

# Gone Home: uma análise do videogame sob a perspectiva do gótico

Naiara Sales Araújo  
Ludmila Gratz Melo

## RESUMO

Videogames podem oferecer um campo ideal para avanços na maneira como contamos histórias. Um jogo eletrônico é constituído por elementos visuais, sonoros e interativos, contribuindo para o desenvolvimento de narrativas cada vez mais complexas e imaginativas. No jogo *Gone home*, desenvolvido pela equipe da *The Fullbright Company* em 2013, uma narrativa gótica se desenrola em um espaço interativo e cheio de detalhes. No videogame, o jogador explora uma casa aparentemente assombrada e cheia de objetos que ajudam a saber o que aconteceu com a família que morava ali. O jogo parece conter características de uma narrativa gótica, que permeiam o espaço onde ele se desenrola. Neste artigo, propõe-se elencar os elementos góticos presentes na trama e analisar o espaço onde ela é desenvolvida, a fim de apontar algumas peculiaridades dos espaços na ficção gótica. Para tanto, serão utilizados teóricos do gótico como Andrew Smith (2007) e Jerrold E. Hogle (2002) e teóricos do espaço, como Gaston Bachelard (1974).

**Palavras-chave:** Videogames; Gótico; Espaço Gótico; Gone Home.

## 1 Introdução

Ainda bastante recorrente em muitos materiais artísticos pós-modernos, o gênero Gótico tem suas origens no século XVIII, sendo representativo das vontades e anseios da sociedade do período. Desde sempre um gênero popular entre as massas, elementos do Gótico eram comuns em romances, peças e contos, nos quais o excesso e exagero dos clichês de narrativa que caracterizam o gênero se faziam presentes.

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

Nos materiais góticos produzidos para a indústria de videogames, o gótico se entrelaça com um dos gêneros mais populares entre os *gamers*: o de horror. Jogos dessa temática geralmente são recheados de elementos típicos da estética gótica. Como aponta o estudioso da literatura de horror Xavier Aldana Reyes, o horror só veio a ser um gênero reconhecível no século XX, mas alguns de seus elementos já estavam presentes na

ficção gótica e na poesia de cemitério que a influenciou (REYES, 2016). Portanto, o relacionamento entre esses gêneros não é exclusivo dos jogos eletrônicos, visto que manifestações do gênero que viria a se tornar o horror já constavam em obras da literatura gótica produzidas no século XVIII.

Em jogos de horror com franquias milionárias como *Resident Evil* e *Silent Hill*, a temática é continuamente explorada por criadores de jogos. Buscando compreender o motivo da popularidade do gênero, o designer de videogames Richard Rouse III sugere que o gênero de horror é ideal para os tipos de narrativas desenvolvidas para jogos eletrônicos porque estas funcionam melhor quando o enredo inicial é simples (ROUSE, 2009). Geralmente, pouca explicação sobre a trama que irá se desenrolar é dada aos jogadores no início de um jogo. Na maior parte das vezes, o jogador inicia sua jornada com instruções básicas, tais como “vasculhe a casa” ou “vá até o ambiente X”, e então descobre os outros elementos da trama ao longo do jogo.

A popularidade do horror na indústria possivelmente alavancou a produção de jogos pertencentes ao gênero gótico, visto que os dois gêneros estão relacionados. Os videogames com elementos góticos frequentemente usam elementos clássicos do gênero, já usados em obras dos séculos XVIII e XIX, mas também apostam no uso de traços mais modernos da ficção gótica. Definir os traços do gênero, entretanto, não é fácil. Como o teórico Jerrold E. Hogle (2002) destaca, o Gótico é um gênero instável que se manifestou em diversas modalidades literárias, entre elas, o romance realista.

