, Michael. "Alice's Audiences." *Romanticism and Children's Literature in Nineteenth-Century England*, editado por James Holt McGavran Jr., University of Georgia Press, 2010, pp. 190-207.
- Knepp, Dennis. "'You're Nothing but a Pack of Cards!': Alice Doesn't Have a Social Contract." *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por William Irwin e Richard Brian Davis, John Wiley & Sons Inc., 2010, pp. 47-58.
- Lecerle, Jean-Jacques. *Philosophy of Nonsense: The Intuitions of Victorian Nonsense Literature*. Routledge, 2002.
- Lee, Michael Parrish. "Eating Things: Food, Animals, and Other Life Forms in Lewis Carroll's Alice Books." *Nineteenth-Century Literature*, Vol. 68, No. 4, Março, 2014, pp. 484-512. <<https://www.jstor.org/stable/10.1525/ncl.2014.68.4.484>>. Acedido a 21/04/2021.
- Lennon, Florence Becker. *Victoria Through the Looking Glass: The Life of Lewis Carroll*. Simon & Schuster, 1945.

- Little, Judith. "Liberated Alice: Dodgson's Female Hero as Domestic Rebel." *Women's Studies*, Vol. 3, No. 2, 1976, pp. 195-205. <<http://dx.doi.org/10.1080/00497878.1976.9978387>>. Acedido a 12/10/2020.
- Lloyd, Megan S. "Unruly Alice: A Feminist View of Some Adventures in Wonderland." *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por William Irwin e Richard Brian Davis, John Wiley & Sons Inc., 2010, pp. 7-18.
- Lovell-Smith, Rose. "The Animals of Wonderland: Tenniel as Carroll's Reader." *Criticism*, Vol. 45, No. 4, Outono, 2003, pp. 383-415. <<https://www.jstor.org/stable/23126396>>. Acedido a 12/10/2020.
- Millikan, Lauren. "Hookah." *Curiouser and Curiouser: The Evolution of Wonderland*, <<https://www.carleton.edu/departments/ENGL/Alice/Foothookah.html>>. Acedido a 11/09/2021.
- Morgentaler, Goldie. "The Long and the Short of Oliver and Alice: The Changing Size of the Victorian Child." *Dickens Studies Annual*, Vol. 29, 2000, pp. 83-98. <<https://www.jstor.org/stable/44371985>>. Acedido a 21/04/2021.
- Owen, Christopher. "Feminist Revisions of Lewis Carroll's Alice Stories in Contemporary Children's Fantasy Literature." *F E A S T*, No. 1: Consuming Children, Julho, 2018. <<https://feastjournal.co.uk/article/feminist-revisions-of-lewis-carrolls-alice-stories-in-contemporary-childrens-fantasy-literature/>>. Acedido a 18/10/2022.
- Reichertz, Ronald. *The Making of the Alice Books: Lewis Carroll's Uses of Earlier Children's Literature*. McGill-Queen's University Press, 1997.
- Ren, Aihong. "'Who Am I': Alice's Quest for Knowledge and Identity in Wonderland." *Studies in Literature and Language*, Vol. 8, No. 3, 2014, pp. 126-132. <<http://www.cscanada.net/index.php/sll/article/download/4999/5995>>. Acedido a 21/04/2021.
- Rubin, C. M., e Gabriella Rubin. *The Real Alice in Wonderland: A Role Model for the Ages*. Authorhouse, 2010.

- Scahill, Andrew David. *Malice in Wonderland: The Perverse Pleasure of the Revolting Child*. 2010. Tese de Doutorado. *UT Electronic Theses and Dissertations*. <<https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/20118>>. Acedido a 19/11/2020.
- Schanoes, Veronica. “Fearless Children and Fabulous Monsters: Angela Carter, Lewis Carroll, and Beastly Girls.” *Marvels & Tales*, Vol. 26, No. 1, 2012, pp. 30-44. <<https://www.jstor.org/stable/41702489>>. Acedido a 21/04/2021.
- Schatz, Stephanie L. “Lewis Carroll’s Dream-child and Victorian Child Psychopathology.” *Journal of the History of Ideas*, Vol. 76, No. 1, Janeiro, 2015, pp. 93-114. <<https://www.jstor.org/stable/43948726>>. Acedido a 28/01/2020.
- Sedlacek, Cameron David. *Satire and Synthesis: Parody and Satire of Victorian Education in the Works of Lewis Carroll*. 2016. Dissertação de Mestrado. *ScholarWorks, Central Washington University*. <<https://digitalcommons.cwu.edu/etd/348>>. Acedido a 02/12/2020.
- Shores, Tyler. “‘Memory and Muchness’: Alice and the Philosophy of Memory.” *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por William Irwin e Richard Brian Davis, John Wiley & Sons Inc., 2010, pp. 197-211.
- Sigler, Carolyn. “Lewis Carroll Studies, 1983-2003.” *Dickens Studies Annual*, Vol. 34, 2004, pp. 375-413. <<https://www.jstor.org/stable/44372102>>. Acedido a 27/01/2020.
- Smith, Lindsay. *Lewis Carroll: Photography on the Move*. Reaktion Books, 2015.
- Waggoner, Diane. *Lewis Carroll’s Photography and Modern Childhood*. Princeton University Press, 2020.
- White, Jewels. “Adult Realm v. Childhood: A Critical Examination of the Victorian Realm’s Ideal Young Adult.” *The Review: A Journal of Undergraduate Student Research*, Vol. 14, 2013, pp. 38-48. <<https://fisherpub.sjf.edu/ur/vol14/iss1/8/>>. Acedido a 18/03/2022.
- Winchester, Simon. *The Alice Behind Wonderland*. Oxford University Press, 2011.

Woolf, Jenny. *The Mystery of Lewis Carroll: Discovering the Whimsical, Thoughtful, and Sometimes Lonely Man who Created Alice in Wonderland*. St. Martin's Griffin, 2011.

B) Sobre *American McGee's Alice*, *Alice: Madness Returns* e *Fran Bow*

American McGee. "American McGee plays *Alice: Madness Returns*." *YouTube*, 10/08/2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=DzpOjbnOxRc>>.

"Angus Bumby." *Fandom: Alice Wiki*, <https://alice.fandom.com/wiki/Angus_Bumby>. Acedido a 16/01/2024.

Araújo, Deyseane Pereira dos Santos. *A narrativa em Alice Madness Returns: Logosfera e Grafosfera na idade do video*. 2013. Dissertação de Mestrado. *BDTD – Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações*. <http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UEPB_cd4b28e2c7284cb5dc63bc70f1978940>. Acedido a 19/10/2020.

Bellingham, Hope. "*Fran Bow* is a deeply unsettling horror game tied together with a pastel pink ribbon, and it's even better the second time around." *Games Radar +*, 26 Maio 2023, <<https://www.gamesradar.com/fran-bow-is-a-deeply-unsettling-horror-game-tied-together-with-a-pastel-pink-ribbon-and-its-even-better-the-second-time-around/>>. Acedido a 11/01/2024.

Brock, Belinda. "'*Alice: Madness Returns*': Exactly as Lewis Carroll envisioned it." *Goomba Stomp*, 26 Dezembro 2016, <<https://goombastomp.com/alice-madness-returns-psychology/>>. Acedido a 10/01/2023.

Bronmans, Casper. "Review: *Fran Bow*." *Rely on Horror*, 31 Agosto 2015, <<https://www.relyonhorror.com/reviews/review-fran-bow/>>. Acedido a 11/01/2024.

Coyle, Deirdre. "Alice from *American McGee's Alice*." *Unwinnable*, 8 Novembro 2019, <<https://unwinnable.com/2019/11/08/alice-from-american-mcgees-alice/>>. Acedido a 20/03/2023.

- Daz Games. “Fran Bow End.” *YouTube*, 22/09/2015, <<https://www.youtube.com/watch?v=fL1WnP0recI>>.
- Dinicola, Nick. “The Hair makes the Woman in ‘*Alice: Madness Returns*’.” *PopMatters*, 24 Junho 2011, <<https://www.popmatters.com/144189-2495995395.html>>. Acedido a 12/06/2023.
- Fawcett, Christina. “*American McGee’s Alice: Madness Returns* and Traumatic Memory.” *The Journal of Popular Culture*, Vol. 49, No. 3, 2016, pp. 492-521. <<https://doi.org/10.1111/jpcu.12414>>. Acedido a 17/01/2021.
- Figueroa, Natalia. “Interview: Killmonday On *Fran Bow*, Mental Health, Beauty.” Entrevista por *Rock Paper Shotgun*. *Rock Paper Shotgun*, 22 Agosto 2013, <<https://www.rockpapershotgun.com/interview-killmonday-on-fran-bow-mental-health-beauty>>. Acedido a 10/01/2024.
- Folléa, Clémence. “Videogames’ Specific Forms of Immersion into the Past, Present, and Future: Experiencing Progress in *American McGee’s Alice* (2000) and *Alice: Madness Returns* (2011).” *Polysèmes: Revue d’études intertextuelles et intermédiaires*, No. 23: Contemporary Victoriana – Women and Parody, 2020, pp. 1-15. <<https://doi.org/10.4000/polysemes.6446>>. Acedido a 20/05/2023.
- “Fran Bow Dagenhart.” *Fandom: Fran Bow Wiki*, <https://fran-bow.fandom.com/wiki/Fran_Bow_Dagenhart>. Acedido a 19/06/2023.
- Harker, Meghan. “Review: *Fran Bow* – Heart-Warming and Slightly Disturbing.” *Girls in Capes*, 29 Janeiro 2016, <<https://girlsincapes.com/2016/01/29/fran-bow-review/>>. Acedido a 15/01/2024.
- Johannessen, Finn-Henning. *Alice in Wonderland: Development of Alice’s Identity within Adaptations*. 2011. Dissertação de Mestrado. *UIT Munin: Open Research Archive*. <<https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/3541/thesis.pdf>>. Acedido a 12/03/2020.
- Kerslake, Ben, et al. *The Art Of Alice: Madness Returns*, editado por Dave Marshall. Dark Horse Comics, 2011.

- Killmonday Games. “Fran Bow Documentary – Behind the Scenes.” *YouTube*, 26/05/2016, <<https://www.youtube.com/watch?v=oWzvuj5r0f4>>.
- Kramer, Greg. *Prima’s Official Strategy Guide: American McGee’s Alice*. Prima Games, 2000.
- Lijffijt, Koen. *American McGee’s Alice: The Adaptation of Nonsense to Interactivity*. 2016. Tese de Licenciatura. *Utrecht University Student Theses Repository Home*. <<https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/24964>>. Acedido a 18/04/2022.
- Martinsson, Natalia. “Interview with Killmonday Games: What Makes *Fran Bow* so Special?” Entrevista por *GameSkinny*. *GameSkinny*, 31 Agosto 2014, <<https://www.gameskinny.com/culture/interview-with-killmonday-games-what-makes-fran-bow-so-special/>>. Acedido a 10/01/2024.
- McGee, American. “Interview with American McGee.” Entrevista por John McLean-Foreman. *Game Developer*, 25 Julho 2001, <<https://www.gamedeveloper.com/design/interview-with-american-mcgee>>. Acedido a 25/01/2024.
- McGee, American. Introduction. *The Art Of Alice: Madness Returns*, editado por Dave Marshall. Dark Horse Comics, 2011.
- McKenna, Tracey. *The Modern Alice: Adaptations in Novel, Film and Video Game from 2000-2012*. 2012. Dissertação de Mestrado. *UWSpace: Waterloo’s Institutional Repository*. <<http://hdl.handle.net/10012/6989>>. Acedido a 19/02/2021.
- Mehr, Lee. “*Fran Bow* (XOne) – Review.” *VGChartz*, 30 Maio 2023, <<https://www.vgchartz.com/article/457323/fran-bow-xone/>>. Acedido a 12/01/2024.
- Najarian, Kristy M. *The Persuasive Power of Video Game Narratives: Addressing Empathy and Attitudes toward People with Mental Illness*. 2016. Dissertação de Mestrado. *OATD – Open Access Thesis and Dissertations*. <<https://digitalcommons.bryant.edu/macomm/2/>>. Acedido a 23/03/2021.

- Önenç, Tules. "Investigating adaptation shifts: *Alice's Adventures in Wonderland* vs. *Alice: Madness Returns*." *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, No. 30, 2022, pp. 1155-1169. <<https://dergipark.org.tr/en/pub/rumelide/issue/73128/1190381>>. Acedido a 13/07/2022.
- Póvoa, Guilherme Augusto dos Santos. *Pelos dedos de Alice: o jogo das histórias e a fluidez da linguagem em Salman Rushdie e American McGee*. 2015. Tese de Pós-Graduação. Repositório Institucional UFJF. <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/4720>>. Acedido a 17/03/2021.
- Presser, Rachel. "Fran Bow and Making Sense of Childhood Trauma." *Medium*, 25 Novembro 2018, <<https://sonictoad.medium.com/fran-bow-and-making-sense-of-childhood-trauma-87739bc1238a>>. Acedido a 05/04/2023.
- Richard, Mark. "Fran Bow Review – Drug-Fueled Adventure." *TechRaptor*, 17 Dezembro 2015, <<https://techraptor.net/gaming/reviews/fran-bow-review-drug-fueled-adventure>>. Acedido a 12/01/2024.
- Russell, Mark. "Symbolism of *American McGee's Alice*, Part One." *Swivel Chair Imagineering*, 10 Junho 2019, <<https://swivelchairimagineering.blogspot.com/2019/06/symbolism-of-american-mcgees-alice-part.html>>. Acedido a 22/03/2021.
- Russell, Mark. "Symbolism of *American McGee's Alice*, Part Two." *Swivel Chair Imagineering*, 28 Junho 2019, <https://swivelchairimagineering.blogspot.com/2019/06/symbolism-of-american-mcgees-alice-part_28.html>. Acedido a 22/03/2021.
- Siemann, Catherine. "'But I'm grown up now': Alice in the Twenty-First Century." *Neo-Victorian Studies*, Vol. 5, No. 1, 2012, pp. 175-201. <http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/5-1%202012/NVS%205-1-8%20Siemann.pdf>. Acedido a 29/06/2022.
- Smith, Adam. "Fran Bow Is A Worthy Heir To Wonderland." *Rock Paper Shotgun*, 4 Setembro 2015, <<https://www.rockpapershotgun.com/fran-bow-review>>. Acedido a 11/01/2024.

