ReGeo ISSN: 2177-3246

PROTAGONISTAS DA NARRATIVA NONSENSE: ANÁLISE COMPARATIVA DE ALICE (1887) E ELARA (GEMINI, 2025) EM O AVESSO DO MAPA

PROTAGONISTS OF NONSENSE NARRATIVE: COMPARATIVE ANALYSIS OF ALICE (1887) AND ELARA (GEMINI, 2025) IN THE REVERSE OF THE MAP

PROTAGONISTAS DE LA NARRATIVA NONSENSE: ANÁLISIS COMPARATIVO DE ALICE (1887) Y ELARA (GEMINI, 2025) EN EL REVERSO DEL MAPA

https://doi.org/10.56238/revgeov17n7-061

Data de submissão: 29/05/2026 **Data de publicação:** 13/07/2026

Carlos Eduardo de Araújo Placido
Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)
E-mail: carlos.placido@ufms.br
Lattes: http://lattes.cnpq.br/0981377060566842

Danielle Leduc Bastos Redú
Graduada em Comunicação Social - Jornalismo
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)
E-mail: danielle.leduc@ufms.br
Lattes: http://lattes.cnpq.br/0196274337521491

Millena Paula do Espirito Santo
Graduada em Letras - Português/Inglês
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)
E-mail: millena.paula@ufms.br
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6491182489639589

RESUMO
A obra "Alice no País das Maravilhas" (1887), escrita por Lewis Carroll, conta a história de Alice, uma jovem que, em um dia comum e entediante ao lado de sua irmã, se aventura em um mundo fantástico ao seguir um coelho que carrega um relógio. A narrativa "O Avesso do Mapa" é uma cocriação inspirada na obra de Carroll (1887), desenvolvida por meio de comandos humanos direcionados à IA generativa Gemini (2025). O objetivo desta pesquisa é examinar as construções das protagonistas Alice e Elara nos primeiros e segundos capítulos de ambas as narrativas, levando em conta a criação nonsense, a literatura fantástica e a IA generativa. Este estudo adota uma abordagem qualitativa e comparativa, com base em referências teóricas de Montoito (2019), Todorov (1981), Hessel e Lemes (2023) e Calvino (2007). Os resultados mostram que, quando as personagens encontram consolo no distanciamento do real, elas se conectam com as peripécias fantásticas e, em algumas situações, questionam a própria vivacidade, revelando instantes psicológicos e emocionais. Conclui-se, portanto, que, de acordo com o pensamento de Calvino (2007), um clássico nunca deixa de comunicar sua mensagem. A obra de Carroll deu origem a uma cocriação na narrativa da IA generativa, firmando-se como um clássico atemporal, que, ao serem utilizadas, as tecnologias contemporâneas precisam criar um ambiente de análise com o suporte da originalidade humana.

Palavras-chave: *Narrativa Nonsense*. Literatura Fantástica. IA Generativa. Alice. Elara.

ABSTRACT
The work “Alice's Adventures in Wonderland” (1887), written by Lewis Carroll, tells the story of Alice, a young woman who, on an ordinary and tedious day with her sister, ventures into a fantastic world by following a rabbit carrying a watch. The narrative “The Reverse of the Map” is a co-creation inspired by Carroll's work (1887), developed through human commands directed to the generative AI Gemini (2025). The objective of this research is to examine the constructions of the protagonists Alice and Elara in the first and second chapters of both narratives, taking into account nonsense creation, fantastic literature, and generative AI. This study adopts a qualitative and comparative approach, based on theoretical references from Montoito (2019), Todorov (1981), Hessel and Lemes (2023), and Calvino (2007). The results show that when characters find solace in distancing from reality, they connect with fantastic adventures and, in some situations, question their own liveliness, revealing psychological and emotional moments. It is concluded, therefore, that, according to Calvino's thinking (2007), a classic never ceases to communicate its message. Carroll's work gave rise to a co-creation in the narrative of generative AI, establishing itself as a timeless classic, which, when contemporary technologies are used, must create an analysis environment with the support of human originality.

Keywords: *Nonsense Narrative*. Fantastic Literature. Generative AI. Alice. Elara.

RESUMEN
La obra “Alicia en el País de las Maravillas” (1887), escrita por Lewis Carroll, cuenta la historia de Alicia, una joven que, en un día ordinario y aburrido con su hermana, se aventura en un mundo fantástico siguiendo un conejo que lleva un reloj. La narrativa “El Reverso del Mapa” es una co-creación inspirada en la obra de Carroll (1887), desarrollada a través de comandos humanos dirigidos a la IA generativa Gemini (2025). El objetivo de esta investigación es examinar las construcciones de las protagonistas Alicia y Elara en los primeros y segundos capítulos de ambas narrativas, teniendo en cuenta la creación nonsense, la literatura fantástica y la IA generativa. Este estudio adopta un enfoque cualitativo y comparativo, basado en referencias teóricas de Montoito (2019), Todorov (1981), Hessel y Lemes (2023) y Calvino (2007). Los resultados muestran que cuando los personajes encuentran consuelo en el distanciamiento de la realidad, se conectan con aventuras fantásticas y, en algunas situaciones, cuestionan su propia vivacidad, revelando momentos psicológicos y emocionales. Se concluye, por lo tanto, que, según el pensamiento de Calvino (2007), un clásico nunca deja de comunicar su mensaje. La obra de Carroll dio origen a una co-creación en la narrativa de la IA generativa, estableciéndose como un clásico atemporal que, cuando se utilizan tecnologías contemporáneas, debe crear un entorno de análisis con el apoyo de la originalidad humana.

Palabras clave: *Narrativa Nonsense*. Literatura Fantástica. IA Generativa. Alicia. Elara.

