



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

**LUDMILA GRATZ MELO**

***GONE HOME***: o Gótico Literário na trama do videogame

São Luís  
2019

**LUDMILA GRATZ MELO**

***GONE HOME*: o Gótico Literário na trama do videogame**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Linha de Pesquisa: Discurso, Literatura e Memória.

Orientadora: Profa. Dra. Naiara Sales Araújo Santos

São Luís

2019

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Melo, Ludmila Gratz.  
GONE HOME: o Gótico Literário na trama do videogame /  
Ludmila Gratz Melo. - 2019.  
83 f.

Orientador(a): Naiara Sales Araújo Santos.  
Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em  
Letras/cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luís,  
2019.

1. Dialogismo. 2. Ficção Gótica. 3. Gótico  
Literário. 4. Intertextualidade. 5. Videogames. I.  
Santos, Naiara Sales Araújo. II. Título.

**LUDMILA GRATZ MELO**

***GONE HOME*: o Gótico Literário na trama do videogame**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Dra. Naiara Sales de Araújo Santos** (Orientadora)  
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

---

**Prof. Dr. Rafael Campos Quevedo**  
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

---

**Prof. Dr. Feliciano José Bezerra Filho**  
Universidade Estadual do Piauí - UESPI

Dedico esta dissertação de mestrado à universidade pública brasileira, aos órgãos de fomento à pesquisa científica do país e aos calmantes.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e a minha orientadora – a digníssima – que tiveram uma “paciência de Jó” nesse período conturbado que é o mestrado.

Aos meus familiares – principalmente os vovôs e as vovós –, aos meus amigos, que iam até a minha casa quando eu não podia sair porque estava estudando, e aos colegas de pesquisa que trocaram textos acadêmicos sobre o gótico comigo.

À FAPEMA, que pagou muitos dos livros e artigos usados nessa pesquisa.

Aos professores do curso de Letras da UFMA e da Université Lumière Lyon 2, que me ajudaram nessa pesquisa – principalmente ao professor Rafael Quevedo e à professora Conceição Coelho.

Aos produtores, roteiristas, diretores, desenhistas e escritores dos entretenimentos de escape que usei para não pirar e para procrastinar a escrita dessa dissertação.

A meu cachorro, Tommy, que ficava entediado me olhando escrever no quarto, mas que ainda gosta muito de mim, mesmo quando eu não posso brincar com ele.

E por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer a mim, que tive um papel *particularmente* importante na elaboração dessa pesquisa.

*None more goth.*

Kieron Gillen

## RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar a obra *Gone Home* à luz da ficção gótica e dos estudos sobre intertextualidade e dialogismo. Este trabalho almeja observar como textos literários se manifestam em um material típico do século XXI, como os videogames, além de buscar apontar as possibilidades oferecidas pela nova mídia. Criado no ano de 2013 pela The Fullbright Company, *Gone Home*, traz em si elementos que parecem dialogar com a tradição Gótica literária, um tipo de ficção que frequentemente representa a alteridade e o reprimido por meio de suas convenções – que incluem representações do sobrenatural, imagens de insanidade e casas com mistérios escondidos. Além de compartilhar aspectos com outras obras pertencentes à mesma tradição, o jogo também faz alusões a textos específicos do gênero, tais como obras literárias, séries de televisão e filmes. A partir dessas observações, foi feita a escolha de analisar a presença dos textos e enunciados pertencentes ao Gótico Literário no jogo. Para tanto, foram usados teóricos dos estudos do Dialogismo e da Intertextualidade, a fim de justificar a existência nem sempre óbvia de textos literários e enunciados com mais de duzentos anos de existência no fio do discurso de *Gone Home*, tais como Mikhail Bakhtin (1981, 1992, 1997, 1998), José Luiz Fiorin (2008), Roland Barthes (1987, 2001, 2004) e Julia Kristeva (1974), dentre outros. Também foram usados teóricos da Ficção Gótica, tais como Ellen Moers (1976), Andrew Smith (2007) e Jerrold E. Hogle (2002), intencionando compreender melhor as convenções presentes no jogo e nas obras do Gótico literário que serão apresentadas. Como resultado, verificaram-se evidências claras da presença do Gótico na trama, além de alusões a textos do Gótico literário, como poderá ser visto com mais detalhes na análise.

Palavras-chave: Videogames; Intertextualidade; Dialogismo; Ficção Gótica; Gótico Literário.



## ABSTRACT

This article aims to analyze the game *Gone home* in the light of the gothic genre and the studies about intertextuality and dialogism. This research aims to observe how literary texts manifest themselves in a typical media of the 21<sup>st</sup> century, such as the video game, and it also aims to point out the possibilities offered by the newer media. The video game *Gone Home* – created by The Fullbright Company in 2013 – seems to be, at least at first, a horror story, but the game proves itself to be part of the Gothic tradition, a type of fiction that often represents otherness and the repressed elements of culture by means of its conventions – which include representations of the supernatural, images of insanity and houses with hidden secrets. In addition to sharing aspects with other gothic works, the game also references specific texts of the genre, such as novels, tv shows, and movies. Therefore, we chose to analyze the presence of gothic texts and utterances in the game. For this purpose, we used theorists from the field of literary criticism – particularly those with studies about Dialogism and Intertextuality, in order to justify the not always obvious existence of literary texts and utterances with more than two hundred years of existence in a videogame produced in the 21<sup>st</sup> century, such as Mikhail Bakhtin (1981, 1992, 1997, 1998), José Luiz Fiorin (2008), Roland Barthes (1987, 2001, 2004) and Julia Kristeva (1974). We also used academics from the field of Gothic Fiction, such as Ellen Moers (1976), Andrew Smith (2007) and Jerrold E. Hogle (2002), to better understand the Gothic conventions used by the game and by the works of the Literary Gothic that will be presented here. Our findings confirm the presence of Gothic Fiction in the plot, as well as allusions to texts of the Literary Gothic, as it can be seen in more detail in the analysis.

Keywords: Videogames; Intertextuality; Dialogism; Gothic Fiction; Literary Gothic.

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2 REVISITANDO A FICÇÃO GÓTICA: CONCEITOS E ABORDAGENS</b> .....	14
2.1 O GÓTICO AO LONGO DO TEMPO: TRAJETÓRIA E INFLUÊNCIAS .....	15
2.2 O ESPAÇO NA FICÇÃO GÓTICA .....	22
<b>3 INTERTEXTUALIDADE E DIALOGISMO: CONCEITOS E MÚLTIPLOS OLHARES</b> .....	28
3.1 DIALOGISMO CONSTITUTIVO E COMPOSICIONAL .....	31
3.2 INTERTEXTUALIDADE .....	33
3.2.1 <i>Intertextualidade e as Mídias Digitais</i> .....	37
3.3 O VIDEOGAME.....	41
<b>4 A FICÇÃO GÓTICA EM <i>GONE HOME</i> (2013): UMA ANÁLISE DOS ELEMENTOS GÓTICOS NA TRAMA E DE SUA RELAÇÃO COM O GÓTICO LITERÁRIO</b> .....	47
4.1 <i>GONE HOME</i> (2013): O JOGO E SEUS MECANISMOS .....	48
4.2 ASPECTOS GERAIS DO GÓTICO EM <i>GONE HOME</i> (2013): UMA ANÁLISE DAS RELAÇÕES DIALÓGICAS NA TRAMA.....	53
4.3 O ESPAÇO GÓTICO DE <i>GONE HOME</i> (2013) .....	61
4.4 JANE EYRE (1847) E <i>GONE HOME</i> (2013): PARALELOS ENTRE OS GÓTICOS DAS DUAS TRAMAS .....	65
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	78
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	79
<b>APÊNDICE 1</b> .....	84

## 1 INTRODUÇÃO

Na segunda década do século XXI, videogames ainda são encarados como uma mídia nova. Relativamente, eles são, mas o fato é que eles já possuem mais de meio século de existência. Em seu estudo sobre videogames e literatura, a pesquisadora Naiara Araújo comenta sobre a origem dos primeiros jogos, entre eles o jogo matemático NIMROD – feito em 1951 – e uma versão eletrônica do famoso jogo da velha chamando OXO – feito em 1952. (ARAÚJO, 2018). Milhares de jogos já foram produzidos desde então e o avanço tecnológico – com computadores mais potentes e novos recursos – parece fortalecer ainda mais a indústria desse ramo.

A indústria bilionária produziu novas plataformas e novas tecnologias para se atualizar – tais como os celulares e a tecnologia de realidade virtual. Tudo isso contribui para a transformação dos jogos eletrônicos em um fenômeno cultural que necessariamente afeta a vida dos indivíduos deste século. Apesar disto, os videogames foram por muito tempo ignorados pelos estudos acadêmicos. Em um trabalho sobre videogames, enquanto objeto de estudo multidisciplinar, as pesquisadoras Adriana Lemos e Maria Dalvi salientam que os estudos sobre essa mídia só iniciaram na década de 1980 e que ainda são raros no Brasil (LEMOS; DALVI, 2013). Porém, a análise de uma mídia já tão presente no mundo atual não pode continuar sendo ignorada.

Além disso, os avanços nos consoles e nos computadores têm propiciado o aparecimento de narrativas mais complexas e realistas para os jogos mais recentes. Com histórias que necessitam de dias para serem terminadas, a indústria emprega dezenas de roteiristas para um único jogo. As fontes de influência para essas narrativas são recicladas de outras mídias mais antigas, inclusive da literatura. Deste modo, uma possível forma de análise seria a de investigar as relações intertextuais presentes em um jogo, buscando estabelecer relações com os formatos mais antigos e identificar as possibilidades do novo formato.

Um típico jogo eletrônico de exploração de espaços será analisado neste trabalho. No videogame *Gone home*, desenvolvido para PC em 2013 pelos membros da *The Fullbright Company*, exploramos uma mansão cheia de quartos com diversas referências a obras literárias, musicais, televisivas e cinematográficas. A obra, que possui um caráter intertextual, contém características de obras da Ficção Gótica, apresentando referências e alusões a textos pertencentes a este tipo de literatura. Propõe-se, portanto, a

análise dos elementos Góticos presentes no jogo, apontando para as relações intertextuais – e conseqüentemente dialógicas – que este mantém com outras narrativas Góticas, especialmente as narrativas do Gótico Literário.

Nesse sentido, entender as contribuições que outros textos trazem para o desenvolvimento da trama do videogame se torna essencial para perceber o processo de reciclagem de tradições narrativas e para compreender as possibilidades oferecidas pelos novos formatos.

Além disso, apontar esse elemento de exterioridade essencial de uma narrativa – no caso, a presença dos diversos textos que a constituem – torna-se muito importante, uma vez que são apresentados, por esse viés, mecanismos cognitivos fundamentais para a nossa compreensão do mundo (MURRAY, 2003). Ou seja, por meio de narrativas – escritas, orais ou imagéticas – damos sentidos aos fatos e transmitimos conhecimentos, propagando os discursos e textos de uma cultura, o que reflete diretamente na percepção que temos a respeito do espaço em que vivemos.

Outra justificativa para a execução desta pesquisa é a relevância da exploração dos elementos da ficção gótica, que tem seus primórdios no século XVIII. Sobre o Gótico na academia, o teórico Jerrold E. Hogle destaca:

The late twentieth century has even seen a burgeoning in the academic study of Gothic fiction at college and university levels and in publications connected to them. There is now no question that the Gothic, particularly in prose or verse narrative, theatre, and film – all of which we here encompass in the phrase “Gothic fiction” – has become a long-lasting and major, albeit widely variable, symbolic realm in modern and even postmodern western culture<sup>1</sup>. (HOGLE, 2002, p. 2)

Entretanto, os estudos sobre essa tradição literária – que já possui quase três séculos – começaram a ser feitos somente nas últimas décadas do século XX. Além disso, a quantidade de materiais é felizmente abundante em língua inglesa, mas em língua portuguesa ainda são escassos.

Os estudos sobre ficção gótica, bem como a conseqüente percepção de sua prevalência nas narrativas pós-modernas, são cada vez mais populares; inclusive, são

---

<sup>1</sup> Tradução nossa: As últimas décadas do século XX viram um crescimento nos estudos acadêmicos sobre a ficção gótica em níveis universitários e em publicações conectadas ao meio acadêmico. Não há mais dúvida de que o Gótico, particularmente em narrativas em prosa ou verso, no teatro e nos filmes – todos aqui englobados no termo “Ficção Gótica” – tenha se tornado um duradouro e importante, embora consideravelmente mutável, domínio simbólico na cultura moderna e até mesmo pós-moderna do ocidente. (HOGLE, 2002, p. 2)

desenvolvidos cursos voltados inteiramente para o estudo dessa ficção, como aponta o pesquisador Christopher Frayling:

The International Gothic Association website now lists some fifty-three courses on the subject at undergraduate and postgraduate levels, at forty-four universities around the globe – mainly in Britain and especially in the USA, but also in Australia, Bulgaria, China, France, Germany and Taiwan. At the same time, as themes within the wider culture, the Gothic, horror and fantasy have never been so widespread and deep-rooted – at least not since England in the 1970s.<sup>2</sup> (FRAYLING, 2015, p. 238)

Apesar da abundância de estudos nessa perspectiva, a prevalência e contínuo uso das convenções do Gótico ainda motivam novos estudos. Ademais, a oportunidade de comparar obras produzidas nos primórdios desse tipo de ficção com obras feitas nos dias atuais propicia a observação de mudanças e pontos centrais de uma ficção ainda tão relevante.

Neste trabalho, que busca analisar materiais poucos discutidos pela academia brasileira, houve uma preocupação especial com a apresentação das definições de conceitos e contextos. O segundo capítulo, intitulado *Revisitando a Ficção Gótica: Conceitos e Abordagens*, objetiva apresentar os elementos que caracterizam a ficção gótica, além de apresentar seu contexto histórico – e uma de suas vertentes, o Gótico Feminino, relevante para a análise dos resultados. O capítulo, vale destacar, oferece informações sobre uma forma ficcional ainda pouco explorada entre as pesquisas brasileiras. Pesquisadores como Ellen Moers (1976), Andrew Smith (2007) e Jerrold E. Hogle (2002) foram referenciais teóricos nessa etapa da pesquisa.

No terceiro capítulo, *Intertextualidade e Dialogismo: Conceitos e múltiplos olhares*, serão apresentadas as teorias da intertextualidade e do dialogismo e seus principais teóricos e conceitos. Para tanto, serão vistos teóricos como Mikhail Bakhtin (1981, 1992, 1997, 1998), José Luiz Fiorin (2008), Roland Barthes (1987, 2001, 2004) e Julia Kristeva (1974). Também será feita uma apresentação da mídia dos videogames, quais são seus mecanismos, suas possibilidades e limitações. A partir dos conceitos estabelecidos nesse capítulo, serão exploradas, ainda, as relações que os videogames

---

<sup>2</sup> Tradução nossa: O website *The International Gothic Association* (Associação Gótica Internacional) lista hoje cinquenta e três cursos sobre o assunto nos níveis de graduação e pós-graduação, em quarenta e quatro universidades ao redor do globo – principalmente localizados na Grã-Bretanha e especialmente nos Estados Unidos, mas também na Austrália, Bulgária, China, França, Alemanha e Taiwan. Ao mesmo tempo em que, como temas em uma cultura mais ampla, o Gótico, o horror e a fantasia nunca foram tão difundidos e enraizados – pelo menos não desde a Inglaterra na década de 1970. (FRAYLING, 2015, p. 238)

estabeleceram ao longo de sua existência com os textos literários, a fim de evidenciar intertextos compartilhados entre a literatura e os jogos eletrônicos.

No quarto capítulo, por sua vez, faremos a análise da obra *Gone Home*. Como poderá ser visto ao longo desse tópico, a análise dos dados e seus resultados apontam para uma importante contribuição de obras do gótico literário para a construção da trama do videogame *Gone Home*. Além disso, a obra é também repleta de conexões com outras obras góticas provenientes de mídias visuais, tais como a televisão e o cinema. Para uma melhor disposição das ideias, tal análise será dividida em três partes: a primeira abordará os aspectos gerais do Gótico no videogame e os elementos que ele compartilha com outras obras semelhantes; a segunda tratará do espaço em que o jogo se desenvolve, devido à importância do espaço em obras góticas, e a terceira discorrerá sobre os textos do Gótico literário presentes na obra, usando como referência principal o romance *Jane Eyre*, escrito em 1847 por Charlotte Brontë, que possui muitos pontos em comum com a narrativa do jogo.

Por fim, é válido destacar que essa é uma pesquisa qualitativa. Uma pesquisa que se baseia na identificação e interpretação de elementos de intertextualidade entre obras do Gótico literário e um jogo eletrônico certamente cabe dentro do contexto de pesquisas qualitativas, que precisam considerar a dinamicidade e a diversidade de significados.

Quanto ao método de pesquisa qualitativa adotado, foi escolhido o de análise do conteúdo. Esse é definido por Antonio Chizzotti como um método de tratamento e análise de informações – em textos escritos, orais, visuais ou gestuais – que foram previamente coletadas nos materiais que serão analisados (CHIZZOTTI, 1995). A opção por esse método foi considerada a ideal porque a pesquisa busca encontrar dados em um texto – o videogame – e posteriormente analisá-los e tratá-los a partir das informações nele encontradas. Além disso, o objetivo da análise de conteúdo – de compreender os sentidos das comunicações criticamente e suas significações explícitas e ocultas (CHIZZOTTI, 1995) são compatíveis com os objetivos da pesquisa.

## **2 REVISITANDO A FICÇÃO GÓTICA: CONCEITOS E ABORDAGENS**

Persistente e ainda relevante, o Gótico tem suas origens no século XVIII, sendo representativo das vontades e anseios da sociedade do período. Desde sempre um tipo de ficção popular entre as massas, elementos do Gótico eram comuns em romances, peças e contos, nos quais o excesso e exagero dos próprios clichês de narrativa que caracterizam a forma se faziam presentes.

Atualmente, ainda aparece constantemente em mídias mais recentes como o cinema e o videogame, nos quais sua estética singular é geralmente bem representada por meio das possibilidades visuais das duas mídias. Os elementos simbólicos, essenciais para a estética gótica – carregada de simbolismos – adaptaram-se às novas realidades das sociedades dos séculos XIX, XX e XXI, mantendo a ficção relevante mesmo na atual sociedade pós-moderna.

Devido à prevalência da ficção gótica e sua versatilidade e capacidade de adaptação, análises sobre a forma ficcional são necessárias. Afinal, por que o Gótico ainda é tão presente e relevante? Por que alguns autores recorrem a ele? Por que ele é usado em certos tipos de narrativas? Elencar e compreender suas características principais, portanto, torna-se essencial para responder tais perguntas. A seguir, será iniciada uma discussão sobre o Gótico, na qual serão apresentados e discutidos os seus elementos.

## 2.1 O GÓTICO AO LONGO DO TEMPO: TRAJETÓRIA E INFLUÊNCIAS

Definir uma gênese na literatura para o Gótico não é uma tarefa fácil. Os elementos que o constituem, entretanto, já infestavam vários tipos de manifestações artísticas anteriores à obra considerada pelos pesquisadores como a primeira representante do Gótico literário. O material em questão é um romance do autor Horace Walpole, intitulado *O Castelo de Otranto*, publicado em 1764. A obra carrega elementos típicos que iriam definir as obras de literatura gótica mais tarde: contatos com o sobrenatural, trama ambientada em ruínas de um castelo medieval e histórias de amor desafortunadas.

Como aponta Hogle (2002), os elementos explorados por Walpole foram pouco abordados em produções literárias e teatrais nas duas décadas posteriores à publicação de *O Castelo de Otranto* e o Gótico só voltaria a ser relevante no final do século XVIII, quando se tornou popular na Europa – principalmente entre as mulheres (Hogle, 2002). A partir daí, influenciou a literatura de autores como Mary Shelley, Ann Radcliffe, Bram Stoker e Oscar Wilde, que produziram obras importantes utilizando elementos da ficção

gótica. Hogle (2002) destaca, ainda, que o Gótico é um tipo de ficção instável que se manifestou em diversas modalidades literárias, entre elas, o romance realista. Essa versatilidade facilitaria a sua manifestação até os dias atuais.

Devido ao seu caráter versátil, muitos pesquisadores consideram árdua a tarefa de conceituar o Gótico e elencar suas características principais. Entretanto, em seu livro de introdução à forma ficcional, *Gothic literature*, o pesquisador Andrew Smith conseguiu destacar alguns pontos comuns que caracterizam as obras góticas:

Despite the national, formal, and generic mutations of the Gothic, it is possible to identify certain persistent features which constitute a distinctive aesthetic. Representations of ruins, castles, monasteries, and forms of monstrosity, and images of insanity, transgression, the supernatural, and excess, all typically characterize the form.<sup>3</sup> (SMITH, 2007, p. 04)

Como Smith aponta, o Gótico manifestou-se em diversos locais e contextos históricos e sociais, mas alguns de seus elementos estéticos são proeminentes nas obras em que ele se manifesta. Entretanto, os elementos do Gótico destacados pelo autor – as formas de monstruosidade, a insanidade e a transgressão – não são os únicos que o caracterizam. Outros autores também conseguiram encontrar, além desses, outros elementos.

A autora Ângela Carter, por exemplo, afirma que não há nada sagrado no Gótico e que ele lida inteiramente com o profano e que possui uma única função moral: causar inquietação (CARTER, 1974). Além disso, a autora também elenca fatores prevalentes na ficção gótica: contos cruéis, maravilhosos, de terror, narrativas fabulosas que lidam com imagens do inconsciente, tais como espelhos, o eu externalizado, castelos abandonados, florestas assombradas, objetos sexuais proibidos – no todo, um sistema de imagens que deriva dos subterrâneos das experiências de todo dia (CARTER, 1974). Em síntese, as características atribuídas ao Gótico por Carter revelam o quanto ele é intimista e conectado com partes mais ocultas do ser.

O contexto histórico em que o Gótico se originou também é relevante para compreendê-lo. Em seu trabalho sobre o Gótico na literatura de José de Alencar, o pesquisador Daniel Serravalle de Sá aponta que o gótico é uma espécie de matização literária para a ansiedade provocada pelas guerras nas colônias americanas e a Revolução

---

<sup>3</sup> Tradução nossa: Apesar das mutações nacionais, formais e genéricas do Gótico, é possível identificar certas características persistentes que constituem uma estética distintiva. Representação de ruínas, castelos, mosteiros, formas de monstruosidade, imagens de insanidade, transgressão, o sobrenatural e a demasia, caracterizam tipicamente a forma. (SMITH, 2007, p. 04)



Francesca (SÁ, 2010). O Gótico surge em uma época conturbada e repleta de mudanças sociais radicais. Essa capacidade desse tipo de ficção de matizar ansiedades é também observada por outros autores, tais como a pesquisadora britânica, Kelly Hurley:

The Gothic is rightly, if partially, understood as a cyclical genre that reemerges in time of cultural stress in order to negotiate anxieties for its readership by working through them in displaced (sometimes supernaturalized) form<sup>4</sup> (HURLEY, 2002, p. 194)

Dessa forma, por meio das convenções do Gótico, essas ansiedades sociais são representadas. Por meio do entretenimento, o público torna-se capaz de lidar com elas.

