

SEMIOSES NARRATIVAS NOS VIDEOJOGOS: O CASO *ALICE MADNESS RETURNS*

Deyseane Pereira dos Santos Araújo¹

RESUMO: No intuito de observar como o narrativo presente em *Alice Madness Returns* encarna-se em um *médium* e se complexifica através das relações estabelecidas entre as linguagens, propomos, neste trabalho, analisar a configuração da narrativa em *Alice Madness Returns*, videogame desenvolvido e lançado pela empresa Electronic Arts em parceria com a Spicy Horse, no ano de 2011, a partir do uso de elementos e técnicas narrativas, visto que acreditamos que a virtualidade, comum às composições narrativas desse sistema semiótico, gera transformações em unidades compositivas da narrativa ficcional, tais como personagem, tempo, espaço, dentre outras. Assim, considerando a narrativa como um elemento trans-histórico e transcultural, nos preceitos propostos por Barthes (1976), empreendemos, aqui, uma discussão centrada nas seguintes interrogativas: Será que este novo meio, o videogame, nos apresenta, de fato, uma nova modalidade narrativa no que se refere à construção da história? Se sim, quais seriam, neste caso, as possibilidades oferecidas por ele no que tange à construção narrativa? Essas são algumas questões que serão analisadas de forma mais verticalizada no artigo que se segue.

Palavras-chave: narrativa; videogame; semiose.

Narrative semioses in video games: the case of *Alice Madness Returns*

ABSTRACT: In order to observe how the narrative present in *Alice Madness Returns* is embodied in a medium and makes more complex relations between languages, we propose, in this paper, to analyze the configuration of the narrative in *Alice Madness Returns*, video game developed and released by the company Electronic Arts in partnership with Spicy Horse in 2011, from the use of elements and narrative techniques, since we believe that the virtuality, own of the compositions narratives of this semiotic system, generates transformations in compositional units of fictional narrative such as character, time, space, among others. Thus, considering the narrative as a transhistorical and transcultural element in principles proposed by Barthes (1976), here we undertake a discussion focusing on the following interrogatives: Will this new medium, the videogame, presents us, in fact, a new modality narrative regarding the construction of the story? If yes, what would be, in this case, the possibilities offered by it in relation to narrative construction? These are some questions that will be considered in more vertical in the article that follows.

Keywords: narrative; videogame; semiosis.

¹ Mestre em Literatura e Interculturalidade pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (PPGLI/UEPB), PB, Brasil. deyseaneps@gmail.com

INTRODUÇÃO

De acordo com Roland Barthes em *Análise estrutural da narrativa*, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades [...] não há em parte alguma povo algum sem narrativa (1976, p. 18). Essa característica universal dada à narrativa por este autor e por tantos outros teóricos foi questionada por Jack Goody, antropólogo inglês e africanista, em seu ensaio *Da oralidade à escrita - Reflexões antropológicas sobre o ato de narrar*. Segundo este autor, a tradição teórica amplamente difundida sobre o aspecto de que a narração faz parte tanto do indivíduo quanto da coletividade a qual esse indivíduo pertence é questionável devido ao fato de o ato de narrar não ser uma característica universal da cultura humana, mas, antes, uma consequência da difusão da escrita, e, em seguida, da impressão (GOODY, 2009, p. 36). Assim, a narração é concebida por este autor como uma manifestação proveniente de sociedades que, de certa forma, já possuíam uma forma rudimentar de escrita, ou seja, como um fenômeno que decorre da escrita presente nos primórdios e que, posteriormente, se potencializou com a impressão.

A tese de Jack Goody põe em xeque importantes formulações de renomados autores que refletiram sobre a condição da narrativa na contemporaneidade, a exemplo do próprio Benjamin, quando este defendeu que o modelo exemplar de narrativa advinha da oralidade e que esta estava em vias de extinção com o surgimento do romance e da informação. Para Goody (2009, p. 64), a narração não é proveniente da oralidade, uma vez que as comunidades exclusivamente orais, a narrativa, em particular a narrativa de invenção, não é um traço predominante da comunidade entre adultos.