1 INTRODUÇÃO

O autor Charles Lutwidge Dodgson, com o pseudônimo Lewis Carroll, publicou a narrativa *Alice no País das Maravilhas* em 1865, apresentando jogos linguísticos e objetivos. Algumas racionalidades tentavam interpretar os signos de sua obra, mas não era requisito para influência de expectativas compartilhadas pelas palavras. Para Pinto (2009), a obra *Alice no País das Maravilhas,* construída por Lewis Carroll (1832 -1898), expõe uma ideia de raciocínio ao universo da fantasia, no sonho da protagonista. A narrativa carrega características da lógica e reflexões, na forma que articula os princípios e colocações, são evidentes as contradições e justificativas circulares, salientando a dificuldade da significação na identidade da Alice. Assim, Lewis Carroll constrói razões para discernir raciocínios e fantasias, explícitos preferencialmente pela utilização do paradoxo e *nonsense,* deparando-se com os limites da linguagem.

Um gênero literário e suas histórias criadas por autores individuais desenvolvem uma relação limitada com as convenções literárias da sua atualidade. O *nonsense* é um gênero que expressa vivências em narrativas e concepção de novas palavras. De acordo com Montoito (2019), narrativas selecionadas como *nonsense* têm o seu sentido muitas vezes, baseados nas racionalidades matemáticas. Comunica-se com a expressividade diante de palavras cuidadosamente escolhidas, sucedendo em uma percepção "diferenciada", não se conectando aos sentidos tradicionais de palavras escolhidas. O *nonsense*, diferentemente das linguagens convencionais, permite que trocadilhos de palavras se acrescente como uma pluralidade de significações às narrativas.

O mundo criado por Lewis Carroll apresenta-se como um ambiente onírico, chamando-o de "conto-sonho", significando como convicção desse universo desconhecido. Segundo Deleuze (1974), o autor Lewis Carroll demonstra em sua obra alguns elementos não racionais, propriamente ignorados, para promover uma nova visibilidade. O *nonsense* concentra-se nas temáticas da loucura, alucinógeno, competência do virtual e o mundo infantil, concedendo uma nova apreciação do mundo, chegando próximo de ser um universo criado pela intelectualidade humana.

Paralelamente, a especificidade desta pesquisa dedica-se a analisar comparativamente as protagonistas: Alice de Lewis Carroll (1887) e Elara do *Gemini* (2025). De acordo com *Gemini* (2025), *O Avesso do Mapa,* é uma ficção construída pela IA generativa, baseada na obra de Carroll (1887). A narrativa explicita a vida de Elara, uma cartógrafa que vive em um mundo hiperordenado, gerenciado por linhas, cronogramas inalteráveis e precisão geométrica. Assim, a protagonista encontra seu conforto em mapas primitivos, que abordam: anotações, símbolos do indefinido, classificados como algo depreciativo e sem valor na sua atualidade.

Uma personagem algorítmica exige materialidade técnica da narrativa literária, considerando como parte da sua constituição ficcional em histórias produzidas por *IA*, a linguagem literária, que demonstra ser atravessada por sistemas computacionais. Com isso, Hayles (1999) argumenta sobre os algoritmos e sistemas computacionais, que formulam significativamente a base de dados. Os modelos de predição e operações de recombinações textuais discutem os deslocamentos produzidos pela cultura informacional e imaginária pós-humana, na compreensão do sujeito e a linguagem da materialidade.

A inspiração computacional não precisa ser idêntica à criação humana no sentido de inventividade, mesmo diante das suas caracterizações, as construções da IA são associadas às idealizações humanas. Com isso, Ward (2020) conceitua que as tecnologias não possuem racionalidade e estimulações próprias, a originalidade de um sistema de inteligência artificial é uma reprodução da sua competência técnica, diante das visões *input* (entrada) humanas que o guiam. A inovação computacional na IA enfrenta objeções como: capacidade de compreender, argumentar e repetir totalmente aspectos espontâneos, emotivos e fundamentações das criações humanas.

Ambos os estudos se acrescentam para a análise da criação de uma obra literária, com a necessidade de compreender o processo inventivo das personagens, uma vinda de era atemporal e outra de tecnologia atual. Para isso, o artigo está dividido em cinco seções. Após essa introdução, temos a metodologia, por diante exibe-se: sessão-1”Narrativa *Nonsense*: inspiração para construção de uma obra sintética”, prosseguindo com a sessão 2-“Inteligência Artificial Generativa: Um pensamento probabilístico”, em seguida sessão 3-“Releitura contemporânea: Análise comparativa Alice (1887) e Elara (2025),” com os seguintes tópicos: Primeira percepção do fantástico e o refúgio da realidade: Alice (1887); *Prompt* de introdução; segunda percepção do fantástico e o refúgio realista: Elara (2025); Caminho da curiosidade: Uma consequência de reflexão; Estranhamento do mundo desconhecido e primeiro contato ao desconhecido, por fim as considerações finais.

Este artigo analisa as construções das personagens Alice (1887) e Elara (2025) sob diferentes perspectivas, uma feita por humano (narrativa atemporal) e outra gerada pela inteligência artificial generativa (pensamento probabilístico), observando como a focalização, identidade narrativa e experiência do estranhamento organizam suas formas de existência ficcional. Uma narrativa atemporal é lida e relida por muitas gerações, não perdendo sua essência, já a narrativa contemporânea construída pelo *Gemini* (2025) explicita a tecnologia atual em se basear no romance infantojuvenil de Lewis Carroll, como uma narrativa de ficção sintética.

O estudo é de abordagem qualitativa e literatura comparada, centralizada na categoria das personagens e analisadas sob o referencial teórico de Calvino (2007), Hessel e Lemes (2023), Montoito (2019) e Todorov (1981). As considerações finais apresentam os resultados alcançados na análise de

criação das personagens, identificando as limitações de análise. São sugeridos trabalhos futuros na área de pesquisa literária, especificamente de obras que abordam vivências de personagens em um mundo fantástico ou cibernético.

2 METODOLOGIA

A abordagem qualitativa de ordenação interpretativa e comparativa objetiva o aprofundamento da interpretação de um fato social, que possa complementar para futuros estudos. De acordo com Bauer, Gaskell e Allum (2008), a abordagem qualitativa consente em passar a voz para os indivíduos, em vez de qualificá-los como objeto. Entrevistas em função do aperfeiçoamento e racionalidade são gerenciadas mediante escritores incluídos no fenômeno. Um dos precedentes na transformação da forma de raciocinar foi Karl Max, o materialismo histórico e dialético, que explicita seus estudos na evolução da sociedade, porque o estilo de produções materiais preserva a vida social, política e intelectual.

