

Alice no País dos Videogames: *um estudo da narrativa em jogos digitais*

Scarlet Hezel Behrmann Riveros
Escola de Educação, Tecnologia e Comunicação
Universidade Católica de Brasília, UCB
Brasília, Brasil
e-mail: scarlethezel@gmail.com



Figura 1. Fanart de Alice Liddell. Fonte: Zerochan.

Resumo — O presente artigo discute brevemente o estudo teórico geral a respeito dos videogames e, principalmente, caracteriza a narrativa dessa mídia, almejando ser mais uma contribuição a este campo ainda insuficientemente explorado. São analisadas as narrativas digitais apresentadas pelos jogos American McGee's Alice [1] e Alice: Madness Returns [2], os quais podem também ser considerados traduções intersemióticas das obras As Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho e o que Alice Encontrou lá, de Lewis Carroll [3]. O principal objetivo traçado no desenvolvimento do projeto foi investigar como são utilizados elementos narrativos em videogames e quais efeitos eles causam na experiência do jogador, mostrando como se relacionam com outros aspectos da mídia – como jogabilidade, gráficos e sonoplastia. A pesquisa se deu primordialmente por revisão bibliográfica de estudos [4][5][6][7][8] referentes aos temas tratados, bem como estudo de caso quanto aos objetos (jogos Alice). A análise aprofundou-se no âmbito do segundo jogo, que mostrou-se narrativamente mais rico em vista do primeiro. Contudo, a intenção deste trabalho não é determinar quando um jogo é “melhor” que outro, nem defender que os de narrativa mais elaborada são superiores. A pesquisa, na verdade, possibilitou constatar que a jovem mídia dos videogames é mais um dos fenômenos do desenvolvimento humano, com suas próprias peculiaridades, e deve ser compreendida como tal, sendo analisada e apreciada também com parâmetros exclusivos.

Palavras-chave—*Alice no País das Maravilhas; videogames; narrativa digital; tradução intersemiótica; referencialidade;*

Abstract — This article briefly discusses the general theoretical studies about videogames and specially characterizes narrative in that medium, aspiring to be one more contribution to this still insufficiently explored field. The digital narratives of American McGee's Alice [1] and Alice: Madness Returns [2] are analyzed, being also considered intersemiotic translations of Adventures of Alice in Wonderland and Through the Looking-Glass and What Alice Found There, by Lewis Carroll [3]. The project's main objective in its development was to investigate how narrative elements are used in video games and which effects they cause on player experience, also showing how these relate to other aspects of the medium - such as gameplay, graphics and sound design. The research was done mainly by bibliographic review of studies [4][5][6][7][8] related to the themes, as well as case study considering the games. There was a deepening on the second title's analysis, for it revealed to be more narratively rich than the first one. However, this paper has no intention of defining when a game is “better” than the other, nor defending that the ones with more elaborate narratives are superior. The study, actually, made possible to verify that the young medium is another human development's phenomena, having its own peculiarities, and should be acknowledged as such, being analyzed and appreciated also by unique patterns.

Keywords—*Alice in Wonderland; video games; digital narrative; intersemiotic translation; referentiality;*

I. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi iniciada no curso de graduação em Letras - Inglês na Universidade Católica de Brasília, onde uma versão inicial foi apresentada como Trabalho de Conclusão. A presente versão é exclusiva para submissão ao 17º Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), contendo modificações mais adequadas à proposta do evento. Para a autora, porém, a significância do trabalho como um todo vai além da conquista de um diploma e da publicação de um artigo. É o início de uma jornada pelas Maravilhas que os videogames têm a oferecer como objeto de estudo e autêntica forma de arte. Como diria Cheshire: “Toda aventura requer um primeiro passo. Trivial, mas real. Até mesmo aqui” (tradução) [2]¹.

Devido ao seu caráter heterogêneo, os *games* (também referenciados como videogames, jogos digitais, jogos eletrônicos) dão margem para análises de diversas áreas do conhecimento. As pesquisas provêm majoritariamente da área da Tecnologia, por serem frutos dela. Partindo do princípio que são produtos de uma mídia – ou meio, meio de comunicação; aqui usados como sinônimos – e compostos de diversas linguagens (sistemas signícos), também são frequentemente investigados pela Comunicação e, conseqüentemente, pela Semiótica. Foi pelo breve contato com esta última que a autora descobriu as possibilidades oferecidas pelos videogames como objeto de estudo. Ao final da graduação, portanto, foi possível desenvolver um trabalho sob a perspectiva de Letras relacionando tal objeto à Literatura, à Tradução Intersemiótica e às Narrativas Digitais.

Quanto a analisar jogos eletrônicos pelo viés das narrativas digitais, faz-se necessário esclarecer que o presente artigo não tem pretensão alguma de adotar a posição narratológica no debate entre Ludologistas e Narratologistas, pois, conforme as pesquisas demonstraram [5], esse tipo de análise partidária não traduz devidamente a complexidade e pluralidade dos videogames. A análise narrativa feita aqui é mero uso da ferramenta de domínio mais simples para a autora. Assim como é apresentado ao longo do texto, o conhecimento do que é novo é baseado em referências do que já é conhecido, mas não se limita a elas.

Videogames configuram um campo admiravelmente vasto, com inúmeras possibilidades. Os produtos variam de, por exemplo, *Undertale* (2015) a *Nier: Automata* (2017). O primeiro, jogo independente de visual simples e nostálgico, jogabilidade divertida e personagens cativantes, foi, majoritariamente, produzido por um único homem: Toby Fox [9]. O segundo, moderno, dinâmico e fluido, de gráficos encantadores e temas densos, foi criado pela grande equipe Platinum Games, composta de programadores a voice actors² profissionais [10]. Ambos conquistaram a comunidade *gamer* imediatamente ao seu lançamento, devido à harmonia de seus elementos constituintes: jogabilidade, design – compreendendo visual e sonoro – personagens e roteiro.