A pesquisadora Maria Conceição Monteiro também aborda as origens do gótico em seu trabalho extenso sobre a forma ficcional. Ela salienta que o discurso Gótico evoca as ansiedades culturais do século XVIII, entre elas a temática da decadência, motivada pelas rápidas mudanças sociais, políticas e econômicas:

Uma das mais importantes dessas características é a tematização da decadência, que pode ser realizada tanto mediante a figuração das ruínas de castelo e mosteiros, quanto, em chave abstratizante, mediante a apreensão da ruína moral. Assim, por exemplo, Radcliffe e Lewis apresentam em suas narrativas personagens assinaladas pela decadência moral; Sade e Goya mostram a decadência física em suas obras; e o monstro de Frankenstein, no romance de Mary Shelley, incorpora a ruína sociopolítica. (MONTEIRO, 2002, p. 139)

A vantagem do Gótico – e o que propiciou sua popularidade – está justamente na capacidade de tornar essas ansiedades aceitáveis para o público burguês que começava a aparecer por meio de narrativas ficcionais.

Além disso, mesmo tendo origem no século XVIII, a ficção gótica carregava características anti-iluministas (MONTEIRO, 2002). Um dos traços anti-iluministas era a valorização do passado medieval nas obras góticas – que eram frequentemente ambientadas em castelos medievais e em tempos longínquos –; algo que os iluministas repudiavam. Inclusive, a própria palavra que deu origem ao termo “gótico”, tem suas raízes no passado medieval europeu, como revela Monteiro:

Escritores gregos e latinos denominavam gothi (isto é, godos) aqueles povos oriundos da Escandinávia e da Europa oriental que destruíram o poder romano, no século V d. C. Essas tribos espalhavam a barbárie, e sua invasão do Império Romano inaugurou o período histórico que a Europa moderna designaria pelo

---

<sup>4</sup> Tradução nossa: O gótico é, justamente, se parcialmente, compreendido como um gênero cíclico que ressurgem em tempos de tensão cultural para negociar ansiedades para o seu público leitor, trabalhando-as por meio de uma forma deslocada (ocasionalmente supernaturalizada) (HURLEY, 2002, p. 194)

termo “Idade Média”, identificado como uma época de decadência da civilização e obscurantismo cultural. Assim o adjetivo gótico, derivado erudito do substantivo godo, por sua associação com “Idade Média”, “Idade das Trevas”, além de designar um estilo arquitetônico próprio dos séculos XIII, XIV e XV, veicula a idéia [*sic.*] de poderes e potências regentes de domínios sombrios e de escuridão. (MONTEIRO, 2004, p.137)

Portanto, a rejeição a uma forma literária cujo nome remetia diretamente ao passado sombrio e escuro que o iluminismo buscava enterrar era esperada.

Um outro aspecto do caráter anti-iluminista está no fato de o Gótico ser tão centrado em provocar o medo. Essa característica é corroborada pela concepção de literatura gótica da pesquisadora Ellen Moers, quando esta reafirma a dificuldade de definir o Gótico, mas que algo é certo sobre ele: tem a ver com o medo (MOERS, 1976). Por tal sentimento ser algo tão central no Gótico, este se tornava um rebelde em uma sociedade cuja crença é que o verdadeiro saber só poderia ser alcançado por meio da razão.

Porém, o Gótico possuía defensores. Essa característica da ficção gótica era valorizada por autores românticos, que dele extraíam elementos para suas obras – tais como Byron e Shelley – que argumentavam que o culto exacerbado à razão do discurso iluminista não era capaz de explicar a complexidade da experiência humana (SMITH, 2007). Essa característica – de valorização das emoções e do irracional – ainda permanece em obras góticas (pós)-modernas.

Por outro lado, vale ressaltar que mais do que valorizar as emoções, o Gótico contém em sua fórmula algo que é considerado pelo pesquisador Christopher Frayling (2015) uma das estéticas dominantes de nossa era: o sublime. O pesquisador comenta sobre esse conceito a partir da definição do filósofo Edmund Burke:

Burke defined the sublime, for him the most satisfying aesthetic experience of all, as a confrontation between the viewer or reader and extreme phenomena which triggers the emotion of terror; a strange and all-embracing mix of desire and loathing, pain and pleasure. In his list of reliable stimuli he included ruined temples, dark landscapes, howling wildernesses, gloomy forests, vicious animals, raging storms, gaping chasms and rough seas – a list that could almost be a menu for the horror novels.<sup>5</sup> (FRAYLING, 2015, p. 238)

---

<sup>5</sup> Tradução nossa: Burke define o sublime, para ele a mais satisfatória experiência estética que existe, como o confronto entre o espectador ou leitor e um fenômeno extremo que desencadeia a emoção do terror; uma estranha e envolvente mistura de desejo e repulsa, dor e prazer. Em sua lista de estímulos confiáveis, ele incluiu templos em ruínas, paisagens sombrias, os uivos de animais selvagens, florestas lúgubres, animais ferozes, tempestades raivosas, grandes abismos e mares violentos – uma lista que quase poderia ser um cardápio pronto para romances de horror. (FRAYLING, 2015, p. 238)

Esse sentimento, que se baseia no confronto entre o homem e algum fenômeno que provoque medo, terror e horror é essencial para literatura gótica, visto que o medo é uma de suas características inerentes.

Além disso, ao analisar os estímulos definidos por Burke, Frayling conclui que eles são principalmente baseados nos encontros entre o homem e fenômenos naturais que inspiram temor e admiração; Frayling, porém, argumenta que se a lista de Burke fosse feita nos dias atuais, ela também incluiria fenômenos culturais, tais como efeitos especiais grosseiros, letras violentas de rap, restaurantes temáticos e jogos de computador (FRAYLING, 2015). Esses novos encontros com o artificial também são capazes de evocar o sublime, criando possibilidades para o Gótico.

Ainda sobre o contexto social de surgimento do Gótico, Frayling destaca alguns fatos importantes, tais como o crescimento do consumismo nas décadas finais do século XVIII, com modas e escolhas efêmeras, a expansão do público leitor, aos primórdios da comercialização da literatura e as políticas de gêneros; fatos estes que desafiavam a hierarquia social fixa do período. (FRAYLING, 2015). Logo, todos esses elementos históricos contribuíram para o crescimento e popularidade do Gótico.

Em 1817, no ano em que Jane Austen escreveu sua paródia gótica *Northanger Abbey*, 35% de todos os romances publicados na Inglaterra eram góticos (FRAYLING, 2015). Isso pode ter uma explicação no fato de o Gótico ser focado no entretenimento, o que atraía a massa que buscava distrações em uma época de tensões políticas, sociais e econômicas.

Sobre essa característica do Gótico – seu papel como uma literatura popular – Frayling comenta:

The Gothic was thought to be a form of fiction that was deliberately sensationalist; with heroes, heroines and villains who were merely puppets – acting out dramas which had no serious connection with the facts or morals of everyday life – in narratives which were disjointed and irrational; an ephemeral fad with formulaic conventions ( antiquated castles, hidden secrets, hauntings, aristocratic villains, put-upon maidens, eighteenth-century heroes and heroines projected back into historical environments) which only deserved to survive as a cult, at best a symptom of nasty consumerism at the end of the eighteenth century and since. <sup>6</sup> (FRAYLING, 2015, p. 236)

---

<sup>6</sup> Tradução nossa: O Gótico era visto como uma forma ficcional que era deliberadamente sensacionalista; com heróis e heroínas e vilões que era meras marionetes – encenando dramas que não tinham conexão real com os fatos ou com a moral da vida cotidiana – em narrativas que eram desarticuladas e irracionais; um modismo efêmero com convenções estereotipadas (castelos antiquados, segredos escondidos, assombrações, vilões aristocráticos, donzelas exploradas, heróis do século XVIII e heroínas inseridas em contextos históricos) que só merecia sobreviver com um ficção cult, no melhor das hipóteses como um sintoma do sórdido consumismo do final do século XVIII e além. (FRAYLING, 2015, p. 236)

Embora duro em sua análise – pois critica o apego do Gótico aos seus próprios clichês de narrativa e o seu caráter deliberadamente sensacionalista –, o autor tinha uma visão verdadeira sobre a maioria dos livros de literatura gótica produzidos no período, que pouco se preocupavam com a qualidade literária das narrativas.

No entanto, nem todos os autores góticos usavam suas convenções levianamente. Os próprios segredos do passado inseridos nas obras, como aponta Hogle, muitas vezes transformam-se em assombrações para os personagens da trama. Por vezes, essas assombrações também assumem a forma de monstros e fantasmas, manifestações físicas que simbolizam os segredos que perseguem os protagonistas (HOGLE, 2002). Essas figuras sobrenaturais, entretanto, não eram apenas alegorias para crimes não resolvidos ou segredos macabros do passado, mas para identidades e comportamentos sociais não aceitos pela sociedade em que a obra estava imersa.

O pesquisador Allan Loyd-Smith comenta que essa é mais uma característica do Gótico, e que nele estão representações do reprimido, o que a cultura não quer saber ou admitir (LLOYD-SMITH, 2004). Ou seja, o uso de figuras de linguagem, como a metáfora e a alegoria, não era feito apenas de forma sensacionalista ou por mera estética, mas serviam, sobretudo, para simbolizar e metaforizar medos e anseios pessoais desses autores e de suas sociedades.

Ainda sobre o uso de figuras sobrenaturais alegóricas, a pesquisadora Anne Williams salienta o seguinte aspecto do Gótico: a frequente representação da alteridade (WILLIAMS, 1995). Como apontado, muitas obras da ficção gótica são usadas para revelar os anseios, angústias e medos dos considerados como *outros* pela sociedade – os estranhos – que não se encaixam nos padrões. Isso inclui, claro, minorias sexuais, étnicas e de gênero, que eram representadas pelas convenções do Gótico – monstros, loucos ou o sobrenatural eram usados como metáforas para a condição de *outro* – ou encontravam por meio deles um meio de expressão.

Por ter se manifestado em diversos contextos sociais e políticos, os elementos de alteridade explorados no Gótico eram aplicados a diversas minorias. Como revela o pesquisador Steven Bruhm (2002), o *status* volátil da alteridade representada na ficção gótica a assombra desde o século XVIII. No Gótico produzido nos Estados Unidos, por exemplo, devido aos conflitos provocados pela escravidão, o *outro* representado nas obras era predominantemente o negro escravizado (SMITH, 2007). No Gótico inglês, muitas vezes, o *outro* representava as mulheres, seus anseios e desejos de transgressão das

normas vigentes – as metáforas usadas eram principalmente as mulheres insanas e os monstros. Sobre isso, a pesquisadora Sarolta Marinovich comenta:

They [women] used the Gothic mode to reveal the terror, the isolation and the oppression of their lives. The Gothic became "the discourse of the Other", not merely, as in Mary Jacobus' definition, of the unconscious, the secret and invisible in general, but quite specifically, the Other of de Beauvoir: it was the oppression of women, hitherto secret and invisible, which wrote itself into the Gothic texts. (MARINOVICH, 1994, p. 194)<sup>7</sup>

Por meio desse discurso de alteridade que persiste nas obras, o Gótico transformou-se em uma literatura que continha o discurso do outro contra os discursos hegemônicos, oferecendo, muitas vezes, um campo de expressão para os oprimidos.

Além disso, o Gótico inglês, como destaca Sá, tinha algumas peculiaridades, como o papel social de manter a agenda política hegemônica:

Assim sendo, vale a pena reafirmar, a ficção gótica inglesa possui certas peculiaridades, a exemplo da sua 1) ojeriza pela Revolução, a qual era vista como um projeto político mal sucedido, 2) a suavização da sexualidade e violência explícitas, que não ultrapassam as fronteiras de uma certa compostura, ou raramente o fazem, 3) o deslocamento da ação para outro país, de modo a questionar os costumes das nações estrangeiras, 4) o gosto pelo suspense, como característica basal e 5) a desmistificação do sobrenatural em detrimento da leitura realista. O foco dessas obras não era inflamar as controvérsias, mas entreter o leitor e, ao final, 6) confirmar a ordem burguesa, reafirmando, invariavelmente, o caminho político inglês. (SÁ, 2010, p. 42)

O comentário feito pelo autor – em que afirma que o Gótico não tentava inflamar ou abalar a ordem burguesa – é particularmente relevante, visto que muitos autores apontam o Gótico como um tipo de ficção que usa suas convenções para metaforizar transgressões ao sistema hegemônico. Essa característica paradoxal do gótico é observada por alguns autores, tais como Hogle. O autor destaca o paradoxo de intenções e até mesmo de agendas políticas como algo inerente ao Gótico, que se manifesta da seguinte forma:

In some way the Gothic is usually about some "son" both wanting to kill and striving to be the "father" and thus feeling fearful and guilty about what he most desires, all of which applies as well to Gothic heroines who seek both to appease and to free themselves from the excesses of male and patriarchal dominance in Sophia Lee's *The Recess* (1783–85), Ann Radcliffe's romances

---

<sup>7</sup> Tradução nossa: Elas [as mulheres] usavam a forma gótica para revelar o terror, o isolamento e a opressão de suas vidas. O gótico se tornou "o discurso do outro", não meramente, como na definição de Mary Jacobus, do inconsciente, do secreto e invisível em geral, mas muito especificamente, o Outro de Beauvoir: era a opressão de mulheres, até agora secreta e invisível, que se infiltrou nos textos Góticos. (MARINOVICH, 1994, p. 194)

of the 1790s, Charlotte Brontë's *Jane Eyre* (1847), and many "female Gothics" thereafter.<sup>8</sup> (HOGLE, 2002, p. 5)

Ao mesmo tempo em que buscava destruir o modelo vigente, a ficção gótica, paradoxalmente, também queria mantê-lo. Um exemplo pertinente é o monstro de Frankenstein: um símbolo do medo dos avanços tecnológicos, criado para amedrontar, mas que é, ao mesmo tempo, humanizado por sua autora.

Como visto até agora, o Gótico se revela uma forma ficcional bastante política, que busca representar por meio de seus clichês, excessos e convenções as mentalidades e os anseios das sociedades em que se manifesta. Portanto, suas significações são condicionadas àqueles contextos sociais. Sobre isso, Sá comenta:

Apesar de o discurso gótico ser um fenômeno transcultural e trans histórico, sua significação só pode ser estabelecida em um dado espaço e tempo. Isto quer dizer que os significados e as implicações do gótico têm que ser cultural e historicamente observados para que se compreenda seu sentido. (SÁ, 2010, p. 19)

Portanto, a compreensão de que estamos lidando com vários góticos, com origens e contextos distintos, é essencial para a sua compreensão, que se revela um tipo de ficção adaptável, versátil e persistente.

Hogle atribui a persistência do Gótico aos seus elementos simbólicos, particularmente às suas assombrações, às quais atribuímos novos significados anômalos da sociedade atual (HOGLE, 2002). No fim das contas, seus símbolos parecem ideais para metaforizar anseios e desejos, sempre presentes em qualquer contexto histórico ou social. Além das assombrações apontadas por Hogle, outros elementos simbólicos do Gótico incluem os ambientes onde as tramas se desenrolam. A seguir, será feita uma análise sobre o espaço na ficção gótica.

## 2.2 O ESPAÇO NA FICÇÃO GÓTICA

Em sua obra *Poética do Espaço*, o filósofo francês Gaston Bachelard discute a significação dos espaços nas narrativas. Com análise baseada na psicanálise junguiana, o

---

<sup>8</sup> Tradução nossa: De alguma maneira o Gótico é geralmente sobre um "filho" que ao mesmo tempo quer matar e ser o "pai" e portanto se sente receoso e culpado sobre o que deseja, o mesmo se aplica às heroínas góticas que buscam ao mesmo tempo se ajudar e escapar dos abusos da dominação masculina e patriarcal em *The Recess* (1783–85), de Sophia Lee, nos romances de Ann Radcliffe produzidos na década de 1790, em *Jane Eyre* (1847), de Charlotte Brontë, e em muitos outros "Góticos femininos" que vieram depois disso. (HOGLE, 2002, p. 5)

autor comenta sobre as casas: “[...] a casa é nosso canto do mundo. Ela é, como se diz frequentemente, nosso primeiro universo. É um verdadeiro cosmos. Um cosmos em toda a acepção do termo.” (BACHELARD, 1974, p. 358). Em tal espaço, portanto, é possível encontrar um pequeno universo, repleto de evidências sobre os indivíduos que habitam o local. Tais evidências podem estar presentes nos objetos que encontramos ou até mesmo no estado em que a casa se encontra.

Em sua análise, Bachelard (1974) não subestima a significância dos espaços no inconsciente humano, revelando que muitas vezes usamos espaços como metáforas em narrativas. Em uma análise que envolve o trabalho do filósofo francês e o uso de espaços na literatura gótica de Ann Radcliffe, Monteiro (2002) utiliza a dicotomia estabelecida por Bachelard entre os espaços internos – como a casa ou os castelos medievais tão presentes na literatura gótica – e os espaços externos. A autora argumenta o seguinte sobre as duas noções na literatura de Radcliffe:

O espaço exterior é civilizado, ordenado, de onde a protagonista nas narrativas de Radcliffe veio e para onde irá; é o espaço do leitor, contendo ações e atitudes civilizadas e iluminadas. O interior, ao contrário, é bárbaro, desordenado; é o espaço onde a protagonista, assim como o leitor, chega através de uma aparente transgressão, que pode ser acidental ou forçada (MONTEIRO, 2002, p. 69)

Mais do que ambientações, os locais na literatura gótica são elementos que carregam significância e, portanto, são dignos de análise.

Como já abordado, as primeiras obras góticas têm como uma de suas características a tentativa de retorno ao passado, visto que surgiram em uma época de grandes mudanças sociais e econômicas. O ensaio de um retorno a um passado superestimado é constante em tais obras, que geralmente escolhem mosteiros, castelos e abadias medievais como cenário. Sobre isso, Monteiro comenta:

Essas narrativas usam o espaço como metáfora do tempo, onde passado e presente, por sua vez, funcionam como metáfora da cultura, focalizando o ser e a sociedade. Assim o espaço interior é o centro da ambiguidade e das dicotomias: espaço repulsivo e atraente, desprezível e sedutor, espaço que o leitor deveria evitar, mas para o qual ainda assim é atraído, por poder compartilhar no imaginário o que não pode viver no espaço exterior, no espaço real. (MONTEIRO, 2002, p. 69)

Como a autora revela, a função das ambientações medievais nessas narrativas vai além de uma tentativa de deslocamento temporal, embora esses espaços interiores também representem locais onde a intimidade e o proibido se manifestam. Desse modo,

é relevante a significância dos espaços interiores utilizados na literatura gótica, visto que a compreensão desses significados pode ser fundamental para a percepção dos detalhes da narrativa.

Além disso, no passado explorado pelos pioneiros Góticos, as estruturas arquitetônicas escolhidas eram geralmente símbolos de poder dentro da sociedade medieval: castelos tinham necessariamente um senhor, ao passo que abadias e mosteiros eram controlados por uma das maiores instituições medievais, a Igreja Católica. Ademais, não se deve esquecer dos valores patriarcais que reinavam na Idade Média, na qual as figuras de poder eram geralmente masculinas. Sobre a figura masculina nos ambientes interiores da literatura gótica, Monteiro comenta: “A tirania paterna é modalidade recorrente na narrativa gótica, fazendo da casa espaço de opressão” (MONTEIRO, 2004, p. 38). A casa, portanto, transforma-se em um lugar de opressão porque os protagonistas Góticos são, em sua maioria, párias sociais, que sofrem com as estruturas de poder vigentes.

Claire Kahane, pesquisadora do Gótico Feminino, aponta que muitas obras góticas possuem o seguinte enredo, que envolve uma mulher e um tipo específico de espaço como base: “Within an imprisoning structure, a protagonist, typically a young woman whose mother had died, is compelled to seek out the center of a mystery” (KAHANE, 1980, p. 45)<sup>9</sup>. Como a autora evidencia, uma característica importante desses espaços é o fato de serem estruturas de aprisionamento – que poderiam ser interpretados como um símbolo das amarras de uma sociedade patriarcal –, onde normalmente a personagem encontra-se perdida e incapaz de escapar.

Embora ambientações medievais sejam ainda comuns em obras góticas, vale o destaque de que a ficção se atualizou para usar espaços distintos, como metáforas de tempos mais recentes. Atualmente, as histórias podem se desenvolver nos mais diversos locais. Alguns deles foram elencados por Hogle:

Gothic tale usually takes place (at least some of the time) in an antiquated or seemingly antiquated space – be it a castle, a foreign palace, an abbey, a vast prison, a subterranean crypt, a graveyard, a primeval frontier or island, a large old house or theatre, an aging city or urban underworld, a decaying storehouse, factory, laboratory, public building, or some new recreation of an older venue, such as an office with old filing cabinets, an overworked spaceship, or a computer memory. Within this space, or a combination of such spaces, are hidden some secrets from the past (sometimes the recent past) that haunt the

---

<sup>9</sup> Tradução nossa: Dentro de uma estrutura de aprisionamento, a protagonista, geralmente uma mulher jovem cuja mãe morreu, é compelida a buscar o centro de um mistério (KAHANE, 1980, p. 45)



characters, psychologically, physically, or otherwise at the main time of the story.<sup>10</sup> (HOGLE, 2002, p. 02)

Como Hogle destaca, geralmente a aparência antiquada das estruturas é o que caracteriza os locais na literatura gótica, revelando nos ambientes desgastados pelo uso e tempo e nos objetos ultrapassados a conexão com o passado.

Algo relevante é que geralmente os ambientes interiores possuem mais de um cômodo. Quartos, porões, sótãos e corredores carregam significâncias e simbologias próprias, que são frequentemente utilizadas por autores do Gótico para a construção das obras. Essas significâncias são teorizadas por diversos pesquisadores, entre eles, a americana Paulina Palmer, que comenta sobre o significado das ambientações labirínticas de Radcliffe:

The labyrinthine passages and castle vaults in which Radcliffe portrays her heroines losing their way have been interpreted by critics as representing, in an age when upper-class girls were often kept ignorant of sex, female sexuality and the body.<sup>11</sup> (PALMER, 2010, p.02)

Nesse caso, o caráter simbólico dos espaços se manifesta para representar ações marginalizadas, sendo a descoberta e a exploração da sexualidade feminina – e da sexualidade em geral – algo ainda considerado um tabu até os dias de hoje.

