

INSTITUTO SUPERIOR ANÍSIO TEIXEIRA
CURSO GRADUAÇÃO LETRAS PORTUGUÊS INGLÊS

Maria Eduarda dos Santos Borges

WHAT REMAINS OF GOTHIC FICTION:

Uma leitura da influência do cenário e ambientação góticos nas produções atuais através da comparação de O castelo de Otranto e What Remains of Edith Finch

São Gonçalo – RJ

2022

Maria Eduarda dos Santos Borges

WHAT REMAINS OF GOTHIC FICTION:

Uma leitura da influência do cenário e ambientação góticos nas produções atuais através da comparação de O castelo de Otranto e What Remains of Edith Finch

Monografia apresentada à Coordenação do Curso graduação em Português-Inglês do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como cumprimento parcial das exigências para a conclusão do curso.

Orientador: Prof . M^a Michelle Mattos

São Gonçalo – RJ

2022

Maria Eduarda dos Santos Borges

WHAT REMAINS OF GOTHIC FICTION:

Uma leitura da influência do cenário e ambientação góticos nas produções atuais através da comparação de O castelo de Otranto e What Remains of Edith Finch

Monografia apresentada à Coordenação do Curso graduação em Português/Inglês do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como cumprimento parcial das exigências para a conclusão do curso.

Orientador: Prof. M^a Michelle Mattos.

Prof. M^a Michelle Mattos – ISAT

São Gonçalo, RJ, 1 de julho de 2022.

DEDICATÓRIA

Expresso minha mais sincera gratidão a Najovenis dos Santos Souza e a José Avelino de Souza, por terem idealizado meus passos na educação antes mesmo de me conhecerem completamente.

Partilho da mesma gratidão com relação a Rosana Mara de Santos Borges e a Eduardo de Jesús Borges, por serem condutores desse desejo recorrente pela educação.

Reconheço e agradeço intensamente todos os esforços e a presença em vida de Haidée Maria de Jesús Borges como a forte figura feminina em minha vida.

Agradeço, também, a Gabriel Rodrigues Lopes, por me amparar emocionalmente durante todo o decorrer da pesquisa e da minha vida acadêmica, até então. E que venham muitos anos.

Por fim, prestigio todas as crianças estranhas, esquisitas e extraordinárias, por crescerem e fazerem do mundo um lugar maravilhosamente melhor.

“Enfim, todos nós vivemos neste universo mágico. De modo que podemos trabalhar com esse fato ou simplesmente ignorá-lo. Mas até mesmo quando o ignoramos, ele continua sendo mágico.”

(Rae Beth)

RESUMO

A literatura Gótica é, muitas das vezes, injustamente descrita como a literatura dos monstros, ou simplesmente de terror, mas muitos fatores históricos, políticos e sociais construíram sua imagem e transformaram-na em um conceito atemporal. Contudo, são vistas poucas reproduções dos aspectos Góticos puros na contemporaneidade, especialmente quando os meios de comunicação abordados não são os livros. Desta forma, esta pesquisa emprega o método comparativo para analisar, especificamente, os quesitos de cenário e ambientação clássicos Góticos em comparação com uma obra tecnológica atual. Os objetos de estudo escolhidos foram *O Castelo de Otranto* (1764), o clássico de Horace Walpole, e *What Remains of Edith Finch* (2017), um jogo desenvolvido pela *Giant Sparrow*, para descobrir as duas obras apresentam valores similares nos tópicos propostos. Por fim, fica claro que o gótico não é um gênero estagnado no tempo, e que há muito dele em produções da vida atual do que se imagina.

Palavras-chave: ambientação. castelo. cenário. gótico. literatura. videogame.

ABSTRACT

Gothic literature is, most of the times, unfairly described as the literature of the monsters, or simply horror, but many historical, political and social facts have built its image and transformed it into a timeless concept. However, there is very little representation of contemporary pure Gothic aspects, especially when the discussed media is not books. Therefore, this research uses the comparative method to analyze, specifically, the classical aspects of Gothic setting and ambience in comparison to a recent technological piece. The chosen studied aspects were *The castle of Otranto* (1764), the classic by Horace Walpole, and *What Remains of Edith Finch* (2017), a game developed by Giant Sparrow, to find out if both pieces show similar value on the proposed topics. After all, it has been observed that Gothic is not a genre that is stuck in time, and there is much more of it in contemporary productions than commonly imagined.

Key words: ambience. castle. setting. gothic. literature. video game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	16
Figura 2.....	18
Figura 3.....	19
Figura 4.....	20
Figura 5.....	23
Figura 6.....	39
Figura 7.....	41
Figura 8.....	41
Figura 9.....	42
Figura 10.....	55

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 O JOGO WHAT REMAINS OF EDITH FINCH.....	15
2.1 O enredo de <i>What Remains of Edith Finch</i>	15
2.2 O cenário de <i>What Remains of Edith Finch</i>	19
2.3 A ambientação e a atmosfera de <i>What Remains of Edith Finch</i>	23
3 O LIVRO <i>O CASTELO DE OTRANTO</i>	29
3.1 Enredo de <i>O castelo de Otranto</i>	29
3.2 Cenário de <i>O castelo de Otranto</i>	35
3.3 Ambientação e atmosfera de <i>O castelo de Otranto</i>	43
4 O GÓTICO.....	50
4.1 A arquitetura gótica presente nas obras literárias.....	52
5 A COMPARAÇÃO ENTRE <i>WHAT REMAINS OF EDITH FINCH</i> E <i>O CASTELO DE OTRANTO</i>	55
6 CONCLUSÃO.....	59
REFERÊNCIAS.....	61

1 INTRODUÇÃO

Contar histórias é, sem dúvidas, uma das artes mais antigas que existem. Presente em todas as culturas, as histórias não dependiam de palavras para serem contadas, e ainda assim carregavam inúmeros significados precedentes à existência da escrita. Pessoas específicas, em comunidades primitivas, eram responsáveis pelo conhecimento das histórias: “contadores eram os que conservavam e difundiam a história e o conhecimento acumulado pelas gerações” (MAINARDES, 2008, p. 5). Por exemplo, os *griots* eram (e, por questões de preservação cultural, ainda são) responsáveis por portar e transmitir todo tipo de conhecimento essencial das comunidades africanas ágrafas. Cada *griot* era responsável por uma linha de conhecimento específica e existiam os especialmente experientes em transmissão de lendas, músicas... enfim, histórias.

Com a chegada e avanço da escrita, esse meio tão tradicional de entretenimento foi se reformando e se adaptando para livros, jornais, rádio, televisão, etc. Com a estreia de novos meios de comunicação, os meios de contar essas histórias acabaram também se modificando. Mas em que ponto do tempo essas histórias saem de um campo passivo e entram em uma zona ativa e participativa? É quase impossível contemplarmos alguma dessas mídias sem nos imaginarmos no papel do personagem principal e imaginar que decisões tomaríamos no seu lugar, e hoje há narrativas disponíveis para quem é rondado por esses tipos de pensamentos, especialmente em jogos. Mas antes desse nível de imersão, muito desenvolvimento, falha e tentativa foram necessários.

É quase inimaginável, da nossa perspectiva atual, que entre os anos 70 e 80, um grupo de quadrinhos chamados *bits* tomaram as telas de televisões por todo o Japão e Estados Unidos (é notável como o Japão foi o pioneiro nessa área, sendo os Estados Unidos apenas influenciados pelo mercado asiático nos primeiros anos). De acordo com o documentário sobre jogos *GDLK (2020)*, a origem dos videogames se sucedeu do seguinte modo: foi projetado um console específico para a execução desses jogos que eram puramente estratégia: o *Atari*, e nele foram lançados grandes sucessos como *Space Invaders*, *Pong* e *Pacman*. Consequentemente foram criados os fliperamas, máquinas “móveis” que foram pensadas para o público frequentador de shoppings e eram operadas por fichas. Mas como os jogos eram repetitivos, eles tornaram-se relativamente fáceis e foram esquecidos com o tempo.

Logo, a Nintendo cumpria seus esforços para reinserir o Japão no mercado americano com os jogos. Eles ainda seguiam um padrão bem básico, mas surpreenderam com um fator revolucionário: a presença de uma narrativa. Não é à toa que jogos como *Donkey Kong*, *Super*

Mario Bros e *The Legend of Zelda* se tornaram tesouros inestimáveis, ganhando dezenas de sequências mais elaboradas. Eram um rascunho bem caricato de *O herói de mil faces*, teorizado por Joseph Campbell (1949), que possuíam uma narrativa bem linear que consiste quase sempre em salvar uma donzela em perigo.

Em paralelo ao surgimento da narrativa em jogos eletrônicos, surgiu o gênero do RPG de mesa (na década de 80) que se popularizava, já apaixonando crianças na possibilidade de elas serem os heróis e heroínas de sua própria aventura, e já se destacando em fatores como imersão e narrativa, dando ao jogador o poder da escolha. Inspirados nesse gênero, finalmente os computadores revelaram-se como “possíveis reprodutores de jogos”, trazendo o ainda simplório gênero de “aventura textual”, como em livros interativos. As narrativas eram realmente complexas, oferecendo as opções de escolhas a serem feitas e vários caminhos a serem seguidos. O jogador tem a decisão de moldar a realidade e sucessivamente sofrer as consequências dessas escolhas. E se não fossem por essas aventuras em texto, que gradualmente adquiriram um visual e uma mecânica levemente mais ampla, nunca seria possível presenciar a evolução que se mostrou surpreendente hoje em dia. À medida que as narrativas eram mais bem desenvolvidas e o visual era priorizado, a indução dos sentimentos no jogador era mais bem aproveitada. E assim, depois de muita evolução, chegamos à atualidade, na qual existem milhares de gêneros interativos possíveis em apenas alguns cliques.

Apesar de toda essa trajetória dos jogos em busca da interatividade, *What Remains of Edith Finch* quase não apresenta esse fator. Ele é parte de um gênero muito controverso dos jogos de aventura chamado *Walking simulator* (livremente traduzido como simulador de andança), onde a interatividade é deixada quase totalmente de lado, mas ainda assim, a imersão é trabalhada profundamente. Eles podem ser chamados também por *enviromental narrative games* (livremente traduzido como jogos narrativos ambientados) atribuindo foco ao ambiente e à narrativa. Eis o que me fez apaixonar por esse jogo: uma narrativa impecável conectada e contada pelo ambiente. Palavras aparecem na tela e são ditas no ouvido do jogador pela personagem principal; o lugar conta essas histórias por outras perspectivas e, mesmo sendo um jogo, ainda assim ele sente não ter controle sobre nada disso. É como se, por volta de 2 horas da sua vida, o jogador fosse conduzido a se distanciar de sua identidade e se entregasse completamente à vida da jovem de 17 anos, Edith Finch, que sabe que vai morrer de uma maneira peculiar. O jogador é introduzido nessa nova realidade e vive também na pele de toda a família dela, enquanto eles cumprem uma maldição inexplicável sobre a morte estranha de todos eles. É o objetivo do jogo limitar as possibilidades, pois nada pode ser mudado perante essa situação, o que consiste em um passo para trás quando se trata de ser uma mídia ativa e

participativa. O jogo foi lançado em 2017, desenvolvido pela *Giant Sparrow*. A *Annapurna Interactive*, publicadora do jogo, costuma focar em jogos com a narrativa marcante, acima das mecânicas e dificuldade, trazendo uma experiência confortável para quem joga.

É inegável que jogos, no geral, inevitavelmente alguma hora chegam às mãos de crianças e adolescentes, seja pelo ato de jogar em si, ou por vídeos sobre o jogo, gravados ou ao vivo. Apesar da proporção de jogadores variar de acordo com região e classe social, uma pesquisa da TIC *Kids Online Brasil 2019* (Cetic.br) revelou que 11% é a porcentagem de crianças e adolescentes que não têm acesso à internet no Brasil. Mesmo que esse seja um número preocupante por questões de conexão, ele expõe que a quantidade de jovens que possuem acesso ao conteúdo é grande. E é provável, diante da pandemia do Covid-19, que esse índice tenha estabilizado, ou de alguma forma piorado, já que apesar de a conexão ter sido essencial para acompanharem as aulas remotas durante o período pandêmico, esta época trouxe consigo também um agravamento na desigualdade social; portanto, um elemento a mais influenciando essa dificuldade de acesso à internet.

Uma pesquisa feita pelo Instituto Data Favela em setembro de 2021, consultando 1180 pessoas, por sua vez, revela que um em cada três jovens moradores de favela tem o sonho de se tornar jogador profissional de videogame. A mesma pesquisa também revela que o celular é a principal fonte de acesso a esse sonho. Até mesmo campeonatos são sediados pela Central Única das Favelas (CUFA), reunindo em torno de 5 mil comunidades de todo o país e evidenciando o comprometimento e conexão dos jovens em situação de vulnerabilidade social com esse gênero.

Em um Brasil onde o hábito da leitura vem sendo deixado de lado, em que apenas 18% das crianças e adolescentes o mantêm (já considerando as leituras curriculares, obrigatórias e Bíblia), o aumento do uso da internet e redes sociais é apontado como principal fator para esse fenômeno. Esses dados foram revelados pela 5ª edição da pesquisa *Retratos da Literatura do Brasil*, feita entre 2019 e 2020.

Conclusão da lógica: se o hábito de contar histórias se renova com os meios de comunicação, e a leitura tem sido deixada de lado em comparação com a tecnologia, que vem abraçando esses jovens desamparados dos cânones e clássicos, por que não revitalizar velhas histórias em novos meios de comunicação e gêneros? Já existem jogos que são releituras ou têm elementos referenciando clássicos. Como *Dante's Inferno*, para as obras de Dante Alighieri; *Alice Madness Returns* para a mais famosa obra de Lewis Carroll (*Alice no País das Maravilhas*, 1856); ou *Jekyll and Hyde* para a obra clássica do gótico de Robert Louis

Stevenson (*O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, 1886). Jogos desse tipo podem se tornar um incentivo para a procura dos clássicos.

Mas e no caso daqueles jogos que parecem ser obras independentes de referências? Neles podem ser achados rastros de antigas características que trariam, mesmo que inconscientemente, a paixão pelos gêneros antigos que parecem terem sido enterrados pelo tempo? É isso que será questionado neste trabalho, em que o jogo *What Remains of Edith Finch* será analisado e comparado com a obra fundadora do gênero gótico britânico, *O Castelo de Otranto* (WALPOLE, 1764).

O Castelo de Otranto narra a suposta maldição de uma família, mais especificamente essa maldição se cumprindo. Fenômenos sobrenaturais acontecem que levam à morte do filho acontecem, e este, Manfredo, persegue sua nora — agora viúva — por toda a estrutura do castelo e adjacências com a intenção de continuar forçadamente sua linhagem, que estava fadada à extinção. O livro é um Romance medieval escrito fora de seu tempo, que nada tem de cavalheiresco e, na realidade, as ações do personagem principal são tão sórdidas que a obra recebeu a designação de Gótica, e um dos motivos foi justamente quebrar a idealização dos Romances medievais.

Apesar de o jogo e o livro a serem comparados se passarem em tempos completamente diferentes, esta pesquisa é focada em analisar o uso do cenário em ambas as narrativas, mostrando que relances do gênero gótico podem aparecer independentemente de obra e época, e que jogos podem ser usados de alguma forma para trazer aquela realidade, uma vez perdida, de volta para as mãos de um potencial leitor. Isso não só com o gênero gótico: uma vez confirmada a existência de inspirações em velhos gêneros vindas de jogos atuais, um novo mundo de possibilidades de uso e criação dos jogos para a literatura se abre.

O capítulo dois deste trabalho aborda os três aspectos cruciais para a análise do jogo. Na primeira parte, é explorada um pouco a ideia do jogo, a desenvolvedora e a publicadora, e em seguida, é contada a história do jogo. Em sequência, o cenário é analisado sem abranger especificamente as emoções e o impacto narrativo, para que então sejam analisados os detalhes de ambientação que envolvem a reflexão do cenário nos sentimentos do personagem e do jogador.

O capítulo três introduz os três mesmos critérios estabelecidos para a análise da obra ao voltar o foco estritamente para o objetivo da comparação. Primeiramente, é feita uma breve introdução biográfica sobre Horace Walpole, o autor da narrativa, e sua influência na literatura. Posteriormente, o enredo da produção é introduzido detalhadamente para melhor compreensão das próximas informações. A seguir, o foco é na descrição do cenário, em que é realizada uma

leitura individualmente deste, e depois em comparação com a mansão construída pelo autor, em *Strawberry Hill*. Seguidamente, já considerando a similaridade do castelo de Otranto com a mansão de *Strawberry Hill*, há uma análise das intenções de escrita de Walpole ao ocultar muitos elementos significativos do cenário e da narrativa.