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

Despite the national, formal, and generic mutations of the Gothic, it is possible to identify certain persistent features which constitute a distinctive aesthetic. Representations of ruins, castles, monasteries, and forms of monstrosity, and images of insanity, transgression, the supernatural, and excess, all typically characterize the form. (SMITH, 2007, p.04)<sup>1</sup>

Como Smith aponta, o Gótico manifestou-se em diversos locais e contextos históricos e sociais, mas alguns dos elementos estéticos destacados pelo autor – as ruínas, os castelos, os monstros, os transgressores e o sobrenatural, por exemplo - são proeminentes nas obras em que ele se manifesta.

É válido destacar como Smith aponta vários locais para caracterizar a estética gótica. Abadias, mosteiros e construções medievais são comuns nas obras de autores clássicos do gênero, como Horace Walpole, Ann Radcliffe e Edgar Allan Poe. Constantemente nas obras heroínas se perdem nos labirínticos castelos, segredos se escondem em quartos secretos e sótãos e inimigos espreitam nos cantos sombrios desses locais. O espaço onde as histórias se manifestam parece ser essencial para o desenvolvimento de uma trama gótica.

Neste ponto, chama a atenção o fato de as produções da indústria de videogames serem frequentemente centradas na exploração de espaços. Mais do que somente ler sobre ou ver aquele espaço, o jogador pode ativamente interagir com o espaço dos jogos, o que torna a construção destes um elemento crucial na produção de videogames. Para gêneros nos quais o espaço é significativo, como

---

<sup>1</sup> Tradução nossa: Apesar das mutações nacionais, formais e genéricas do Gótico, é possível identificar certas características persistentes que constituem uma estética distintiva. Representação de ruínas, castelos, mosteiros, formas de monstruosidade, imagens de insanidade, transgressão, o sobrenatural e a demasia, caracterizam tipicamente a forma. (SMITH, 2007, p.04)

o gótico, as possibilidades da mídia são particularmente excitantes, visto que a relevância do espaço nas obras é alavancada.

Neste artigo será analisado um jogo no qual a principal tarefa do jogador é a exploração de um espaço. No videogame *Gone home*, desenvolvido para PC em 2013 pelos membros da *The Fullbright Company*, exploramos uma mansão cheia de cômodos e segredos escondidos. O jogo parece pertencer ao gênero gótico, com muitas características que afirmam essa suspeita, as quais serão reveladas a seguir.

## 2 *Gone Home*: apresentando o jogo e seus mecanismos

Videogames como *Gone Home*, que possuem uma narrativa com somente uma possibilidade de desenlace e que se passam em somente uma locação, geralmente podem ser concluídos em questão de poucas horas pelo jogador. Entretanto, a exploração do espaço – no caso, a mansão da família Greenbriar – pode ser feita na ordem que o jogador escolher. Isso implica em uma narrativa que se desenvolverá de uma maneira não necessariamente linear, visto que o jogador poderá ter acesso a cômodos e informações que só seriam reveladas no final da trama, logo no início do jogo.

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

Lançado em 2013, *Gone Home* foi projetado por Steven Gaynor e desenvolvido pela FullBright Company e parece ser, inicialmente, mais um videogame do gênero de horror. A narrativa se desenrola no ano de 1995 em uma mansão na cidade de Portland, no estado do Oregon, nos Estados Unidos. No jogo, assumimos o papel da protagonista Kaitlin Greenbriar, que volta à mansão de sua família após um ano viajando pela Europa e encontra o local deserto. Para descobrir o que aconteceu com a família de Kaitlin, precisamos explorar a mansão.

O fato do jogo se desenrolar em uma casa de família não é uma coincidência. Em seus estudos sobre as mulheres e o espaço doméstico nas narrativas góticas contemporâneas, o pesquisador Andrew Hock Soon Ng comenta:

Gothic narratives have long privileged the house as one of their principal tropes. From its inception as a genre with Horace Walpole's *The Castle of Otranto* (1764) to the latest Hollywood horror parody like *Haunted House 2* (2014), the Gothic has consistently depicted the house not only as a setting for the unspeakable, but, in less clearer terms, as a site that actually invigorates it<sup>2</sup>. (NG, 2015, p.01)

Como Ng aponta, a casa nas narrativas góticas parece ser o local ideal para abrigar o indizível. Íntima e familiar, a casa também contém elementos que são facilmente deturpados pelos eventos estranhos que permeiam as histórias do gênero. A casa explorada em *Gone Home*, por exemplo, parece conter todos os clichês de casas assombradas de histórias de terror, com uma chuva torrencial do lado de fora e portas rangendo, passagens secretas e uma aparência lúgubre.

