

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS**

BELLA BEATRIZ MARTINS GOMES DE OLIVEIRA

UMA MÁQUINA PARA PORCOS:

ENTRE FIGURAS ANIMALESICAS, HORROR E VIOLÊNCIA NAS NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS *AMNESIA*:

A MACHINE FOR PIGS E *PORCO DE RAÇA*

**CAMPO GRANDE - MS
SETEMBRO/2025**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS**

BELLA BEATRIZ MARTINS GOMES DE OLIVEIRA

UMA MÁQUINA PARA PORCOS:

ENTRE FIGURAS ANIMALESICAS, HORROR E VIOLÊNCIA NAS NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS *AMNESIA*:
A MACHINE FOR PIGS E *PORCO DE RAÇA*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, sob a orientação da Profa. Dra. Rosana Cristina Zanelatto Santos.
Área de Concentração: Literatura, Estudos Comparados e Interartes.

**CAMPO GRANDE - MS
SETEMBRO/2025**

BELLA BEATRIZ MARTINS GOMES DE OLIVEIRA

UMA MÁQUINA PARA PORCOS: ENTRE FIGURAS ANIMALESICAS, HORROR E VIOLÊNCIA
NAS NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS *AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS* E *PORCO DE RAÇA*.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, sob a orientação da Profa. Dra. Rosana Cristina Zanelatto Santos.

Aprovada em 26 de setembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Rosana Cristina Zanelatto Santos
Orientadora /Presidenta (UFMS)

Profa. Dra. Melly Fátima Goes Sena
Examinador Externo – Titular (Fundação de Cultura do Estado de Mato Grosso do Sul)

Prof. Dr. Andre Rezende Benatti
Examinador Interno – Titular (UEMS/UFMS)

Prof. Dr. Jair Zandoná
Examinador Externo – Suplente (IFMS)

Prof. Dr. Wagner Corsino Enedino
Examinador Interno – Suplente (UFMS)

*A Eva de Mercedes, Rhea, minha mãe, que
sempre esteve ao meu lado, mesmo nos dias
em que eu me fiz porco.*

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Brasil – Código de Financiamento 001

AGRADECIMENTOS

Às pessoas mais que especiais: Eva de Mercedes Martins Gomes, Profa. Rosana Cristina Zanelatto Santos, Prof. Wellington Furtado Ramos, Prof. Andre Rezende Benatti, Profa. Melly Fátima Goes Sena, Prof. Jair Zandoná, Prof. Wagner Corsino Enedino, Prof. Altamir Botoso, Silvana Gomes Loureiro, Daniela Gomes Loureiro, Ana Clara de Assis, Rodrigo, Júlia, Ingrid, Yasmim, Carla, Victória, Erick, Janaína e Tayná.

E, também, aos parceiros institucionais: CAPES, FUNDECT e UFMS.

*Aquele que faz uma besta de si mesmo se livra da dor de ser humano.*¹

Dr. Samuel Johnson²

¹ Tradução da autora.

² Samuel Johnson, frequentemente chamado de Dr. Johnson, foi um escritor inglês, poeta, ensaísta, dramaturgo, crítico literário e linguista do século XVIII.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo apresentar e analisar as vivências animais e violentas experienciadas pelos personagens nas narrativas contemporâneas *Porco de Raça* (2021) e *Amnesia: a Machine For Pigs* (2013), a fim de verificar como os efeitos do preconceito e da submissão das minorias às demandas sociais e/ou às imposições de uma cultura opressora influenciam a vida cotidiana dos sujeitos envolvidos nos enredos. Para atingir tal objetivo, nos valem do método comparatista, considerando a comparação como um meio analítico capaz de, num movimento dialético de aproximação e de distanciamento, trazer para a cena acadêmica um texto literário e um jogo. O texto literário *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro, e o jogo *Amnesia: a Machine for Pigs*, desenvolvido pela *The Chinese Room*, apresentam os efeitos do preconceito e da submissão, demonstrando para o leitor/o jogador não só o processo de desumanização dos personagens, mas também o delírio e seu consequente efeito de animalização das minorias envolvidas nas narrativas. Para a consecução deste trabalho, utilizamos como aportes teóricos: Sigmund Freud (2006), H. P. Lovecraft (2020), Walter Benjamin (1986; 1994), Hannah Arendt (2009; 2011) e Theodor Adorno (2008), para observar o horror e a violência presentes nas narrativas, assim como: Tzvetan Todorov, Gérard Genette (1972) e Mieke Bal (2021), para tratar sobre os aspectos narratológicos dos *corpora* em questão. Ante a escassez de estudos sobre esse tema no âmbito dos cursos de pós-graduação tanto na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) quanto em Mato Grosso do Sul, esta iniciativa apresenta uma proposta inovadora e original ao aproximar literatura e jogo/*videogame* em uma análise comparatista, visto que ambos os *corpora* em análise constroem narrativas complexas e críticas sobre o horror e a violência. Tal aproximação amplia os horizontes dos estudos de linguagens e evidencia a relevância de novas mídias na interpretação das formas narrativas contemporâneas.

