

O GÊNERO GÓTICO EM *GONE HOME*: UMA ANÁLISE À LUZ DA INTERTEXTUALIDADE

Naiara Sales ARAÚJO*
Ludmila Gratz MELO**

- **RESUMO:** *Videogames* oferecem um campo ideal para avanços na maneira como contamos histórias. Um jogo eletrônico, por exemplo, é constituído por elementos visuais, sonoros e interativos, contribuindo para o desenvolvimento de narrativas cada vez mais complexas e imaginativas. Essa estrutura multimídia do meio permite a presença, em um único *game*, de uma gama de textos. Esse é o caso do jogo *Gone home*, desenvolvido pela equipe da *The Fullbright Company* em 2013. Na narrativa do *videogame*, o jogador explora uma casa aparentemente assombrada e cheia de clichês de filmes de terror. A principal inspiração para a história parece ser a estrutura das obras literárias góticas produzidas na Inglaterra dos séculos XVIII e XIX. O presente artigo tem como objetivo analisar a obra *Gone home* à luz do gênero gótico e dos estudos sobre intertextualidade.
- **PALAVRAS-CHAVE:** Gênero Gótico. Gótico Literário. Intertextualidade. *Videogames*.

Introdução

Os jogos produzidos para consoles e computadores possuem narrativas cada vez mais elaboradas. O avanço tecnológico propiciou capacidades gráficas mais potentes para as máquinas que os executam, o que permite o desenvolvimento de histórias com mais detalhes e possibilidades. Os temas explorados nas narrativas desses jogos são diversos e vão desde as populares histórias de terror até aqueles cujo principal objetivo é conquistar romanticamente um dos personagens da trama.

Apesar de ser um meio novo, os *videogames* reciclam suas tradições de narrativa de meios mais antigos, como aponta a pesquisadora de narrativas digitais Janet H. Murray:

* UFMA – Universidade Federal do Maranhão – Programa de Pós-graduação em Letras – Língua e Literatura Inglesa – São Luis – MA – Brasil. 65080-805 – naiara.sas@gmail.com.

** UFMA – Universidade Federal do Maranhão – Programa de Pós-graduação em Letras – São Luis – MA – Brasil. 65080-805 – ludgratz@gmail.com.

Uma particular tecnologia de comunicação – a imprensa, a câmera de vídeo, o rádio – pode causar-nos espanto quando entra em cena pela primeira vez, mas as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma. (MURRAY, 2003, p. 42).

Pode-se, por exemplo, achar que as narrativas com diversos desfechos 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 desfechos alternativos já estavam presentes na literatura de Ítalo Calvino e Jorge Luís Borges.

Murray reforça essa afirmação apontando que o mesmo aconteceu com as convenções da arte cinematográfica:

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 histórias permeadas por outros textos, discursos e ícones. Por ser um meio multimídia digital, um *videogame* pode conter imagens – estáticas ou em movimento –, som e textos escritos, o que alavanca seu potencial para conter e propagar novos textos. Além disso, os jogos dependem da participação do jogador, que muitas vezes precisa explorar espaços para completar a história, podendo, inclusive, ressignificar acontecimentos e experiências e alterar o desfecho da trama em alguns casos.

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, parece conter características de obras do gênero gótico, 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 que este mantém com outras narrativas do gênero. Perceber as contribuições de outros textos para o desenvolvimento da trama do *videogame* torna-se essencial para a compreensão do processo de

reaproveitamento de formas e conteúdos em narrativas e para compreender as possibilidades oferecidas pelos novos formatos.

Por fim, vale ressaltar também que apontar esse elemento de exterioridade essencial de uma narrativa – a presença dos diversos textos que a constituem – torna-se muito importante, uma vez que são mecanismos cognitivos fundamentais para a nossa compreensão do mundo (MURRAY, 2003). Por meio de narrativas – escritas, orais ou imagéticas –, damos sentidos aos fatos e passamos conhecimentos, propagando os discursos e textos de uma cultura. Deste modo, pode nos ajudar a compreender melhor o mundo em que vivemos.

Sobre a intertextualidade

O termo intertextualidade foi cunhado inicialmente pela crítica literária Julia Kristeva, cujas ideias têm origem nos estudos do formalista russo Mikhail Bakhtin. Segundo ela, todo texto seria construído por um mosaico de citações que absorve e transforma outros textos, a intertextualidade seria então a relação entre o texto e os demais textos com os quais ele dialoga (KRISTEVA, 1974). Há vários tipos de relações que podem ser formadas entre um texto e os textos que o constituem, como aponta a pesquisadora Beth Brait:

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 autores como o teórico literário Roland Barthes. Entre as contribuições de Barthes para o termo 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. 5).

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.