---

2 Tradução Nossa: “Narrativas góticas há muito tempo privilegiam a casa como um de seus principais tropos. Da sua origem como um gênero com ‘O castelo de Otranto’ (1764) de Horace Walpole a mais recente paródia de horror Hollywoodiana, tal como ‘Inatividade Paranormal 2’ (2014), o Gótico tem representado consistentemente a casa não apenas como um cenário para o indizível, mas, em termos menos claros, como um local que na verdade o revigora.” (NG, 2015, p. 01)

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

A exploração inicia na varanda de entrada da casa, onde nossa primeira missão é encontrar a chave – escondida em um local secreto pela família – para entrar na mansão. Isso acontece, porque os pais de Kate não puderam buscá-la no aeroporto por um motivo desconhecido e contavam com a presença de Samantha em casa, para receber a irmã. Porém, ao nos aproximarmos da porta, nos deparamos com o seguinte aviso (Figura 13):

Após encontrar a chave, temos acesso ao grande átrio da casa, onde podemos explorar uma pequena coleção de livros da família, um armário de casacos, um lavabo e uma mesa com um telefone e uma secretária eletrônica. Cada um desses elementos presentes no átrio pode ser examinado: podemos ler os títulos dos livros, encontrar informações pessoais sobre os pais de Kaitlin – tais como a profissão de sua mãe – e ouvir mensagens na secretária eletrônica, inclusive uma da própria Kaitlin, informando o horário de chegada do seu voo. Há também um recado escrito pela mãe das meninas, ao lado do telefone, informando sobre a ligação de um antigo vizinho para Sam.

Neste ponto, somos apresentados a um elemento importante do jogo: ao olhar o recado sobre a ligação do vizinho, uma narração sonora é ativada, e ouvimos a voz de Samantha contando a história por trás do objeto encontrado. Nesse caso, ela destaca como o vizinho era um amigo de infância do qual ela se distanciou e que agora tentava se aproximar dela com ambições românticas. Samantha demonstra seu desinteresse e começa a fornecer os primeiros indícios de sua sexualidade.

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

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

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

---

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

sua fuga, motivada pela desaprovação da família após descobrirem o relacionamento da filha mais nova com uma menina.

O jogo termina invariavelmente no sótão – independente de que espaços o jogador explorou ou deixou de explorar. Em seu estudo sobre a fenomenologia do espaço, a pesquisadora americana Sherry Lutz Zivley, discorre sobre a significância do uso do sótão nas narrativas:

Attics can be distinguished from upper rooms on the basis of their functions. Upper rooms are places of human habitation—nearly always bedrooms. Attics are storage places—personal, familial, and even communal warehouses for memories, memorabilia, and memoirs. Attics house personal and familial history—often a history that has been suppressed. They house the facts, facts that have often been obliterated from public knowledge and public records; facts that often reveal deep, human, moral and life-changing truths. People conceal things in attics.<sup>4</sup> (ZIVLEY, 2003, não paginado)

Portanto, o fato de descobriremos o principal segredo do jogo no sótão da casa não parece ser acidental, visto que o ambiente é geralmente associado com verdades suprimidas.

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

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

The *Gone Home* house is a place where it's okay, maybe even normal, even cool, to be a girl. [...] This is an almost utopian vision of sisterhood: this is an adult vision of what teenage girlhood was like in the 90s. It is still high fantasy, there are just less elves.<sup>5</sup> (ELLISON, 2014, não paginado)

É importante mencionar esses objetos, a fim de apontar *Gone Home* como uma narrativa cujo foco são as mulheres da trama e seus segredos e anseios.