Utilizando o termo narração de uma forma mais restrita, no sentido de trama dotada de uma rígida estrutura sequencial (GOODY, 2009), este autor defende que nas culturas orais, a narrativa, assim tomada, assumiu um papel menor, tendo como cenário o advento da escrita. Ora, a inexistência ou a não predominância de narrativas em determinadas sociedades, não é, para nós, fator suficientemente forte para negar a pertinência da narrativa para a contemporaneidade nem a sua disseminação para vários contextos da atividade humana. Para nós, o importante é que, se ela não existiu desde sempre, hoje ela é fundamental. Não nos interessa saber se o narrativo é o dominante, mas, sim, que hoje ele é uma das saídas políticas para o império fragmentador do capitalismo pós-moderno e um dos mecanismos que vai de encontro ao esvaziamento do tempo operado por este sistema e pela globalização, uma vez que a narrativa está ligada a uma ética do consenso, de um consenso mínimo (BOFF, 2003),

que seja, em tempos de culto da personalidade, mas que pressupõe projetos coletivos sem os quais nenhuma aglomeração humana é capaz de sobreviver, inclusive as comunidades pós-modernas, que, a despeito de seu profundo individualismo, precisam fundamentar sua pertença a grupos, comunidades e/ou nações.

A perda de lugar privilegiado de uma *ô*rãção narrativa (FAYE, 1996) sofrida pela literatura não significa a perda de espaço da narrativa na pós-modernidade, nem quer dizer que esta deixou de ser importante ainda na literatura, antes, ao contrário, continua sendo fundamental, tanto que migrou para outros domínios. Hoje, a narrativa fez rizomas.

Num rizoma, ao contrário, cada traço não remete necessariamente a um traço linguístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas. (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p. 4)

Vivenciamos, na atualidade, o fenômeno de deslizamento das narrativas de um meio para outro e isto tem colocado em evidência o processo contínuo de reciclagem narrativa. O processo de deslizamento da narrativa de uma mídiasfera (Debray, 1993a) para outra ajudamos a compreender a contínua remodelização que este material sofre em diferentes meios e suportes. Tomando as palavras de Figueiredo (2010) aplicadas ao romance, narrativa das sociedades exclusivamente sociais (FÉHER, 1997), poderíamos afirmar que a narrativa, devido a sua vocação antinormativa e anticônica, estabelece uma íntima interação com outros gêneros e outras linguagens. Ela possui a capacidade de se adaptar, de absorver e ser absorvida por outras formas culturais, pois lhe é característica, devido a sua maleabilidade, a capacidade de se ajustar às mudanças tecnológicas e culturais.

De acordo com Figueiredo (2010, p. 88), as transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas do século XX têm gerado novas formas de vivenciar a temporalidade, motivando com isso

A revalorização da narrativa como instância de organização da experiência: no lugar das macronarrativas legitimadoras dos grandes projetos coletivos, com as quais as vanguardas, a seu modo, dialogam, afirmaram-se as pequenas narrativas que privilegiam as pessoas comuns e a vida privada.

Segundo esta autora, as pequenas narrativas têm surgido, nos dias atuais, como forma de autodefesa diante da experiência cotidiana de fragmentação e dispersão da pós-modernidade, como uma forma de resistência, através da qual *ô*grupos colocados à margem pela grande história afirmam sua memória e identidade (FIGUEIREDO, 2010, p. 88).