Palavras-chave: Narrativas violentas; Comparatismo; Texto literário; Jogo/*Videogame*; *Porco de Raça*; *Amnesia: a Machine for Pigs*.

ABSTRACT

This study aims to present and analyze the animalistic and violent experiences experienced by the characters in the contemporary narratives *Porco de Raça* (2021) and *Amnesia: a Machine For Pigs* (2013), in order to verify how the effects of preconcept and the submission of minorities to social demands and/or their Impositions of an oppressive culture influence daily life, two subjects involved in entanglements. To achieve this objective, we use the comparatist method, considering comparison as an analytical method capable of, in a dialectical movement of approximation and distance, drawing for an academic dinner a literary text and a game. The literary text *Porco de Raça*, by Bruno Ribeiro, and the game *Amnesia: a Machine For Pigs*, developed by The Chinese Room, present the effects of the preconcept and submission, demonstrating for the reader/player only the process of dehumanization of two characters, but also the delirium and its consequences. effect of animalization of the minorities involved in the narratives. To carry out this work, we used: Sigmund Freud (2006), H. P. Lovecraft (2020), Walter Benjamin (1986; 1994), Hannah Arendt (2009; 2011) and Theodor Adorno (2008) as theoretical contributions to observe the horror and violence present in narratives, as well as Tzvetan Todorov, Gérard Genette and Mieke Bal to address their narratological aspects. Given the scarcity of studies on this topic in the graduate programs of the Federal University of Mato Grosso do Sul (UFMS) and Mato Grosso do Sul, this initiative presents an innovative and original proposal that combines literature and *videogames* in a comparative analysis of the *corpora*, given that both construct complex and critical narratives about horror and violence. This approach broadens the horizons of language studies and highlights the relevance of new media in the interpretation of contemporary narrative forms.

Keywords: Violent narratives; Comparatism; Literary text; Game/Videogame; *Porco de Raça*; *Amnesia: a Machine for Pigs*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo do templo asteca.	63
Figura 2 - Flashback do sonho de Mandus.	64
Figura 3 - Diário: 24 de Junho de 1899.	65
Figura 4 – O propósito.	65
Figura 5 - Um sonho febril (primeira entrada de diário)	66
Figura 6 – O mapa.	66
Figura 7 – A máscara.	67
Figura 8 – Encontro com um Manpig miserável (<i>Wretch Manpig</i>).	67
Figura 9 - Um pedido de socorro.	68
Figura 10 - Reconhecimento.	68

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	12
CAPÍTULO 1 NARRATIVAS DE VIOLÊNCIA: A REALIDADE COTIDIANA RECRIADA POR MEIO DA LINGUAGEM.....	19
1.1 LITERATURA E JOGO/ <i>VIDEOGAME</i> – A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA EM DIFERENTES LINGUAGENS	20
1.1.1 Narrativas literárias	22
1.1.2 Narrativas audiovisuais.....	23
1.1.3 Narrativas em jogos/ <i>videogames</i>	25
1.2 NARRATOLOGIA: ENTRE JOGAR E LER.....	27
CAPÍTULO 2 A ARTE DE NARRAR HISTÓRIAS DE HORROR	36
2.1 LINGUAGEM E HORROR.....	37
2.2 A VIOLÊNCIA COMO FERRAMENTA DE HORROR NA LITERATURA REALISTA CONTEMPORÂNEA	43
2.2.1 Violência Nua, Crua e Bruta	44
2.3 O <i>SURVIVAL HORROR</i> SOB A INFLUÊNCIA DA LITERATURA E DO CINEMA....	48
CAPÍTULO 3 SUJEITOS CONSTRUÍDOS PARA SE TORNAREM SUPER-HERÓIS OU BESTAS MONSTRUOSAS?	57
3.1 UM PORCO COMUNISTA – A HISTÓRIA DE PORCO SUCIO	58
3.2 UM PORCO CAPITALISTA – A HISTÓRIA DE OSWALD MANDUS	63
3.3 UM PORCO REFÉM DE SI MESMO.....	72
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	83