Partindo dessa ideia de harmonia foi decidido que a pesquisa deveria compreender a caracterização da narrativa de um jogo digital, a análise de como são apresentados os elementos narrativos do mesmo e quais efeitos tais elementos podem gerar na experiência do jogador. Os objetos de estudo escolhidos foram os dois primeiros jogos da franquia *Alice*, do desenvolvedor American McGee [11], cujas histórias apresentam-se como sequências das obras de Lewis Carroll que narram as aventuras da personagem Alice [3]. O País das Maravilhas e o mundo Através do Espelho originalmente já suscitam um fascínio enigmático. Porém, as narrativas destes games possuem um tom, indubitavelmente, mais tenebroso e são focadas nos conflitos psicológicos da protagonista. Tal fato levou a pesquisa também ao campo das adaptações e recriações, culminando nos conceitos da tradução intersemiótica. Adicionalmente, é possível dizer que os temas tratados nos jogos analisados possuem relevância infundável; além de o segundo permanecer visualmente cativante devido à sua estilização; sendo assim, apesar de já serem considerados jogos antigos, continuam proporcionando experiências satisfatórias e certamente são válidos como objetos de estudo.

American McGee's Alice [1] é um jogo de ação e aventura, para computadores pessoais com sistema operacional Windows ou Mac, desenvolvido pela – atualmente dissolvida – Rogue Entertainment e publicado pela Electronic Arts (EA Games), em dezembro de 2000. Sua sequência, *Alice: Madness Returns* [2], para Microsoft Windows, Playstation 3 e Xbox 360, surgiu pouco mais de dez anos depois, em junho de 2011. Foi, também, publicada pela EA Games, mas com desenvolvimento do – também encerrado – estúdio Spicy Horse. American McGee atuou como diretor de criação, coautor e designer de ambos os títulos [11].

Quanto à metodologia, a pesquisa utilizou o método fenomenológico de abordagem, podendo ser classificada conforme as definições de Prodanov e Freitas em: aplicada, quanto à natureza; explicativa, quanto aos objetivos; bibliográfica e de estudo de caso, quanto aos procedimentos técnicos; e qualitativa, quanto à abordagem do problema [12]. Primeiramente, foi feito um levantamento bibliográfico de estudos acadêmicos gerais acerca dos videogames. Os artigos contidos no livro *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games* (2009), compilado por Lucia Santaella e Mirna Feitoza [4], foram de grande importância para estabelecer uma base para a pesquisa.

Ao definir o foco como caracterização e análise da narrativa digital, as pesquisas revelaram os trabalhos de Janet Murray. Para fundamentar este artigo foi utilizado, primordialmente, seu livro *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace* [5]. Os objetos de estudo, sendo sequências informais de obras literárias, como apontado anteriormente, também mostraram se encaixar nos conceitos de tradução intersemiótica apresentados por Julio Plaza [6] e Luiz Carneiro [7].

Além disso, foram demonstradas algumas relações – afinidades e desvios – dos jogos escolhidos com as obras que os inspiraram: *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) e *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (1871), de Lewis Carroll. Foi consultada a tradução de Sebastião Uchoa Leite para o português [3].

¹ No original: “Every adventure requires a first step. Trite, but true. Even here”. Esta e as demais traduções são próprias.

² Traduz-se “dubladores”, porém, aparece em inglês para deixar claro que refere-se à dublagem original, na qual, atualmente, também é feita a captura de movimentos do ator.

Suas notas a respeito de Carroll e seu estilo literário, contidas na própria publicação, também foram consideradas. Contudo, devido ao fato de serem amplamente conhecidas, lidas, relidas, adaptadas, readaptadas e já minunciosamente dissecadas, as narrativas dos livros Alice não foram diretamente abordadas aqui. Sugere-se, portanto, que o leitor tenha um conhecimento prévio delas, para melhor compreensão da análise.

Ademais, durante a pesquisa, notou-se que o jogo *Madness Returns*, em especial, já havia sido analisado cientificamente algumas vezes. Uma dessas análises [8], então, veio a auxiliar no desenvolvimento do trabalho. Apesar disso, é possível assegurar que o presente texto apresenta uma perspectiva distinta dos demais estudos semelhantes encontrados, afinal, foi produzido com o intuito de acrescentar e disseminar conhecimento, almejando ser o início de uma aventura – não a causa de um *game over*.

II. BASES TEÓRICAS

Como defendem Santaella e Feitoza, logo na introdução de *Mapa do Jogo*, o videogame “(...) se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada” [4]. As pesquisas apresentadas em Mapa do Jogo são apropriadas para introduzir os entusiastas às questões que permeiam os estudos sobre videogames, além de mostrar que se tratam de objetos que permitem, com facilidade, infinitas abordagens. Tal fato se dá devido à sua complexidade, no sentido de serem compostos por diversos elementos. Videogames, segundo as autoras, são: “(...) um campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas, uma vez que é movido pela inovação tecnológica. (...) Games são híbridos porque envolvem programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação, usabilidade, paisagem sonora” [4].

Além disso, no caso de jogos como os analisados neste trabalho, envolvem também construção de narrativa e tudo que a engloba, como personagens e diálogos; *concept art*, ilustração e modelagem 3D, para criação e reprodução de criações visuais; animação, que dá vida aos elementos visuais; atuação, compreendendo dublagem e captura de movimentos; composição e reprodução musical; entre outros elementos.

Também neste sentido, o autor Julio Plaza menciona que “(...) os meios tecnológicos absorvem e incorporam os mais diferentes sistemas signícos, traduzindo as diferentes linguagens históricas para o novo suporte. Essas linguagens transcódificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos, possibilitando o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil” [6].

As narrativas em meio digital caracterizam-se pela maior oportunidade de estimular sensorialmente seu público. A partir disso, a experiência se torna mais imersiva. Adicionada à capacidade de interatividade, a qual é característica essencial dos jogos, essa imersão faz o espectador se sentir – em variados níveis, a depender da obra – também como parte da narrativa.

