

Jogos e Psicanálise: Manifestações Artístico Culturais em Produções Contemporâneas

Winna Hita Iturriaga Zansavio¹ Arlete dos Santos Petry²

Gabrielly Del Carlo³ & Luís Carlos Petry⁴

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Brasil^{1;3;4} - ECA-USP, Brasil / Universidade de Toronto, Canadá²



Figura 1: Alice, Jogos e Psicanálise

Abstract

O presente artigo analisa a influência de elementos da cultura ocidental na produção artística conceitual de jogos digitais. Tomando como caso modelo o jogo digital *Alice Madness Returns*, do *game designer* American McGee, realizamos um estudo de como as obras fílmicas, literárias, artísticas e culturais influenciam e auxiliam no *design* e conceito de um jogo digital. *Alice Madness Returns* possui uma série de influências literárias - *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do Espelho* de Lewis Carrol -, fílmicas - *O Mágico de Oz*, *Alice no País das Maravilhas*, *Perfume: a História de um Assassino*, *Sucker Punch: Mundo Surreal*, *Labirinto* entre outros -, artísticas como o trabalho do fotógrafo Gottfried Helwheine. A metodologia empregada na pesquisa foi a leitura da referida obra de Lewis Carrol, no jogar o jogo *Alice Madness Returns*, na coleta de dados dentro do *artbook* do jogo *The Art of Alice Madness Returns* [Mcgee 2011] e uma análise psicanalítico/cultural sustentada em trabalhos anteriores na história da Psicanálise desde Freud, Bettelheim [2007]; Corso & Corso [2006; 2011] e Petry & Petry [2012], estes últimos já discutindo no âmbito dos jogos digitais. Discutiremos as influências artístico culturais na produção de jogos digitais, reafirmando o jogo como um elemento da cultura [Huizinga, 2001] e o conceito do jogo como forma de retórica cultural [Sallen e Zimmerman, 2012].

Keywords: games, cultura, *design*, psicanálise.

Authors' contact:

Winna Hita Iturriaga Zansavio:
winna.zansavio@gmail.com;
 Arlete dos Santos Petry:
arletepetry@gmail.com;
 Gabrielly Del Carlo:
gabriellycarlo@gmail.com;
 Luís Carlos Petry:
alletsator@gmail.com;

1. Introdução

Na virada do século XX, os jogos digitais se estabelecem como estruturas e objetos (digitais) da cultura contemporânea [Manovich 2001], interagindo com temas fundamentais da cultura ocidental [Salen e Zimmermann 2012], na perspectiva e comportamento de uma retórica cultural retroativa [Manovich, 2001; Salen e Zimmermann 2012]. Representados por meio de suas narrativas, de seus conteúdos imagéticos, temas, questões, histórias e personagens conhecidos da cultura ocidental, os jogos digitais realizam um diálogo, às vezes crítico, às vezes bizarro, com a própria cultura, o qual se expressa em uma dupla via: tanto representam dramaturgicamente questões da cultura, bem como retroagem sobre esta, resignificando-a [Murray, 2003].

Seria nesse sentido que Huizinga [2001] nos instrua que o jogo deveria ser compreendido como *o elemento fundamental e formador da cultura humana*. Seguindo tal perspectiva encontramos jogos que representam questões e temas culturais consagrados e, ao mesmo tempo as resignificam através da associação de novos conteúdos, mecânicas de jogo e estéticas de design que lhe conferem características multiformes e extremamente cativantes.

Um exemplo de tal tipo de interação entre jogos digitais e temas culturais é apresentado no jogo multiplataforma *Alice Madness Returns* [2011] de autoria do *designer* American McGee. Como jogo em 3D, com câmera em terceira pessoa, Alice é situado no gênero Ação/Horror/Plataforma, sendo projetado e construído a partir das obras de literárias de Lewis Carrol, *Alice no País das Maravilhas* [1865] e *Alice Através do Espelho* [1871].

O jogo digital segue aqui o caminho trilhado por outras realizações culturais anteriores, a saber, o de realizar uma releitura e redescritção da obra original [Freire, 1994] porém, agora em outro plano, o digital, o que em Murray [2003], é pensado via o conceito de

transposição¹. O trabalho literário de Carroll foi objeto de diversificadas releituras, as quais foram realizadas através de filmes, desenhos animados, séries de televisão, edições literárias adaptadas, jogos de tabuleiros, etc. Será com a incorporação e releitura de um objeto da cultura tão largamente difundido como a obra de Carroll, agora na forma de um jogo digital, que temos a participação do mesmo integrando-se ativa e positivamente na coparticipação da construção de uma retórica cultural [Salen e Zimmerman 2012] transversal.

Ao pensarmos o jogo digital como elemento da cultura humana, na perspectiva de retórica cultural, somos capazes de darmos um passo a mais e visualizarmos o encontro possível dos jogos com a psicanálise [Petry e Petry 2012]. É nesse sentido que entendemos Mezan [1985, p. 11] nos colocando que todo objeto cultural, tal como sua elaboração, é passível de uma análise e de um olhar psicanalítico sobre ele.

Buscando pensar a relação entre os jogos digitais com a cultura, tendo como elemento balizador a psicanálise, discutiremos uma perspectiva metodológica que engloba os seguintes tópicos: [1] apresentaremos os *fundamentos do game design no contexto das narrativas culturais*, o que significa que nos ateremos aos elementos narrativos fundamentais do jogo *Alice Madness Returns*, suas características básicas de *game design*, como características do jogo, gênero e mecânicas básicas, isto visando melhor explicitarmos nosso objeto de análise; em seguida iremos apresentar as [2] *influências fílmico/artísticas em Alice Madness Returns*, tomando como referência os objetos culturais que influenciaram o *designer* Mcgee na construção de sua leitura: fílmicas, pintura e fotografia; finalmente, iremos apresentar as [3] *questões da cultura e da psicanálise encontradas* no jogo, discutindo alguns aspectos da psicanálise relacionada com os jogos, centrando-nos no jogo digital em tela tomado como modelar.