No capítulo quatro, introduz-se o gênero estreado a partir do livro de Walpole: o Gótico. Descreve-se a origem do termo, suas influências sociais e políticas, além de se estabelecer uma breve ordem cronológica de seu desenvolvimento com a linguagem literária. Em seguida, apresenta-se o Gótico como temática de outras artes e aprofunda-se especialmente na sua história arquitetônica, seja dentro ou fora dos livros.

No capítulo cinco o livro *O Castelo de Otranto* é comparado com o jogo *What Remains of Edith Finch*, e são discutidas suas similaridades e discordâncias nos âmbitos de cenário e ambientação. Ao final, analisa-se se ambos são originários de uma mesma temática perpetuada, ou não.

2 O JOGO *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH*

Neste capítulo será introduzido o jogo *What Remains of Edith Finch* e seus três elementos cruciais, que são: o enredo, necessário para o entendimento do jogo no geral, o cenário, utilizado para descrever fisicamente a aparência da casa ilustrada no jogo e, a ambientação, introduzida para descrever emocionalmente as intenções ao se ilustrar a casa desta maneira específica e peculiar.

2.1 O enredo de *What Remains of Edith Finch*

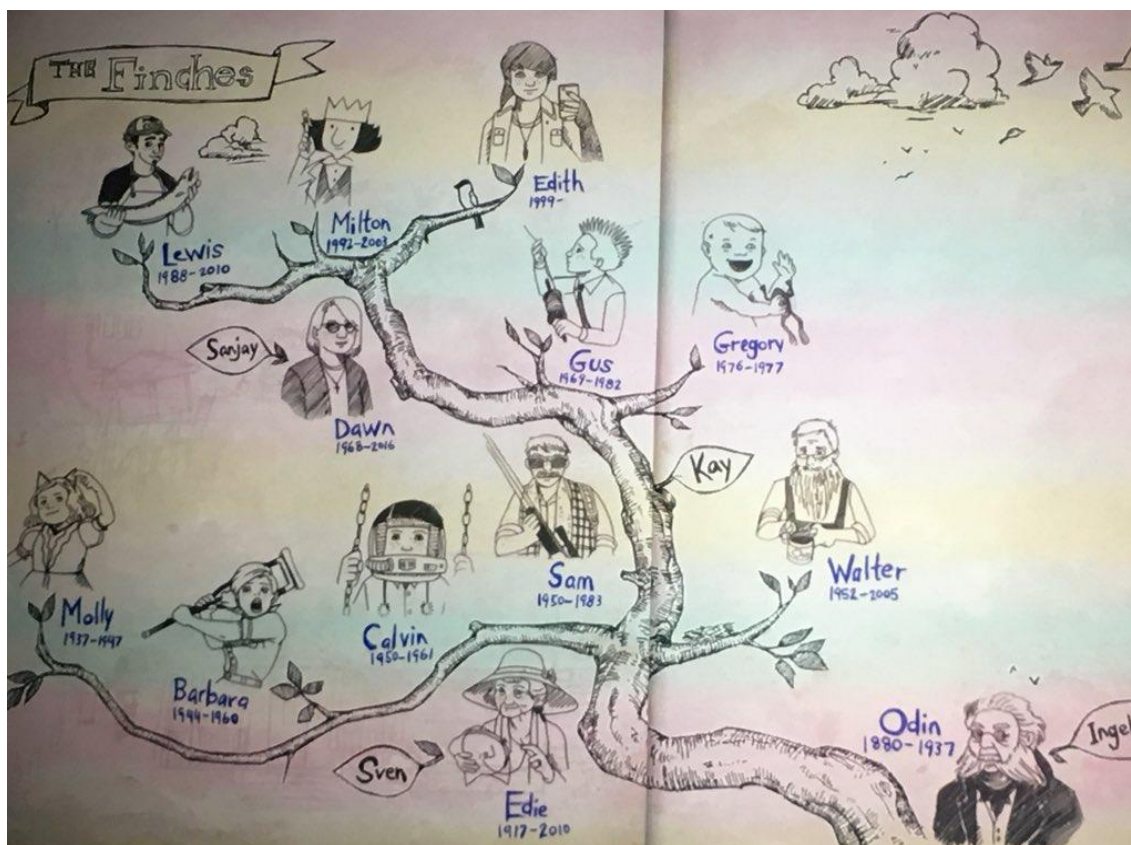
Fundada em 2011, a *Annapurna Pictures* é uma distribuidora criada por Megan Ellison. Segundo a descrição do *LinkedIn* da própria empresa, o objetivo midiático por trás de suas produções é criar conteúdo sofisticado e de boa qualidade, que abrange um público diverso e ainda assim se esforça em ser comercialmente consciente e trazer pensamento crítico. Como seu foco é abrangente, a empresa possui subseções (companhias) que produzem especificamente obras de cunho cinematográfico, televisivo, teatral e interativo. A companhia *Annapurna Interactive* é a divisão da empresa criada em 2016, focada em experiências pessoais, majoritariamente jogos, apesar de também terem trabalhos com filmes interativos. Pelo apreço por temas de pensamento crítico, experiências pessoais e interativas (orgulhosamente citados por eles), foi natural manterem uma parceria de dois jogos com o estúdio desenvolvedor independente *Giant Sparrow*. Essa desenvolvedora, fundada em 2009, por sua vez, só tem em seu currículo estes dois jogos que produziu em parceria com a *Annapurna: The Unfinished Swan* (2012) e *What Remains of Edith Finch* (2017). Ainda assim, afirmam em sua página na internet que seu objetivo é criar experiências inigualáveis e surreais, fazendo do nosso mundo um lugar misterioso que vale a pena explorar. Apesar das poucas produções em conjunto, as ideias foram bem-sucedidas. Segundo a descrição no site da *Annapurna Interactive*, eles reconhecem *What Remains of Edith Finch* como um dos jogos mais notáveis da empresa, ganhando em 2018 o prêmio de melhor jogo de acordo com o BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*), além de ter outras cinco vitórias em um total de doze indicações.

What Remains of Edith Finch (doravante WRoEF) é primordialmente uma experiência, em primeira pessoa, sobre ser continuamente surpreso a todo tempo pelos seus arredores e pela história que reside em elementos de um mundo tão misterioso, assim como a desenvolvedora e a distribuidora prometem. Ele é abordado com um conceito que na literatura é chamado de *frame narrative*, que, segundo o site *Oxford Reference*, é a história onde outra história está embutida, como um conto dentro de um conto. A personagem principal, Edith Finch, aos dezessete anos, volta por impulso para sua antiga casa, na qual ela morou até os onze anos de

idade. Com apenas uma chave que recebeu da mãe, Dawn Finch, ela não permitia que a filha tivesse acesso à história da família, na tentativa de evitar que o conhecimento sobre essas histórias dos entes queridos trouxesse consigo a conexão de Edith com a suposta maldição que assombrou todos os seus familiares. Em meio a confrontos constantes, Dawn e Edie — a bisavó da família a qual inspirou o nome da bisneta — tinham visões opostas sobre a mesma maldição. Enquanto Edie cultuava os falecidos com memoriais, cemitérios, esculturas, pinturas, e mantinha suas essências vivas na casa, Dawn selava quartos, trancava andares e insistentemente tentava apagar sua história, preservando um voto de silêncio que perdurou até sua própria morte por uma doença desconhecida, ao ser supostamente alcançada pela maldição. Não deixou palavras, apenas uma chave, e permitiu que a curiosidade de Edith a guiasse, ou não, até o lugar do qual há tanto tempo elas fugiram.

Ao explorar tal casa de tamanho colossal, o jogador assume o papel de Edith Finch, revivendo a história de sua família enquanto relata, em uma espécie de diário, todos os pensamentos que tem e memórias que presencia. Além disso, ele pode gradualmente preencher visualmente uma árvore genealógica enquanto se familiariza com os membros da família Finch, por meio dos memoriais confeccionados pela bisavó Edie. Entre um tataravô, dois bisavós, seis avós, um casal de pais, dois tios e dois irmãos, agora todos mortos, ela revive todos os últimos dias das vidas de seus parentes. Os postos na família não devem iludir, muitas dessas pessoas não foram conhecidas por Edith, algumas nem passaram da infância.

Figura 1 - Árvore Genealógica da família Finch



Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2017)

Posteriormente, no desenrolar do enredo, é possível reconhecer que mesmo a personagem principal, Edith, já está morta e que a leitura do diário dela é feita pelo verdadeiro último membro da família Finch, o filho de Edith que pouco nos é apresentado ao deixar no túmulo da mãe um buquê de copos de leite.

2.2 O cenário de *What Remains of Edith Finch*

O cenário do jogo é particularmente recluso, pois toda a campanha se passa em um bosque fechado e cercado na Ilha das Orcas, em Washington DC, nos Estados Unidos. O local que desperta mais atenção no terreno é a casa, que possui uma quantidade confusa de andares e quartos.

A linha cronológica da moradia dos Finch é de essencial entendimento, pois o motivo que levou esta construção a ser um conglomerado de quartos já reside desde os primórdios da árvore genealógica. Odin — tataravô da família —, na tentativa de escapar da maldição que já assolava os Finch por aproximadamente 500 anos ainda quando moravam na Noruega, em 7 de janeiro de 1937, içou velas em direção a um possível novo cenário. Entretanto, esse içar de velas não foi tão convencional. O homem transformou sua própria casa em um navio veleiro,

na esperança de levar consigo a história que ele construiu em sua terra natal. Quando na costa de Washington, ondas descritas como tendo 40 pés de altura (um equivalente a 12,192 metros) derrubaram a casa e mataram Odin Finch. Naufragos e desolados, Edie, filha do falecido, o marido Sven e a bebê Molly se estabeleceram na Ilha das Orcas. Tijolos da própria casa naufragada foram usados na construção de certas partes da nova moradia, trazendo a história que não podia ser esquecida da arquitetura que o pai fez questão de levar consigo. Ainda assim, a velha casa ainda é parte da vista dos Finch: quando olham para o horizonte, se encontra submersa, mas se faz presente com seu pico emergindo das águas salgadas.

No tempo atual (o jogo se passa em 2017), no exterior da casa, no vasto jardim que se confunde com a floresta, é possível perceber a presença de um riacho, dois portões, uma caixa de correio excêntrica que se propõe a ser uma miniatura de uma casa, garagem para um carro de estrada, um lago com a presença de um escorrega em formato de “boca de dragão” abandonado, e uma escadaria em direção a porta principal. Ainda há dezenas de pôsteres espalhados pelas árvores, postes, paredes e chão, com o aviso de “desaparecido” acompanhados do nome de Milton Finch e telefone de contato.

Figura 2 - Visão externa da casa.



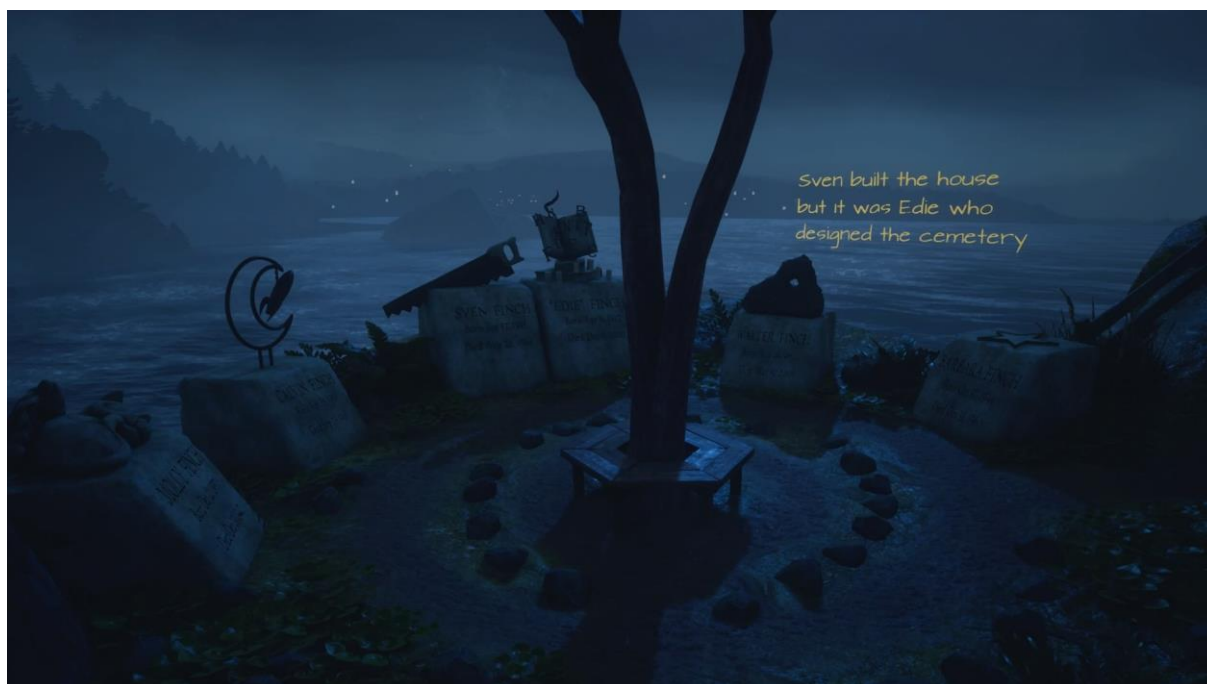
Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2015)

A parte de trás da casa, a qual tem contato com a beira do mar, contém um balanço suspenso, um túnel que passa por debaixo da casa, uma linha de trem que passa por dentro desse túnel e se encaminha para o penhasco, um memorial de um mini-trem para Walter Finch ao

lado do trilho, um cemitério e uma pequena área de lazer de madeira construída suspensa como uma estrutura de uma casa na árvore.

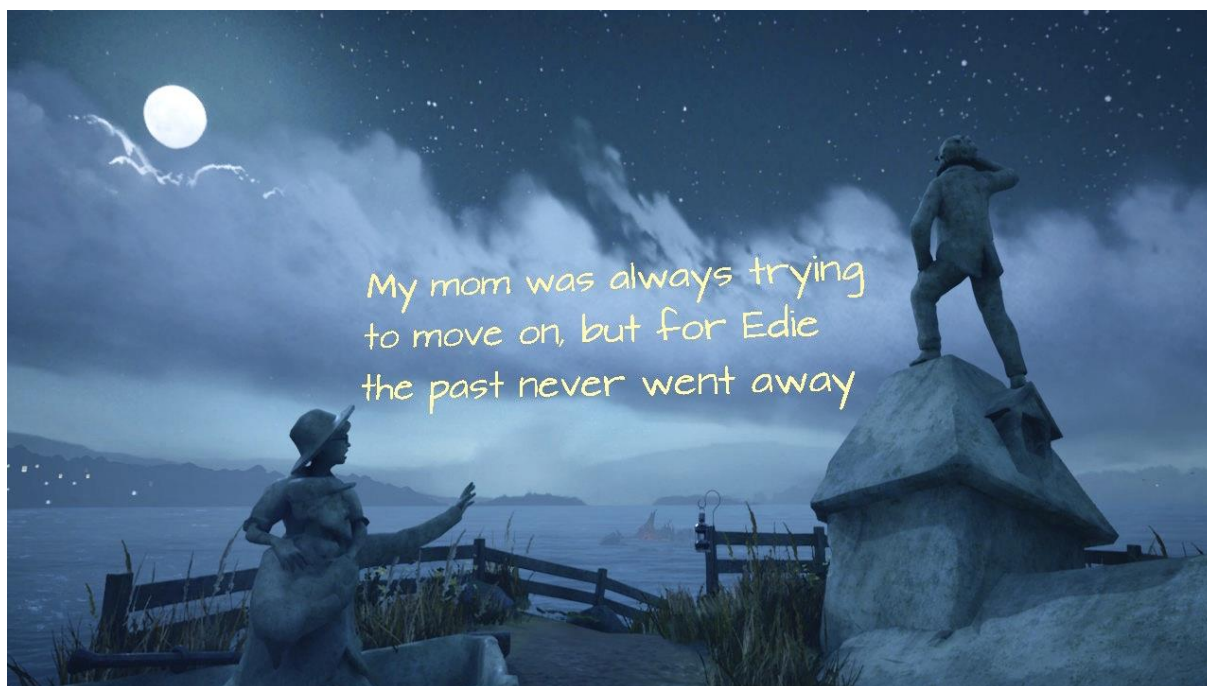
A descrição do cemitério requer detalhamento, até pelo motivo de haver tantas mortes na família. Montado antes mesmo da própria casa, e arquitetado por Edie, ele é dividido em três tipos de construção. A seção dos animais de estimação é a primeira pela ordem do caminho, e guarda as lápides de vinte e quatro animais, todas com nomes e respectivas datas. As lápides dos familiares estão divididas em “andares”, reafirmando a primeira e a segunda geração da existência da família. Cada lápide tem uma particularidade, também projetada por Edie, que lembra a essência do falecido em vida. Há, entretanto, duas divergências dentro desse grupo, que abrem o novo tipo de construção no cemitério. Os membros Odin e Milton não tem lápides, e sim monumentos. Milton, de cuja morte não se tem confirmação, só tem um monumento em formato de lápide, sem as datas de nascimento e morte. Odin, por sua vez, tem um monumento por ser o primeiro residente do cemitério. Sua estátua é uma representação do momento de sua morte: Edie, Sven e Molly, de um barco a remo, lamentam enquanto observam Odin, que ostenta uma postura de desbravador em cima da representação de sua própria casa afundando. Ele mira em direção à antiga casa afogada de verdade. Na frente de toda essa homenagem, há um monóculo de longo alcance, que permite ao observador ter uma melhor visão do naufrágio.