Especialista em narrativas digitais e uma das precursoras no processo de consolidação da teoria dos videogames, Janet Murray discute detalhadamente, em *Hamlet on the Holodeck* [5], as características das produções em meio tecnológico. Segundo a própria autora, o terceiro capítulo de seu livro configura a parte central de seu argumento. Ela explana sua teoria de forma sintetizada a partir do seguinte esquema:

Procedural Design + Participatory Design > Experience of Agency

Encyclopedic Extent + Coherent Spatial Navigation > Immersion

Interactivity ↔ Immersion

Figura 2. Esquema de Murray [5] que sintetiza o meio digital. Colorido para fins didáticos.

Com tal esquema, Murray propõe que o meio digital é estruturado por: **interatividade** – a qual ela chama de “experiência de agência” –, cuja formação se dá pela moldagem do comportamento do usuário somada à moldagem do comportamento do computador; **imersão**, caracterizada por um ambiente profundo e detalhado no qual temos liberdade de ação e nos sentimos inseridos; e pela reforço que uma causa na outra, pois quando se está inserido em um ambiente consistente, é criada a motivação para agir de modo a levar à sensação de agência – ou interação – a qual, por sua vez, aprofunda a imersão. Ela defende que tal relação entre interatividade e imersão pode ser pensada como “Active Creation of Belief” (criação ativa de crença), ou seja, o próprio espectador, no caso, jogador, se induz a acreditar na realidade proposta, por meio de suas ações. Um dos elementos mais notáveis da interatividade, ou experiência de agência, é o chamado *avatar*: a representação do personagem com quem se joga e do próprio jogador no ambiente virtual. O “bonequinho” que executa ações de acordo com o *input*, ou comando, inserido pelo jogador. Por conter as características visuais que definem o personagem representado e ser o principal meio de interação com o ambiente, o *avatar* – nos jogos em que existe – é o que estabelece o primeiro contato entre o jogador e o mundo do game, fazendo com que o mesmo compreenda quem ele será, onde estará e o que pode fazer [5].

Em narrativas escritas, a imersão e a crença são obtidas através de descrições textuais acrescidas da imaginação do leitor, a qual deve abranger os mesmos domínios de significados propostos pelo autor. Basicamente, representação e significação funcionam de formas diferentes em mentes diferentes. Portanto, mesmo compartilhando domínios de significados, as histórias pensadas pelo leitor e pelo autor serão distintas, em menor ou maior nível. Apesar disso, é na imaginação que elas ganham espaço ilimitado para realizar-se. Como comenta Murray: “uma narrativa vívida em qualquer meio pode ser experienciada como uma realidade virtual porque nossos cérebros são programados para sintonizar histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo em volta de nós” (tradução) [5].

A riqueza do meio digital, portanto, está no fato deste possuir maior capacidade para traduzir e fazer emergir ao concreto a subjetividade do plano imaginativo. Contudo,

isso não anula a eficácia de outras mídias. Elas coexistem e uma série de fatores determina qual é mais adequada em cada caso. Por exemplo, um videogame pode ser a produção mais adequada para um desenvolvedor de jogos transmitir sua história e provocar em seu público o efeito que deseja. Porém, alguns indivíduos – que supostamente se interessariam pela determinada narrativa – poderiam acabar preferindo que a história fosse contada em um livro, pois, apesar da menor capacidade de representação do que é proposto pelo criador/autor, a experiência de leitura possibilita que o público/leitor se conecte mais a sua própria imaginação.

Como já abordado acima, de fato, os jogos digitais empregam diversos recursos de mídias alheias. Possuem, portanto, uma natureza multimidiática. Conseqüentemente, é justo afirmar que interligam sistemas sógnicos, propiciando o fenômeno da intersemiose. Ou seja, fazem uso de diversas linguagens ao mesmo tempo, produzindo significado único pela inter-relação delas. Devido essas características, possuem predisposição para incorporar narrativas de outros meios, o que, por sua vez, é feito pelo processo de tradução intersemiótica. “Trata-se aí de uma tradução intersemiótica porque os games não só recontam a história de um filme ou texto, como também expandem a experiência prévia de uma história e o modo de interpretá-la, adaptando a história aos potenciais e limites que a mídia específica dos games apresenta” [4].

É importante atentar-se que não se deve entender criações – aqui, especificamente, narrativas – que são produto da tradução intersemiótica como simplesmente uma mesma história lançada em outro meio. O grande problema da má recepção de adaptações de obras originadas em outras mídias está na incompreensão de que não é possível, nem interessante, reproduzir a narrativa anterior exatamente da mesma forma. Após a tradução para outro signo, outra linguagem, a mensagem passada será diferente. Isso ocorre porque as capacidades, limites e formas de gerar determinadas reações do público são distintas em cada meio [7].

Segundo Carneiro: “Já que na tradução intersemiótica a passagem de uma linguagem a outra demanda uma reconstrução sógnica, tanto melhor essa reconstrução sógnica é quando pautada por uma orientação de libertação e mesmo de rompimento com o objeto original: para que a tradução intersemiótica realize seu trabalho de transposição, as teorias da tradução podem ser acionadas como teorias de base, capazes de dar sólida sustentação e, ao mesmo tempo, lançar à frente o olhar do tradutor/recriador, para que este e seu trabalho atinjam o patamar de reconstituição criativa, desviando o processo de tradução intersemiótica de uma servilidade que, além de insossa e pouco ousada, é também, na verdade, irrealizável” [7].

Sendo assim, toda obra que é fruto desse tipo de tradução – que podem ser denominadas como adaptação, releitura, recriação, etc – é uma criação nova, distinta daquela na qual foi inspirada. Os objetos de estudo desta pesquisa, *American McGee's Alice* e *Alice: Madness Returns*, portanto, são traduções intersemióticas das obras de Lewis Carroll, pois transportam elementos das narrativas dos livros à mídia dos videogames, mas, não pretendem nem mesmo podem, ser igual às obras anteriores. Além disso, o fato das narrativas dos jogos

serem sequenciais aos eventos ocorridos nos livros de Carroll reafirma o princípio da inovação, bem como o da intersemiose.