- Snyman, Engela. “*Fran Bow Review: The Bore of Gore.*” *GameSkinny*, 30 Junho 2016, <<https://www.gameskinny.com/reviews/fran-bow-review-the-bore-of-gore/>>. Acedido a 11/01/2024.
- Stang, Sarah. “Madness as True Sight in *The Cat Lady* and *Fran Bow*.” *First Person Scholar*, 21 Março 2018, <<http://www.firstpersonscholar.com/madness-as-true-sight-in-the-cat-lady-and-fran-bow/>>. Acedido a 23/03/2021.
- Yu, Mimi Dee. *‘Is it Mad to Pray for Better Hallucinations?’: From Carroll to McGee; from Children’s Novel to Horror Action-Adventure Video Game*. 2017. Dissertação de Mestrado. *Online Archive of University of Virginia Scholarship*. <<https://doi.org/10.18130/V3S35C>>. Acedido a 19/03/2022.
- Zansavio, Winna Hita Iturriaga. *Jogos e psicanálise: uma leitura de elementos da cultura ocidental em Alice Madness Returns*. 2015. Dissertação de Mestrado. *Biblioteca Digital TEDE*. <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18167>>. Acedido a 03/03/2021.

C) Media Digitais e Videojogos

- Aarseth, Espen J. “Computer Game Studies, Year One.” *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 1, No. 1, Julho, 2001. <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acedido a 15/02/2021.
- Aarseth, Espen J. “Nonlinearity and Literary Theory.” *Hyper/Text/Theory*, editado por George Landow, Johns Hopkins University Press, 1994, pp. 51-86.
- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aarseth, Espen J.. “Ludology.” *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge, 2016, pp. 185-189.
- Agreval, Sarvesh, et al. “Defining Immersion: Literature Review and Implications for Research on Immersive Audiovisual Experiences.” *47th AES Convention Proceedings, 16-19 October 2019, New York*, editado por Areti Andreopoulou e Braxton Boren, Audio Engineering Society, 2019, pp. 1-14.

<<https://doi.org/10.17743/aesconv.2019.978-1-942220-31-2>>. Acedido a 16/02/2021.

Agriogianis, Theodore. *The Roles, Mechanics, and Evolution of Boss Battles in Video Games*. 2018. Tese Honors College. Long Island University – Digital Commons @LIU. <https://digitalcommons.liu.edu/post_honors_theses/45/>. Acedido a 14/05/2023.

Akşit, Onur O., e Azra K. Nazli. “Technology versus Individual: An Analysis on Interactive Film *Black Mirror: Bandersnatch*.” *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, Vol. 10, No. 4, Outubro, 2020, pp. 509-523. <<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1188829>>. Acedido a 11/08/2020.

Apperley, Thomas H. “Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres.” *Simulation Gaming*, Vol. 37, No. 1, 2006, pp. 6-23. <<https://doi.org/10.1177/1046878105282278>>. Acedido a 31/08/2021.

Arsenault, Dominic. “Narratology.” *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge, 2016, pp. 475-483.

Barriaga, Nicolas A. “A Short Introduction to Procedural Content Generation Algorithms for Videogames.” *International Journal on Artificial Intelligence Tools*, Vol. 28, No. 2, 2019. <<https://doi.org/10.1142/S0218213019300011>>. Acedido a 12/04/2021.

Beke, Laura op de, et al, editores. *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*. Amsterdam University Press, 2024.

Bell, Alice, Astrid Ensslin, e Hans Rustad, editores. *Reading Digital Fiction*. Routledge, 2014.

Bell, Alice, et al. “A [S]creed for Digital Fiction.” *The Electronic Book Review*, Março, 2010. <<https://electronicbookreview.com/essay/a-screed-for-digital-fiction/>>. Acedido a 12/06/2023.

Bell, Alice. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Palgrave Macmillan, 2010.

- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, 2007.
- Bruhn, Jørgen, Asun López-Varela Azcárate, e Miriam de Paiva Vieira, editores. *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Palgrave Macmillan, 2024.
- Caracciolo, Marco. *On Soulsring Worlds: Narrative Complexity, Digital Communities, and Interpretation in Dark Souls and Elden Ring*. Routledge, 2024.
- Ciccoricco, David. “‘Play/Memory’: *Shadow of the Colossus* and Cognitive Workouts.” *Dichtung Digital: Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, No. 37, 2007, pp. 1-13. <<https://doi.org/10.25969/mediarep/17705>>. Acedido a 12/06/2023.
- Ciccoricco, David. *Reading Network Fiction*. University of Alabama Press, 2007.
- Cole, Sara M. *Identity and Play in Interactive Digital Media: Ergodic Ontogeny*. Routledge, 2017.
- Downs, Edward, e Stacy L. Smith. “Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis.” *Sex Roles*, Vol. 62, 2010, pp. 721-733. <<https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>>. Acedido a 17/06/2023.
- Embrick, David G., et al. *Social Exclusion, Power, and Video Game Play: New Research in Digital Media and Technology*. Lexington Books, 2013.
- Ensslin, Astrid. “Playing with Rather than by the Rules: Metaludicity, Allusive Fallacy, and Illusory Agency in *The Path*.” *Analyzing Digital Fiction*, editado por Alice Bell, Astrid Ensslin, e Hans Rustad, Routledge, 2014, pp. 75-93.
- Ensslin, Astrid. *Literary Gaming*. The MIT Press, 2014.
- Eskelinen, Markku. “The Gaming Situation.” *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 1, No. 1, Julho, 2001. <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acedido a 22/02/2021.
- Eskelinen, Markku. *Cybertext Poetics: International Texts In Critical Media Aesthetics*, Vol. 2, Continuum, 2012.
- Frasca, Gonzalo. “Ludologists Love Stories Too; Notes from a Debate That Never Took Place.” *Level Up: Digital Games Research Conference*, 2003, Utrecht.

Comunicação em conferência. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>>. Acedido a 28/12/2021.

Frasca, Gonzalo. “Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative.” *Parnasso* (originalmente em finlandês), Vol. 3, 1999, pp. 365-371. <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acedido a 09/03/2021.

Frasca, Gonzalo. “Ludology vs. Narratology course.” *Ludology.org.*, <<https://ludology.typepad.com/weblog/2002/09/ludology-vs-nar.html>>. Acedido a 15/06/2022.

Fromm, Clemens. *Boss Engineering: Methods and Tools for Game Development*. 2021. Tese de Licenciatura. *BayernCollab*. <https://collab.dvb.bayern/download/attachments/77832795/BT_Clemens_Fromm_Boss_Engineering.pdf?version=1&modificationDate=1641754226997&api=v2>. Acedido a 23/10/2022.

Fuchs, Angelica. *The Player's Journey: Ludology and Narratology in Modern Gaming*. 2018. Dissertação de Mestrado. *Virginia Commonwealth University – VCU Scholars Compass*. <<https://scholarscompass.vcu.edu/etd/5460>>. Acedido a 18/12/2022.

Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, editado por Espen Aarseth, Jessica Enevold, Markku Eskelinen, e Maria Gedoz Tieppo. ISSN: 1604-7982. <<https://gamestudies.org/2004/>>.

Gee, James Paul. “Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form.” *Games and Culture*, Vol. 1, No. 1, Janeiro, 2006, pp. 58-61. <<https://doi.org/10.1177/1555412005281788>>. Acedido a 17/01/2021.

Girvan, Carina. “What is a virtual world? Definition and classification.” *Educational Technology Research and Development*, Vol. 66, No. 5, Fevereiro, 2018, pp. 1087-1100. <<https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y>>. Acedido a 18/02/2020.

- Green, Melanie C., e Keenan M. Jenkins. "Interactive Narratives: Processes and Outcomes in User-Directed Stories." *Journal of Communication*, Vol. 64, No. 3, Junho, 2014, pp. 579-500. <<https://doi.org/10.1111/jcom.12093>>. Acedido a 08/03/2021.
- Gunkel, David J. *Gaming the System: Deconstructing Video Games*, *Games Studies*, and *Virtual Worlds*. Indiana University Press, 2018.
- Hamari, Juho, e Veikko Eranti. "Framework for Designing and Evaluating Game Achievements." *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play, 2011*, Hilversum, pp. 1-20. <https://www.researchgate.net/publication/259841559_Framework_for_Designing_and_Evaluating_Game_Achievements>. Acedido a 23/01/2023.
- Hart, Casey B. *The Evolution and Social Impact of Video Game Economics*. Lexington Books, 2020.
- Heeter, Carrie. "Femininity." *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge, 2016, pp. 373-379.
- Herman, David. "Toward a Transmedial Narratology." *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, editado por Marie-Laure Ryan. University of Nebraska Press, 2004, pp. 47-75.
- Herte, Michelle. *Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games*. Taylor & Francis Ltd., 2020.
- Hodent, Celia. *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. Productivity Press, 2020.
- Hodent, Celia. *The Psychology of Video Games*. Routledge, 2020.
- Howard, Kenton Taylor. *The World of Fallout*. Routledge, 2024.
- Ijaz, Kiran, et al. "Virtual worlds vs books and videos in history education." *Interactive Learning Environments*, Vol. 25, No. 7, 2016, pp. 1-26. <<https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1225099>>. Acedido a 23/02/2021.

- Jones, Dave. "Narrative Reformulated: Storytelling in Videogames." *CEA Critic*, Vol. 70, No. 3, Primavera e Verão, 2008, pp. 20-34. <<https://www.jstor.org/stable/44378365>>. Acedido a 23/11/2023.
- Jørgensen, Kristine, e Faltin Karlsen. Introduction: Playful Transgressions. *Transgression in Games and Play*, editado por Kristine Jørgensen e Faltin Karlsen, The MIT Press, 2018, pp. 1-9.
- Juul, Jesper. "Games Telling Stories?" *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 1, No. 1, Julho, 2001. <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acedido a 18/02/2021.
- Juul, Jesper. *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. 1999. Dissertação de Mestrado. Jesper Juul, <<https://www.jesperjuul.net/thesis/>>. Acedido a 23/11/2020.
- Kirkland, Ewan. "Gothic Videogames, Survival Horror, and the *Silent Hill* Series." *Gothic Studies*, Vol. 14, No. 2, Novembro, 2012, pp. 106–122. <<http://dx.doi.org/10.7227/GS.14.2.8>>. Acedido a 27/12/2023.
- Kirkland, Ewan. *Videogames and the Gothic*. Routledge, 2022.
- Klevjer, Rune. "In Defense of Cutscenes." *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002, Tampere*, editado por Frans Mäyrä, Tampere University Press, 2002, pp. 191-202. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>>. Acedido a 15/06/2022.
- Kokonis, Michalis. "Intermediality between Games and Fiction: The 'Ludology vs. Narratology' Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca." *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, Vol. 9, 2014, pp. 171-188. <<https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>>. Acedido a 28/12/2020.
- Kücklich, Julian. "Perspectives of Computer Game Philology." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 3, No. 1, Maio, 2003. <<http://gamestudies.org/0301/kucklich/>>. Acedido a 10/06/2021.

- LeBlanc, Marc. "Tools for Creating Dramatic Game Dynamics." *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, editado por Katie Salen e Eric Zimmerman, The MIT Press, 2006, pp. 438-459.
- Lundgren, Sus, e Staffan Björk. "Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction." *Terms of Interaction. Proceedings of TIDSE 2003*, 2003, pp. 45-56. <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.13.5147>>. Acedido a 04/06/2021.
- MacCallum-Stewart, Esther, e Justin Parsler. "Illusory Agency in *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*." *Dichtung Digital: Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, No. 37, 2007, pp. 1-17. <<https://doi.org/10.25969/mediarep/17706>>. Acedido a 12/06/2023.
- Mäyrä, Frans. "Culture." *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge, 2016, pp. 283-300.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies*. SAGE Publications Inc., 2008.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, edição actualizada. The MIT Press, 2017.
- Myers, David. "Research." *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge, 2016, pp. 331-338.
- Nelson, Theodor Holm. *Literary Machines*. Mindful Press, 1982.
- Newman, James. *Videogames*. Routledge, 2004.
- Perron, Bernard. *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. Bloomsbury Publishing, 2018.
- Pressman, Jessica. "The Strategy of Digital Modernism: Young-Hae Chang Heavy Industries' *Dakota*." *Modern Fiction Studies*, Vol. 54, No. 2, 2008, pp. 302-326. <<https://muse.jhu.edu/article/240721>>. Acedido a 13/06/2023.

- Ryan, Malcolm, e Brigid Costello. "My Friend Scarlet: Interactive Tragedy in *The Path*." *Games and Culture*, Vol. 7, No. 2, 2012, pp. 111-126. <<https://doi.org/10.1177/1555412012440314>>. Acedido a 13/06/2023.
- Ryan, Marie-Laure. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 1, No. 1, Julho, 2001. <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acedido a 18/02/2021.
- Ryan, Marie-Laure. "Ludology vs. Narratology? A critical investigation of the aesthetic properties of digital media." *Web seminar*, 1-4 Outubro 2002, Universidade de Copenhaga. <<http://www.itu.dk/Internet/research/phd/courses/Courses2002/LudologyvsNarratology/>>.
- Ryan, Marie-Laure. "Will New Media Produce New Narratives?". *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, editado por Marie-Laure Ryan. University of Nebraska Press, 2004, pp. 337-359.
- Ryan, Marie-Laure. Introduction. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, editado por Marie-Laure Ryan. University of Nebraska Press, 2004, pp. 1-40.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press, 2015.
- Sageng, John R. "The Bracketing of Moral Norms in Videogames." *Transgression in Games and Play*, editado por Kristine Jørgensen e Faltin Karlsen, The MIT Press, 2018, pp. 63-80.
- Shaw, Adrienne. "What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies." *Games and Culture*, Vol. 5, No. 4, 2010, pp. 403-424. <<https://doi.org/10.1177/155541200936041>>. Acedido a 12/03/2022.
- Sicart, Miguel. "Defining Game Mechanics." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 8, No. 2, Dezembro, 2008. <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acedido a 04/06/2021.