Acrescendo às ideias de Figueiredo, não só acreditamos nessa proliferação visível da narrativa evidenciada pelo surgimento dessas pequenas narrativas, como também cremos no surgimento de outras potencialidades narrativas através dos novos suportes, como no caso do videogame, sistema criador, tradutor e disseminador de narrativas em potencial, que orquestra, através do suporte digital, variados códigos que proporcionam ao usuário experiências diversas devido a sua natureza intersemiótica. Nesse sistema, o narrativo não só se faz presente como componente constitutivo, como também é o elemento que torna fundamental, para a eficácia dessa mídia, a relação entre ludismo, estratégia, sequencialidade, sem as quais o *videogame* não tem sentido. Porém, vale ressaltar aqui que a experiência narrativa de um videogame é essencialmente diferente da experiência narrativa de um meio tradicional como a literatura, por exemplo. O destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele (NESTERIUK 2009, p. 30). Na narrativa de um videogame, o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo, assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa (NESTERIUK, 2009, p. 31), isto, é claro, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema do jogo.

1- SOBRE A PERTINÊNCIA DA NARRATIVA NOS VIDEOJOGOS

Tomando como objeto de análise o videogame *Alice Madness Returns*, tradução intersemiótica da narrativa literária *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll, é possível perceber o potencial narrativo deste sistema. Como veremos, nele, a narrativa tem o papel de ampliar a experiência lúdica do usuário a partir de fornecimento de elementos dramáticos que proporcionam a interação com as regras do jogo. No entanto, a narrativa nos videogames não se resume apenas à história que se conta ou como se conta essa história, mas engloba as decisões de interface e os dispositivos técnicos de que dispõe o jogador, como também envolve uma série de outras relações entre signos que suscitam outras questões, sobretudo de ordem realística.

Nas pesquisas já realizadas sobre o universo dos videogames existem algumas divergências teóricas quanto à classificação ou a não classificação desse gênero midiático como pertencente ao campo da narrativa. Alguns estudiosos, a exemplo dos narratólogos, afirmam que os *videogames* funcionam como uma espécie de narrativa, outros defendem a tese de que tal mídia não pode ser caracterizada como narrativa por não pertencer ao mesmo

ambiente das mídias narrativas formadas por filmes, novelas, peças de teatro, literatura, etc. Outros, porém, corroboram com esta posição acrescentando que os videogames são tratados de forma diferenciada de outras mídias por ter a constante intervenção do jogador, que a qualquer momento pode iniciar ou parar o jogo e percorrer caminhos distintos dentro de uma mesma história. Há de se marcar, para alguns pesquisadores dos *games*, outro fator para a sua não inclusão nas mídias narrativas, o papel do interagente, que participa nos *videogames* de maneira mais explícita do que nas mídias tradicionais ó cinema, teatro, livros, etc. Frasca (2010) afirma que, embora o videogame possua todos os elementos de uma narrativa, ela só se efetiva mediante o resultado da ação das relações entre o sistema do jogo e os elementos próprios da narrativa.

Não obstante não haver consenso entre os estudiosos dos videogames quanto à sua dimensão narrativa, cremos que tais recusas à narratividade não se sustentam em bases teóricas fortes, pois todas as recusas se baseiam equivocadamente em duas dimensões, por serem os videogames narrativas em outros suportes técnicos, diferentes dos próprios da literatura, do cinema e da televisão, ou por serem predominantemente lúdicos. Ora, nenhuma dessas recusas se sustenta por não conseguirem questionar o que neles é determinante, a natureza temporal e sequencial de todos os jogos. Se o suporte é outro, mais antenado com os novos aparatos técnicos, isso não é suficiente para se recusar sua narratividade, pois, como Ference Fehér fez para a análise do romance, nestes novos suportes o que está em jogo é um novo estatuto da narrativa, não a sua inexistência. Por outro lado, o lúdico não é oposto ao narrativo, antes, nos *videogames*, um sustenta o outro. Para nossos objetivos aqui, não interessa se o narrativo é o dominante no videogame, sua característica mais importante. Para nós, interessa que o narrativo é, hoje, elemento fundamental no seu desenvolvimento, sendo ele o elemento comum que faz unir, na babel contemporânea, a experiência da logosfera, da grafosfera e da videosfera (DEBRAY, 1993a). Assim, a narrativa funciona como um elemento integrador que põe em jogo variados processos de diálogos entre as diferentes linguagens existentes nesse sistema de signos.

