

Efeitos da narrativa epistolar em histórias de horror: de Drácula aos videogames de Survival Horror

Adriana Falqueto Lemos
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (IFES)

Resumo

Objetiva-se traçar um breve panorama da escrita epistolar como instrumento de criação de efeito gótico na narrativa do romance *Drácula*, de Bram Stoker, para desenvolver uma discussão sobre como esse efeito vem sendo produzido em narrativas de jogos das franquias de videogames do gênero de *Survival Horror* como *Resident Evil 4* (2005) e *Fatal Frame* (2001). Metodologicamente, a pesquisa é empreendida pela revisão bibliográfica do gênero literário gótico e de suas características – no que tange à escrita epistolar e análise de corpus, tanto composto pelo romance *Drácula* quanto por imagens e trechos das mensagens dos jogos em questão. Essa abordagem se sustenta graças às contribuições da História Cultural defendidas por Roger Chartier (2002), na perspectiva de que os indícios materiais dos objetos culturais devem ser abarcados nas análises sobre as leituras empreendidas pelos leitores. Conclui-se, após revisão e análises empreendidas, que os efeitos provocados pela fragmentação narrativa causada pelo uso de registros escritos e de falas gravadas encontrados pelos jogadores em ambos os jogos paralelizam os efeitos que são provocados pelo trabalho de Stoker na construção do romance *Drácula*.

Palavras-chave

Narrativa. Epistolar. Drácula. Survival Horror. Videogame.

Drácula, romance escrito pelo irlandês Bram Stoker e publicado pela primeira vez em 1897, é uma das obras que construiu o que se compreende hoje como o estilo literário gótico, ao lado de outras como *Frankenstein*, de Mary Shelley, e *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson. Como estilo literário, o gótico surgiu durante o romantismo e se tornou, assim como o segundo, um tipo de gênero “menor”, que, segundo críticos, servia apenas para distrair os leitores sem fazer com que eles tivessem uma fruição crítica elevada (GAMER, 2000, p. 69). Propositadamente, era como se o estilo gótico fosse menor justamente por estar ajustado aos anseios dos leitores da Inglaterra do século XVIII. A princípio, obras como *O castelo de Otranto* (1764), de Walpole, e *O Velho Barão Inglês* (1777), de Clara Reeve, filiam-se ao momento em que o estilo gótico se relaciona com o passado medieval, com temas que fazem parte desse recorte estético. Os escritores que vieram depois de Walpole e Reeve notaram a preferência do público pelas histórias de horror e, já na Era Vitoriana, em 1837, o estilo gótico estava consolidado com as características e temas pelos quais hoje é conhecido (GATES, 1976, p. 12). Na época, os temas já tinham se descolado completamente do cenário medieval e penetrado o imaginário urbano londrino. O estilo gótico teve seu apogeu e sua queda antes do final do século XVIII, mas ainda atrai leitores e, por isso, obras do estilo ainda são publicadas contemporaneamente (HOGLE 2002, JONES, 2010, p. 5; NORTON, 1972, p. 31).

Dentre vários temas do gótico, selecionamos especificamente para este estudo o formato descontínuo que os romances podem apresentar, com diversas narrativas fragmentadas. De acordo com Sedgwick (1986, p. 9³⁴), os romances góticos, além de diversos aspectos, são constituídos pela “forma do romance: é provável que seja descontínuo e complexo, talvez incorporando contos dentro de contos, mudanças de narradores e dispositivos de enquadramento como manuscritos encontrados ou histórias interpoladas”. Assim sendo, o formato de *Drácula*, epistolar, implica essa fragmentação comentada por Sedgwick; o romance encarna na construção tanto do cerne narrativo quanto da forma escrita aspectos da literatura gótica.

Essa característica fragmentária diz muito sobre os efeitos produzidos pelo romance gótico e, em especial, sobre *Drácula*. Sucesso desde o seu lançamento, o romance de Bram Stoker se mantém interessante ao longo do tempo por diversos motivos, mas, pontualmente, podem-se destacar a pesquisa etnográfica feita por Stoker, que lhe conferiu

³ “[...] novel’s form: it is likely to be discontinuous and involuted, perhaps incorporating tales within tales, changes of narrators, and such framing devices as found manuscripts or interpolated histories” (SEDGWICK 1986, p. 9).