- Sihvonen, Tanja, e Jaakko Stenros. “Queering Games, Play, and Culture through Transgressive Role-Playing Games.” *Transgression in Games and Play*, editado por Kristine Jørgensen e Faltin Karlsen, The MIT Press, 2018, pp. 115-129.
- Silva, Adriana, e Ragan Glover-Rijkse, editores. *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*. Routledge, 2020.
- Simanowski, Roberto. *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. University of Minnesota Press, 2011.
- Swirski, Peter. *Of Literature and Knowledge: Explorations in Narrative Thought Experiments, Evolution and Game Theory*. Taylor & Francis Ltd., 2006.
- Taylor, Laurie N. *Video Games: Perspective, Point of View, and Immersion*. 2002. Dissertação de Mestrado. <<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=6a47c811ec4174dd5aa6be5eb7b8e48777eb7b42>>. Acedido a 30/11/2023.
- Tosca, Susana. “*Amnesia: The Dark Descent*: The Player’s Very Own Purgatory.” *Analyzing Digital Fiction*, editado por Alice Bell, Astrid Ensslin, e Hans Rustad, Routledge, 2014, pp. 109-123.
- Turley, Andrew C. *Reading the Game: Exploring Narratives in Video Games as Literary Texts*. 2018. Dissertação de Mestrado. IUPUI ScholarWorks. <<https://hdl.handle.net/1805/18520>>. Acedido a 23/10/2022.
- Van Looy, Jan, e Jan Baetens. *Close Reading New Media: Analyzing Electronic Literature*. Leuven University Press, 2003.
- Vicente, Paulo Nuno. “Interactive Media.” *The Sage International Encyclopedia of Mass Media and Society*, editado por Debra L. Merskin, Sage Publications, Inc., 2020, pp. 811-812.
- Vieira, Cíntia Marques. “A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames: o uso das *cutscenes* como experiência narrativa.” *Revista Temática*, Vol. 14, No. 10, Outubro, 2018, pp. 219-235. <<https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2018v14n10.42225>>. Acedido a 25/11/2023.

Waszkiewicz, Agata. *Metagames: Games about Games*. Routledge, 2024.

Wilde, Poppy. *Posthuman Gaming: Avatars, Gamers, and Entangled Subjectivities*. Routledge, 2024.

Wildt, Lars de. *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*. Amsterdam University Press, 2023.

Wolf, Mark J. P. "Worlds." *The Routledge Companion to Video Game Studies*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge, 2016, pp. 125-131.

D) Adaptação e Neovitorianismo

Bowser, Rachel, e Brian Croxall. "Introduction: Industrial Evolution." *Neo-Victorian Studies*, Vol. 3, No. 1, 2010, pp. 1-45. <<https://neovictorianstudies.com/article/view/249>>. Acedido a 23/02/2023.

Bradbury, Malcolm. "The Novelist and Television Drama." *Writing for the Medium: Television in Transition*, editado por Thomas Elsaesser, Jan Simons, e Lucette Bronk, Amsterdam University Press, 1994, pp. 98-106.

Bruhn, Jorgen, Anne Gjelsvik, e Eirik Frisvold Hanssen, editores. *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*. Bloomsbury Publishing, 2013.

Esser, Helena. "Uncanny Retrofuturism and Urban Otherness: Victorian London as Steampunk Cyber-City." *Otherness: Essays and Studies*, Vol. 7, No. 1, Março, 2019, pp. 143-169. <https://otherness.dk/fileadmin/www.othernessandthearts.org/Publications/Journal_Otherness/Otherness_Essays_and_Studies_7.1/7_-_Helena_Esser_-_Uncanny_Retrofuturism_and_the_Urban__with_abstract_.pdf>. Acedido a 22/02/2023.

Gonçalves, Teresa: s.v. "Estudos de Literatura e Cinema", *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coordenação de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>. Acedido a 03/06/2022.

- Heilmann, Ann, e Mark Llewellyn. *Neo-Victorianism: The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Palgrave Macmillan, 2010.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. 2ª ed., Routledge, 2013.
- Kohlke, Marie-Luise, e Christian Gutleben. “The (Mis)Shapes of Neo-Victorian Gothic: Continuations, Adaptations, Transformations.” *Neo-Victorian Gothic: Horror, Violence and Degeneration in the Re-Imagined Nineteenth Century*, editado por Marie-Luise Kohlke e Christian Gutleben, Rodopi, 2012, pp. 1-48.
- Kohlke, Marie-Luise. “Introduction: Speculations in and on the Neo-Victorian Encounter.” *Neo-Victorian Studies*, Vol. 1, No. 1, Outono, 2008, pp. 1-18. <<https://neovictorianstudies.com/article/view/308>>. Acedido a 22/03/2022.
- Lai-Ming Ho, Tammy. *Neo-Victorian Cannibalism: A Theory of Contemporary Adaptations*. Palgrave Macmillan, 2019.
- Leitch, Thomas, editor. *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford University Press, 2017.
- Llewellyn, Mark. “What Is Neo-Victorian Studies?” *Neo-Victorian Studies*, Vol. 1, No. 1, Outono, 2008, pp. 164-185. <<https://neovictorianstudies.com/article/view/315>>. Acedido a 28/03/2022.
- Padeira, Ana Rita, e Maria do Rosário Lupi Bello. *Narrativa e Arte*. CD-ROM, Lisboa, Universidade Aberta, 2006.
- Pereira, Teresa Raquel Nunes. *Para um Estudo do Mundo Transmediático Neovitoriano: as Guerras Anglo-Zulu e Anglo-Bóere através da Literatura e dos Jogos Digitais*. 2021. Tese de Doutoramento. RUN: Repositório da Universidade Nova. <<http://hdl.handle.net/10362/140574>>. Acedido a 22/02/2023.
- Pereira, Teresa: s.v. “Adaptação”, *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coordenação de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>. Acedido a 03/06/2022.
- Perschon, Mike Dieter. *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. 2012. Tese de Doutoramento. ERA: Education & Research Archive. <<https://doi.org/10.7939/R3DW5F>>. Acedido a 22/02/2023.

Ray, Robert B. "The Field of 'Literature and Film'." *Film Adaptation*, editado por James Neremore, Rutgers University Press, 2000, pp. 38-53.

Sanders, Jonathan. "*Play the Book Again*": *Towards a Systems Approach to Game Adaptation*. 2022. Tese de Doutorado. *Syracuse University Libraries – SURFACE: Open Access Institutional Repository*. <<https://surface.syr.edu/etd/1487>>. Acedido a 22/08/2023.

Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. 2ª ed., Routledge, 2016.

Shiller, Dana. "The Redemptive Past in the Neo-Victorian Novel." *Studies in the Novel*, Vol. 29, No. 4, 1997, pp. 538-560. <<http://www.jstor.org/stable/29533234>>. Acedido a 25/03/2022.

Silva, Ana Daniela Alcobia Coelho da. *Adapting Jane Austen's Emma From Literary Text to Digital Afterlife*. 2019. Tese de Doutorado. *Repositório da Universidade de Lisboa*. <<http://hdl.handle.net/10451/51747>>. Acedido a 22/04/2021.

Stadler, Jane, et al., editores. *Pockets of Change: Adaptation and Cultural Transition*. Lexington Books, 2011.

Whelehan, Imelda. "Adaptations: The Contemporary Dilemmas." *Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text*, editado por Deborah Cartmell e Imelda Whelehan, Routledge, 2006, pp. 3-19.

E) Era Vitoriana: História, Sociedade, Cultura e Literatura

Altick, Richard D. *Victorian People and Ideas: A Companion for the Modern Reader of Victorian Literature*. W. W. Norton & Company, 1974.

Aster, Jane. *Sensible Etiquette and Good Manners of the Best Society*. Kessinger Publishing, 2010.

Barnett, Ashley. *Prudery and Perversion: Domination of the Sexual Body in Middle-Class Men, Women, and Disenfranchised Bodies in Victorian England*. 2016.

- Dissertação de Mestrado. *Electronic Theses and Dissertations: East Tennessee State University*. <<https://dc.etsu.edu/etd/3172/>>. Acedido a 12/01/2022.
- Barreca, Regina. Introduction: Coming and Going in Victorian Literature. *Sex and Death in Victorian Literature*, editado por Regina Barreca, Macmillan, 1990, pp. 1-9.
- Besant, Walter, e James Rice. *All Sorts and Conditions of Men: An Impossible Story. The Project Gutenberg*, 2014. <<https://www.gutenberg.org/files/47098/47098-h/47098-h.htm>>. Acedido a 19/12/2023.
- Boone, Troy. *Youth of Darkest England: Working-Class Children at the Heart of Victorian Empire*. Routledge, 2005.
- Borhan, Burcu. *Gendered Narratives in Victorian Literature: Identity Formation in Empire-Focused Children's Literature*. 2004. Dissertação de Mestrado. *Semantic Scholar*. <<https://www.semanticscholar.org/paper/Gendered-Narratives-in-Victorian-Literature%3A-in-Borhan/2a85cfab3df5b7c3c26d596eb46aa97d301629df>>. Acedido a 23/11/2020.
- Brantlinger, Patrick, e William B. Thesing, editores. *A Companion to The Victorian Novel*. Blackwell Publishing, 2002.
- Brodie, Marc. *The Politics of the Poor: The East End of London, 1885-1914*. Oxford University Press, 2004.
- Browning, Catherine Cronquist. *Bower of Books: Reading Children in Nineteenth-Century British Literature*. 2013. Tese de Doutorado. *UC Berkeley Electronic Theses and Dissertations*. <https://digitalassets.lib.berkeley.edu/etd/ucb/text/Browning_berkeley_0028E_13577.pdf>. Acedido a 12/11/2020.
- Chang, Heesok. Introduction to Victorian and Twentieth-Century Literature. *A Companion to British Literature: Part IV: Victorian and Twentieth-Century Literature 1837-2000*, editado por Robert DeMaria Jr., Heesok Chang, e Samantha Zacher, John Wiley & Sons Inc., 2014, pp. xxxi- liv. <<https://doi.org/10.1002/9781118827338.part4>>. Acedido a 19/07/2021.

- Charendoff, Taylor Melinda. *On the Myths of Childhood: Innocent and Naughty Children in 19th Century and Contemporary Children's Stories*. 2016. Dissertação de Mestrado. McMaster University. <<http://hdl.handle.net/11375/21113>>. Acedido a 05/10/2020.
- Chatterjee, Arup K. "The Gastromythology of English Tea Culture: On the UKTC's Advertisements and Making Tea a 'Fact' of English Life." *Canadian Journal of History*, Vol. 57, No. 1, Abril, 2022, pp. 47-80. <<https://doi.org/10.3138/cjh-57-1-2021-0091>>. Acedido a 22/04/2023.
- Cominos, Peter T. "Late-Victorian Sexual Respectability and the Social System." *International Review of Social History*, Vol. 8, No. 2, Agosto, 1963, pp. 18-48. <<https://doi.org/10.1017/S0020859000002303>>. Acedido a 12/11/2020.
- Curtin, Michael. "A Question of Manners: Status and Gender in Etiquette and Courtesy." *The Journal of Modern History*, Vol. 57, No. 3, Setembro, 1985, pp. 395-423. <<https://www.jstor.org/stable/1879686>>. Acedido a 02/04/2022.
- Dean, Tyler Michael. *Distended Youth: Arrested Development in the Victorian Novel*. 2014. Tese de Doutoramento. UC Irvine Electronic Theses and Dissertations. <<https://escholarship.org/uc/item/30r0j3z3>>. Acedido a 05/02/2020.
- Denisoff, Dennis. "Popular culture." *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O'Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 135-155.
- Dotson, Emily A. *Strong Angels of Comfort: Middle Class Managing Daughters in Victorian Literature*. 2014. Tese de Doutoramento. University of Kentucky's Institutional Repository – UKnowledge. <http://uknowledge.uky.edu/english_etds/13>. Acedido a 23/08/2020.
- Fitzpatrick, Sarah. "Separate Spheres: A Closer Look at Ideological Gender Roles in Victorian England through the Sensation Novel." *The Victorian*, Vol. 3, No. 2, 2015, pp. 1-9. <https://www.researchgate.net/publication/276555487_Separate_Spheres_A_Closer_Look_at_Ideological_Gender_Roles_in_Victorian_England_through_the_Sensation_Novel>. Acedido a 12/08/2023.

- Foy, Karen. *Life in the Victorian Kitchen: Culinary Secrets and Servants' Stories*. Pen & Sword, 2021.
- Frost, Ginger. "Motherhood on Trial: Violence and Unwed Mothers in Victorian England." *Other Mothers: Beyond the Maternal Ideal*, editado por Ellen Bayuk Rosenman e Claudia C. Klaver, The Ohio State University Press, 2008, pp. 145-162.
- Geary-Jones, Hollie. "The Nineteenth-Century prostitute: How the sexual 'other' reclaimed power through deliberate dressing." *Culture Costume & Dress: The Body Politic: Dress, Identity and Power, Proceedings of the Third International Conference, 5th-7th May 2021, Birmingham City University, England, UK*, editado por A. Boulwood, Dress in Context Publishing, 2022, pp. 1-9. <<http://hdl.handle.net/10034/626981>>. Acedido a 23/11/2023.
- Gernsheim, Alison. *Victorian and Edwardian Fashion: A Photographic Survey*. Dover Publications, 1981.
- Ghosh, Oindrila. "Raising Doubts? The Victorian Maternal Ideal and 'Unnatural' Mothers in Thomas Hardy's Short Stories." *Fathom: a French e-Journal of Thomas Hardy Studies*, No. 3: The Hollow Amid the Text, 2016, pp. 1-14. <<https://journals.openedition.org/fathom/517>>. Acedido a 04/05/2022.
- Gibson, Oliver. *Health, Environment and the Institutional Care of Children in Late Victorian London*. 2016. Tese de Doutoramento. QMEO: Queen Mary Research Online. <<https://qmro.qmul.ac.uk/xmlui/handle/123456789/25821>>. Acedido a 12/03/2021.
- Gilbert, Pamela K. *Disease, Desire, and the Body in Victorian Women's Popular Novels*. Cambridge University Press, 1997.
- Grand, Sarah. "The New Aspect of the Woman Question." *The North American Review*, Vol. 158, No. 448, Março, 1894, pp. 270-276. <<https://www.jstor.org/stable/25103291>>. Acedido a 05/01/2022.
- Grant, Georgina. "Smoking and Respectable Femininity." *Journal of Victorian Culture Online*, Maio, 2015. <<https://jvc.oup.com/2015/05/07/georgina-grant-smoking-and-respectable-femininity/>>. Acedido a 19/04/2023.