III. ALICE IN GAMELAND

Os referidos jogos contam a história de Alice Liddell. A Alice de Carroll não tem sobrenome especificado, porém, este era o nome de família da garotinha que inspirara as aventuras de sua Alice [3]. Provavelmente, por ser uma narrativa que propõe uma relação maior com a realidade e temas mais densos, foi escolhido retratar a heroína com o sobrenome da “Alice real”. Referências a ela podem ser observadas no design da protagonista e, particularmente, no da Queen of Hearts de *Madness Returns*.



Figura 3. À esquerda, a Alice Liddell real, em foto tirada por Carroll. À direita, Queen of Hearts em cutscene 2D de *Madness Returns*. Fontes: npr.org e Alice Wiki.

A família de Alice Liddell – nos jogos – foi morta por um incêndio em sua casa, no qual apenas a protagonista sobreviveu, tendo de ser internada devido a um forte trauma psicológico causado pelo ocorrido. Wonderland, então, acaba totalmente distorcida, junto com sua mente. O trauma de Alice é representado pela tirania da Queen of Hearts, que deve ser eliminada para que o terror tenha fim. Ao fazê-lo, a heroína retorna Wonderland aos padrões encantadores de Carroll [1]. No entanto, anos depois, Alice se vê novamente perturbada pelos acontecimentos trágicos de sua infância. Isso a faz voltar a Wonderland e ela presencia sua deterioração, agora causada por uma terrível e desconhecida entidade, o Infernal Train. A personagem deve, então, descobrir o motivo da chegada desse trem e agir para interromper seu curso. Quando tem êxito, é revelado que o incêndio em sua casa causado por seu próprio terapeuta, que tentava induzi-la a esquecer. Ela, desse modo, vence seus traumas, ganhando o domínio sobre seus poderes [2].

O game designer American McGee planejara a saga de sua Alice como uma trilogia. Seriam três jogos, que contariam a história da protagonista de forma progressiva: “A narrativa contida nos três jogos se conecta - a primeira sendo uma história de Alice superando as barreiras psicológicas que a impedem de perceber seu verdadeiro potencial. No segundo jogo, a ameaça é física, embora Alice use seus ‘poderes de Wonderland’ para desvendar o mistério da morte de seus pais e derrotar o vilão do mundo real. Ao final do segundo jogo vemos Alice emergir nas ruas de Londres repletas de uma energia que transcende o físico e o psicológico - ela agora é mestra de ambos os domínios. Ela também está ciente de um mal traiçoeiro espreitando em todos os cantos da Londres Vitoriana, de

uma ameaça maior do que o manicômio ou o homem que matou sua família” (tradução) [13].

Este planejamento inicial, contudo, sofreu algumas mudanças. McGee e sua equipe começaram levantando fundos para o desenvolvimento de um projeto independente que resultaria em *Alice: Otherlands* (2015) [13], um par de animações. Nelas, a protagonista explora as “outras Wonderlands”, mundos internos criados pelo – e dentro do – subconsciente das demais pessoas. A proposta é que Alice agora domina sua capacidade de viajar para esses mundos e pode exercer influência sobre eles. Assim, ela desvenda as mentes de Jules Verne e Richard Wagner. As *Otherlands* estão disponíveis gratuitamente na plataforma YouTube.

Apesar do lançamento das animações, a possibilidade de desenvolvimento de um terceiro jogo não foi descartada. No presente ano (2018), McGee trabalha novamente em um projeto relativo à franquia, até então intitulado *Alice: Asylum* [14], cuja proposta é abordar o período de internação da heroína. O próprio criador atrai a atenção dos fãs de suas produções pelas redes sociais, por exemplo, fazendo transmissões ao vivo nas quais joga *Madness Returns* e interage com o público em tempo real, respondendo perguntas e comentando sobre a série Alice e outros de seus trabalhos.

As animações *Otherlands* e o projeto *Asylum* não serão explorados mais a fundo neste artigo, porém, faz-se necessário comunicar ao leitor sua existência para situar a análise proposta. Adicionalmente, as informações acima fundamentam a competência da mídia digital de permitir interação até mesmo na criação, reprodução e discussão de suas obras narrativas, dando novos níveis de entretenimento ao público. Conforme aponta Murray: “(...) escritores desenvolverão uma melhor percepção de quais padrões de experiência humana podem ser melhor capturados na mídia digital. Desta forma, uma nova arte narrativa virá na sua própria forma expressiva. O processo pelo qual esta nova forma de arte surgirá já está em andamento e é em si interativo. Cada vez que desenvolvedores criam novos gêneros de histórias digitais ou jogos mais imersivos, o público os testa e acaba frustrado ou encantado. Frequentemente, esses produtos iniciais suscitam expectativas que ainda não podem cumprir – como maior cobertura enciclopédica, maior liberdade de navegação, manipulação mais direta dos elementos da história. Todo meio expressivo tem seus próprios padrões únicos de desejo; sua própria maneira de dar prazer, de criar beleza, de capturar o que sentimos ser verdade sobre a vida; sua própria estética. Uma das funções das peças primitivas é despertar o público para esses novos desejos, criar a demanda por uma intensificação dos prazeres especiais que o meio tem a oferecer. Portanto, o próximo passo no entendimento do que agrada ou ameaça a narrativa digital nos fará observar mais de perto seus prazeres característicos, julgar de que maneira eles oferecem acesso a nova beleza e novas verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo pelo qual passamos” (tradução) [5].

A. McGee’s Alice

A despeito da menor qualidade, o uso de *cutscenes* com a mesma estética do jogo [1] contribui para uma maior fluidez da jogabilidade – o que se potencializou no

segundo jogo, no qual o visual é mais agradável. Os ambientes fechados contribuem para a sensação de claustrofobia e o medo que a história quer transmitir. Eles são provenientes da limitação tecnológica da época, utilizada de forma astuta. A carência de representação gráfica é suprida pela sonoridade, sendo ambientação e trilha mais a dublagem dos personagens principais o conjunto que torna a narrativa imersiva. A trilha sonora demonstra bem o caráter perturbador e a corrupção da inocência presentes na história. As falas de alguns personagens, especialmente Cheshire, parecem ser uma tentativa de remeter à linguagem do livro. Contudo, focam mais em rimas ao invés do jogo de palavras e sentidos característico do *nonsense* de Carroll. O final do game apresenta uma *cutscene* demasiadamente pacífica, um tanto desconexa do restante da narrativa. No geral, porém, American McGee’s Alice é um jogo divertido – considerando sua época de lançamento – que possui uma narrativa cativante e permite uma boa imersão.