Pesquisas de abordagem qualitativa carregam a investigação social entre pesquisador e área de estudos, os processos de aprendizagem ocorrem no concernimento do objeto aos resultados e aplicação desta metodologia. Segundo Gomes (2009), os métodos da abordagem qualitativa, ao analisar a sociedade, buscam interpretar a especificidade do conjunto de representações sociais e opiniões sobre o tema que instiga estudar. A pesquisa qualitativa observa com prioridade os aspectos qualitativos do efetivo, todavia sem desprezar formatos quantitativos.

O método adotado é de literatura comparada, que aborda a natureza mediadora na locomoção mediante elementos e atuação comparatista, utilizados em pesquisas singulares. Segundo Carvalhal (1991), a formação do leitor de literatura domina os aspectos próprios da literatura comparada singularmente como: organização entre objetos diversos, locomoção e intermediação. As conexões, locomoções e mediações exigidas na leitura comparatista podem complementar para o entendimento e conhecimento da produtividade do texto literário, um fato que ocorre na intertextualidade ao instituir o que tem entre as obras em estudo. A autora pontua colocações de Kristeva na produtividade da absorção de um texto como transformação de outro, a leitura possibilita que escritos tenham efeito de um processo de investigação a partir de um corpus literário anterior.

O corpus deste estudo é matizado por duas narrativas literárias: *Alice no País das Maravilhas* (1887) de Lewis Carroll, especificamente os capítulos 1 e 2; e *O Avesso do mapa* (2025), narrativa cocriada diante do *prompt* humano, conduzida pela IA generativa *Gemini*, similarmente com análise dos capítulos 1 e 2. A seleção dos capítulos iniciais de cada narrativa restringe-se por apresentarem os

primeiros conflitos individuais de cada protagonista, Alice e Elara, permitindo uma investigação focalizada na construção das personagens.

As técnicas de análise foram estabelecidas em três etapas, primeiro: a leitura dos corpora, com especificação de passagens relativas à caracterização das protagonistas, suas ações, falas e reações com o *nonsense*. A segunda etapa é a definição de conjuntos analíticos, inspirados no referencial teórico: a) manifestação do fantástico (Todorov, 1981); b) elementos *nonsense* (Montoito, 2019); c) construção da personagem (Hesel e Lemes, 2023); e d) noção de clássico (Calvino, 2007). A terceira etapa consiste na análise comparativa entre as duas protagonistas, equiparando o distanciamento de ambas do mundo real ao ponto de questionar a própria vivacidade, expressando condições psicológicas e emocionais.

A confrontação segue os princípios da literatura comparada tradicional, mas proporcionaliza aos contextos de uma narrativa gerada por IA generativa, considerando as especificidades da cocriação humano e máquina. Os resultados são revelados de forma descritivo-interpretativa, sem pretensão de disseminar estatística, todavia, com rigor analítico na sustentação das interpretações.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 NARRATIVA NONSENSE: INSPIRAÇÃO PARA CONSTRUÇÃO DE UMA OBRA SINTÉTICA

O *nonsense* poderia ser como uma mensagem, ao ser enviada para um interlocutor, não é possível saber quando ela foi recebida e nem de que forma pode ser interpretada ou entendida. Segundo Montoito (2019), as mensagens expostas, mas com significados ocultos e subjacentes, podem passar despercebidas ou assumir significados diferenciados na leitura e percepção de cada leitor. A noção de *nonsense* consegue relacionar-se aos estudos de Italo Calvino, na obra "Por que ler os clássicos (2007)", afirmando "A primeira leitura de um clássico é na verdade uma releitura e toda releitura é uma descoberta". Ao reler um clássico, é como ter novos descobrimentos, porque passaram despercebidas algumas interpretações e significados em sua primeira leitura.

> Para Lewis Carroll, o uso das palavras é puramente convencional; não existe nenhuma necessidade, além da força de quem impôs, que a linguagem –ou ainda, o pensamento – siga esse modo habitual de proceder; esse questionamento de nossas convenções, esse usodas regras lógicas que regem nosso dia-a-dia, é demolido através do nonsensee do paradoxo. O senso comum, como fica exemplificado por Alice, afirma apenas um sentido único para as palavras, ao passo que Humpty Dumpty, o Rei Branco e tantos outros personagens, instituem um paradoxo, mostrando que a linguagem possui, no mínimo, dois sentidos ao mesmo tempo, execrando assim qualquer visão única de mundo. (Monzani, 2011, p. 127-128)

É válido destacarmos as diferenças entre o absurdo, surrealismo e *nonsense* quando entendemos que Italo Calvino se orienta pela narrativa literária de Carroll. O absurdo é estipulado diante dos valores humanos, lidando com a ordenação e desordenação. Para Montoito (2019), a definição de surrealismo não deve ser entendida e direcionada como influência nas obras de Lewis Carroll nesse movimento literário. A escrita surrealista fundamentada na linguagem do inconsciente mostra-se contrária à idealização de coerência que Carroll demonstra em seus trabalhos. A formação do *nonsense* se direciona para a ordem de sequências lógicas, perfeitamente construídas, como um marco nas obras carrollianas.

Portanto, a obra *Alice no País das Maravilhas* (1887), construída por Lewis Carroll, teve sua estrutura bibliográfica literária como inspiração para a criação narrativa por meio da inteligência artificial generativa. Segundo Hessel e Lemes (2023), a IA generativa e suas criações são conduzidas pelos conhecimentos que já foram idealizados pela mente humana. As reflexões sobre as tecnologias de assistência virtual são formadas quando se adaptam e elaboram obras originais, orientadas em narrativas da criação humana por meio do conceito, racionalidade e concepção de um pensamento probabilístico daquela obra. Com isso, a IA generativa cria a história, mediante fornecimento de dados disponibilizados por humanos. Nesta pesquisa, a IA generativa se baseia em uma obra de era vitoriana e atemporal.