Figura 3 - Lápides do cemitério



Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2017)

Figura 4 - Monumento em honra de Odin.



Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2017)

A estrutura exterior da nova casa, por sua vez, tem originalmente três andares, feitos para os integrantes da primeira geração¹ da família. Entretanto, com a expansão da família, anexos, no mínimo exóticos, foram criados em cima da estrutura original. Um quarto que se assemelha a uma torre de dois andares, uma escola em casa, uma horta ao ar livre, um barco acoplado à estrutura que abriga a existência de um quarto, outros dois quartos ainda mais altos — esses são os cômodos que ocupam os anexos da casa. Todos esses quartos amontoados formam uma estrutura decadente, onde algumas escadas estão até quebradas.

Como não se pode estimar um número correto de andares, pela vasta quantidade de escadas e anexos, será estipulada uma simplificação destes para entender melhor a estrutura interna da casa. É de senso comum que os andares do interior, quando acessados, começassem a ser contados pelo térreo, entretanto existem outros dois andares subterrâneos.

O primeiro andar, no subterrâneo em paralelo com a linha férrea, possui apenas com um *bunker* completo, onde Walter Finch passou trinta anos se escondendo da maldição. É quase

¹ Na realidade, não existe uma divisão oficial entre a primeira e a segunda geração da família, mas utilizei aqui essa divisão alegórica, baseada na própria árvore genealógica ilustrada no jogo, em conjunto com as datas de morte de cada um. Sendo assim, a primeira geração consiste em Molly, Bárbara, Calvin, Sam, Walter, Odin, Gregory e Gus; em resumo, pessoas que Edith não conheceu pessoalmente. A segunda geração é Edie, Dawn, Milton, Lewis e a própria Edith. Para mais informações sobre a posição de cada membro, checar a figura 1, da árvore genealógica.

uma casa à parte, tendo quarto, banheiro, despensa, estantes e tudo que se precisa não para viver, mas para sobreviver.

O segundo andar, porão e ainda subterrâneo, é preenchido com a oficina caseira de Sven e uma geladeira desconexa com o cenário, que se revela na verdade uma passagem secreta para o *bunker*. Aqui, já se pode ver a luz do sol através de pequenas janelas no alto das paredes.

O terceiro andar, que na realidade consiste no térreo, possui uma garagem interna, cozinha, sala de jantar, sala de estar, biblioteca e corredor de entrada. Nesse corredor, existe uma caixinha de música que libera a chave para a descida, e também uma escada com caminho livre para o quarto andar.

O quarto andar é um corredor de quartos. Nele estão os quartos de Molly, o antigo quarto de Walter, o de Bárbara, dos irmãos gêmeos Sam e Calvin, de Edie e Sven, além de comportar uma porta extra de um banheiro, mas que também marca um memorial para Gregory. Apesar de não ter seu cômodo ali, o memorial faz referência ao fato de ele, bebê, ter falecido no banho. Nesse mesmo quarto andar, ainda há uma subida para o porão, mas está trancada. Há uma passagem secreta entre os quartos de Walter, o único aberto, e o de Molly. Do quarto da garota, há uma passagem externa para o quarto de Edie. Do banheiro da matriarca, se pode passar por dentro de um quarto escuro e secreto de fotografias, chegando ao quarto dos irmãos. Finalmente, de lá, pode-se passar escondido por dentro de um armário de vinhos, saindo pelo corredor ou, se preferir, pelo quarto de Bárbara.

É importante ressaltar a estética do terceiro e quarto andar. A casa, bagunçada como um lugar que foi deixado às pressas, não parece, até agora, um espaço vazio. Livros estão espalhados pelo chão e, nas prateleiras, bancadas, escadas, caixas de mudança, há incontáveis livros desordenados e de forma caótica. Nas paredes, há fotos e mais fotos de família, de todas as gerações, além de insetários, que entregam o amor de alguém pela entomologia.

A porta do lado do quarto de Barbara deveria ser a principal via de entrada para o sótão, mas como ela está trancada, uma segunda opção é adotada e Edith escala o telhado da casa por fora para acessá-lo. No sótão, no quinto andar, há o quarto de Dawn, Gregory e Gus, irmãos que dormiam juntos e eram filhos de Sam, que passou a dormir no sótão também após sair do quarto que dividia com o falecido irmão. No total, nessa altura são dois quartos, que também são conectados com passagens. Ao envelhecer, também sem a presença dos irmãos, Dawn adotou um anexo acima de seu quarto original que ela usou em seu tempo de jovem adulta. A partir deste já não se pode estipular corretamente a quantidade de andares da casa.

Acima do telhado da estrutura original da casa se posiciona o que pode ser chamado de sexto andar. Em seguida, e acima do anexo de Dawn, há uma horta para cada um de seus filhos:

Edith, Milton e Lewis, além de uma sala de aula que ela provavelmente usava para os três próprios. O quarto de Milton lembra uma torre, por isso tem dois andares e um elevador de corda movido à mão, além de ficar de fora do caminho ao topo. A janela é o único lugar aberto para entrada e exploração do quarto.

O que pode ser considerado sétimo andar é somente o quarto de Lewis que é incorporado a um barco. Pelo fato de a porta estar lacrada, a única entrada disponível é a janela. Ao sair por uma outra porta, há uma escada para cima.

Acima do quarto de Lewis há um mini loft com cozinha, sofá, banheiro e quarto. O suposto oitavo andar é na verdade o quarto de Dawn em sua vida de casada com Sanjay. Por fim, na parte de cima do loft, está o ponto mais alto da casa: o quarto de Edith Finch.

É importante ressaltar que em cada quarto há um memorial para cada falecido ocupante. Os memoriais contam a história de suas mortes, ainda assim de um jeito peculiar que os lembre; por exemplo, com fotos de uma câmera fotográfica, um diário ou uma revista em quadrinhos. As únicas exceções da existência de memoriais no quarto são Walter — pois o memorial dele está ao lado dos trilhos do trem — Edie — pois era ela quem fazia os memoriais, logo ela não pode fazer um para si mesma (apesar de ter feito uma escultura de pedra para sua lápide antes mesmo de qualquer evidência de sua morte) — e Dawn — pois ela morreu depois de Edie. Além disso, cada quarto permaneceu intocado após as mortes, preservando a essência das pessoas. Cabe destacar que Dawn, após a morte de Lewis, selou ou trancou quase todos os quartos. Os únicos lugares não selados são alguns lugares do térreo — como cozinha e sala de estar —, o quarto de infância do Walter, que estava vazio, a sala de aula e seu próprio loft.

Figura 5 - Memorial de Barbara Finch.



Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2017)

2.3 A ambientação e a atmosfera de *What Remains of Edith Finch*.

O dicionário online *Aulete Digital* define ambientação e atmosfera, respectivamente, como “2. Cin. Teat. Telv. Arranjo dos elementos cenográficos, sonoros etc. em uma obra, de acordo com a época e/ou lugar em que ela se ambienta” e “5. Fig. Conjunto dos estados psicológicos que envolve um grupo de pessoas” (ambas definições, obviamente em seu sentido figurativo, portanto literário). Assim, o cenário não é apenas o espaço físico. Não há motivo para elaborar cenário se não houver intenção de impactar por ele, contar uma história até mesmo pelo ranger de uma tábua. O cenário traz consigo os sentimentos e experiências vivenciadas nele e isso é um ponto crucial em jogos, principalmente em *Walking Simulators*, onde a narrativa é um ponto-chave.

Na realidade, Dan Pinchbeck, desenvolvedor de jogos independentes, ao defender a posição desse gênero no mercado de jogos em uma entrevista, declara que “Narrativa é como uma ferramenta, como física, como sonoplastia, como Inteligência Artificial. O principal é a experiência emocional do jogador, que pode ser ambígua, e de certa forma limitada...” (2013). E de fato, os artifícios da visão em primeira pessoa e narrativa linear, agrupados, impactam muito o jogador, fazendo com que ele se sinta imerso na experiência. No caso de *WRoEF*, não há visualmente um personagem ou uma marionete bloqueando visualmente o cenário, o jogador e Edith compartilham os dois mesmos sentidos possíveis dentro dos limites tecnológicos: visão

e audição. Eles compartilham até os mesmos pensamentos, já que a narração das escrituras dela permeia os ouvidos.

Um ponto interessante sobre as vozes — e unicamente as vozes — que acompanham durante a história é que elas são o mais próximo de espíritos que se pode chegar no jogo. Em *The voice in Cinema (1999)*, Michel Chion traz a ideia de que o recurso da narração em voz alta dá “uma certa proximidade com a alma, a sombra, o duvidoso”(p. 47) justamente pelas palavras serem um meio de ultrapassar a barreira da morte e perpetuar uma pessoa. Palavras, além de faladas, também são usadas como recurso escrito. O texto em WRoEF é destacável em quesitos de ambientação, pois ele brinca com o cenário. As palavras narradas, que são transcritas na tela, são impactadas pelo ambiente. Elas são levadas por rabiolas de pipas, observadas por dentro de olhos mágicos, achadas dentro de caixas de mudança, pulam para fora de livros e participam dessa dualidade mágica entre o que é real e o que é imaginação dentro do universo do jogo.

A verdade é que essa linha tênue entre realidade e imaginação é posta à prova no cenário quase o tempo todo. A própria Edith descreve sua casa da seguinte maneira: “Nada na casa parecia anormal, havia apenas uma quantidade exagerada de tudo. Como um sorriso com muitos dentes” (GIANT SPARROW, 2017). A casa em si externava uma pilha de andares desengonçados, que, na realidade, jamais poderiam manter-se em pé. Uma quantidade excessiva de livros e de quadros, como se mal houvesse espaço no chão e paredes para tudo. Pisos, paredes, portas e portinholas que, apesar de serem feitos de madeira antiga, eram silenciosos, permitindo aos pensamentos de Edith fluírem livremente. A própria luz elétrica da casa, a qual a personagem principal declara ter sido cortada no dia depois em que ela foi embora, convenientemente liga na intenção de guiar a personagem pelo caminho para o cemitério, que não é o único lugar onde a morte reside no terreno dos Finch.

Em *Medo Líquido (2006)*, Bauman confirma que o que mais amedronta na vida diária humana são a incerteza, difusão, dispersão e indistinção (entre outros estados de mistério) dos medos. Ou seja, a ameaça é realmente motivo de temor quando se pode esperar-lá em toda parte, mas não é visível.

O que mais amedronta é a ubiquidade dos medos; eles podem vazar de qualquer canto ou fresta de nossos lares e de nosso planeta. Das ruas escuras ou das telas luminosas dos televisores. De nossos quartos e de nossas cozinhas. De nossos locais de trabalho e do metrô que tomamos para ir e voltar. De pessoas que encontramos e de pessoas que não conseguimos perceber. De algo que ingerimos e de algo com o qual nossos corpos entraram em contato. Do que chamamos de “natureza” (pronta, como dificilmente antes em nossa memória, a devastar nossos lares e empregos e ameaçando destruir nossos corpos com a proliferação de terremotos, inundações, furacões, deslizamentos, secas e ondas de calor) ou de outras pessoas (prontas, como dificilmente antes em nossa memória, a devastar nossos lares e empregos e ameaçando

destruir nossos corpos com a súbita abundância de atrocidades terroristas, crimes violentos, agressões sexuais, comida envenenada, água ou ar poluídos). (2006, p. 11)

E que medo se apresenta como mais incerto, difuso, disperso, indistinto (entre outros estados de mistério) quanto o medo da morte, essa que é tão bem representada em WRoEF? Na verdade, todos esses medos descritos por Bauman podem ser associados à morte. Não há um medo tão específico quanto o de ser envenenado diante de uma dor de barriga, ou o medo de caminhar em ruas escuras pelo simples conteúdo misterioso que o escuro esconde. Há, no fundo de todos esses medos, um fundamento intrigante que ameaça nossa integridade, seja física, moral ou social. E o medo até se ligaria com a morte em WRoEF se não fosse por uma mudança na teoria: como esse mal frequente é certo e esperado por toda família, ele não é mais amedrontador, não quando se vê a história sob a ótica de Edith Finch, a última dos Finch enquanto espera seu momento chegar. Surpreendentemente, Bauman já havia se munido de informação contra essa possibilidade nova de lidar com a morte.

A matriz do medo do desconhecido vem de até antes do século XVI, quando a escuridão encobria para além da porta de casa e cercava a pessoa em um mundo de certezas que consistia nos limites de sua própria residência. Obviamente, isso tudo antes da criação da luz elétrica e de todo desenvolvimento da modernidade. Hoje em dia temos um jeito completamente diferente de lidar com o desconhecido justamente pela mudança drástica que o mundo sofreu, apesar de ainda mantermos raízes nas incertezas antigas. Considerando especificamente o medo da morte, para evitar alongamentos desnecessários, Bauman define que a morte na vida líquida-moderna é definitiva até segunda ordem. Evidentemente o medo da morte não cessou. É como um eterno esconde-esconde em que um deslize é fatal. Todavia, “todas as culturas humanas podem ser decodificadas como mecanismos engenhosos calculados para tornar suportável a vida com a consciência da morte” (BAUMAN, p. 46). Isso significa que artifícios são criados para os humanos aprenderem a lidar com as dúvidas da tão temida morte.

Traduzindo isso para o universo em pequena escala de WRoEF, há sempre uma maneira de deixar o seu legado, em outras palavras, permanecer vivo. E consciente, e também inconscientemente, os personagens fizeram isso deixando suas marcas registradas por toda casa, como prova de que estiveram ali. Morte e vida contrastam nas estruturas, de forma que deixam uma sensação dúbia de conforto e desconforto. O medo não é tão forte, pois o jogador está frente a frente com a morte incontáveis vezes durante o jogo. Mas esse encontro nunca é normalizado e cria uma sensação nova: um medo moderno do fim.

As tentativas conscientes de imortalizar a memória dos familiares partem da bisavó Edie, que prepara para os entes queridos memoriais e lápides, ambos feitos à mão. Cada

memorial, posicionado ritualisticamente em cada quarto, contém uma breve história sobre como a pessoa faleceu, e essas histórias aparecem por meio de vários gêneros textuais. Há poesia, carta, diário, história em quadrinho... e como já foi mencionado, inevitavelmente, as palavras ficam para a posteridade. Ao se referir às imagens, pinturas de perfil, memoriais e esculturas, o trabalho de Edie — e sua própria vida — mesmo que ela não soubesse, se baseavam em uma filosofia chamada *memento mori*, advinda de Platão (apud BAUMAN, 2006, p. 47), conhecida mais comumente pelo *carpe diem*, apesar de não serem exatamente a mesma coisa.

Ao contrário do que se imagina, essas frases não estão ligadas somente aos prazeres vulgares antes do desencarne. Bauman descreve *memento mori* como viver a vida terrena plenamente justamente para conquistar a felicidade pós-morte. *Carpe diem* (do latim: aproveite o dia) e *Memento Mori* (do latim: lembre-se da morte), apesar de serem empregadas juntas muitas vezes, constituem conceitos distintos. Em outras palavras, Edie se levanta regularmente da cama com *memento mori* na cabeça: ela sabe que vai morrer e, por incrível que pareça, é isso que a motiva. Edith, sua bisneta, parece percorrer seu caminho com a mesma tranquilidade. Seu documento para o futuro é escrito durante o próprio jogo em forma de diário.