Figura 4. Alice e Cheshire Cat em *cutscene* do primeiro jogo. É possível perceber o efeito de confinamento gerado pelo cenário. Fonte: Alice Wiki.

Há um trecho específico que pode ser considerado o ápice da imersão: o jogador deve lutar contra Jabberwock, porém, ao tirar determinada quantidade de seus pontos de vida, o *gameplay* é interrompido por uma *cutscene* na qual Alice é nocauteada. O personagem Gryphon, então, surge e arranca um dos olhos de Jabberwock, espantando-o e salvando Alice. Essa incapacitação do jogador de derrotar o monstro – sem importar seu nível de esforço, pois o jogo é programado para seguir este padrão – contribui para uma melhor relação com a narrativa, pois o jogador fica tão impotente quanto Alice enfrentando um de seus maiores medos.

B. *Madness Returns*

As *cutscenes* em *Madness Returns* [2] alternam entre animações de recortes 2D e animações 3D com os mesmos gráficos de *gameplay*. Ambos os tipos de animação são produzidos por computadores, apesar da similaridade das 2D com artes mais tradicionais.

Os diálogos são mais bem construídos em relação aos do primeiro jogo. Indicam um maior desvelo da equipe de produção em relação à afinidade com as obras originais. Fazem bom uso de expressões idiomáticas e jogos de palavras, e não apenas focam em rimas para simular uma narrativa mais literária, como feito em *McGee’s*. Como

exemplo, podem ser citados os trechos a seguir, que brincam com significados.³

Quando Alice chega a Wonderland:

- *Alice: – Blasted cat! Don't try to bully me! I'm very much on edge.*

Cheshire Cat: – Purrfect. When you're not on edge, you're taking up too much space.

Ao ganhar a habilidade Shrink (na qual Alice diminui de tamanho para acessar áreas secretas e pode ver marcações e plataformas antes invisíveis):

- *Alice: – My God! I'm shrinking in this potion! Shall I disappear?*

- *Cheshire Cat: – Almost. But the upside is that while smaller you can see things that are nearly invisible to your bigger self.*

- *Alice: – Ah! I get it. Quite! "Forests for the trees"; just the other way 'round. Short-sighted is more than a matter of perspective.*

Em um diálogo com Hatter:

- *Alice: – What is going on? What are the new rules?*

- *Mad Hatter: – The law is just... Just a whisper away... A way home to wonder... Wonder who... who knows how to measure rules... with a ruler... Cruel rules...*

Quando ela deve procurar Catterpillar no alto da montanha:

- *Alice: – I suppose I must go to the mountain top, as it won't come to me.*

Quando o player tenta combater Executioner, um inimigo invencível:

- *Alice: – I'm an idiot. Don Quixote had a better chance with his windmills. And without risk of decapitation.*

Nos trechos [2] acima é possível notar a preservação da personalidade dos personagens criados por Carroll, especialmente Alice. Do mesmo modo, é observável um pouco do *nonsense* característico do autor, com as expressões idiomáticas sendo invertidas, palavras ambíguas e toda uma construção de sentido pautada na referencialidade.

Alice: Madness Returns é estruturado em seis capítulos, de modo sequencial. A história alterna entre as dimensões de Londres e Wonderland, com esta última compreendendo tanto o País das Maravilhas quanto o mundo Através do Espelho das narrativas de Lewis Carroll. Como nos livros [3], há certa ambiguidade que impede a definição exata de Wonderland como um outro mundo, real, ou como pura fantasia da protagonista.

1) *As Faces da Loucura*: Durante a análise do segundo game foi notada a relevância narrativa das mudanças que ocorrem com o *avatar* da protagonista no decorrer do jogo.

³ Os trechos foram mantidos em inglês para melhor compreensão dos jogos de palavras, que só funcionam no idioma original. A tradução efetiva de tais trechos seria possível, mas requereria um processo de recriação, fugindo dos objetivos do presente trabalho, o qual se restringe à análise.

Foi então determinado que a Alice de *Madness Returns* é representada visualmente de quatro formas – principais – distintas, explanadas a seguir.



Figura 5. Concept art dos visuais Wonderland e London, respectivamente. Fonte: Alice Wiki.

A primeira forma que o *avatar* toma no jogo é a de Londres. O “eu” verdadeiro de Alice Liddell, maltratado pela realidade. Nela, a personagem tem ar melancólico, como toda a dimensão de Londres. Sua pele é mais pálida; seu rosto, mais magro; seu cabelo, de fios bagunçados, é curto na altura dos ombros – o que pode ser considerado um indício de que ela realmente sofreu o retratado no trecho do manicômio, que será abordado mais adiante; seus olhos possuem sombras escuras que indicam profundas olheiras; seus movimentos demonstram fragilidade. Devido a algumas de suas ações e falas, é perceptível que a versão de Londres ainda é **Alice**: a jovem determinada, curiosa e corajosa; porém, uma Alice que está claramente adoecida e, portanto, vulnerável. Outro fator representativo que constata sua atual fraqueza é a vestimenta: uma blusa listrada de manga longa, cujas listras lembram roupas de presidiários – sendo sua condição, deveras, similar a um cárcere; uma saia simples, sem volume, de cor que se confunde com a de suas meias e sapatos, que também se mesclam à monotonia monotônica do cenário; um avental “branco” encardido, amarrotado, rasgado e/ou comido por traças em sua extremidade. Além disso, pode-se citar a queda em Wonderland: no primeiro momento em que faz a transição de mundos, Alice começa sua queda totalmente desequilibrada, tendo seu corpo girado para todos os lados. Depois de um tempo, consegue se virar para baixo e continua caindo, horizontalmente –

como se estivesse em um salto de paraquedas. Quando ela vira seu corpo verticalmente, porém, uma explosão de energia ocorre centralizada nela, mudando sua roupa e toda sua representação visual. No momento seguinte, surge uma sequência de Alice aterrissando, delicadamente, em uma Wonderland cheia de cores e vida.