- Gray, Drew D. *London's Shadows: The Dark Side of the Victorian City*. Continuum, 2010.
- Gubar, Marah. "The Victorian Child, c. 1837-1901." *Representing Childhood*, <<https://www.representingchildhood.pitt.edu/victorian.htm>>. Acedido a 23/08/2022.
- Gubar, Marah. *Artful Dodgers: Reconceiving the Golden Age of Children's Literature*. Oxford University Press, 2009.
- Harrison, Kathryn. *Surrogate Power: The Agency of the Replacement Mother in Mid-Victorian Literature*. 2015. Dissertação de Mestrado. CORE. <<https://core.ac.uk/download/pdf/71426141.pdf>>. Acedido a 12/05/2022.
- Hartley, Florence. *The Ladies' Book of Etiquette, and Manual of Politeness*. Hesperus Press Limited, 2014.
- Hill, Thomas E. *The Essential Handbook of Victorian Etiquette*. Bluewood Books, 1994.
- Humble, Nicola. "Domestic arts." *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O'Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 219-235.
- Humphries, Jane. *Childhood and Child Labour in the British Industrial Revolution*. Cambridge University Press, 2010.
- "Indian Teas and Chinese Travellers." *Fraser's Magazine*, Vol. 47. Londres: John W. Parker and Son, 1853.
- Jenkins, Ruth Y. *Victorian Children's Literature: Experiencing Abjection, Empathy, and the Power of Love*. Palgrave Macmillan, 2016.
- Jones, Anna Maria. "Victorian literary theory." *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O'Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 236-254.
- Jones, Avery Erratt. *Boys Need Girls: Gender Norms from Nineteenth-Century Boys' Periodicals to Peter and Wendy*. 2010. Dissertação de Mestrado. TCU Digital

- Repository. <<https://repository.tcu.edu/handle/116099117/4404>>. Acedido a 17/12/2020.
- Kean, Hilda. "From Skinned Cats to Angels in Fur: Feline Traces and the Start of the Cat-Human Relationship in Victorian England." *Cahiers Victoriens et Édouardiens*, No. 88: Comforting Creatures/57e Congrès de la SAES: (Re)Construction(s), Outono, 2018. <<https://doi.org/10.4000/cve.3994>>. Acedido a 22/06/2023.
- Kincaid, James R. *Child-Loving: The Erotic Child and Victorian Culture*. Routledge, 1992.
- Lemmer, Catherine. *Victorian Respectability: The Gendering of Domestic Space*. 2007. Dissertação de Mestrado. *UPSpace Institutional Repository*. <<http://hdl.handle.net/2263/26917>>. Acedido a 22/11/2020.
- Lightman, Bernard. "Science and culture." *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O’Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 12-42.
- Lloyd, Jennifer M. "Raising Lilies: Ruskin and Women." *Journal of British Studies*, Vol. 34, No. 3: Victorian Subjects, Julho, 1995, pp. 325-350. <<http://www.jstor.org/stable/175983>>. Acedido a 04/01/2022.
- Lumby, Catharine. "Ambiguity, Children, Representation, and Sexuality." *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, Vol. 12, No. 4, Dezembro, 2010, pp. 1-8. <<https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol12/iss4/5/>>. Acedido a 21/08/2019.
- Malone, Cynthia N. "Near Confinement: Pregnant Women in the Nineteenth-Century British Novel." *Dickens Studies Annual*, Vol. 29, Primavera, 2000, pp. 367-385. <<http://www.jstor.org/stable/44371995>>. Acedido a 28/04/2022.
- Marcotte, Amanda. "Stop romanticizing the Victorian era: Women were taught their sexuality was ‘completely dormant until her legal husband touched her’." *Salon*, 25 Outubro 2016, <<https://www.salon.com/2016/10/25/stop-romanticizing-the-victorian-era-women-were-taught-their-sexuality-was-completely-dormant-until-her-legal-husband-touched-her/>>. Acedido a 28/11/2023.

- Marcus, Steven. *The Other Victorians: A Study of Sexuality and Pornography in Mid-Nineteenth Century England*. Transaction Publishers, 2009.
- Matthews, Samantha. "Remembering the Victorians." *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O'Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 273-292.
- Mavor, Carol. *Pleasures Taken: Performances of Sexuality and Loss in Victorian Photographs*. Duke University Press, 1995.
- May, Trevor. *The Victorian Schoolroom*. Shire Publications, 1994.
- McArthur, Emily Caroline. *Emotional Investments: British Childhood and the Liberal Ideal, 1800-1870*. 2015. Tese de Doutorado. UC Riverside Electronic Theses and Dissertations. <<https://escholarship.org/uc/item/53z3r311>>. Acedido a 19/12/2020.
- McManus, Nicole. "Purging the Self: Entering the Abject in Victorian Texts of Vaginal Exploration." *Australasian Journal of Victorian Studies*, Vol. 13, No. 1, 2008, pp. 2-20. <<https://openjournals.library.sydney.edu.au/AJVS/article/view/9329>>. Acedido a 23/11/2023.
- Michie, Helena. *The Flesh Made Word: Female Figures and Women's Bodies*. Oxford University Press, 1989.
- Michie, Randal C. *Guilty Money: The City of London in Victorian and Edwardian Culture, 1815-1914*. Pickering & Chatto, 2009.
- Mill, John Stuart. *Autobiography*. The Project Gutenberg, 2003. <<https://www.gutenberg.org/cache/epub/10378/pg10378-images.html>>. Acedido a 18/12/2023.
- Mill, John Stuart. *The Subjection of Women*. Pennsylvania State University, 2006.
- Moran, Maureen. *Victorian Literature and Culture*. Bloomsbury Publishing, 2007.
- Nelson, Claudia. *Precocious Children & Childish Adults: Age Inversion in Victorian Literature*. Johns Hopkins University Press, 2012.

- Novak, Daniel A. "Photography." *The Encyclopedia of Victorian Literature*, 1ª ed., editado por Dino Franco Felluga, John Wiley & Sons Inc., 2015, pp. 1276-1282.
- Nusbaum, Abigail Ina. *Victorian Domesticity and the Perpetuation of Childhood: an Examination of Gender Roles and the Family Unit in J. M. Barrie's Peter Pan*. 2014. Dissertação de Mestrado. *Scholars Crossing: The Institutional Repository of Liberty University*. <<https://digitalcommons.liberty.edu/masters/312/>>. Acedido a 12/03/2020.
- O'Gorman, Francis. Introduction. *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O'Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 1-11.
- O'Gorman, Francis. "The dead." *The Cambridge Companion to Victorian Culture*, editado por Francis O'Gorman, Cambridge University Press, 2010, pp. 255-272.
- Parsons, Sarah, e Vanessa Nicholas. "Victorian Facebooks: Privacy Concerns at William Notman's Studio." *History of Photography*, Vol. 46, No. 4, 2022, pp. 227-242. <<https://doi.org/10.1080/03087298.2023.2266945>>. Acedido a 09/01/2024.
- Pollard, Arthur. *The Victorian Period Excluding the Novel*. Macmillan Press, 1983.
- Price, Danielle E. "Cultivating Mary: The Victorian Secret Garden." *Children's Literature Association Quarterly*, Vol. 26, No. 1, Primavera, 2001, pp. 4-14. <<https://doi.org/10.1353/chq.0.1658>>. Acedido a 18/05/2022.
- Ramos, Iolanda Freitas. *Matrizes Culturais: Notas para um Estudo da Era Vitoriana*. Edições Colibri, 2014.
- Robson, Catherine. *Men in Wonderland: The Lost Girlhood of the Victorian Gentleman*. Princeton University Press, 2003.
- Ruskin, John. *Of Queens' Gardens*. Londres: G. Allen, 1902. *Internet Archive*, <<https://archive.org/details/ofqueensgardens00ruskrich/mode/2up>>. Acedido 22/05/2023.
- Russett, Cynthia. *Sexual Science: The Victorian Construction of Womanhood*. Harvard University Press, 1989.

- Sacks, Janet. *Victorian Childhood*. Shire Publications, 2010.
- Sattaur, Jennifer. *Perceptions of Childhood in the Victorian Fin-de-Siècle*. Cambridge Scholars Publishing, 2011.
- Scheele, Marie Heather. *Portrait of the Fallen: A Look into the Lives and Choices of Single Mothers in Late Victorian London, 1870-1901*. 2020. Dissertação de Mestrado. *SHAREOK Repository*.
<<https://shareok.org/bitstream/handle/11244/330139/ScheeleHM2020.pdf?sequence=>>. Acedido a 12/08/2022.
- Shore, Heather. *Artful Dodgers: Youth and Crime in Early 19th-Century London*. The Boydell Press, 1999.
- Shrimpton, Jayne. *Victorian Fashion*. Shire Publications, 2016.
- Silva, Elisabete Mendes. "Isaiah Berlin and the Anglo-American Predicament." *Empire Building and Modernity*, organizado por Adelaide Meira Serras, Centro de Estudos Anglisticos da Universidade de Lisboa, 2011, pp. 143-155.
- Silver, Anna Krugovoy. *Victorian Literature and the Anorexic Body*. Cambridge University Press, 2002.
- Smith, Adam. *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations (Books I, II, III, IV and V)*. Metalibri, 2007.
- Tag Yardimci, Yağmur. *Behind the History: English Etiquette Books and the Nineteenth Century's Perceptions of Women*. 2019. Dissertação de Mestrado. *Bilkent Universitesi*.
<<https://repository.bilkent.edu.tr/server/api/core/bitstreams/acca8f83-74ce-44a1-bc4d-7caa096ab96a/content>>. Acedido a 13/01/2023.
- Talairach-Vielmas, Laurence. *Moulding the Female Body in Victorian Fairy Tales and Sensation Novels*. Ashgate, 2007.
- Terci, Mahmut. "Images of the Gentleman in Victorian Fiction." *European Journal of Language and Literature Studies*, Vol. 1, No. 3, Setembro-Dezembro, 2015, pp. 7-20. <https://revistia.org/files/articles/ejls_v1_i3_15/Mahmut.pdf>. Acedido a 10/08/2021.

The Bitter Cry of Outcast London: An Inquiry into the Condition of the Abject Poor.
The Project Gutenberg, 2017.
<<https://www.gutenberg.org/cache/epub/55316/pg55316-images.html>>. Acedido a 16/01/2024.

Turner, Beatrice. “*You know very well you’re not real*”: *Victorian children’s fantasy literature and the problem of writing the Child*. 2009. Dissertação de Mestrado. Victoria University of Wellington – Te Herenga Waka.
<<http://hdl.handle.net/10063/1274>>. Acedido a 19/01/2021.

White, Arnold. *The Modern Jew*. Nova Iorque: Frederick A. Stokes Company Publishers, 1899. Internet Archive,
<<https://archive.org/details/modernjew01whitgoog/page/n6/mode/2up>>. Acedido a 22/12/2023.

White, Arnold. *The Problems of a Great City*. Londres: Remington and Co. Publishers, 1887. Google Books,
<<https://books.google.com.sb/books?id=xz8tAAAAMAAJ&hl=pt-PT&pg=PP2#v=onepage&q&f=false>>. Acedido a 22/12/2023.

Wood, Carter J. *Violence and Crime in Nineteenth-Century England: The Shadow of our Refinement*. Routledge, 2004.

Woods, R. I. “Approaches to the Fertility Transition in Victorian England.” *Population Studies*, Vol. 41, No. 2, Julho, 1987, pp. 283-311.
<<https://doi.org/10.1080/0032472031000142806>>. Acedido a 05/10/2020.

F) Romantismo

Abrams, M. H. “Varieties of Romantic Theory: Wordsworth and Coleridge (1953).” *Wordsworth: Lyrical Ballads*, editado por Alun R. Jones e William Tydeman, Macmillan, 1984, pp. 174-193.

Amberg, Almut. *Romanticism and the Child: Depictions of Children in the Poems “We are Seven” and “Anecdote for Fathers” by William Wordsworth*. GRIN Verlag, 2018.

- Auerbach, Nina. *Romantic Imprisonment: Women and Other Glorified Outcasts*. Columbia University Press, 1986.
- Blades, John. *Wordsworth and Coleridge: Lyrical Ballads*. Palgrave Macmillan, 2004.
- Bolt, S. F. "The Songs of Innocence." *William Blake: Songs of Innocence and Experience*, editado por Margaret Bottrall, Macmillan, 1970, pp. 114-122.
- Bottrall, Margaret. Introduction. *William Blake: Songs of Innocence and Experience*, editado por Margaret Bottrall, Macmillan, 1984, pp.11-23.
- Bowra, C. M. "Songs of Innocence and Experience." *William Blake: Songs of Innocence and Experience*, editado por Margaret Bottrall, Macmillan, 1970, pp. 136-159.
- Curran, Stuart. Preface. *The Cambridge Companion to British Romanticism*, editado por Stuart Curran, Cambridge University Press, 1993, pp. xiii-xiv.
- Darton, J. Harvey. "Blake and Verse for Children." *William Blake: Songs of Innocence and Experience*, editado por Margaret Bottrall, Macmillan, 1970, pp. 108-113.
- Delavere, Cassie. *The Vale of Innocence: Longing and Mourning – the Romantic Imagining of Childhood*. 2016. Dissertação de Mestrado. UNSWorks. <<http://handle.unsw.edu.au/1959.4/56939>>. Acedido a 08/10/2020.
- Durrant, Geoffrey. *William Wordsworth*. Cambridge University Press, 1969.
- Ferber, Michael. *Romanticism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, 2010.
- Hamilton, Paul. *Wordsworth (Harvester New Readings)*. The Harvester Press, 1986.
- Hilton, Nelson. "Blake's early works." *The Cambridge Companion to William Blake*, editado por Morris Eaves, Cambridge University Press, 2010, pp. 191-209.
- Jones, Alun R., e William Tydeman. Introduction. *Coleridge: The Ancient Mariner and Other Poems*, editado por Alun R. Jones e William Tydeman, Macmillan, 1973, pp. 11-19.