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Ao tratarmos sobre as narrativas de horror, precisamos entender que o estudo do medo, do sinistro, do terror e do horror na literatura faz parte das concepções humanas desde tempos imemoriáveis, pois as histórias de horror sempre atraíram a humanidade. Muito antes de o medo fazer parte dos discursos artísticos, de os grandes romances de terror serem escritos ou da opressão violenta e dos pesadelos representados no cinema, o medo já constituía o imaginário social por meio das tradições orais (Lovecraft, 2020).

Na atualidade, o horror é uma forma de representação³ e de representatividade⁴ presente em todo discurso cultural. Os principais estudos sobre a matéria e a evolução desse elemento, na criação literária, transmitiram-se, do ponto de vista temporal e estético, no mesmo fio condutor até o que conhecemos como a literatura de horror contemporânea (Soares Ribeiro, 2021).

Nesse sentido, embora a literatura e o cinema tenham desenvolvido amplamente suas possibilidades, a entrada do jogo/*videogame*⁵ na paisagem cultural elevou a experiência do horror a um novo patamar, com a possibilidade de experienciar interativamente as adversidades vividas pelos personagens. Em vista disso, nota-se como a tecnologia tem transformado os campos do conhecimento e da arte, mostrando que o universo literário e as dinâmicas da ambientação adaptaram-se aos novos elementos inseridos por ela. A tecnologia se encontra na literatura em formato digital, nos *e-books* publicados em diversas plataformas, bem como sua grande influência nas narrativas cinematográficas e, a partir de 1976, após a publicação de *Adventure*⁶, lançado para o console Atari 2600, nos *videogames*.

³ Ao tratar sobre o termo “representação”, no percorrer deste texto, utilizaremos as seguintes definições, disponibilizadas pelo dicionário *Michaelis On-line*: “Imagem ou ideia que traduz nossa concepção de alguma coisa ou do mundo” e/ou “Ato pelo qual se faz vir à mente a ideia ou o conceito correspondente a um objeto que se encontra no inconsciente”. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/representa%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em: 21 nov. 2024.

⁴ O termo “representatividade”, ao ser citado nesta pesquisa, tratará sobre a “qualidade reconhecida a uma pessoa, a um grupo, a uma entidade ou a um organismo, mandatado oficialmente por um grupo de pessoas para defender ou representar os seus interesses ou exprimir-se em seu nome”, definição que pode ser encontrada no *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [On-line], 2008-2024, disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/representatividade>>. Acesso em: 21 nov. 2024.

⁵ A palavra *videogame*, no português, pode ser traduzida como jogo digital ou jogo eletrônico. Nesta pesquisa foi escolhido o uso do termo *videogame* para designar os jogos digitais e eletrônicos que apresentam uma narrativa, distinguindo-os de outros tipos de jogos, como os de cassino e de apostas. Essa delimitação é necessária porque o termo *game* é abrangente e pode incluir desde jogos analógicos até jogos de azar (*gambling*) ou de apostas (*betting*) on-line. Para esta pesquisa, parte-se da concepção de jogo proposta por Roger Caillois (1990), que o define como uma atividade livre, delimitada no tempo e no espaço, incerta, improdutiva e regida por regras próprias, diferenciando o jogo como fenômeno cultural dos jogos de azar e das práticas meramente mercadológicas.

⁶ O jogo *Adventure*, lançado para o console Atari 2600 em 1976 e desenvolvido por Warren Robinett, é amplamente reconhecido como o primeiro jogo eletrônico a apresentar uma narrativa estruturada em suporte gráfico. Seu enredo simples — a busca por um cálice mágico em um reino habitado por dragões e labirintos — inaugurou a possibilidade de contar histórias por meio da interação digital, marcando o início da tradição dos

Acrescenta-se, ainda, que, assim como o cinema, os jogos digitais têm um papel importante nesse movimento, auxiliando diversos grupos a experienciarem o mundo, proporcionando uma nova perspectiva sobre esse mundo e o mundo da linguagem (Krüger, 2020).