Esta é a segunda, e predominante, forma da protagonista: a forma de Wonderland, cujos elementos constituintes traduzem a elegância, delicadeza, disposição e valentia de uma versão **ideal** de Alice. Wonderland, aqui, seja real ou imaginária, causa um polimento na autoimagem da personagem. Nesta forma, ela possui cabelos negros, lisos e longos que sofrem ação da física do jogo; nota-se contornos e cores que indicam uso de maquiagem em seu rosto de aparência saudável; seu andar é feminino – mas não erotizado – apresentando movimentos de quadril; seu correr é ágil e seus movimentos em combate são precisos.

Este *avatar* da personagem alterna entre vestidos diferentes ao longo do jogo, os quais adequam-se à temática central de cada capítulo, totalizando cinco vestidos diferentes – excluindo os de conteúdo adicional comprável, DLC (*downloadable content*). Alguns desses vestidos possuem características que, além do tema do capítulo, referenciam a estilos de moda alternativa, especialmente subtipos do estilo japonês Lolita, como Steampunk e Wa Loli por exemplo. A análise mais aprofundada dos figurinos de cada capítulo do jogo, as relações com a Moda e os possíveis efeitos gerados no público, apesar de indubitavelmente fazerem parte do interesse da autora deste artigo, não serão aqui discutidos. Ficam, então, como sugestão de pesquisa.

Alice apresenta também uma forma que pode ser considerada oposta à de Wonderland: a do curto trecho do manicômio. Nela, sua vulnerabilidade é mostrada de modo mais radical. A esta altura da narrativa a protagonista já está no estágio mais avançado de suas perturbações psicológicas. É impossível para ela distinguir o que é ou não real. As representações visuais, tanto de Alice quanto do ambiente, e os diálogos são os elementos principais para transmitir a confusão da personagem ao jogador; que enlouquece juntamente a ela, incapaz de ter certeza se o demonstrado ali é fato verídico ou um infeliz exagero projetado por uma mente enferma. O diálogo mais desconexo e de significados duvidosos que lembram o *nonsense* está presente nesse trecho:

- *Dr. Wilson: – Can't distinguish reality from illusion. Remember your last journey? An elephant never forgets where she left her trunk. When travelling by train, a valise! Never bigger than your head. I may be wrong, your Grace, but I doubt it. Down this path of primordial ooze and sideways, once again.*

- *Nurse: – Indeed, doctor, well demanded, I'm sure. I mean to say, it's... very hot in here. I mean to say... fuzzy. And she's not helping. Oh, no! No help at all!*

- *Dr. Wilson: – Humiliation, I say. I approve your release and back you come like a bad penny. Reputation in ruins. People talk, Alice. I'm an old dog. Buried the bone... don't you know? Loyalty... You must never run away from home. Stay, Alice. Sit! [2]*

Alice, nesse momento, aparece calva; com expressão distante, como se estivesse entorpecida; seu rosto está sujo

e manchado na região dos olhos e boca como se deles houvesse saído alguma secreção – lágrimas e saliva, provavelmente –; ela usa uma longa camisa de força que parece ser de tamanho bem maior, pois está mal ajustada em sem corpo, deixando um dos ombros descobertos, mas que ainda restringe plenamente seus braços e possui amarras apertadas em toda a extensão traseira. Seus movimentos no *gameplay* são restritos a caminhada, a qual ela executa de forma desengonçada, como se arrastasse o próprio corpo. Cenas mostram Alice sofrendo procedimentos médicos rudimentares Trepanação e Sangria (o primeiro caracteriza-se pela perfuração do crânio e o segundo pelo uso de sanguessugas para drenagem sanguínea). Após a cena do primeiro procedimento, o jogador volta a controlá-la em uma sala cujas paredes e teto estão sujos de sangue e perfurados por imensos parafusos. Todos esses elementos criam uma atmosfera propícia para imergir o jogador no tormento da protagonista, para uma melhor experiência da narrativa – e aqui é especificado **narrativa** e não jogabilidade, pois para efeitos apenas da segunda, o trecho seria entediante, já que a única coisa a se fazer é andar para frente, tendo paciência com o passo extremamente lento do *avatar*.

A última forma da personagem é a transformação sofrida em *Hysteria Mode*, um modo de batalha condicional, ativável apenas quando resta ao jogador um ou menos pontos de vida. Alice entra em *berserk* – como é geralmente chamado nos jogos – ou seja, em um tipo de estado fúria no qual causa dano mais elevado e torna-se imune a golpes inimigos, por um curto período de tempo. Com a ativação desse modo, o cenário torna-se preto e branco e permanecem coloridos somente os detalhes em vermelho, como, por exemplo, as rosas que representam os pontos de vida. A aparência de Alice muda drasticamente: seu cabelo fica mais curto e ralo; o vestido torna-se branco e de outro modelo, com fechos nas costas que se assemelham aos de camisas de força; seu pescoço passa a ser coberto por uma bandagem, na qual um pingente com o símbolo astrológico de Plutão⁴ aparece preso, substituindo o colar Omega que ela usa em sua forma de Wonderland; seus antebraços ficam completamente ensanguentados e seus olhos quase somem em meio ao sangue que escorre deles, igualmente, a boca da personagem também transborda o fluido. Em *Hysteria Mode* os movimentos da personagem são idênticos aos movimentos do modo combate padrão, que ocorre quando ela está na forma de Wonderland, são, por conseguinte, agressivos, precisos, ágeis e enérgicos. As representações em *Hysteria* remetem aos sintomas da doença descritos na antiga CID-9 (9ª revisão da Classificação Internacional de Doenças, de 1976), que envolvem surdez e cegueira parcial [15]. Isso pode ser confirmado, pois além da monocromia do cenário, os globos oculares de Alice ficam completamente cobertos de sangue, a ponto de gerar incerteza sobre ela ainda estar enxergando. A música da fase é sempre silenciada, enquanto os sons de combate são abafados.