- Mankowitz, Wolf. "The Songs of Experience." *William Blake: Songs of Innocence and Experience*, editado por Margaret Bottrall, Macmillan, 1970, pp. 123-135.
- McGavran Jr., James Holt. "Catechist and Visionary: Watts and Wordsworth in 'We Are Seven' and the 'Anecdote for Fathers.'" *Romanticism and Children's Literature in Nineteenth-Century England*, editado por James Holt McGavran Jr., University of Georgia Press, 2010, pp. 54-71.
- Moore, Jane, e John Strachan. *Key Concepts in Romantic Literature*. Palgrave Macmillan, 2010.
- Plotz, Judith. *Romanticism and the Vocation of Childhood*. Palgrave Macmillan, 2001.
- Portela, Manuel. Introdução. Autoprodução e Autoconhecimento: a Forma dos Símbolos e a Matéria do Sujeito. *Cantigas da Inocência e da Experiência*, traduzido por Manuel Portela, Antígona, 2007, pp. 7-52.
- Purkis, John. *A Preface to Wordsworth*. Longman, 1995.
- Rowland, Ann Wierda. *Romanticism and Childhood: The Infantilization of British Literary Culture*. Cambridge University Press, 2015.
- Ruston, Sarah. *Romanticism*. Bloomsbury Publishing, 2007.
- Tomlinson, Charles. "Christabel." *Coleridge: The Ancient Mariner and Other Poems*, editado por Alun R. Jones e William Tydeman, Macmillan, 1973, pp. 235-244.
- Turner, Beatrice. *Romantic Childhood, Romantic Heirs: Reproduction and Retrospection, 1820-1850*. Palgrave Mcmillan, 2017.
- Ward, Aileen. "William Blake and his circle." *The Cambridge Companion to William Blake*, editado por Morris Eaves, Cambridge University Press, 2010, pp. 19-39.
- Weber, Carolyn. *Romanticism and Parenting: Image, Instruction and Ideology*. Cambridge Scholars Publishing, 2007.

G) Infância: Contextos Gerais

- Adamson, William John. Introduction. *Some Thoughts Concerning Education (Including Of the Conduct of the Understanding)*, editado por John William Adamson, Dover Publications, 2007, pp. 1-19.
- Ariès, Philippe. *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. Tradução de Robert Baldick, Vintage Books, 1965.
- Bell, Sanford. *A Preliminary Study of the Emotion of Love Between the Sexes*. Dodo Press, 2009.
- Coats, Karen. *Looking Glasses and Neverlands: Lacan, Desire, and Subjectivity in Children's Literature*. University of Iowa Press, 2004.
- Cox, Roger. *Shaping Childhood: Themes of Uncertainty in the History of Adult-Child Relationships*. Routledge, 1996.
- Cunningham, Hugh. *Children and Childhood in Western Society Since 1500*. 3ª ed., Routledge, 2021.
- Ferreira, Andressa Alves, e Marcos Pippi de Medeiros. "O Lado Oculto da Infância: Um Olhar Psicanalítico Acerca da Perversidade Infantil." *Psicanálise & Barroco em revista*, Vol. 15, No. 1, Julho, 2017, pp. 231-257. <<https://seer.unirio.br/psicanalise-barroco/article/view/7285>>. Acedido a 17/09/2020.
- Hanawalt, Barbara A. *Growing Up in Medieval London: The Experience of Childhood in History*. Oxford University Press, 1995.
- Heywood, Colin. *A History of Childhood: Children and Childhood in the West from Medieval to Modern Times*. Polity Press, 2001.
- Jenks, Chris. *Childhood*. 2ª ed., Routledge, 2005.
- Kellerman, Jonathan. *Savage Spawn: Reflections on Violent Children*. Ballantine Books, 1999.
- Kincaid, James R. *Erotic Innocence: The Culture of Child Molesting*. Duke University Press, 1998.

- Locke, John. *Some Thoughts Concerning Education (Including Of the Conduct of the Understanding)*, editado por John William Adamson, Dover Publications, 2007.
- Mintz, Steven. *Huck's Raft: A History of American Childhood*. Belknap Press: An Imprint of Harvard University Press, 2006.
- Nikolajeva, Maria. *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*. Routledge, 2010.
- Orme, Nicholas. "Children and the Church in Medieval England." *The Journal of Ecclesiastical History*, Vol. 45, No. 4, 1994, pp. 563-587. <<https://doi.org/10.1017/Sd0022046900010769>>. Acedido a 22/11/2020.
- Pifer, Ellen. *Demon or Doll: Images of the Child in Contemporary Writing and Culture*. University Press of Virginia, 2000.
- Reay, Emma. *The Child in Games: From the Meek, to the Mighty, to the Monstrous*. Tese de Doutorado. *Apollo: The Institutional Repository of the University of Cambridge*. <<https://doi.org/10.17863/CAM.82249>>. Acedido a 18/02/2024.
- Reay, Emma. *The Child in Videogames: From the Meek, to the Mighty, to the Monstrous*. Palgrave Macmillan, 2024.
- Renner, Karen J. "Evil Children in Film and Literature." *The "Evil Child" in Literature, Film and Popular Culture*, editado por Karen J. Renner, Routledge, 2013, pp. 1-27.
- Rousseau, Jean-Jacques. *Émile, or On Education*. Tradução de Allan Bloom, Penguin Books, 1991.
- Snell, Melissa. "Role and Importance of Children in the Middle Ages." *ThoughtCo.*, 1 Março 2019, <<https://www.thoughtco.com/medieval-child-introduction-1789121>>. Acedido a 22/11/2020.
- Valentine, Gill. "Angels and Devils: Moral Landscapes of Childhood." *Environment and Planning D: Society and Space*, Vol. 14, 1996, pp. 581-599. <<https://doi.org/10.1068/d140581>>. Acedido a 12/11/2020.
- Vasconcelos, Helena. *A Infância É Um Território Desconhecido*. Quetzal, 2009.

H) Gótico, Grotesco e Horror

- Chaplin, Susan. *Gothic Literature: Texts, Contexts, Connections*. Pearson Longman, 2011.
- Cohen, Jeffrey Jerome. "Monster Culture (Seven Theses)." *Monster Theory: Reading Culture*, editado por Jerome Jeffrey Cohen, University of Minnesota Press, 1996, pp. 3-25.
- Cruz, Ronald Allan Lopez. "Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror." *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 40, No. 4, Dezembro, 2012, pp. 160-168. <<https://doi.org/10.1080/01956051.2012.654521>>. Acedido a 07/02/2022.
- Davison, Carol Margaret. *Gothic Literature, 1765-1824*. University of Wales Press, 2009.
- Ellis, Markman. *The History of Gothic Fiction*. Edinburgh University Press, 2000.
- Erle, Sibylle, e Helen Hendry. "Monsters: interdisciplinary explorations in monstrosity." *Palgrave Communications*, Vol. 6, No. Artigo 53, 2020. <<https://doi.org/10.1057/s41599-020-0428-1>>. Acedido a 07/02/2022.
- Garside, Peter, et al., editores. *The English Novel 1770-1829: A Bibliographical Survey of Prose Fiction Published in the British Isles*. Oxford University Press, 2000.
- Kayser, Wolfgang. *The Grotesque in Art and Literature*. Tradução de Ulrich Weisstein. Indiana University Press, 1963.
- McNally, Raymond T. "Bram Stoker and Irish Gothic." *The Fantastic Vampire. Studies in the Children of the Night. Selected Essays from the Eighteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, editado por James Craig Holte, Greenwood Press, 2002, pp. 11-21.
- Miles, Robert. "The 1790's: the effulgence of Gothic." *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, editado por Jerrold E. Hogle, Cambridge University Press, 2002, pp. 41-62.

- Mulvey-Roberts, Marie. *Dangerous Bodies: Historicising the Gothic Corporeal*. Manchester University Press, 2016.
- Oates, Joyce Carol. "Reflections on the Grotesque." *Celestial Timepiece: A Joyce Carol Oates Patchwork*, <<https://celestialtimepiece.com/2015/01/26/reflections-on-the-grotesque/>>. Acedido a 17/04/2023.
- Punter, David, e Glennis Byron. *The Gothic*. Blackwell Publishers, 2004.
- Punter, David. *The Literature of Terror. Volume 2: The Modern Gothic*. Routledge, 2014.
- Punter, David. *The Literature of Terror: A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day: Volume 1: The Gothic Tradition*. Routledge, 1996.
- Revert, Jordi. "The Horror Body: Transgressing Beyond the Anatomy." *Atmosfear Entertainment*, <<https://www.atmosfear-entertainment.com/medias/motions/horror-body-anatomy/>>. Acedido a 13/05/2022.
- Smith, Andrew, e William Hughes. Introduction: Locating the Victorian Gothic. *The Victorian Gothic: An Edinburgh Companion*, editado por Andrew Smith e William Hughes, Edinburgh University Press, 2012, pp. 1-14.
- Smith, Andrew. *Gothic Literature*. 3ª ed., Edinburgh University Press, 2013.
- Spooner, Catherine, e Emma McEvoy. "Gothic Locations." *The Routledge Companion to Gothic*, editado por Catherine Spooner e Emma McEvoy, Routledge, 2007, pp. 51-53.
- Willis, Martin. "Victorian Realism and the Gothic: Objects of Terror Transformed." *The Victorian Gothic*, editado por Andrew Smith e William Hughes, Edinburgh University Press, 2012, pp. 15-28.
- Wright, Angela. "Scottish Gothic." *The Routledge Companion to Gothic*, editado por Catherine Spooner e Emma McEvoy, Routledge, 2007, pp. 73-82.

I) Espaço, Fronteira e Transgressão

- Altink, Henrice, e Chris Weedon. Introduction. *Gendering Border Studies*, editado por Jane Aaron, Henrice Altink e Chris Weedon, University of Wales Press, 2010, pp. 1-15.
- Ballinger, Pamela. "Borders and the Rhythms of Displacement, Emplacement and Mobility." *A Companion to Border Studies*, editado por Thomas M. Wilson e Hastings Donnan, Wiley Blackwell, 2016, pp. 389-404.
- Cresswell, Tim. *In Place/Out of Place: Geography, Ideology, and Transgression*. University of Minnesota Press, 1996.
- De Genova, Nicholas. "Border, Scene and Obscene." *A Companion to Border Studies*, editado por Thomas M. Wilson e Hastings Donnan, Wiley Blackwell, 2016, pp. 492-504.
- Diener, Alexander C., e Joshua Hagen. *Borders: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, 2012.
- Foucault, Michel. "Des Espace Autres." *Architecture, Mouvement, Continuité*, No. 5, 1984, pp. 46-49. Traduzido por Jay Miskowiec: "Of Other Spaces (1967), Heterotopias." [foucault.info, <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.en/>](https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.en/). Acedido a 10/06/2022.
- Foust, Christina R. *Transgression as a Mode of Resistance: Rethinking Social Movement in an Era of Corporate Globalization*. Lexington Books, 2010.
- Green, Sarah. "A Sense of Border." *A Companion to Border Studies*, editado por Thomas M. Wilson e Hastings Donnan, Wiley Blackwell, 2016, pp. 573-582.
- Heinz, Sarah. "The Age of Transition as an Age of Transgression? Victorian Poetry and the Taboo of Sexuality, Love, and the Body." *Taboo and Transgression in British Literature from the Renaissance to the Present*, editado por Stefan Horlacher, Stefan Glomb, e Lars Heiler, Palgrave Macmillan, 2010, pp. 159-176.
- Horlacher, Stefan, et al., editores. *Taboo and Transgression in British Literature from the Renaissance to the Present*. Palgrave Macmillan, 2010.

- Jenks, Chris. *Transgression*. Routledge, 2003.
- Jervis, John. *Transgressing the Modern: Explorations in the Western Experience of Otherness*. Blackwell, 1999.
- Kaiser, Robert J. "Performativity and the Eventfulness of Bordering Practices." *A Companion to Border Studies*, editado por Thomas M. Wilson e Hastings Donnan, Wiley Blackwell, 2016, pp. 522-537.
- Lipovac, Nenad. "Space and Place." *Prostor*, Vol. 5, No. 1, 1997, pp. 1-34. <https://www.academia.edu/876959/Space_and_Place>. Acedido a 03/02/2023.
- Lukerman, F. "Geography as a Formal Intellectual Discipline and the Way in Which it Contributes to Human Knowledge." *Canadian Geographer*, Vol. 8, No. 4, Dezembro, 1964, pp. 167-172. <<https://doi.org/10.1111/j.1541-0064.1964.tb00605.x>>. Acedido a 10/02/2023.
- Madsen, Ole Jacob. "Transgression." *Encyclopedia of Critical Psychology*, editado por Thomas Teo, Springer, 2014, pp. 2002-2004. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-5583-7_319>. Acedido a 13/04/2021.
- Soja, Edward W. *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. Verso, 1990.
- Van Houtum, Henk. "Remapping Borders." *A Companion to Border Studies*, editado por Thomas M. Wilson e Hastings Donnan, Wiley Blackwell, 2016, pp. 405-418.
- Vizureanu, Viorel. "A Critical Analysis of the Foucauldian Heterotopias." *Annals of the University of Bucharest: Philosophy Series*, Vol. 61, No. 1, 2012, pp. 125-152. <https://www.academia.edu/45440019/A_critical_analysis_of_the_Foucauldian_heterotopias>. Acedido a 03/02/2023.
- Wilson, Thomas M., e Hastings Donnan. "Borders and Border Studies." *A Companion to Border Studies*, editado por Thomas M. Wilson e Hastings Donnan, Wiley Blackwell, 2016, pp. 1-25.
- Wolfreys, Julian. *Transgression: Identity, Space, Time*. Palgrave Macmillan, 2008.

J) Medicina e o Hospício

“A Victorian Mental Asylum.” *Science Museum*, <<https://www.sciencemuseum.org.uk/objects-and-stories/medicine/victorian-mental-asylum>>. Acedido a 03/05/2023.

Allan, Janice M. “Mrs. Robinson’s ‘Day-book of Iniquity’: Reading Bodies of/and Evidence in the Context of the 1858 Medical Reform Act.” *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 169-181.

Borch-Jacobsen, Mikkel. “Hypnosis in Psychoanalysis.” *Representations*, No. 27, Verão, 1989, pp. 92-110. <<https://doi.org/10.2307/2928485>>. Acedido a 25/02/2023.