É relevante observar que em seu percurso narrativo os *corpora* de nossa pesquisa, o texto literário *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro (2021), e o jogo *Amnesia: a Machine For Pigs*, desenvolvido por *The Chinese Room* (2013), apresentam como efeitos da violência o processo de desumanização dos personagens principais, bem como o delírio e o consequente efeito de animalização⁷ daqueles que não são aceitos socialmente. Seguindo esse viés, este estudo tem como objetivo apresentar as vivências animais e violentas experienciadas pelos personagens de ambas as narrativas supracitadas, a fim de responder o seguinte questionamento: como os efeitos do preconceito e da submissão das minorias⁸ às demandas sociais e/ou às imposições de uma cultura opressora influenciam a vida cotidiana dos sujeitos envolvidos nos enredos?

Para dar suporte a esta pesquisa, assumimos uma atitude comparatista, considerando a comparação como um meio analítico capaz de, num movimento dialético de aproximação e de distanciamento, trazer para a cena acadêmica um texto literário e um jogo. Sobre isso, Carvalhal (2004, p. 6) pontua que:

jogos narrativos. A concepção do jogo foi inspirada em *Colossal Cave Adventure* (1976), de Will Crowther e Don Woods, considerado a primeira aventura textual (*text adventure*), o que evidencia a transição entre narrativas interativas em linguagem escrita e sua adaptação para um ambiente gráfico. (Cf. Wolf, 2001; Kent, 2001).

⁷ O termo “animal”, ao longo dos tempos, passou por um longo percurso de sentidos denotativos e conotativos. Se, em certos momentos, a palavra “animal” não excluiu o humano, na Antiguidade Clássica, período em que a palavra *anima* foi usada para designar o princípio da vida de todo ser animado (humano ou não), em outros, “[...] sua carga semântica foi se formando pela exclusão dos humanos e em contraponto a eles” (Maciel, 2023, p. 13), fato esse concretizado após “[...] o triunfo do realismo cientificista no mundo moderno, quando a cisão entre homem/animal e humanidade/animalidade se tornou dominante no pensamento ocidental” (Maciel, 2023, p. 14). Isso provocou não somente o rebaixamento dos seres não humanos à última categoria na hierarquia dos seres viventes, como também a transformação do próprio termo “animal” num antônimo de “humano”. Essa visão mecanicista, como pontuou Nunes (2011), seguindo o pensamento de Descartes, tornou o animal um outro sem alma, incapaz de pensar, uma espécie de autômato, passível a todas as formas de exploração e de violência, um ser marginal. Essa marginalização, na atualidade, chegou a dimensões extremas. Uma visita aos dicionários, por exemplo, destaca elementos explícitos dessa marginalização, pois se presta a qualificar e a desqualificar atributos ou comportamentos humanos. A animalização, no caso deste estudo, será vista como o processo de um retrocesso do ser considerado racional para um ser irracional, que baseia suas ações em seus instintos animais.

⁸ As minorias, neste contexto, não são apenas grupos numéricos reduzidos, mas sujeitos socialmente posicionados em relação a estruturas de poder que definem sua visibilidade, representação e vulnerabilidade. A conceituação aqui mobiliza Hall (2003) sobre identidade cultural e construção social de grupos marginalizados; Fanon (2008) sobre desumanização racial; Spivak (2010) sobre a impossibilidade de “fala” do subalterno; e Mbembe (2018) sobre necropolítica e exclusão contemporânea. Esses referenciais permitem analisar como narrativas literárias e digitais produzem e reiteram imagens de minorias desumanizadas ou bestificadas.

[...] a comparação não é um recurso exclusivo do comparatista nem um método específico, mas um procedimento mental, um ato lógico-formal do pensar diferencial (processualmente indutivo) paralelo a uma atitude totalizadora (dedutiva).

A estudiosa pondera, ainda, que “[...] valer-se da comparação é hábito generalizado em diferentes áreas do saber humano” (Carvalho, 2004, p. 6). Sendo assim, a escolha desse viés metodológico se deu em função da separação existente entre esses saberes. A originalidade desta pesquisa reside na adoção de uma perspectiva comparatista para aproximar literatura e jogo/*videogame*, reconhecendo-os como formas narrativas complexas que compartilham temas, estruturas e efeitos estéticos, ainda que em suportes distintos. Ao trazer para a cena acadêmica um romance contemporâneo e um jogo de *survival horror*⁹, busca-se contribuir com a ampliação do campo dos estudos narrativos, defendendo que a literatura e os jogos digitais podem dialogar criticamente sobre questões como violência, desumanização e exclusão social.