⁴ Representação do Deus do Submundo Plutão/Hades, seu “bidente” e sua Capa da Invisibilidade. Mais uma sutileza no design que reforça as propostas do jogo. Aqui, a invulnerabilidade e força física possibilitada pelo modo (mecânica) e a descida ao Submundo próprio da personagem (narrativa).



Figura 6. À esquerda, Alice durante sua internação no manicômio Rutledge. À direita, a ativação do modo de combate Hysteria. Fontes: giga.de e Alice Wiki.

2) *As Maravilhas das cores e sons*: A acadêmica Deyseane Pereira dos Santos Araújo em sua dissertação de mestrado em Literatura e Interculturalidade [8], analisa o jogo *Alice: Madness Returns* pela abordagem de esferas midiáticas, fazendo considerações relevantes para a presente pesquisa. Ela defende, por exemplo, que em *Madness Returns* as cores da primeira sessão de Wonderland, Vale of Tears, visam “refletir o período em que o imaginário de Alice estava envolto pela fantasia, (...)que podemos associar ao tempo da infância da protagonista, ao tempo da Alice de Carroll e da primeira viagem ao País das Maravilhas” [8].

Ela afirma que a estética do domínio de Londres é baseada no Expressionismo. Recorda que os personagens secundários, nessa instância, possuem traços caricaturais, os quais a própria Alice não apresenta. Sugere, pertinentemente, que tais escolhas de design podem ter sido feitas para demonstrar melhor a visão – distorcida – da protagonista sobre sua realidade [8].

Ao explicar Wonderland, considerando cenário e outros elementos visuais, faz relação de sua estética ao Surrealismo. Exemplifica que o caráter ilógico dos cenários – que contêm objetos flutuantes, brinquedos em tamanho gigantesco e elementos compostos por justaposição – remete às características do movimento artístico [8]. Wonderland evoca o mundo dos sonhos e do subconsciente, por ser efetivamente a representação física da mente de Alice. Sua estética está ligada também ao *nonsense* de Carroll.

Considerando a sonoridade do jogo, é bastante interessante mencionar a pesquisa de Araújo. Ao explicar sobre a canção *Vale Of Tears*, ela afirma: “Esta música, presente no território em que Maravilhas ainda não havia sido destruída, marca o ponto de inocência da narrativa que contrasta com as profundidades escuras da loucura exploradas dentro do jogo. Apelo para os sentidos, para a profundidade do eu, a música sugere, no nível de interpretante dinâmico, uma ideia de infantilidade, reforçada pela própria configuração da imagem, cheia de cores e elementos que remetem a infância” [8].

Indica, em sequência, que a maior parte da trilha sonora do jogo parece ter inspiração na “estética de suspense do cinema” [8]. Cita *Hatter*, uma das músicas presente em *Hatter’s Domain*, que, com uma base grave e sons que se assemelham a vibrações em metal, contribui para a atmosfera industrial e ditatorial que a fase promove. É possível adicionar às observações de Araújo outra composição deste capítulo: *Tea Maker*, que tem uma base de suspense sobreposta por um ritmo que soa como um relógio – referenciando à relação do personagem Hatter/Chapeleiro com o horário do chá. Já *Dollhouses*, do Capítulo 5, utiliza como sua base os mesmo sons de

relógio, mas em um tempo mais acelerado; um fundo tenso, grave, se faz presente; e uma melodia de caixinha de música sobrepõe-se. Desse modo – e também por seu título – *Dollhouses* remete aos elementos infantis pavorosamente distorcidos que constituem a segunda metade do Capítulo 5, além de trazer à tona a singela memória de uma trilha já ouvida antes.

Ao considerar as observações acima, é possível afirmar que a trilha de *Madness Returns* faz um tipo de auto referência pela reutilização de arranjos, levemente modificados. Isso contribui para o entendimento da trilha sonora como uma unidade, produzindo a sensação de familiaridade e, assim, contribuindo para uma imersão mais profunda. O jogador, portanto, é capaz de “reconhecer” Wonderland, quase como a própria Alice.

Araújo [8] fala também dos sons acionáveis; mais sutis, mas não menos importantes; como os barulhos de inimigos, de ataques e das coletas de memórias. É interessante citar, igualmente, a ativação do modo *Shrink*: um curto som que caracteriza o corpo de Alice sendo bruscamente diminuído, que soa como o ar contra o tecido de sua roupa, sobreposto por um soluço da personagem. Na representação visual, há o aparecimento de bolhas da mesma cor da poção de encolhimento; além da óbvia diminuição do tamanho da personagem.

O conjunto de elementos da ativação do *Shrink Mode* remete ao fato narrativo de que Alice bebeu uma poção que deu a ela o poder de encolher seu próprio corpo. O soluço e as bolhas dão um tom cômico à representação, podendo divertir o jogador pelo simples apertar de um botão. O modo pode ser ativado ilimitadamente, portanto, o jogador pode parar de prosseguir no jogo e “brincar” de encolher Alice – exemplo de um nível adicional de entretenimento que apenas os jogos possuem [5].

IV. CONCLUSÃO

Considerando as pesquisas realizadas e as relações encontradas com os objetos aqui analisados, é válido lembrar que o meio tecnológico utiliza-se de variados elementos, dentre eles linguagens diferentes, para produzir narrativas e gerar determinadas emoções em seu público. No caso de adaptações de um material originado em outra mídia, como os objetos de estudo apresentados, criam-se novas obras pelo processo de tradução intersemiótica. A tradução é sim criação, pois não é possível apenas transpor significados idênticos, já que os sistemas sígnicos são distintos. Igualmente, não é atrativo. Tentar apenas fotocopiar a produção seria ignorar a capacidade de representação distinta que ocasiona outros efeitos, impossíveis no meio anterior.