Freud, Anna. *Selected Writings*, editado por Richard Ekins e Ruth Freeman, Penguin Books, 2015.

Freud, Sigmund. *Cinco Conferências sobre Psicanálise*. Tradução de Isabel Castro Silva, Relógio D’Água, 2016.

Freud, Sigmund. *Três Ensaio Sobre Teoria da Sexualidade*. Tradução de Nuno Batalha, Relógio D’Água, 2009.

Grant, Joanna. “‘Those Parts Peculiar to Her Organization’: Some Observations on the History of Pelvimetry, a Nearly Forgotten Obstetric Sub-specialty.” *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 135-147.

Haslem, Lori Schroeder. “Monstrous Issues: The Uterus as Riddle in Early Modern Medical Texts.” *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 34-50.

Hooper, Ginger. “Hysteria: Medicine as a Vehicle for Gendered Social Control.” *Rice Historical Review*, IV, Primavera, 2019, pp. 77-90. <<https://doi.org/10.25611/bhyn-7q51>>. Acedido a 03/03/2022.

- Huber, Christian G., et al. "Suicide risk and absconding in psychiatric hospitals with and without open door policies: a 15 year, observational study." *The Lancet Psychiatry*, Vol. 3, No. 9, Setembro, 2016, pp. 1-8. <[https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(16\)30185-7](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(16)30185-7)>. Acedido a 13/09/2023.
- Janes, Dominic. "Emma Martin and the Manhandled Womb in Early Victorian England." *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 107-118.
- Jones, Amanda. "Madness, Monks and Mutiny: Neo-Victorianism in the Work of Victoria Holt." *Neo-Victorian Studies*, Vol. 12, No. 1, 2019, pp. 1-27. <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3470919>>. Acedido a 10/09/2023.
- Lorenz, Amanda R., et al. "Disgust in response to some arthropods aligns with disgust provoked by pathogens." *Global Ecology and Conservation*, Vol. 2, 2014, pp. 248-254. <<https://doi.org/10.1016/j.gecco.2014.09.012>>. Acedido a 07/01/2023.
- Mangham, Andrew, e Greta Depledge. Introduction. *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 1-15.
- Mankins, Jeanna. *Insane Asylums in Britain during the Nineteenth Century*. 2022. Dissertação de Mestrado. *Scholar Works at UT Tyler*. <<http://hdl.handle.net/10950/4021>>. Acedido a 13/09/2023.
- Peebles-Kleiger, Mary Jo. "Contemporary Psychoanalysis and Hypnosis." *International Journal of Clinical and Experimental Hypnosis*, Vol. 49, No. 2, pp. 146-165. <<https://doi.org/10.1080/00207140108410065>>. Acedido a 21/09/2023.
- Peschier, Diana. *Lost Souls: Women, Religion and Mental Illness in the Victorian Asylum*. Bloomsbury Publishing, 2020.
- Poseck, Beatriz Vera. "Asylums for the insane in the cinema: the representation of mental institutions and their procedures on the wide screen." *Journal of Medicine and Movies*, Vol. 3, No. 2, Abril, 2007, pp. 57-67. <https://campus.usal.es/~revistamedicinacine/indices/indice3_2.htm>. Acedido a 23/10/2023.

- Rees, Emma L. E. "Narrating the Victorian Vagina: Charlotte Brontë and the Masturbating Woman." *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 119-134.
- Rutherford, Sarah. *The Victorian Asylum*. Shire Publications, 2008.
- Shepherd, Anne, e David Wright. "Madness, Suicide and the Victorian Asylum: Attempted Self-Murder in the Age of Non-Restraint." *Medical History*, Vol. 46, No. 2, Abril, 2002, pp. 175-196. <<https://doi.org/10.1017/S0025727300000053>>. Acedido a 09/09/2023.
- Thomas, D. P. "The Demise of Bloodletting." *The Journal of the Royal College of Physicians of Edinburgh*, Vol. 44, No. 1, 2014, pp. 72-77. <<http://dx.doi.org/10.4997/JRCPE.2014.117>>. Acedido a 02/11/2023.
- Wallis, Jennifer. *Investigating the Body in the Victorian Asylum: Doctors, Patients, and Practices*. Palgrave Macmillan, 2017.
- Wiles, Will. "'Straitjacket': A Confined History." *Insanity and the Lunatic Asylum in the Nineteenth Century*, editado por Thomas Knowles e Serena Trowbridge, Pickering & Chatto, 2015, pp. 167-181.
- Williams, Carolyn D. "'Difficulties, at present in no Degree clear'd up': The Controversial Mother, 1600-1800." *The Female Body in Medicine and Literature*, editado por Andrew Mangham e Greta Depledge. Liverpool University Press, 2012, pp. 16-33.
- Wright, David. *Mental Disability in Victorian England: The Earlswood Asylum, 1847-1901*. Oxford University Press, 2001.
- York, Sarah Hayley. *Suicide, Lunacy and the Asylum in Nineteenth-Century England*. 2009. Tese de Doutorado. *University of Birmingham eTheses Repository*. <<https://etheses.bham.ac.uk/id/eprint/801/1/York10PhD.pdf>>. Acedido a 23/10/2023.

L) Memória e Trauma

- Assmann, Jan. "Communicative and Cultural Memory." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 109-118.
- Caruth, Cathy. "Introduction to Psychoanalysis, Trauma and Culture I." *American Imago*, Vol. 48, No. 1, 1991, pp. 1-12.
- Confino, Alon. "Memory and the History of Mentalities." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 77-84.
- Echterhoff, Gerald. "Language and Memory: Social and Cognitive Processes." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 263-274.
- Eisen, Mitchell L., e Gail S. Goodman. "Trauma, memory, and suggestibility in children." *Development and Psychopathology*, Vol. 10, No. 4, Dezembro, 1998, 717-738. <<https://doi.org/10.1017/S0954579498001837>>. Acedido 23/03/2023.
- Erll, Astrid. Cultural Memory Studies: An Introduction. *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 1-15.
- Esposito, Elena. "Social Forgetting: A Systems-Theory Approach." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 181-189.
- Junker-Kenny, Maureen. "Memory and Forgetting in Paul Ricoeur's Theory of the Capable Self." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 203-211.
- Langenohl, Andreas. "Memory in Post-Authoritarian Societies." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 163-172.
- Luckhurst, Roger. *The Trauma Question*. Routledge, 2008.

- Neumann, Birgit. "The Literary Representation of Memory." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 333-343.
- Paciello, Jillian N. "Finding common ground: How teaching movement and grounding techniques to sexual assault survivors affects their learning in higher education." *Adult Education Research Conference*, 2022. Comunicação em conferência. <<https://newprairiepress.org/aerc/2022/papers/8/>>. Acedido a 12/07/2023.
- Porter, Stephen, e Angie Birt. "Is Traumatic Memory Special? A Comparison of Traumatic Memory Characteristics with Memory for Other Emotional Life Experiences." *Applied Cognitive Psychology*, Vol. 15, No. 7, Dezembro, 2001, pp. 101-117. <<https://doi.org/10.1002/acp.766>>. Acedido a 09/08/2022.
- Rodríguez, Jeanette, e Ted Fortier. *Cultural Memory: Resistance, Faith & Identity*. University of Texas Press, 2007.
- Ruchatz, Jens. "The Photograph as Externalization and Trace." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 367-378.
- Schmidt, Siegfried J. "Memory and Remembrance: A Constructivist Approach." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 191-201.
- Straub, Jürgen. "Psychology, Narrative, and Cultural Memory: Past and Present." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 215-228.
- Vinson, Sarah Katherine Foust. *Storied Memories: Memory as Resistance in Contemporary Women's Literature*. 2010. Tese de Doutorado. *Loyola University Chicago eCommons*. <https://ecommons.luc.edu/luc_diss>. Acedido a 09/08/2022.
- Zierold, Martin. "Memory and Media Cultures." *A Companion to Cultural Memory Studies*, editado por Astrid Erll e Ansgar Nünning, De Gruyter, 2010, pp. 399-407.

M) Varia

Barthes, Roland. *The Pleasure of the Text*. Tradução de Richard Miller, Hill and Wang, 1975.

Bataille, Georges. *Literature and Evil*. Penguin Books, 2012.

Boehmer, Elleke. *Colonial and Postcolonial Literature*. 2ª ed., Oxford University Press, 2005.

Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, 1990.

Chevalier, Jean, e Alain Gheerbrant. *The Penguin Dictionary of Symbols*. Tradução de John Buchanan-Brown, Penguin Books, 1997.

Cirlot, Juan Eduardo. *A Dictionary of Symbols*. New York Review Books, 2020.

Davidson, Hilary. “Sex and Sin: The Magic of Red Shoes.” *Shoes: A History from Sandals to Sneakers*, editado por Giorgio Riello e Peter McNeil, Berg Publishers, 2011, pp. 272-288.

“Deconstruction.” *Cambridge Dictionary*,
<<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/deconstruction>>. Acedido a 06/01/2024.

Dekel, Sheila Cohn, e Lucette Lagnado. *Children of the Flames: Dr. Josef Mengele and the Untold Story of the Twins of Auschwitz*. Penguin Books, 1992.

Derrida, Jacques. *Points... Interviews, 1974-1994*. Tradução de Peggy Kamuf, et al., Stanford University Press, 1995.

Duarte, João Ferreira: s.v. “Cânone”, *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*, coordenação de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>. Acedido a 19/05/2023.

Estés, Clarissa Pinkola. *Mulheres que Correm com os Lobos: Mitos e Histórias do Arquétipo da Mulher Selvagem*. Tradução de Luzia Almeida, Marcador, 2016.

- Foucault, Michel. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. Vintage Books, 1996.
- Francis, Mark. "Childhood's Garden: Memory and Meaning of Gardens." *Children's Environments*, Vol. 12, No. 2, Junho, 1995, pp. 1-16. <https://www.researchgate.net/publication/234746489_Childhood's_Garden_Memory_and_Meaning_of_Gardens>. Acedido a 12/07/2023.
- Gray, Matthew Adam. *The Traditional Wilderness Conception, Postmodern Cultural Constructionism and the Importance of Physical Environments*. 2008. Dissertação de Mestrado. *ScholarWorks: University of Montana*. <<https://scholarworks.umt.edu/etd/1095>>. Acedido a 19/03/2023.
- Herman, David. *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Ohio State University Press, 1999.
- Hobbes, Thomas. *Leviathan*. Penguin Books, 1985.
- Juni, Samuel, e Michelle M. Roth. "The Influence of Hair Color on Eliciting Help: do Blondes Have More Fun?" *Social Behavior and Personality*, Vol. 13, No. 1, 1985, pp. 11-14. <<https://doi.org/10.2224/sbp.1985.13.1.11>>. Acedido a 10/03/2023.
- Kumar, Krishan. "'Englishness' and English National Identity." *British Cultural Studies*, editado por D. Morley e K. Robins, Oxford University Press, 2001.
- Lombroso, Cesare. *Criminal Man*. Tradução de Mary Gibson e Nicole Hahn Rafter, Duke University Press, 2006.
- Marks, Peter, Jennifer A. Wagner-Lawlor, e Fátima Vieira, editores. *The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures*. Palgrave Macmillan, 2022.
- Metzl, Jonathan M. "What guns mean: the symbolic lives of firearms." *Palgrave Communications*, Vol. 5, No. 1, 2019, pp. <<https://doi.org/10.1057/s41599-019-0240-y>>. Acedido a 01/03/2023.
- Prateek. "Hubble-Bubble of Transcultural Encounters: A Study of the Social Life of the Hookah." *Transformations: Journal of Media & Culture*, No. 27: Thing Theory, Material Culture, and Object-Oriented Ontology, 2016, pp. 1-10.

<https://www.transformationsjournal.org/wp-content/uploads/2016/12/Prateek_Transformations27.pdf>. Acedido a 21/10/2021.

Ryan, Marie-Laure. “Narrative.” *A Companion to Critical and Cultural Theory*. 1ª ed., editado por Imre Szeman, Sarah Blacker, e Justin Sully, John Wiley & Sons Inc., 2017, pp. 517-530.

Said, Edward W. *Orientalism*. Penguin Books, 2003.

Sikirivwa, Mawazo Kavula. “Deconstruction Theory and its Background.” *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, Vol. 4, No. 4, 2020, pp. 44-72. <<https://www.ajhssr.com/wp-content/uploads/2020/03/E20444472.pdf>>. Acedido a 05/01/2024.

The Herder Dictionary of Symbols: Symbols from Art, Archaeology, Mythology, Literature, and Religion. Tradução de Boris Matthews, Chiron Publications, 1996.

The People Profiles: The Biography Channel. *Josef Mengele – The Angel of Death Documentary*. YouTube, 15/12/2021, <<https://www.youtube.com/watch?v=59PSUfqBUvs>>. Acedido a 03/10/2023.

Tigges, Wim. *An Anatomy of Literary Nonsense*. Rodopi, 1988.

Vasconcelos, Helena. *Humilhação e Glória*. Quetzal, 2012.

Weitzer, Ronald. “The Social Ecology of Red-Light Districts: A Comparison of Antwerp and Brussels.” *Urban Affairs Review*, Vol. 50, No. 5, Novembro, 2013, pp. 702-730. <<https://doi.org/10.1177/107808741350408>>. Acedido a 23/04/2023.

Anexos



Fig. 1 – *American McGee's Alice*: Barras de “Sanity” e “Strength of Will”.



Fig. 2 – *American McGee's Alice*: as diferentes áreas do videojogo.



Fig. 3 – *Alice: Madness Returns*: A barra de rosas que indica a vitalidade de Alice.



Fig. 4 – *Alice: Madness Returns*: as personagens que Alice encontra nas *London Intermissions* (1).



Fig. 5 – *Alice: Madness Returns*: as personagens que Alice encontra nas *London Intermissions* (2).



Fig. 6 – *Alice: Madness Returns*: as personagens que Alice encontra nas *London Intermissions* (3).



Fig. 7 – *Alice: Madness Returns*: Alice a despertar de Wonderland nas docas de Londres e os dois indivíduos que a abordam.



Fig. 8 – *Alice: Madness Returns*: os dois agentes que aprisionam Alice na terceira *London Intermission*.