⁴ As traduções desse artigo, salvo referência, são de nossa autoria.

conhecimento suficiente para que pudesse falar sobre culturas folclóricas de povos distantes, e o tema do vampiro, sempre sedutor – e que traduz anseios sociais. Estilisticamente, a narrativa se desenrola em diversas formas materiais as quais os personagens têm acesso para registrar os ocorridos: sendo um romance epistolar, *Drácula* é escrito a muitas mãos, e se compõe com notas de diários, documentos, bilhetes, memorandos, registros de bordo, notícias de jornal, cartas, gravações em fonógrafo, máquinas de datilografia etc. Esses relatos são organizados cronologicamente por Mina Murray, esposa de Jonathan Harker, protagonista do romance, e relatam os eventos que ocorreram entre maio e novembro em algum momento da década de 1890.

Graças a essa profusão de materialidades e relatos que a narrativa vai se desenvolvendo em diversos planos, na maioria das vezes, paralelos entre si. Enquanto Harker relata sua estada com Conde Drácula, na Transilvânia, por meio de diário, Mina descreve seus dias com sua amiga Lucy Westenra. Dr. John Seward, um dos três pretendentes de Lucy, faz gravações no fonógrafo que, posteriormente, viriam a ser transcritas, datilografadas por Mina. Para a jovem esposa de Harker, era de vital importância que todos os relatos estivessem reunidos para que todos pudessem combater o vampiro Drácula de maneira apropriada: informação era imprescindível.

Em *Drácula*, portanto, a narrativa se desenvolve com o agrupamento de diversos relatos, de diversas fontes e materialidades distintas. Esses relatos estão fragmentados tanto em gênero discursivo (pois os registros e os conteúdos se diferem quanto à forma em que são escritos) quanto em autoria, pois há vários personagens que as escrevem. Observe como Stoker inicia seu romance, antes do primeiro relato escrito em diário, em notas taquigráficas, por Jonathan Harker.

A forma como esses documentos foram organizados será esclarecida pela leitura dos mesmos. Todos os trechos desnecessários foram eliminados, para que uma história completa – e quase em desacordo com as crenças dos tempos mais recentes – possa ser vista como simples fato. Não há nesses documentos uma única afirmação que possa ter sofrido as alterações e os erros da memória: todos os relatos aqui presentes são rigorosamente contemporâneos aos eventos por eles registrados; e esses registros seguem o ponto de vista de seus autores, estando circunscritos aos limites de seu conhecimento (STOKER, 2014, p. 50).

O formato epistolar certamente produz esse efeito de verdade almejado por Stoker. Nesse caso, especificamente, é possível perceber a intenção do autor em implicar em seu texto uma legitimação que venha de fora de si, como se sua autoria se resumisse na organização dos registros deixados por outros, e que os relatos por si só fossem suficientes para verificação da veracidade. Mesmo que Stoker não tenha tido por pretensão o desejo de

que sua obra fosse tomada como fato verídico, o jogo que ele propõe (como organizador de uma série de relatos feitos por terceiros) provoca no leitor, pela própria forma como a narrativa se apresenta um efeito de curiosidade, como se este estivesse lendo registros secretos, escondidos, guardados, revelados etc. Negativamente, pode-se perceber que a primazia de Stoker pela narrativa das sequências de ação provoca um apagamento dos personagens (GATES, 1976, p. 40). Outro ponto interessante que se depreende da introdução de Stoker está na ideia de que os personagens são alheios aos fatos até que possam ser informados. Esse controle de informações é bastante importante no romance e se desenvolve com precisão na escrita de Stoker, porque toda a justificativa de sua escolha pela forma de relatos prescinde da ignorância dos personagens.

Assim como declara Salazar (2017), faltam estudos mais aprofundados sobre a técnica narrativa utilizada por Stoker para desenvolver seu romance. O início de *Drácula* é bastante sedutor e compreende, em muitas páginas, um tipo de escrita que parece ser a de literatura de viagem, com Harker descrevendo o que está vivendo no seu trajeto, da Inglaterra para a Transilvânia, para sua leitora, Mina. Salazar discute que, de modo geral, a narrativa do livro é composta por registros de pessoas que pensam que suas anotações podem ser úteis para futuras leituras ou para que quem a escreve se lembre da informação (SALAZAR, 2017, p. 4). Podemos dizer, então, que a narrativa é constituída por agentes alheios a ela – os personagens não sabem que estão escrevendo para que seus relatos façam parte de um romance coeso. Dessa maneira, uma nota de jornal sobre um lobo que escapou do Zoológico só vai fazer sentido muito depois na narrativa.

Em sua análise, Gough (1996) nos chama atenção para a importância dessa rede narrativa transmidiática que se inter cruza no romance. Para o pesquisador, é por meio dessa produção narrativa que os personagens da história obtêm o conhecimento necessário para superar os obstáculos e derrotar *Drácula* (1996, p. 259). Segundo Gough, o ato de escrever se reveste de importância à medida que os personagens descobrem o mundo sobrenatural; eles pensam que seus manuscritos podem servir de material para que outras pessoas possam ter acesso e que, através desse conhecimento, possam se poupar de uma futura ameaça.