3.2 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA: UM PENSAMENTO PROBABILÍSTICO

O método em concepção da IA generativa envolve múltiplas técnicas e modelos, os mais destacados são as redes neurais generativas e referências de linguagens como o *Generative Pre-trained Transformer* (GPT). Segundo Hessel e Lemes (2023), a inteligência artificial generativa tem sido utilizada em vários recursos digitais e conexões, consentindo à sociedade interagir diante de websites, aplicativos e complementações de outros *softwares.* Há muitas avaliações contraditórias em relação ao seu uso, produzindo convicções favoráveis ou receios de toda criação.

Após a repercussão de notícias sobre o ChatGPT, outras inteligências artificiais surgiram, como forma de agregar mais experiências aos seres humanos, gerando comparativas em suas necessidades e entrega de serviços. Para Rossetti (2023), algumas inteligências artificiais tiveram visibilidade social, como: *Durable* (criação de sites), *Rationale (*apoia em decisões) e *MidJourney* (modifica o texto para criação artística). A conversação de um assistente virtual ganha destaque em sistemas midiáticos, por não haver limitação na forma que oferece as possibilidades que os seres humanos procuram no momento. Sua construção de conteúdo é gerada de forma rápida e ordenada em cada solicitação dos usuários. Em quaisquer pedidos novos realizados, os efeitos são criados.

Em novos modelos, a IA generativa está em incessante evolução, desenvolvendo regularmente a capacitação de abrir oportunidades para a idealização humana, oferecendo plataformas que podem conduzir ao aspecto criativo. Para Hessel e Lemes (2023), os favorecimentos na inteligência artificial generativa expõem que a mesma pode ter novas idealizações em forma de texto, arte, permitindo conhecimento em diferentes culturas e ponto de vista. A aplicabilidade da IA generativa engloba muitas áreas criativas, como: progresso de *softwares* em pinturas, instrumentos musicais, delineamentos de arte digital, análise de culturas e criação de jogos educacionais e imitadores da realidade virtual.

Diante das múltiplas perspectivas que a inteligência artificial generativa oferece, surgem inquietações sobre sua atuação na criação, independência na expressividade e autenticidade humana. Assim, Hessel e Lemes (2023) pontuam que regras morais, como a criação de obras elaboradas por algoritmos, são riscos de paralisação criativa, mediante dependência excessiva da tecnologia, aprimoradamente considerada. Em vista disso, a inteligência generativa pode ser um apoio benéfico para a criatividade humana. É necessário contextualizar essas aflições de maneira ética e colaborativa, sustentando uma utilização consciente e absoluta da tecnologia.

A utilização do *prompt* é instrução ou ponto de partida de um conteúdo disponibilizado pelos usuários, para orientar a criação de conteúdos, diante de modelos ou serviços da inteligência artificial, podendo variar em dificuldade ou padrão do objeto pretendido. Diante disto, Röhe e Santaella (2023) argumentam que o *prompt* pode construir com simplicidade, palavras-chave e informações específicas como: contextualidade, modelo desejado e limitações específicas, em uma atribuição da criação do texto. O *prompt* acessível pode ser uma frase introdutiva, instruções complementares no tom ou estilo de escrita solicitado, quaisquer restrições ou solicitados específicos carecem ser seguidos pela referência da IA tornando-se a base inicial para a inteligência artificial gerar uma história ou único parágrafo.

Algumas formas de complementar um *prompt,* com o objetivo de obter um resultado desejado, são referências divulgadas pela *Universidad Carlos III de Ma drid*, com a titulação de*: "Recomendaciones para la docencia con inteligencias artifi ciales generativas"* (2023). A Universidade Carlos III de Madrid (2023) pontua que a forma de utilizar o *prompt* para gerar resultados está nas formas: do fornecimento e contexto, detalhamento para complementação da resposta, público-alvo, verbos fáceis, esclarecer restrições, limitações e definição do formato narrativo ao resultado esperado. Quando alcançada a resposta, é abrangido como sugestão a complementação do chat para melhorar o texto e atingir um nível acessível esperado.

Com a utilização da inteligência artificial generativa, por meio do *prompt*, é possível estudar a criação da história *O Avesso do Mapa (2025)*, obtendo como modelo de composição a narrativa *Alice*

no País das Maravilhas (1887). Por meio de comandos humanos, através do *(prompt), p*odemos observar o nível que a narrativa gerada pelo *Gemini (2025)* atingiu. Diante de uma análise comparativa entre as personagens Alice (1887) e Elara (2025), observamos as expectativas desejadas em *O Avesso do Mapa (2025)*, que seguem os níveis e referências de originalidade de uma narrativa literária *nonsense* da era vitoriana.

3.3 RELEITURA CONTEMPORÂNEA: ANÁLISE COMPARATIVA ALICE (1887) E ELARA (2025)

Esta análise tem por objetivo inferir comparativamente as histórias das protagonistas com os seguintes tópicos: Primeira percepção do fantástico e o refúgio da realidade: Alice (1887); *Prompt* de introdução; segunda percepção do fantástico e o refúgio realista: Elara (2025); Caminho da curiosidade: Uma consequência de reflexão; Estranhamento do mundo desconhecido e primeiro contato ao desconhecido. Essas sessões são necessárias como forma de análise comparativa de uma narrativa de criação humana, clássica, *nonsense* e vitoriana, servindo de inspiração para elaboração de uma história cocriada por meio da IA generativa. O *prompt* explicita os primeiros indícios da nova criação, ao receber comandos humanos e disponibilizações de conteúdo. A plataforma *Gemini* foi utilizada como instrumento de estudo para gerar a narrativa para esta pesquisa, complementa-se com itens e serviços do *Google,* é possível encontrá-la no link: Google Gemini.

3.4 PRIMEIRA PERCEPÇÃO DO FANTÁSTICO E O REFÚGIO DA REALIDADE: ALICE (1887)

Inicia-se com Alice e sua irmã descansando na beira do rio, em uma tarde ensolarada. Alice observa o livro da irmã e percebe a falta de ilustrações e falas de personagens, ficando mais entediada e indisposta a colher margaridas. Quando, repentinamente, surge um coelho branco com olhos rosados, correndo em sua frente. Segundo Todorov (1981), diante da leitura do fantástico, há uma inserção do leitor ao mundo das personagens, conforme explicitado na narrativa de Alice. Uma obra é fantástica ou situa-se em uma fantasia por meio da interpretação ambígua que cada leitor tem diante dos acontecimentos e relatos existentes nela.