2. Fundamentos do design de games nas narrativas da cultura

Como conceito participante dos processos de criação de desenvolvimento de jogos, o *game design* de um jogo, abrange diversas etapas, por exemplo: criação da narrativa, objetivos do jogo, definição de questões relacionadas ao *level design*² e sua mecânica, definição

do *guia de estilo artístico-estético* que será seguido, compreendendo ainda as conceituações imagéticas de fundo que são pretendidas com o jogo como um todo.

Murray [2003, p. 61, 67 e 189], nos indica que os jogos digitais podem ser compreendidos uma nova e inusitada forma de se contar histórias, função para a qual ela reserva o termo *ciberbardo*. Tendo a possibilidade de libertar-se dos formatos lineares de contar histórias, os jogos digitais cada vez mais se apresentaram como a possibilidade de contar histórias dentro de um formato *multilinear*, permitindo perspectivas narrativas que transcenderiam as da literatura e do teatro (ainda que incorporando sua linguagem e sintaxe) – o que significa que os jogos digitais possibilitariam a manifestação de novos e próprios formatos narrativos [Murray, 2003, p. 61].

Seguindo o pensamento da pesquisadora, encontramos a mesma discutindo as relações entre as tradições narrativas e os esforços computacionais, resultando na possibilidade do surgimento do *bardo digital (ciberbardo)*, figurado na possibilidade de compreendermos um jogo como um ambiente digital no qual uma história pode ser contada de forma *multilinear* [através do seguimento de diversificados percursos] e, ao mesmo tempo, ser construída colaborativamente entre o *designer do jogo* e o *jogador*³. Será nesse contexto, altamente criativo, que podemos visualizar a colaboração produtiva entre a perspectiva da narrativa com a computação (e os demais processos de produção artística). Dentro dela é que a cultura e, neste sentido, a psicanálise, farão seu espaço vivificar. Será nesse sentido que, para que a história seja contada através do jogo digital, teremos de contar com outros elementos de *game design* para além da própria narrativa (os quais são incorporados na ideia do *game design*), como o desenho de conceito e a modelagem tridimensional das personagens que fazem parte da história; o (s) cenário (s) que se prestará ao palco para a representação da história, evocando a máxima de Laurel [1993], na qual o computador se transforma em um palco para a representação teatral humana.

Assim, será na promoção da história do jogo e a produção de sua verossimilhança, que os elementos do *design* são necessários e se fazem presente. São eles os elementos visuais e hápticos que dão a forma plástica ao mundo, que a complementam, a ancoram e

Digitais, do Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (vide Bib).

¹ Também outros autores pensaram este fenômeno, como por exemplo Jenkins, com o seu conceito de *transmídia*. Sobre este conceito de Jenkins aplicado aos jogos digitais, ver a artigo: Thiago Costa e Luís Carlos Petry. (2013). O salto transmidiático dos super-heróis: HQ-Filme-Videojogo. Anais do XIII ENCONTROS DE CINEMA DE VIANA - Portugal. Disponível em: http://www.topofilosofia.net/textos/2013/2013H_PtViana_Sanches_Petry_Transmidia.pdf. Acesso em: 15/07/2014.

² O termo *level design* tem como tradução na língua portuguesa, como *design de nível*. Este e outros termos como, por exemplo *game design*, possuem versões equivalentes na língua portuguesa. Nesse sentido, para uma delimitação prévias dos conceitos da área, sugerimos a consulta ao *Vocabulário de Jogos*

³ Dentre outras coisas, a autora nos diz: “Cientistas da Computação como Contadores de Histórias: Enquanto as tradições narrativas dramática e escrita aprimoram-se do computador e os entretenimentos digitais assumiram uma maior semelhança com as histórias, a ciência da computação também está entrando em domínios antes exclusivos dos artistas criativos. Pesquisadores nas áreas de realidade virtual e inteligência artificial que tradicionalmente buscavam desafios técnicos e financiamentos na esfera militar têm deixado de modelar campos de batalhas e armas inteligentes para desenvolver novos ambientes de entretenimento e novas maneiras de criar personagens ficticiais. Essas mudanças prometem ampliar enormemente o poder de representação do computador” [Murray, 2003, p. 67].

permitem a produção do sentido do mundo digital do jogo à mesma. Será dessa forma que o *game design* funcionará como uma estrutura complementar formativa que cumpre a função de suporte para que a narrativa se desenvolva, complementando-a⁴.

2.1 O design de games e a produção de narrativas da cultura

Estabelecida a importância das várias etapas colaborativas na produção do *game design* (*design de games*) para que ele possibilite contarmos uma história, temos nos jogos digitais a potencialização de um universo crível, dentro do qual narrativas multiformes e colaborativas são possíveis.

Tal situação pode ser exemplificada, tomando-se a perspectiva da *retórica cultural* [Salen e Zimmerman 2012], tal como ela se apresenta no jogo digital *Alice Madness Returns* (2011), situada na produção de uma narrativa (processo fundamental do *game design*), como uma resultante de uma releitura artística peculiar⁵. Será nesse sentido que o jogo *Alice Madness Returns*, serve-se de um guia de estilo artístico-estético principal tanto imagético como narrativo. No guia são apresentadas as influências londrino-vitorianas, o cenário e contexto da Revolução Industrial, e de uma Londres suja e decadente, no interior de uma problemática social de extrema pobreza, excesso de trabalho, prostituição, exploração de menores, sofrimento, dentre outros. Com o intuito de melhor exemplificarmos e contextualizarmos tal cenário estético-social-histórico, apresentaremos alguns elementos do jogo, relacionando sua história com os elementos do *game design*.