2- SEMIOSES NARRATIVAS EM ALICE MADNESS RETURNS

Alice Madness Returns apresenta em sua constituição, através do seu potencial narrativo, o substrato verbal que é dominante na grafosfera. A narrativa, medula da discursividade verbal, pode ser encarada como uma matriz cognitiva (SANTAELLA, 2005)

que ãreorganiza o fluxo dos acontecimentos na forma de uma cadeia causal de ações perpetradas por personagensö (GOMES, 2013, p. 4).

De acordo com Santaella (2005), a narratividade, apesar de ser modalidade precípua do verbal, pode se manifestar em domínios extraverbais, tais como o cinema, a música, a dança, o teatro, os videogames, etc. Tendo em vista que o porquê de entendermos os videogames como narrativas já ter sido explicitado, limitamo-nos aqui a analisar a configuração da narrativa no videogame em questão a partir do uso de elementos e técnicas narrativas, visto que acreditamos que a virtualidade, comum às composições narrativas dos videogames, gera transformações em unidades compositivas da narrativa ficcional, tais como personagem, tempo, espaço, dentre outras. No entanto, apesar de termos em mente que esta virtualidade é capaz de gerar tais transformações, diga-se de passagem, transformações de ordem funcional, para além disso, os questionamentos que norteiam as nossas discussões centram-se nos seguintes pontos: Será que estamos, de fato, diante de uma nova modalidade narrativa no que se refere a construção da história? Se sim, quais seriam, neste caso, as possibilidades oferecidas pelo videogame no que tange à construção de uma narrativa? Estas são algumas perguntas que carecem de uma análise mais verticalizada, quando se busca estudar os *videogames* pelo viés narrativo.

A narrativa em um videogame, caracterizada pela sua natureza participativa, impõe um novo olhar em sua análise devido ao fato de o desejo, quase atávico, de entrar na imagem, ou mais propriamente, no filme, advindo do cinema clássico, encontrar aqui, pelo menos em parte, um lugar de realização. O poder de exercer ações significativas dentro do universo do *videogame* e de observar o resultado das possíveis escolhas dá ao interator ó termo que aqui usamos também para os jogadores de *videogames* ó ãa possibilidade de ãfazer parteö da história, através da tomada de ações significativasö via personagem (GOMES, 2008, p. 28). Partimos, portanto, desta potencialidade, desta noção de sujeito agenciador (MACHADO, 2009) que se corporifica na narrativa através de um avatar, característica mais fundamental do *videogame*, como afirma Gomes (2006), para observarmos a configuração do mundo ficcional de *Alice Madness Returns* e as possibilidades de agenciamento que se configuram na teia de causa-e-efeito que caracteriza esta narrativa.

Alice Madness Returns propõe uma continuação do videogame *American McGee's Alice* lançado no ano 2000 pela *Rogue Entertainment* e publicado, distribuído e comercializado pela *Electronic Arts*. Este primeiro videogame, em linhas gerais, apresenta uma ãpossível continuaçãoö da obra de Lewis Carroll e narra a história de Alice dez anos após a

sua ida ao País das Maravilhas. A personagem, após vivenciar o trauma de ter perdido seus pais em um incêndio, tenta cometer suicídio em virtude do fato de acreditar ser a responsável pelo terrível acontecimento que destruiu sua casa e seus familiares. Devido ao seu estado mental debilitado, Alice fica interna no Asilo *Rutledge* e passa por diversos tratamentos que visam combater a sua suposta loucura. É neste ambiente, imersa em seus delírios, que Alice foge mentalmente para uma visão ôdistorcida do País das Maravilhas. Este lugar apresenta-se, consideravelmente, como uma criação da mente ôensandecida de Alice, que tem sido corrompida pelo trauma que sofreu. Para vencer esse trauma e conseguir ser liberta do Asilo *Rutledge*, Alice terá, no fim da narrativa, de entrar em combate com a Rainha de Copas, figura que representa seus maiores medos e dúvidas. Ao vencer a Rainha, Alice é liberta, pelo menos temporariamente, de seus horrores.