Susan Sontag, em sua publicação *Sobre a Fotografia* (1977), ao expor o âmbito das imagens, aborda também a filosofia do *memento mori* quando afirma que:

A fotografia promove ativamente a nostalgia. Fotografia é uma arte melancólica, uma arte do crepúsculo. Muitos objetos fotografados são, só pela virtude de serem fotografados, tocados com *pathos* (do grego, um conjunto de sofrimento, paixão e afeto). Um objeto feio e grotesco pode se transformar dignamente só por receber a atenção de um fotógrafo. Um objeto belo pode ser a fonte de lamentação, por ter envelhecido, apodrecido ou nem mesmo existir mais. Todos os fotógrafos são *memento mori*. Tirar fotos é participar na mortalidade, vulnerabilidade, mutabilidade de outra pessoa ou objeto. Precisamente por fatiar e separar esse momento, e congelá-lo, todas as fotografias testemunham o derreter implacável do tempo. (p. 11)

Isso diz respeito não só à bisavó Edie ao esculpir e pintar as lápides, mas a todas as imagens, fotográficas ou não, que abrangem a casa. Os auto retratos nas paredes, coleções de insetários expostos, comidas estragadas deixadas, pratos sujos, plantas mortas ou maiores do que deveriam, caixas de mudança abandonadas, um toboágua quebrado no jardim, cartazes de criança desaparecida espalhados, um balanço suspenso, um estoque com produtos fora da validade em um *bunker*... A casa inteira é simplesmente uma enorme tentativa de reafirmar que alguém esteve ali. Ela passa uma grande sensação de *memento mori*, portanto exala morte em sua face mais poética. Na definição de Sontag “Um objeto belo pode ser a fonte de lamentação, por ter envelhecido, apodrecido ou nem mesmo existir mais” (1977, p. 20), pois a casa que um dia foi residência dos familiares vívidos está justamente repleta do envelhecido, do apodrecido

e, conseqüentemente, se tornou residência dos que não existem mais. O que acaba lembrando como Edith descreve a casa: "É como se uma bomba tivesse explodido ali, matando a todos mas poupando a mobília" (GIANT SPARROW, 2017)

Toda essa filosofia ainda não leva em consideração as verdadeiras histórias dos cômodos e objetos, que aumentam muito mais a carga dos itens dos quais Edith passa perto. Ela quase sempre acaba fazendo algum comentário sobre o caos da casa, como: "Eu perguntei a Edie uma vez sobre o dragão no lago. Ela disse que aquilo havia matado seu marido. Eu tinha seis. Ainda naquela época me parecia uma piada de mau gosto" (GIANT SPARROW, 2017) quando ela olha para o tobogã de dragão afogado, ou "Lewis me contou que havia passagens secretas,mas eu nunca acreditei nele. Acontece, que minha mãe era realmente boa guardando segredos. Agora era hora de descobrir do que a minha mãe tinha medo" (GIANT SPARROW, 2017) quando encontra e abre a primeira passagem secreta, que liga o quarto da infância de Walter e o de Molly.

Por último, mas (com certeza) não menos importante, as passagens secretas são o ponto-chave da aventura, o início dos segredos escondidos, como demonstrado na última citação do parágrafo acima. Todas elas são próprias para crianças, como se fossem feitas somente para elas transitarem entre os quartos. Entretanto, com o tempo, essas passagens também se apropriaram do fator morte na face poética. Espaços que outrora foram infantis e apresentavam segredos, desenhos, fotos em um quarto escuro, charadas e outros elementos lúdicos se tornaram inabitados e foram selados. O fato de Edith passar por dentro dessas paredes, por cima dessas sacadas e desvendando os segredos da casa se assemelha muito à exploração de antigas catacumbas enigmáticas: permite o reconhecimento e a comunicação com "culturas" que jamais nem conheceríamos em vida, ou em pequena escala: permite um olhar novo sobre a época infantil de seus entes queridos, os quais nem conheceu.

3 O LIVRO O CASTELO DE OTRANTO

O terceiro capítulo desta pesquisa descreve e analisa os três objetos narrativos em discussão. Primeiramente no subcapítulo 3.1, será introduzida a narrativa de *O castelo de Otranto*, juntamente com uma breve descrição sobre Horace Walpole, autor da obra e idealizador de sua mansão em *Strawberry Hill*. Esta, por sua vez, é descrita e analisada no subcapítulo 3.2, logo após a descrição e análise individual das passagens descritas por Walpole de seu próprio castelo literário. Ao final, ambos conceitos são unificados introduzindo o subcapítulo 3.3 que se incube de analisar a ambientação do castelo de acordo com as referências coletadas sobre ele.

3.1 Enredo de *O castelo de Otranto*

O castelo de Otranto é um romance autoral de Horace Walpole, publicado inicialmente no ano de 1764. Entretanto, como foi dividido em duas partes, teve a segunda publicada em 1765. É introduzida inicialmente pelo próprio autor como uma tradução de um romance misterioso italiano, mas ele mesmo desfez essa ideia no prefácio da segunda parte, onde assume que estava testando a avaliação dos leitores e não queria arriscar sua própria reputação na obra.

Os prefácios, na verdade, são uma carta de comunicação explícita com o leitor que Walpole utiliza com maestria para já engajá-lo na fantasiosa Otranto. Ele, mesmo sem pretender, no século XVIII organizou um exemplo de caça ao tesouro, ou o que hoje nós chamamos de ARG (*Alternative Reality Game* ou Jogo de Realidade Alternativa). Ao dar a entender em seus prefácios que a história se passava em algum lugar real, inclusive fornecendo informações acuradas sobre sua localização, ele instiga os leitores a pesquisar na província de Otranto um terreno com as mesmas características descritas, e muitos tentaram.

Walpole era considerado experiente em arquitetura gótica, e vivia ele mesmo em uma mansão do tipo, sendo esta uma fonte direta ou indireta de suas inspirações. Seu estilo e arquétipos inéditos de personagem exerceram, despretensiosamente, um papel importante na literatura britânica e foram a faísca de um gênero revolucionário que viria a ser chamado Gótico.

O capítulo um do livro é uma introdução necessária para todos os temas que serão descritos adiante. No dia do aniversário, Conrado, filho de Manfredo — príncipe do castelo de Otranto — tinha uma cerimônia que estava prestes a começar, marcada pelo próprio pai. O filho iria se casar com Isabela, dama que estava temporariamente no castelo sob a tutela dos pais do noivo enquanto seu próprio pai estava em viagem e à espera do dia tão aguardado que finalmente chegara. Manfredo avistou um criado que atravessava o pátio esbaforido para lhe trazer a pior notícia que ele poderia escutar naquele dia tão aguardado, de algo terrível que

acontecera de um jeito bem inusitado. Contudo, o criado não conseguiu comunicar a mensagem, o que levou o príncipe a presenciar a cena com os próprios olhos. De um jeito que mortes não geralmente acontecem, Conrado havia morrido no dia de seu casamento, e não obstante ao ponto do incomum de falecer no dia da própria cerimônia, o motivo de sua morte era um elmo que havia misteriosamente aparecido no pátio e atingido sua cabeça a ponto de tirar sua concisão e vida.

Imediatamente ele ordena que Isabela, a noiva, fosse retirada do local, mas confusos e preocupados, os presentes retiraram a princesa Hipólita, mãe do falecido, e levaram-na para os seus aposentos. Acompanham-na: Isabela, por quem Hipólita havia cultivado afeição como se fosse a própria filha, e Matilda, a verdadeira filha que estava preocupada com a mãe e de luto pelo irmão. Dentre todas as pessoas restantes que se juntaram para ver o corpo, uma delas se destaca: um jovem desconhecido pelo príncipe, que questionara se o elmo não se parecia com o da estátua de Afonso, o Bom, da igreja de São Nicolau. Afirmaram então que de fato a estátua de Afonso estava sem o item. Sem nem reconhecerem que a parte causadora do acidente era de metal e o da estátua era de mármore, julgaram o jovem como assassino. Manfredo, apesar de ter percebido que as acusações não tinham fundamento, condenou-o pelo simples fato de irritar-se com os questionamentos, colocando o capacete sob sua cabeça e prendendo-o. O príncipe então vai para seus aposentos irritado não pela morte do seu filho, mas pela possibilidade de sua linhagem ser interrompida por esse acidente.

Hipólita, desolada, pede para Matilda ver se seu marido precisa de companhia para apaziguar a dor. Matilda descobre que, na verdade, Manfredo não está tão abalado como Hipólita, e requisita a presença de Isabela. A filha repassa a mensagem de Manfredo, e assim que Isabela, surpresa, chega para conversar com o príncipe, ele revela que tem intenções de continuar a linhagem da família com ela, por acreditar que Hipólita seria infértil. A jovem dama nega e, diante da insistência de Manfredo, ela foge. Ele, antes de persegui-la, se assusta com a imagem do quadro de seu avô que toma vida e o chama, seguindo para um quarto cujo acesso não lhe é permitido. O homem se desfaz dessa imagem e segue à procura da donzela.

Isabela, nos corredores subterrâneos do castelo, decide chegar até a igreja imaginando que o homem não a fará mal em território sagrado. No caminho, ela encontra um jovem desconhecido e ele a ajuda a sair dos túneis. Entretanto, quando saíram, ouviram o príncipe se aproximando. Isabela consegue escapar ao entrar novamente nos túneis, mas o garoto fica para trás, sendo pego pelo dono do castelo, e acaba prolongando suas respostas aos questionamentos do senhor pelo máximo tempo possível, para ajudar a senhorita que fugia naquele momento. Descobre-se então, que esse jovem é o mesmo que foi preso anteriormente. Enquanto os dois

se confrontam verbalmente, um criado chega com uma outra notícia: há um fantasma gigante nos aposentos onde Manfredo não conseguiu entrar anteriormente. O jovem condenado se oferece para checar e eles entram em um acordo.

No segundo capítulo, após Matilda se retirar para o quarto, ela encontra Bianca, sua ama. Elas conversam sobre algumas coisas — algumas novidades e outras, não. Bianca deseja que ela se case, e Matilda revela que seu pai tem dificultado o processo. A dama também revela que sua mãe, Hipólita, a influencia a rezar e adorar a imagem de Afonso, o Bom, o antigo regente do castelo, jurando que suas histórias se cruzarão alguma hora. No meio da conversa, a dama escuta um lamúrio do lado de fora, vindo de um rapaz, que também viria a ser o mesmo que foi preso, escapou e logo foi preso novamente. Ele está em um quarto abaixo do dela e eles conversam pela janela, o jovem conquista certa afeição da donzela, que se permite rezar pelo seu coração partido.

Em paralelo, um padre chega à casa, e quem o atende é o casal dono do castelo, mas, quando ele revela que o assunto em questão é aparição de Isabela na igreja, Manfredo diz que prefere que Hipólita se retire e não escute o que o padre tem a falar. O padre reluta, mas acaba aceitando. Manfredo pede ao padre que ele traga a garota, pois ela está sob sua tutela, entretanto este não atende sua solicitação, o que o leva a questionar o motivo de Isabela ter fugido. O padre acaba confirmando uma teoria paranóica de que a jovem teria se apaixonado e se envolvido com o prisioneiro só para alimentar as ideias do príncipe e ver aonde elas vão. Ele, então, manda pessoalmente matar o garoto, e isso aconteceu ao mesmo tempo em que Matilda passava por perto e observava o decreto. Ambas, Bianca e Matilda, ficaram chocadas com a semelhança do rapaz e a imagem de Afonso, o Bom, e assim que sua morte é decretada em voz alta, a princesa desfalece.

O garoto se apresenta como Teodoro, morador de uma vila próxima, e no ato de sua execução, ele pede o amparo religioso do padre, que já desejava interceder por sua alma. Ao tirar a blusa para que sua cabeça seja cortada, o garoto revela uma cicatriz no torso, que o padre reconhece como pertencente ao de um filho bastardo dele. Então, o padre intercede e tenta salvá-lo de todo jeito. Até que o milagre acontece: uma trombeta de bronze, para anunciar a chegada de uma visita, toca.

No capítulo três, Jerome, o padre, barganha a vida de Teodoro em troca de abrir as portas do castelo para a tal visita inesperada, já que Manfredo se mostra assustado com as possibilidades de quem poderia requisitar sua presença. Outra condição para a soltura de Teodoro era a presença de Isabela. Ao responder a trombeta, revelou-se a visita de um arauto do marquês de Vicenza, Frederico, que também era o pai de Isabela. O mensageiro clama

Manfredo por usurpador das terras de Otranto, já que Frederico se diz ser mais próximo por linhagem sanguínea de Afonso, o Bom, e declara que o marquês está nas redondezas e logo virá oficialmente ao castelo.

Ao buscar Isabela no santuário, o padre recebe a notícia de que ela fugiu, e assim que percebe que convencer a libertação de Teodoro seria uma tarefa complicada, ele pede que os monges o acompanhem no pedido. Em paralelo, um pequeno exército de homens liderado pelo próprio Frederico chega ao castelo, e o único que fala é o locutor. Tentando passar uma boa impressão e distrair os homens, Manfredo evita dar qualquer informação sobre Isabela, mas logo se vê obrigado a revelar que não sabe do paradeiro da dama, fazendo com que todos os homens, inclusive os monges que logo chegaram, fossem atrás dela por todos os arredores de Otranto, deixando o castelo praticamente vazio.

Aproveitando a situação, Matilda liberta Teodoro, revelando parte de sua afeição por ele, que até se concretizaria se não fosse pelo fato de ele descobrir que Isabela e ela não são a mesma pessoa. A filha rejeitada recomenda que o rapaz fuja, mas ele se nega e decide se juntar na busca pela jovem por quem primeiro se encantou. No caminho, seguindo uma pista que escutou de outro homem à procura, eles conseguem encontrar a donzela no mesmo momento, fazendo com que Teodoro fira gravemente o homem completamente armadurado. Em uma conversa posterior à luta, o homem revela ser o próprio pai da garota, pedindo para chamá-la para dizer-lhe um segredo, caso este seja seu leito de morte. Assim, os três voltam o mais rápido possível à procura de ajuda no castelo, mesmo que a dama não desejasse voltar para lá.

O capítulo quatro atribui foco principal ao romance, e acaba encerrando algumas histórias inacabadas que os capítulos anteriores deixaram no tocante às relações interpessoais. Ao retornarem para o castelo, Teodoro, Isabela e Frederico são recebidos por Hipólita e Matilda, que logo trataram de lhes oferecer os melhores tratamentos médicos possíveis. Ao ser examinado, é constatado que seu estado não é grave, e ao receber a visita das damas, ele é perguntado sobre onde esteve e, mesmo relutante, conta. Quando capturado pelos infiéis nas cruzadas e encarcerado, ele teve um sonho premonitório de que sua filha estaria em perigo e apenas teria notícias quando se libertasse e fosse para o bosque de Joppa em Jerusalém. Após ter seu resgate pago, ele foi em busca das imagens de seu sonho, encontrando um eremita no leito de morte. Ao enterrá-lo, como pedido do próprio, achou uma espada debaixo da terra com escrituras sobre a salvação de uma filha, um elmo que condiz com a espada, e o sangue de Afonso.

Ao chegar com Jerônimo à sala de cuidados onde estão todos reunidos, Manfredo se assusta com a suposta imagem de Afonso armadurado presente, mas os presentes avisam ser,

na verdade, Teodoro. O príncipe fica irritado com a possibilidade de alguém tê-lo traído e soltado o rapaz, e acaba culpando Jerônimo, mesmo tendo chegado com ele e ambos terem passado todo esse tempo procurando Isabela.

Ao dispersarem, Isabela e Matilda se engajam em uma conversa sobre seus sentimentos e Teodoro, pois desde a tensão de quando os três estavam juntos, elas perceberam que havia um possível triângulo amoroso. Matilda se atrai por Teodoro, este parece se atrair por Isabela, e ela se sente confusa, mas retribui o afeto para com quem lhe salvou pela segunda vez. Ao se aproximar das meninas, Hipólita revela que ofereceu a mão de Matilda para Frederico, e a filha se assusta com a ideia. Há uma única condição para esse casamento: que Hipólita e Manfredo se separem. Isabela então ameaça contar toda a verdade sobre as intenções de Manfredo. Não fica explícito se quem conta a verdade é ela ou o padre, pois logo todos, menos Manfredo, se direcionam à igreja para comentar sobre o casamento e o divórcio. Com a chegada de Manfredo, o padre revela que seus feitos já não eram mais segredo. Manfredo revela uma outra condição no mais novo casamento: a não insistência de Frederico pelo seu suposto lugar ao trono. A estátua de Afonso pingou sangue pelo nariz, Manfredo se assusta, fica aborrecido com as objeções de que Afonso o renegou, e leva Hipólita embora.