Como um jogo digital na modalidade 3D, com câmera em terceira pessoa, permitindo a mudança em algumas cenas Londrinas ocasionais para a câmera em primeira pessoa, a estrutura de ambientação visual e navegação em *Alice Madness Returns*, se constitui em um elemento fundamental e integrado na produção da narrativa. O jogo é a sequência para a série criada por American McGee, chamada *American McGee's Alice*. Como tal, ele segue a proposta de *Alice I* [2000], no qual a identidade visual apresenta cenários e personagens de caráter macabros e sombrios. Como um jogo de tema horror/ação, ele apresenta uma concepção estética que combina elementos, os quais apresentam uma mescla ou fusão de estilos: do vitoriano, do surrealismo, do gótico e com a uma variante do *steam punk*. Cada fase abordada pela

história, obedece uma determinada e única composição visual, a qual foi pensada pelos *artistas* e produtor com a finalidade de proporcionar o *sentimento* e *experiência estética* específicos daquele lugar a ser explorado, fazendo com que o ambiente dialogue constantemente com a narrativa, formando assim, um todo visualmente impactante.

O jogo inicia na Londres da Revolução Industrial, lugar da residência de Alice, com o jogador estando no controle da personagem. O desenrolar da história do jogo coloca o jogador junto à Alice, na busca pelas memórias perdidas ou esquecidas de uma tragédia que resultou na morte de sua família em um incêndio em sua casa, ocorrido em sua primeira infância. Nada se recordando do fato, como se sucedeu ou se ele havia sido um acidente ou provocado por alguém, Alice se encontra em um estado atônito e, ansiando por respostas e a volta de suas memórias. Ainda mais, dado Alice ser a única sobrevivente do drama, os acontecimentos do jogo mostram que algumas personagens (e inclusive ela) suspeitam de que a própria Alice tenha sido a responsável pelo incidente. Será em um contexto de desamparo que a criança Alice é encaminhada para uma instituição mental, uma espécie de manicômio, recebendo tratamento psiquiátrico, o qual é figurado no jogo na forma das *pílulas que tem de tomar*.



Figura 2: Alice em Londres, nos arredores do *Aliso* ou *Manicômio de Menores*.

Ao passar dos longos anos, encerrada no manicômio, nossa heroína se refugia imaginariamente no *País das Maravilhas*, um mundo no qual a personagem adentra a fim de recolher suas memórias perdidas e buscando resolver seus conflitos internos de maneira simbólica através de desafios e a interação com as personagens do mundo imaginário. Afim de referenciar toda a realidade melancólica que vive a personagem, o cenário de Londres (*Figura 2*) traz cores frias e pouco contraste, com as tonalidades de preto e branco se sobrepondo a uma paleta de cores em sépia. O *design de nível* apresenta um mundo que perde a vivacidade da luz natural e cede seu espaço para a coloração da fuligem, característica da Londres na época da Revolução Industrial.

Em um cenário melancólico, a cidade também é populada por personagens [NPCs] com fisionomias cansadas, sofridas e deprimentes, às quais vivem em meio a um ambiente que claramente indica a poluição da fuligem produzida pelas chaminés (*Figura 2*). Retratando o modo epocal da narrativa cultural no contexto vitoriano do final do séc. XIX, a cinzenta

⁴ Aqui nos aproximamos da *Teoria da Complexidade* de Edgard Morin, que nos vêm a propor uma visão de mundo da qual o mesmo não pode ser visto em partes, mas sim como um todo indissociável, propondo uma abordagem interdisciplinar / transdisciplinar, que é o que vemos ocorrer na produção de um game, em um processo de *game design*.

⁵ No caso, uma *leitura artística peculiar*, indica a leitura de um dado artista, no caso, American McGee, ou seja, a leitura que o artista realizou, com suas correlações, superlativos, torções e acréscimos e não uma leitura de simples transposições. Aqui o conceito de leitura deveria remeter aos trabalhos de Umberto Eco e como ele compreende a *questão da leitura de obras*.

Londres da Revolução Industrial, com as dificuldades que eram impostas às camadas humildes e pobres de sua população: operários, prostitutas, mendigos, e outros, o jogo desenha inicialmente um cenário ao mesmo tempo melancólico e grotesco, o qual serve de ponto de partida para a entrada no mundo fantástico do jogo que se segue.

Será dessa forma que o jogo também apresentará, na primeira cena do Capítulo 1 *Hatters Domain* (*Domínio do Chapeleiro*), as dificuldades de trabalho nas indústrias e fábricas do período vitoriano [Mcgee 2011]⁶. O *Domínio do Chapeleiro* é desenhado como uma crítica social às condições inóspitas da Revolução Industrial, principalmente para os trabalhadores. Dessa forma, as questões sociais do período Vitoriano tratadas no jogo funcionam como uma leitura crítico-narrativa de um importante momento da cultural ocidental.



Figura 3: Alice no Vestido Azul Clássico.

Porém dos pontos notáveis na concepção do jogo como narrativa da cultura ocidental é o fato do mesmo se apresentar como uma releitura conjugada das obras de Lewis Carrol: *Alice no País das Maravilhas* [1865] e *Alice Através do Espelho* [1871]. Enquanto ícones da cultura ocidental moderna, elas foram produzidas por Carrol tomando temas da contemporaneidade do autor e personagem central da obra, a menina Alice. Enquanto matemático e lógico, Carrol abordou nessas duas obras literárias temas lógico-matemáticos análogos aos que eram desenvolvidos nos artigos científicos da época, lhes desvelando uma faceta lúdica até então não publicamente exposta [Gardner in Carrol 2002]. Uma cena icônica que nos exemplifica isso é a Festa do Chá [Carrol 2002], que retrata um clássico e rígido costume vitoriano do chá das cinco sob a dupla forma da ludicidade e ironia, acompanhado de eventos topológicos⁷.