Outro elemento importante destacado por Barthes é que o termo intertextualidade não deve ser limitado às noções de fonte e influência, visto que, segundo o autor, todo texto é um intertexto (BARTHES apud PEREIRA, 2009). O autor comenta sobre essa noção da não originalidade do texto em sua obra *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. 4).

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. Nesta perspectiva, analisaremos, em seguida, a obra *Gone home*, que, apesar de revisitar outros textos, traz em si o caráter de uma narrativa genuína dentro de seu universo estético.

O gótico literário em *Gone home*

O gênero gótico manifestou-se em diversos locais e contextos históricos e sociais. Em seu livro *Gothic literature*, o pesquisador Andrew Smith, estudioso do gênero, consegue 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. (SMITH, 2007, p. 4).¹

Os elementos do gótico destacados pelo autor – as formas de monstrosidade, a insanidade e a transgressão – estão presentes em obras de escritores como Edgar Allan Poe, Mary Shelley e Ann Radcliffe. Estes elementos do gênero não eram utilizados apenas para provocar sustos ou por mera estética, mas para simbolizar e metaforizar medos e anseios pessoais destes autores e das sociedades em que estavam inseridos.

Essa característica do gênero é corroborada pela concepção de literatura gótica da pesquisadora Ellen Moers, quando afirma que definir precisamente o gênero gótico não é fácil, mas que algo é certo: tem a ver com o medo (MOERS, 1976). O fato de um sentimento ser algo tão central para o gênero o tornava um rebelde em uma sociedade baseada em valores iluministas, como as dos séculos XVIII e XIX. Isso conferia ao gótico um caráter anti-iluminista, corroborado por autores românticos que usavam elementos do gênero em 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 no discurso gótico inserido em *Gone home*.

No jogo, assumimos o papel da protagonista Kaitlin Greenbriar, que volta à mansão de sua família após uma viagem para a 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.

Por meio das convenções típicas de jogos de terror – muito populares na indústria –, 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, motivada pela rejeição dos pais, após descobrirem o relacionamento da filha com outra garota.

Neste ponto, outros elementos presentes nas obras de gênero gótico, apontados pelo pesquisador Allan Loyd-Smith, também se manifestam: representações do reprimido, o que a cultura não quer saber ou admitir (LLOYD-SMITH, 2004). O fracasso de um casamento, um possível trauma sexual e uma identidade sexual

¹ “Apesar das mutações nacionais, formais e genéricas do Gótico, é possível identificar certas características persistentes que constituem uma estética distintiva. Representação de ruínas, castelos, monastérios, formas de monstrosidade, imagens de insanidade, transgressão, o sobrenatural e a demasia caracterizam tipicamente a forma.” (SMITH, 2007, p. 4, tradução nossa).

ainda estigmatizada são apresentados na trama por meio das convenções do gênero gótico

Embora não apontado por Moers e Smith, a descoberta de mistérios nas obras do gótico literário – um elemento principal de *Gone home*, que desenvolve a sua narrativa a partir da busca pela resolução de um mistério – é destacada pela pesquisadora Claire Kahane como ponto comum entre diversas obras: “*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)². Além disso, nos segredos desvendados, também observamos um dos traços do gótico destacados por Smith: a transgressão de normas sociais e valores.

Porém uma observação sobre as revelações do jogo se faz necessária: os problemas conjugais dos pais de Samantha e Kaitlin e o possível abuso sexual sofrido por seu pai são descobertas secundárias no jogo, que oferece destaque para a revelação sobre a fuga de Samantha. O destaque é dado pela narração sonora que acompanha cada descoberta importante sobre o paradeiro da menina. Ao encontrarmos um objeto, tal como um cartão-postal enviado por Kaitlin (Figura 01), por exemplo, uma narração sonora é ativada e Samantha fala um pouco sobre sua vida durante ausência da irmã.

Figura 1 – Cartão-Postal encontrado no jogo



Vários objetos pessoais de Samantha ativam as narrações sonoras. A decisão de dar destaque para a narrativa da menina pode ter explicação em uma possível tentativa dos autores de inserir o jogo dentro dos padrões de produção de obras caracterizadas por Moers como pertencentes a um tipo específico de literatura

² “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, tradução nossa).

gótica: o gótico produzido por mulheres. De acordo com a autora, as autoras usavam as convenções do gênero para representar seus medos de aprisionamento, seus desejos de transgressão e suas ansiedades relacionadas ao parto (MOERS, 1976). O gênero gótico tornou-se, para essas mulheres, um campo de expressão em sociedades baseadas em valores patriarcais.

Além disso, apesar de não haver monstros carnais no jogo, as descobertas sobre Samantha podem ser interpretadas como monstros metafóricos, pelo menos no contexto em que eram usados no gótico produzido por mulheres. A pesquisadora Karen F. Stein faz as seguintes observações sobre o uso de monstros na literatura gótica:

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).³

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

Entretanto, 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* das narrativas góticas produzidas nos séculos XVIII e XIX. Neste período, diversas conquistas femininas foram alcançadas na política e nos espaços sociais, implicando mudanças nas narrativas góticas mais modernas, como *Gone home*. Stein também ressalta essas mudanças:

³ “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, rebelar-se, 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, tradução nossa).