O quinto e último capítulo se divide basicamente em três partes: a discussão entre Manfredo e Frederico, a cobrança dos desvios do pai de Isabela e a finalização dos eventos. Na realidade, o capítulo é introduzido com Manfredo perguntando para a ama sobre os interesses amorosos de Isabela, mas esta se confunde e acaba fornecendo informações sobre Matilda.

Durante uma conversa à noite, os dois homens começam a recordar os requisitos do acordo. O príncipe confessa que percebe os olhares do marquês para Matilda e o noivo concorda, revelando também saber das intenções de Manfredo para Isabela. Manfredo então entra com um novo adendo, a permissão da mão da jovem a qual ele havia perseguido até o momento, e Frederico não se opõe. A ama pessoal de Matilda alega, assustada, ter visto uma mão enorme abaixo das escadas, mas é praticamente ignorada pelos homens.

Um banquete é anunciado, e Manfredo bebe além do planejado. Logo após o término, o Marquês decide se encontrar com Hipólita, que dizem estar rezando. Fica subentendido que ele procura a dama por segundas intenções, pela descrição da cena:

Durante o repasto, o marquês contemplara Matilda com paixão sempre crescente. Agora desejava encontrar Hipólita com a disposição de ânimo que seu marido prometera. Os prodígios que o tinham alarmado estavam agora esquecidos no meio do turbilhão dos seus desejos. (WALPOLE, 1764, p. 103)

Frederico vai até onde Hipólita deveria supostamente estar, mas se depara com a imagem do eremita que morreu em seus braços nos campos de Jerusalém, o avisando que ele traiu as escrituras da espada quando entregou a filha dele ao homem que era o motivo de seu perigo. Terrivelmente surpreso, ele caiu no chão e desmaiou. A figura se dissipa antes de Hipólita entrar desesperada com a visão, achando que o homem havia morrido. Frederico acorda desorientado, faz perguntas confusas e clama pelo nome de Matilda ao correr para a porta. Na saída, o homem esbarra com Manfredo, que chegava sem entender a cena.

O príncipe inquietou-se com as questões sobre Isabela e se ela estaria com Teodoro, assim como a ama havia lhe informado erroneamente. Impulsionado principalmente pelo álcool, ele foi até o ponto de encontro marcado pelo casal: o túmulo de Afonso. Ainda entorpecido pela bebida, ao escutar a conversa sobre casamento, ele ataca e esfaqueia quem supostamente deveria ser Isabela, por puro e simples ciúmes. A dama se revela, na verdade, ser Matilda, que concordava com Teodoro que seus sentimentos eram mútuos, mas agora estava em seu leito de morte pedindo para seu pai perdoar-se e que todos a levassem para o castelo, onde ela se despediu de sua mãe lenta e dolorosamente enquanto Isabela a confortava. Teodoro, em uma tentativa desesperada de satisfazer as vontades da sua real amada, tentou organizar um casamento às pressas, mas tudo foi em vão. Após a morte da princesa, o castelo inteiro desmoronou, saindo debaixo dele a imagem de Afonso concretizando a maldição com suas palavras, logo sumindo na névoa.

Os personagens tiveram uma discussão e concluíram que não era Manfredo o mais próximo de Afonso em questão de linhagem, e muito menos Frederico. Teodoro era o fruto de um caso pré-conjugal do cavaleiro, fato apenas conhecido por Jerônimo, que o encobriu até o final. Como uma união vantajosa, Frederico concedeu a mão de Isabela ao jovem, e com o tempo ele aprende a lidar com a ausência de Matilda e a presença da sua dama. Hipólita e Manfredo abdicaram de qualquer poder sobre as terras de Otranto e foram viver em um convento.

3.2 Cenário de *O castelo de Otranto*

Uma importante e rápida descrição do cenário de *O castelo de Otranto* é a de Ariovaldo José Vidal, responsável pela apresentação da edição de 1994 da obra, pela Editora Nova Alexandria Ltda. Em curtas palavras, Vidal introduz a casa como uma construção gótica, trazendo todas as características básicas do termo que se tornou o gênero trabalhado, o Gótico.

De início deve-se mencionar a grande “personagem” que frequenta todos os romances do gênero: o antiquíssimo e arruinado castelo gótico (mais fiel à imaginação do escritor do que à realidade), com todas as suas misteriosas salas, quadros que mudam de figura, objetos sinistros, barulhos inexplicáveis, corredores sombrios, escadas labirínticas, adegas e subterrâneos que guardam mortos-vivos, além de fantasmas que insistem em visitar os novos inquilinos. Tudo isso emoldurado pelo vento da noite e pelas sombras que habitam o grande jardim da propriedade. (VIDAL, 1994, p. 4)

Há duas possíveis maneiras de se tratar o cenário de *O castelo de Otranto*, justamente por causa da maneira na qual Walpole se comunica nos prefácios de sua obra. A primeira possibilidade é analisar o castelo como obra fictícia, coletar os elementos do cenário no próprio livro e reunir as notas para formar uma ideia de um possível formato de castelo que se assemelha ao que o escritor imaginou. O segundo modo, frequentemente estudado, é analisar não só as descrições presentes na obra, mas levar em conta também a coletânea de cartas escritas por ele, nas quais ele cita as inspirações de suas produções, muitas vezes absorvidas dos próprios elementos ao seu redor, como ele mesmo confessa muitas vezes. Nessas cartas, há descrições minuciosas do castelo de *Strawberry Hill*, onde ele vivia, e que segue inteiro e aberto para visita após passar por um processo que na arquitetura é chamado de revitalização. Com a reforma, acabou virando um ponto turístico famoso na região de Twickenham, em Londres. e muita informação contemporânea é publicada em torno do castelo, principalmente sobre a estrutura, que tanto se assemelha ao clássico gótico, e atrai as excursões.

Antes de se observar o cenário a partir de algo real, naturalmente deve-se formar sua ideia do ponto de vista fictício. A história se passa majoritariamente na província de Otranto, país da Itália, onde o príncipe Manfredo detém e reside em um castelo. Um fato interessante sobre alguns castelos da Itália, e até mesmo da real província de Otranto, é que muitos deles foram construídos como uma espécie de forte, mantendo todo o povoado e comércio por perto e dentro dos limites de um muro. As construções das cidadelas formadas foram protegidas durante o século XVI por conta das guerras das Cruzadas, quando os espanhóis tinham a ambição de conquistar todos territórios que se alongavam pela península por decisão estratégica (MARNIERI, 2018.). Esse fato histórico se alinha com a informação que Walpole fornece sobre a linha do tempo da própria narrativa, quando no primeiro prefácio ele aponta que a época narrada “deve ter sido entre 1095, tempo da primeira cruzada, e 1243, data da última, ou não muito depois disso” (WALPOLE, 1764, p. 10) e quando ele leva o personagem de Frederico às cruzadas na própria terra de Jerusalém.

Apesar de fazer sentido com o contexto da guerra, as datas não se conectam. Há pelo menos uns 250 anos de margem de erro entre 1243 e o início do século XVI, em 1501. Ainda assim, é possível considerar que as influências da guerra vêm de antes da construção dos muros,

ou seja: as localidades não foram construídas por estarem dentro dos limites dos muros, mas os muros foram construídos em torno de cidadelas ou vilas já estabelecidas. Provavelmente na Otranto do livro não existem tais muros devido à inconsistência histórica, mas muitas passagens descritas revelam a rapidez com a qual os personagens conseguem chegar a alguns lugares na história, até mesmo andando.

Há alguns trechos onde é possível observar a proximidade entre os lugares em volta do castelo, como “Enquanto durava essa alteração, alguns dos espectadores haviam corrido até a grande igreja próxima do castelo.” (WALPOLE, 1764, p. 21), “...uma passagem subterrânea que conduzia da cripta do castelo até a Igreja de São Nicolau.” (1764, p. 27), “Manfredo determinou que o séquito do estranho cavaleiro fosse conduzido para uma hospedaria vizinha, fundada pela princesa Hipólita para acomodar peregrinos.” (1764, p. 65), “Pensativo, Teodoro rumou ao convento para informar seu pai de sua liberdade.” (1764, p. 73) e “Manfredo correu para o convento, chegando lá no exato instante em que o padre exortava encarecidamente a princesa a nunca consentir no divórcio.” (1764, p. 94). Todas essas citações descrevem as movimentações dos personagens no mapa feitas apenas a pé, evidenciando a proximidade entre os três lugares mais importantes da narrativa: O próprio castelo de Otranto, a igreja de São Nicolau, onde se localiza o túmulo de Afonso, e o monastério.

O monastério é o lar dos monges e do padre Jerônimo, que também é conhecido como Conde de Falconara. É descrito muitas vezes como sendo também um santuário, ou convento, e um lugar bom para abrigar as damas, como quando Isabela decide se abrigar lá, ou quando Teodoro nega seguir o mesmo caminho de se esconder.

— Para o santuário? — disse Teodoro. — Não, princesa; santuários são para donzelas desamparadas ou para criminosos. A alma de Teodoro não carrega nenhuma culpa, nem se cobrirá com nada que se pareça com isso. Dê-me uma espada, senhora, e seu pai irá saber que Teodoro não se rebaixa a uma fuga indigna. (WALPOLE, 1764, p. 72)

A igreja de São Nicolau e o túmulo de Afonso são descritos como lugares especiais para Matilda, por serem seus pontos de oração recomendados pela própria mãe. Seu destino se cruza com esse mesmo lugar quando é lá que ela decide conversar com seu possível futuro noivo sobre casamento e é assassinada pelo próprio pai. É revelado, nessa parte da história, que esse local é mais próximo do monastério que do próprio castelo:

Teodoro e os monges tentaram convencê-la de que seria melhor ser transportada para o convento; mas sua insistência em ir para o castelo era tamanha que, colocando-a sobre uma liteira, levaram-na para onde ela pedia. (WALPOLE, 1764, p. 106)

O castelo, local principal da narrativa, é o mais amplamente descrito, mas ainda assim não é tão bem explorado. “Não há descrições concretas ou realistas dos móveis, estilos ou estruturas. As descrições arquiteturais são completamente vagas, um aspecto que leva a uma visão restrita da cena.” (MARNIERI, 2012, p. 46).

O que é possível ilustrar da visão externa é que o castelo tem um pátio aberto, que pode ser amplo em questão de largura, pela inquirição dos grandes corredores, e tem duas torres. Uma delas é denominada a torre negra, e é o local no qual prendem Teodoro, pela terceira vez, no calabouço. A outra torre é onde ficam os aposentos de Matilda, e o quarto no qual Teodoro é preso pela segunda vez e tem a primeira conversa com a princesa.

O interior do castelo é descrito como contendo, a princípio, apenas dois andares, sem considerar as torres. Não há uma exata descrição de onde exatamente é cada cômodo, mas é descrita a existência de alguns como: uma sala de jantar, uma galeria, um grande corredor, e aposentos. Manfredo e Hipólita, contrariando as expectativas, têm aposentos separados, prezando as próprias privacidades (principalmente Manfredo). O aposento de Conrado nunca é mencionado, mas isso não significa que ele não exista. Ao mesmo tempo, na segunda prisão de Teodoro, ele é encarcerado em um quarto abandonado de um homem amaldiçoado, provando que pode haver muitos mais aposentos do que são descritos apenas por mera conveniência do desenrolar da história.

Pelas descrições, a galeria parece ser localizada no centro do castelo, pois muitas vezes os personagens acabam passando por ela, ou mesmo entrando, enquanto circulam pelos corredores ao sair de seus aposentos, como quando Manfredo entra nela ao perseguir Isabela, ou quando Matilda desmaia ao passar na frente e escutar a ordem de seu pai para matar Teodoro. Um quadro importante da galeria é o de Ricardo, avô de Manfredo, que logo no início da história cria vida e começa a guiá-lo para uma porta que ele não é permitido entrar. Outro quadro também mencionado é o de Afonso, o qual Matilda compara com Teodoro. Há então a informação de que existem artes de antigos membros da família na galeria.

Posteriormente, é revelada a existência de caminhos subterrâneos por debaixo do castelo que levam a diversos lugares, entretanto o objetivo de Isabela era chegar à igreja de São Nicolau, que só é alcançada por um alçapão não tão fácil de ser encontrado no escuro. Walpole descreve seus túneis subterrâneos como um labirinto escuro e silencioso.

A parte subterrânea do castelo era escavada numa série de vários claustros interligados e não era fácil para alguém em tal estado de ansiedade encontrar a porta que abria para a caverna. Um silêncio assustador reinava nessas regiões subterrâneas, exceto quando, vez por outra, algumas rajadas de vento sacudiam as portas pelas quais ela havia

passado e os gongos de ferro ecoavam através daquele longo labirinto de trevas. (WALPOLE, 1764, p. 27)

Entretanto, mesmo que Walpole tivesse sugerido que esses lugares poderiam existir, a realidade é que o castelo da obra pouco se relacionava com o real castelo de Otranto. Anos depois, em cartas para Lorde Hamilton, Walpole assumiu que só escolheu o nome Otranto após olhar em um mapa (MARNIERI, 2018.). Há muitos estudos, todavia, do castelo literário a partir da criação de *Strawberry Hill*, mansão construída e mobiliada pelo autor que tinha um apreço especial pela sua arquitetura. De fato, a mansão não é o castelo como muitos insistem, mas é uma ótima base de imaginação para os móveis, ornamentos e interiores que o próprio escritor afirmou serem grandes fontes de inspiração, já que todas as descrições cenográficas do livro são completamente vagas. A seguir, um trecho da carta enviada para William Cole do dia 9 de março de 1765, revelando a real origem do romance:

Deveria eu confessar a você qual foi a origem desse romance? Acordei uma manhã, no início de junho passado, de um sonho, do qual tudo que consegui recuperar, que me imaginara em um castelo antigo (um sonho muito natural para uma cabeça cheia como a minha de histórias Góticas) e que no corredor mais alto de uma grande escada, vi uma mão gigantesca em uma armadura. (apud LINDFIELD, 2016 p. 3).

Nessa passagem, Walpole revela que teve influência principalmente de um sonho, ainda mais pelas referências góticas que o cercavam. Certamente uma vida planejando uma casa do mesmo gênero não é algo a ser desconsiderado. Ele mesmo assume essas influências da mansão em um outro trecho de carta, desta vez de 19 de junho de 1774: “Eu vou pendurar eles [um par de escudos] ao lado da bela armadura de Francis I e eles vão certamente me fazer sonhar outro Castelo de Otranto.” (apud LINDFIELD, 2016, p. 3).

Em uma outra carta para John Chute, em 4 de agosto 1753, ele declara adorar construções góticas com um estilo Veneziano inspirado em mesquitas, valorizando os vitrais nas janelas (LINDFIELD, 2016, p. 12). De volta à carta para William Cole, logo antes de lançar a sua segunda edição, ele acaba revelando outro elemento em volta dele que o influenciou nas escrituras.

Espero que sua parcialidade comigo e com Strawberry tenham te inclinado a desculpar-me pela loucura da história. Você até encontrará alguns traços para se lembrar deste lugar. Quando você lê a imagem deixando o painel, você não se lembra do retrato de Lord Falkland todo em branco na minha galeria? (WALPOLE, 1765, apud LIPSKI, 2017, p. 65)

Como o próprio autor diz, o quadro que se move da parede, de Ricardo, avô de Manfredo, lembra muito o quadro que ele mesmo tem em sua galeria, o de Lorde Falkland. Na

verdade, há dois registros de quadro na galeria fictícia: o próprio quadro de Ricardo, que cria vida, e o quadro de Afonso, provando que ambos têm conexão familiar com os personagens da história. Ao observar a imagem do Visconde de Falkland, é possível imaginar a possível ilustração dos quadros na galeria de Manfredo que, seguindo a moda medieval, apresentavam um estilo de pintura a óleo realista e de cunho familiar-hereditário.

Figura 6 - Henry Cary, primeiro Visconde de Falkland.



Fonte: Marcus Gheeraerts *the Younger* (1603) via Wikimedia.

Considerando que a mansão e sua construção influenciaram a existência da narrativa e do sonho que a criou, podemos descrever o possível interior do castelo de Otranto a partir do interior da mansão de *Strawberry Hill*. A mente de Walpole já foi descrita como “doente e desorganizada” (REEVE, 2013, p. 413), e ele mesmo confirma esse fato ao difundir que sua cabeça estaria cheia de histórias góticas. Walpole age como condutor de suas ideias quando ele

as passa para suas obras, exteriorizando aquilo que ele pensa em forma física no tocante à arquitetura, e literária, quando convém ao clássico.