Outra notável estrutura do *design* aparece nos figurinos da personagem (Figura 4). O *design* artístico estabeleceu que Alice teria figurinos diferentes para cada mundo que o jogo avançasse servindo, assim,

como um identificador da fase de seu progresso – tanto da fase atual do jogo como no submundo de suas memórias. Seu visual original pertence ao domínio *Wonderland*, e podemos classificar como: pele pálida e longos cabelos escuros, vestido azul ao estilo vitoriano com avental branco, com alguns acessórios, tais como as meias listradas, botas pretas e detalhes de gráficos simbólicos no avental (manchas de sangue e símbolos astrológicos que correspondem aos planetas Urano e Júpiter). Este visual padrão foi utilizado como referência basilar para construção dos demais visuais. Todos os outros vestidos obedeceriam a forma do vestido azul clássico, apresentando na parte frontal o clássico avental.



Figura 4: Alice e seus Vestidos.

Afim de comparação, no primeiro jogo da sequência *American Mcgee Alice*, a personagem usou unicamente o vestido azul e, em sua sequência, não. Mcgee et al [2011], afirmam que é uma forma de Alice se adaptar ao domínio do *País das Maravilhas* no qual ela está imersa – tal é mostrado nas Figuras 3 e 4.

2.2 Os games como potencialização das narrativas da cultura

Ao lermos um livro, assistirmos um filme ou jogarmos um jogo digital, frequentemente somos surpreendidos pela manifestação artística de temas da cultura presente na obra. Não são raras as ocasiões que tal descoberta nos impulsiona no sentido de buscamos mais informações acerca da temática presente na obra artística e, a partir dela, construirmos uma rede própria de relações, as quais não somente contribuem para um aprofundamento da imersão na narrativa, bem como incentivam a sua particularização, centrada agora na nossa própria leitura enquanto sujeitos do processo dinâmico de *assistir um filme*, de *ler um livro*, de *contemplar um quadro* ou mesmo, como em nosso caso modelo, de *jogar um jogo*. A partir do processo construtivo o jogo, juntamente com os temas da cultura que ele processa ou veicula, ele se converte em um objeto cultural dinâmico e funciona como um potencializador das narrativas e temas próprios da cultura e de seu sujeito.

No caso modelar proposto por nós, o jogo digital *Alice Madness Returns* funciona, de forma dialógica, como um potencializador das questões presentes na literatura *Carrolliana*. Mas não somente. Ao mesmo tempo ele se baliza com outras leituras da cultura relacionadas com as obras de Carrol. Dessa forma, produções fílmicas, literárias, animações, etc., as quais

⁶ Somos informados no *Artbook* do jogo que a concepção estética desenvolvida foi o resultado de um criação colaborativa entre o *game designer* American Mcgee e os artistas que trabalharam no desenvolvimento do jogo.

⁷ Se as referências de crítica social são importantes, as estruturas lógicas de menor que, maior que e inversão topológica que são explicitadas pela *banda de Moebius* são abundantes no trabalho literário de Carrol, somente para citar um exemplo.

tomando o trabalho de Carrol ou que giram ao redor de temas trabalhados por ele, possuem na versão do trabalho de Mcgee, sua vez e voz. É o caso das já discutidas influências histórico-culturais da Londres vitoriana, bem como a convergência sincrética e plástica realizada a partir movimentos e estilos artísticos que estão presentes na virada do século XIX e na primeira metade do século XX (como o impressionismo, o surrealismo, o gótico, etc.), os quais participam na formação do *guia de estilo artístico* do jogo. Eles trabalham tematicamente a obra digital no sentido de promover a imersão do jogador no mundo anímico, ao mesmo tempo vibrante e sombrio da mente de Alice Lidell.

Será nesse sentido que podemos novamente evocar novamente a máxima do jogo como elemento formador da cultura [Huizinga 2001; Salen e Zimmerman 2012] e como retórica cultural [Salen e Zimmerman 2012].

3. As influências fílmico-artísticas de Alice Madness Returns

Ao jogo *Alice Madness Returns* segue-se editorialmente a publicação do *artbook* intitulado *The Art of Alice Madness Returns* [2011]. Na publicação, o *game designer leader* American Mcgee e os artistas de conceito, tem a oportunidade de apresentar suas reflexões acerca da produção estética do jogo, bem como relacioná-la com os temas da cultura que a fundamentam. Será dentro do *artbook* que encontraremos a discussão sobre as influências artísticas que pautaram a sua produção. São elas: pinturas, filmes e fotografias, por exemplo, as quais são discutidas no *artbook* e mostram sua ressonância fundamental no trabalho de arte do *game*.

Primeiramente devemos esclarecer que não consta em nenhum lugar do *artbook*, nem em vídeos (entrevistas com American Mcgee) qualquer influência da animação da *Disney*, *Alice no País das Maravilhas* de 1951. Compreendendo estilos estéticos diferentes, os trabalhos de *Disney* e *Mcgee* tendem a se excluir mutuamente. Enquanto o desenho de *Disney*, da década de 50, é produzido visando prioritariamente o público infantil e apresentando uma visão otimista e integrada do trabalho de Carrol, o trabalho de *Mcgee* apresenta uma releitura distorcida [*twisted*, como refere Mcgee 2011] e distópica do *País das Maravilhas*, direcionado prioritariamente aos adultos e classificado pela ESRB como *Mature*⁸ (17 anos).

Se o trabalho de *Mcgee* não possui relação com o realizado pela *Disney*, o mesmo não se pode dizer na comparação com a versão da obra de Carrol realizada para o cinema por Tim Burton, sendo a sua relação de diferenciação temática e de enfoque das personagens. Sobre este ponto *Mcgee* nos informa, em entrevista, que acredita que o filme de Tim Burton focou

demasiadamente em outros personagens de importância secundária que não Alice. Exemplo disso é mostrado na ênfase excessiva dado ao clássico personagem Chapeleiro Maluco dentro da trama. *Mcgee* postula, nesse sentido, que o foco central da trama deveria ser sempre ao redor de Alice. Todavia cita no *artbook* [Mcgee 2011] que bebeu da influência do mesmo no sentido de se ter uma Londres, sem cor, sem contraste e de por outro lado se ter um *País das Maravilhas* colorido, vibrante, contrastante, com saturação de cores e sombras marcantes, tal como na obra de Tim Burton. Mas, justamente neste ponto ele complementa que a influência principal nesse aspecto estético foi tomada do filme *O Mágico de Oz* [1939], como explicitaremos a seguir.