> 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, “and what is the use of a book,” thought Alice “without pictures or conversations?” So she was considering in her own mind (as well as she could, for the hot day made her feel very sleepy and stupid), whether the pleasure of making a daisy-chain would be worth the trouble of getting up and picking the daisies, when suddenly a White Rabbit with pink eyes ran close by her. (Carrol, p.1, 1887)

Nas primeiras linhas da narrativa de Lewis Carroll, percebemos a verdade de uma menina que está ouvindo a leitura da sua irmã e avista um coelho com relógio, de olhos rosados, correndo atrás dele por conta da sua curiosidade e inocência. Para Todorov (1981), o leitor pode refletir que a obra está na concentração de uma narrativa fantástica, quando suas assimilações questionam a forma que ela foi inserida na narrativa literária, destacando sua precisão e movimentação das personagens no decorrer da história. A primeira situação do fantástico ocorre quando o leitor lê a iniciação da história e percebe os acontecimentos existentes nela, nos primeiros momentos da sua leitura, acreditando que aquela história é classificada como uma narrativa fantástica.

3.5 PROMPT DE INTRODUÇÃO

A criação da história com inteligência artificial generativa *Gemini* explicita a utilização de *prompt* para se basear na narrativa de Carroll (1887) e gerar *O Avesso do mapa* (2025). De acordo com Oppenlaender (2023), a utilização de sistemas de geração de texto e imagem aborda transformações criativas socializadoras, a "engenharia de *prompt*s", obtendo destaque por sua competência na interação humano/computador. Para Pimentel (2024), concerne ao ser humano criar o *prompt* e aprender com seus resultados, se for preciso editá-lo e tomar diversas decisões ao processo de criação, uma obra cocriada pela inteligência artificial não pode ser reduzida a uma simples criação algorítmica.

Observe um exemplo de introdução do *prompt,* para elaboração de uma narrativa, baseada no conto de Lewis Carroll (1887):

> Crie uma releitura original inspirada na obra *Alice no País das Maravilhas* (1887), de Lewis Carroll. Essa releitura deve ser inteiramente de sua autoria, enquanto inteligência artificial. Você tem liberdade total para inventar protagonista, universo ficcional, estrutura narrativa, estilo de escrita e o tom literário. Gemini (2025)

O *prompt,* mediante comandos humanos, disponibilizou a narrativa *O Avesso do Mapa* (2025), com a protagonista Elara. A IA generativa atribuiu ao objetivo principal dos comandos humanos, "se basear na obra de Lewis Carroll", cocriando uma nova história. As primeiras linhas da narrativa do *Gemini*, a protagonista Elara, está entediada pelas imposições geométricas e algoritmos impostos na sua sociedade. A jovem se direciona ao seu quarto, como ato de um mundo consolativo, para se distanciar da sua realidade pré-existente. Para Corredera (2023), os modelos criados pela IA generativa são treinados em produções existentes e elaborados por humanos, um fato que complementa a discussão da propriedade intelectual, mediante as produções da IA generativa, mas incontestáveis, porque foram obras geradas primeiramente pelo ser humano.

3.6 SEGUNDA PERCEPÇÃO DO FANTÁSTICO E O REFÚGIO REALISTA: ELARA (2025)

A Elara, criação do *Gemini* no *prompt,* obtém seu refúgio do verídico por meio do seu quarto, um santuário de mapas antigos e a presença da avó Lira, que sempre dava pistas dos enigmas "jazem dragões", presentes nos mapas da neta, para a mesma interpretar os significados com a alma. Conceituado por Santaella (2023), os elementos geradores de escritas estão baseados em modelos de linguagem *(Large Language Models — LLM)*, uma forma de conhecimento que a máquina obtém, treinando diante de um conjunto de dados de textos, utilizando a construção de redes neurais avançadas para evidenciar textos semelhantes aos humanos.

> Elara não era uma garota de linhas retas. Em um mundo em que a geometria ditava cada respiro, onde cada rua era um segmento perfeito traçado com régua invisível, cada prédio uma caixa exata empilhada em monotonia e cada vida um cronograma inflexível, Elara encontrava consolo nos espaços em branco. Seu quarto, um refúgio no décimo andar de um bloco habitacional idêntico a milhares, era um santuário particular de mapas antigos. Não eram aqueles mapas que mostravam rotas eficientes ou zonas de serviço, com suas legendas precisas e cores pastéis. Os mapas de Elara ostentavam margens rabiscadas por mãos esquecidas, ilhas inexistentes que flutuavam em mares de tinta desbotada e a enigmática frase Aqui jazem dragões, escrita em caligrafias que pareciam sussurrar segredos. (Gemini, p.4, 2025)

O leitor, diante de uma máquina, fica sem seu referencial da cocriação generativa, forçando-se a interpretar uma nova história, com leitura de obras computacionais, impulsionando ações na forma que o próprio leitor é responsável pela criação do seu texto virtual. Com isso, Silva (2006) conceitua o autor-humano, que antes disponibilizava suas narrativas com escolha de personagens e vivências. Atualmente, com as criações das narrativas feitas por IA generativa, o autor-humano não decide os destinos das personagens ou sequência de acontecimentos da história. Já o autor-computacional impõe o andamento da sua obra, cabendo ao escrileitor transfigurar-se para montador da criação literária.

3.7 CAMINHO DA CURIOSIDADE: UMA CONSEQUÊNCIA DE REFLEXÃO

É notável perceber as características inocentes da Alice, ao não refletir sobre o coelho, pensando somente em segui-lo com sua curiosidade pelo relógio e suas vestimentas, chega ao destino de um enorme buraco. O meio de refúgio da realidade de Alice é o coelho como forma de distração. Para Todorov (1981), o primeiro contato da narrativa com o leitor não é esquisito um coelho estar correndo diante dos olhos de uma criança. Nessa passagem da obra, o leitor está vivenciando o mundo das personagens, acreditando em cada veracidade, porque na vida real dos humanos, o acontecimento do coelho e da Alice é um fato em se acontecer.