Walpole, como medievalista, guardou em sua ampla galeria todas as obras de valor que adquiriu em vida, mas elas não estão restritas somente àquele espaço. A estrutura da mansão, assim como parece ser a do castelo, é amplamente horizontal por conta de um grande corredor que interliga a maioria dos quartos. Há na verdade, três andares e duas torres que consistem em apenas um anexo para cima. Tudo é muito exuberante e expõe a alta classe da qual advém o autor. Os cômodos seguem um padrão de uma altura exagerada, com arcos dentro das salas e entre as portas, quase formando cúpulas. As cores são vivas e saturadas, e os vitrais e bandeiras seguem o mesmo padrão colorido, de tons terrosos, vermelhos e dourados. A exceção é o quarto de Walpole: Um azul aveludado cobre as paredes e ilustra os vitrais. Todas as formas consistem em espirais, ou formas redondas, se afinando: a própria escada, o formato das janelas, a lareira, os entalhes dourados nas portas e no teto. Tudo segue um padrão arredondado e ainda assim afiado.

Figura 7 - Paredes dos corredores de *Strawberry Hill*.



Fonte: Viajonários (2018)

Figura 8 - Escadas e luminária em vitral de *Strawberry Hill*.



Fonte: Viajonários (2018)

Figura 9 - Quarto de Horace Walpole em Strawberry Hill.



Fonte: Viajonários (2018)

3.3 Ambientação e atmosfera de *O castelo de Otranto*

A partir desta seção será considerado que a estética do castelo de Otranto e a decoração de *Strawberry Hill* não são iguais, mas similares em alguns aspectos. Contudo, há algumas considerações a serem feitas com relação ao ambiente descrito no livro, tomado por base a ideia de “castelos cognitivos” defendida por Kevin Flotte (2015).

Flotte traz consigo as ideias pertinentes à ambientação e cognição. Ambientação, apresentando parte das idéias de Enquiry Burke (1958, apud FLOTTE, 2015), é toda execução do cenário externo, independente de influência humana que, entretanto, influencia a mente e as sensações humanas. Já mapeamento cognitivo, em conjunto com as ideias de Stephen e Rachel Kaplan (1989, apud FLOTTE, 2015), é a ponte entre os entendimentos subjetivos e as reações emocionais aos, antes apresentados, ambientes e os objetos que o residem (FLOTTE, 2015). Sendo assim, ambos estão interligados.

Aplicando os conceitos a *O castelo de Otranto*, por exemplo na cena em que Isabela anda pelas passagens secretas, se pode definir ambientação como os túneis escavados, claustrofóbicos, interligados, e silenciosos, a não ser que o vento sussurrasse, os gongos de ferro soassem e as portas batessem. O mapa cognitivo que se pode tirar dessa cena é baseado nas reações e sentimentos de Isabela, única pessoa presente. Nesse sentido, fica explícito que esse é um lugar que também causa medo, ansiedade e impaciência na garota. Ao observar o trecho a seguir, pode-se perceber todos esses elementos unidos em uma única descrição.

A parte subterrânea do castelo era escavada numa série de vários claustros interligados e não era fácil para alguém em tal estado de ansiedade encontrar a porta que abria para a caverna. Um silêncio assustador reinava nessas regiões subterrâneas, exceto quando, vez por outra, algumas rajadas de vento sacudiam as portas pelas quais ela havia passado e os gongos de ferro ecoavam através daquele longo labirinto de trevas. Cada rumor deixava-a possuída por um novo terror; mas ainda assim temia, acima de tudo, a voz irada de Manfredo ordenando seus criados a perseguirem-na. Ela pisava tão levemente quanto sua impaciência o permitia, ainda assim, com frequência estancava para ouvir se estava sendo seguida. (WALPOLE, 1764, p. 30)

Inicialmente, com a narração descrevendo uma “série de vários claustros interligados” fica ambígua a forma daquele local. Poderiam ser, de fato, diversos corredores, organizados mas desconhecidos, claros ou escuros. Porém, quando se traz as emoções de Isabela à tona, a ansiedade, a paciência e o medo tornam aquele cenário pré-estabelecido em algo que deveria ser desde o início: um labirinto escuro. A ansiedade e impaciência revelam a confusão, e o medo também traz a ideia da escuridão quase que inerentemente. Como somos uma espécie que desenvolveu métodos de sobrevivência baseados em informação, é possível interpretar tudo

aquilo que não se sabe a exata forma, ou nos causa medo, como escuridão ou neblina (FLOTTE, 2015), assim como nos antigos tempos sem luz elétrica, quando a noite trazia todos os perigos do mundo além da cerca, aqui o medo se apresenta difuso, especialmente quando não se pode ver o que assombra (BAUMAN, 2006).

Ainda assim, essa escassez descritiva não se resume só a essa cena. Walpole tende a apenas descrever itens-chave e os objetos com os quais os personagens interagem, o que deixa implícito detalhes que ele não abrange. Assim, por diversas vezes, a impressão transmitida é de que o leitor está recebendo menos informação do que deveria para a construção mental da cena, e fica vago se isso é proposital ou se a ausência de descrição do ambiente é uma marca do estilo do autor. A resposta para esse dilema é: ambos.

De fato, Walpole e seu estilo de escrita são muito sucintos e evitam a descrição das aparências, tanto quanto das pessoas e dos lugares. Entretanto, há momentos em que isso é proposital, e após a resolução dos conflitos, o leitor percebe a estratégia. Um exemplo desse artifício é quando o leitor é apresentado a Teodoro em pelo menos três diferentes momentos, nunca tendo total certeza se o jovem que Matilda conversa é o mesmo que salvou Isabela ou que indagou Manfredo. Leva pouco tempo até o leitor perceber que não são três pessoas diferentes, mas um único rapaz. Isso acontece também quando Manfredo é responsável pelo golpe que acerta e conseqüentemente mata Matilda. Por conta da confusão com Bianca, a ama, Manfredo acha que está indo atrás de Isabela. Ao leitor, não é transmitida nenhuma informação sobre quem ele está de fato perseguindo até o momento do golpe, quando se descobre ao mesmo tempo em que Manfredo, contra quem o tal golpe foi desferido. O que esse artifício, entretanto, tem a ver com a ambientação? Marnieri explica:

O romance é no geral caracterizado por visões limitadas. Os personagens não podem explicar ou ver o que realmente está acontecendo durante os eventos mais cruciais. Enquanto o labirinto do castelo é uma forma de reclusão metafórica e imobilizadora, o protagonista está em uma perpétua, mas ineficaz movimentação. A agitação de Manfredo é totalmente inconclusiva. Não há movimento real, não há controle sobre o território. O confinamento claustrofóbico vai ser motivo de constante raiva do protagonista, reproduzindo movimentos repetitivos como animais selvagens encarcerados. (MARNIERI, 2018, p. 50)

Marnieri traz aqui duas implicações na ambientação da narrativa: A neblina sensorial que é causada pelos instintos advindos de raízes primitivas do ser humano sendo replicada como uma neblina narrativa, e os impedimentos físicos causados pelo castelo baseado no próprio instinto. A neblina sensorial se manifesta nos personagens, muitas vezes, por elementos da própria natureza, em pontos-chave da narrativa. Como quando Manfredo foi avisado

previamente sobre o erro em perseguir Isabela, ou quando Teodoro blefou com Manfredo tempo suficiente para a dama fugir.

Com tais palavras, pegou na mão fria de Isabela, semiparalisada de medo e horror. Ela gritou e fugiu. Manfredo erguia-se para persegui-la, quando a lua, que agora estava alta e lançava seus raios sobre a janela defronte revelou-lhe a visão das plumas do elmo fatal, que se erguia até aquela altura, oscilando para frente e para trás de modo tempestuoso e acompanhado por um ruído rouco e arrastado (WALPOLE, 1764, p. 28).

— Um raio de luar iluminou uma placa de metal — respondeu ele.
 — Mas o que lhe disse que aquilo era uma fechadura? — indagou Manfredo. — Como descobriu o segredo de sua abertura?
 — A Providência Divina que me libertou do elmo também foi capaz de me conduzir até a mola da fechadura — respondeu. (WALPOLE, 1764, p. 35)

No primeiro caso, o que impedia de se enxergar era o escuro, que foi solucionado pelos raios lunares, e o que se pôde ver depois era o elmo. Outro adjetivo baseado em um elemento natural aparece no mesmo trecho, “tempestuoso”, que é usado para definir os ventos inquietos que balançavam as plumas. No segundo caso, apesar de ser um blefe, demonstra o quão corriqueiro era o fato de a natureza ajudar em alguns casos, e o objeto a ser descoberto foi um alçapão. Alguns fenômenos se apresentam de forma diferente, como a caverna que se transforma em proteção para Isabela, como a igreja o havia sido. Em todos os casos, revela-se o quanto os fenômenos naturais estão relacionados às forças divinas do cristianismo. Ocorre também que essa neblina não se mostra só como sensorial para os personagens, mas também como literária para os leitores. O propósito de não ser revelado o objeto escondido pelo ambiente até que o personagem também tenha o descoberto é colocar o leitor no mesmo patamar de sentidos que o personagem. E assim o autor desenvolve a questão do ponto de vista. Assim, “Walpole subverte as necessidades da evolução a fim de criar momentos de medo, confusão e desorientação” (FLOTTE, 2015, p. 20) e então “a perspectiva limitada de um único personagem permite a escassez de informação, que garante a habilidade de Walpole de criar momentos de terror e medo.” (FLOTTE, 2015, p. 21)

Que os medos trazem o irracional do ser humano, já não é novidade, como foi abordado no capítulo 2.3 pelas ideias de Bauman. Ele não era especialista da época em que Walpole escrevia, mas algumas coisas são inerentes ao ser humano, como o fato de a escuridão ser o habitat natural da incerteza, e a incerteza estimular a primitividade (BAUMAN, 2006). Podemos adicionar aqui as duas respostas possíveis para o medo que Bauman também aborda e que, surpreendentemente, se relacionam muito com o trecho de Marnieri. Para ele, “os seres humanos oscilam entre as alternativas da fuga e da agressão” (BAUMAN, 2006, p. 9), o que ele chama de medo derivado.

O “medo derivado” é uma estrutura mental estável (...) sentimento de ser *suscetível* ao perigo (...) Uma pessoa que tenha interiorizado uma visão de mundo que inclua a insegurança e a vulnerabilidade recorrerá rotineiramente, mesmo na ausência da ameaça genuína, às reações adequadas a um encontro imediato com o perigo; o “medo derivado” adquire a capacidade da autopropulsão. (BAUMAN, 2006, p. 9)

O fato da visão de mundo ser causa influenciável da ação na hora do perigo explicaria também o que Marnieri traz quando ela afirma que “O confinamento claustrofóbico vai ser motivo de constante raiva do protagonista, reproduzindo movimentos repetitivos como animais selvagens encarcerados” (MARNIERI, 2018, p. 50). O perigo de ser descoberto pela esposa causa raiva em Manfredo, pois ele sente-se confortável em expressar esse sentimento naturalmente por sua posição de poder, constituída por linhagem, finanças, gênero e outros adicionais. Para ele, essa informação escapou de sua área de poder, e “o que não somos capazes de administrar nos é ‘desconhecido’, e o ‘desconhecido’ é assustador” (BAUMAN, 2006, p. 125). Já Isabela, como tutelada, sob supervisão, mulher, e entre outros agravantes, tem uma visão de mundo que a persuadiu a fugir e evitar situações de conflitos para seu próprio bem. Para Manfredo, o castelo é e sempre foi um lugar de pertencimento e segurança, e isso se perdeu. Para Isabela, pelo motivo dos vínculos de confiança que se quebraram, o castelo se tornou em uma fonte prolífica de ansiedade. (BAUMAN, 2006) No fim, ambos sentem medo de modos diferentes e por motivos diferentes.

O castelo, contudo, não respeita essas posições de poder e submissão estabelecidas. Ele, como ser vivo, abre caminho para personagens ameaçados: como quando solta Teodoro misteriosamente pela primeira vez, ou ilumina o alçapão da passagem secreta para Isabela. Ao mesmo tempo, ele impede a progressão de Manfredo, como em todas as vezes que os servos não conseguiam expressar suas visões ou quando a imagem de Ricardo o desvia de sua perseguição por Isabela. O castelo está vivo e torce por um lado.

É importante salientar que espectros e aparições, mesmo que representem pessoas, como Ricardo, Afonso ou o Eremita, na verdade são reconhecidos como parte da ambientação. Suas ações são inerentes às ações humanas, eles são na verdade parte do cenário — Ricardo como o quadro, Afonso como a armadura escondida na estrutura do castelo e o Eremita como uma sombra fazendo alusão a Hipólita — e impactam os personagens, por sua vez humanos, por proporcionarem visões que não aconteceriam rotineiramente. A realidade é que o gênero com o qual Walpole trabalhou, o Gótico, consiste em negociar as relações mal acabadas entre os espectros e humanos, mesmo que isso signifique destruir todo resquício de sobrenatural no final da história (FLOTTE, 2015). Analisando desse modo: Ricardo conseguiu avisar Manfredo a respeito do início da profecia, o Eremita avisou, do jeito mais literal possível, a Frederico que

ele tomava o caminho errado e Afonso entregou à Teodoro o título de verdadeiro senhor das terras de Otranto pela ligação sanguínea. Entretanto, o verdadeiro motivo pelo qual os três concorrentes se acalmaram foi a destruição do castelo: a confirmação alegórica e ao mesmo tempo real de que, mesmo que a posição existisse, não havia mais algo material pelo que discutir ou lutar (FLOTTE, 2015). Na realidade, o poder autodestrutivo do castelo, com a aparição da armadura, é a prova de que ele está vivo, com seus rangeres, impedimentos e aparições.

Retornando aos fatos gerais do cenário, há um aspecto a ser discutido sobre o preenchimento dos espaços em branco deixados por Walpole, tanto na arquitetura física quanto em informações possivelmente subentendidas. Que “esses momentos são dependentes dos conhecimentos relativos e falta de informação de um personagem particular em um lugar específico” (FLOTTE, 2015, p. 21), já foi abordado anteriormente. Foi relacionada também essa falta de informação à escolha do autor em privar os sentidos literários do leitor, mas há uma pequena falha nessa teoria. É compreensível que Isabela não veja um alçapão no escuro, ou que Matilda não saiba que conversa com Teodoro, pois eles estão a um andar de diferença um do outro, mas há outros elementos em que a escassez de detalhes residem que não fazem sentido nem mesmo aplicando essa teoria do desconhecimento. Como poderia não existir descrição do cenário em si? Os personagens não sabiam como eram os próprios corredores? Como eram os próprios aposentos? O escuro cobria até mesmo as coisas que eram óbvias ao raiar do dia?

Há uma alternativa para a interpretação do cenário, geralmente tomada quando se compara o castelo com a mansão de *Strawberry Hill*. Ainda de acordo com Flotte, “As expectativas das pessoas não são criadas somente a partir de elementos básicos como matéria, forma e tamanho, mas também de informação cultural que guia para um contexto e entendimento maior do lugar” (2015, p. 13). O fato de Walpole, em sua obra no prefácio, ter introduzido certo contexto, revela a intenção de permitir ao leitor formar uma imagem mental. Quando ele escreve no primeiro prefácio passagens introduzindo a obra como italiana medievalista, ele implanta uma imagem na cabeça do leitor, uma imagem baseada não na verdadeira Itália medieval, mas no que o leitor se lembra e conhece sobre esse local e período específico.

Os incidentes principais são tais que parecem situar-se nos tempos mais obscuros do cristianismo (...) Seu estilo é o mais puro italiano (...) se supõe tenha ocorrido a história narrada, deve ter sido entre 1095, tempo da primeira cruzada, e 1243, data da última, ou não muito depois disso. (WALPOLE, 1764, p. 10)

"Circunstâncias sexuais, políticas, econômicas, e sociais criam conhecimento e julgamentos sobre os possíveis comportamentos, atitudes, atitudes e eventos" (FLOTTE, 2015, p. 16). Sendo assim, é impossível definir a obra como uma estrutura completa, pois nem todos têm a mesma visão sobre o mesmo tópico, mas é possível se aproximar do leitor ao levar em conta as reais e históricas características em volta da Itália, em especial, medieval.