Fig. 9 – *Alice: Madness Returns*: Wilton J. Radcliffe.



Fig. 10 – *Alice: Madness Returns*: figuras masculinas em cenários violentos.



Fig. 11 e 12 – *Alice: Madness Returns*: Angus Bumby.



Fig. 13 - *Alice: Madness Returns*: Prostituta em Mangled Mermaid.



Fig. 14 – *Alice: Madness Returns*: o East End (1).

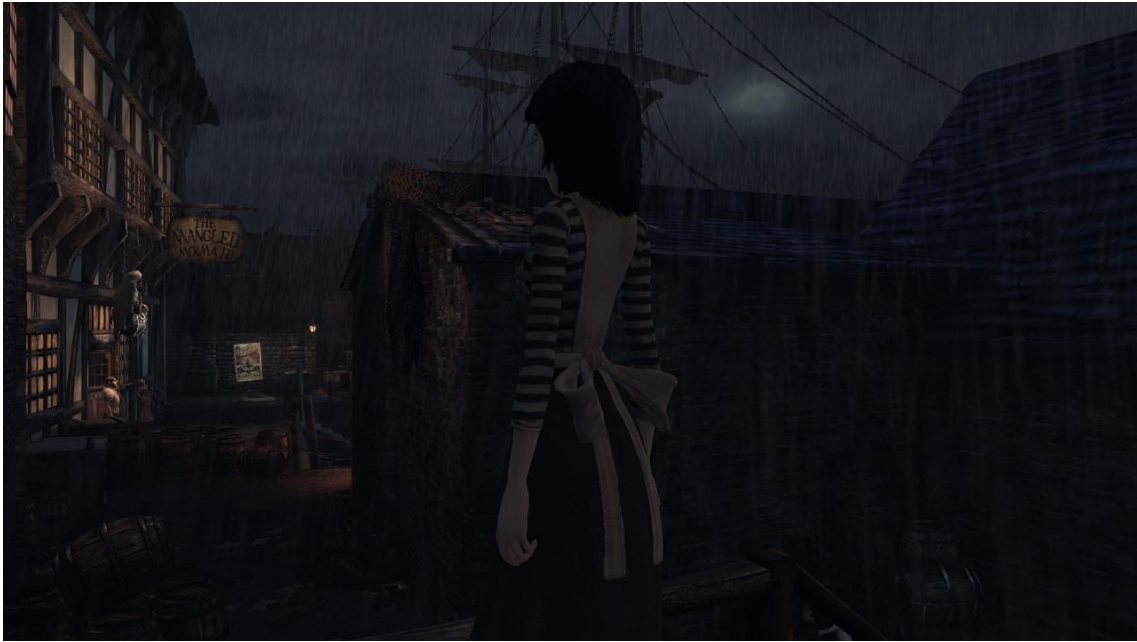


Fig. 15 – *Alice: Madness Returns*: o East End (2).



Fig. 16 – *Fran Bow*: antes de Fran (à esquerda) aceder à Ultrareality.



Fig. 17 – *Fran Bow*: depois de Fran aceder à Ultrareality.

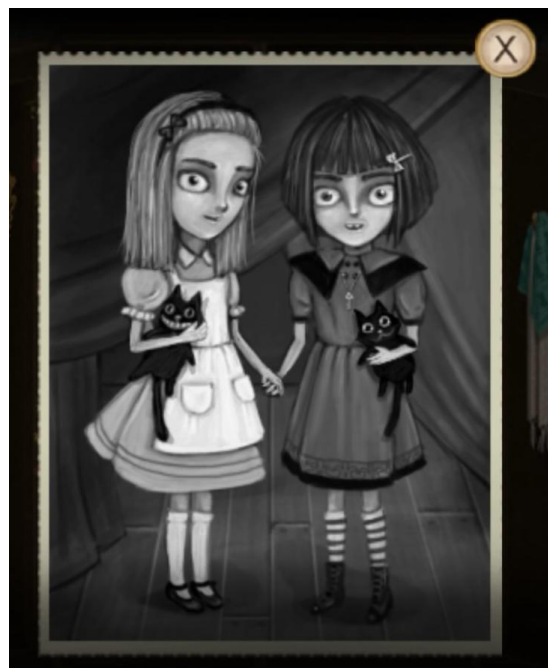


Fig 18 – *Fran Bow*: fotografia de Alice e Fran.



Fig. 19 e 20 – Fran Bow e fotografia de Alice Liddell em *Alice's Adventures Under Ground*.



Fig. 21 – *American McGee's Alice*: efeito da Rage Box em Alice.



Fig. 22 – *Alice: Madness Returns*: Executioner sendo derrotado por Alice.



Fig. 23 – *Alice: Madness Returns*: uma memória encontrada por Alice.



Fig. 24 – *American McGee's Alice*: Alice.



Fig. 25 – *Alice: Madness Returns*: o vestido *Steamdress*.



Fig. 26 – *Alice: Madness Returns*: o vestido *Siren*.

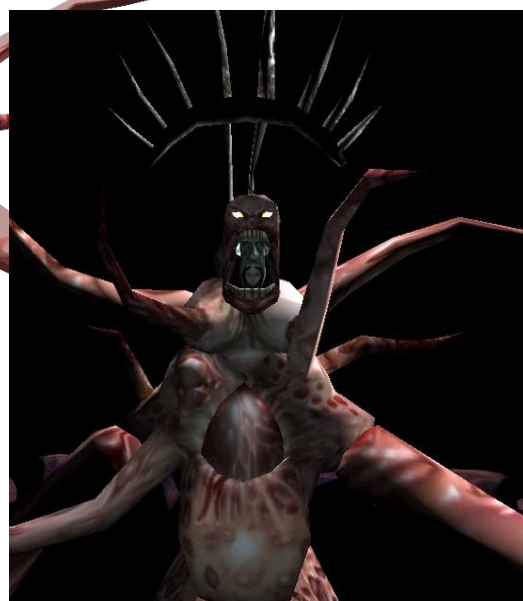


Fig. 27 – *Alice: Madness Returns*: as estátuas no Capítulo 3: “Oriental Grove”.



(1)

Fig. 28 e 29 – *American McGee's Alice*: a monstruosa Queen of Hearts/Red Queen.



(2)



Fig. 30 – *Fran Bow*: O ícone representando o frasco de Duotine, rotulado “Pills” e localizado no canto inferior direito do ecrã. Note-se também o ícone da mala de Fran, localizado no canto inferior esquerdo do ecrã.



Fig. 31 – *Fran Bow*: Fran após a entrada em Ithersta.



Fig. 32 – *Fran Bow: Ultra-Fran*.



Fig. 33 – *Alice: Madness Returns: Dollmaker*.



Fig. 34 e 35 – *Alice: Madness Returns*: Alice transformada numa boneca por Dollmaker, e sua posterior libertação.

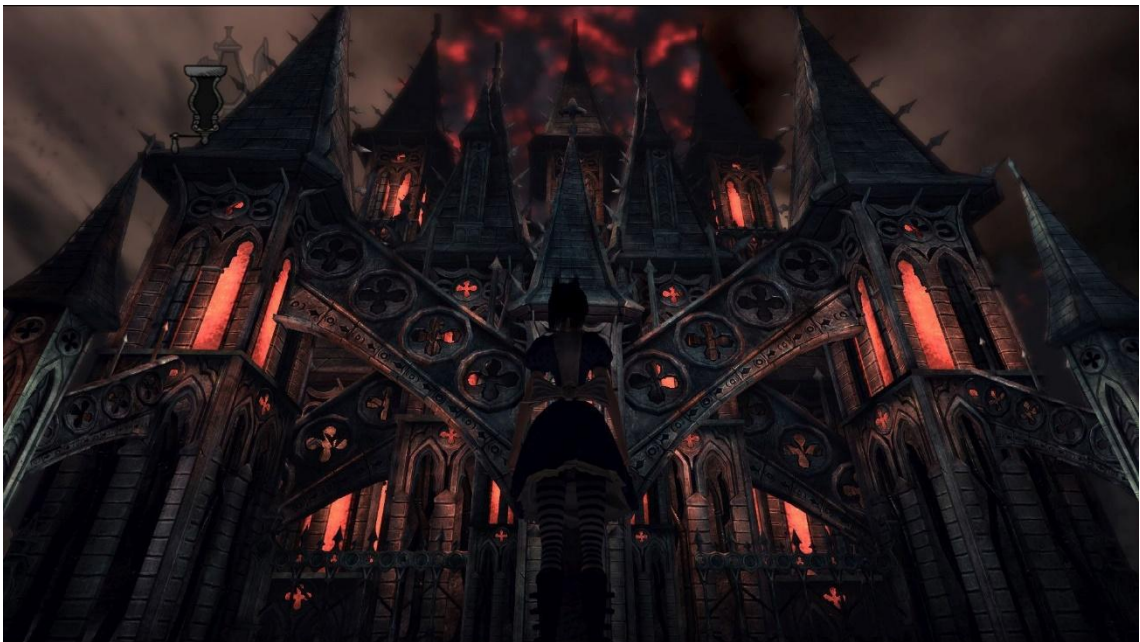


Fig. 36 – *Alice: Madness Returns*: o boss space de Dollmaker, correspondendo à parte frontal do *Infernal Train*.



Fig. 37 – *Alice: Madness Returns*: Londerland.



Fig. 38 – *American McGee's Alice*: o boss space de Duchess.



Fig. 39 – *American McGee's Alice*: o primogénito de Duchess.



Fig. 40 – *American McGee's Alice*: a entrada para o boss space de Centipede.



Fig. 41 – *American McGee's Alice*: Centipede e o seu boss space.



Fig. 42 – *Fran Bow*: o espaço ocupado por Security Guard.



Fig. 43 – *Fran Bow*: o espaço ocupado por Security Guard, na Ultrareality.



Fig. 44 – *Fran Bow*: o hospício na Ultrareality e a criança que surge sentada na banheira.



Fig. 45 – *Fran Bow*: Mabuka.



Fig. 46 – *Fran Bow*: a enfermeira e a grotesca figura que se encontram no hospício, na Ultrareality.



Fig. 47 – *Fran Bow*: Fran voando com Palontras e Mr. Midnight.

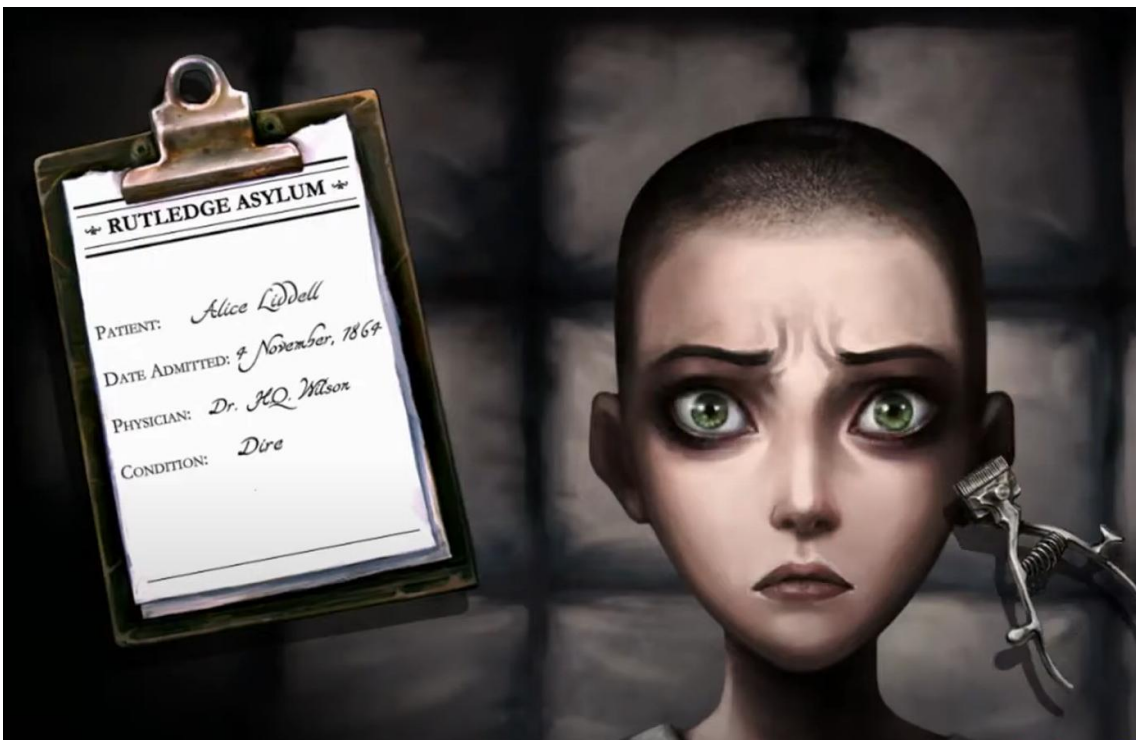


Fig. 48 – *Alice: Madness Returns Storybook*: Alice a ser sujeita a um corte de cabelo.