Além de ser, por si só, um instrumento de organização de dados científicos e relatos importantes que podem servir para futuras gerações, a escrita em *Drácula* se revela também como uma forma de amparo e conforto nos momentos de desespero e incerteza pelos quais os personagens atravessam (GOUGH, 1996, p. 259; BACKHOUSE, 2003, p. 17; SALAZAR, 2017, p. 4; BUTLER, 2002, p. 14; HINDLE, 2014 p. 34). Ainda há que se destacar a luta contra o processo de alienação em que vivem os personagens de romances

góticos. Ao escrever, os personagens da trama de *Drácula* parecem tentar entender o que está acontecendo e como lidar com esses fatos. Observemos o que seria o último relato de Lucy, no qual podemos perceber as motivações pelas quais escreve.

Deixarei estas páginas em algum lugar onde possam ser facilmente encontradas, pois não quero que nenhum inocente seja considerado culpado pelo que aconteceu. Este é um registro exato dos fatos ocorridos esta noite. Sinto que estou morrendo de fraqueza e mal consigo escrever; mas *vou escrever*, mesmo que isso me mate (STOKER, 2014, p. 263, grifo do autor).

Outro trecho em que é possível perceber a valorização da escrita como forma de cristalização dos fatos e conforto em meio ao caos está na passagem em que Jonathan escreve sobre seu tormento dentro do castelo de Drácula.

Começo a compreender, aos poucos, certas coisas que antes haviam me intrigado. Até hoje não entendera por completo aquelas palavras que Shakespeare colocou na boca de Hamlet:
Papel, papel, quero meus papéis!
Preciso escrever, escrever tudo etc.
Pois agora, sentindo meu cérebro desmoronar, como se o impacto final da ruína tombasse sobre ele, eu recorro às páginas do meu diário em busca de alívio. O hábito de registrar minuciosamente os fatos deve diminuir o poder da angústia (STOKER, 2014, p. 205).

Nota-se o trabalho de leitura por parte do leitor, que investiga, junto com os personagens, os fatos. Para isso, esse leitor acessa diversos documentos escritos por múltiplos autores e depreende uma narrativa a partir da organização dessa profusão de relatos. Essa rede textual formada por diversos recortes e trechos fragmentados revela personagens que ignoram o panorama geral da narrativa e reserva para a audiência o papel do investigador hermenêutico que coleta as evidências para, dali, extrair o sentido – algo próprio da estética da recepção.

A estética da recepção e efeito precisamente não tem mais como seus objetivos traçar o texto até o que ele “quis dizer”, até um significado escondido por trás dele, ou o seu “significado objetivo”. Mais do que isso, essas propostas definem o significado de um texto como a convergência da estrutura de um trabalho e a estrutura da interpretação que estará sempre por ser construída. Seus instrumentos não são outros senão a reflexão hermenêutica, empregada conscientemente e controladamente, o que deve acompanhar qualquer interpretação⁵ (JAUSS, 1979, p. 84).

Problematicamente, a noção de leitura também perpassará as questões levantadas por Roger Chartier em *A História Cultural entre práticas e representações* (2002), já que não

⁵ “The aesthetics of reception and effect precisely do not any longer have as their goal the tracing of a text back to its ‘statement,’ to a significance hidden behind it, or to its ‘objective meaning.’ Rather, they define the meaning of a text as a convergence of the structure of the work and the structure of the interpretation which is ever to be achieved anew. Their instrument is nothing other than the hermeneutic reflection, consciously and controllably employed, which must accompany all interpretation” (JAUSS, 1979, p. 84).

tomaremos a compreensão do leitor como fruto de uma experiência que se desloca do concreto. Pelo contrário, a leitura que Stoker evoca se circunscreve no seu estilo e, por isso, o efeito que ele deseja provocar no leitor só pode ser alcançado graças aos arranjos feitos, com uso de diversos gêneros textuais. Chartier alude à esta perspectiva quando compreende que

Considerar a leitura como um ato concreto requer que qualquer processo de construção de sentido, logo de interpretação, seja encarado como estando situado no cruzamento entre, por um lado, leitores dotados de competências específicas, identificados pelas suas posições e disposições, caracterizados pela sua prática do ler, e, por outro lado, textos cujo significado se encontra sempre dependente dos dispositivos discursivos e formais — chamemos-lhes “tipográficos” no caso dos textos impressos — que são os seus (CHARTIER, 2002, p. 26).