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

---

4 Tradução nossa: Sótãos podem ser distinguidos de cômodos superiores baseando-se em suas funções. Cômodos superiores são lugares de habitação humana – quase sempre quarto. Sótãos são locais de armazenamento – pessoal, familiar, e até depósitos comunitários para memórias, recordações e reminiscências. Sótãos abrigam histórias pessoais e familiares – muitas vezes uma história que foi abafada. Eles abrigam os fatos, fatos que frequentemente foram apagados do conhecimento e dos registros públicos; fatos que com frequência revelam verdades profundas, humanas, morais e transformadoras. As pessoas escondem coisas em sótãos. (ZIVLEY, 2003, não paginado)

5 Tradução Nossa: A casa de *Gone Home* é um local onde é ok, e até legal, ser uma garotra. [...] Isso é uma visão quase utópica de sororidade: isso é uma visão adulta do como a adolescência feminina era nos anos 90. Ainda é alta fantasia, só há menos elfos. (ELLISON, 2014, n.p)

### 3 O gótico e o espaço gótico de *Gone Home*: apontamentos

Para iniciar a discussão sobre o espaço no jogo, é importante situar *Gone Home* como uma obra do gênero gótico, apontando elementos na trama que revelam isso. Um traço gótico relevante é o fato da trama ser centrada na descoberta de um mistério. Tal característica é destacada pela pesquisadora Claire Kahane como ponto comum entre diversas obras góticas (KAHANE, 1980). Vários romances clássicos do gênero têm a descoberta de um mistério como elemento central, tais como os de Ann Radcliffe e Charlotte Brontë. Por meio das revelações obtidas as histórias se desenrolam.

Os mistérios que serão revelados nas obras frequentemente assombram os personagens das tramas. Por vezes, estas assombrações também assumem a forma de monstros e fantasmas, manifestações físicas que simbolizam os segredos que perseguem os protagonistas (HOGLE, 2002). Essas figuras sobrenaturais, entretanto, não eram sempre alegorias para crimes não resolvidos ou segredos macabros do passado, mas para identidades e comportamentos sociais não aceitos pela sociedade em que a obra estava inserida.

O pesquisador Allan Loyd-Smith comenta que essa é mais uma característica do Gótico, e que nele estão representações do reprimido, o que a cultura não quer saber ou admitir (LLOYD-SMITH, 2004). Ou seja, o uso de figuras de linguagem como a metáfora e alegoria não era feito apenas de forma sensacionalista ou por mera estética, mas para simbolizar e metaforizar medos e anseios pessoais destes autores e de suas sociedades. Em *Gone Home*, os segredos dos Greenbriar revelam ser tabus sociais para a sociedade da década de 1990. Além disso, também observamos um dos traços do Gótico destacado anteriormente por Smith (2007): a transgressão. Temas como divórcio, abuso sexual e homossexualidade ainda são tabus até o presente, e uma transgressão dos valores e normas sociais. Desta forma, os temas abordados pelo jogo ainda são relevantes.

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

Por ter se manifestado em diversos contextos sociais e políticos, os elementos de alteridade explorados no Gótico eram aplicados a diversas minorias. No Gótico produzido inicialmente nos Estados Unidos, por exemplo, devido aos conflitos provocados pela escravidão, o outro representado nas obras era predominantemente o negro escravizado (SMITH, 2007). No Gótico inglês, muitas vezes, o outro representava as mulheres, seus anseios e desejos de transgressão das normas vigentes – as metáforas usadas eram principalmente as mulheres insanas e os monstros. Sobre isso a pesquisadora Sarolta Marinovich comenta:

They [women] used the Gothic mode to reveal the terror, the isolation and the oppression of their lives. The Gothic became “the discourse of the Other”, not merely, as in Mary Jacobus’ definition, of the unconscious, the secret and invisible in general, but quite specifically, the Other of de Beauvoir: it was the oppression of women, hitherto secret and invisible, which wrote itself into the Gothic texts. (MARINOVICH, 1994, p. 194)<sup>6</sup>

6 Tradução nossa: Elas [as mulheres] usavam a forma gótica para revelar o terror, o isolamento e a opressão de suas vidas.