Seguindo os eventos do primeiro jogo, a narrativa videolúdica *Alice Madness Returns* traz à tona a história de Alice logo após os eventos que sucederam na narrativa anterior. Residindo em um orfanato na Londres vitoriana, dirigido pelo doutor Angus Bumby, Alice se encontra perturbada por terríveis delírios relacionados à morte de sua família. Em meio a um desses desvarios, Alice retorna ao País das Maravilhas, que agora se encontra influenciado por uma terrível entidade, o Trem infernal.

Alice Madness Returns traz interessantes inovações em relação ao primeiro jogo. Intercalando momentos em que Alice volta ao mundo real e se encontra com diversos personagens que fazem parte do seu contexto, com momentos em que ela se encontra no País das Maravilhas, a narrativa vai tecendo uma delicada teia de acontecimentos que desvela o que verdadeiramente aconteceu com a família de Alice. É interessante notar que cada capítulo/fase desta narrativa reúne uma quantidade significativa de fragmentos de lembranças que Alice necessitará recolher para reconstruir os fios de sua memória e chegar ao fim do mistério.

O fim da narrativa é marcado por acontecimentos instigantes. Após diversas batalhas com as figuras assustadoras daquele reino, Alice se surpreende com o fato de, novamente, reencontrar a Rainha de Copas - agora uma projeção de sua irmã Lizzie - naquele lugar. Esta personagem, responsável por revelar o nome da entidade que tem causado corrupção e horror no País das Maravilhas, o *DollMaker*, desencadeia uma série de lembranças da noite do incêndio na mente da menina e a ajuda a descobrir o nome do responsável pelo acidente com sua família. É neste momento que Alice relembra que, na noite do incêndio, o Dr. Bumby estava em sua casa.

Dr. Bumby, figura respeitável na sociedade londrina, escondia, por traz da sua aparente face de bondade, um lado perverso. Apagando da memória das crianças do orfanato toda ligação com o passado, ele as tornava ãbonecas em brancoö, ou seja, figuras sem identidades, para serem usadas tanto por ele como por molestadores de crianças que contratavam os seus ãserviçosö a um determinado preço. Neste contexto, a irmã de Alice, recusando uma das tentativas sexuais do doutor, se tornou vítima, juntamente com seus pais, de uma terrível tragédia. Para tentar acabar com as possíveis testemunhas de seus atos, Dr. Bumby pôs fogo na casa de Alice, não contando com o fato de que esta sobreviveria. Tentando fazer com que Alice esquecesse o País das Maravilhas, o Dr. Bumby objetivava fazer com que ela esquecesse os acontecimentos daquela noite, pois aquele país fantástico nada mais era do que uma projeção do seu mundo real.

Furiosa ao descobrir todos esses fatos, Alice aborda o Dr. Bumby tanto no mundo real, através de uma fervorosa discussão na estação *Moorgate*, como no País das Maravilhas, através de um furioso combate. Ao derrotar a entidade maligna que governava o Trem Infernal, o *DollMaker*, Alice encontra forças no mundo real para empurrar o Dr. Bumby no caminho de um trem, matando-o. O fim da história é marcado por uma visão híbrida de Londres misturada com o País das maravilhas, a Londerland.

Anexado à dinâmica de meios como a literatura e o cinema canônico, por exemplo, o videogame *Alice Madness Returns* carrega consigo, indubitavelmente, procedimentos narrativos como personagens, enredo, espaço, conflito e afins. Classificado como um jogo de personagem, ou seja, um jogo que ãse estrutura em torno de uma jornada através de um determinado espaço-tempo, no qual o interator penetra como protagonistaö (GOMES, 2006, p. 70), ou, para usarmos a terminologia de Caillos (1990), como um jogo de *Mimicry*, uma vez que o objetivo central é representar um personagem via adoção de determinados comportamentos; o videogame canaliza os seus esforços na construção de um ambiente navegável, cujo principal objetivo é ser explorado pelo *gamer*² por meio do avatar Alice.