3.1 As peças fílmicas referenciais

Uma das principais influências estéticas do trabalho de *Mcgee* é encontrada no filme *O Mágico de Oz* (Figuras 5 e 6). Segundo *Mcgee* [2011], o filme servir de inspiração para o jogo *Alice Madness Returns* principalmente na questão dos contrastes entre o mundo real e o mundo imaginário.



Figura 5: O Mágico de Oz: o mundo real em Sépia.

Vejamos como isso se processa: em *O Mágico de Oz*, quando Dorothy está no Kansas, o filme se passa em Sépia (Figura 5) e quando Dorothy chega na terra de Oz, o filme passa a ser colorido, apresentando um colorido extremamente vivo, contrastante, quase surreal (Figura 6).



Figura 6: O Mágico de Oz: a terra de Oz a Cores.

O modelo presente no *Mágico de Oz* é transposto por *Mcgee* para a estética do jogo: enquanto no jogo percebemos uma Londres cinzenta e sem cor, carente de vivacidade (tanto no cenário como nos NPCs – Figura 7), ao entrar no *País das Maravilhas*, o mundo e personagens encontrados por Alice se tornam vivos e plenos em cores e contrastes (Figura 8).

⁸ Games com a classificação da ESRB classificados como *Mature* geralmente apresentam cenas consideradas fortes, com um mix de violência, conteúdo adulto, etc.



Figura 7: Alice no mundo real (Londres): um mundo de cores pálidas.

Mais ainda, passando da forma pálida de uma personagem em sépia na Londres vitoriana, ao entrar no mundo das maravilhas, a própria Alice é resignificada, como mostrado anteriormente, adquire feições, cores e vestuário, cada vez mais exuberante e contrastante. Como podemos visualizar, as imagens das *figuras* falam por si mesmas, mostrando-nos esta alternância de estados estéticos que se relacionam com modos que apresentam a experiência estética para o jogador, colocados como estruturas binomiais que se opõem entre o *mundo real* e o *mundo das maravilhas*.



Figura 8: Alice no mundo imaginário do País das Maravilhas: cores & mais cores.

A próxima referência fílmica a ser enfocada é o trabalho de Tim Burton, no filme *Alice no País das Maravilhas* (2011). Ambos, o filme de Burton e o jogo de Mcgee foram publicados no mesmo ano, sendo que o filme de Burton antecedeu ao jogo em alguns meses. Mcgee acompanhou com interesse o trabalho de Tim Burton entretanto, a sua perspectiva conceitual é diferente da de Burton.



Figura 9: Alice no País das Maravilhas de Tim Burton.

Ainda que possamos reconhecer a exuberância e primor do trabalho estético de Tim Burton, a perspectiva narrativa seguida por este distancia-se drasticamente daquela seguida por Mcgee no game. Enquanto que no primeiro, mesmo os caracteres malévolos possuem uma aura de luminosidade e relevância narrativa, no jogo de Mcgee a ênfase é

colocada unicamente sob a personagem Alice, sua vivência e desafios através dos vários mundos (níveis) de *Wonderland*.

As próximas referências fílmicas relevantes são: [1] *Perfume: A História de um Assassino* [2006]; [2] *Sherlock Holmes* [2009] e [3] *O Homem Elefante* [1980]. Mcgee [2011] nos relata que a tríade o inspirou na produção do jogo precisamente servindo de referência visual para a composição de todos os elementos relevantes para o nível de jogo das ruas londrinas. Ainda que *Perfume* se passe em Paris, o estilo e sentimento apresentado nas ruas do filme são os do tipo encontrados no jogo, contribuindo assim para a retratação de ruas escuras, degradantes, sujas e cinzentas.



Figura 10: cena do filme Sherlock Holmes.

Se até aqui enfocamos os ambientes do jogo, principalmente enfocando a diferença entre o cenário sombrio e descolorido da Londres vitoriana, em contraposição aos cenários de cores intensas apresentados pelo *mundo das maravilhas* (*Wonderland*), agora passaremos a apresentar os elementos referencias para a construção das personagens que contracenam com Alice.



Figura 11: Personagem Hoogole em *Labirinto: A Magia do Tempo*.

A mais forte referência nos é dada pelo filme *Labirinto: A Magia do Tempo* [1986]. Desse filme, a personagem Hoogole (Figura 11), serviu de inspiração para a construção dos NPCs bizarros, feios e caricatos do jogo (Figura 12).



Figura 12: Personagens Londrinos junto a Alice.

O filme *Sucker Punch* [2011] (Figura 13) contribuiu em relação a narrativa, isto devido ao fato de que a pretensão narrativa de seu diretor (Snyder) aproximava-se em muito a construir uma espécie de *Alice no País das Maravilhas*. A relação aqui é de *analogia*. O filme de Snyder foi lançado em março 2011 enquanto o jogo de Mcgee em julho de 2011. Posteriormente, em entrevista Mcgee [2011] se manifestou dizendo que o filme de Snyder posteriormente veio a servir como inspiração narrativa, pois, segundo ele, ambas as histórias possuem inúmeras semelhanças.



Figura 13: Sucker Punch: Mundo Surreal.

Sucker Punch, conta a história de uma garota que foi internada em um hospício por seu padrasto, na esperança deste em se tornar o único herdeiro de toda a fortuna deixada pela falecida mãe da garota. A jovem tem de enfrentar terapias dolorosas e primitivas, além de saber que ao final dos próximos cinco dias sofrerá uma lobotomia⁹. Diante de tal realidade cruel, a heroína do filme se refugia em seu próprio “País das Maravilhas”, no qual o sanatório se converte em um bordel, enquanto ela e suas companheiras atravessam por diversos mundos, enfrentam dragões, robôs, samurais e, munidas de armamento pesado, lutam visando escapar de seu confinamento. Em *Sucker Punch*, a garota defronta-se com as questões existenciais que lhe são impostas, via o recurso à um mundo alternativo fantástico, tal como Alice no jogo de Mcgee.