Mais do que um sentido solto da materialidade, o conteúdo da leitura (o texto em si), será produto também da forma material da obra – inclusas aqui todas as ferramentas utilizadas pelo autor e editores. O efeito causado pela escrita epistolar de Stoker é provocada pelo uso deste tipo de artifício. Dessa forma, calcamo-nos nos estudos da História Cultural por que

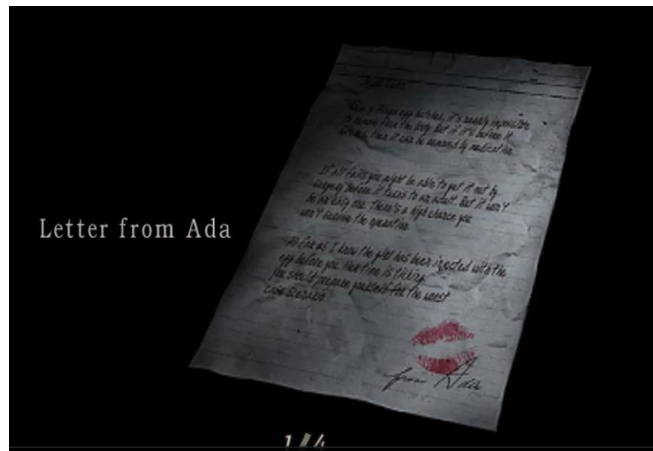
[...] esta história deve ser entendida como o estudo dos processos com os quais se constrói um sentido. Rompendo com a antiga ideia que dotava os textos e as obras de um sentido intrínseco, absoluto, único — o qual a crítica tinha a obrigação de identificar —, dirige-se as práticas que, pluralmente, contraditoriamente, dão significado ao mundo (CHARTIER, 2002, p. 27).

A escrita epistolar, enquanto mecanismo narrativo usado por Stoker, é comumente encontrada nos jogos digitais. No artigo “Livros e leituras em *Resident Evil 4* (2005)”, por exemplo, analisam-se as representações de leitura e literatura trazidas pelo jogo. *Resident Evil 4* narra a história do policial Leon Kennedy, enviado a uma aldeia na Espanha para resgatar a filha do presidente. Atenta-se, no artigo em questão, para o fato de que as histórias dos jogos do gênero *Survival Horror*, por exemplo, são acessadas pelo jogador ao longo da narrativa. Ele encontra notas, recados, bilhetes e registros diários que dão conta de explicar o universo ficcional do jogo em questão. Essas mensagens contêm importantes informações que servem para que o jogador possa entender como pode superar um desafio, mas também contam a história que contextualiza esse universo diegético.

[...] de modo quase mandatório, os jogos de videogame, em geral, usam itens escritos como livros, notas curtas, documentos, postais, artigos e recados para que os personagens (e o jogador) tenham acesso a textos que explicam a história do jogo. Em *Resident Evil 4* (2005), há muitos recados deixados por diversos personagens que podem ser encontrados por Leon; tais mensagens ajudam o jogador a entender tanto o que se deve fazer para conseguir sair de um lugar para outro quanto a compreender o que está acontecendo paralelamente na narrativa (ou mesmo o que já aconteceu) (FALQUETO-LEMOS, 2017, p. 287).

Observemos a carta deixada por Ada para Chris em *Resident Evil 4*.

Figura 1: Letter from Ada, *Resident Evil 4* (2005).



Fonte: *Resident Evil Wiki*. Disponível em:

<https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_From_Ada>. Acesso em: 29 out. 18.

O texto da carta poderia ser exibido para o jogador de forma descolada da materialidade do papel se o objetivo fosse apenas o de informar o jogador sobre o conteúdo da mensagem deixada pela personagem Ada. Ao contrário, a busca pelo efeito causado pela própria impressão do documento se explicita no uso da imagem de uma carta escrita à mão num papel de carta, agora amassado e sujo, com a marca do batom de Ada. Outra imagem interessante é o diário deixado por Luis e encontrado por Leon. Dessa maneira, a narrativa é entremeadada por cartas e outras materialidades, que contribuem tanto como apêndices, informações que agregam detalhes à narrativa principal, quanto como elementos que produzem efeitos de suspense.

Figura 2: Luis's Memo, encontrado em uma cela, *Resident Evil 4* (2005).



Fonte: *Resident Evil Wiki*. Disponível em:

<https://residentevil.fandom.com/wiki/Luis%27_Memo>. Acesso em: 29 out. 18.

Observamos o uso do registro do diário para que se mostre ao jogador que o personagem Luis Sera vem desenvolvendo uma pesquisa científica sobre o vírus que infecta as vítimas em uma vila rural da Espanha. Luis descreve as mutações encontradas nas vítimas do vírus Las Plagas em dez páginas, utilizando fotos e relatos detalhados. O uso desse tipo de item encontrado no jogo aumenta a robustez da ficção do jogo, fazendo com que o jogador mergulhe cada vez mais no universo ficcional da narrativa. Neste caso, a grande quantidade de informações documentadas que são encontradas no jogo implica diretamente na qualidade narrativa, na imersão do jogador e no vigor do universo diégético.