Outros ambientes que aparecem frequentemente em obras góticas – tais como *O Castelo de Otranto* (1764) e *Jane Eyre* (1847) – são porões e sótãos. A significância desses ambientes é trabalhada por Bachelard, que estabelece uma diferença entre os medos do porão e do sótão:

À medida que a imagem explicativa empregada por Jung nos convence, nós, leitores, revivemos fenomenologicamente os dois medos: o medo no sótão e o medo no porão. Em lugar de enfrentar o porão (o inconsciente), “o homem

---

<sup>10</sup> Tradução nossa: Narrativas Góticas geralmente são ambientadas (pelo menos na maioria das vezes) em um espaço antiquado ou aparentemente antiquado – seja em um castelo, um palácio estranho, uma abadia, uma prisão ampla, uma cripta subterrânea, um cemitério, uma fronteira ou ilha primitivos, um casarão antigo ou um teatro, uma cidade em decadência ou um submundo urbano, um armazém caindo aos pedaços, uma fábrica, um laboratório, um prédio público ou em alguma recriação recente de um local antigo, tal como um escritório com antigos armários de arquivo, uma nave espacial com aparência gasta ou em uma memória de computador. Dentro desse espaço, ou em uma combinação de tais espaços, estão escondidos mistérios do passado (muitas vezes do passado recente) que assombram os personagens psicologicamente, fisicamente ou durante o tempo em que a história se desenrola (HOGLE, 2002, p. 02)

<sup>11</sup> Tradução nossa: As passagens labirínticas e os cofres de castelo nos quais Radcliffe retrata suas heroínas perdendo-se em seus caminhos têm sido interpretados por críticos como representações simbólicas, em uma época em que meninas de classes sociais altas eram frequentemente mantidas na ignorância em relação ao ato sexual, da sexualidade e do corpo feminino (PALMER, 2010, p. 02).

prudente” de Jung busca coragem nos álibis do sótão. No sótão, camundongos e ratos podem fazer seu alvoroço. Quando o dono da casa chegar, eles voltarão ao silêncio de seu buraco. No porão seres mais lentos se agitam, menos apressados, mais misteriosos. No sótão, os medos se “racionalizam” facilmente. No porão, mesmo para um ser mais corajoso que o homem evocado por Jung, a “racionalização” é menos rápida e menos clara; não é nunca definitiva. No sótão, a experiência do dia pode sempre apagar os medos da noite. No porão há escuridão dia e noite. Mesmo com uma vela na mão, o homem vê as sombras dançarem na muralha negra do porão. (BACHELARD, 1974, p. 367)

No porão, as descobertas são dúbias e embaçadas, não há clareza ou luz para enxergá-las com exatidão. No sótão, por outro lado, as revelações tendem a ser mais claras e racionalizadas.

Ainda sobre o significado dos sótãos, a pesquisadora americana Sherry Lutz Zivley comenta que geralmente uma casa com um sótão parece conter mais significância do que uma sem, porque sótãos nos fazem pensar em histórias, objetos interessantes e antigos, além de também conter segredos das famílias que habitam as casas (Zivley, 2003). No Gótico, temas como o reprimido, os segredos e as revelações são frequentes. Portanto, a análise do significado de ambientes cuja função é esconder ou guardar partes obscuras do ser é relevante.

Zivley também se preocupa em estabelecer uma diferença entre sótãos e quartos superiores em sua pesquisa:

Attics can be distinguished from upper rooms on the basis of their functions. Upper rooms are places of human habitation—nearly always bedrooms. Attics are storage places [...] Attics house personal and familial history—often a history that has been suppressed. They house the facts, facts that have often been obliterated from public knowledge and public records; facts that often reveal deep, human, moral and life-changing truths. People conceal things in attics. Clearly what contributes much of the horror to readers of *Jane Eyre* is that an attic is in fact inhabited – that a human being is being forced to live in seclusion in a space perceived as uninhabitable.<sup>12</sup> (ZIVLEY, 2003, não paginado)

O exemplo dado por Zivley para mostrar como o sótão pode ser usado como um elemento de horror, é a obra de *Jane Eyre*, escrita por Charlotte Brontë, em 1847. Apesar

---

<sup>12</sup> Tradução nossa: Sótãos podem ser diferenciados de quartos superiores baseando-se em suas funções. Quartos superiores são lugares de habitação humana – quase sempre quartos. Sótãos são locais de armazenamento. Sótãos abrigam histórias pessoais e familiares – frequentemente uma história que foi reprimida. Eles abrigam fatos, fatos que muitas vezes foram ocultados do conhecimento e dos arquivos públicos; fatos que muitas vezes revelam verdades profundas, humanas, morais e transformadoras. As pessoas escondem coisas no sótão. Claramente o que contribui para muito do horror dos leitores de *Jane Eyre* é que o sótão é habitado – que um ser humano está sendo forçado a viver em reclusão em um espaço aparentemente inabitável. (ZIVLEY, 2003, p. XX)

de ser um romance realista, a obra carrega elementos da ficção gótica, mais especificamente do chamado Gótico Feminino, no qual as convenções simbólicas góticas passam a representar as experiências femininas.

A tradição estabelecida pelos autores do Gótico implicou na existência de diversos textos que até hoje influenciam narrativas Góticas. Atualmente, elas se manifestam em várias mídias, entre elas o cinema e os videogames. A possibilidade de observar o Gótico em obras mais recentes permite observar sua evolução e suas transformações estéticas nos últimos séculos, visto que hoje há a oportunidade de manifestação e também análise do Gótico em mídias sonoras e visuais, o que exige um alicerce teórico. Partindo desse pressuposto, a seguir, serão discutidos alguns pontos debatidos pelos teóricos da intertextualidade.

### 3 INTERTEXTUALIDADE E DIALOGISMO: CONCEITOS E MÚLTIPLOS OLHARES

Discussões sobre as relações entre textos datam da Grécia antiga e ainda são recorrentes até os dias atuais. As reflexões sobre os tipos de relações que se manifestam entre textos literários, sua intencionalidade ou inerência ainda intrigam pesquisadores e instigam pesquisas. Considerando que essa pesquisa visa a analisar e apontar os elementos e os textos do gótico literário presentes em um videogame, é pertinente se fazer algumas reflexões sobre os termos que serão usados para descrever as relações entre o jogo e as obras literárias. Portanto, serão feitos comentários sobre os conceitos de dialogismo e intertextualidade – termos frequentemente adotados por autores para descrever as relações entre enunciados e textos.

Para iniciar nossas discussões acerca das relações entre textos, é crucial uma apresentação dos trabalhos do linguista russo Mikhail Bakhtin. O pesquisador nasceu na Rússia, no final do século XIX, e morreu na segunda metade do século XX, quando suas obras também começaram a ser apresentadas ao ocidente, mais precisamente na década de 1960, por meio de seu influente trabalho publicado na revista acadêmica francesa denominada *Critique: Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman*<sup>13</sup> (1967). Apesar de alguns problemas referentes a traduções equivocadas de certos termos – como revela o pesquisador da Universidade de São Paulo e autor de *Introdução ao Pensamento de Bakhtin*, José Luiz Fiorin (2008) –, os trabalhos de Kristeva foram responsáveis por tornar a obra de Bakhtin conhecida no Ocidente.

Em seu trabalho, Kristeva abordou as obras de Bakhtin sobre Dostoievski e Rabelais – os dois livros em questão, *Problemas da poética de Dostoiévski e Rabelais e seu mundo*, foram publicados no Ocidente em 1963 e 1965, respectivamente (FIORIN, 2008). Por meio de sua pesquisa, influenciada pelos estudos de Bakhtin, Kristeva cunhou o termo intertextualidade. A criação de tal conceito, entretanto, não seria possível sem a visão dialógica da língua que estava presente nos trabalhos de Bakhtin, como aponta o estudioso da intertextualidade, Graham Allen: “It is as viable to cite the Russian literary theorist M. M. Bakhtin as the originator, if not of the term ‘intertextuality’, then at least of the specific view of language which helped others articulate theories of

---

<sup>13</sup> Tradução nossa: “Bakhtin, a palavra, o diálogo e o romance”

intertextuality”<sup>14</sup> (ALLEN, 2011, p. 31). Como Allen revela, foi a partir de suas teorias – e principalmente de sua noção de dialogismo – que outras pessoas puderam ter a base para desenvolver o conceito de intertextualidade.

O conceito de dialogismo foi uma das principais contribuições de Bakhtin para a linguística moderna. Fiorin (2008) define o conceito como o princípio unificador da obra do linguista russo: “Essa noção funda não só a noção bakhtiniana de linguagem como é constitutiva de sua antropologia filosófica” (FIORIN, 2008, p. 18). Ela é, afinal de contas, um conceito central em toda a sua produção acadêmica e influenciou não só estudos da linguagem – que observam as propriedades dialógicas da língua – mas também estudos de crítica literária.

Ao discorrer sobre o conceito de dialogismo na obra de Bakhtin, Fiorin (2008) identifica três tipos de dialogismo: o primeiro, que não se mostra no fio do discurso, é o constitutivo, ele é ao modo de funcionamento real da linguagem, sendo o próprio modo de constituição do enunciado; O segundo, é o dialogismo composicional, esse se mostra no fio do discurso e trata-se da incorporação de vozes de outros(as) no enunciado, são maneiras externas e visíveis de mostrar outras vozes no discurso; O terceiro tipo, aborda como a construção identitária de um indivíduo a partir de seu contato com os discursos alheios determina suas ações. Os dois primeiros conceitos – constitutivo e composicional – serão abordados mais detalhadamente a seguir.

Antes, entretanto, é necessário abordar algumas noções presentes na obra de Bakhtin, como a sua concepção de língua e linguagem. Ele acreditava que os estudos da linguagem não poderiam desvinculá-la de seu aspecto social, visto que essa se materializa por meio de uma língua, conceito que, segundo o autor russo, deve ser compreendido como um processo de evolução constante, constituído pelo fenômeno social da interação verbal e realizado por meio da enunciação (BAKHTIN, 1992). Visto que essas interações não acontecem no vácuo, mas sim entre indivíduos com contextos socio-históricos específicos, então, de fato, os estudos da linguagem precisam considerar seu aspecto social, de modo a compreender seu cenário real de manifestação.

A língua, como revela Bakhtin, realiza-se por meio da enunciação. Por meio de enunciados concretos, a língua penetra na vida (BAKHTIN, 1997). O enunciado sempre tem um autor que foi influenciado por outros discursos. Tal fato é esperado, visto que não

---

<sup>14</sup> Tradução nossa: É viável citar o teórico literário M. M. Bakhtin como o originador, se não do termo “intertextualidade”, mas pelo menos da visão específica da língua que ajudou outros autores a articular teorias de intertextualidade.

nos manifestamos no vácuo, mas dentro de um contexto de uma sociedade. Dessa forma, ao emitir um enunciado, o enunciador, como revela Bakhtin, está sempre levando em conta o discurso de outros:

Os enunciados não são indiferentes uns aos outros nem são auto-suficientes; conhecem-se uns aos outros, refletem-se mutuamente. São precisamente esses reflexos recíprocos que lhes determinam o caráter. O enunciado está repleto dos ecos e lembranças de outros enunciados, aos quais está vinculado no interior de uma esfera comum da comunicação verbal. O enunciado deve ser considerado acima de tudo como uma resposta a enunciados anteriores dentro de uma dada esfera (a palavra “resposta” é empregada aqui no sentido lato): refuta-os, confirma-os, completa-os, baseia-se neles, supõe-nos conhecidos e, de um modo ou de outro, conta com eles. (Bakhtin, 1997, p. 316).

É válido esclarecer que as relações dialógicas que são estabelecidas entre dois enunciados podem ser de divergência e convergência, de avença e desavença ou de conciliação e luta (FIORI, 2008). Mesmo quando o enunciado é feito a fim de concordar com um ponto de vista, ele ainda carrega em si mais de uma voz, pois sua criação só pode ser possível a partir de outro enunciado preexistente.

Enunciados também não se limitam aos diálogos face a face, que seriam somente uma forma composicional dos enunciados (FIORIN, 2008). Isso implica a existência de enunciados em diferentes formas composicionais, tais como romances, manifestos, peças de teatro, entre outros materiais. Por meio deles, diálogos podem ser estabelecidos com outros discursos anteriores. Essa noção é ratificada por Bakhtin:

Pode-se afirmar que na composição de quase todo enunciado do homem social desde a curta réplica do diálogo familiar até as grandes obras verbal-ideológicas (literárias, científicas e outras) existe, numa forma aberta ou velada, uma parte considerável de palavras significativas de outrem, transmitidas por um ou outro processo. No campo de quase todo enunciado ocorre uma interação tensa e um conflito entre sua palavra e a de outrem, um processo de delimitação ou de esclarecimento dialógico mútuo (...)” (Bakhtin, 1998, p. 153)

Portanto, é válido afirmar que qualquer objeto da realidade, visto que todos são mediados pela linguagem, são dialógicos. Pelo menos de acordo com primeiro conceito de dialogismo: o constitutivo.

### 3.1 DIALOGISMO CONSTITUTIVO E COMPOSICIONAL

O dialogismo constitutivo refere-se ao modo de funcionamento real da linguagem: todos os enunciados se constituem a partir de outros enunciados (FIORIN, 2008). Isso é uma característica intrínseca deles e a manifestação de outros enunciados no discurso alheio acontecerá consciente ou inconscientemente. Sobre isso, Fiorin comenta:

Todos os enunciados no processo de comunicação, independentemente de sua dimensão, são dialógicos. Neles, existe uma dialogização interna da palavra, que é perpassada sempre pela palavra do outro, é sempre e inevitavelmente também a palavra do outro. Isso quer dizer que o enunciador, para constituir um discurso, leva em conta o discurso de outrem, que está presente no seu. (FIORIN, 2008, p. 19)

Como ele revela, eles são dialógicos por natureza. Isso acontece porque vivemos em sociedade e, conseqüentemente, somos influenciados pelos outros enunciadore e vozes ao nosso redor.

Isso acontece porque a linguagem – e conseqüentemente a sua materialidade, a língua, que se realiza por meio dos enunciados – é também dialógica. Isso é corroborado por Bakhtin:

A orientação dialógica é naturalmente um fenômeno próprio a todo discurso. Trata-se da orientação natural de qualquer discurso vivo. Em todos os caminhos até o objeto, em todas as direções, o discurso se encontra com o discurso de outrem e não pode deixar de participar, com ele, de uma interação viva e tensa. Apenas o Adão mítico que chegou com a primeira palavra num mundo virgem, ainda não desacreditado, somente este Adão podia realmente evitar por completo esta mútua orientação dialógica do discurso alheio para o objeto. Para o discurso humano, concreto e histórico, isso não é possível. (BAKHTIN, 1988, p. 88)

Aqui, antes de qualquer comentário, cabe uma observação: para Bakhtin, o discurso é a linguagem em sua realidade viva e concreta (BAKHTIN, 1981). Como ele justifica, somente um mundo virgem, ainda sem interação verbal, poderia evitar a orientação dialógica do discurso alheio. No mundo habitado e social que vivemos, nossos discursos são necessariamente dialógicos.

E isso afeta, claro, nossa realidade, pois ela é mediada pela linguagem (FIORIN, 2008). Por meio da linguagem (e da língua), processamos os elementos da realidade e

assim assimilamos e disseminamos – por meio de enunciados distintos – preconceitos e visões de mundo. Sobre isso, Fiorin discorre:

Um objeto qualquer do mundo interior ou exterior mostra-se sempre perpassado por ideias gerais, por pontos de vista, por apreciações dos outros; dá-se a conhecer para nós desacreditado, contestado, avaliado, exaltado, categorizado, iluminado pelo discurso alheio. Não há nenhum objeto que não apareça cercado, envolto, embebido em discursos. (FIORIN, 2008, p.19)

Dessa maneira, não há um objeto da realidade – as manifestações artísticas, políticas, as ideologias e as produções humanas em geral – que esteja livre dessa orientação dialógica. Os criadores do videogame analisado nesse trabalho, por exemplo, podem até não ter tido a intenção de referenciar obras específicas do gótico literário, mas ao inserirem convenções presentes em obras góticas, estabeleceram um diálogo com as vozes presentes nesses enunciados.

Além desse primeiro conceito, Bakhtin também formulou em sua obra um segundo conceito de dialogismo, que – ao contrário do primeiro – se mostra no fio do discurso (FIORIN, 2008). Isto é, outras vozes são intencionalmente incorporadas em um discurso, por razões diversas. Como revela Fiorin, há duas maneiras de incorporar discursos de outros no enunciado:

a) uma, em que o discurso alheio é abertamente citado e nitidamente separado do discurso citante, é o que Bakhtin chama discurso objetivado; b) outra, em que o discurso é bivocal, internamente dialogizado, em que não há separação muito nítida do enunciado citante e do citado. No primeiro caso, existem, entre outros, os seguintes procedimentos: discurso direto, discurso indireto, aspas e negação. O segundo pode ser exemplificado pela paródia, pela estilização, pela polêmica clara ou velada, [e] pelo discurso indireto livre. (FIORIN, 2008, p. 33)

Em todos os casos acima, o dialogismo manifesta-se como uma forma composicional (FIORIN, 2008). O objeto analisado neste trabalho, um videogame abarrotado de referências a elementos do gótico literário, poderia ser inserido dentro da segunda maneira de incorporação de enunciados. Alguns discursos presentes no jogo parecem ter sido inseridos intencionalmente – eles não são abertamente citados ou demarcados – mas são visíveis, e se o jogador conhece as referências originais, irá percebê-los.

Essa segunda definição de dialogismo é considerada estreita por Bakhtin, não por ser menos importante, mas porque, para o autor, o dialogismo vai além dessas formas composicionais, que defende a tese de ele ser, de fato, o modo de funcionamento real da



linguagem e o próprio modo de constituição do enunciado (FIORIN, 2008). As duas noções, entretanto, são muito válidas para compreender a manifestação de diversas vozes e discursos em um material artístico. Além disso, influenciaram teóricos do ocidente e ofereceram as bases para outras teorias que tratavam das conexões existentes entre as diversas produções humanas. A seguir, mais será abordado sobre uma teoria bastante relevante que foi influenciada pela pesquisa de Bakhtin.

### 3.2 INTERTEXTUALIDADE

É necessário esclarecer que esse termo nunca foi mencionado por Bakhtin. Ao trazer sua obra para o ocidente, a pesquisadora denomina de texto o que Bakhtin chamava de enunciado (FIORIN, 2008). No entanto, tal ação mostra-se um pouco problemática, já que há uma diferença entre os dois termos na obra do linguista russo:

Esse uso é equivocado porque há, em Bakhtin, uma distinção entre texto e enunciado. Este é um todo de sentido, marcado pelo acabamento, dado pela possibilidade de admitir uma réplica. Ele tem uma natureza dialógica. O enunciado é uma posição assumida por um enunciador, é um sentido. O texto é a manifestação do enunciado, é uma realidade imediata, dotada da materialidade, que advém do fato de ser um conjunto de signos. O enunciado é da ordem do sentido; o texto, do domínio da manifestação. O enunciado não é manifestado apenas verbalmente, o que significa que, para Bakhtin o texto não é exclusivamente verbal, pois é qualquer conjunto coerente de signos, seja qual for sua forma de expressão (pictórica, gestual, etc.). (FIORIN, 2008, p. 52)

Dessa forma, para Bakhtin, o texto seria a materialidade na qual o enunciado pode se manifestar. Estabelecer essa diferença – entre texto e enunciado – é importante para definir e apontar as limitações do termo cunhado por Kristeva em sua obra: o de intertextualidade, que seria então a relação entre o texto e os demais textos com os quais ele dialoga (KRISTEVA, 1974).

Ao substituir o termo enunciado por texto, Kristeva não considera a diferença estabelecida por Bakhtin, que culmina no apagamento do termo interdiscursividade – que seriam as relações entre enunciados, como revela Fiorin (2008). Enquanto a intertextualidade seriam as relações entre textos, a interdiscursividade é um conceito que abrange uma gama mais ampla de relações dialógicas, visto que uma análise interdiscursiva permitiria observar discursos não materializados que não se mostram no fio do texto, o que permitiria uma análise mais abrangente. Como Fiorin revela, toda

intertextualidade implica interdiscursividade, mas nem toda interdiscursividade implica intertextualidade. Portanto, ignorar o caráter interdiscursivo de uma obra resulta no apagamento de enunciados não materializados em textos.

Porém, mesmo com os problemas de tradução, as noções estabelecidas por Bakhtin foram essenciais para a teoria de Kristeva. Como já revelado aqui, a sua visão da natureza dialógica da linguagem permitiu a criação de teorias como a de Kristeva, dessa forma, a influência de Bakhtin em sua obra não pode ser ignorada. Além disso, a teoria da acadêmica francesa já é bastante solidificada no meio acadêmico e influenciou o trabalho de diversos teóricos, que ajudaram a difundir ainda mais a intertextualidade. Portanto, a teoria de Kristeva será usada para justificar o aparecimento de textos do gótico literário que se mostram explicitamente no texto *Gone Home* (2013).

Segundo Kristeva, todo texto seria construído por um mosaico de citações que absorve e transforma outros textos, (KRISTEVA, 1974). É importante estabelecer o que será considerado como texto, visto que ele é entendido por muitos como inerente à arte literária, como aponta o pesquisador Michel Riffaterre: “One cannot begin to discuss literary phenomena without considering literature's textuality - that is, the fact that all aspects of verbal art can only be observed in texts.”<sup>15</sup> (RIFATERRE, 1994, p. 780). Portanto, determinar um conceito central para o que consideramos como texto e apontar suas características torna-se essencial para a compreensão dos termos subsequentes e sua importância para os estudos literários. Para isso, serão utilizadas as ideias do teórico literário Roland Barthes e da pesquisadora brasileira Cláudia Granjeiro.