3.2 As peças pictóricas referenciais

Segundo McGee, e os artistas Liang e Lei [in Mcgee, 2011, p. 128, 129 e 131] o trabalho de Zdzislaw Beksinski (Figura 14) se constitui em uma fundamental referência estética para o jogo. Sua influência é marcada claramente no Capítulo 4 do jogo, que leva o título de *Queensland (Terra da Rainha)* (Figura 15).

⁹ *Lobotomia*: cirurgia psiquiátrica invasiva na qual são rompidas as ligações neuronais entre determinados lóbulos do cérebro com o restante do sistema nervoso. São famosas as lobotomias do lóbulo frontal (apresentado no famoso caso clínico *Francis*, que virou filme com o mesmo nome) e a lobotomia do corpo caloso (secção da grande comissura cerebral), a qual divide o cérebro em duas unidades independentes e autônomas (os hemisférios direito e esquerdo). Além de drásticas e irreversíveis atualmente, tais cirurgias largamente utilizadas no século XX, se constituem em atentados aos direitos humanos e à integridade humana.



Figura 14: Obra de Zdzislaw Beksinski .

O trabalho de Beksinski foi pesquisado e utilizado como referência visual em função da sua prática de construção pictórica de elementos mumificados e relacionados com a morte na obra do artista. “Eu coletei um monte de imagens de múmias e cadáveres como referência” [Liang in Mcgee, 2011, p. 131]. Segundo Houg Lei, [in Mcgee, 2011, p. 131] os *game designers* trabalharam a partir da arte de Beksinski, com suas pinturas de corpos mortos, mumificados e de lugares feitos de restos orgânicos. Elas contribuíram para que a visualização das partes do Castelo, fossem apresentadas como partes orgânicas de um corpo mumificado. Em uma apresentação correlata, vemos que a *Figura 14* mostra uma pintura orgânica de Beksinski, na qual o mundo é apresentado como um corpo mumificado, enquanto que, na *Figura 15*, temos a representação no jogo de uma cena correspondente – orgânica e bizarra.



Figura 15: Entrada de Queensland.

Como última referência aqui, apresentamos o trabalho do fotógrafo alemão Gottfried Helwein, que se dedica à retratação pessoas (personagens) em temas ambientados em hospitais e hospícios, sempre em condições inóspitas e de profunda angústia, tal como o registrado na imagem fotográfica de montagem da *Figura 16*.

O trabalho de Helwein serviu de motivação principal para a representação da seção *Asylum* do penúltimo capítulo do jogo [Mcgee 2011]. A correlação entre o trabalho de Helwein e os NPCs da seção *Asylum* é pode ser observada pela observação das *Figuras 16 e 17*.

As produções artísticas são gestadas e pensadas como produtos da cultura e, ao mesmo tempo a influenciam retroativamente, sejam elas contemporâneas ou não. Elas se tornam objetos culturais que inspiram aos artistas no sentido de seguir com seu trabalho, de modificá-lo, de resignificá-lo,

produzindo assim novos sentidos para questões que os interrogam.

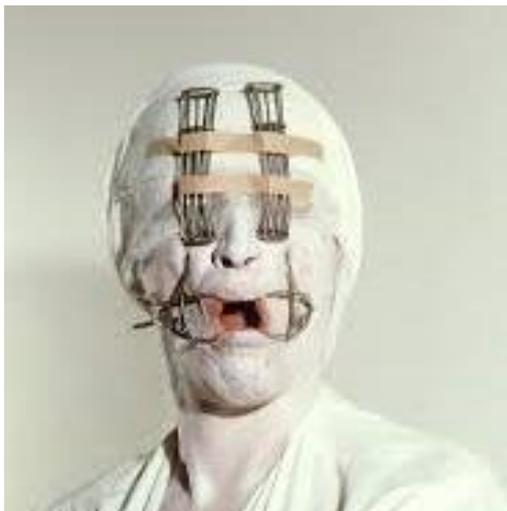


Figura 16: Foto de Gottfried Helwein.

No campo dos jogos digitais elas são tomadas como fontes inspiradoras da mais alta relevância e estão ao serviço da criatividade e da produção de jogos que se tornam, assim como as obras inspiradoras, objetos culturais.



Figura 17: Concept Art de um Interno do Hospício na Cena *Asylum* do jogo.

As referências artístico/culturais são objeto de uma vasta pesquisa que é realizada pelos autores e artistas, previamente à produção em si, servindo ao propósito de coletar os tesouros referenciais que se alinham aos temas de produção propostos pela narrativa do jogo¹⁰.

¹⁰ Podemos perceber esse movimento em e na produção de outros jogos digitais e seus guias de estilo, como é o caso de *Alan Wake* com as referidas referências na obra de Stephen King e na série *cult* de TV *Twin Peaks* ou, como é o caso, de *Deus Ex Human Revolution* que muito se baseou em *Blade Runner* e em *Neuromancer* de William Gibson e outros.

4. Questões da psicanálise com *Alice Madness Returns*

A relação de mútua influência entre a psicanálise e a literatura se constitui em um dos pontos altos da literatura freudiana. Para designar o complexo fundamental da evolução ontogenética do psiquismo humano Freud elegeu um mito recolhido da literatura grega, o *mito de Édipo*, representado por Sófocles para a *tragédia grega* e amplificado por Shakespeare com a *tragédia de Hamlet*. No caso da literatura, muitos são os exemplos de cooperação e mútua influência entre esta e a psicanálise, como o ilustrado na análise que o psicanalista vienense faz da obra *Delírios e Sonhos na Gradiva de Jensen* [1907]. Freud, em inúmeros momentos de sua obra, argumentou que aquilo que a psicanálise descrevia, já havia sido proposto, relatado e representado pelos artistas e autores literários.