Observa-se o mesmo nos jogos da franquia *Fatal Frame*. No primeiro jogo da franquia, lançado em 2001, acompanhamos a história de Miku Hinasaki, uma jovem que decide ir até a mansão Himuro investigar o desaparecimento de seu irmão, Mafuyu, ocorrido duas semanas antes de sua empreitada. A história, que começa em 1989, exhibe logo no começo o que poderiam ser os últimos momentos de Mafuyu na mansão, antes de ser abduzido por alguém. Mafuyu havia ido em busca de seu professor, Junsei Takamine, também desaparecido na mansão. O objetivo do pesquisador era recolher dados e registros da história do local, famoso por ser mal-assombrado.

De fato, Miku descobre que há vários fantasmas na residência e, junto com ela, o jogador vai conhecendo a história dos pesquisadores desaparecidos junto com Takamine, de uma família que morou na mansão anos antes dos folcloristas chegarem e dos primeiros donos da residência, um clã Himuro. Durante o jogo, Miku vai sendo transportada no tempo, noite após noite e, voltando ao passado, conhece as histórias dos fantasmas atormentados que ainda rondam o local. Todas essas histórias são reveladas através de cartas, diários, bilhetes, notas e gravações em áudio e fotografias encontradas pelo jogador.

Figura 3: Child's Writing, encontrado em um quarto da mansão Himuro, em *Fatal Frame* (2001).

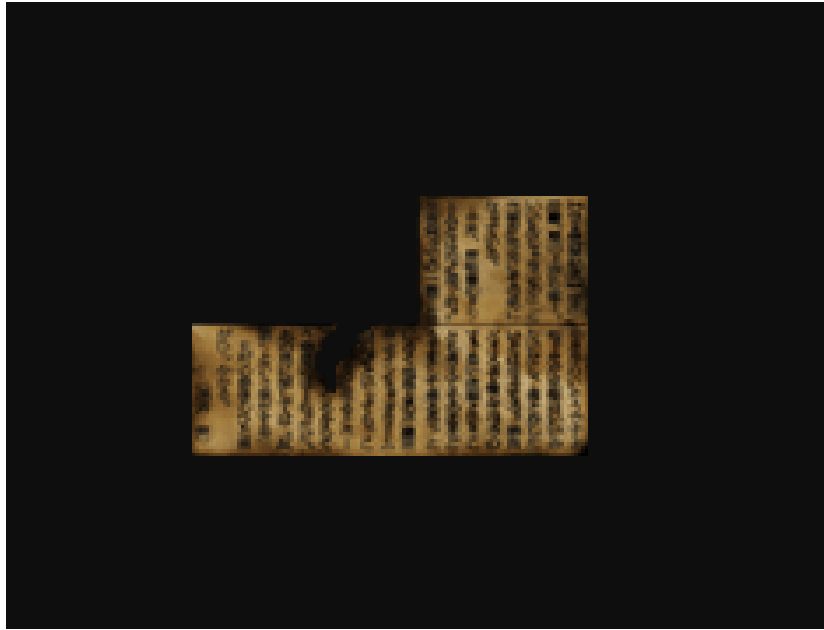


Fonte: *Zero Wiki*. Disponível em:

<http://bcl.rpen.us/zerowiki/index.php?title=Child%27s_Writing>. Acesso em: 29 out. 18.

Neste fragmento, lemos a mensagem que uma criança deixou, perguntando-se por que sua coleguinha não veio brincar com ela novamente. O papel está sujo e parcialmente rasgado, o que implica as condições em que a mansão se encontra e a idade do documento.

Figura 4: Clipping From A Local Newspaper, encontrado na mansão Himuro, em *Fatal Frame* (2001).



Fonte: Zero Wiki. Disponível em: <
[http://bcl.rpen.us/zerowiki/index.php?title=News_Clippling_3\(FF\)](http://bcl.rpen.us/zerowiki/index.php?title=News_Clippling_3(FF))>. Acesso em: 29 out. 18.

Nesse recorte de uma antiga notícia de jornal, lê-se:

No final do dia de ontem, um corpo humano sem membros foi encontrado na montanha Himuro, localizada na região sul da prefeitura. As mãos, pés e cabeça do corpo foram todos arrancados. A polícia está investigando o caso tanto como assassinato quanto como acidente. O corpo não foi identificado, mas acredita-se que seja um homem com cerca de 30 anos. A polícia também está levando em consideração o fato de que um corpo, mutilado da mesma maneira, foi encontrado no mesmo local há 15 anos (FATAL FRAME, 2001⁶).