Não se tem, aqui, a pretensão de conseguir alguma mudança de comportamento ou de posição crítica diante das desigualdades sociais, buscando uma sociedade transparente, igualitária e justa. No entanto, esta pesquisa é pertinente para contribuir com os leitores/os estudiosos no processo de demonstração dessas questões, ampliando a compreensão da historiografia literária e das adversidades históricas que influenciaram sua produção, assim como os seus impactos na narrativa dos jogos/*videogames*, tão presentes na atualidade.

Compreendendo que a produção científica relacionada aos estudos de narrativas apresenta um perfil composto por aspectos teóricos da poesia e do romance, envolvendo suas “[...] relações com a sociedade e a psicanálise, aspectos teóricos da história literária e da tradução literária, estudos das fontes, ecdótica e genética textual [e] análise dos diferentes níveis do discurso” (Nitrini, 1994, p. 476), reafirmamos que esta pesquisa tem como estratégia articular a revisão bibliográfica, a fim de tornar acessível o estudo das narrativas encontradas no jogo/*videogame* e na obra literária, sob a perspectiva de uma análise comparatista.

⁹ O termo *survival horror* surgiu no final da década de 1980 e início dos anos 1990, para descrever um subgênero de jogos eletrônicos focado na sobrevivência do jogador diante de situações de terror, geralmente envolvendo recursos limitados e a exploração de ambientes hostis. Segundo Perron (2009), a expressão foi popularizada com o lançamento de *Resident Evil* (1996), desenvolvido pela Capcom, mas suas raízes podem ser rastreadas em títulos anteriores como *Alone in the Dark* (1992), que combinava elementos narrativos da literatura gótica e do cinema de horror com mecânicas de exploração e de resolução de quebra-cabeças. Janet Murray (1997) também contribui para o entendimento do gênero ao discutir a interatividade e a imersão nos mundos digitais como fatores centrais para a experiência do jogador, enfatizando que o *survival horror* distingue-se por colocar o jogador em posição de vulnerabilidade e medo constante.

A partir dessa concepção e à luz da teoria da narrativa, como explanada por Mieke Bal (2021), em seu estudo sobre a narratologia,¹⁰ este texto se desenvolve em capítulos que abordam as influências da narrativa em jogos de *survival horror* e o contexto literário do realismo contemporâneo, debruçando-se sobre o processo de desumanização dos sujeitos na sociedade e as principais questões sobre a violência e a animalização de minorias marginalizadas nas narrativas de horror.

O capítulo 1, denominado Narrativas de violência: a realidade cotidiana recriada por meio da linguagem, trata da transformação da palavra na arte da narrativa e, conseqüentemente, considerando a diferença na construção da linguagem na literatura e no jogo/*videogame*, apresentando a literatura contemporânea e os jogos digitais com uma nova linguagem para o desenvolvimento de narrativas complexas, que permitem que o jogador/o leitor tenham uma experiência interativa de leitura. Ainda nesse capítulo, explana-se como a narratologia influencia a conexão entre o jogar e o ler, a fim de demonstrar que os jogos/*videogames* podem ser vistos como uma forma de narrativa viável tanto para estudos como este quanto para a análise de diversas características que se encontram nas narrativas literárias e nas narrativas cinematográficas, muitas vezes, consideradas *easter eggs*¹¹ pelos jogadores. Essa concepção que separa e une esses estilos narratológicos apresenta, então, a possibilidade da construção da violência por meio da linguagem narrativa e, nessa trajetória, da brutalidade explícita nas narrativas contemporâneas, que abordam uma realidade, mesmo que nem sempre realista, dos prazeres mórbidos, moribundos e sedentos pelo horror e pela necessidade de um espaço que liberte as distorções da mente humana.