É importante, para que se tenha uma ideia mais ampla dos interesses de Walpole, entender o contexto histórico com que ele trabalhou. Com o feudalismo estabelecido, a história se passa entre o fim da Alta Idade Média e o início da Baixa Idade Média. O Alto clero e a nobreza trabalhavam juntos para a realização de interesses em comum, tendo poder sobre as terras distribuídas, mesmo que o clero tivesse maior poder nessa aliança. Com a questão das relações sociais possíveis, existia a vassalagem, que era geralmente a relação dos cavaleiros, e a servidão, que era baseada na exploração da plebe, muitas das vezes subjugados a trabalhos braçais. Entretanto, sem aprovação da igreja, no século XI houve uma crescente na área do comércio, dominada também pela plebe. (VAINFAS et al., 2015)

Como herança do cristianismo advindo do império romano, toda essa pirâmide social tinha raízes na religião. A resolução residia no fato de que o castigo de Adão e Eva para o pecado original não era apenas serem expulsos do paraíso, mas viver em uma vida de trabalho. Por essa razão, quanto mais longe de Deus, mais se trabalhava, e assim as posições mais altas da hierarquia eram preenchidas por pessoas que garantiam ter conexão repleta com o divino. Havia três únicos motivadores e objetivos nessa sociedade: orar, combater e trabalhar. (VAINFAS et al., 2015)

Com o crescimento do comércio e motivada por ações políticas e religiosas, a busca pela Terra Santa, atualmente conhecida como o território de Jerusalém, resultou nas guerras das Cruzadas, levando à batalha muitos cavaleiros e outros homens que buscavam redenção dos pecados, dívidas, crimes e entre outros. Essa guerra não era exatamente entre países, mas entre religiões: cristianismo investiu muito na batalha contra os muçulmanos e a conquista dos territórios de seu pertencimento. (VAINFAS et al., 2015)

Tendo em vista a contextualização histórica, é possível reconhecer as posições sociais e áreas de atuação de quase todos os personagens da narrativa. Colocando em ordem, temos o padre Jerome que também se apresentava como conde de Falconara; Frederico por apesar de ser apenas visconde, ter se sujeitado à fé nas batalhas das Cruzadas; Manfredo, príncipe e dono das terras de Otranto; Hipólita, que exerce papel de princesa mas tem sua posição diminuída devido ao seu gênero, afinal no cristianismo medieval as mulheres era subordinadas por serem originalmente parte do homem; Matilda e Isabela como princesas de segundo grau; e por fim,

a ama Bianca, que de todos os servos da casa, é a única que recebe nome por conta de sua ligação com as princesas. Como a ascendência e intenções de Teodoro são um mistério até o final da história, não fica clara sua posição social, mas ao final ele só ficaria abaixo de Jerome ao ocupar o cargo de príncipe de Otranto.

A conexão de todos esses personagens com as posições sociais como nobreza e clero esclarece o motivo deles serem tão próximos e até compartilharem a mesma área territorial. Esse território, como pertencente ao clero e à nobreza, é digno de expressões exageradas de extravagância monetária. Esse exagero também pode ser visto na arquitetura de *Strawberry Hill*, e repentinamente, ao observar, o castelo que uma vez fora escuro, assustador, difuso e incerto já não é tão vazio assim. Na realidade, toda incerteza se esvai ao se contemplar o ouro, cores e formas que existem na mansão.

Outros elementos de cenário e ambientação são explicados por aspectos culturais italianos, como o apreço pelas paisagens. Pintores como Joseph Wright of Derby, Philipp Peter Roos e David Teniers the Younger dedicaram toda uma temporada de suas vidas registrando paisagens, geralmente relacionadas ao mar e grutas, revelando o apelo turístico da natureza italiana (MARNIERI, 2018). Além do culto à natureza, há também a cultura artística em si: esculturas que ficaram eternizadas, principalmente por sua conexão com o cristianismo e a canonização. A escultura, ou o memorial foi feito especialmente para perpetuar aqueles que deviam e que poderiam ser mantidos, assim como a pintura. O catolicismo, em específico, preza pela figura pois ela é símbolo de elevação, nobreza, e assim é capaz mudar o significado de toda uma vida, mesmo que fosse das mais indignas (BAUMAN, 2006). No caso dos santos, eles são canonizados e homenageados pelas boas ações, mas até mesmo o mais desesperado dos criminosos lutou por eles nas Cruzadas.

4 O GÓTICO

Vidal, apresentador da versão de 1994 de *O castelo de Otranto*, resumiu de forma perspicaz o que se tratava o gênero que Walpole debutou: “O romance gótico é uma espécie de patriarca, forma inaugural do que hoje conhecemos genericamente como história sobrenatural ou de terror” (1994, p. 7). A partir dessa breve descrição, pode-se confirmar dois pontos cruciais no desenvolvimento da literatura de vertente Gótica através do tempo, especialmente na transição do século XVIII para XIX: que por muitas vezes o gótico se apresentou como Romance para conquistar aceitação popular, e que esse tipo, apesar de ser marcante, é inconsistente e não linear com suas próprias propostas.

Convém, inicialmente, analisar o nascimento dos gêneros como um todo. É possível que eles culminem de um acordo, como o Modernismo no Brasil, que se fez presente por protestos e investimentos, e garantiu seu lugar na história não pela espontaneidade, mas pela resistência (BOSI, 1970). Há outros casos, como a conveniência do desenvolvimento do Trovadorismo com as cantigas líricas de amor e amigo, e as satíricas, de escárnio e maldizer, que refletiam as interações sociais ao mesmo tempo que serviam de entretenimento em praça pública (VAINFAS et al., 2015) Ambos os casos, e muitas outras variações, têm um aspecto em comum: são reflexo de seu tempo com todo seu peso político, social, cultural e econômico. Então há um padrão, uma linearidade, justamente pelo motivo de todas as obras de uma mesma escola serem feitas não para copiar uma a outra mas por influência de um mesmo fator histórico-geográfico.

Entretanto, esse aspecto fica pouco evidente no gótico, e esse equívoco começa surpreendentemente no emprego errôneo do termo. De acordo com David Punter (1996), o termo *Gothic* se originou primordialmente para descrever os germanos, povo ao norte da Europa pós-romana a que alguns grupos eram adeptos, principalmente, à ordem religiosa Teutônica, grupo militar da igreja católica. Ainda assim, o único aspecto que foi realmente inspirado nesse povo foi a estética, pois a representação do gótico se espalhou por toda a Europa. Algumas vezes, ao representar fatos históricos reais, as obras representavam inconsistências geográficas, e ainda assim muito pouco se sabia da época conhecida como Idade das Trevas. Então toda a cultura dos Germanos, agora puramente Góticos, foi comprimida em um sinônimo para uma estética “bárbara, incivilizada, (...) parecia promover vício e violência, dando passe livre para ambições egoístas e desejos além do padrão da lei e deveres familiares” (BOTTING, 2013, p. 3). Subitamente, tudo que era medieval era gótico, e tudo que era gótico era inescrupuloso. Entretanto, ainda assim, há uma falha nessa narrativa. Mesmo que os teutônicos fizessem parte dos povos do norte, a maior parte desses povos era democrática e se opunha ao catolicismo por esse quesito.

Gótico era associado com a história do povo do norte, nações germanas que juravam fielmente aos valores de liberdade e democracia foram reivindicados como em uma cultura ancestral. Opostos a todas as formas de tirania e escravidão, o poder bélico dos povos Góticos do norte da Europa era conhecido popularmente por terem derrubado o império Romano. A tirania Romana foi identificada posteriormente em conjunto com a igreja católica, então a produção de romances Góticos nos países do norte da Europa protestantes, algumas vezes, tinham um contexto anti-católico. (BOTTING, 2013, p. 3)

Canonicamente, o catolicismo não atingiu majoritariamente os germanos, que optaram por seguir suas raízes pagãs ou seguir o protestantismo. Então a massiva produção Gótica empregando esse termo em obras que exaltam e valorizam o catolicismo está, na realidade, historicamente inexata. O termo foi tão mal empregado que na época da revolução francesa ele era usado para se referir aos revolucionários e radicais, como uma tentativa de qualificar o grupo como incapaz e irracional (BOTTING, 2013).

Mas reformando o Gótico como movimento literário, ele não tinha um objetivo concreto, pois os únicos fatos que conectavam as obras de autores como Horace Walpole, Ann Radcliffe, Matthew Lewis, C. R. Maturin, e Mary Shelley — que nem mesmo lançaram suas obras em tempos próximos, constituindo um período de 1760 até 1820 — eram a ilustração do terrível, o cenário arcaico e o clima de suspense. Há, em algumas produções, outras possíveis características, como os castelos mal-assombrados, os heróis ameaçados por um terror indescritível, um vilão bárbaro, fantasmas, vampiros, monstros e lobisomens, podendo haver uma explicação lógica para esses elementos ou não, mas nada disso era obrigatório, então o movimento não era homogêneo e muito menos crítico. O gótico foi, por diversas vezes, comentado como sendo uma vertente feita para massas, por conta da repetição exagerada de temas e a exposição frequente do irracional sem uma moral, pois, de acordo com os críticos adaptados ao Romantismo, a literatura deveria ser sempre objeto inspirador modificador (PUNTER, 1996).

As produções góticas eram consideradas atípicas ao minar as leis terrenas com seres mágicos e eventos fantásticos. Ao ultrapassar os limites da realidade e possibilidade, eles também desafiaram a razão por sua apreciação além do comum por ideias fantasiosas e pensamentos imaginativos. Ao encorajar crenças supersticiosas, as narrativas góticas subverteram regras racionais do entendimento e, na sua apresentação dos feitos diabólicos e incidentes sobrenaturais, se aventuraram no profano terreno da necromancia e ritual arcano. (BOTTING, 2013, p. 4)

Por conta do choque com esses temas, por muitas vezes essa literatura se suavizou para se apresentar como algo prazeroso para os leitores, sendo até o motivo de ser apresentada como um romance por Walpole e muitos outros autores. Afinal, a partir do momento em que ela era criticada como perversa e sem moral, ela deve ter um apelo atraente para equilibrar a percepção

dos leitores. Por isso era muito comum haver nas narrativas um núcleo amoroso, implicando em simples casais ou triângulos amorosos.

O gótico demorou muito para sair de apenas um grupo com características em comum e assumir o caráter crítico que se espera de um movimento que deveria ser reflexo de seu tempo. Ao início ele só se opunha ao moderno, ao civilizado, à elegância e, de alguma forma, à nobreza (PUNTER, 1996) mas com a chegada do século XIX, o gênero, que não tinha regras consolidadas, se expandiu, trazendo novas obras, autores e críticas.

Uma espécie peculiar de ficção americana, que posteriormente viria a ser chamado de novo Gótico americano, tratou com mais seriedade os seus “monstros” e “cenários”, ao lidar com assuntos da psique chocante humana. Introduzido por autores como James Purdy, Joyce Carol Oates, John Hawkes, Flannery O'Connor, e Edgar Allan Poe, esse era um estilo que “dizia lidar com terrenos da mente, cenários que são distorcidos pela pressão dos personagens principais, obsessões psicológicas” (PUNTER, 1996, p. 2), além de não apresentar um mundo necessariamente físico e ser frequentemente descrito em primeira pessoa.

Depois do seu retorno americano, o Gótico voltou várias vezes. O estilo teve uma representação em 1890 com maior aparição de crimes nas ruas e vampiros, voltou com características Modernas ao apresentar “objetos causadores de ansiedade que se apresentam familiares, como: cidades, casas, passados arcaicos e ocultos, energias primitivas, indivíduos perturbados e experimentações científicas” (BOTTING, 2013, p. 103) e teve também uma fase pós-moderna, ao descrever “fragmentos de mitos, contos de fadas e realismo diário, exposição da violência e a estrutura violenta das fantasias” (2013, p. 110). A verdade é que o gótico jamais teria características unificadas e lineares como um todo, pois ele é a ilustração dos medos da sociedade naquele tempo específico em que está sendo produzido. Sempre será catártico ao escritor, alarmante aos críticos e assustador aos leitores.

4.1 A arquitetura gótica presente nas obras literárias.

A literatura Gótica é, na verdade, dependente de seu cenário e ambientação, e mesmo que esses conceitos não sejam completamente descritos, ao se ter noção de que o cenário é relativo ao tempo em que se escreve (ou ao que se quer representar, como no caso de Walpole), cria-se uma ideia de como essas configurações se apresentam. Entretanto, o fato de que esta literatura não age sozinha no tema, ajuda sua produção. Além de termo literário, é um termo histórico — como foi usado na Revolução Francesa —, um termo artístico e também um termo arquitetônico. Acontece que, em especial, a literatura e a arquitetura acompanham uma a outra.

O termo “era usado para se referir à arquitetura medieval, principalmente, clerical, de por volta do século XII ao século XVI” (PUNTER, 1996, p.7). Vidal ilustra sua importância na literatura:

A grande “personagem” que frequenta todos os romances do gênero: o antiquíssimo e arruinado castelo gótico (mais fiel à imaginação do escritor do que à realidade), com todas as suas misteriosas salas, quadros que mudam de figura, objetos sinistros, barulhos inexplicáveis, corredores sombrios, escadas labirínticas, adegas e subterrâneos que guardam mortos-vivos, além de fantasmas que insistem em visitar os novos inquilinos. Tudo isso emoldurado pelo vento da noite e pelas sombras que habitam o grande jardim da propriedade. (1994, p.7)

E de fato, a descrição é precisa e abrange todo o tema além de somente o livro. Vidal concorda com David Punter quando ele afirma que o exemplo mais famoso de construção gótica foi o castelo de *Strawberry Hill*. Ele até descreve a mansão como a miniatura de um castelo. Quando Vidal indica que o castelo é “mais fiel à imaginação do escritor do que à realidade”, ele aponta que, apesar de sobrenatural, os castelos descritos em romances góticos são, sim, semelhantes aos existentes na realidade, mas que na escrita esse recurso funciona como um palco teatral, cheio de truques e ilusões (VIDAL, 1994).

Enquanto a ficção trazia artifícios como caminhos subterrâneos, mosteiros em processos de degradação, florestas sombrias, montanhas irregulares, e cenários selvagens habitados por bandidos e labirintos, a realidade era apenas um pouco diferente no sentido de que todos esses aspectos citados eram idealizados especialmente para confundir e causar medo. Muitas dessas estratégias de linguagem utilizadas lembravam e eram inspiradas nos poemas que eram registrados nos epitáfios, usufruindo das pedras, cavernas, tempestades e da natureza selvagem. (BOTTING, 2013).

As construções Góticas reais eram, na verdade, até harmônicas e, por mais irônico que seja, contrariamente às suas representações literárias, elas eram muito claras. Sua estrutura e vitrais eram propriamente feitos para a entrada constante de luz, e os melhores exemplares desse tipo eram as catedrais (BOTTING, 2013). Muitas dessas construções foram tombadas como patrimônios ou são consideradas parte da história, passando por processos de revitalização, criando o termo *Gothic Revival*.

Com o afastamento do Romance e a chegada do cenário americano com o Modernismo e o Pós-modernismo, os castelos foram substituídos por casas mal-assombradas ou por cidades escuras e perigosas em consequência da urbanização, da industrialização e da mudança dos tempos e influências. (BOTTING, 2013)

5 A COMPARAÇÃO ENTRE *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH* E *O CASTELO DE OTRANTO*

Considerando as características expostas nos capítulos dois e três, é possível observar que os cenários de *O castelo de Otranto* e *What Remains of Edith Finch* apresentam mais diferenças aparentes do que semelhanças. Além de as histórias se passarem em tempos diferentes, a residência de Otranto é um castelo e traz todas as luxuosidades e extravagâncias que uma família dona de um castelo medieval se coloca no direito de possuir. Enquanto isso, a casa dos Finch, localizada no território americano no século XXI, expõe uma estrutura praticamente accidental: não há vaidade alguma, muito menos vulgaridade no crescimento desenfreado da família ilustrado na forma de uma casa que por um fato milagroso insiste em não desmoronar. Mas eis a primeira semelhança entre as residências: como o sobrenatural está presente em ambas, mesmo que de modos antagônicos. A mesma força que segura a casa da família é a mesma que destrói o castelo — o poder de uma maldição familiar.

O fato de que o castelo iria ruir, com as inesperadas partes de um gigante que aparecem por todos os cômodos, não era do conhecimento inicial de Manfredo, seja por ignorância ou por querer ignorar. Tudo isso por uma maldição que foi ignorada até então e que intencionalmente é raramente narrada para que seja conseqüentemente esquecida pelo leitor, culminando em uma cena final de mais impacto. A casa dos Finch, por sua vez, parece, de alguma forma mágica, não seguir os mesmo passos do castelo de Otranto, ao transformar-se em destroços. O que realmente segura as vigas dessa casa desordenada é o fato de que a maldição não está nela, e sim na família. Do mesmo jeito que Matilda morre no monastério, longe do castelo, Dawn Finch, nas esperanças de que a maldição resida na casa, foge e ainda assim é alcançada de surpresa fora dela. E mesmo que a maldição não esteja na casa, mas sim na família, a casa dos Finch parece intocável pelo menos motivo que move a leitura dinâmica e intencional de todos os Romances Góticos: a realidade é que o que se vê no jogo não é pura e simplesmente a visão de Edith, mas uma leitura de seu diário pelo seu filho. As aventuras da mãe pela casa nos são descritas de forma mágica e irreal pela visão fantasiosa dele, algo que ela mesma confirma em suas palavras póstumas: “Este diário era para ser pra você, mas agora espero que você nunca veja” (GIANT SPARROW, 2017). O diário com as aventuras e descrições da casa ficou para o verdadeiro último membro da família Finch, que teve a chance de analisar por uma visão externa todo o problema que seus familiares tiveram que passar, e todo o problema que ele inevitavelmente terá que passar também. Como a personagem da outra história, a ama Bianca, descreveria: “Um espectador muitas vezes vê o jogo melhor do que aqueles que o estão

jogando” (WALPOLE, 1764, p. 48), e nesse caso, o jogador é o espectador do espectador, pois o que ele recebe é o filho tendo as impressões do diário da mãe.