A notícia macabra ilustra bem a qualidade dos relatos encontrados durante o jogo. São histórias fragmentadas que dão ao jogador indícios de fatos que não estão ligados, necessariamente, ao momento narrativo em que ele se encontra. Esses fragmentos apontam para histórias ou que vão ainda ser desveladas, ou que simplesmente povoarão o imaginário do jogador enquanto este joga o jogo sem, de fato, representarem informações úteis ou correlacionadas. A narrativa de *Fatal Frame* é intrincada e complexa porque é feita de quatro gerações de histórias que se acumulam na poeira da mansão. Miku vai desvelando o passado de cada personagem gradativamente e como as informações vêm a conta-gotas, de forma bastante parcelada, o efeito é de um intrincamento narrativo ainda mais severo. A cada

⁶ “Late yesterday, a human body with no limbs was found in Himuro Mountain, located in the southern region of the prefecture. The body's hands, feet and head were all torn off. The police are investigating the case as both a murder and accident. The body has not been identified, but it is believed to be a man around the age of 30. The police is also taking into consideration the fact that a body, mutilated in the same manner, was found in the same location 15 years ago” (FATAL FRAME, 2001).

momento as histórias surgem, desconexas, e é preciso bastante atenção, por parte do jogador, para ordenar o fio narrativo. É preciso encontrar vários diários de diversas pessoas diferentes, gravações, recortes de notícias antigas e manuais.

Nos jogos que usam essa estratégia epistolar para contar ou aprofundar suas narrativas, é preciso que o jogador faça uma leitura dos diversos fragmentos com os mais variados gêneros e autorias encontrados escondidos ou espalhados pelos espaços que encontra. A leitura das mensagens é feita, num primeiro nível, por decodificação, ao passo que a compreensão do sentido (tanto de cada texto isolado quanto do conjunto de textos encontrados no jogo) é um exercício hermenêutico. Assim como na leitura de *Drácula*, a organização de todas as informações fragmentadas deve ser operada na recepção, ou seja, por leitura.

É provável que a fragmentação narrativa, enquanto característica do romance gótico, possa causar o efeito de suspense e confusão próprios desse estilo literário. A fragmentação narrativa toma uma forma interessante quando se manifesta numa construção narrativa que se faz a partir de documentos, cartas e outros registros materiais. Dessa maneira, as materialidades utilizadas reforçam os aspectos ficcionais do teor narrado. Em videogames, diferentemente do caso do romance *Drácula*, a ficcionalidade desses registros materiais é exacerbada pela assunção da própria forma material. O texto, conteúdo do registro, fica impregnado do sentido da matéria oriunda.

Essa forma descontínua, típica do romance gótico, desabrocha na narrativa de videogame, porque contribui tanto para o enriquecimento da trama principal quanto para a criação de fluxos de histórias que são contos repletos de detalhes descontinuados. Observa-se, assim, a mudança de narradores e dos dispositivos narrativos.

O conjunto de informações reunidas em *Drácula* e a motivação para que todo esse material pudesse ter sido escrito ou gravado tinham, como motivação, o desejo dos personagens se protegerem e se informarem sobre as atividades do conde. O registro de tudo o que ocorre tem como justificativa a utilidade que dele se fará. Assim o é nos videogames: os registros são deixados por ocasião de necessidade, por serem importantes. Na maior parte das vezes os registros são deixados para que aqueles que os encontrarem possam se precaver de algum perigo – vê-se neste trecho do último de uma série de seis registros feitos por Takamine e encontrados por Miku.

Se tudo correr bem, ninguém nunca terá que ler estas notas, e eu posso usá-las para o conteúdo do meu próximo livro. Para encerrar, gostaria de agradecer meu assistente e meu parceiro, Tomoe Hirasaka. Se não fosse pelas palavras que ela deixou comigo,

eu não teria sido capaz de concluir isso, meu trabalho final. Se eu não voltar, por favor, dê a ela um enterro decente. Assinado: Junsei Takamine, 15 de setembro⁷ (Black Notebook Scrap – Novelist Takamine’s Notes 6, FATAL FRAME, 2001).

É possível perceber tanto a escrita testemunhal e epistolar sendo utilizada para aviso a quem fica, quanto instrumento de interlocução em meio a momentos de medo. O efeito de verdade provocado pelo uso de registros outrem que os do “próprio escritor”, que se passa por mero organizador dos relatos, também se implica em jogos de videogame. *Fatal Frame* trata de uma história que faz parte do folclore japonês, e o design do jogo utiliza-se dessa informação na tela inicial do jogo. Quando implica a correlação com a realidade, o jogo ressalta o efeito desejado pelo uso desses registros e de suas materialidades – seja de curiosidade do jogador, de verdade da mensagem, de identificação com o autor da mensagem, de medo etc.