Granjeiro oferece uma definição específica de texto em suas pesquisas, uma que se reporta aos aspectos linguísticos:

Adotaremos a acepção de texto como unidade de produção verbal que veicula uma mensagem linguisticamente organizada, seja escrita (romance, artigo científico, editorial, etc) ou oral (um sermão, uma aula, conversações, etc), fundamentada em mecanismos semânticos, sintáticos e pragmáticos e que tende a produzir efeitos de coerência em seu destinatário. (GRANJEIRO, 2002, p. 26)

A noção de texto adotada por Granjeiro o coloca como destinação da arte literária, ou seja, o texto é, no caso, onde ela se manifesta – o aspecto material da literatura. A autora também reconhece que o termo pode ser compreendido, em uma

---

<sup>15</sup> Tradução nossa: Não podemos começar a discutir o fenômeno literário sem considerar a textualidade da literatura – isto é, o fato de que todos os aspectos da arte verbal só podem ser observados em textos. (RIFATERRE, 1994, p. 780)

perspectiva mais ampla, como toda e qualquer forma de comunicação humana (GRANJEIRO, 2002). Essa perspectiva, para a autora, inclui textos com elementos visuais e gestuais, tais como filmes e histórias em quadrinhos.

Ao trabalhar com o conceito de texto, Barthes não dissocia os textos de suas características dialógicas em seu influente trabalho *A Morte do Autor*:

Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras, libertando um sentido único, de certo modo teológico (que seria a «mensagem» do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, soldas dos mil focos da cultura. Parecido com Bouvard e Pécuchet, esses eternos copistas, ao mesmo tempo sublimes e cômicos, e cujo profundo ridículo designa precisamente a verdade da escrita, o escritor não pode deixar de imitar um gesto sempre anterior, nunca original; o seu único poder é o de misturar as escritas, de as contrariar umas às outras, de modo a nunca se apoiar numa delas. (BARTHES, 2004, p. 04)

As reflexões de Barthes sobre o conceito de texto, e sua noção de que ele é constituído de vários escritos misturados, é semelhante às noções sobre texto adotadas pela crítica literária Julia Kristeva. Além do mais, o autor comenta sobre a noção da não originalidade do texto. Essa noção de Barthes – em que todo texto é intertexto – coloca a análise do (inter)texto final em primeiro plano, sendo possível examinar o único poder que resta ao autor – o de misturar as escritas – além de pressupor em sua análise a intertextualidade nas obras. Vale ressaltar que ‘imitar um gesto anterior’ pode ser, por vezes, a reconstrução ou reelaboração de uma carga semântica em tempo, veículo ou contextos diferentes, o que colocaria o autor na posição de recriador de seu tempo.

O conceito também foi explorado por teóricos brasileiros, como a linguista Beth Brait. Em seus trabalhos, ela discorre sobre os diversos tipos de relações que podem ser formadas entre um texto e os textos que o constituem:

Relações com outras partes do mesmo texto; relações manifestas entre textos, como enunciados realizados em distintas ocasiões; relações intertextuais sutis entre textos da mesma espécie, que tenham a mesma temática; relações com diversos textos que se referem ao mesmo tema. (BRAIT, 2001, p. 72)

Em uma obra, portanto, há relações de intertextualidade responsáveis pela coerência interna da trama – alusões e referências que dialogam com outras partes do mesmo texto – e relações com textos externos, que têm origem nos conhecimentos e sistema cultural e de valores do autor. Outro ponto destacado por Brait, é o diálogo entre

textos da mesma temática, sendo comum, por exemplo, elementos de intertextualidade entre textos do mesmo gênero de entretenimento.

A noção de intertextualidade de Kristeva foi posteriormente revista por Barthes, que oferece contribuições relevantes para os estudos sobre o termo. De acordo com o autor:

(...) a intertextualidade não guarda relação com a antiga noção de fonte ou de influência, uma vez que todos os textos são, em sua essência, intertextos. Desta forma, em diversos níveis, outros textos se encontram inseridos em cada um, sob formas mais ou menos reconhecíveis, ou seja, os textos que pertencem à cultura do texto prévio e aqueles textos da cultura do entorno. (BARTHES, 2001, p. 27)

Ao apontar que o termo não guarda relação com a antiga noção de fonte e influência, o autor adapta a noção de intertextualidade à realidade das obras modernas e pós-modernas, que não precisam mais ser validadas pelo cânone, mas que são permeadas explicitamente pela presença de outros textos. Além disso, como o autor revela, mesmo que isso não seja intencional, todo texto é intertexto. Por ter como base os estudos de Kristeva, que foi influenciada por Bakhtin, ele também considera o texto um pastiche dos diálogos de vozes internas e externas. Barthes também torna indissociáveis as noções de texto e intertexto, visto que, como afirma ele, todo texto é intertexto.

Rifaterre corrobora as ideias de Barthes sobre a intertextualidade não ser apenas um novo nome para influência. Para o autor, a intertextualidade não é apenas a percepção das diferenças e semelhanças nas obras ou o privilégio de uma boa memória ou educação, mas uma ação obrigatória na mente do leitor, necessária a qualquer decodificação textual (RIFATERRE, 1984). Mais do que reforçar as ideias de Barthes, ele coloca a intertextualidade como algo essencial não apenas para a produção literária, mas para sua leitura.

Entre outras contribuições de Barthes para o termo, também está o reconhecimento do leitor:

(...) um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino. (BARTHES, 2004, p. 05)

O leitor, para Barthes, tem um papel mais ativo, sendo a intencionalidade do autor do texto reduzida e o poder de interpretação e ressignificação do leitor aumentado, visto que o texto pode ter várias interpretações possíveis, dependendo dos conhecimentos e experiências do leitor.

Novamente, as ideias de Barthes e de Rifaterre convergem, quando o último afirma que:

Intertextuality necessarily complements our experience of textuality. It is the perception that our reading of the text cannot be complete or satisfactory without going through the intertext, that the text does not signify unless as a function of a complementary or contradictory intertextual homologue.<sup>16</sup> (RIFATERRE, 1984, p. 143)

É essencial para a leitura que tenhamos conhecimento de outros intertextos, consciente ou inconscientemente, pois a partir desse conhecimento prévio construímos os sentidos da narrativa. Esse conhecimento não se limita apenas ao conhecimento de obras literárias semelhantes, mas também de signos cotidianos: não é possível compreender o que o autor quer dizer ao descrever um dia frio, se não há referência do que é um dia quente. Pode-se dizer, portanto, que a intertextualidade é inerente à arte literária.

Outro ponto que deve ser considerado é o impacto que as novas mídias do mundo pós-moderno têm sobre os intertextos. As obras pós-modernas, abarrotadas de informação e referências, são muitas vezes feitas em mídias propícias para isso, tais como as mídias digitais, que tem o potencial de criar materiais que combinam som, imagem e texto escrito. Isso implica em um aumento da capacidade dessas obras de conter textos provenientes de várias mídias. No tópico seguinte, mais detalhes sobre a relação entre a intertextualidade e as novas mídias serão discutidos.

### ***3.2.1 Intertextualidade e as Mídias Digitais***

A teórica Isabelle Jameson, em uma de suas pesquisas sobre materiais multimídia, comenta como no século XX a arte passou por um processo de democratização e dessacralização motivados, em parte, pelo aparecimento de mídias de difusão em massa (JAMESON, 2005). Atualmente, tais mídias como o cinema, a

---

<sup>16</sup> Tradução nossa: A intertextualidade necessariamente complementa nossa experiência de textualidade. É a percepção de que a nossa leitura do texto não pode ser completa ou satisfatória sem passar pelo intertexto, que o texto não faz sentido a não ser como uma função de um homólogo intertextual contraditório ou complementar. (RIFATERRE, 1984, p. 143)

televisão e as mídias impressas são parte da vida cotidiana e mudaram nossa relação com a arte e o entretenimento. Outro aspecto que também está mudando é o relacionamento que essas mídias estabelecem entre si, formando um cenário mundial repleto de narrativas transmídia.

Antes de tudo, é importante definir o que consideramos como mídia. Em seu livro de introdução crítica às novas mídias, os pesquisadores Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant e Kieran Kelly oferecem suas visões sobre o que tiveram em mente ao estudar o termo mídia:

When we have studied the media we usually, and fairly safely, have had in mind ‘communication media’ and the specialized and separate institutions and organizations in which people worked: print media and the press, photography, advertising, cinema, broadcasting (radio and television), publishing, and so on. The term also referred to the cultural and material products of those institutions.<sup>17</sup> (LISTER et al, 2009, p. 09)

A definição adotada pelos pesquisadores considera não apenas as instituições que propagam notícias, mensagens e narrativas, mas também os produtos culturais e materiais produzidos por essas instituições e organizações. Assim, produtos como filmes, livros, cartazes, *outdoors*, discos e jornais impressos e televisionados também poderiam ser considerados mídias. A visão dos pesquisadores, portanto, será a noção de mídia adotada nesta pesquisa.

O modo como consumimos essas mídias está em transformação. Como apontam Lister et al, embora alguns ainda consumam mídia da maneira antiga – assistindo a um filme de maneira linear em uma transmissão televisiva, por exemplo – os hábitos estão mudando (LISTER et al, 2009). Além disso, as mídias estão aprendendo a se adaptar à nova realidade. Há, por exemplo, na crítica especializada, conversas sobre séries feitas para plataformas de streaming – como a *Netflix* e o *Amazon Prime Video* – cujas narrativas são construídas a fim de que a audiência possa assistir a vários episódios seguidos. Isso se deve ao fato de essas plataformas liberarem uma temporada inteira de uma série de televisão de uma só vez.

Outro ponto relevante é o fator transmídia que temos atualmente. Já é comum a prática, ao assistirmos um jornal na televisão, que o apresentador ofereça um endereço

---

<sup>17</sup> Tradução nossa: Quando estudamos a mídia, geralmente, e com considerável certeza, temos em mente os “meios de comunicação” e as especializadas e distintas instituições e organizações nas quais as pessoas trabalham: a mídia impressa e a imprensa, fotografia, publicidade, cinema, transmissões de rádio e televisão, editoras e assim por diante. O termo também se refere aos produtos culturais e materiais produzidos por essas instituições. (Lister et al, 2009, p. 09)

virtual, no qual podem ser encontradas mais informações sobre a notícia que foi apresentada, ou seja, há comunicação entre as diversas mídias que ocupam o cenário atual. Lister et al também comentam sobre isso: “For example, in an age of trans-mediality we now see the migration of content and intellectual property across media forms, forcing all media producers to be aware of and collaborate with others.”<sup>18</sup> (LISTER et al, 2009, p. 09). Além dos conteúdos que são apresentados por diversas mídias atualmente – uma notícia de um site jornalístico, por exemplo, que é acompanhada de um endereço virtual para um vídeo – os autores também destacam como propriedades intelectuais também se manifestam em diversas mídias no mundo moderno.

Adaptações são constantes atualmente. Livros *best-sellers* se transformam em filmes diariamente. Videogames se tornam franquias cinematográficas de sucesso e clássicos literários são transformados em quadrinhos. Por conseguinte, há uma constante migração de materiais nativos de uma mídia para outras. Ao se manifestarem em novas mídias, as obras trazem consigo as formas estéticas de suas antigas mídias, mas também incorporam as potencialidades da nova mídia. Consequentemente, textos são reaproveitados e propagados por meio de diferentes formas midiáticas, tornando o caráter intertextual dessas obras ainda mais evidente.

Sobre isso, é válido comentar como o uso consciente e intencional de recursos intertextuais parece ser a norma atualmente, com materiais repletos de referências claras a outros textos. Há também a constante recorrência de pastiches e paródias – o teórico Fredric Jameson aponta o primeiro como um dos traços e práticas mais importantes da pós-modernidade (JAMESON, 1985) –; materiais em que o artista deliberadamente imita uma outra obra.

Vale asseverar, no entanto, que o uso desses textos nem sempre é feito conscientemente pelo artista. Não podemos cair no erro de limitar a noção de intertextualidade ao mero uso intencional de diversas referências. Como já apontado anteriormente, ela é inerente à arte literária e mais precisamente a qualquer tipo de produção artística, visto que estas são necessariamente criadas dentro de um contexto ideológico, cultural, pessoal, social e político e expostas a uma infinidade de outros textos. Sobre os textos, Barthes comenta:

---

<sup>18</sup> Tradução nossa: Por exemplo, em uma era de transmídia, nós estamos vendo a migração de conteúdos e propriedades intelectuais através de plataformas de mídia, forçando todos os produtores de mídia a estarem cientes disso e a colaborar uns com os outros. (LISTER et al, 2009, p. 09).

Qualquer texto é novo tecido de citações passadas. Pedacos de código, modelos rítmicos fragmentos de linguagens sociais etc., passam através do texto e são redistribuídos dentro dele, visto que sempre existe linguagem antes e em torno do texto. (BARTHES, 1987, p. 49)

Dessa forma, as produções artísticas – partindo do pressuposto de que são textos – são intrinsecamente intertextuais, visto que elas estão expostas a diferentes linguagens. Isso inclui linguagens como o cinema e a literatura, cujas narrativas e técnicas são frequentemente reaproveitadas por mídias mais novas.

Em seu livro *Hamlet no Holodeck*, a teórica Janet H. Murray argumenta que esse processo de reaproveitamento de formas e narrativas é algo recorrente na história da produção artística da humanidade: “As tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma” (MURRAY, 2003, p. 42). Como ela aponta, não só a forma é aproveitada, mas também as tradições de narrações de histórias. Para corroborar suas afirmações, Murray cita um exemplo sobre a arte literária:

Os primeiros livros publicados tiveram como base a tradição dos manuscritos. A obra de Malory *A Morte de Arthur (Morte d'Arthur, 1470)*, publicada em manuscrito, valeu-se de versões em prosa e poesia da lenda de Camelot, tanto em inglês quando em francês; estas, por sua vez, valeram-se de narrativas orais seculares. [...] Quinze anos mais tarde, William Caxton, reuniu os contos isolados de Malory num único volume, com títulos descritivos para cada capítulo que atraíam os leitores para a história. Somente então, depois que as longas narrativas episódicas tornaram-se comuns nas publicações, Cervantes pôde escrever uma história contemporânea como *Don Quixote* (1605), que marca o início do romance europeu. (MURRAY, 2003, p. 42)

Sem as convenções anteriormente estabelecidas ou os conteúdos presentes nos manuscritos e nas narrativas orais das novelas de cavalaria, uma obra como a de Cervantes – que parodia essas novelas – dificilmente poderia ter sido produzida. Além disso, outros aspectos dos manuscritos – tais como margens nas páginas, títulos e subtítulos – também inspiraram o formato dos livros modernos.

Murray também revela que o mesmo processo aconteceu entre a literatura e o cinema. Técnicas que parecem ser produtos singulares dos filmes – tais como *flashbacks* e cenas panorâmicas – já eram usadas na arte literária séculos antes da chegada da mídia, como revela Murray:

É possível observar a mesma continuidade na tradição que vai dos romances do século XIX até os filmes contemporâneos. Décadas antes da invenção da câmera cinematográfica, a prosa de ficção do século XIX começou a



experimentar as técnicas dos filmes. Podemos vislumbrar o cinema que estava por nascer nos complexos usos de flashback nas obras de Emily Brontë, nos cortes transversais entre as histórias interseccionadas de Dickens e nas cenas panorâmicas dos campos de batalha de Tolstoy, que se dissolvem em vinhetas no close-up de um único soldado. Embora ainda limitadas à página impressa, os contadores de histórias já avançavam em justaposições mais facilmente trabalhadas com imagens do que com palavras. (MURRAY, 2003, p. 42)

Essa reciclagem de tradições de narrativa apontada por Murray implica em obras permeadas por outros textos. Ademais, como pôde ser observado, o reaproveitamento dessas tradições também transcende mídias e formas artísticas; há diálogo constante entre os diferentes tipos de arte e mídias.

Pode-se, por exemplo, achar que as narrativas com diversos desenlaces presentes nos videogames – tais como as de jogos como *Life is Strange* (2015) e *Beyond: two souls* (2013) – são novidades, porém, histórias com possibilidades de desenlaces alternativos já estavam presentes na literatura de Ítalo Calvino e Jorge Luís Borges. Visto que um videogame é uma mídia híbrida que pode conter imagens – estáticas ou em movimento – som e textos escritos, seu potencial para conter e propagar novos textos é considerável. Além do que, os avanços tecnológicos da indústria de jogos eletrônicos nas últimas décadas implicaram na produção de jogos cada vez mais complexos, com narrativas mais elaboradas. Muitas vezes, a inspiração para tais narrativas está na arte literária. Mais sobre a relação entre os videogames e a literatura se verá nos tópicos seguintes.

### 3.3 O VIDEOGAME

Podendo conter imagens – estáticas ou em movimento – som e texto escrito, o videogame é uma mídia híbrida, como o cinema ou a televisão. Mesmo que para toda mídia um mínimo de interação seja necessário, para o videogame, ela ocupa um lugar central. Mario – o famoso personagem encanador da marca Nintendo – não conseguirá salvar sua princesa sem que o jogador mexa o *joystick* ou aperte alguns botões. Mais do que isso, o jogador muitas vezes precisa decifrar o que precisa ser feito para que a história avance em tramas mais complicadas, o que exige um nível de interação ainda maior.

A presença cada vez maior dos jogos eletrônicos – uma mídia essencialmente interativa – parece ser ainda mais relevante quando observamos alguns traços da nossa interação com outras mídias no século XXI. Como indicam Lister et al, vivemos em uma era de fronteiras não definidas, cidadãos comuns disseminam notícias com o uso de redes sociais e câmeras, é possível ver a mudança em uma audiência que agora se transforma

em usuários e em consumidores que se transformam em produtores (LISTER ET AL, 2009). Gradativamente, os espectadores e leitores estão se tornando menos passivos por meio da presença de ferramentas que possibilitam maior interação com as mídias.

Os pesquisadores Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Smith e Susana Tosca também corroboram essa afirmação, ao apontarem que muitas pessoas atualmente não se contentam em ser passivamente entretidas e exigem um papel mais ativo no consumo do entretenimento (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009). Essa vontade de interferir, entretanto, sempre existiu. Paródias, por exemplo, são tentativas de modificação de formas artísticas já saturadas, pois nelas o autor é, ao mesmo tempo, um consumidor do que parodia e seu modificador. Entretanto, na contemporaneidade, o poder de interferência se expandiu também para os espectadores, ouvintes e leitores da arte e do entretenimento.

Mídias como o videogame, que possibilitam ao jogador a alteração de espaços, situações e aparências, possivelmente propiciam a formação de indivíduos menos passivos não só em relação ao entretenimento, mas à realidade. A possibilidade de alterar realidade nos jogos, embora seja um traço marcante dos videogames, também pode ser observado em produções literárias que datam do século XVIII, como revela Araújo:

It is possible to affirm that several literary narratives that preceded the first stage of the industrial revolution during the middle 18th century were built through speculative futuristic projects that resemble the ideas nourished in the scientific communities of previous centuries. The novel *Utopia* by Thomas More (1516), for example, can be pointed as the first literary narrative with a scenario that emerges from the man's need to idealize, build and adapt its surrounding environment, transforming it in an ideal and perfect place.<sup>19</sup> (ARAÚJO, 2017, p. 226)

O videogame – usando os mesmos temas e as vontades já expressas pela literatura – possui mecanismos para que o jogador possa fazer essas alterações. É uma mídia que proporciona aos não-autores o poder de transformação da realidade do jogo e dos desenlaces da narrativa. As possibilidades oferecidas por videogames se mostram animadoras para o futuro do desenvolvimento de histórias e são condizentes com a realidade do homem pós-moderno.

---

<sup>19</sup> Tradução nossa: É possível afirmar que uma quantidade considerável de narrativas literárias que precede o primeiro estágio da revolução industrial durante a metade do século XVIII foram construídas por meio de projetos especulativos e futurísticos que lembram as ideias cultivadas nas comunidades científicas dos séculos anteriores. O romance *Utopia* de Thomas Moore (1516), por exemplo, pode ser apontado como a primeira narrativa com o um contexto que emerge da necessidade do homem de idealizar, construir e adaptar o seu meio ambiente, transformando-o em um lugar ideal e perfeito. (ARAÚJO, 2017, p. 226)

É pertinente ressaltar, no entanto, que jogos antecedem a mídia eletrônica, como Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca apontam: o ato de criar e jogar é um impulso básico dos seres humanos, que desde a Grécia antiga já possuíam jogos com propósitos diversos, como o entretenimento e a educação (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009). Tais propósitos ainda estão presentes nos jogos desenvolvidos atualmente para mídias eletrônicas, mas as possibilidades oferecidas nos dias atuais propiciam a criação de jogos com narrativas mais complexas e detalhadas.

Os primeiros jogos foram criados para o *Universal Automatic Computer* (UNIVAC) ainda na década de 50. Extremamente limitados pela tecnologia da época, eram simples e utilizados somente pelas poucas pessoas que tinham acesso ao computador. Uma década mais tarde, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts criou o jogo *Spacewar!*, mas o acesso ao jogo ainda era restringido aos que tinham permissão para entrar no porão onde ele foi criado. A mídia ainda era desconhecida pelo grande público e nada mudaria até a década seguinte.

Os jogos só começariam a fazer parte da vida cotidiana na década de 1970, com a criação do primeiro console doméstico, o Odyssey, da empresa Magnavox. A partir de então, diversas gerações de crianças já cresceram com a presença de videogames em casa, que constituem uma das indústrias mais rentáveis da contemporaneidade. Em 2014, a venda de jogos eletrônicos gerou um lucro de 64,9 bilhões de dólares, ultrapassando a indústria musical (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH E TOSCA, 2013). Tal impacto econômico revela a presença cada vez maior dos jogos eletrônicos na vida cultural da sociedade (pós)-moderna.

Desde o princípio, entretanto, há uma conexão evidente entre os videogames e mídias como o cinema e a literatura. A narrativa básica de *Spacewar!* – que envolve uma batalha espacial – foi inspirada em livros de ficção científica e filmes com o mesmo tema (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2009). A presença de textos oriundos da literatura nas tramas dos videogames só iria aumentar nas décadas subsequentes. Isso se deve à natureza dialógica e intertextual dos videogames.

Eles são, afinal, materiais verbal-ideológicos – tratados como enunciados por Bakhtin (1988) – e, portanto, carregam em si ecos e ressonâncias de outros enunciados preexistentes. Mesmo que esta não fosse a intenção de seus autores, a presença e o diálogo com outros enunciados é inerente aos videogames, pois estes são dialógicos, pelo menos do ponto de vista do dialogismo constitutivo. Além disso, eles também são textos – de

acordo com a definição adotada nesse trabalho – que são constituídos e utilizam outros textos da tradição de narração de histórias para contar as suas.