Ainda, igualmente com o trabalho de Freud, a perspectiva de se proporcionar um sentido profundo e psíquico para a *obra de arte* recebeu igualmente um grande impulso. É o caso quando ele se debruça em uma análise acerca das esculturas de Michelangelo [Freud 1914] e as pinturas de Leonardo [Freud 1910], mostrando que nelas são reveladas poderosas representações da alma humana.

Da mesma forma, seguindo o caminho proposto para os mitos, a literatura e as artes em colaboração com a psicanálise, esta última irá mostrar que os *contos de fadas* se constituem em formas de representação culturais que trabalham temas fundamentais da alma humana [Freud 1913; Bettelheim 2007]. Ora, se formos autorizados a pensar que os jogos digitais também podem, em determinados casos, serem pensados como *mitos artísticos modernos*, nos quais temas fundamentais da cultura são trabalhados colaborativamente por seus autores (designers e artistas) e jogadores, talvez sejamos autorizados a convidar também a psicanálise para particular do círculo mágico do diálogo reflexivo acerca do jogo. Por quê não? A resposta do presente artigo é, em função dos elementos culturais e artísticos já apresentados, sim: a psicanálise pode e deve participar do diálogo acerca dos *games*, assim como o solicitado à arte, à literatura, etc.

Tal perspectiva foi discutida no âmbito dos jogos digitais por Petry e Petry [2012], ao discutir o jogo *The Path* [2009], mostrando que:

“O potencial para a análise reside no fato de que o jogo sugere “obscuridades remanescentes” que Freud, ao analisar o sonho do paciente que veio a ser conhecido como *O Homem dos Lobos*, seria relacionar com um medo infantil de ser literalmente “comido ou engolido “por um adulto” [Petry e Petry, 2012, p. 14].

O encontro colaborativo entre psicanálise e jogos se estrutura de forma a possibilitar a identificação e leitura aberta dos temas fundamentais da alma humana que se fazem presentes em determinado jogo (ou cena de jogo) – não como o estabelecimento de regras gerais, válidas para todo e qualquer jogo, mas sempre

referenciando-se ao jogo particular, enquanto uma produção cultural, a saber, como um objeto da cultura.

Ecoss dessa perspectiva também podem ser encontrados em outras abordagens, como por exemplo, quando Mezan [1985, p. 11] em *Freud Pensador da Cultura*, nos diz que um objeto cultural, tal como sua elaboração, deve e pode ser passível de uma abordagem psicanalítica e cultural, escrevendo que:

“A psicanálise é em si mesma, uma parte da cultura contemporânea, tanto no plano científico, filosófico, quanto no feito imenso que as posições inspiradas direta ou indiretamente por Freud tiveram sobre os costumes e as ideias desse século (...) Para Freud, a análise dos problemas culturais se insere na psicanálise enquanto ilustração das suas teses e enquanto contribuição especificamente psicanalítica à compreensão das várias esferas em que se desenvolve o fazer humano” [Mezan, 1985, p. 19].

Pois foi nesta direção que, no seu texto *Sonhos com material oriundo dos contos de fadas*, Freud [1913], nos indicou que o material narrativo dos contos de fadas pode vir a ser encontrado nos sonhos, sendo o mesmo produzido por associação, o que nos permite aceder ao conteúdo manifesto dos mesmos. Esta perspectiva é seguida por [Petry 2002], ao relacionar os sonhos através da concepção freudolacaniana com as cenas tridimensionais das hiper mídias e jogos digitais, tal como o desenhamos no presente artigo, quando enfatizávamos a importância do design e a influência que obras artísticas (quadros, fotos, filmes, etc) teriam em nosso exemplo modelar.

Assim, pensados e analisados por Bettelheim [2007], do ponto de vista psicanalítico, os contos de fadas amiúde são utilizados como matéria prima para a produção de jogos digitais, tal como ocorrem com a obra de Lewis Carrol. É nesse sentido que as palavras do poeta e filósofo alemão Schiller, citado por Bettelheim nos averte que existe “um significado mais profundo nos contos de fadas que me contaram na infância do que na verdade que a vida ensina (*The Piccolomini* 18, III, 4).” [Bettelheim, 2007, p. 12].

As palavras do poeta citadas pelo psicanalista nos conduzem à constatação da importância da produção onírica para a vida humana. Ela é delimitada por Freud [1908], em *Escritores Criativos e Devaneios*, quando este compara a produção literária com o brincar da criança. Assim, o jogar e o brincar, pensados por Freud [1920], ao observar o brincar do seu neto com um carretel, são promovidos a funções fundamentais para o homem e, digamos, presentes nos *games*, elas se materializam nos processos colaborativos já referidos que são operados entre o produzido pelos autores e o jogado pelos jogadores.

Ainda dentro do ponto de vista da psicanálise, temos Winnicott [1975, p 93] que colocará que a partir do brincar que é construída a totalidade experiencial do homem. Este ponto de vista é ratificado no campo dos jogos digitais por [Petry, A. 2011], quando nos coloca que os jogos adquirem um contorno muito real para os jogadores, proporcionando experiências emocionais e imersivas fundamentais.