O apagamento dos personagens na narrativa provocado por Stoker, pela primazia do uso dos registros epistolares, pode ou não ocorrer nos jogos de videogames. Tanto em *Resident Evil 4* como em *Fatal Frame*, os protagonistas não expressam suas subjetividades e poderiam ser classificados como personagens rasos. Em contrapartida, a expressividade e complexidade se manifesta com intensidade nos personagens de *Fatal Frame*, graças aos registros por eles feitos. Neste caso, os relatos são a única forma de comunicação dessas pessoas, todas mortas, com o mundo de Miku – mas a comunicação, pela própria forma que assume, é rica e significativa. Os relatos feitos por gravação em fitas são bastante macabros.

O controle do fluxo de informações que é feito por Stoker com o uso dos registros dos personagens também funciona nos jogos, assim como a descoberta da correlação entre os fatos ao longo da narrativa. Os protagonistas desses jogos, assim como os jogadores, têm acesso às informações de pouco em pouco, o que aumenta o suspense enquanto se joga. O jogador deve fazer associações entre os relatos encontrados, a história do jogo e o momento narrativo que está se desenvolvendo enquanto ele atua; o processo de compreensão dos significados que emergem desse conjunto de textos sincréticos é tanto da ordem da decodificação quanto da sensibilidade hermenêutica de organizar o todo de informações descontínuas e tirar disso o sentido do texto.

⁷ “If all goes well, no one will ever have to read these notes, and I can use them towards the content of my next book. In closing, I would like to thank my assistant and my partner, Tomoe Hirasaka. If it weren’t for the words she left with me, I wouldn’t have been able to complete this, my final work. If I don’t return, please give her a decent burial. Signed: Junsei Takamine, September 15th” (Black Notebook Scrap – Novelist Takamine’s Notes 6, FATAL FRAME, 2001).

Nos personagens de videogames que, assim como os de Stoker, escrevem, fica a sensação de alívio dos tormentos vividos. Pode-se perceber como os personagens buscam esse amparo em mensagens como a primeira deixada por Mafuyu:

24 de setembro. Eu tive um mau pressentimento desde que cheguei a esta mansão. Estou deixando anotações neste caderno apenas para o caso de alguma coisa acontecer comigo. Eu tenho que encontrar o Sr. Takamine e os outros rápido... Espero que não seja tarde demais! (Mafuyu's Notes 1, FATAL FRAME, 2001⁸).

Analisamos a narrativa fragmentária do gótico como se manifesta em *Drácula*, de forma epistolar – e seus desdobramentos nas narrativas de videogames de *Survival Horror*. Utilizou-se, como recorte, esse aspecto do romance gótico e sua caracterização no romance de Stoker, singular pelo uso de diversas formas de relatos. Foi possível traçar uma análise que paralelizou o romance com os dois videogames estudados, *Resident Evil 4* e *Fatal Frame*. Comparando o uso de epístolas e outros registros materiais como mecanismos narrativos, tanto em *Drácula* como nos videogames, é possível depreender que, nas três narrativas, os efeitos provocados são semelhantes. Esses efeitos funcionam tanto como dispositivos que ampliam os sentidos da narrativa principal, quanto a extrapolam, criando a sensação de que há um mundo diegético bastante robusto. Outros efeitos causados, de curiosidade, ansiedade e identificação também ocorrem em todas as narrativas, já que se implicam na leitura dessas narrativas, que se descolam, desconectam, convergem e se imiscuem, finalmente, com a participação do leitor/jogador. Apesar de termos privilegiado dois jogos apenas nesta análise, a maioria dos jogos (senão todos) de *Survival Horror* utiliza o uso de escrita epistolar (em diversas materialidades) para alcançar os efeitos aqui mencionados. Exemplos disso são os jogos das franquias *Silent Hill*, *Condemned*, *Dead Space*, *Outlast*, *Forbidden Siren*, o jogo *Amnesia: The Dark Descent* (2010) e muitos outros. Isso não significa que os videogames representem uma espécie de fim das narrativas tradicionais. O que podemos perceber é uma evolução enquanto possibilidade de criação de dispositivos narrativos para produção de efeitos na recepção, o que pode, certamente, fomentar um processo reverso: as narrativas tradicionais, como vistas em romances literários, apropriarem-se dessas novas maneiras de contar histórias.

Referências

⁸ “September 24th I've had a bad feeling ever since I came to this mansion. I'm leaving notes in this notebook just in case anything happens to me. I've got to find Mr. Takamine and the others fast... I hope it's not too late!” (Mafuyu's Notes 1, FATAL FRAME, 2001).