Ademais, o fato de um videogame conter som e imagens também possibilita à mídia dialogar com outros textos imagéticos e sonoros. Aqui, é importante observar que, em sua relevante obra *Problemas da Poética de Dostoiévski*, Bakhtin afirma que as relações dialógicas são possíveis entre imagens de outras artes (BAKHTIN, 1981). Em outro trabalho importante do autor, *Estética da Criação Verbal*, ele propõe uma concepção mais ampla de texto, que seria qualquer conjunto coerente de signos (BAKHTIN, 1997). Estes incluem músicas, pinturas, filmes, programas de televisão, entre outros materiais que cabem dentro dessa definição. Assim, um videogame – uma mídia na qual a intertextualidade e, conseqüentemente, a interdiscursividade acontecem – pode conter em sua narrativa alusões a canções, filmes, quadrinhos, enfim, a outros textos sonoros e visuais.

Em seu trabalho sobre a relação entre os videogames e a literatura, Araújo (2017) revela que jogos como *Space Invaders* (1978) e *Lunar Lander* (1978) foram inspirados nas obras de H. G. Wells. Mais do que trabalhos inspirados pela literatura, começaram a surgir adaptações de obras literárias, tais como da obra homônima de Douglas Adams, em 1984, para o jogo *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*; do livro *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson, em 1988; e do clássico *Duna* de Frank Herbert, em 1992 (ARAÚJO, 2017). Livremente adaptadas, a trama dos livros era colocada como pano de fundo para os desafios propostos pelos jogos. Até os dias atuais, adaptações de livros ainda são feitas para videogames, *Dante's Inferno* (2010), baseado na obra de Dante Alighieri e *Middle-earth: Shadows of Mordor* (2014), baseado nos trabalhos de J. R. R. Tolkien, são exemplos.

No entanto, a presença de textos literários em jogos não se limita às adaptações de livros. Constantemente, encontramos jogos com histórias originais, nos quais os elementos intertextuais nem sempre foram intencionais. Referências discretas também acontecem: *Life is Strange* (2015), por exemplo, possui uma protagonista adolescente e seu nome – Max Caulfield – parece ser uma homenagem ao protagonista adolescente do clássico de J. D. Salinger, *O Apanhador no Campo de Centeio* (1951). Mas nem sempre fica claro se todos os textos que podem ser encontrados em jogo foram, de fato, inseridos conscientemente por seus criadores. De todo modo, como já discutido, esses intercâmbios de formas e conteúdo são parte de uma tradição de narração que se retroalimenta.

Isso fica claro com o reconhecimento de que, como qualquer tipo de produção humana – além de gerar impactos sociais e culturais –, as produções da indústria de videogames também refletem aspectos culturais do mundo em que vivemos, mimetizando situações e metáforas presentes em nosso cotidiano, a fim de desenvolver suas narrativas. Como aponta o filósofo americano e designer de videogames Ian Bogost: “Like all cultural artifacts, no video game is produced in a cultural vacuum. All bear the biases of their creators. Video games can help shed light on these ideological biases”<sup>20</sup> (BOGOST, 2008, p. 128). Portanto, compreender os jogos eletrônicos como artefatos culturais, que influenciam e refletem a cultura vigente, torna-se importante para entender o crescente interesse da comunidade acadêmica em estudá-los.

Esse interesse tem sido observado por diversos teóricos. Em sua revisão bibliográfica sobre o videogame como objeto de estudo, Lemos e Dalvi encontraram trabalhos nas mais diferentes áreas, como Pedagogia, Educação Física, Comunicação Social, Ciências da Computação, Teoria e História da Arte, Ciências Sociais e Crítica Literária (LEMOS, DALVI, 2013). Tal abrangência nos estudos pode ser explicada pela variedade de elementos que constituem um jogo eletrônico – imagem, som, interatividade, programação de dados computacionais, entre outros – o que permite o estudo dos jogos por diversos campos acadêmicos.

Os teóricos Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca também destacam essa tendência de estudos sobre os games:

For instance, the last few decades have witnessed a general rehabilitation of popular culture as a worthy topic of study. Also, many scholars have grown up with video games and see no reason why they should be exempt from enquiry. But more importantly, games have grown highly complex – as has their development – inviting serious attention and creating the need for highly trained game graduates.<sup>21</sup> (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH E TOSCA, 2013, p. 09)

---

<sup>20</sup> Tradução nossa: Como todo artefato cultural, nenhum videogame é produzido em um vácuo cultural. Todos eles carregam os vieses de seus criadores. Videogames podem ajudar a esclarecer esses vieses ideológicos. (BOGOST, 2008, p. 128)

<sup>21</sup> Tradução nossa: Por exemplo, as últimas décadas testemunharam uma reabilitação geral da cultura popular como um objeto de estudo válido. Além disso, muitos acadêmicos cresceram com videogames e não veem qualquer razão para que eles sejam privados de análises. Mas mais importante do que isso, os jogos tornaram-se altamente complexos – assim como os seus desenvolvimentos – chamando considerável atenção e criando a necessidade de graduados altamente capacitados. (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH E TOSCA, 2013, p. 09)

Essa volta da cultura popular como objeto de estudo, destacada pelos pesquisadores, pode ter origem nas características da era histórica em que vivemos, denominada por teóricos como Fredric Jameson, Stuart Hall e Jean-François Lyotard de pós-modernidade. Ao tentar caracterizá-la, fala-se em decadência cultural – culpando a constante cumplicidade entre a arte e o comércio na produção artística pós-moderna (ANDERSON, 1999) – e em desconstrução de discursos totalizantes. Tais fatos e características culminam na aproximação de elementos da cultura erudita e da cultura de massa e podem ter sido responsáveis pela crescente presença de estudos sobre a cultura popular na academia.

Ademais, a aproximação entre elementos de cultura erudita e cultura de massa pode ter propiciado um campo livre para análises que combinam mídias pertencentes a essas duas categorias. Ocorreu uma dessacralização da literatura, que passa agora a ser considerada como um tipo de arte que estabelece relações de reciprocidade, em vez de ser apenas uma referência hegemônica para outras formas de arte e entretenimento. Sobre isso, é relevante o comentário do estudioso Luís Camargo: “A literatura é um sistema integrante do sistema cultural mais amplo, estabelecendo diversas relações com outras artes e mídias” (CAMARGO, 2003, p. 09). A análise desses intertextos e a percepção dessas contribuições e relações torna-se essencial para a compreensão da arte literária no século XXI, em todas as suas formas e em todas as mídias em que se apresenta.

No capítulo seguinte será iniciada a análise do jogo *Gone Home*, proposta por essa pesquisa. Serão apontados aspectos gerais do Gótico na obra, a fim de contextualizar e relembrar os traços dessa forma ficcional mencionados neste estudo. Porém, um texto representativo do Gótico será usado como referencial para estabelecer as conexões entre *Gone Home* e os textos da mesma tradição que o antecedem. Para tanto, serão mencionados trechos e elementos das duas obras, além de comentários de teóricos do Gótico.

#### **4 A FICÇÃO GÓTICA EM *GONE HOME* (2013): UMA ANÁLISE DOS ELEMENTOS GÓTICOS NA TRAMA E DE SUA RELAÇÃO COM O GÓTICO LITERÁRIO**

Além de sua persistência, uma característica marcante da ficção gótica é a sua popularidade. As convenções desse tipo de ficção são frequentemente utilizadas por autores em obras dos mais diversos gêneros, sendo possível encontrar elementos góticos em romances realistas e em obras de ficção científica *cyberpunk*. A tarefa proposta por este trabalho, de analisar o Gótico na narrativa do videogame *Gone Home* (2013), tornou-se árdua após o reconhecimento da quantidade de obras que continham elementos do Gótico e de sua complexidade.

Poder-se-ia, por exemplo, simplesmente apontar quais as características gerais do Gótico que estavam presentes no jogo, mas isso não solucionaria a tarefa – também proposta – de relacionar o jogo com textos literários do Gótico. Visto que este trabalho se baseia nas ideias dos teóricos da intertextualidade e do dialogismo e busca apresentar elementos intertextuais e interdiscursivos entre o jogo e obras da literatura Gótica, foi necessário buscar a maneira mais adequada de executar a análise.

Uma ideia era a de apresentar as teorias e posteriormente ligá-las a obras reconhecidamente góticas ao longo da análise, entretanto, por ser um tipo de ficção focado em minúcias e entrelinhas, essa ideia foi descartada, visto que o risco de uma análise superficial estava presente. Decidiu-se então, pela escolha de uma obra gótica cujos elementos do texto são frequentemente referenciados em *Gone Home* (2013).

Dessa forma, a obra escolhida foi o romance realista – com traços marcantes de ficção gótica – *Jane Eyre*, da autora inglesa Charlottle Brontë, escrito em 1847. Apesar de carregar elementos provenientes de uma tradição literária formada por obras góticas, o jogo parece ter uma relação especial com a obra da mais velha das irmãs Brontë. Em ambas, revelações chocantes são feitas em sótãos, o simbolismo e a presença da cor vermelha são marcantes e – como na maioria das obras góticas – monstros e figuras sobrenaturais são parábolas.

Algumas dessas relações serão apresentadas com mais profundidade a seguir. Antes de tudo, um ponto a ser destacado é ainda sobre o porquê da escolha de *Jane Eyre*. Como já apresentado, a tradição gótica nasceu formalmente no século XVIII e permanece forte até os dias atuais. Portanto, a ideia de contrastar uma obra produzida no séc. XIX com uma produzida no século XXI é uma oportunidade de observar o porquê da

permanência do Gótico e de tentar compreender sua relevância para os temas da pós-modernidade.

#### 4.1 *GONE HOME* (2013): O JOGO E SEUS MECANISMOS

Videogames como *Gone Home* (2013), que possuem uma narrativa com somente uma possibilidade de desenlace e que se passam em somente um ambiente, geralmente podem ser concluídos em questão de poucas horas pelo jogador. Entretanto, a exploração do espaço – no caso, a mansão da família Greenbriar – pode ser feita na ordem que o jogador escolher. Isso implica em uma narrativa que se desenvolverá de uma maneira não necessariamente linear, visto que o jogador poderá ter acesso a cômodos e informações, logo no início do jogo, que só seriam reveladas no final da trama. Por conseguinte, decidiu-se por apontar os aposentos da casa onde cada coisa referenciada aparece e inserir um mapa da casa (Apêndice 1).

Visto que videogames são uma mídia relativamente nova – comparado ao cinema ou a literatura – e que nem sempre são acessíveis, viu-se também a necessidade de sintetizar a trama do jogo, a fim de apresentar os elementos gerais que norteiam a história, de modo a facilitar a compreensão das referências à narrativa que serão feitas na análise que será apresentada a seguir.

Lançado em 2013, *Gone Home* foi projetado por Steven Gaynor e desenvolvido pela FullBright Company e parece ser, inicialmente, mais um videogame do gênero de horror. Nos materiais góticos produzidos para a indústria de videogames, o gótico frequentemente se entrelaça com um dos gêneros mais populares entre os *gamers*: o de horror. Jogos dessa temática geralmente são recheados de elementos típicos da estética gótica. Como aponta o estudioso da literatura de horror, Xavier Aldana Reyes, o horror só veio a ser um gênero reconhecível no século XX, mas alguns de seus elementos já estavam presentes na ficção gótica e na poesia de cemitério que a influenciou (REYES, 2016). Portanto, o relacionamento entre esses gêneros não é exclusivo dos jogos eletrônicos, visto que manifestações do gênero que viria a se tornar o horror já constavam em obras da literatura gótica produzidas no século XVIII.

Em jogos de horror com franquias milionárias como *Resident Evil* e *Silent Hill*, a temática é continuamente explorada por criadores de jogos. Buscando compreender o motivo da popularidade do gênero, o designer de videogames Richard Rouse III sugere que o gênero de horror é ideal para os tipos de narrativas desenvolvidas para jogos



eletrônicos porque estas funcionam melhor quando o enredo inicial é simples (ROUSE, 2009). Geralmente, pouca explicação sobre a trama que irá se desenrolar é dada aos jogadores no início de um jogo. Na maioria das vezes, o jogador inicia sua jornada com instruções básicas, tais como “vasculhe a casa” ou “vá até o ambiente X”, e então descobre os outros elementos da trama ao longo do jogo.

A popularidade do horror na indústria possivelmente alavancou a produção de jogos pertencentes à ficção gótica, visto que as duas formas estão relacionadas. Esses videogames com elementos do gótico frequentemente usam fundamentos clássicos da ficção gótica, já usados em obras dos séculos XVIII e XIX. Porém, eles também apostam no uso de traços mais modernos da ficção gótica. Este é o caso de *Gone Home* (2013), que, como veremos a seguir, não compartilha somente similaridades com o gótico produzido no século XIX, mas é também um representante de narrativas góticas do século XXI.

A narrativa se desenrola no ano de 1995 em uma mansão na cidade de Portland, no estado do Oregon, nos Estados Unidos. No jogo, assumimos o papel da protagonista Kaitlin Greenbriar, que volta à mansão de sua família após um ano viajando pela Europa e encontra o local deserto. Para descobrir o que aconteceu com a família de Kaitlin, precisamos explorar a mansão, que parece abrigar todos os clichês de casas assombradas de histórias de terror, com portas rangendo, passagens secretas e uma aparência lúgubre, cujos aspectos horripilantes são elevados por uma chuva torrencial do lado de fora (Figura 1).



Figura 1 - Foto oficial da Mansão dos Greenbriar.

Por meio das convenções típicas de jogos de terror, o jogo nos induz a pensar que encontraríamos monstros, fantasmas ou provas de um crime macabro no próximo aposento ou corredor escuro. Porém, tudo que encontramos são os segredos obscuros da família de Kaitlin: entre eles estão os problemas conjugais de seus pais, um possível abuso sexual sofrido por seu pai na infância e a fuga de sua irmã Samantha (Sam), motivada pela rejeição dos pais, após descobrirem o relacionamento da filha com outra garota.

A exploração se inicia na varanda de entrada da casa, onde nossa primeira missão é encontrar a chave – escondida em um local secreto pela família – para entrar na mansão. Isso acontece porque os pais de Kate não puderam buscá-la no aeroporto por um motivo desconhecido e contavam com a presença de Samantha em casa para receber a irmã. Porém, ao nos aproximarmos da porta, nos deparamos com o seguinte aviso (Figura 2)<sup>22</sup>:

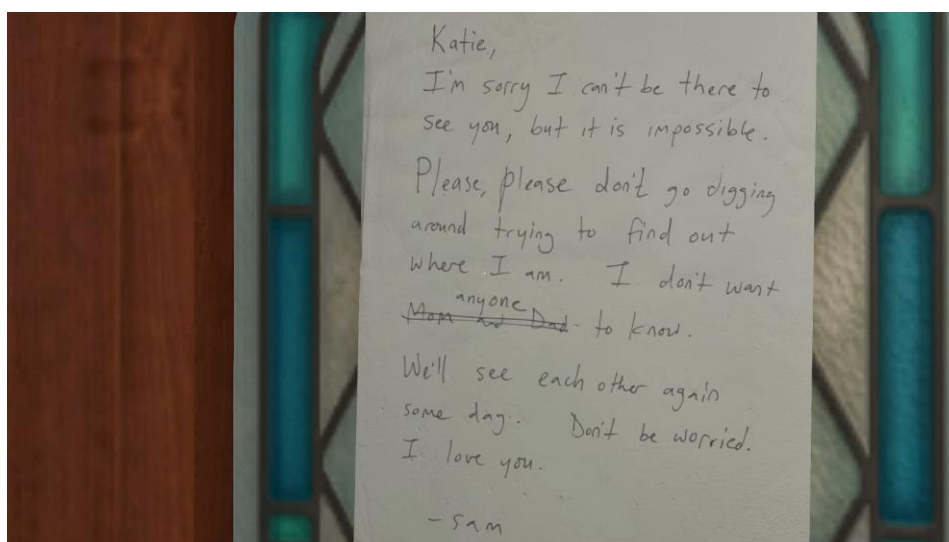


Figura 2 - Mensagem de Samantha para Kaitlin na porta de casa.

Após encontrar a chave, temos acesso ao grande saguão da casa, onde podemos explorar uma pequena coleção de livros da família, um armário de casacos, um lavabo e uma mesa com um telefone e uma secretária eletrônica. Cada um desses elementos presentes no saguão pode ser examinado: podemos ler os títulos dos livros, encontrar informações pessoais sobre os pais de Kaitlin – tais como a profissão de sua mãe – e ouvir mensagens na secretária eletrônica, inclusive uma da própria Kaitlin, informando o

<sup>22</sup> Tradução nossa: Katie, me desculpe por não poder estar aí para receber você, mas isso é impossível. Por favor, por favor, não vá bisbilhotar pela casa para tentar descobrir onde eu estou. Eu não quero que ~~mamãe e papai~~ ninguém saiba. Nós nos veremos de novo algum dia. Não se preocupe. Eu te amo. Sam.

horário de chegada de seu voo. Há também um recado escrito ao lado do telefone pela mãe das meninas, informando sobre a ligação de um antigo vizinho para Sam.

No saguão, somos apresentados a um elemento importante do jogo: ao achar os papéis da empresa que fez a mudança da família para a casa, uma narração sonora é ativada e ouvimos a voz de Samantha contando a história por trás do objeto encontrado. No primeiro áudio, ela fala sobre sua nova vida na nova casa e escola e como ela sente falta de Kaitlin, para quem costumava contar tudo. Dessa forma, ela decidiu colocar seus pensamentos em um diário, sempre começando com as palavras “Dear Kaitlin”. Em outro áudio que encontramos no saguão, Samantha comenta como o vizinho era um amigo de infância do qual ela se distanciou e que agora tentava se aproximar dela com ambições românticas. A menina demonstra seu desinteresse e começa a fornecer os primeiros indícios de sua sexualidade.

No saguão também podemos ter acesso a outros cômodos da casa: uma porta nos leva a um longo corredor que nos permite ingressar em uma assustadora sala de entretenimento – onde podemos ver avisos na televisão sobre a tempestade que está acontecendo e descobrir que o pai da família trabalhava como escritor; e uma escada nos leva ao andar de cima da mansão, onde estão os quartos da família, uma biblioteca, uma sala de música com um bar e o escritório do Sr. Greenbriar.

No andar de cima, a exploração começa a tomar novas proporções e as narrações de Samantha – ativadas por objetos importantes começam a se tornar mais e mais constantes. Também é possível observar como alguns cômodos parecem ter sido revirados às pressas pelos membros da família, o que provoca uma sensação de medo, como se eles tivessem fugido de alguma tragédia que aconteceu no local.

Também encontramos objetos e informações que dão acesso a cômodos anteriormente trancados ou escondidos, como uma grande sala de jantar – na qual a narração de Samantha revela que foi onde ocorreu a primeira conversa entre ela e sua família sobre sua homossexualidade –; uma cozinha, onde descobrimos que o Sr. e a Sra. Greenbriar estão em um retiro de casais, buscando restaurar seu casamento; um subsolo que parece conter os segredos de uma trama secundária que envolve o antigo dono da mansão – um tio da família, visto pelos habitantes da cidade como desequilibrado e insano –, que abusou sexualmente do pai das meninas em sua infância; e o sótão da casa, onde descobrimos o principal segredo do jogo: onde Samantha está e o motivo de sua fuga.

O jogo termina invariavelmente no sótão – independentemente de que espaços o jogador explorou ou deixou de explorar. Ao chegar ao aposento, a última narração sonora

de Samantha é ativada e ela revela seu segredo. No entanto, a quantidade de objetos interativos nos ambientes motiva os jogadores a explorar os cômodos, a fim de descobrir mais detalhes sobre os mistérios e os relacionamentos entre os membros da família Greenbriar e entre Samantha e sua namorada, Lonnie. Os objetos interativos são diversos e nostálgicos: fitas cassete, cartas de diário, revistas com celebridades populares na década de noventa e até mesmo folhas com códigos para trapacear em videogames populares do período.

Outro ponto interessante sobre os objetos encontrados é destacado pela crítica de jogos e autora de livros sobre a cultura dos videogames, Cara Ellison, em sua resenha sobre a trama: a quantidade de objetos femininos espalhados pela casa. Estes vão desde os tradicionais – como vidros de esmalte e tintas de cabelo – até zines feministas produzidos por Samantha e fitas cassete com bandas do movimento Riot Grrr. Como Ellison alega:

The Gone Home house is a place where it's okay, maybe even normal, even cool, to be a girl. [...] This is an almost utopian vision of sisterhood: this is an adult vision of what teenage girlhood was like in the 90s. It is still high fantasy, there are just less elves.<sup>23</sup> (ELLISON, 2014, não paginado)

É importante mencionar esses objetos, a fim de apontar *Gone Home* (2013) como uma narrativa cujo foco são as mulheres da trama e seus segredos e anseios. Apesar de explorar os problemas de toda a família, as protagonistas da história são definitivamente Samantha e Kailin.

A forma como o jogo buscou ambientar a descoberta desses objetos – e conseqüentemente dos segredos da trama – também é muito relevante, visto que ele usou principalmente os símbolos e convenções tipicamente usados na ficção gótica, um tipo de ficção em que o reprimido e a alteridade são frequentemente representados por sua estética característica. A seguir, veremos uma análise aprofundada dos aspectos gerais do gótico na trama.

---

<sup>23</sup> A casa de *Gone Home* é um local onde é okay, e até legal, ser uma garota. [...] Isso é uma visão quase utópica de sororidade: isso é uma visão adulta de como a adolescência feminina era nos anos 90. Ainda é alta fantasia, só há menos elfos. (ELLISON, 2014, não paginado)

## 4.2 ASPECTOS GERAIS DO GÓTICO EM *GONE HOME* (2013): UMA ANÁLISE DAS RELAÇÕES DIALÓGICAS NA TRAMA

Algumas características do gótico já elencadas pelos teóricos desse tipo de ficção no primeiro capítulo podem ser facialmente observadas em *Gone Home* (2013) após a descrição do enredo do jogo. Entre elas estão as imagens de insanidade, recorrentes em histórias góticas (HOGLE, 2002). Exemplos não faltam e incluem romances famosos como *Jane Eyre* (1847); outros menos conhecidos, como o romance *The Private Memoirs and Confessions of a Justified Sinner* (1824), escrito pelo escocês Jane Hogg, e contos como *Ligeia* (1838), de Edgar Allan Poe. Em todas essas obras, figuras insanas ou que estão perdendo a sanidade desempenham papéis importantes nas tramas. A loucura é um tema recorrente na ficção gótica (SMITH, 2007) e *Gone Home* (2013) não é uma exceção.

Um das tramas secundárias do jogo, e uma das que provoca mais medo no jogador, é sobre o antigo dono da mansão, Oscar Masan. O tio-avô paterno de Kaitlin e Samantha não possui uma boa fama na vizinhança, sendo chamado de psicopata pelos habitantes do local (Figura 3)<sup>24</sup>. Ele é uma figura reclusa, que viveu até o fim de sua vida na sinistra casa do jogo. Os vizinhos, principalmente as crianças e adolescentes da cidade, inventam histórias sobre a casa e seu antigo dono, que incluíam fenômenos paranormais, experimentos médicos com seres humanos e assassinatos.