O gênero narrativo é admiravelmente maleável e quanto mais possibilidades compreender a mídia na qual ele se apresenta, maior seu nível de representação. Representação essa que não necessariamente traduz o **real** com **perfeição**, mas o **proposto** com **eficácia**. Ainda assim, o valor de uma obra não é medido pela capacidade de representação que seu meio possui, pois as experiências são tidas, verdadeiramente, na imaginação. A experiência do público estará sempre no domínio do próprio público. O trabalho de um desenvolvedor de jogos, autor, cineasta, e qualquer outro criador será sempre apenas referência do que a mente desse criador particular entende sobre o mundo e pode traduzir na mídia

em que cria. As referências contidas em um meio, por sua vez, apenas acionam a mente – no caso, do público – onde todo o sentido é **sentido** e então compreendido.

Ademais, fica claro que é pelos elementos visuais, sonoros, a jogabilidade e a referencialidade que se configuram as narrativas dos games. A partir desses componentes é criado o ambiente navegável, no qual será exercida a participação pelo jogador. No caso dos jogos analisados, essa participação é mediada pelo *avatar*. Especificamente no segundo, esse elemento da interatividade é apresentado de formas diferentes, adequando-se às peculiaridades narrativas e gerando modificações até na jogabilidade. Tal fato evidencia o que foi anteriormente identificado na pesquisa: imersão e interatividade afirmam e potencializam uma a outra. Também foi constatado que em jogos como *McGee's Alice* e *Madness Returns* a interatividade pode ser suspensa e/ou reduzida em certos momentos, para intensificar os efeitos narrativos.

Quanto à relação da narrativa dos jogos com a dos livros, percebe-se uma conservação da personalidade das personagens, a reprodução de diálogos característicos e aproximação com o estilo *nonsense* do autor Lewis Carroll, sobretudo no segundo. A representação da heroína difere da encontrada nos livros, porém ela ainda é reconhecível como Alice – além de sua personalidade – por elementos referenciais. Em *Madness Returns*, há diferenças maiores nesse quesito, mas elas são justificáveis por terem função dentro da narrativa do jogo.

A presente pesquisa, apesar de não explorar tão a fundo as complexas questões que envolvem esta extensa área, foi apropriada como passo inicial. A autora acredita que é possível desenvolver estudos mais densos a partir dos pontos aqui apresentados e sua intenção é promover a realização deles. Com o pouco aqui explanado, foi possível compreender melhor a complexidade e relevância dos jogos eletrônicos que, assim como obras de mídias mais tradicionais, possuem todas as características necessárias para serem considerados formas de arte. O chamado para a aventura, agora, diz respeito ao firmamento de uma área de conhecimento ampla, mas específica para os videogames, que compreenda todas as suas particularidades e considere toda sua originalidade.

AGRADECIMENTOS

Desenvolver e finalizar este trabalho foi possível graças a inúmeras pessoas, às oportunidades que me proporcionaram e a todo o apoio que me deram. Porém, devo restringir os agradecimentos aqui em texto ao campo acadêmico. Em especial à professora Dr^a. Andréa Márcia Mercadante Alves Coutinho, orientadora de meu TCC. Suas aulas, logo no início do curso, me apresentaram aos trabalhos de Lucia Santaella e, consequentemente, aos estudos formais sobre videogames. Assim, pude visualizar um caminho totalmente novo que levaria a minha real área de interesse profissional. Além disso, seu suporte no final

da graduação ultrapassou a orientação metodológica. Foi também emocional, materno. Deixou registrada a enorme gratidão que tenho por ter sido impulsionada por essa verdadeira Mestra.

Sou grata também à Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e à equipe SBGames pela oportunidade, pelas sugestões de melhoria no *blind review*, pelo auxílio por e-mail quanto à documentação e, no geral, pelo acolhimento.

REFERÊNCIAS

- [1] Rogue Entertainment. (2000). *American McGee's Alice*. Eletronic Arts.
- [2] Spicy Horse. (2011). *Alice: Madness Returns*. Eletronic Arts.
- [3] L. Carroll. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas [1865]; Através do Espelho e o que Alice Encontrou lá [1871]*. Trad. S. U. Leite. Coleção Fábula. São Paulo: Editora 34, 2015.
- [4] L. Santaella e M. Feitoza, compiladoras. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- [5] J. H. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated edition. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2017.
- [6] J. Plaza. Tradução intersemiótica. 2^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- [7] L. Carneiro. Tradução intersemiótica, tradução e adaptação. In: *ComCiência*, Campinas, n. 140, jul. 2012. Disponível em: <http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542012000600010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 18 nov. 2017.
- [8] D. Araújo. A narrativa em *Alice Madness Returns*: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo. 2013. 156 p. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade – PPGLI) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande. Disponível em: <<http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/2527>>. Acesso em: 10 nov. 2017.
- [9] UnderTale by Toby Fox. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/1002143342/undertale>>. Acesso em: 5 ago. 2018.
- [10] NieR: Automata. Disponível em: <<https://www.platinumgames.com/games/nier-automata>>. Acesso em: 5 ago. 2018.
- [11] About American McGee. Disponível em: <<http://www.americanmcgee.com/about/>>. Acesso em: 5 ago. 2018.
- [12] C. C. Prodanov e E. C. De Freitas. *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2^a ed. Rio Grande do Sul: Universidade Feevale, 2013. p. 24-69.
- [13] Alice: Otherlands. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/spicyhorse/alice-otherlands>>. Acesso em: 6 dez. 2017.
- [14] Alice: Asylum. Disponível em: <<https://www.patreon.com/americanmcgee>>. Acesso em: 12 jul. 2018.
- [15] J. Catani. Uma leitura dos transtornos somatoformes e da histeria segundo a CID, o DSM e a obra freudiana: a identificação do sofrimento psíquico no campo científico. 2014. p. 86. 210 p. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Área de Concentração: Psicologia Clínica) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47133/tde-24032015-155213/pt-br.php>>. Acesso em: 10 nov. 2017.