> There was nothing so *very* remarkable in that; nor did Alice think it so *very* much out of the way to hear the Rabbit say to itself, "Oh dear! Oh dear! I shall be late!" (when she thought it over

> afterwards, it occurred to her that she ought to have wondered at this, but at the time it all seemed quite natural); but when the Rabbit actually *took a watch out of its waistcoat-pocket*, and looked at it, and then hurried on, Alice started to her feet, for it flashed across her mind that she had never before seen a rabbit with either a waistcoat-pocket, or a watch to take out of it, and burning with curiosity, she ran across the field after it, and fortunately was just in time to see it pop down a large rabbit-hole under the hedge. (Carrrol, p.1,1887)

A personagem Alice, ao seguir e entrar na toca do coelho de forma tão rápida, não teve tempo para pensar nas consequências, só foi refletir depois, enquanto caía e demorava a chegar em seu destino (chão). O buraco continha um túnel com quadros e armários, potes com identificação, várias portas, que instigaram a curiosidade da criança. Para Todorov (1981), Alice, ao entrar na toca do coelho, abre expectativas para novas aventuras, em um lugar subterrâneo que se caracteriza em momentos por fantástico e outros em fantasia, a parte do fantástico se preenche ao tempo da ambiguidade, algo perceptível nos seis capítulos da narrativa de Lewis Carroll.

O leitor, ao se desligar da conexão do ambiente da narrativa com as personagens, permite a exposição da literatura fantástica, causando questionamento a quem aprecia a narrativa. Segundo Todorov (1981), o leitor, ao perceber que saiu do mundo das personagens, se depara com sua realidade de leitor e a individualidade de interpretar a narrativa. Há muitos relatos sobre componentes sobrenaturais, mas não foram explorados pelos leitores e nem questionados por sua natureza, porque não podiam ser consumidos de forma literal ou rigorosa.

3.8 ESTRANHAMENTO DO MUNDO DESCONHECIDO

Percebemos a trajetória da jovem ao chegar em seu destino e ter uma realidade questionável do mundo real. Alice, ao comer um bolo que estava sobre a mesa de um desconhecido(a), evidencia mudanças na sua forma humana, modificando-se de tamanho. Esse episódio causa muitas emoções, por alguns momentos, ela se torna questionadora da sua própria identidade.

> Curiouser and curiouser!" cried Alice (she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English); "now I'm opening out like the largest telescope that ever was! Good-bye, feet!" (for when she looked down at her feet, they seemed to be almost out of sight, they were getting so far off). "Oh, my poor little feet, I wonder who will put on your shoes and stockings for you now, dears? I'm sure *I* shan't be able! I shall be a great deal too far off to trouble myself about you: you must manage the best way you can;—but I must be kind to them," thought Alice, "or perhaps they won't walk the way I want to go! Let me see: I'll give them a new pair of boots every Christmas." (Carrol, p.2,1887)

O fantástico é uma saída para explicação natural, que poderia ser algo limitado sem acesso a ninguém, como a porta pequena que a protagonista tem acesso para o outro mundo, que a instiga a passar, sem saber o que iria acontecer. Para Todorov (1981), até na forma de se desvincular do fantástico, foi algo extremamente difícil para Alice, porque precisou modificar e refazer sua forma

humana para se integrar ao ambiente. O autor pontua que o fantástico não se formula somente pela existência de algo estranho, que provoca dúvida no leitor e no herói, todavia, é pela forma de interpretar que podemos classificar os termos negativos, não devendo ser “poética” ou “alegórica”.

Se o leitor tiver atitude de firmar-se aos acontecimentos de cada época, questionando o que é real ou ilusório, poderá ter uma conclusão diante de determinada obra, se é ou não uma narrativa fantástica. Para Todorov (1981), o fantástico não explicita para a personagem, que considera sua percepção como elementos da loucura, mas como ilustração verídica do mundo (maravilhoso). Quando Alice passa pelos momentos de ambiguidade, se está no real ou imaginativo, decide compreender que está em um sonho, entregando suas vivências a algo da fantasia. Em outros momentos, a protagonista não gostaria de estar ali, não vendo possibilidade de retornar à sua antiga vida com a irmã perto do rio.

3.9 PRIMEIRO CONTATO AO MUNDO DESCONHECIDO

A Elara, após ter um dos enigmas de mapas descobertos com auxílio da sua avó Lira, começa a ter suas primeiras vivências do fantástico no mundo real, mergulhando com a alma na descoberta de um novo universo. De acordo com Pimentel (2024), as percepções de obra, autor e coautor são construções sociais confeccionadas ao longo dos séculos, causando reflexões, transformações culturais, sociais e tecnológicas de cada época. Entender os sentidos históricos ajuda a pensar sobre a atualidade do momento, das redefinições projetadas pela IA generativa. Entende-se que inteligência artificial é criativa em sentidos pragmáticos porque expõe resultados perceptíveis como inovadores aos olhos de seus avaliadores.

> Sem hesitar, impulsionada por uma força que era parte dela e parte do desconhecido, uma corrente invisível que a puxava para o cerne do inexplicável, Elara empurrou o braço através da abertura. A sensação era de ser puxada por uma maré suave, mas irresistível, que a arrastava para um abismo de possibilidades. O quarto, de repente, encolheu; as paredes se dobraram sobre si mesmas com um som que parecia o farfalhar de milhares de páginas sendo viradas em alta velocidade, um sussurro de papel e tempo, e o teto se curvou como uma folha de papel amassada, perdendo sua rigidez e sua familiaridade. Um leve zumbido, como o de um enxame de abelhas invisíveis enxame de abelhas invisíveis, preencheu o ar, e o cheiro de ozônio, de algo recém-nascido e purificador, picou suas narinas, misturando-se com o aroma de tinta antiga do atlas. (Gemini, p.11, 2025)

Uma linha, ao percorrer com destino ao fantástico, passa primeiramente pelo estranho, depois pelo fantástico puro e por último pelo maravilhoso. Essa construção transmite momentos de aceitação do irreal e percepção do ambiente vivido. Para Todorov (1981), toda cena não consegue ser explicada em sentido das leis naturais, como são reconhecidas, porque o leitor está na ambientação do que se diz um fantástico maravilhoso. A natureza imaterial do texto é um conjunto que transforma tanto a leitura quanto a criação dele. Para Barbosa (2003), uma das consequências do processo de geração de textos

sobre leitor-escritor dependerá das interpretações do leitor e interação com o texto virtual, definindo como resultado sua própria criação, significando como uma escrita para obter a leitura.