Figura 3 - Trecho com legenda do áudio de Samantha, em que ela revela como os alunos da escola chamavam o seu tio Oscar.

<sup>24</sup> Tradução nossa: “Porque agora talvez ninguém sabe o meu nome, mas eles sabem quem eu sou: A garota da casa do psicopata. Ótimo.”

Samantha começa a se interessar pela figura de seu tio após começar a ser chamada de *Psycho House Girl* (Garota da casa do psicopata) na escola. Por meio da exploração feita por ela e por Lonnie, descobrimos alguns dos motivos para ele ser considerado louco pela vizinhança e alguns que sugerem que ele realmente não era são. É revelado que ele era um farmacêutico (Figura 4)<sup>25</sup>. As antigas roupas brancas dos velhos profissionais da saúde, as soluções químicas e, claro, o comportamento recluso de Oscar certamente o encaixam no estereótipo do cientista louco, que pratica experiências medonhas em sua mansão tenebrosa.



Figura 4 - Artigo de Jornal encontrado no porão da casa, com outros objetos de Oscar.

Porém, outros elementos sugerem doenças mentais reais em Oscar, tais como os que começam a ser revelados em uma carta enviada para a sua irmã – a avó de Kaitlin e Sam:

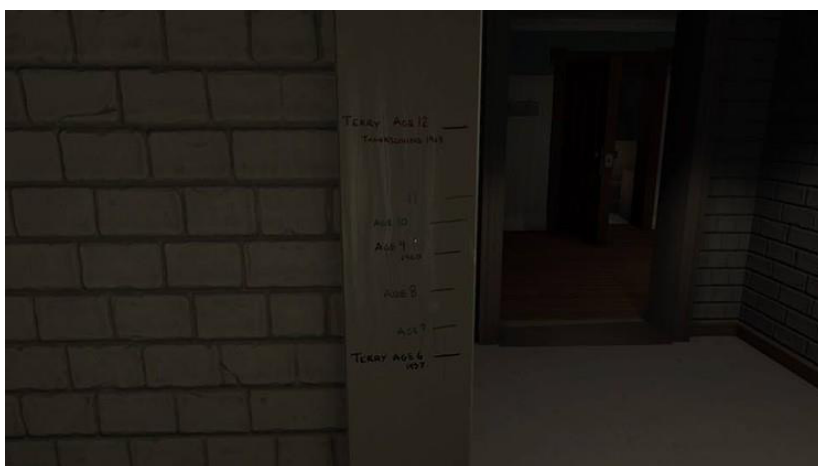
Dear Sister, I write what shall be my last appeal to [redacted] go unanswered, one way or the other. I feel a prisoner, as on an island, with no jailor, no human soul for commune - only my one mind, examine itself, endlessly, endlessly searching for relief. In the years since transgression, I have sought no absolution, only bare forgiveness. In good faith I have removed myself from all temptation, sacrificed to prove my commitments however I can imagine. Since Mother's passing, I have yearned for nothing more than the acknowledgment of my own kin, to be treated as human again, to breathe the air of human spirit once more. By grace, even a wretch like me could be saved, but I do not expect it. If no response is received, I shall henceforth accept my sentence, and one day simply cease to be. With a brother's love always, Oscar Masan.<sup>26</sup> (GONE HOME, 2013, não paginado)

<sup>25</sup> Tradução nossa: A fonte de refrigerante da Farmácia de Masan dá as boas-vindas aos jovens do condado.

<sup>26</sup> Tradução nossa: Querida Irmã, eu escrevo o que deve ser o meu último apelo à [censurado], que permanecerá sem resposta, de uma maneira ou de outra. Eu me sinto um prisioneiro, como se estivesse em uma ilha, sem carcereiro, sem uma alma humana para conversar – examina-se, infinitamente, procurando incessantemente por alívio. Nos anos desde a transgressão, não busquei a absolvição, apenas o perdão. De boa-fé, removi-me de toda tentação, me sacrifiquei para mostrar o meu compromisso de todas as maneiras que pude imaginar. Desde a morte de nossa mãe, não anseio por mais nada além do reconhecimento dos

Oscar expressa nessa carta os seus sentimentos de solidão e como possui somente a si próprio como companhia. Ele também menciona que seu isolamento iniciou após uma transgressão e que almeja ser perdoado por seus entes queridos. A transgressão que Oscar relata, no entanto, não é algo fácil de ser perdoado.

Várias pistas no jogo sugerem que Terrence Greenbriar, o pai das protagonistas, foi abusado sexualmente por seu tio Oscar na infância e que isso foi descoberto pela família, que cortou o contato com ele. Há várias pistas que indicam isso: há uma passagem secreta que conecta o quarto de hóspedes da casa – onde Terrence provavelmente dormia quando ia visitar o tio – e o porão, onde o farmacêutico passava a maior parte de seu tempo. Há também, no porão, uma parede com as alturas do pequeno Terrence ao longo de sua infância na mansão (Figura 5), sugerindo que a criança passava bastante tempo no local. Além disso, Oscar exhibe outros comportamentos estranhos, como decorar as paredes das passagens secretas da mansão com jornais velhos (Figura 6).



*Figura 5 - Altura de Terrence Greenbriar na parede do porão da mansão.*

---

meus próprios parentes, de ser tratado como um ser humano de novo, de respirar o ar do espírito humano mais uma vez. Pela graça, até um pobre coitado como eu pode ser salvo, mas eu não espero por isso. Se eu não receber nenhuma resposta, passarei a aceitar minha sentença e um dia simplesmente deixarei de existir. Com o amor de um irmão sempre, Oscar Masan.



Figura 6 - Jornais velhos decorando as paredes de uma das passagens secretas da casa.

Ao longo da trama, a história de Oscar é misturada com outros elementos recorrentes da ficção gótica: tal como a tentativa de provocar o medo e o sobrenatural. Samantha e Lonnie acreditam que ele assombra o local e até tentam contato com ele por meio de um ritual e uma tábua de ouija (Figura 7). O jogo faz isso constantemente, pois tenta despistar o jogador apelando para coisas que causam medo, tais como o sobrenatural. Esses elementos no jogo, no entanto, só mascaram ações humanas que causam medo por serem repugnantes – tal como um tio pedófilo – ou por não serem aceitas socialmente – como a homossexualidade de Samantha.



Figura 7 – Mesa com o ritual feito por Samantha e Lonnie para estabelecer contato com Oscar.

No final das contas, ao terminar o jogo, não há em *Gone Home* (2013) nenhum monstro, recorrentes em livros de ficção gótica – tais como *Frankenstein* (1818) e *Drácula* (1897). Mas a semelhança do jogo com outros jogos de horror e terror tão



populares na indústria de videogames objetiva fazer o jogador pensar que a casa possui tais monstros. Porém, tudo o que encontramos são os segredos dos habitantes da mansão. Apesar de *Gone home* (2013) não revelar em sua narrativa nenhum monstro físico, há um suspense crescente e o uso de artifícios para causar medo antes de qualquer revelação grande ou pequena. No jogo, os próprios segredos da família Greenbriar são os elementos de transgressão; não há o monstro simbólico e mediador.

As interpretações sobre o significado dos monstros na literatura gótica são variadas. Franco Moretti descreve *Frankenstein* (1818) e *Drácula* (1897) como os medos da civilização burguesa, e ressalta que a metáfora do monstro e do vampiro torna suportável para a mente consciente os desejos e temores sociais (MORETTI, 2007). Há também interpretações feitas por pesquisadores do Gótico Feminino, que revelam alguns monstros como metáforas para as transgressões femininas. A pesquisadora Karen F. Stein, por exemplo, comenta que:

Monsters are particularly prominent in the work of women writers, because for women the roles of rebel, outcast, seeker of truth, are monstrous in themselves. For a man to rebel, to leave a comfortable home and to search for truth are noble acts. Thus, this pattern of behavior is expressed in the heroic epic. For women, however, such assertions of questing self-hood have been deemed bizarre and crazy; consequently, the Gothic mode – and in particular the concept of self as monster – is associated with narratives of female experience. (STEIN, 1983, p. 123)<sup>27</sup>

A transgressão de Samantha – sua homossexualidade – e as transgressões femininas em geral são frequentemente interpretadas como monstruosas na sociedade em que vivemos e por isso o monstro era uma metáfora frequentemente utilizada pelas autoras do Gótico literário para representar as atitudes transgressoras.

Porém, apesar de usar o medo de encontrar monstros como isca para revelar os segredos da narrativa, Samantha, ao contrário das heroínas góticas do passado, não é descrita como monstruosa ou se encara como tal. A explicação está no período de mais de um século que separa *Gone home* (2013) das narrativas góticas produzidas nos séculos XVIII e XIX. Neste período, diversas conquistas femininas foram alcançadas na política

---

<sup>27</sup> Tradução nossa: Monstros são particularmente proeminentes no trabalho de autoras, porque para as mulheres os papéis de rebelde, de marginal e de buscadoras da verdade são monstruosos em si próprios. Para um homem, se rebelar, deixar um lar confortável e procurar pela verdade são atos nobres. Desta forma, esse padrão de comportamento é expresso na épica heroica. Para as mulheres, entretanto, tais afirmativas de questionamento de identidade já foram consideradas bizarras e absurdas; consequentemente; o estilo gótico – e em particular o conceito do eu como um monstro – é associado a narrativas de experiência feminina. (STEIN, 1983, p. 123)

e nos espaços sociais, implicando em mudanças nas narrativas góticas mais modernas, como *Gone home* (2013). Stein também ressalta essas mudanças:

Similarly, these new writers are changing the Female Gothic symbols of victimhood and persecution into new sources of strength. Undergoing journeys that lead to personal integration, the heroines rejoice in the exploration of their full human potential and transform social stigma into personal power. (STEIN, 1983, p. 137)<sup>28</sup>

Narrativas góticas mais modernas estão usando os símbolos de perseguição e transgressão do passado e os ressignificando, apresentando narrativas com finais felizes para práticas anteriormente estigmatizadas. Apesar de precisar fugir de casa, a narrativa de Samantha possui um desfecho relativamente feliz.

Algumas considerações sobre o Gótico Feminino precisam ser feitas, visto que *Gone Home* (2013) parece se inspirar em algumas obras dessa modalidade do Gótico. Desde seus primórdios, o gótico era particularmente popular entre mulheres e constantemente contava com protagonistas femininas. Como aponta a pesquisadora Sandra Vasconcelos, em sua introdução para o livro de Conceição Monteiro, a presença feminina é marcante na literatura gótica:

Muitas de suas tensões se concentram primordialmente em torno da figura feminina que, no contexto da ascensão da Burguesia, enfeixa os nós e problemas de difícil resolução no interior de sua ideologia: seu lugar, seu papel, casa, desejo, sexualidade. Sob o signo da opressão do despotismo e da superstição, enquadra a mulher dentro dos padrões e normas de comportamento burguês, contribuindo para sua domesticação e controle. (VASCONCELOS, 2004, p. 12)

Apesar de reconhecer a frequente presença feminina nas obras, a pesquisadora parece encarar a ficção gótica como mais uma forma de dominação patriarcal. Com seus símbolos assustadores, a ficção gótica do passado tinha um valor educacional e almejava enquadrar essas meninas.

Vasconcelos ainda detalha como as tramas faziam, supostamente manipulando as mentes femininas e oferecendo finais aparentemente maniqueístas para suas jornadas:

Arrancadas do seio da família as virtuosas e sensíveis heroínas do romance gótico se vêem sós, presas de vilões cruéis e terríveis, enredadas em tramas

---

<sup>28</sup> Tradução nossa: Similarmente, essas novas autoras estão transformando os símbolos de vitimização e perseguição do Gótico Feminino em novas fontes de resistência. Passando por jornadas que levam à integração pessoal, as heroínas regozijam-se na exploração de seu pleno potencial humano, e transformam estigmas sociais em poder pessoal. (STEIN, 1983, p. 137)

diabólicas, vítimas de complôs e de jogos de interesse, para serem devolvidas sãs e salvas ao espaço doméstico, por meio de finais conciliadores e apaziguadores. Se tiveram a oportunidade de viver aventuras excitantes no mundo exterior, de enfrentar obstáculos, ao fim e ao cabo se recolhem no aconchego de um casamento e de um lar burgueses. As exceções a esse enredo básico e recorrente não fogem, nem mesmo elas, à regra da reconciliação final, do retorno à ordem, da punição ao vício e à vilania. (VASCONCELOS, 2004, p. 12)

Como ela descreve, não parece haver saída: necessariamente, após experimentarem um pouco dos mundos tipicamente masculinos – as aventuras, as caças aos tesouros e as resoluções de mistérios – as heroínas retornavam aos seus lares e se adequavam a vidas apropriadas. Esse quase foi o caso em *Gone Home* (2013), quando, em um ponto da narrativa, Samantha questiona as atitudes de sua namorada que constantemente desafiava o *status quo* com seu cabelo colorido, suas detenções, sua banda e seu zine anti-patriarcado, mas que decide se juntar ao exército, onde teria que se submeter a autoridades e obedecer a ordens. Mas como já apontado, o jogo faz parte de uma vertente mais moderna do gótico, onde esses elementos de submissão são questionados.

Entretanto, cabe a observação de que a visão de Monteiro sobre a literatura gótica do passado parece ser particularmente superficial, e não leva em consideração a importância dos símbolos para a execução desse tipo de ficção. Especialmente para o gótico produzido por mulheres. Em seu influente estudo sobre o Gótico Feminino, a pesquisadora Ellen Moers discorre sobre a literatura gótica produzida por mulheres – e revela que as autoras usavam as convenções góticas para representar anseios e desejos relacionados à experiência feminina no período. Estes incluíam seus medos de aprisionamento, seus desejos de transgredir e escapar e suas ansiedades relacionadas ao parto (MOERS, 1976). O Gótico oferecia uma chance a essas mulheres de se manifestarem subjetivamente em uma sociedade baseada em valores patriarcais, como as dos séculos XVIII e XIX.

Embora alguns autores – tais como Frayling – neguem a existência de um gótico feminino, outros aplaudem a iniciativa de Moers. Andrew Smith, por exemplo, destaca como as observações de Moers são importantes, uma vez que: “This type of criticism helps to decode Gothic symbolism in order to reveal the covert presence of patriarchal plots, and to examine the relationship between aesthetics and gender.”<sup>29</sup> (SMITH, 2007,

---

<sup>29</sup> Tradução nossa: Esse tipo de crítica ajuda a decodificar o simbolismo Gótico intencionando revelar a presença discreta de enredos patriarcais e para examinar a relação entre estética e gênero (SMITH, 2007, p. 04).

p. 04). Desse modo, examinar o gótico por essa ótica torna-se essencial para compreender quais aspectos, como gênero, etnia e sexualidade, impactam na produção de narrativas.

Alguns autores mais recentes, como a pesquisadora Kathleen Hudson, também consideram a diferenciação entre Gótico Feminino e Masculino, mas faz algumas ressalvas:

Categorizing such novels as ‘Female Gothic’ and ‘Male Gothic’ gives readers a means of differentiating between the various writing styles and generic tropes present in Gothic fiction at this time. However, while ‘Female Gothic’ does describe early Gothic texts written predominately by women, this is not to say that such texts are defined exclusively by gendered aspects. Rather, the term suggests a distinct understanding of the Gothic in the later eighteenth and early nineteenth centuries as a mode which prioritized the exploration of hidden terrors and repressed emotions and reflected certain socially or morally informed female-focused anxieties.<sup>30</sup> (HUDSON, 2018, p. 129)

Apesar de guardarem aspectos relacionados especificamente ao gênero de suas autoras, as obras góticas produzidas por mulheres também possuem elementos gerais do gótico e são, antes de tudo, obras de ficção gótica.

Outro ponto marcante do Gótico em *Gone Home* (2013) é o uso da estética do sublime para tentar provocar o medo. O barulho de trovões é constante no jogo e acontece quando menos se espera. Há também uivos de animais e relâmpagos que iluminam subitamente os cômodos da casa. Além disso, como apontou Frayling (2015), atualmente, alguns elementos artificiais também são capazes de evocar o sublime e provocar o medo. No caso, *Gone Home* (2013) abusa de convenções dos filmes de terror, como televisões fora de sintonia e objetos banhados de sangue. Todo esse uso do sublime ajuda a criar a estética gótica do jogo e também a estabelecer sua relação com outros jogos pertencentes ao mesmo tipo de ficção e com as obras da literatura gótica.

Os pontos destacados aqui inserem o jogo dentro da tradição da Ficção Gótica e, mesmo que não intencionalmente, estabelece um diálogo com outros enunciados de outros discursos dessa mesma tradição. Nem sempre é possível saber que textos influenciaram os criadores do jogo. Alguns enunciados estão há tanto tempo enraizados

---

<sup>30</sup> Tradução nossa: Categorizar tais romances como ‘Gótico Feminino’ ou ‘Gótico Masculino’ oferece aos leitores um meio para diferenciar entre os vários estilos de escrita e as convenções genéricas presentes na ficção gótica no atual momento. Porém, embora o ‘Gótico Feminino’ de fato descreva predominantemente textos Góticos primordiais escritos por mulheres, isso não significa que tais textos sejam definidos exclusivamente por aspectos de gênero. Mais propriamente, o termo sugere uma compreensão distinta do Gótico nas décadas finais do século XVIII e começo do século XIX como um modo que prioriza a exploração de terrores escondidos e emoções reprimidas e que reflete certas ansiedades especificamente femininas fundamentadas socialmente ou moralmente. (HUDSON, 2018, p. 129)

neste tipo ficção e na mente dos indivíduos que a consomem, que é complicado determinar uma origem exata para certos elementos observados no jogo. Daí a escolha de usar a teoria do dialogismo como justificativa para a presença desses enunciados, visto que ela revela o caráter dialógico inerente da história. Há também, como veremos futuramente, alusões mais claras a certos textos específicos na trama do videogame, que possui correlações com obras do Gótico Literário

É válido apontar que, por pertencer a uma tradição tão abundante como o Gótico, esse reaproveitamento de enunciados do gótico é inevitável em *Gone Home* (2013). O espaço em que o jogo se desenrola, por exemplo, é permeado de conexões com outras obras Góticas e estabelece diálogos com obras produzidas até dois séculos antes da criação do jogo, como veremos no tópico a seguir.

### 4.3 O ESPAÇO GÓTICO DE *GONE HOME* (2013)

Embora o estereótipo seja de que histórias góticas aconteçam em castelos e ruínas medievais, isso mudou com a evolução da forma ficcional. Como foi revelado por Hogle (2002), o Gótico se manifesta atualmente em locais antiquados ou aparentemente antiquados, onde segredos do passado se escondem na mobília e nos objetos obsoletos. Essa é uma das principais características do espaço gótico que podemos perceber em *Gone Home* (2013). O jogo se passa na década de 1990 e se desenrola em uma mansão – com aparência gasta e repleta de objetos pessoais que guardam segredos da família que mora ali. Os objetos que encontramos são artigos estereotipados típicos da década de 90, além de elementos com apelo nostálgico, tal como filmes, séries e videogames populares do período (Figura 8).

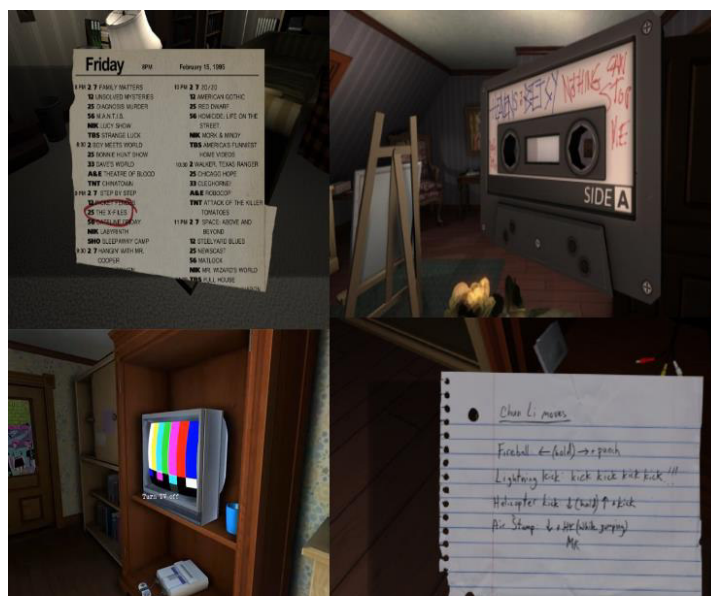


Figura 8 - Alguns dos elementos nostálgicos típicos da década de 1990 que encontramos no jogo.

Não podemos esquecer que em *Gone Home* (2013) o jogador tem a oportunidade de interagir com os objetos do jogo e que, ao pegar em um objeto especial, uma narração sonora de Samantha pode ser ativada ou um segredo pode ser revelado. Os objetos nostálgicos não estão no jogo gratuitamente – não são *gimmicks* inseridos pelos criadores do jogo porque vivemos em uma sociedade obcecada por pastiches e remakes –; eles foram inseridos na trama no contexto em que são usados nos espaços da ficção gótica: por meio deles, estabelecemos uma ligação com um passado cheio de segredos e mistérios que assombram os protagonistas (HOGLE, 2002). Cartas, cartões postais, mensagens em secretárias eletrônicas nos ajudam diretamente a solucionar o mistério proposto pelo jogo, e por isso esses objetos constituem aquele espaço. Além disso, alguns objetos também nos ajudam a conhecer os personagens.

Os segredos revelados pelos objetos presentes na mansão dos Greenbriar revelam ser tabus sociais para a sociedade do período. Como já apontado por Lloyd-Smith (2004), as representações do Gótico incluem o que uma cultura não quer saber ou admitir. Nos segredos desvendados, também observamos um dos traços do Gótico destacado anteriormente por Smith (2007): a transgressão de normas sociais e valores. Temas como divórcio, abuso sexual e homossexualidade ainda são tabus até o presente. Desta forma, mesmo que se passe no passado, os temas abordados pelo jogo ainda são relevantes nos dias atuais.

Em termos gerais, essa tendência do Gótico de se manifestar em locais antiquados tem conexão com suas origens: em seus primórdios, no século XVIII, ele contrariava a norma iluminista hegemônica e retratava o passado medieval em uma luz menos crítica do que o ideal para o período (MONTEIRO, 2004), o que talvez aconteça pelo fato desse tipo de ficção ser tão centrada na resolução de mistérios que aconteceram no passado das tramas (KAHANE, 1980). Essas resoluções culminam em revelações nem sempre agradáveis, visto que o Gótico frequentemente representa estigmas e medos sociais por meio de suas convenções.