Considerando que ambos os cenários sofrem a influência da imaginação do leitor, fica mais claro o ponto convergente da comparação no âmbito da ambientação, mas como é necessária a compreensão do cenário para esta, a análise iniciará pelos conceitos físicos. Começando pela área externa, pode-se levar em conta que ambas as estátuas de Odín e de Afonso exercem o mesmo papel na narrativa: de representar uma homenagem e perpetuar a imagem do patriarca da família, que foi responsável pela idealização da residência. Apesar de não serem necessariamente conceitos iguais, a igreja está para a família de Otranto assim como o cemitério está para a família Finch, representando o conceito de espiritualidade, ao orar por, e com aqueles que já se foram: seja Edie, ao prezar pelas memoriais levando Edith consigo, ou Hipólita e Matilda, rezando no túmulo de Afonso.

As duas casas têm formatos relativamente semelhantes. O castelo é vasto e possui duas torres — a torre negra e o quarto de Matilda — e a casa também é ampla e contém duas torres — os quartos empilhados da terceira geração da família, e mais ao lado e isolado, o quarto de Milton Finch. Milton e Matilda têm torres só para seus aposentos, e o quarto do garoto, ironicamente, lembra levemente a estrutura de uma torre medieval, já que ele, como desenhista, se ilustrava como um rei².

Figura 10 - Quarto de Milton Finch



Fonte: *What Remains of Edith Finch* (2017)

² Checar a figura 1 para ver o desenho de Milton com uma coroa.

O interior das residências se difere em apenas um aspecto: em uma, há sinais claros de que não é mais habitada por conta das caixas de mudança espalhadas e pelo sentimento de saída abrupta, e na outra, as pessoas transitam o tempo todo. A presença de quadros para representar os membros da família também é notável nos dois lugares, sendo em Otranto, à base de pinturas realistas, ou na casa, com fotografias das primeiras às últimas gerações. Um outro fato relacionado à mobília é a representação dos passatempos dos membros da família pelas duas habitações. No caso do castelo, as coleções se apresentam como de arte e de armaduras, gastos condizentes com a aristocracia medieval. Na casa, essas coleções se apresentam mais diversificadamente, como literatura, entomologia e marcenaria.

As portas e quartos, em ambos os lugares, têm seus acessos impedidos, moral e fisicamente, por Manfredo e Dawn, mesmo que os dois sejam ignorados e suas ordens sejam consideradas inexistentes para o fluir dos acontecimentos na casa. Com isso, ambas as casas comportam passagens secretas que auxiliam os moradores a fugir da tirania de seus mandantes, mesmo que um desses casos seja o de uma donzela em perigo, e o outro, de crianças passando escondidas entre quartos.

No tocante aos elementos atmosféricos que se fazem tão presentes em Otranto como o escuro e as forças da natureza, que têm papel ativo no esclarecimento da visão dos personagens, esses não são tão equilibrados em WRoEF. Apesar de ambas as narrativas se passarem em uma única noite, no caso do jogo, o escuro não se faz tão presente e dá espaço para os elementos da natureza: o sol do entardecer, que entra pelas frestas das janelas e a lua incandescente, que ilumina até o mais escuro dos túmulos. Isso acontece porque não há uma real perseguição como em Otranto, onde Manfredo está obcecado por Isabela. No jogo, Edith é ameaçada pela morte, algo que mesmo que estivesse no completo escuro, ou no mais claro dos dias de verão, alcançaria sem motivo e sem que o jogador soubesse da proximidade. Então as forças da natureza, aqui, agem de uma forma muito mais poética do que reveladora.

Há o caso estranho e inexplicável do jogo, que é de como a partir do cemitério algumas luzes parecem acender automaticamente, mesmo que desde o início seja dada a informação de que a energia foi cortada no dia que a família foi embora. Ao lembrar que toda a narração é uma leitura do filho da personagem principal, há a possibilidade de ele ter imaginado essas luzes como uma espécie de guia, representando o mesmo papel que a imagem de Ricardo tem quando ela sai do quadro na galeria de Otranto. Ambos constituem acontecimentos inexplicáveis que conduzem o personagem principal ao seus destinos.

Sendo assim, é possível perceber certa similaridade nos artifícios narrativos utilizados pela *Giant Sparrow* em comparação com o clássico gótico *O castelo de Otranto*, criador de seu

gênero e escrito por Horace Walpole. Entretanto, essas semelhanças não passam de apenas resquícios do estilo clássico. Ao mesmo tempo em que prova-se que não há existência de uma narrativa gótica em si, é também comprovada a variação dessa teoria ao trazer para WRoEF, e os videogames no geral, a possibilidade de serem precursores de antigos estilos e gêneros.

6 CONCLUSÃO

O objetivo deste trabalho foi ressaltar as características do gótico como impactantes nas produções atuais ou não, usando como objeto de estudo a obra de Horace Walpole, *O castelo de Otranto*, e o jogo da *Giant Sparrow, What Remains of Edith Finch*. De fato ambas as obras — a tecnológica e a literária — não concordam nos aspectos de tempo, localidade e muitas das vezes em aparência, mas elementos criados em 1764 podem ser encontrados em um jogo de 2017. Walpole, como precursor do gótico, praticamente nomeou o tema no campo da literatura, então todas as suas características de escrita são condizentes com o que poderia se encontrar desse tipo de literatura entre 1760 a 1820. Isso acontece pelo fato de que Walpole influenciou outros autores e criou o que foi considerado o movimento de massa da literatura Gótica. Entretanto, WRoEF não se encaixa com as características de um clássico.

Como foi mencionado no capítulo quatro, o Gótico tomou novas formas e se acoplou aos novos gêneros de acordo com a sua sobrevivência na literatura. Sempre contando com os medos mais difusos do tempo em que se apresentava e as respectivas características daquele tempo, ele se reformulou propriamente até o pós-modernismo, ainda sim, sem registros acadêmicos de sua atuação na nossa época contemporânea.

Há um motivo de os contos góticos não serem simplesmente transportados dos clássicos para a atualidade. Como em um filme de terror de 1980, que perde seu sentido no século XXI, os medos que afligem a humanidade no século XVIII e XIX já não seriam tão impactantes hoje em dia: pelo contrário, causaram até uma certa estranheza e escárnio ao se apresentarem de forma quase satírica. O que comprova isso é o fato de que quase todas as representações de *Drácula* (STOKER, 1987) ou de *Frankenstein* (SHELLEY, 1818) sofrem mudanças significativas ao serem transportadas para a atualidade, evitando de toda forma que o terror se misture com o cômico, pois histórias de vampiros, monstros, fantasmas e lobos já não têm mais espaço no imaginário urbano que tem tomado conta das produções midiáticas.

WRoEF se assemelha muito mais com o modernismo gótico em quesitos como: a violência é apresentada de uma forma mais explícita, aborda as questões da psique humana, é apresentado totalmente em primeira pessoa (mesmo quando a visão apresentada não é a do personagem principal), além de se passar em uma casa supostamente mal assombrada, objeto abordado pelo modernismo gótico na tentativa de capturar medos e valores da época moderna.

Outros aspectos interessantes que poderiam ser analisados em estudos futuros desenvolvendo a mesma temática clássica em comparação com a atual e os mesmos objetos de pesquisa seriam: a representação de classes de *O castelo de Otranto*, a mudança dos papéis de

gênero de acordo com o tempo em ambas as narrativas ou a diversificação dos medos humanos com o passar dos anos.

Esta pesquisa teve, na verdade, uma breve participação na iniciação dos jogos como recurso didático de iniciação a temas literários. Convém expandir os horizontes do uso dessa ferramenta, principalmente para além do uso básico, como tem sido apresentado pelo governo brasileiro com o GraphoGame (2022), ou da metodologia lúdica apresentada pelo duolingo (2011). Sendo assim, esta, e todas as outras pesquisas que virão referentes ao tema, seguirão a iniciativa de derrubar esse muro entre jogos didáticos e jogos divertidos: não deveria nem existir um gênero de jogos chamado didático quando, na verdade, todo gênero deveria se dar ao luxo de ser parcialmente didático, ou ao menos influente.

REFERÊNCIAS

- ABOUT. In: **Giant Sparrow** [S. l.], 22 mar. 2009. Disponível em: <https://www.giantsparrow.com/about/>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- ABOUT. In: ANNAPURNA. **Annapurna Interactive**. [S. l.], 1 dez. 2016. Disponível em: <https://annapurnainteractive.com/about>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- AMBIENTAÇÃO. In: **AULETE DIGITAL**. [S. l.]. Disponível em: <https://aulete.com.br/Ambientação>. Acesso em: 24 jun. 2022.
- ANNAPURNA. In: **Annapurna pictures**. [S. l.], 20 jun. 2007. Disponível em: <https://annapurna.pictures>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- ARTS COUNCIL ENGLAND (United Kingdom). **Accredited Museum**. Strawberry Hill: House & Garden. Disponível em: <https://www.strawberryhillhouse.org.uk>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- ATMOSFERA. In: **AULETE DIGITAL**. [S. l.]. Disponível em: <https://aulete.com.br/atmosfera>. Acesso em: 24 jun. 2022.
- BARROSO, Carlos Álvarez. La mecánica como texto: el caso de What Remains of Edith Finch. **Comunicación y videojuegos: Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo**. [s. l.], ed. 2nd. Disponível em: <https://hdl.handle.net/11441/103856>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. [S. l.]: Zahar, 2006.
- BOSI, Alfredo. **A história concisa da literatura brasileira**. [S. l.: s. n.], 1970.
- BOTTING, Fred. **Gothic: (The new Critical Idiom)**. 2nd. ed. rev. [S. l.]: Routledge, 2013.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- CHION, Michel. **The voice in cinema**. [S. l.]: Columbia University Press, 1999.
- FLOTTE, Kevin L. **Cognitive Castles: Place and The Castle of Otranto**. Orientador: Dr. Nancy Easterlin. 2011. 38 p. Theses and Dissertations (Master of Arts in English) - B.A. University of New Orleans, New Orleans, 2015. Disponível em: <https://scholarworks.uno.edu/td/2071/>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- GDLK. Direção: William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood. Produção: France Costrel. Intérprete: Charles Martinet. Gravação de **Netflix**. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81019087>. Acesso em: 11 dez. 2021.
- GIANT SPARROW. **What Remains of Edith Finch**. Estados Unidos: Annapurna Interactive, 24 abr. 2017. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/501300/What_Remains_of_Edith_Finch/. Acesso em: 28 jan. 2022.

KENNEDY, Maev. Strawberry hill will open doors to public once again: World's first gothic revival house will reopen in London on 2 October after £9m restoration. **The Guardian**, [S. l.], 23 set. 2010. Heritage. Disponível em: <https://www.theguardian.com/culture/2010/sep/23/strawberry-hill-open-public-gothic>. Acesso em: 20 jun. 2022.

KIRKLAND, Ewan. "He died a lot": The Gothic Gameplay of What Remains of Edith Finch. **Death, Culture & Leisure: Playing Dead**, [s. l.], 2020. Disponível em: 10.1108/978-1-83909-037-020201014. Acesso em: 18 jun. 2022.

LINDFIELD, Peter. Heraldry and the Architectural Imagination: John Carter's Visualisation of The Castle of Otranto. **The Antiquaries Journal**: Cambridge University Press, [s. l.], ed. 28. Disponível em: <https://e-space.mmu.ac.uk/id/eprint/619594>. Acesso em: 21 jun. 2022.

LINKEDIN **Annapurna**. [S. l.] Disponível em: https://www.linkedin.com/authwall?trk=bf&trkInfo=AQFR03zD8IV-rwAAAYS1g3ZYRtLUQcmDGuo85YoR2w9xbNYqDMVq6RnId4wTVs_w1OAqqqZawvHptsQiAD1KparC01wSUauxzqTGTSAG5L_CN3IZDTACJdxRTpOBLgs_E_kO1es=&original_referer=&sessionRedirect=https%3A%2F%2Fwww.linkedin.com%2Fcompany%2Fannapur napics. Acesso em: 22 nov. 2022.

LIPSKI, Jakub. Moving Pictures: The animated portrait in The castle of Otranto and the post Walpolean Gothic. **Image & Narrative**, Bydgoszcz, v. 18, ed. 3. Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1594>. Acesso em: 18 jun. 2022.

MAINARDES, Rita de Cássia Milléo. A Arte de Contar Histórias: Uma Estratégia para a Formação de Leitores. **FACAP**, [s. l.], 1 jul. 2022. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/338-4.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2021.

MARNIERI, Maria Teresa. Castles, Forests, and Literary Syncretism: An analyses of Horace Walpole's The Castle of Otranto. **Revista de Lenguas Modernas**, [s. l.], ed. 28. Disponível em: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34684/html>. Acesso em: 21 jun. 2022.

OXFORD REFERENCE. **Frame narrative**. [S. l.: s. n.], 2011. Disponível em: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095832133>. Acesso em: 20 jun. 2022.

PUNTER, David. **The literature of terror: Gothic tradition**. 2nd. ed. aum. [S. l.]: Routledge, 1996. v. 1.

REEVE, Matthew M. Gothic Architecture, Sexuality, and License at Horace Walpole's Strawberry Hill. **The Art Bulletin**, [S. l.], v. 95, n. 3, 13 set. 2013. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/43188840?read-now=1&oauth_data=eyJlbWFpbCI6Im9yaW9uLm5hbmEuY29udGFjdEBnbWFpbC5jb20iLlCjpbN0aXR1dGlvbklkcyI6W119&seq=1. Acesso em: 20 jun. 2022.

SIGL, Rainer; PINCHBECK, Dan. "Games are architectures for an emotional experience": - An Interview with Dan Pinchbeck. **Video Game Tourism**, [s. l.], 11 set. 2013. Disponível em: <https://videogametourism.at/content/games-are-architectures-emotional-experience-interview-dan-pinchbeck>. Acesso em: 20 jun. 2022.

SONTAG, Susan. **On photography**. [S. l.]: Rosetta Books, 1977.

TOKARNIA, Mariana. Acesso à internet aumenta entre crianças e adolescentes: O uso é desigual entre as regiões do país. **Agência Brasil**, 23 jun. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-06/acesso-internet-aumenta-entre-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 13 nov. 2021.

TOKARNIA, Mariana. Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos: Dados fazem parte da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. **Agência Brasil**, 11 set. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos>. Acesso em: 13 nov. 2021.

VAINFAS, Ronaldo; FARIAS, Sheila de Castro; FERREIRA, Jorge; SANTOS, Georgina dos. **História**. [S. l.]: Saraiva, 2015. v. 1.

VIAJONÁRIOS. **Strawberry Hill House**: incrível mansão neogótica em Londres. Disponível em: <https://viajonaarios.com.br/strawberry-hill-house/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

WALPOLE, Horace. **O Castelo de Otranto**. 2^a. ed. [S. l.]: ATG, 1764.

WIKI, **What Remains of Edith Finch Wiki**. [S. l.], 29 abr. 2017. Disponível em: https://what-remains-of-edith-finch.fandom.com/wiki/What_Remains_of_Edith_Finch_Wiki. Acesso em: 20 jun. 2022.

WIKIMEDIA COMMONS. **File: Marcus Geeraerts the Younger - Henry Cary, 1st Viscount Falkland (died 1633) - BF.1985.19 - Museum of Fine Arts.jpg**. [S. l.], 8 maio 2022. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marcus_Geeraerts_the_Younger_-_Henry_Cary,_1st_Viscount_Falkland_\(died_1633\)_-BF.1985.19_-_Museum_of_Fine_Arts.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marcus_Geeraerts_the_Younger_-_Henry_Cary,_1st_Viscount_Falkland_(died_1633)_-BF.1985.19_-_Museum_of_Fine_Arts.jpg). Acesso em: 20 jun. 2022.