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

Como visto até agora, o Gótico revela-se um gênero bastante político que busca representar por meio de seus clichês, excessos e convenções, as mentalidades e os anseios das sociedades em que se manifesta. Portanto, suas significações são condicionadas àqueles contextos sociais, sobre isso, De Sá comenta:

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

Portanto, a compreensão do que estamos lidando com vários góticos, com origens e contextos distintos, é essencial para a compreensão do gênero, que se revela um tipo de ficção adaptável, versátil e persistente. Hogle atribui a persistência do gênero aos seus elementos simbólicos, particularmente às suas assombrações, às quais atribuímos novos significados anômalos da sociedade atual (HOGLE, 2002). No fim das contas, seus símbolos parecem ideais para metaforizar anseios e desejos, sempre presentes em qualquer contexto histórico ou social.

As assombrações mencionadas por Hogle são muitas vezes monstros, fantasmas e vampiros. Em *Gone Home* não há nenhuma criatura sobrenatural, recorrentes em livros do gênero – tais como *Frankenstein* (1818) e *Drácula* (1897). Mas a semelhança do jogo com outros jogos de horror e terror tão populares na indústria de videogames objetiva fazer o jogador pensar que a casa possui tais monstros. Porém, tudo que encontramos são os segredos dos habitantes da mansão. Mesmo inexistentes, as criaturas sobrenaturais estão sim presentes na trama do jogo, principalmente no contexto em que eram utilizadas na literatura gótica: como analogias para os desejos e anseios das sociedades em que foram produzidos. Apesar de *Gone Home* não revelar em sua narrativa nenhum monstro físico, há um suspense crescente e o uso de artifícios para causar medo antes de qualquer revelação grande ou pequena. No jogo, os próprios segredos da família Greenbriar são os elementos de transgressão, não há o monstro simbólico e mediador.

Entretanto, apesar de usar o medo de encontrar monstros como isca para revelar os segredos da narrativa, Samantha, ao contrário das heroínas góticas do passado, não é descrita como monstruosa ou se encara como tal. A explicação está no período de mais de um século que separa *Gone home* das narrativas góticas produzidas nos séculos XVIII e XIX. Neste período, diversas conquistas femininas foram alcançadas na política e nos espaços sociais, implicando em mudanças nas narrativas góticas mais modernas, como *Gone home*. Stein também ressalta essas mudanças:

Similarly, these new writers are changing the Female Gothic symbols of victimhood and persecution into new sources of strength. Undergoing journeys that lead to personal integration, the heroines rejoice in the exploration of their full human potential and transform social stigma into personal power. (STEIN, 1983, p. 137)<sup>7</sup>

---

O gótico se tornou “o discurso do outro”, não meramente, como na definição de Mary Jacobus, do inconsciente, do secreto e invisível em geral, mas muito especificamente, o Outro de de Beauvoir: era a opressão de mulheres, até agora secreta e invisível, que se infiltrou nos textos Góticos. (MARINOVICH, 1994, p. 194)

<sup>7</sup> Tradução nossa: Similarmente, essas novas autoras estão transformando os símbolos de vitimização e perseguição do Gótico Feminino em novas fontes de resistência. Passando por jornadas que levam à integração pessoal, as heroínas

Narrativas góticas mais modernas estão usando os símbolos de perseguição e transgressão do passado e os ressignificando, apresentando narrativas com finais felizes para práticas anteriormente estigmatizadas. Apesar de precisar fugir de casa, a narrativa de Samantha possui um desfecho relativamente feliz, visto que ela aparenta ser bem resolvida com sua sexualidade e termina a história viva, final não muito frequente em narrativas com temas LGBT. A morte de personagens não heterossexuais é tão comum que já se tornou uma *trope* – um clichê de narrativa – nomeada de *Bury your Gays* (Enterre os seus gays)<sup>8</sup>.