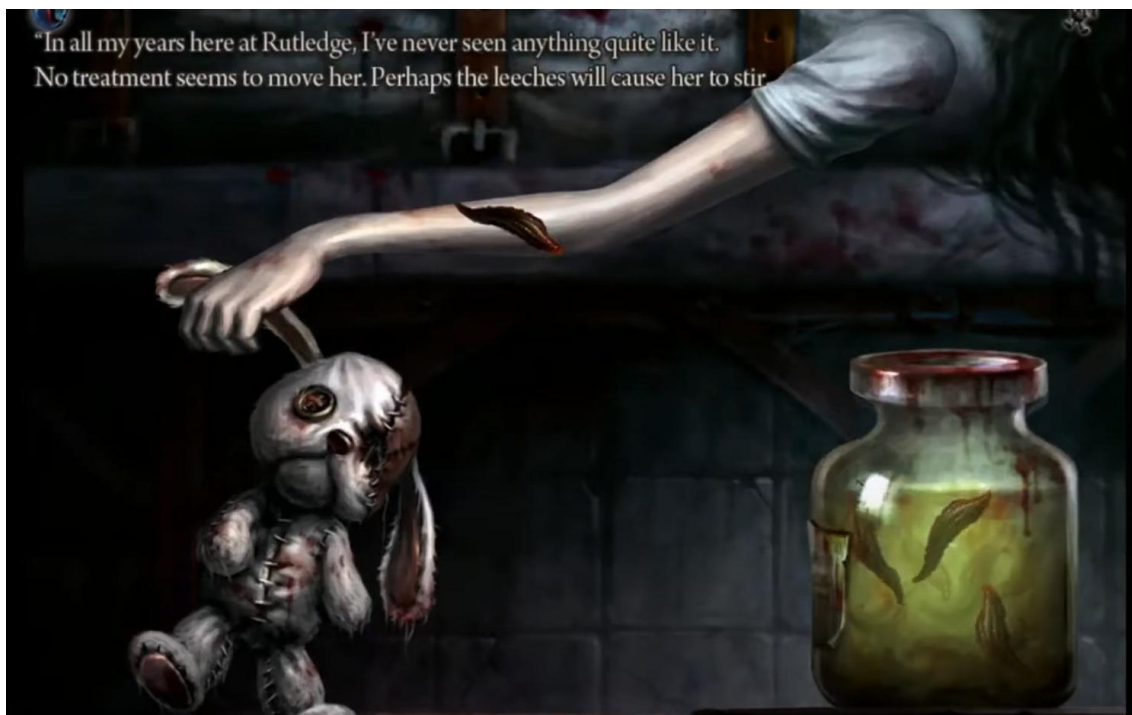


Fig. 49 – *Alice: Madness Returns Storybook*: Alice a ser sujeita a uma venessecção.



Fig. 50 – *Alice: Madness Returns*: O quarto atribuído a Alice no Rutledge Asylum; “Sequência do Hospício”.



Fig. 51 e 52 – *Alice: Madness Returns*: “Trepanning Room” e “Bloodletting Room”;
“Sequência do Hospício”.



Fig. 53 – *Alice: Madness Returns*: Orderlies com as suas manifestações em Wonderland, Tweedledum e Tweedledee; “Sequência do Hospício”.



Fig. 54: *Alice: Madness Returns*: Heironymous Q. Wilson.



Fig. 55 – *Fran Bow*: Clara e Mia.



Fig. 56 – *Fran Bow*: Adelaida Fugents e a sua Kamala, na Ultrareality.



Fig. 57 – *Fran Bow*: Philmore Bronstone e a sua Kamala, na Ultrareality.



Fig. 58 – *Fran Bow*: Jason Cogh e a sua Kamala, na Ultrareality.



Fig. 59 – *Fran Bow*: Robert Clark e a sua Kamala, na Ultrareality.



Fig. 60 – *Fran Bow*: Damian Golsman e a sua Kamala, na Ultrareality.



Fig. 61 – *Fran Bow*: Isabelle e a sua Kamala, na Ultrareality.



(1)



(2)

Fig. 62 e 63 – *Alice: Madness Returns*: inimigos de Alice.



Fig. 64 – *Alice: Madness Returns*: Doll Girl.



Fig. 65 – *Fran Bow*: Itward.



Fig. 66 – *Fran Bow*: a festa de aniversário de Fran.

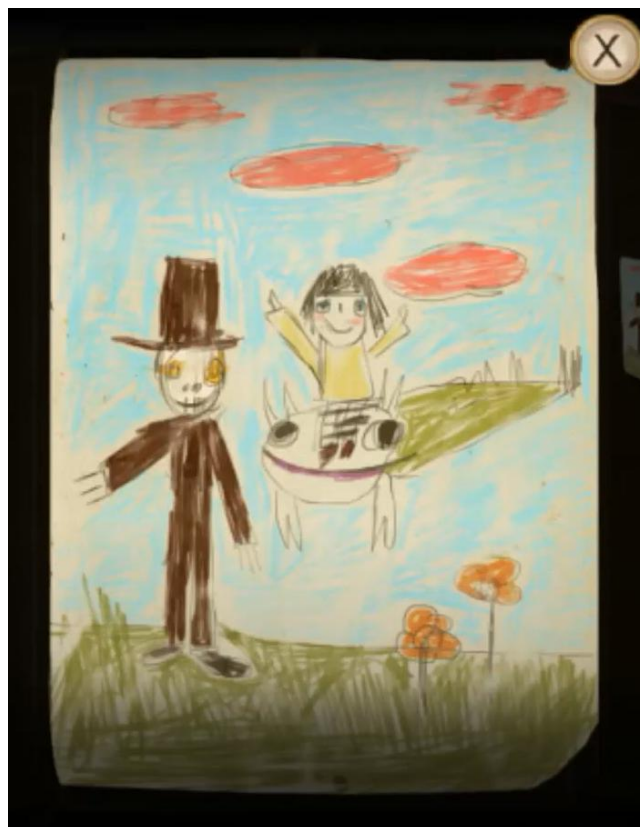


Fig. 67 – *Fran Bow*: o desenho de Fran rodeada de Itward e Palontras.

Disponibilizam-se ainda, nesta secção “Anexos”, três vídeos disponíveis no *website Youtube*, para que o leitor possa consultar o *playthrough* completo dos videojogos em estudo:

American McGee’s Alice: <https://www.youtube.com/watch?v=1zCbdyHHOFE>

Alice: Madness Returns: <https://www.youtube.com/watch?v=RDgOUhc9eZg>

Fran Bow: <https://www.youtube.com/watch?v=xoIkWyL2t3k>

Índice Remissivo

- adaptação, 1-5, 8-13, 21-24, 32, 121, 183, 186, 189, 191, 206, 230, 329, 330
adult gaze, 51
 agência, 64, 109, 143, 146, 152, 165, 194, 201, 214, 218, 220, 224, 275, 281, 290, 301, 303, 308, 313, 315, 318, 321, 324, 331
 Liddell, Alice, 78, 81-95, 110, 123, 161, 177, 188-189, 195, 217, 233, 271, 305
Amnesia: A Machine for Pigs, 330
angel in the house, 59-61, 64-66, 69, 72, 75, 77, 117, 123, 127, 130, 137, 304
Assassin's Creed Syndicate, 330
 Barrie, J. M., 71
 Besant, Walter, 75, 181
 Bethlem Hospital, 259, 292
Beyond Two Souls, 30
 Blake, William, 46, 48-49, 53-55
body horror, 214, 244
boss spaces, 224-229, 236-239, 248, 258, 328
 Brown, Charles Brockden, 184
 Byron, Lord, 46, 88
cabriolet, 230
 Cameron, Julia Margaret, 70, 305
 camisa-de-forças, 260, 262, 267-269, 280, 284
 canibalismo, 158-159, 241
 cânone literário, 43
 Carlyle, Thomas, 171
 Catolicismo, 232
 Coleridge, Hartley, 55
 Coleridge, Samuel Taylor, 46, 49, 55-56
 colonização, 38, 212-214, 216
 comboio, 211, 227, 229, 231-236
 consumismo, 240
 crime, 8, 75-76, 174, 180-181, 185, 251, 267, 321
 Cristianismo, 49, 232
cutscene, 30, 172, 236, 254, 256, 280-281, 299, 318
cyberpunk, 330
Dance of Death: Du Lac & Fey, 330
 Dickens, Charles, 11, 66, 138, 171, 259, 269, 306
 Doyle, Arthur Conan, 8, 66
East End, 75, 170-171, 173, 179, 181-182, 251
 Eliot, George, 66, 88, 138, 269, 307
Englishness, 16
 epistemologia, 7
etiquette book, 130, 132, 139, 144, 155, 192
 feminilidade, 59, 63, 69, 73, 88-89, 122, 127, 150, 195, 223, 245, 258, 308, 326, 328
 fetichismo, 65, 81, 94, 150, 161, 233, 274, 305
 fotografia, 53, 65-73, 78, 82-91, 152, 178, 187-190, 217, 234, 270, 290, 304-305, 310, 316
 fronteira, 6, 15-18, 63, 74-77, 153, 226, 228, 236, 258, 307, 311
Frostpunk, 330
gameplay, 22-23, 28, 30, 37, 40, 165, 172, 188, 209, 280
gentleman, 59-63, 66, 75, 86, 100-101, 113, 115, 175, 192, 230, 232, 243-245, 314-315
gentlemanliness, 59
ghost story, 14, 316
God of War, 30
 gótico, 12-19, 179, 184, 206, 236, 250, 289
 Gray, Thomas, 51
 grotesco, 13, 166, 230, 232, 250, 254
grounding, 187, 316, 318
 Haggard, H. Rider, 88, 216
 Hammer Film Productions, 14
 Hardy, Thomas, 66, 138, 307
 Hatch, Beatrice, 87
 Hatch, Evelyn, 87-88, 305
 Hawkes, John, 14
Heavy Rain, 30
 heterocosmos, 11, 167, 213, 255, 256
 heterotopia, 77, 224-228, 234, 243, 245, 248, 250, 254, 258
 hipertexto, 26, 28, 35, 42
 histeria, 204-206, 216, 261
 Hobbes, Thomas, 119, 121
Hogwarts Legacy, 330
 horror, 25, 97, 100, 184, 189, 214, 268-269, 289, 291, 299
 Humanidades Ambientais, 330-331
 Idade Média, 50
 identidade, 6, 14-16, 19, 43, 62, 76, 101, 103, 109, 123, 127, 142, 144, 149, 162, 169, 173, 216, 219, 242, 251, 266, 268, 278, 280, 285, 294-297, 300, 305, 309-312, 319-325, 329
 Iluminismo, 46, 48, 184, 259, 263
 Império Britânico, 100, 211, 214, 216

inocência, 51-56, 63, 67-68, 84, 87-90, 93,
 96, 127, 140, 161, 196, 199, 250, 308,
 314
 interação, 6, 9, 20, 23, 27-31, 39-42, 99,
 103, 105, 114-115, 118, 141, 155, 165,
 168, 179, 265, 288, 301, 324, 329
 Irlanda, 19
 James, Henry, 64, 71
 Keats, John, 46
 Kitchin, Alexandra “Xie”, 88-89, 290
 Le Fanu, 56, 64, 269
 legislação, 68, 90
 Levy, Amy, 66
 Lewis, Matthew, 14
 Liddell, Edith, 82, 110
 Liddell, Harry, 83
 Liddell, Henry George, 81-83
 Liddell, Lorina, 82-83, 88, 110, 234
 Locke, John, 48-49, 121
 Londres, 49, 75, 82, 92, 169-179, 182, 212,
 228-235, 239, 292
 Lovecraft, H. P., 14, 214
 ludologia, 27-43
male gaze, 90, 193, 213, 215
 masculinidade, 59, 61, 69, 73, 113, 150,
 173, 245, 258, 326, 328
 maternidade, 49, 71, 116-118, 137-138,
 239, 242, 251-253
 Mengele, Josef, 285-287
merchandise, 4, 92
 Mill, Harriet Taylor, 64
 Mill, Stuart, 64
 monstro, 20, 137, 184, 215-216, 247
 Murdoch, Alice, 82-83
 narratologia, 11, 27-43
 neovitorianismo, 5-6, 8, 19-20, 170, 213,
 241, 268, 330
New Woman, 64, 75
 Nightingale, Florence, 195
NPC, 167, 171
 O’Connor, Flannery, 14
 objectificação, 68, 70, 81-84, 89, 110, 138,
 231, 250, 307-308, 310, 324-326
 orientalização, 88
 Oriente, 88, 211-212
 parasita, 216
playthrough, 187
 Poe, Edgar Allan, 57
 pornografia, 71-73, 75
 pós-colonial, 5, 19, 212-213, 330
prizefight, 173
 prostituição, 4, 71, 75, 84, 90, 171, 177,
 211-212, 238, 243, 296, 310, 323
 Protestantismo, 232, 315
 Purdy, James, 14
 Radcliffe, Ann, 184
Ravenous Devils, 330
 retrofuturismo, 207, 330
 Revolução Francesa, 15-16, 46
 Revolução Industrial, 16, 46, 181, 200, 207,
 230, 235
 romance, 5, 6, 8, 14, 17, 23, 88
 Romantismo, 1, 2, 46-47, 49, 52, 55
 Rousseau, Jean-Jacques, 47-51, 150, 221
 Ruskin, John, 62-63, 66, 91, 230
Sanitarium, 264
séance, 316
 semiótica, 40-41
 sexualidade, 4-5, 16, 43, 45, 61, 64, 67-69,
 80, 87-90, 138, 146, 162, 176, 197, 204,
 211-214, 222, 233, 243-244, 303, 306,
 320
 sexualização, 63, 67-72, 84-85, 90, 175,
 199, 229, 231, 234, 238-239, 244-245,
 249-250, 299, 307-310, 324, 326
 Shakespeare, William, 10, 199
 Shelley, Mary, 14
 Shelley, Percy B., 46
Silent Hill, 18, 185, 264
 Smith, Adam, 60
 sobrenatural, 16, 63, 216
solarpunk, 330
steampunk, 192, 207-208, 232, 273, 330
 Stevenson, Robert Louis, 61
 Stoker, Bram, 8, 56, 61, 64, 66, 214, 216,
 303, 307
storytelling, 23, 35
 submundo, 75, 171, 179, 197, 206, 296
swaddling, 268
 Taylor, Helen, 64
 Tenniel, John, 91-92, 100, 117, 187-188,
 196, 206, 247, 299, 320
 terror, 14, 16, 121, 146, 184-185, 214, 243,
 250, 269, 291, 299, 317
Tetris, 35-36, 39
The Cat Lady, 164
The Elder Scrolls V: Skyrim, 30
The Great Ace Attorney Chronicles, 330
The Order: 1886, 330
The Witcher 3: Wild Hunt, 30
Tomb Raider, 30
Town of Light, 264
 tradição, 19, 26-27, 74-75, 82, 139, 184,
 219
 transmedial, 15, 18, 32, 329
 trauma, 13-14, 164, 200, 220, 276, 300-
 301, 314, 316
Uncharted 4: A Thief’s End, 30
 utopia, 228
vampire fiction, 56

Vampyr, 330
Vitória, rainha, 1, 66, 117
voyeurismo, 69, 90, 96, 107, 213-214, 305
Walpole, Horace, 14
Weld, Agnes Grace, 86-87
Wells, H. G., 66

West End, 75, 171, 182
White, Arnold, 182
Whitechapel, 181-182
Wollstonecraft, Mary, 64
Wordsworth, William, 46, 49-52, 55-58,
87, 118

[Fim]