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).⁴

Narrativas góticas mais modernas estão usando os símbolos de perseguição e transgressão do passado e os ressignificando, oferecendo finais felizes para práticas anteriormente estigmatizadas. Apesar de precisar fugir de casa, a história de Samantha possui um desfecho relativamente feliz, visto que ela aparenta ser bem resolvida com sua sexualidade e termina a história viva, final não muito frequente em narrativas com temas LGBT. A morte de personagens não heterossexuais é tão comum que já se tornou uma *trope* – um clichê de narrativa – nomeada de *Bury your Gays* (Enterre os seus gays)⁵.

As obras de literatura gótica frequentemente representam a alteridade (WILLIAMS, 1995). Muitas das obras do gênero 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 representados pelas convenções do gênero – monstros, loucos ou o sobrenatural eram usados como metáforas para a condição de outro – ou encontravam 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. 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, como já apontado, 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

⁴ “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, tradução nossa).

⁵ Página com informações sobre a *trope*: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BuryYourGays>.

oppression of women, hitherto secret and invisible, which wrote itself into the Gothic texts. (MARINOVICH, 1994, p. 194).⁶

Por meio desse “discurso do outro” que persiste nas obras do gênero, o gótico transforma-se em uma espécie de contradiscurso dos discursos hegemônicos, oferecendo um campo de livre expressão para os oprimidos.

Em *Gone home*, uma narrativa gótica, não apenas as possibilidades que a estética do gótico oferece foram utilizadas, mas também foram feitas referências e alusões a textos populares da literatura gótica. Alguns elementos intertextuais foram ressignificados e adaptados para a realidade da trama, que acontece em 1996, mas as referências conectam o jogo a romances dos séculos XVIII e XIX.

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, nos deparamos com uma mesa na qual consta uma carta de Samantha, explicando seus motivos para fugir de casa. O fato de os criadores do jogo 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. Jane vive com uma tia repressora que castiga a sobrinha constantemente para tentar conter a insubordinação da menina. Um dos castigos incluía trancar a menina em um quarto com paredes vermelhas que pertencia ao seu falecido tio, o qual diziam assombrar o local. Até ser transferida para um internato mais tarde na vida, a moça viveu momentos tristes na casa da família.

No internato, Jane estuda e posteriormente trabalha no local. Há alguns momentos de alegria para a protagonista, até que ela é contratada para ser professora da filha 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 era apenas 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*.

⁶ “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, tradução nossa).

O fato dos criadores de *Gone home* terem escolhido um sótão para a revelação final do jogo não parece ser uma coincidência. O local pode ser facilmente usado como uma alegoria para um local simbólico onde guardamos e escondemos segredos e, além disso, faz parte do repertório de artifícios do gótico que foram usados como inspiração pela equipe que desenvolveu o jogo. Em *Jane Eyre* e em *Gone home*, os sótãos guardam segredos dos personagens e, nos dois casos, são revelações conflitantes com os valores das sociedades em que as obras são situadas.

Bertha, a primeira esposa de Rochester, é descrita como demoníaca e vampiresca. Como já apontado anteriormente sobre monstros na literatura gótica, estes eram usados – principalmente por autoras – como alegorias de transgressão das normas vigentes. Além disso, 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.*” (SMITH, 2007, p.04)⁷. Todas essas características de Bertha são simbolizadas por sua forma monstruosa, revelando que mulheres como ela eram vistas dessa maneira pela sociedade do período.

Apesar de *Gone home* não revelar em sua narrativa nenhum monstro real, 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. Além disso, a obra carrega elementos de narrativas góticas mais modernas, com um final relativamente feliz para os problemas de Samantha.

Vale ressaltar que nem todos os elementos de transgressão de *Jane Eyre* são representados de maneira monstruosa. 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". (SMITH, 2007, p. 4).⁸

⁷ Bertha funciona como o elemento gótico dentro da narrativa ao ponto em que ela é associada com alteridade racial, insanidade e promiscuidade sexual. (SMITH, 2007, p. 4, tradução nossa).

⁸ “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. 4, tradução nossa).

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 se não se adequasse (SMITH, 2007). Bertha era a ameaça constante de um possível destino.

É importante destacar a não monstruosidade 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.