A autora Angela Carter, ao enumerar elementos que caracterizam o Gótico, aponta ambientes abandonados como um de seus aspectos. Esse aspecto também é observado em *Gone Home* (2013). A casa que Kaitlin encontra ao voltar de viagem é assustadoramente vazia e parece ter sido abandonada às pressas por sua família. Há comida e pratos não recolhidos, gavetas reviradas e objetos jogados desordenadamente em cima de móveis e aposentos. Além de elevar o sentimento de medo do jogador – que

teme que a fuga da família foi motivada por algo monstruoso – esse elemento da casa de *Gone Home* (2013) também expande suas conexões com as narrativas góticas.



Figura 9 - Cozinha vazia da casa, com copos e pratos largados em cima da mesa.

O espaço em *Gone Home* (2013) é também doméstico. O jogo se passa em uma casa de família e não nos deixa esquecer isso em nenhum momento. Há fotografias dos pais e das meninas nas paredes, há cartões-postais que Kaitlin enviou para os pais nas gavetas e recados dos pais para as meninas. Embora isso possa parecer a imagem de uma casa aconchegante à primeira vista, não podemos esquecer que a mansão dos Greenbriar é representada como apavorante pelos criadores do jogo. Os ambientes são escuros, decadentes e sombrios e parecem simbolizar o momento complicado vivido pela família que habita a casa.

Esse traço é compartilhado por outras histórias com elementos do Gótico Feminino, como *Gone Home* (2013). Conforme aponta a pesquisa Misha Kavka (2002), em seu capítulo para o livro *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, esse tipo de ficção é geralmente ambientado em uma casa onde um ato ou ocupante monstruoso é projetado na monstruosidade da própria casa. Dessa forma, os atos monstruosos – ou considerado monstruosos – dos habitantes da mansão Greenbriar são projetados na atmosfera do local e elevam o potencial do jogo de amedrontar o jogador.

Além disso, como revela Monteiro (2004), a casa em narrativas góticas é geralmente um espaço de opressão para as mulheres, devido à tirania paterna. Isso é bem evidente em *Gone Home* (2013), pois para encontrar seu final feliz, Samantha precisa ir embora da casa de seus pais e ir para o espaço externo, que geralmente é retratado como civilizado na ficção gótica, enquanto o espaço interno é bárbaro e desordenado –

exatamente como a casa bagunçada e cheia de opressão e violências do jogo –, além de repulsivo e atraente (MONTEIRO, 2004). As duas últimas características elencados por Monteiro sobre o espaço interno no Gótico são particularmente relevantes: o jogador, que também faz parte da história em *Gone Home* (2013), se depara com esse dilema: a casa provoca repulsa e medo, mas a vontade de descobrir o que aconteceu ali é sedutora o suficiente para estimulá-lo a explorar o lugar.

Não podemos esquecer que a casa dos Greenbriar é uma mansão, com muitos espaços que podem ser explorados, desde o porão até o sótão. Cada aposento guarda um segredo no jogo, mas dois parecem ter uma relevância maior: estes seriam o sótão, onde o principal segredo do jogo é revelado, e o porão. Como já ressaltado, o uso desses espaços é comum em histórias Góticas: guardamos segredos em ambos, mas estes carregam características distintas e podemos ver isso muito claramente no jogo.

O porão da casa dos Greenbriar é escuro, parece úmido e lúgubre (Figura 10). Os segredos que descobrimos lá são dúbios e não há, no jogo, nenhuma confirmação para nossas suspeitas. Afinal de contas, ao juntar as evidências, podemos chegar à conclusão de que Oscar abusou sexualmente de seu sobrinho, embora isso nunca seja claramente explicitado na trama. Os segredos escondidos no porão, como revelou Bachelard (1974), são embaçados e isso é evidente em *Gone Home* (2013): nenhum segredo que descobrimos nesse ambiente é esclarecido no jogo; são somente suposições.



Figura 10 - Porão da Casa dos Greenbriar.

As descobertas que fazemos no sótão, entretanto, são mais claras e definidas. Ao contrário do porão, há janelas no ambiente e uma luz iluminado diretamente o caderno com as cartas para Kaitlin (Figura 11). Há certeza nesse ambiente: uma narração sonora



é ativada e a própria Samantha nos conta o que aconteceu com ela. Os medos se racionalizam no sótão (BACHELARD, 1974) e é exatamente isso o que acontece em *Gone Home* (2013). Finalmente, ao descobrir o segredo de Samantha, racionalizamos os eventos do jogo e os elementos da história passam a fazer mais sentido.



*Figura 11 - Sótão da casa, com a luz iluminando as cartas deixadas por Samantha para Kaitlin.*

A escolha de usar o sótão para a revelação final do jogo parece também tentar estabelecer uma relação com o romance *Jane Eyre* (1847). O jogo faz referências a diversos textos da literatura gótica e ficção gótica em geral, mas as similaridades com a obra de Brontë são marcantes e se destacam. É importante destacar também que, enquanto gênero formal, a ficção gótica teve sua origem na literatura (HOGLE, 2002), mas hoje se manifesta nas mais diversas mídias. Entretanto, textos do gótico literário continuam inspirando criadores modernos, como veremos a seguir ao contrastar as tramas do jogo e do romance.

#### 4.4 JANE EYRE (1847) E GONE HOME (2013): PARALELOS ENTRE OS GÓTICOS DAS DUAS TRAMAS

No jogo, um traço da narrativa chama a atenção. Ao explorar a casa dos Greenbriar, coletamos pistas que nos ajudam a descobrir e destrancar cômodos na casa; isso tudo culmina na última cena, que ocorre no sótão da mansão. Ao entrar no cômodo, deparamo-nos com uma mesa na qual consta uma carta de Samantha, explicando seus motivos para fugir de casa. O fato de os criadores do game terem escolhido esse ambiente

como o último do jogo, no qual alcançamos sua resolução, pode ter origem no seu uso em uma obra clássica da literatura gótica.

A obra em questão foi escrita em 1847 pela escritora britânica Charlotte Brontë. Em *Jane Eyre* é narrada a história de sua protagonista homônima desde a infância até a vida adulta. A heroína, órfã de pai e mãe, possui uma personalidade rebelde não compatível com o comportamento esperado para uma mulher de seu período e de sua condição financeira. Em sua pesquisa sobre a imaginação literária do século XIX, as pesquisadoras Sandra Gilbert e Susan Gubar apontam que esse traço de Jane chocava os críticos da época (GILBERT, GUBAR, 2000). Alguns trechos do livro são capazes de explicar essa característica de Jane:

– Não sou um anjo – afirmei – e nunca serei enquanto viver. Sempre serei eu mesma. Mr. Rochester, não deve esperar nem exigir nada de angelical da minha parte. Não vai consegui-lo, assim como não o conseguirei do senhor. Aliás, nem imagino que isso possa acontecer. (BRONTË, 2008, p. 142)

A comparação feita por Jane é particularmente interessante nesse ponto, visto que ela nega veementemente ser um anjo. O fato de ela aceitar suas características não angelicais – e monstruosas – a torna uma personagem particularmente única para o período.

Outros trechos revelam como outros personagens veem as atitudes de Jane. Após uma conversa com seu primo clérigo, St. John Rivers, o rapaz fica admirado com a maneira como a moça se expressava:

Ele não imaginava que uma mulher pudesse falar desta forma com um homem. Já eu me sentia à vontade com esse tipo de conversa. Nunca consegui me comunicar com pessoas de mente firme, discreta e refinada –fossem homens ou mulheres – até que superasse a reserva convencional, ultrapassasse o portal da confiança e conquistasse um lugar no aconchego dos seus corações (BRONTË, 2008, p. 142)

É também possível observar como Jane tem orgulho de ser quem é. Ao contrário de se ressentir com os problemas que sua rebeldia lhe causava, a garota não parece ver nada de errado em sua personalidade. O mesmo pode ser dito de Samantha em *Gone Home* (2013), que, em nenhum momento, demonstra ver algo de errado em sua personalidade rebelde e sua identidade sexual fora dos padrões. Ao longo do jogo, os

paralelos entre os textos do jogo e da obra de Brontë ficam cada vez mais evidentes, como veremos a seguir.

Jane vive com uma tia repressora que a castiga constantemente para tentar conter a insubordinação da menina. Um deles incluía trancar a garota em um quarto com paredes vermelhas que pertencia ao seu falecido tio, de quem se dizia que assombrava o local. Jane relata um contato com o fantasma de seu tio.

Neste momento uma luz brilhante atingiu a parede. Seria algum raio de luar penetrando pela veneziana da janela? Não, a luz da lua era imóvel, e essa estava se movendo. Enquanto olhava fixamente, a luz subiu até o teto e começou a tremular sobre a minha cabeça. Agora posso facilmente supor que aquele facho de luz era, provavelmente, o brilho de uma lanterna carregada por alguém que atravessasse o gramado. Mas naquele momento, com a mente predisposta ao terror e os nervos em frangalhos, imaginei que o rápido e fugidio facho de luz fosse o arauto de alguma visão trazida do outro mundo. Meu coração batia forte, minha cabeça queimava, um som penetrou nos meus ouvidos – algo que me pareceu um bater de asas – e senti que havia alguma coisa junto de mim. Eu estava oprimida, sufocada, sem forças. Corri para a porta e sacudi a maçaneta, num esforço desesperado. (BRONTË, 2008, p. 25)

Não fica claro, nesse trecho, se o fantasma é real ou não. Isso é colocado em dúvida pela própria narrativa, pois Jane ressalta que sua mente estava “preparada para o horror” e descreve o seu estado de agitação. O mesmo acontece em *Gone Home* (2013): há evidências das tentativas de Samantha de achar um fantasma na casa (Figura 12), mas nenhuma prova concreta – como a própria menina constata (Figura 13).

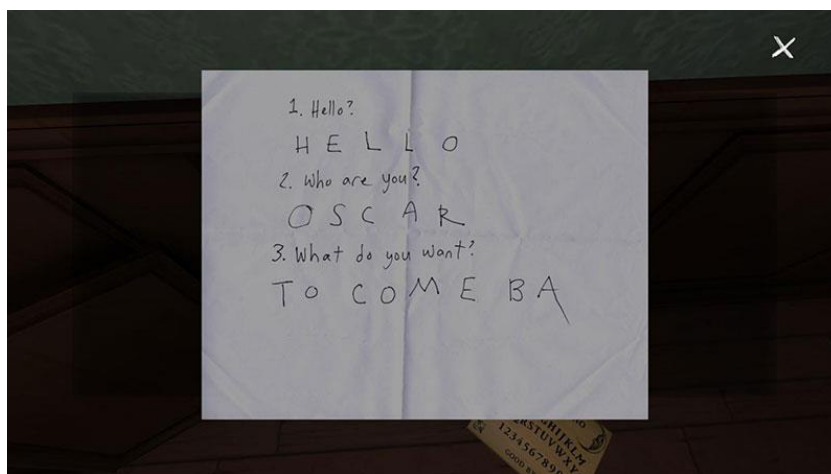


Figura 12 - Samantha e Lonnie usam um Tabuleiro Ouija para tentar entrar em contato com seu tio Oscar, o antigo dono da casa.

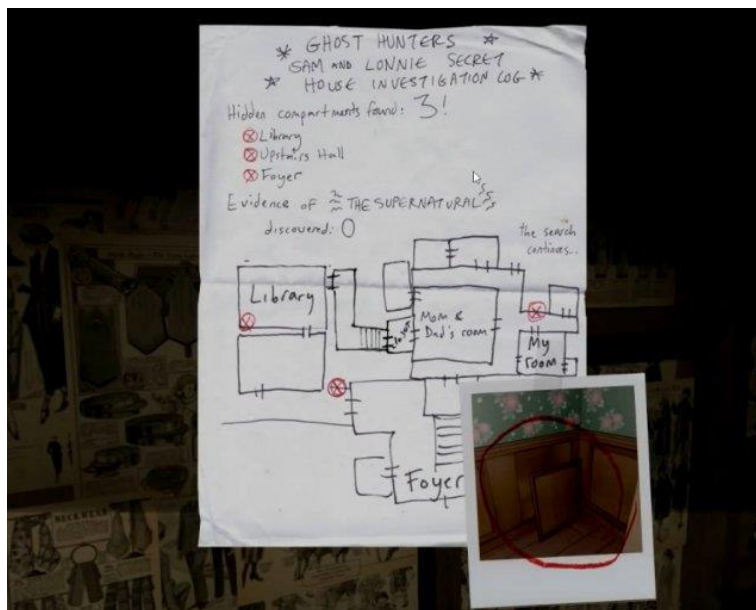


Figura 13 - Mapa com as passagens secretas da casa feito por Samantha com a constatação: "Evidências do sobrenatural: 0".

Aqui, cabe uma observação relevante: a mente das duas meninas – Samantha e Jane – parece estar povoada por imagens assustadoras. Isso é revelado em *Jane Eyre* ainda na primeira parte do livro, com a protagonista lendo o estranho livro *History of British Birds* (1797) do importante gravador de xilogravuras britânico, Thomas Bewick. Como Smith aponta, o livro está repleto de imagens góticas:

Bewick's oddly titled book is full of Gothic illustrations, including representations of dancing demons and animated skeletons. Jane initially observes these with some revulsion 'The fiend pinning down the thief's back behind him, I passed over quickly: it was an object of terror.'<sup>31</sup> (SMITH, 2007, p. 77)

Jane leu o livro de Bewick ainda na infância e sua atmosfera gótica parece povoar seus pensamentos ainda na vida adulta. As imagens presentes no livro carregam de fato elementos comuns na literatura gótica, tais como demônios dançantes descritos por Smith e corvos, pássaros frequentemente representados em obras de literatura gótica (Figura 14).

<sup>31</sup> Tradução nossa: O livro de título estranho de Bewick está cheio de ilustrações Góticas, incluindo representações de demônios dançantes e esqueletos animados. Jane inicialmente as observa com repulsa: o demônio prendia o ladrão atrás dele, eu passei rapidamente a página: era um objeto de terror. (SMITH, 2007, p. 77)



Figura 14 - Página do livro *History of British Birds* com a imagem de corvos.

Além disso, o livro descreve paisagens sombrias e isoladas, que parecem fascinar Jane:

Nem poderia deixar passar em branco a sugestão das costas desertas da Lapônia, Sibéria, Spitzbergen, Nova Zembla, Islândia ou Groenlândia, com “a vasta vertigem da Zona Ártica e aquelas espaçosas regiões desabitadas e tristes... esse reservatório de gelo e neve, onde campos de gelo sólido, acumulados em centenas de invernos, vitrificados em cumes e mais cumes alpinos, rodeiam o pólo e concentram os múltiplos rigores do frio extremo. Formei minha própria ideia desses reinos brancos como a morte, um pouco vaga, como todas as noções apenas meio compreendidas que flutuam confusamente nas mentes infantis, mas curiosamente impressionante. (BRONTË, 2003, p. 10)

A forma como Jane descreve os ambientes representados no livro de Bewick – com palavras como sombrio, obscuro e mortal – mostra como as imagens góticas já estão enraizadas na sua maneira de ver o mundo

Isso é ratificado por Smith, que descreve o contato de Jane com a literatura como formador:

Jane’s early, indeed formative, encounter with literature emphasizes that she inhabits a Gothic world and indicates that her imagination is constructed *by* the Gothic. She will later interpret experiences in a Gothic way (such as the link she makes between Bertha and vampirism, for example), so that the novel becomes a Gothic reader’s view of the world.<sup>32</sup> (SMITH, 2007, p. 78)

<sup>32</sup> Tradução nossa: O encontro prematuro, mas formativo de Jane com a literatura enfatiza como ela habita um mundo Gótico e indica que a imaginação dela é construída pelo Gótico. Ela vai, mais tarde, interpretar experiências de uma maneira Gótica (tal como a ligação que ela faz entre Bertha e o vampirismo, por exemplo), de tal forma que o romance se torna a visão de mundo de um leitor do Gótico. (SMITH, 2007, p. 78)

Esse contato prematuro com essas imagens impactou sua vida inteira, incluindo o seu relacionamento com Rochester. Em *Gone Home* (2013), Samantha também conviveu com imagens góticas durante sua infância e adolescência. A diferença é que a garota, por viver no século XX, foi influenciada não apenas por livros assustadores, mas também por jogos de tabuleiro (Figura 15) e programas de televisão (Figura 16).



Figura 15 - Jogo de tabuleiro encontrado em um dos armários da mansão, com o título “Escape from Ghost Mansion” (Escape da Mansão Assombrada).



Figura 16 - Fitas VHS com episódios da série Arquivo X, como constantemente aborda o sobrenatural em seus episódios.

Assim como a vida de Jane, o entorno de Samantha e seus interesses alimentaram a sua visão gótica da vida. Nos dois objetos presentes nas figuras anteriormente apresentadas, imagens comuns no gótico – tais como o sobrenatural e as imagens de monstruosidade (SMITH, 2007) – se manifestam. Vários episódios da série Arquivo X (*The X-Files*) lidam com aparições de monstros e fantasmas e há, inclusive, referências diretas a obras góticas ou a elementos desse tipo de ficção – como no quinto episódio da quinta temporada, *The Post Modern Prometheus* (Prometeu Pós-Moderno), e no sexto episódio da sexta temporada, *How the Ghosts Stole Christmas* (Como os fantasmas roubaram o natal). O primeiro é uma alusão ao título completo de Frankenstein – uma

obra reconhecidamente gótica – e o segundo se passa em uma mansão assombrada, com fantasmas e outros acontecimentos sobrenaturais (Figura 17).



*Figura 17 - Casa explorada pelos protagonistas Mulder e Scully no episódio How the Ghosts Stole Christmas (Como os fantasmas roubaram o natal).*

Samantha parece realmente adorar a série, que foi um fenômeno nos anos noventa. Há um pôster dessa série em seu quarto (Figura 18), ela circula o horário da série no guia de televisão (que pode ser visto na Figura 8) e grava os episódios. Um fator que pode ter contribuído para isso, além de seu interesse por elementos assustadores, é o fato de seu nome ser o mesmo da irmã do protagonista Fox Mulder. Ao contrário de Samantha Greenbriar, Samantha Mulder não é uma personagem com muita autonomia na série, sendo somente relevante porque o seu desaparecimento inexplicável motivou seu irmão a se dedicar aos fenômenos sobrenaturais. Embora a filha mais nova dos Greenbriar desapareça no final do jogo, sua fuga foi feita por escolha própria.

O fato da visão gótica de Samantha ter sido construída por textos literários e não literários revela o potencial dialógico de um meio multimídia como *Gone Home* (2013). Em um material que pode conter som e imagem, enunciados e textos imagéticos e sonoros são capazes de penetrar na trama. As referências, a todo momento, ajudam a construir o caráter gótico da trama. E como pode ser visto, a escolha dos textos Góticos que são explicitamente aparentes no fio do discurso do jogo – tais como *Jane Eyre* e *Arquivo X* – possuem paralelismos com a narrativa de *Gone Home* (2013). A decisão de observar os textos literários Góticos na trama foi a abordagem escolhida por esta pesquisa, mas outros trabalhos podem ser feitos objetivando a análise dos diversos materiais não literários

referenciados no videogame.



*Figura 18 - Pôster popular entre os fãs de Arquivo X presente no quarto de Samantha. O agente Mulder também possui em seu escritório no FBI.*

Mais elementos do gótico podem ser observados em *Jane Eyre*. Alguns anos mais tarde, Jane sai da casa de sua família e se muda para um internato, onde estuda e posteriormente trabalha. Há alguns momentos de alegria para a protagonista, até que ela é contratada para ser professora da protegida de Edward Rochester, proprietário de Thornfield Hall. Contrariando as expectativas da época para uma moça de sua condição social, Jane e seu patrão se apaixonam e decidem se casar. Porém, nas vésperas do casamento, a moça descobre um segredo terrível sobre o seu futuro marido: ele não apenas era casado, como também trancafiou a primeira esposa – uma mulher jamaicana – no sótão da casa, após ela perder a sanidade. Chocada, Jane foge de Thornfield Hall.

Bertha parece concentrar vários elementos de alteridade, transformando-a no principal elemento Gótico da obra, como aponta Smith: “Bertha functions as the Gothic element within the narrative to the degree that she is associated with racial otherness, insanity, and sexual promiscuity.”<sup>33</sup> (SMITH, 2007, p. 04). Todas essas características de Bertha são simbolizadas por sua forma monstruosa, revelando que mulheres como ela eram vistas dessa maneira pela sociedade do período.

Vale ressaltar que nem todos os elementos de transgressão de *Jane Eyre* são representados de maneira monstruosa. Aqui, é importante ressaltar a não monstruosidade

<sup>33</sup> Tradução nossa: Bertha funciona como o elemento Gótico dentro da narrativa ao ponto de ser associada com alteridade racial, insanidade e promiscuidade sexual. (SMITH, 2007, p. 04).



aparente de Jane para destacar o mesmo sobre Samantha. Não há a necessidade da aparência horrenda ou da insanidade para a demonização das personagens. Nas duas obras, o simples fato de as protagonistas serem mulheres com vontades e desejos já as torna vulneráveis ao isolamento social. Um dos maiores trunfos do livro é o paralelismo entre Bertha e Jane. Sobre isso, Smith comenta:

The parallels between Jane and Bertha have received considerable critical attention. Bertha appears to represent a world of rebellion and sexual freedom which has been circumscribed by her incarceration within Rochester's house. This theme of incarceration therefore refers back to Jane's incarceration in the red-room. Also, Bertha is described as racially 'other' and this notion of otherness is linked to Jane's 'otherness'.<sup>34</sup> (SMITH, 2007, p. 04)

Mesmo que de maneiras diferentes, ambas – Bertha e Jane – eram consideradas como estranhas e deslocadas na sociedade em que viviam. Além disso, passagens do livro – como os sonhos de Jane com Bertha antes de se encontrarem – sugerem que Jane via a situação de Bertha como uma ameaça do que poderia acontecer com ela, caso não se adequasse (SMITH, 2007), ou seja, Bertha era um aviso constante de um possível destino.

Bertha é, no fim das contas, um constante aviso do que poderia ocorrer com Jane se ela não se adequasse; elemento novamente apontado por Smith:

Jane's dream and her subsequent encounter with Bertha illustrate the danger that Jane, at this point, faces from Rochester: that she too could become a burden and be abandoned. Bertha may seem like a vampire (and she does bite and suck blood from her brother, Mason), but she represents what a culture is compelled to demonise because it cannot accommodate.<sup>35</sup> (SMITH, 2007, p. 04)

Jane não via em Bertha somente um empecilho para o seu casamento com Rochester, mas também uma ameaça do que poderia acontecer a ela se escolhesse esse caminho.