Pensando em todos esses argumentos até aqui apresentados, somos conduzidos a pensar que os jogos podem funcionar como um *sonhar acordado* (tal como o esquema freudiano para o brinquedo e a fantasia). Tal possibilidade se dá a partir dos trabalhos: *O Poeta e os Sonhos Diurnos* [Freud, 1908] e *Escritores Criativos e Devaneios* [Freud 1908], nos quais o psicanalista nos mostra que muito do artista é colocado em suas obras, que o produzir também pode ser tomado como análogo ao brincar da criança. Assim, o produzir algo, o fantasiar, ou seja, o trabalho do game designer criativo também ser entendido como um *devaneio diurno*, tal como uma cena tridimensional pode ser pensada como o correlato de um sonho [Petry 2002]. E o jogar pode vir a se tornar um *sonhar acordado*, tal como Corso & Corso nos indica:

“A psicanálise sente-se à vontade no terreno das narrativas, afinal, trocando miúdos, uma vida é uma história, e o que contamos dela, é sempre algum tipo de ficção. [...] Frequentar as histórias imaginadas por outros, seja escutando, lendo, assistindo a filmes ou a televisão ou ainda indo ao teatro, ajuda a pensar a nossa existência sob pontos de vista diferentes. Habitar essas vidas de fantasia é uma forma de refletir sobre destinos possíveis e cotejá-los ao nosso. Às vezes uma história ilustra temores de que padecemos, outras, ideais ou desejos que nutrimos, em certas ocasiões ilumina cantos obscuros do nosso ser. O certo é que escolhemos aqueles enredos que nos falam de perto, mas não necessariamente de forma direta, pode ser uma identificação tangencial, enviesada” [Corso & Corso, 2006, p. 21].

Escolhemos as histórias que nos falam de perto, devaneamos acordados, sonhamos acordados quando nos encontramos imersos em um jogo.

Lewis Carrol trabalha com a lógica do absurdo em *Alice no País das Maravilhas*, com elementos aparentemente sem-sentido (*nonsense*). Da mesma forma temos leitura deste *nonsense* transformado no jogo digital *Alice Madness Returns*.

Pensado com a intenção de fornecer ao jogador a sensação (experiência estética) de um sonho, do tipo especial de um estranho pesadelo psicológico [Mcgee, 2011], ele é construído sob as bases estético-artísticas do simbolismo e do surrealismo, tanto em seu universo como em seus habitantes. Tal como a estrutura de Alice de Carrol, a versão de American Mcgee também se assemelha à de um sonho, começando pelo fato de que em ambos os casos, o *País das Maravilhas* é um devaneio de Alice. Nele seres bizarros de um sonho populam o ambiente e, com os quais, Alice e jogador não de enfrentar.

Tais seres bizarros do *sonho-jogo* de Mcgee remetem ao trabalhado por Freud [1919], em *O Estranho*. Ao abordar ali o conceito conjugado de uma presença de estranhamento e insuportabilidade, Freud indica que em determinados momentos a produção da sensação angustiante de estranhamento indica a presença de temas psíquicos que são dominados por intensa angústia nas imediações do recalque. É exatamente este tipo de estrutura que vimos a encontrar dentro do jogo *Alice Madness Return*, aplicado às personagens e ao ambiente com os quais Alice tem de interagir.

5. Conclusão

Ao jogar o jogo nos deparamos com uma história que nos é muitíssimo conhecida e familiar, colocada na referência ao clássico *Alice no País das Maravilhas* e no entanto, progressivamente nos defrontamos, dentro do jogo com o bizarro e com o surreal.

O belo *País das Maravilhas* que conhecemos revela-se destruído e perigoso, personagens bizarros, assustadores e mortais eclodem de todos os lados e nem mesmo na cidade de Londres podemos ter guarida, pois a aparência bizarra e grotesca de seus habitantes prenuncia um drama que está prestes a se desenrolar. Essa era justamente a sensação psicológica que pretendia Mcgee passar com o jogo: a de um estranhamento que poderia conduzir ao jogador à uma experiência diferenciada de um *país das maravilhas* no qual não mais fosse possível a esperança e o belo escondesse um segredo terrível, um vale de lágrimas da inocência perdida. Compramos uma fantasia vitoriana e jogamos um sonho ao avesso: um pesadelo, mas muito revelador.

Referências

- BETTELHEIM, B., 2007. *Psicanálise dos Contos de Fadas*. São Paulo. Editora Paz e Terra.
- CARROL, L., 2002. *Alice Edição Comentada: As Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Alice Através do Espelho*. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar Editor.
- CORSO, M.; CORSO D., 2006. *Fadas no Divã*. Porto Alegre. Editora Artmed.
- ECO, U. 2014. *Lector in fabula*. São Paulo. Perspectiva.
- Freire, Jurandir Costa. (1994). *Redescrições da psicanálise*. São Paulo. Relume-Dumará. ISBN: 8585427906
- FREUD, S., 1980. *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Edição Standard Brasileira*, Rio de Janeiro. IMAGO.
- HUIZINGA, J., 2001. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo. Editora da Universidade de São Paulo.
- MEZAN, R., 1985. *Freud Pensador da Cultura*. São Paulo. Editora Brasiliense.
- MCGEE, A., 2011. *The Art of Alice Madness Returns*. Milwalkie. Dark Horse.
- MORIN, E., 1990. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre. Editora Sulina.
- MURRAY, J., 2003. *Hamlet no Hollodeck*. São Paulo. Editora Unesp.
- SALEN, K. & ZIMMERMAN, E., 2012. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (4 Volumes)*. São Paulo. Ed. Edgar Blucher.
- PETRY, A. 2011. *Heavy Rain ou o que Podemos Vivenciar com as Narrativas dos Games*. Salvador. X Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.
- _____.; PETRY, L. C. 2012. *Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: Thinking with Freud and Lacan*. Brasília XI Simpósio Brasileiro de Jogos Eletrônicos e Entretenimento Digital.

PETRY, L. C., 2000. *Traumdeutung: Cem anos de Interatividade, Psicanálise e Modelagem 3D na Produção de Sentidos*. In *A Interpretação dos Sonhos Várias Leituras Publicação Comemorativa aos 100 anos da obra magna de Sigmund Freud*. São Leopoldo. Editora UNISINOS.

PETRY, L. C. 2014. *Vocabulário de Jogos Digitais, do Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games*. Disponível em: http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio10a_Vocabulario_Jogos.pdf Acesso em: 10/07/2014.

Ludografia

MCGEE, A., 2011. *Alice Madness Returns*. Eletronic Arts. Versão para PC. Disponível em: <http://www.ea.com/alice>. Acessado em: 07/2014.