O segundo capítulo, A arte de narrar histórias de horror, seguindo os princípios tratados no capítulo 1, apresenta os jogos digitais como uma nova linguagem para o desenvolvimento de narrativas complexas, que permitem que o jogador/o leitor tenha uma

¹⁰ “Como área de estudo, a narratologia é o conjunto de teorias de narrativas, textos narrativos, imagens, espetáculos, eventos; artefatos culturais que ‘cintam uma história’. Tal teoria ajuda a compreender, a analisar e a avaliar narrativas. Uma teoria é um conjunto de sistemático de afirmações generalizadas sobre um determinado segmento da realidade. Esse segmento da realidade, o *corpus* sobre o qual a narratologia tenta realizar suas afirmações, consiste em textos narrativos de todos os tipos, com diversas finalidades e diferentes funções. [Assim,] se as características de textos narrativos podem ser definidas, elas podem servir como ponto de partida para a fase seguinte: a descrição da maneira como cada texto narrativo é construído. Uma vez que isso seja feito, temos a descrição de um sistema narrativo. Com base nessa descrição, podemos, então, examinar as variações possíveis quando o sistema narrativo se concretiza em textos narrativos. Esse último passo pressupõe que um número infinito de textos narrativos possa ser descrito por meio de um número finito de conceitos contidos no sistema narrativo” (Bal, 2021, p. 25).

¹¹ “Um *easter egg* é uma mensagem, imagem ou recurso oculto em um software, um videogame, um filme ou outro meio — geralmente eletrônico. Embora os *easter eggs* possam estar presentes em videogames e softwares desde a década de 1970, eles agora são encontrados cada vez mais em produtos de consumo, como carros, moda e fast food” (Fuchs, 2024, p. 1; traduzido pela autora).

experiência interativa de “leitura”. Discorreremos também sobre a linguagem do horror, utilizando a violência como ferramenta do horror presente em *survival horror* apresentado nos filmes. Assim, nesse capítulo, também se aborda como todos esses elementos influenciaram no desenvolvimento de *Amnesia: a Machine For Pigs*, tendo como foco a explanação da necessidade de um jogador implícito e ideal para a construção do *storytelling*¹² do videogame.

No capítulo 3, Sujeitos construídos para se tornarem super-heróis ou bestas monstruosas?, por fim, analisamos, a partir das perspectivas da psicanálise, como os sujeitos são construídos nas narrativas de horror, a fim de discutir as relações do romance *Porco de Raça* e o jogo *Amnesia: A Machine for Pigs*, para, então, examinar as principais questões sobre os processos de violência, desumanização e animalização de minorias, comparando, com base nos personagens de ambas as narrativas, a concepção de um sujeito opressor arrependido e de um oprimido que, apesar de toda a violência sofrida, não se deixa abater completamente pelos cenários em que se encontra. Demonstra-se que, mesmo que esses personagens percam suas identidades íntimas, elas ainda conseguem superar os horrores que vivenciaram e que proporcionaram a si mesmos e aos demais, em uma jornada de construção da própria narrativa. Isso é latente no decorrer da narrativa de Ribeiro (2021, p. 61), em especial no trecho no qual descreve o protagonista: “Ele veio do nordeste do Brasil, é magro, preto, falido, crítico do governo atual do nosso país, comunista e adorador de hip-hop.” Porco Sucio nos é revelado como porco e comunista, enquanto Mandus, um industrial, priorizou o capital em detrimento das vidas, pois, ao ver seu império ameaçado, identificou toda a humanidade a porcos. É nesse capítulo que apresentamos o coração da pesquisa, com a presença do texto de Bruno Ribeiro, que narra a história de Porco Sucio (porco comunista), e a trajetória de Oswald Mandus (porco capitalista), presente em *Amnesia: a Machine For Pigs*, mostrando onde as duas histórias se cruzam, visando a destacar o porco (ou porcos) como refém de si mesmo. Por esse motivo, ao tratarmos de ambos os personagens, no momento de sua análise, optamos por identificar suas seções a partir da polaridade com que a vida deles é representada.