Para se ter acesso ao desenrolar da trama, o interator penetra no videogame através de um tipo de imersão denominada por Santaella (2003) de imersão através de avatares. Ou seja, da união entre o jogador e a personagem controlada surge o avatar que é a representação gráfica e diegética do interator no mundo virtual e tridimensional do jogo e o meio pelo qual

² Termo advindo da língua inglesa utilizado para definir um tipo de jogador que apresenta grande dedicação, interesse e conhecimento sobre os videogames.

exercemos nossa capacidade de interagir com o ambiente proposto (BOBANY, 2008, p. 41).

A participação do jogador, através do avatar, no desenrolar da narrativa, dá a esse a capacidade, mesmo que limitada, de mudar os acontecimentos dentro daquele universo, contribuindo, assim, para o enredo através do agenciamento, um certo tipo de atuação cinestésica que se converte em um fim em si mesma (DARLEY, 2002, p. 69). Este agenciamento faz do interator o sujeito da enunciação, no entanto, o interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística - a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos (MURRAY, 2003, p. 150). Em outras palavras, o processo de agência dá maior poder de participação e de construção da narrativa dentro de um sistema pré-modelizado, mas não liberdade total.

A questão da agência levanta uma problemática no que diz respeito ao imbricamento de três instâncias presentes no videogame, a saber: interator, personagem e avatar. A possibilidade de uma leitura performática abriu mudanças profundas na dinâmica da leitura proposta por essas novas narrativas, uma vez que integrou elementos outrora apartados, reconfigurando os seus papéis.

A interatividade colocou o interator em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem, e até de possível autor da história, porém, vale ressaltar aqui que apesar da aparente liberdade imposta pelas narrativas dos videogames, ou seja, apesar de se poder interferir de forma direta na narrativa através do personagem-avatar, isso não significa que o jogador se torne autor da história. Ela é e sempre será criada por um *designer* que nos oferece possibilidades de escolhas dentro daquele universo para que cada experiência seja diferenciada. A interatividade no videogame se baseia apenas na ação e esta ação no enredo é passível de ser executada pelo próprio jogador. Assim, por exemplo, em *Alice Madness Returns*, a maior interferência do interator não chegará a afetar o arco narrativo central, isto porque ela possui um caráter pré-estabelecido. O fato de recolher ou não os fragmentos de memórias, por exemplo, presentes em todo o jogo, dá ao jogador um maior entendimento da trama, mas não afeta o desenrolar da narrativa. O caminho pelo qual se vence os obstáculos tem pouca importância para o final da história, está já esta interposta e não pode ser mudada. O que sobressai são apenas as possíveis escolhas para o termo final de cada embate, ou seja, a vitória ou a derrota, que levará o interator a seguir adiante ou recomeçar do último ponto em que o jogo foi salvo.

Alice Madness Returns, diferente de outros jogos atuais, não permite possibilidades mais abertas à participação do jogador. Aqui, a narrativa ainda não se distancia da construção prévia e otimizada de uma cadeia de causa-e-efeito a ser percorrida física e linearmente pelo jogador. Parafraseando e adequando a ideia de Vanoye (1994, p. 7) sobre o cinema clássico, podemos dizer que, neste *videogame*, as técnicas empregadas para a construção narrativa encontram-se subordinadas à clareza, à homogeneidade, à linearidade, à coerência da narrativa, assim como, é claro, a seu impacto dramático.