Percebemos que Elara se aproxima do mundo maravilhoso quando o seu ambiente modifica e a personagem aparenta estar se vinculando ao universo fantástico, mas cabe a cada leitor interpretar a nova narrativa virtual como uma cocriação de uma obra inspirada na narrativa de Lewis Carroll. Assim, Pimentel (2024) argumenta que a inteligência artificial disponibiliza ao artista uma interlocução de novas possibilidades conceituais e estéticas, oferecendo vastas ferramentas e referências, mediante processo interativo, lhe concedendo a permissão de analisar expressões, estilos, combinações, cores e composições. A IA pode dar sugestões de abordagens inesperadas ou inspiradoras, desafiando as racionalidades de autoria e criatividade. A intersecção entre inteligência humana e a IA possibilita a cocriação de obras que expressam as complexidades do mundo contemporâneo, na ampliação das limitações da arte.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Entende-se que Carroll, na sua criação literária, utiliza de uma linguagem em forma de arte verbal, os jogos de palavras para os acontecimentos da narrativa, questiona não somente a personagem sobre o real e imaginário, mas transpassa essas dúvidas ao leitor. De acordo com Calvino (2007), um clássico é uma obra que ocasiona sentenças sobre si, ao mesmo tempo que nos afasta da própria obra, não ensina nenhuma coisa das quais não iremos saber, sempre explícitas significados que já experienciamos em algum momento da vida, todavia representado de uma nova forma.

Na cocriação da Elara, personagem do *Gemini*, definimo-la como alguém avessa às formas regulares, porque escapa dos sistemas de medida e controle do real, afirmando que a protagonista "mapeava o indizível e esquecido, recusando ser contida pelas coordenadas do seu mundo real" (Gemini, 2025, p. 4). A releitura que o *Gemini* fez do clássico de Lewis Carroll, com a utilização do *prompt*, a IA generativa se orienta em fazer a criação da nova obra, não se distanciando do nível único da narrativa do autor, mas se moldando a ele.

Diante da abertura de acesso ao arquivo, a IA generativa se forma pela estética, temporalidade e originalidade da criação humana. É argumentado por Calvino (2007) que o clássico ajuda a definir personalidades ou opiniões sobre si, diversas vezes, exibindo ao leitor aquilo que o mesmo valoriza ou acredita em vinculação da definição de clássico. Além disso, um clássico que antecede diante de outros na busca por conceituação é definido como um livro que supera ou estabelece sua origem e referência na história literária. Mesmo que surjam outros livros depois, as obras que apareceram para a sociedade primeiro sempre manterão sua importância e influência nas tradições literárias.

As personagens, por meio da literatura fantástica, em momentos das narrativas, vivenciam a fantasia ou algo maravilhoso. Essas afirmações são verídicas nas dimensões sobrenaturais de ambas, ao tomarem decisões com expectativas. Para Todorov (1981), o estranho realiza a forma de observar uma das condições do fantástico, os relatos de determinadas reações, especificamente do medo, estão relacionados aos sentidos das personagens e não ao acontecimento real, que instiga a racionalidade. Já o maravilhoso se caracteriza pela existência de acontecimentos sobrenaturais, sem direcionar as reações que ocorrem nas personagens.

Em Alice (1887), o fantástico está no dia quente e na leitura da irmã, até a passagem do coelho com relógio. O mundo maravilhoso ocorre quando Alice cai na toca do coelho, demorando muito para chegar ao chão. Quando chega em seu destino, enfrenta mutações em seu corpo, como o seu tamanho, o qual é modificado diversas vezes ao comer um bolo. Em Elara (2025), o fantástico está nas ordens que eram impostas em seu mundo perfeito, até o portal de abertura do mapa, o maravilhoso se constrói, quando a protagonista começa a ser sugada pelo mapa e tudo ao seu redor se transforma como uma mágica, até mesmo a dimensão da estrutura do seu quarto se modifica de forma.

Essa distinção revela modos diferentes de construção da identidade narrativa. Alice é configurada pela instabilidade do corpo, alteração das proporções e pergunta identitária: “Afinal de contas, quem sou eu?” (Carroll, 2013, p. 17–18). Sua identidade surge como problema, isto é, uma dimensão continuamente testada diante de um mundo que desfaz suas referências. Elara, por sua vez, é construída por uma busca que tende a organizar sua experiência em torno de um sentido simbólico. Ao afirmar “Onde o mapa termina, a história começa” (Gemini, 2025, p. 6), a narrativa indica que sua identidade se constitui pela passagem do mundo ordenado para o território do indizível. Assim, Ricoeur (1994) argumenta que ambas são identidades em processo, porque se formam no tempo da intriga; contudo, Alice se configura pela crise, já Elara se caracteriza pela busca de sentido em seu mundo.