BACKHOUSE, Sarah. **Narrative and Temporality in ‘Dracula**. Major Project Report, London College of Communication, 2003. Disponível em: <<http://the-publishing-lab.com/uploads/bookshelf/pdfs/SarahBackhouse.pdf>> Acesso em: 26 de março de 2018.

BUTLER, Erik. Writing and Vampiric Contagion in Dracula. In: **Iowa Journal of Cultural Studies**, 2, pp 13-32, 2002. Disponível em: <<https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1015&context=ijcs>> Acesso em: 03 de abril de 2018.

Página
| 60

CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações**. Tradução Maria Manoela Galhardo. 2. ed. Portugal: Difel, 2002.

FRYE, Northrop. **Anatomy of Criticism**. Third edition, Princeton, 1973.

GAMER, Michael. **Romanticism and the Gothic: Genre, Reception, and Canon Formation**. New York: Cambridge University Press, 2000.

GATES, David. **Bram Stoker’s Dracula and the Gothic Tradition**. Dissertação de mestrado, McMaster University, Massachusetts, 1976. 112 pp. Disponível em: <<https://macsphere.mcmaster.ca/bitstream/11375/9592/1/fulltext.pdf>> Acesso em 28 Nov. 2016.

GOUGH, Noel. “Textual Authority in Bram Stoker’s Dracula; or, What’s Really at Stake in Action Research?” In: **Educational Action Research**, Vol. 4, No. 2, 1996.

HINDLE, Maurice. Introdução. In: STOKER, Bram. **Drácula**. Tradução: José Francisco Botelho; organização, introdução e notas de Maurice Hindle; prefácio de Christopher Frayling. – 1ª ed. – São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2014.

HOGLE, Jerrold E. (Org.). **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002, pp. 41-62.

JONES, Stephanie. *Exploring Gothic Fiction: A Corpus-Based Analysis*. 2010. 68 f. Dissertação (Mestrado em Evolution of Language and Cognition) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Psicologia e Ciências da Linguagem, The University of Edinburgh, Edinburgh, Scotland. Disponível em: <<http://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/5351>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

NORTON, Rictor. Aesthetic Gothic Horror. **Yearbook of Comparative and General Literature**, n. 21, 1972, 31-40. Disponível em: <<http://rictornorton.co.uk/gothic/horror.htm>> Acesso em: 28 nov. 2016.

SALAZAR, Anthony. “Curing the Vampire Disease with Transfusion: The Narrative Structure of Bram Stoker’s Dracula.” In: **English Language and Literature Studies**; Vol. 7, No. 3; 2017.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. **The Coherence of Gothic Conventions**. New York and London: Methuen, 1986.

SEGGERS, Rien Theodorus; JAUSS, Robert Hans; BAHTI, Timothy. An interview with Hans Robert Jauss. **New Literary History**. Charlottesville: The Johns Hopkins University Press, v. 11, n. 1, pp. 83-95, outono. 1979. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/468872>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

STOKER, Bram. **Drácula**. Tradução: José Francisco Botelho; organização, introdução e notas de Maurice Hindle; prefácio de Christopher Frayling. – 1ª ed. – São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2014.

RESIDENT Evil 4, Capcom. PlayStation 2, 1 DVD, 2005.

FATAL Frame, Tecmo. PlayStation 2, 1 DVD, 2001.

NARRATIVE EFFECTS IN EPISTOLARY HORROR STORIES: FROM DRACULA TO SURVIVAL HORROR VIDEOGAMES

Abstract

A brief overview of epistolary writing as a tool for creating Gothic effect in the narrative of Bram Stoker's novel *Dracula* is proposed, in order to develop a discussion of how this effect has been produced in video game narratives of franchises of Survival Horror genre as *Resident Evil 4* (2005) and *Fatal Frame* (2001). Methodologically, the research is undertaken through a bibliographical review of the Gothic literary genre and its characteristics – with regard to epistolary writing and *corpus* analysis, both composed by the novel *Dracula* and by images and excerpts from the messages of both games. This approach is supported by the contributions of Cultural History as studied by Roger Chartier (2002), in the perspective that the material evidence of cultural objects should be used in the analyzes of the readings undertaken by the readers. It is concluded, after review and analysis undertaken, that the effects caused by the narrative fragmentation produced by the use of written records and recorded speech that are found by the players in both games parallels the effects that are caused by the work of Stoker in the construction of the novel *Dracula*.

Keywords

Narrative. Epistolary. *Dracula*. Survival Horror. Videogame.

Recebido em: 10/11/2018
Aprovado em: 15/10/2019