Conectados ao avatar Alice, percorremos o mundo de *Wonderland* movidos por um objetivo dramático que é instaurado no início da narrativa, no entanto, diferente dos modos diegético ou mimético tradicionais, não há como negar que

A instância que, (...), deliberadamente (re)organiza os eventos da história sob um determinado viés historicamente construído e compartilhado de modo a comunicá-los numa ordem determinada, gerando este(s) ou aquele(s) efeito(s), certamente não existe da mesma forma (...) (GOMES, 2008, p. 46).

Aqui, devido ao fato de a ação da personagem estar refém da instanciação do jogador, mesmo os objetos e os agentes implementados pelo programa só entra[re]m em ação em resposta às atitudes do personagem/interator (GOMES, 2008, p. 46), encontramos uma narrativa que só se atualiza via interação entre sistema e jogador, como afirma Frasca (2010), ou seja, que se implementa no momento do seu consumo e que sofre mudanças, mesmo que limitadas, neste processo de interação, mas que, ainda assim, apresenta influências diretas da forma narrativa fechada de enredo unificado de dimensão causal.

Alice Madness Returns segue um padrão narrativo tradicional com uma sequência linear estruturada em três atos - começo, meio e fim - e com apenas um final possível. Neste videogame é proporcionado ao jogador a impressão de um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução (AUMONT, 2005, p. 93). Dito de outra forma, o elemento dramático é introduzido no começo da narrativa, desequilibrando uma situação inicial harmoniosa, provendo o protagonista/interator de uma motivação central para o início de sua jornada. A progressão do jogo segue de nível em nível ou de capítulo em capítulo, pontuados por combates, conectados pela unidade dramática que unifica a narrativa, a saber, a busca de Alice por descobrir o responsável pela morte de seus pais e pela consequente destruição do País das Maravilhas. A cadeia causal provável e necessária é

desenvolvida sob o mesmo *modus operandi* do conto maravilhoso³, com um enredo baseado na eterna luta do ðbemö contra o ðmalö. Entre um capítulo e outro encontramos alguns momentos cinemáticos em 2D e em 3D que servem para atualizar o *status* do objetivo dramático maior.

Dividida em seis longas fases, denominadas capítulos, cada qual com seus referidos subcapítulos, *Alice Madness Returns* pode ser classificada como uma narrativa sucessiva em nível de grau zero, de acordo com a classificação dada por Santaella à narração, pois, nela, õas ações se sucedem no tempo, num encadeamento linear, uma depois das outrasö (SANTAELLA, 2005, p. 331) e há uma sincronização entre o tempo da história, que é sempre revivido, o tempo em que a história é contada, que é sempre o agora, e o tempo em que a história é ðlidaö, que é também no agora (JUUL, 2004), devido ao fato de se tratar de um videogame.

A linearidade evidenciada pela utilização do método proppiano para a construção da narrativa evidencia o seu caráter tradicional e fechado tão evidentes nas narrativas tradicionais, e que ainda se corporifica neste meio, através da construção de uma estrutura narrativamente forte que visa dominar o jogador, tanto cognitivamente como emocionalmente, fornecendo a este, através da interatividade, uma aparente ilusão de construção da história por via do acesso à representação. Neste videogame, diferente de outros jogos que visam garantir a imersão pelas õinfinitasö possibilidades de final, é a cadeia de acontecimentos altamente estruturada acessada via personagem/avatar que favorece a imersão. Aqui, somos, portanto, arrebatados não pelo conteúdo lúdico, mas pela história.

CONCLUSÃO

O prazer de se jogar *Alice Madness Returns* assemelha-se, em grande parte, à experiência de ler um livro ou assistir a um filme de narrativa linear. Experimentamos os conflitos gerados através de um avatar e nos identificamos com ele. O fator interatividade que diferencia este videogame das demais formas narrativas encontra-se, aqui, totalmente limitado ao conteúdo narrativo, reduzido, no mais das vezes, às opções dispostas ao jogador. Em *Alice*, somos obrigados a seguir rigorosamente a construção da intriga para passar para o nível