Outros traços do gótico na trama serão discutidos a seguir por meio da análise do espaço onde a trama se manifesta. A mansão antiquada dos Greenbriar, com sua aparência lúgubre, sua iluminação precária, seus muitos cômodos cheios de mistérios e segredos parecem ser o ambiente ideal para o desenvolvimento de uma trama gótica. Mais revelações sobre o espaço gótico de *Gone Home* serão feitas a seguir.

### 3.1 O espaço gótico de *Gone Home*

Em sua obra *Poética do Espaço*, o filósofo francês Gaston Bachelard, discute a significação dos espaços nas narrativas. Com análise baseada na psicanálise Jungiana, o autor comenta sobre as casas: “[...] a casa é nosso canto do mundo. Ela é, como se diz frequentemente, nosso primeiro universo. É um verdadeiro cosmos. Um cosmos em toda a acepção do termo.” (BACHELARD, 1974, p. 358). Em tal espaço, portanto, é possível encontrar um pequeno universo, repleto de evidências sobre os indivíduos que habitam o local. Tais evidências podem estar presentes nos objetos que encontramos ou até mesmo no estado em que a casa se encontra. Isso é evidente em *Gone Home*, a casa dos Greenbriar está repleta de objetos pessoais que revelam os anseios e o estado mental dos habitantes da casa.

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

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

Embora não tenhamos contato com um espaço externo em *Gone Home*, ele parece também ter as características dos de Radcliffe: Kaitlin chegou de uma viagem aparentemente bem-sucedida – pelo menos de acordo com os cartões-postais enviados para a sua família que encontramos na mansão – em locais aparentemente calmos e ensolarados. No final do jogo, a fuga de Samantha para um ambiente externo a casa também é vista como algo iluminado.

---

regozijam-se na exploração de seu pleno potencial humano, e transformam estigmas sociais em poder pessoal. (STEIN, 1983, p. 137)

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



O espaço interno de *Gone Home*, a casa dos Greenbriar, também se assemelha aos de Radcliffe. É desordenado e bárbaro, com ambientes bagunçados, lúgubres e espartanos. E embora existam objetos pertencentes à Kaitlin e Samantha na casa, é evidente que elementos centrais, como a decoração da maior parte dos cômodos, pertencem aos pais das meninas. Nas obras góticas do século XVIII e XIX, as estruturas arquitetônicas presentes nas obras eram geralmente símbolos de poder dentro da sociedade medieval: castelos tinham necessariamente um senhor e abadias e mosteiros eram controlados por uma das maiores instituições medievais. Em *Gone Home* é semelhante: mas as figuras que retêm o poder são os pais das meninas.

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

Monteiro comenta ainda sobre a figura masculina nos ambientes interiores da literatura gótica: “A tirania paterna é modalidade recorrente na narrativa gótica, fazendo da casa espaço de opressão” (MONTEIRO, 2004, p. 38). A casa transforma-se em um lugar de opressão porque os protagonistas Góticos são em sua maioria párias sociais, que sofrem com as estruturas de poder vigentes. Esse é o caso de Samantha, e o lugar de opressão para ela é a casa de seus pais, onde ela não pode assumir sua identidade sexual.