Percebe-se, por meio de uma narrativa *nonsense*, ao abordar a literatura fantástica, a evidência na procura de explorar os limites entre o real e o ilusório, no romance infantojuvenil de *Alice no País das Maravilhas* (1887). A obra é classificada como um clássico que nunca perderá a sua essência diante das gerações sociais. Atualmente, é possível utilizar a narrativa atemporal para a cocriação de uma obra contemporânea probabilística de uma IA generativa. *O Avesso do Mapa* (2025), criado no *Gemini* por meio de fornecimentos de dados existentes, adaptou-se em algo aproximativo da composição de Lewis Carroll. A narrativa não pode ser classificada como algo autoral do *Gemini,* porque se moldou de inúmeros sites consolidados de autoria humana, cocriando uma narrativa que se aproxima de uma obra clássica vitoriana.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, conclui-se que esta pesquisa teve o objetivo de analisar a construção das protagonistas Alice (Carroll, 1887) e Elara (*Gemini,* 2025), nos capítulos iniciais analisados de *Alice no País das Maravilhas* (1887) e *O avesso do Mapa* (2025), considerando as categorias do *nonsense*, fantástico e cocriação com IA generativa. A abordagem qualitativa e comparativa evidenciou aproximar ambas as obras de contextos produtivos severamente distintos, uma de literatura oitocentista e a outra geração textual de inteligência artificial da atualidade.

Os resultados evidenciaram, com ambas as protagonistas encontrando e se locomovendo ao mundo fantástico, como uma forma de distanciamento do entediante ou opressivo. Alice e Elara, cada uma com suas características, questionam a própria vivência e explicitam estados psicológicos e emocionais complexos, como desorganização, estranhamento e desejo por autonomia. Os elementos são identificados ao pensamento de Todorov (1981) e Montoio (2019), que confirmam a permanência do fantástico e *nonsense* como estruturas narrativas potentes, mesmo em narrativas geradas por inteligência artificial.

Assim, depreende-se que a narrativa cocriada pelo *Gemini O avesso do mapa* (2025) não reproduz passivamente o modelo carrolliniano, porém reelabora criativamente, sustentando o que Calvino (2007) define como a força de um clássico, com capacidade de continuar explicando algo novo a cada leitura ou releitura. O estudo demonstra que a literatura comparada pode se prolongar produtivamente ao diálogo entre uma obra canônica e outra produção artificial, abrindo espaço para análises sobre autoria, criatividade e mediação tecnológica.

Como limitação deste estudo, acentua-se a análise rigorosa dos primeiros capítulos de cada narrativa, não permitindo explorar a curvatura completa do desenvolvimento das protagonistas. Assim, sugere-se para pesquisas futuras a ampliação da análise total das obras, como a investigação de outras categorias narrativas (tempo, espaço, narrador), diante da mesma perspectiva comparatista entre literatura humana e cocriação de uma Inteligência Artificial Generativa, podendo diversificar as limitações das tradições literárias.

REFERÊNCIAS

BAUER, M. W.; GASKELL, G.; ALLUM, N. C**. Qualidade, quantidade e interesses do conhecimento.** In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Orgs.) Pesquisa Qualitativa com textos, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2008.

CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. Editora Companhia das Letras, 2007.

CARROLL, Lewis. Alice on the Stage. ***The Theatre. Londres,*** 1887. Disponível em:https://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/alice-on-the-stage/. Acesso em: 04 de jun. 2026.

CARROLL, Lewis**.** ***Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá***. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Ilustrações de John Tenniel. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CARVALHAL, T. F. **Literatura Comparada: a estratégia interdisciplinar.** Rev. Bras. de Literatura. Comparada, n. 1., 1991.

CORREDERA, J. R. C**.** ***Inteligencia artificial generativa. Anales de la Real Academia de Doctores de España,*** v. 8, n.3, p. 475-489, 2023.

DELEUZE, G. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva: 1974.

GEMINI. **O avesso do mapa**. Narrativa gerada por inteligência artificial (Google Gemini 2.5 Flash) a partir do Meta Prompt. 30 jul. 2025. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1pyxAicHjLXAkBIBETpbyruD_yNJCbU3/view?usp=sharing. Acesso em:30 jul. 2025.

GOMES, R. **Análise e Interpretação de dados de pesquisa qualitativa.** In: MINAYO, M. C. S. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2009. p.

HAYLES, N. Katherine. ***How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*****.** Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HESSEL, Ana Maria Di Grado; DE OLIVEIRA LEMES, David. **Criatividade da inteligência artificial generativa.** TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 28, p. 119-130, 2023.

MONTOITO, Rafael. **Lógica e nonsensenas obras de Lewis Carroll: silogismos e tontologismos como exercício para o pensamento humano.** Pelotas: Editora IFSul, 2019.Disponívelem:http://omp.ifsul.edu.br/index.php/portaleditoraifsul/catalog/download/114/17/199-1?inline=1. Acesso em: 01 jun. 2026.

MONZANI, Luiz H. Deleuze e Lewis Carroll: **aproximações entre filosofia e literatura**. Kínesis,v.3,n.6,p.123-136,dez.2011.Disponívelem: https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/Kinesis/LuizHenriqueMonzani.pdf. Acesso em: 01 jun. 2026.

OPPENLAENDER, Jonas; LINDER, Rhema; SILVENNOINEN, Johanna. ***Prompting AI Art: an investigation into the creative skill of prompt engineering.*** 2023. Disponível em:

https://arxiv.org/abs/2303.13534. Acesso: 21 jan, 2025.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe; SILVEIRA, Victor Junger. IA Generativa pode ser coautora?. **Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 12, n. 25, p. e024012-e024012, 2024.

PINTO, Gabriel Faria Soares. **Análise filosófica da obra Alice no país das maravilhas**. Disponível em: . Acesso em: 16 jun. 2009.

ROSSETTI, Regina; GARCIA, Kethly**. Inteligência artificial generativa: questões jurídicas e éticas em torno do ChatGPT.** Virtuajus, v. 8, n. 15, p. 253-264, 2023.

RÖHE, Anderson; SANTAELLA, Lucia**. IAs Generativas: a importância dos comandos para texto e imagem.** Aurora: Revista de Arte, Mídia e Política, v. 16, n. 47, p. 76-94, 2023.

SANTAELLA, L. **Por que é imprescindível um manual ético para a Inteligência Artificial Generativa?** TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n.28, p. 7-24, 2023.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID. Vicerrectorado de Infraestructuras; Vicerrectorado de Grado y calidad de los estudios; Vicerrectorado de Postgrado y formación permanente. ***Recomendaciones para la docencia con inteligencias artificiales generativas***. Madrid: UC3M, 2023. Disponível em: https://hdl.handle.net/10016/37989. Acesso em: 31 maio 2026.