Outro ponto em comum é que Bertha, a primeira esposa de Rochester, é descrita como vampiresca. Ao pesquisar sobre a tradição dos vampiros na literatura, a

---

<sup>34</sup> Tradução nossa: Os paralelos entre Jane e Bertha têm recebido atenção considerável da crítica. Bertha aparenta representar um mundo de rebeldia e liberdade sexual que foi reprimido por seu encarceramento na casa de Rochester. Esse tema, de encarceramento, remete ao encarceramento de Jane no quarto vermelho. Além disso, Bertha é descrita como racialmente “diferente” e essa noção de alteridade é ligada à alteridade de Jane. (SMITH, 2007, p. 04)

<sup>35</sup> Tradução nossa: O sonho de Jane e seu subsequente encontro com Bertha ilustra o perigo que Jane, nesse ponto, corre com Rochester: que ela também poderia se tornar um fardo e ser abandonada. Bertha pode se parecer com um Vampiro (e ela de fato morde e suga sangue de ser irmão, Mason), mas ela representa o que uma cultura está disposta a demonizar porque não pode acomodar. (SMITH, 2007, p. 04)

pesquisadora Nina Auerbach aponta que em algumas obras que continham vampiras, como *Christabel* – poema de Samuel Taylor Coleridge, escrito em 1816 – e *Carmilla* – escrito em 1872 por Sheridan Le Fanu – o vampirismo era utilizado para representar os lados estranhos do feminino: essas vampiras só se manifestavam em ambientes íntimos, como quartos, ou em sonhos (AUERBACH, 1995). Uma possível referência aos vampiros parece ter sido feita em uma cena central do jogo, em que o relacionamento de Samantha e sua namorada se torna evidente.

A cena acontece no banheiro da menina e, como em várias outras situações, o jogo busca provocar medo. Ao entrar no aposento, nos deparamos com uma banheira manchada com um líquido vermelho (Figura 19).



Figura 19 - Banheira manchada com tinta de cabelo na suíte de Samantha.

O que aparenta ser sangue – um elemento central nas histórias de vampiro –, acaba sendo a tinta de cabelo que Lonnie usou para tingir o cabelo de Samantha. A filha mais nova dos Greenbriar considera o momento uma boa recordação e, por meio de uma narração sonora, revela os seus sentimentos por Lonnie.

Em outro momento do jogo, mais um ponto em comum com a obra de Brontë é revelado: no quarto de Samantha há um pôster que contém uma pintura de Ofélia, personagem de *Hamlet* (1609), de William Shakespeare, feita por John Everett Millais entre 1851 e 1852 (Figura 20). A pintura retrata o momento da morte da personagem na peça, que foi vítima de um afogamento. No início de sua estada em Thornfield Hall, Jane produziu algumas pinturas, entre elas estava uma que continha um corpo se afogando:

Eram aquarelas. A primeira representava nuvens baixas e lívidas, mesclando-se sobre um mar encapelado. Todo o fundo estava oculto, assim como o primeiro plano, ou melhor, os vagalhões mais próximos, pois não havia terra.

Um raio de luz punha em relevo um mastro meio submerso, onde pousava um corvo marinho grande e escuro, com as asas salpicadas de espuma. Seu bico sustentava um bracelete de ouro cravejado de pedras preciosas, que eu pintara com as cores mais brilhantes que a minha paleta podia produzir e a mais esplêndida distinção que o meu lápis podia conferir. Embaixo do pássaro e do mastro, destacando-se na água esverdeada, jazia um cadáver de afogada. Um lindo braço era o único membro claramente visível, de onde o bracelete fora arrancado. (BRONTË, 2003, p. 115)

No romance, Jane afirma que as imagens representadas em sua aquarela vieram de sua própria cabeça que, como já foi dito anteriormente, está infestada de imagens do gótico. A imagem pintada por Jane é particularmente semelhante ao pôster presente no quarto de Samantha.

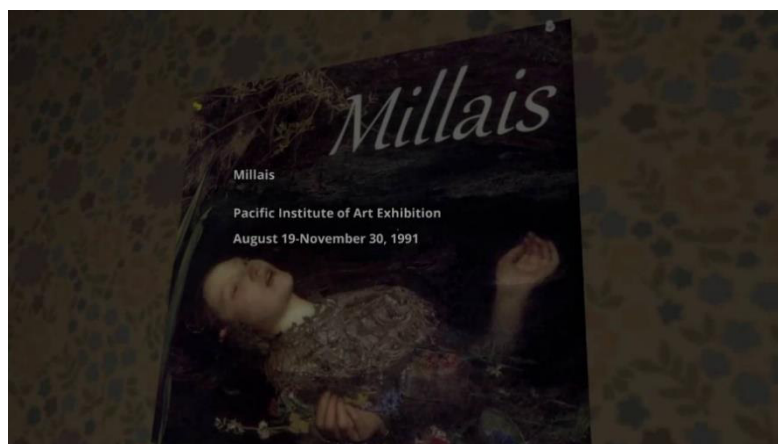


Figura 20 - Pôster com pintura de John Everett Millais no quarto de Samantha.

Outro ponto semelhante entre as duas narrativas é como elas usam o clima como elemento simbólico que influencia e representa estados de espírito. Esta, por exemplo, é a descrição de Rochester das Índias Ocidentais:

Os mosquitos zumbiam teimosamente à volta do quarto. O mar, que eu ouvia dali, bramava sombrio como uma avalanche, coberto de nuvens negras. A lua se punha sobre as ondas, enorme e rubra como uma bala de canhão incandescente, e lançava seu último olhar sanguíneo sobre um mundo que tremia com a agitação da tempestade. Fui influenciado fisicamente pela atmosfera e pelo cenário, os ouvidos cheios das pragas da maníaca, que ainda berrava. De vez em quando ela gritava o meu nome num tom de ódio demoníaco – e com que linguagem! Nem uma prostituta confessa tinha um vocabulário tão imundo quanto o dela! Embora estivesse a dois quartos de distância, ouvia cada palavra. As finas paredes das casas das Índias Ocidentais ofereciam um obstáculo muito frágil para os seus uivos de lobo. (BRONTE, 2003, p. 144)

Rochester admite ter sido influenciado pela atmosfera do local, mas o seu estado mental complicado no momento – devido ao comportamento inadequado de sua então esposa Bertha – também ajudou a piorar sua visão do clima local. Smith comenta que esse

trecho ilustra como o gótico permeia o romance, tornando fenômenos cotidianos (como o clima) em realidades simbólicas (SMITH, 2007). O mesmo acontece em *Gone Home* (2013), onde o clima tempestuoso é usado para simbolizar a situação conturbada da família Greenbriar. Isso torna-se claro quando encerramos o jogo e descobrimos que nada de mal aconteceu: a chuva e os trovões param e são substituídos por uma música agradável.

A mais significativa alusão ao texto de *Jane Eyre*, entretanto, acontece em um ponto crucial da história do jogo: descobrimos o desfecho da principal narrativa do jogo, a de Samantha, no sótão da casa. O fato de os criadores de *Gone home* (2013) terem escolhido um sótão para a revelação final do jogo não parece ser uma coincidência. Como já apontado aqui, o espaço pode ser usado como um local simbólico onde guardamos e escondemos segredos. Mas ao contrário de Jane, Kaitlin não encontra uma figura ou acontecimento sobrenatural mediador para as transgressões de sua irmã, mas uma carta revelando a fuga da menina com sua namorada. O sótão acaba servindo como um ambiente simbólico nas obras, onde se escondem os segredos que as sociedades de ambas não conseguem comportar: a loucura e rebeldia de Bertha e a homossexualidade de Samantha. A diferença é que a história de *Gone Home* (2013) oferece um final feliz para a transgressão de Samantha, características apontadas anteriormente como pertencente às narrativas góticas mais modernas.

A entrada do sótão é também decorada por luzes vermelhas, mesma cor do quarto em que Jane era aprisionada durante sua infância na mansão de seus tios. Tanto Jane quanto Samantha escapam de suas prisões vermelhas eventualmente, pois embora isso não fique claro para um leitor do século XXI, *Jane Eyre* é um romance permeado por fantasias raivosas de fuga (GILBERT; GUBAR, 2000). Além do fato de terminar a trama casada com Rochester, um homem de caráter duvidoso – “Casei-me com ele, leitor” é definitivamente a citação mais reconhecida do livro –, Jane ainda consegue escapar das amarras de sua condição social e de seus traumas de infância. A rebeldia de Samantha é mais clara para o público atual, mas Jane foi uma personagem transgressora quando surgiu em 1847.

Outro elemento que podemos apontar é que em toda narração sonora, Samantha começa com as palavras *Dear Kaitlin*, se referindo não somente à sua irmã, mas ao jogador, que controla os movimentos dela; tal fato é bastante semelhante à maneira como Jane se comunica com os leitores de seu livro. Além disso, não podemos esquecer do fato de dois personagens insanos das duas obras terem sobrenomes muito parecidos: estes são,

no caso, Bertha Mason e Oscar Masan. Há mais correlações entre as jornadas de Samantha, Jane e Bertha, mas tanto a narrativa de Bertha, quanto a de Oscar tiveram fins trágicos.

Por meio dos elementos compartilhados entre os dois textos, podemos perceber algo muito relevante: como o processo de intertextualidade permite também dar novas roupagens a uma mesma estrutura semântica. *Jane Eyre* (1847) e *Gone Home* (2013) compartilham diversos pontos em comum, mas os contextos distintos em que se manifestam – que incluem um contexto histórico e social diferentes – implicam em um reaproveitamento de textos com diferença. As histórias de Jane, Samantha e Bertha estão certamente conectadas, mas seus desenlaces são inevitavelmente díspares.

Estabelecer as relações com a obra de Brontë, entretanto, torna-se essencial para compreender com mais clareza a narrativa de *Gone Home* (2013). Desse modo, buscamos identificar a presença de referências e alusões ao romance do século XIX na trama do videogame – tais como os temas de encarceramento em casas familiares e os discursos de alteridade e transgressão. Além dos óbvios, compartilhados não só entre si, mas também com outros textos Gótico – tais como *Carmilla* (1872) –, também há enunciados não explícitos no fio do texto, tais como as características que a obra compartilha com outras obras góticas em geral, apontados no primeiro tópico da análise. Por meio dessa análise, portanto, buscou-se mostrar como textos e elementos da tradição gótica se manifestam em um material produzido mais de 200 anos após *O Castelo de Otranto* (1764).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença de videogames na vida cotidiana é cada vez maior. Como qualquer tipo de artefato cultural, eles refletem e mimetizam elementos da nossa sociedade, incluindo discursos, textos e ícones. Observações como as feitas neste trabalho, de apontar elementos de textos e enunciados predominantes em uma obra do meio, são importantes para aproximar os conhecimentos acadêmicos de um produto geralmente desconsiderado como cultura de massa.

*Gone home* (2013) provou ser uma obra complexa, cheia de detalhes e conexões com outros textos – inclusive literários. Afinal, além de pertencer a um tipo de ficção particularmente prolífica como o Gótico, o jogo pode fazer alusões a filmes, livros, pinturas, programas de televisão e também a outros videogames. Suas possibilidades multimídia alavancam sua capacidade de dialogar com outros materiais.

É válido apontar que apesar de estabelecermos conexões entre *Gone Home* (2013) e outros textos e enunciados presentes no gótico, eles não foram necessariamente incluídos na trama intencionalmente. Sabemos, por exemplo, que figuras insanas são comuns na ficção gótica e essa convenção já perpassou tantas obras que se torna difícil tentar delinear quais inspiraram ou não os autores. Portanto, foi feita a escolha de usar o Dialogismo de Bakhtin para justificar a existência de elementos do gótico presentes na trama de *Gone Home* (2013) que não são parte de alusões a textos específicos desse tipo de ficção.

Isso possibilitou uma investigação mais ampla da obra, que permitiu analisar textos não explícitos no fio do discurso ou que não estavam demarcados, mas que são enunciados recorrentes em obras Góticas. Viu-se também que isso não diminuiu a conexão do jogo com o Gótico Literário, pois a origem formal dessa ficção está na literatura. Portanto, é impossível que um material constitutivamente dialógico como *Gone Home* (2013) não referencie esses enunciados presentes nas obras literárias, mesmo sem a intenção de seus autores.

Essa constatação, das tantas pontes estabelecidas entre o jogo e obras literárias, foi muito relevante, pois foi possível observar não somente como os textos literários podem se manifestar no mundo multimídia do século XXI, mas também como a literatura ainda é uma forma de arte extremamente relevante. Trabalhos como este podem impactar não somente a nossa visão sobre a arte literária nos dias de hoje, mas também no modo como a divulgamos e como a ensinamos.

Também foi usada a teoria da Intertextualidade – uma teoria que só foi possível por meio da visão dialógica da linguagem de Bakhtin – para explicar como os textos da tradição de narração de histórias fazem parte de uma tradição única, que se retroalimenta. Isso foi relevante para esclarecer como *Gone Home* (2013) poderia ter tantos elementos em comum com uma obra produzida mais de um século antes. A análise dos elementos de intertextualidade na obra e as suas relações com obras mais antigas torna-se relevante, uma vez que ajuda a compreender as atuais relações entre gênero e narrativas, ao mesmo tempo em que possibilita uma retomada de conceitos a partir de representações artísticas ainda pouco exploradas.

Outro ponto importante a ser destacado é o fato de o jogo e os romances aqui apontados serem protagonizados por mulheres. A escolha de fazer um jogo tão centrado na figura feminina usando a ficção gótica não parece ter sido acidental. Como destaca a pesquisadora Susanne Becker, em seu livro sobre formas góticas de ficção feminina, as produções góticas parecem ser dominadas por mulheres: “Em razão de sua popularidade instantânea com as mulheres, tanto como escritoras quanto como leitoras, o gótico foi visto inicialmente como parte da cultura feminina e como um ‘gênero de mulheres’” (BECKER, 1999, p. 02). O fato de o Gótico ter iniciado como um meio de expressão feminina torna ainda mais relevante sua escolha para inspirar um jogo protagonizado por duas mulheres, como em *Gone home* (2013).

À guisa de conclusão, analisar *Gone home* (2013) à luz dos estudos da intertextualidade e do dialogismo possibilita uma reflexão sobre as interfaces existentes entre as mais diversas formas de representação artística, nos tempos pós-modernos. A partir do diálogo entre literatura e vídeo game, ora apresentado, pode-se perceber a ampla dimensão e as variadas possibilidades de releitura e recriação dentro do universo linguístico-literário.

## REFERÊNCIAS

GRAHAM, Allen. **Intertextuality**. Londres: Taylor & Francis Books, 2011.

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999. 165 p.

ARAÚJO, Naiara Sales. Literature and Videogames: Adaptation and Reciprocity. **Rev. Letras Raras**. Campina Grande, v. 6, n. 3, p. 222-232, 2017.

\_\_\_\_\_. Videogames and Literature: From Nimrod to Neuromancer. **Rev. Letras Raras**. Campina Grande, v. 7, n. 1, p. 148-158, 2018.

AUERBACH, Nina. **Our Vampires, Ourselves**. London: The University of Chicago Press, 1995.

BACHELARD, Gaston. A Poética do Espaço. In: CIVITA, Victor. **Os Pensadores: XXXVIII**. São Paulo: Abril Cultural, 1974, p. 339-512.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

\_\_\_\_\_. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1992.

\_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

\_\_\_\_\_. **Questões de Literatura e Estética**. 4. ed. São Paulo: Unesp, 1998.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. São Paulo: Difel, 1987.

\_\_\_\_\_. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. A Morte do Autor. In: BARTHES, R. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 66-70.

BECKER, Suzanna. **Gothic Forms of Feminine Fictions**. Nova York: Manchester University Press, 1999. 335 p.

BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. In: **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge: The MIT Press, 2008. p. 117-140.

BRAIT, Beth. **Bakhtin: dialogismo e construção do sentido**. Campinas: UNICAMP, 2001.

BRUHM, Steven. The contemporary Gothic: why we need it. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

CAMARGO, Luís. Apresentação. In: PELLEGRINI, Tânia et. al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora SENAC e Instituto Itaú Cultural, 2003. p. 9-13.

CARTER, Angela. **Fireworks: Nine Profane Pieces**. Londres: Quartet Books, 1974.



CHIZZOTTI, Antonio. Pesquisa em ciências humanas e sociais. São Paulo: Cortez, 1995.

SÁ, Daniel Serravalle de. **Gótico Tropical**: o sublime e o demoníaco em O Guarani. Salvador: EDUFBA, 2010.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas; TOSCA, Susana. **Understanding Video Games**: The Essential Introduction. 2. ed. Nova York: Routledge, 2013. 323 p.  
ELLISON, Cara. S.EXE: Gone Home. Rock, Paper and Shotgun, 2014. Disponível em: <<https://www.rockpapershotgun.com/2014/09/26/s-exe-gone-home/>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

FIORIN, José Luiz. Introdução ao Pensamento de Bakhtin. São Paulo: Ática, 2008.

FRAYLING, Christopher. **Inside de Bloody Chamber**: on Angela Carter, the Gothic, and other weird tales. Londres: Oberon Books, 2015.

GILBERT, Sandra; GUBAR, Susan. **The Madwoman in the Attic**: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination. Boston: Yale University Press, 2000.

GONE Home. Portland: Fullbright, 2013. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

GRANJEIRO, Cláudia Rejane Pinheiro. **O discurso religioso na Literatura de Cordel de Juazeiro do Norte**. Crato: Província edições, 2002.

HOGLE, Jerrold E. Introduction: the Gothic in western culture. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

HUDSON, Kathleen. Ann Radcliffe's The Mysteries of Udolpho (1794). In: BACON, Simon. **The Gothic: A Reader**. Bern: Peter Lang International Academic Publishers, 2018.

HURLEY, Kelly. British Gothic Fiction, 1885-1930. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e Sociedade de Consumo. **Novos Estudos CEBRAP**. São Paulo, n. 12, p. 16-26, 1985.

JAMESON, Isabelle. Histoire du livre d'artiste. **Cursus**. Montreal, v. 9, n. 1, p. 01-13, 2005.

KAHANE, Claire. Gothic Mirrors and Feminine Identity. **The Centennial Review**. East Lansing, v. 24, n. 1, p. 43-64, 1980.

KAVKA, Misha. The Gothic on screen. In: HOGLE, Jerrold E. **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

KRISTEVA, Julia. **História da Linguagem**. Lisboa, Edições 70, 1974.

LEMOS, Adriana F.; DALVI, Maria A. Videogames, Leitura e Literatura: Aproximações Bibliográficas Multi e Transdisciplinares. **(Con) Textos Linguísticos**. Vitória, v. 7, n. 8.1, p. 06-27, 2013.

LISTER, Martin; DOVEY, Jon; GIDDINGS, Seth; GRANT, Iain; KELLY, Kieran. **New Media: a critical introduction**. New York: Routledge, 2009.

LLOYD-SMITH, Allan. **American Gothic Fiction: An Introduction**. Nova York – Londres: Continuum, 2004.

MARINOVICH, Sarolta. The Discourse of the Other: Female Gothic in Contemporary Women's Writing. **Neohelicon**. East Lansing, v. 21, n. 1, p. 189-205, 1994.

MOERS, E. **Literary Women: The Great Writers**. Nova York: Doubleday, 1976.

MONTEIRO, Maria Conceição. **Na Aurora da Modernidade: a ascensão dos romances gótico e cortês na literatura inglesa**. Rio de Janeiro: Editora Caetés, 2004.

MORETTI, Franco. **Signos e estilos da modernidade: ensaios sobre a sociologia das formas literárias**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

PALMER, Paulina. Lesbian Gothic: Transgressive Fictions. In: FAZENDO GÊNERO 9: DIÁSPORAS, DIVERSIDADES, DESLOCAMENTOS, 9, 2010, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2010. p. 1-5.

RIFATERRE, Michael. Intertextual Representation: On Mimesis as Interpretive Discourse. **Critical Inquiry**. Chicago, v. 11, n. 1, p. 141-162, 1984.

\_\_\_\_\_. Intertextuality vs. Hypertextuality. **New Literary History**. Baltimore, v. 25, n. 4, p. 779-788, 1994.

SANTOS FILHO, José Camilo; GAMBOA, Sílvio Sánchez (Org.). **Pesquisa educacional: quantidade - qualidade**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SMITH, Andrew. **Gothic Literature**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

STEIN, Karen F. Monsters and Madwomen: Changing Female Gothic. In: Julian E. F. (Ed.). **The Female Gothic**. Montreal: Eden, 1983. p. 123-137.

VASCONCELOS, Sandra. Apresentação. In: MONTEIRO, Conceição Maria. **Na Aurora da Modernidade: a ascensão dos romances gótico e cortês na literatura inglesa**. Rio de Janeiro: Editora Caetés, 2004.

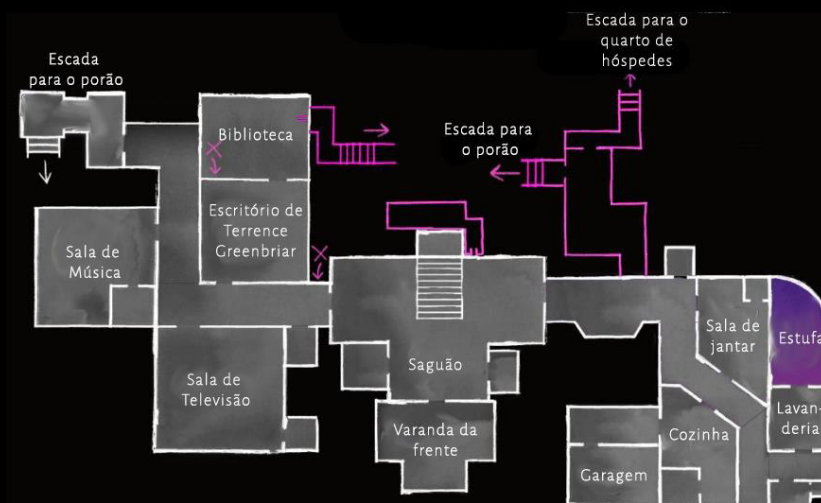
WILLIAMS, Anne. **Art of Darkness: A Poetics of Gothic**. Chicago: U of Chicago P, 1995.

ZIVLEY, Sherry Lutz. The phenomenology of space - attic memories and secrets. In: Twentieth international conference on literature and psychoanalysis, 20, 2003, Londres. **Anais**...Londres: University of Greenwich, 2003, não paginado.

## APÊNDICE 1

## MAPA DA CASA DOS GREENBRIAR

## Primeiro andar



## Segundo andar