³ Uma análise mais detalhada do videogame nos mostra que a estrutura do seu enredo apresenta a mesma sequência de funções citadas por Vladimir Propp (1984), com uma representação simbólica que pode ser descrita da seguinte forma: *cx* (situação inicial), *A* (dano) a (carência), *↑* (partida do herói), *D*² (função do doador), *E*² (reação do herói), *F*⁶ (recepção do objeto mágico), *G*¹₂ (deslocamento espacial), *H*¹ (luta), *J*¹ (vitória), *K*¹ (reparação), *↓* (volta)

seguinte, o que resulta em uma maior imersão na história que é contada do que propriamente no conteúdo lúdico. Assim, aqui, o máximo que vemos, em termos de construção narrativa, é a reativação da lógica do livro proveniente da grafosfera, uma vez que este videogame se utiliza de determinadas formas de construção narrativa já previamente convencionadas.

A linearidade desse videogame, evidenciada através da utilização do método proppiano, fortalece a sua estrutura narrativa, ao mesmo tempo em que ocasiona um paradoxo interativo (RYAN, 2001) devido ao desenvolvimento da trama se fundamentar na força autoral impositiva. A estrutura fechada baseada em caminhos predeterminados cria um tipo de imersão que o jogador não pelas possibilidades de construção narrativas, mas, sim, pelo encadeamento de eventos que compõem a história a ser narrada. Nele, é a estrutura dramática que sustenta toda a experiência do jogo. Dito isto, *Alice Madness Returns*, videogame de assumida pretensão narrativa, uniu o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequência de eventos, acabando por promover, até certo ponto, a transição, para o universo digital de uma estrutura narrativa bastante antiga (GOMES, 2009, p. 71), com o trunfo de ter um enredo acessado via interatividade.

CORPUS

Spyce Horse. *Alice Madness Returns*. 2011

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. *et al. A estética do filme*. Campinas, SP: Papirus, 2005.

BARTHES, Roland. *et al. Análise Estrutural da Narrativa*. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

BOBANY, Arthur. *Videogame Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008.

BOFF, Leonardo. *Ethos mundial: um consenso mínimo entre os humanos*. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

DARLEY, Andrew. *Cultura visual digital: Espetáculo y nuevos géneros em los medios de comunicación digital*. Barcelona: Paidós, 2002.

DEBRAY, Régis. A noção de mídiassfera. In: *Curso de midialogia geral*. Petrópolis: Vozes, 1993a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs ó Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

FAYE, Jean-Pierre. *A razão narrativa*. São Paulo. Ed. 34, 1996.

FEHÉR, Ference. *O romance está morrendo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio: 7Letras, 2010.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets Narratology*. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acessado em: 10 de abr. 2010.

GOMES, Renata Correia de Lima. *A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame*. Disponível em: < http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf > Acesso em: 01 de Jan. de 2013.

_____. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: *Imagem Contemporânea: cinema, tv, documentários, fotografia, videoarte, games...*, Hedra: São Paulo: Hedra, 2009, pp. 87-98

_____. *Agentes verossímeis: uma investigação sobre a construção de personagens autônomos nos videogames*. 2008. 171 fls. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2008.

_____. O design da narrativa como simulação imersiva. In: LEMOS, André (org.). *Narrativas Midiáticas contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

GOODY, Jack. Da oralidade à escrita ó Reflexões antropológicas sobre o ato de narrar. In: *Romance: a cultura do romance*. MORETTI, Franco (org.). São Paulo: Cosac Naify, 2009.

JUUL, Jesper. Introduction to Game Time. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 2004. pp. 131-142.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: MACIEL, Kátia. (Org.). *Transcineas*. Contra Capa: Rio de Janeiro, 2009, pp. 71-83.

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural: UNESP, 2003.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações. In: SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, pp. 23-36.

PROPP, Vladimir Iakovlevich. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulos, 2003.

VANOYE, Francis. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

Recebido em 12 de junho de 2013.

Aprovado em 19 de agosto de 2013.