Apesar do estereótipo ser de que obras góticas se desenrolam apenas em ambientes medievais, vale o destaque de que o gênero se atualizou para usar espaços distintos como metáforas de tempos mais recentes. Atualmente, as histórias podem ocorrer nos mais diversos locais, alguns deles foram elencados por Hogle:

Gothic tale usually takes place (at least some of the time) in an antiquated or seemingly antiquated space – be it a castle, a foreign palace, an abbey, a vast prison, a subterranean crypt, a graveyard, a primeval frontier or island, a large old house or theatre, an aging city or urban underworld, a decaying storehouse, factory, laboratory, public building, or some new recreation of an older venue, such as an office with old filing cabinets, an overworked spaceship, or a computer memory. Within this space, or a combination of such spaces, are hidden some secrets from the past (sometimes the recent past) that haunt the characters, psychologically, physically, or otherwise at the main time of the story<sup>10</sup> (HOGLE, 2002, p. 02)

Como Hogle destaca, geralmente a aparência antiquada das estruturas é o que caracteriza os locais na literatura gótica atual, revelando nos ambientes desgastados pelo uso e tempo e nos objetos ultrapassados a conexão com o passado. Portanto, mesmo que *Gone Home* decorra em uma casa típica da década de 90, e não numa abadia ou castelo, isso não significa que o jogo não pertença ao gênero gótico. Além disso, como em outras obras góticas, os objetos obsoletos e antiquados da casa revelam segredos e estabelecem uma conexão com o passado na família.

---

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

10 Tradução nossa: Narrativas Góticas geralmente são ambientadas (pelo menos na maioria das vezes) em um espaço antiquado ou aparentemente antiquado – seja em um castelo, um palácio estranho, uma abadia, uma prisão ampla, uma cripta subterrânea, um cemitério, uma fronteira ou ilha primitivos, um casarão antigo ou um teatro, uma cidade em decadência ou um submundo urbano, um armazém caindo aos pedaços, uma fábrica, um laboratório, um prédio público ou em

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

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

Nesse caso, o caráter simbólico dos espaços se manifesta para representar ações marginalizadas, sendo a descoberta e a exploração da sexualidade feminina – e da sexualidade em geral – algo ainda considerado um tabu até os dias de hoje. Os mesmos traços destacados por Palmer na literatura de Radcliffe podem ser observados em *Gone Home*, em que a sexualidade de Samantha é revelada aos poucos por meio da exploração do ambiente.

Seu relacionamento com outra garota é revelado no quarto da menina, um ambiente íntimo e característico de sua personalidade. E a revelação de que ela fugiu com a namorada é feita no sótão da casa. Porões e sótão aparecem frequentemente em obras góticas – tais com *O Castelo de Otranto* (1764) e *Jane Eyre* (1847). A significância desses ambientes é trabalhada por Bachelard, que estabelece uma diferença entre os medos do porão e do sótão:

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

No porão, as descobertas são dúbias e embaçadas, não há clareza ou luz para enxergá-las com certeza. No sótão, as revelações tendem a ser mais claras e racionalizadas. Em *Gone Home*, a revelação feita no sótão, da fuga feliz de Samantha, apaga os medos que o jogo tenta instigar. No final, não era uma tragédia, a menina possuía somente uma identidade sexual não aceita pela sociedade do período.

Ainda sobre o significado dos sótãos, Zivley comenta que geralmente uma casa com um sótão parece conter mais significância do que uma sem, porque sótãos nos fazem pensar em histórias, objetos interessantes e antigos, além de também conter segredos das famílias que habitam as casas (Zivley, 2003). No gênero Gótico, temas como o reprimido, os segredos e as revelações são frequentes, por-

---

alguma recriação recente de um local antigo, tal como um escritório com antigos armários de arquivo, uma nave espacial com aparência gasta ou em uma memória de computador. Dentro desse espaço, ou em uma combinação de tais espaços, estão escondidos mistérios do passado (muitas vezes do passado recente) que assombram os personagens psicologicamente, fisicamente ou durante o tempo em que a história se desenrola (HOGLE, 2002, p. 02)

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

tanto, a análise da significância de ambientes cuja função é esconder ou guardar partes obscuras do ser é relevante.