Jane Eyre aparenta ser a obra mais claramente referenciada no jogo. No entanto, *Gone home* carrega elementos de intertextualidade menores, tais como o fato da trama ser desenvolvida a partir da exploração de uma mansão. A exploração de espaços chama atenção na literatura da escritora britânica Ann Radcliffe, uma das principais autoras do gótico literário. As heroínas da autora constantemente se perdiam em castelos e labirintos. Esse traço das obras de Radcliffe é observado e comentado pela pesquisadora Paulina Palmer:

The labyrinthine passages and castle vaults in which Radcliffe portrays her heroines losing their way have been interpreted by critics as symbolically representing, in an age when upper-class girls were often kept ignorant of sex, female sexuality and the body. (PALMER, 2010, p. 2).⁹

A exploração de espaços e a descoberta de um segredo relacionado à sexualidade feminina são elementos centrais em *Gone home*. Portanto, o uso de elementos como os usados nos livros de Radcliffe pode ter inspirado os criadores do jogo.

Por último, um elemento que merece destaque no jogo é a cena em que o relacionamento de Samantha com sua namorada – Lonny – se torna evidente. Ela acontece no banheiro da menina e, como em todos os outros momentos, o jogo busca provocar medo. Ao entrar no aposento, nos deparamos com uma banheira manchada com um líquido vermelho. O que aparenta ser sangue acaba sendo a tinta de cabelo que Lonny usou para tingir o cabelo de Samantha. A filha mais nova dos Greenbriar considera o momento uma boa recordação.

⁹ “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. 2, tradução nossa).

O uso de “sangue” para causar medo nessa cena pode ter sido usado para estabelecer relação com uma das primeiras obras a contar com uma vampira feminina e marco da literatura gótica, *Carmilla*. Escrito em 1872 por Sheridan Le Fanu, o conto narra a história de Laura, que ao longo de sua vida é acompanhada pela vampira *Carmilla*, por quem nutre uma paixão que é recíproca. Situações em que há claramente a exploração de elementos sexuais na narrativa são mais raras na literatura gótica do século XIX, mas acontecem, como é evidenciado pelo conto.

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 nesse trabalho, de apontar elementos de textos predominantes em uma obra do meio, são importantes para aproximar os conhecimentos acadêmicos de um produto geralmente desconsiderado como cultura de massa.

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 o gênero gótico não parece ter sido acidental. Como destaca a pesquisadora Susanne Becker em seu livro sobre formas góticas de ficção feminina, o gênero foi inicialmente visto como um “gênero de mulheres” e como parte da cultura feminina, sendo bastante popular entre leitoras e escritoras (BECKER, 1999, p. 2).

O fato de o gênero ter iniciado como um meio de expressão feminina torna ainda mais relevante sua escolha para inspirar um jogo protagonizado por duas mulheres como *Gone home*. 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.

À guisa de conclusão, analisar *Gone home* à luz dos estudos de intertextualidade 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 *videogame*, ora apresentado, pode-se perceber a ampla dimensão e as variadas possibilidades de releitura e recriação dentro do universo linguístico-literário.

SANTOS, N. S. A.; MELO, L. G. The Gothic Genre in *Gone home*: an analysis in the light of intertextuality. **Itinerários**, Araraquara, n. 47, p. 119-132, jul./dez. 2018.

- **ABSTRACT:** *Videogames offer an ideal field for advancements in the way we tell stories. An electronic game, for example, consists of visual, sound and interactive elements, contributing to the development of increasingly complex and imaginative narratives. This multimedia structure of the medium allows the presence, in a single game, of a range of texts. This is the case of the game Gone home, developed by The Fullbright Company in 2013. In the game's narrative, the player explores a seemingly haunted house full of horror movie clichés. The main inspiration for the story seems to be the structure of the literary works of the gothic genre produced in England in the 18th and 19th centuries. This article aims to analyze the game Gone home in the light of the gothic genre and the studies about intertextuality.*
- **KEYWORDS:** *Gothic Genre. Intertextuality. Literary Gothic. Videogames.*

REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. A Morte do Autor. In: BARTHES, R. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 66-70.
- BECKER, S. **Gothic Forms of Feminine Fictions**. Nova York: Manchester University Press, 1999. 335 p.
- BRAIT, B. **Bakhtin**: dialogismo e construção do sentido. Campinas: UNICAMP, 2001.
- GONE HOME. Portland: Fullbright, 2013. Mídia virtual, son., color. Microsoft Windows
- KAHANE, C. Gothic Mirrors and Feminine Identity. **The Centennial Review**, East Lansing, v. 24, n. 1, p. 43-64, 1980.
- KRISTEVA, J. **História da Linguagem**. Lisboa: Edições 70, 1974.
- LLOYD-SMITH, A. **American Gothic Fiction**: An Introduction. Nova York; Londres: Continuum, 2004.
- MARINOVICH, S. 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.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- PALMER, P. 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.

PEREIRA, O. A. A Intertextualidade e o dialogismo: encontros comunicacionais. **Revista de Educação**, São Paulo, v. 12, n. 13, p. 7-22, 2009.

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

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

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