#### 4 Considerações finais

Com mais de meio século desde a invenção do primeiro console, videogames ainda são encarados com desdém pela comunidade acadêmica. No entanto, cada vez mais, o avanço nas tecnologias empregadas na produção de jogos eletrônicos tem propiciado o aparecimento de narrativas mais complexas e que oferecem novas possibilidades para a narração de histórias. Deste modo, ignorá-los não parece mais ser uma opção.

Visto que são artefatos culturais, que refletem e absorvem a cultura vigente, os videogames também reciclam seus elementos de narrativas de mídias mais antigas, aproveitando gêneros e formas que outrora estavam presentes somente em livros e filmes. Portanto, é possível encontrar ecos de materiais produzidos séculos antes em um videogame produzido em 2013, como *Gone Home*. Sendo um jogo pertencente ao gênero gótico, que perdura até hoje e continua em evolução, é possível observar não apenas características góticas, mas referências à textos mais antigos também.

A tentativa de apontar as características do gótico na trama – e mais especificamente do espaço gótico no jogo – proposta neste artigo, faz-se necessária para compreender como um gênero cuja origem formal data do século XVIII manifesta-se nas mídias atuais. Além disso, também tem a finalidade de elencar as possibilidades do novo formato e as evoluções no gênero.

Outro ponto relevante é destacar a importância do espaço das tramas para o desenvolvimento das narrativas góticas. Como é revelado na análise do espaço de *Gone Home*, o espaço onde a história se desenrola é uma parte crucial da trama, cheio de simbolismos e parábolas. O jogo revelou-se, afinal, uma obra gótica com vários elementos do gênero e certamente uma narrativa digna de uma análise mais profunda.

---

## **Gone Home: an analysis of the videogame from the perspective of gothic**

### **ABSTRACT**

Video games can offer an ideal field for progress in the way we tell stories. An electronic game is composed of visual, audible and interactive elements, and play a role in the development of more complex and creative narratives. In the game *Gone Home*, developed by the *The Fullbright Company* team in 2013, a gothic narrative unrolls in an interactive space full of details. In the video game, the player explores an apparently haunted house filled with objects that help to understand what happened to the family that used to live there. The game seems to have the characteristics of a gothic narrative, which permeate the space where the game unfolds. In this paper, we aim to catalog the gothic elements contained in the game's plot and to analyze the space in which the plot unfolds, in order to point out a few peculiarities of the spaces depicted in gothic fiction. For this purpose, we intend to use the works of researchers of the gothic, such as Andrew Smith (2007) and Jerrold E. Hogle (2002), and of theorists of the space, like Gaston Bachelard (1974).

**Keywords:** Video games; Gothic; Gothic Space; *Gone Home*

## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

NG, Andrew Hock Soon. **Women and Domestic Space in Contemporary Gothic Narratives**: The House as Subject. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

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

ROUSE, Richard. Match Made in Hell: The inevitable success of the Horror Genre in Video Games. In: PERRON, Bernard (Ed.). **Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2009. p.15-25.

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

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

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

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

## **MINIBIOGRAFIA**

### **Naiara Sales Araújo Santos**

Possui Licenciatura Plena em Letras Inglês pela Universidade Federal do Piauí (2001), Mestrado Acadêmico em Letras pela Universidade Federal do Piauí (2007), mestrado em Estudos Literários pela Universidade Metropolitana de Londres (2008) e Doutorado em Literatura Comparada pela Universidade Metropolitana de Londres (2013) e Pós-doutorado pela Universidade de Granada. Atualmente é professora da Universidade Federal do Maranhão onde é professora do mestrado acadêmico em Letras e professora de Língua e Literatura Inglesa na graduação.

### **Ludmila Gratz Melo**

Possui Licenciatura Plena em Letras Francês/Português pela Universidade Federal do Maranhão (2017). Atualmente é aluna de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Foi auxiliar de pesquisa do projeto Atlas Linguístico do Maranhão - ALiMA de 2012 a 2016 e atualmente é integrante do grupo de estudos Ficção Científica, Gêneros Pós-modernos e Representações Artísticas na Era Digital - FICÇA.