¹² “*Storytelling* é a descrição vívida de ideias, crenças, experiências pessoais e lições de vida por meio de histórias ou narrativas que evocam emoções e insights poderosos. O *storytelling* tem vantagens sobre as técnicas de comunicação comumente usadas em organizações, sejam elas e-mail, relatórios ou discursos formais. Primeiro, permite a articulação de aspectos emocionais, bem como conteúdo factual, permitindo a expressão de conhecimento tácito (que é sempre difícil de transmitir). Segundo, ao fornecer o contexto mais amplo em que o conhecimento surge, aumenta o potencial para compartilhamento significativo de conhecimento. Terceiro, ao fundamentar fatos em uma estrutura narrativa, aumenta a probabilidade de que o aprendizado ocorra e seja transmitido. Contar histórias propositalmente pode fornecer resultados que modos convencionais e abstratos de comunicação, como os mencionados anteriormente, não podem. Qualquer um pode usá-lo e se tornar melhor em usá-lo para alcançar muitos rapidamente” (Serrat, 2008, p. 1; traduzido pela autora).

É importante pontuar, ainda, que, no período do levantamento de dados e de informações para a realização desta pesquisa, alguns resultados preliminares de nossas reflexões foram publicados em forma de artigos, visando atender ao cumprimento dos créditos em Atividades Especiais, exigidos pelo PPGEL.

CAPÍTULO 1
NARRATIVAS DE VIOLÊNCIA: A REALIDADE COTIDIANA RECRIADA POR
MEIO DA LINGUAGEM

Antes de adentrarmos pelos enredos das narrativas em destaque neste texto, propomos a compreensão da realidade humana, utilizando, para isso, a literatura, pois ela tem sido um modo constante para pensar e interpretar os fenômenos históricos, sociais, antropológicos e filosóficos que permeiam a humanidade. De acordo com Souza (2018), a teoria da literatura, como ferramenta de análise das linguagens narrativas, mobiliza a atenção de pensadores e de críticos de todas as épocas, que especulam os sentidos e os efeitos de determinados textos.

É relevante comentar que os estudos que analisam a experiência e a representação de atos de violência em obras literárias e mesmo em outras artes (com destaque, aqui, para os jogos/*videogames*) permitem que se possa esquadrihar esse fenômeno, tanto no decorrer da história, como em seu impacto nas relações sociais. Entende-se, com isso, que discutir a presença de formas de violência nas narrativas contemporâneas brasileiras contribui para acompanhar o processo evolutivo não apenas das estratégias narrativas utilizadas para relatar situações violentas, mas, sobretudo, para entender as manifestações sobre as violências experienciadas por comunidades marginalizadas no Brasil, nas diferentes linguagens (Oliveira, 2013), como veremos no item a seguir.

1.1 LITERATURA E JOGO/*VIDEOGAME* – A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA EM DIFERENTES LINGUAGENS

Ao tratar da construção de uma narrativa, independentemente da linguagem pela qual ela está sendo transmitida, é necessário entender como a criação dessa realidade revela a relação permanente entre a arte e o mundo social. No processo de criação de qualquer forma de arte, a relação entre *poiesis* (criação) e *mimesis* (imitação da natureza) constitui a passagem do poder (não ser) para sua concretização (ser), mediada pela possibilidade de ser, que reverbera na interação que dá origem à diegese (ficção) ou discurso artístico (Franco Júnior, 2009).

Esse processo transparece no seguinte excerto de *Porco de Raça*:

“3...2...1... Dale!”

Arregalo os olhos. Respiro dor e meu pulão queima. Fumaça. Cheiro de carne queimada. Minha carne queimada. Ao meu lado um cara de branco está com um desfibrilador, outro de branco puxa ele para trás e fala alguma coisa em espanhol, algo como ‘já chega’, não sei, meu espanhol de colégio anda em desuso. Percebo que estou usando uma máscara. Minha visão está prejudicada, mas consigo visualizar o cenário atual: estou sem camisa, só de cueca e com uma marca de queimadura nos peitos. Duas pessoas me puxam,

fico de pé, tonto, escutando vozes em português, inglês, espanhol e outras línguas. (Ribeiro, 2021, p. 60),

A diegese, nesse caso, é construída a partir da percepção fragmentada do narrador-personagem, cujos corpo e mente se tornam palcos de violência e de desumanização. O fragmento em que o protagonista desperta com a carne queimada e uma máscara em seu rosto exemplifica como a narrativa mobiliza a *mimesis* da dor física e psicológica, ao mesmo tempo em que se organiza como *poiesis* — a criação literária que transforma sofrimento em discurso estético. A *techné* se manifesta na estrutura textual: frases curtas, ritmo acelerado e descrições que intensificam o efeito catártico sobre o leitor, que compartilha a sensação de perda de controle e de objetificação do personagem. Assim, o horror não é apenas representado, mas experienciado, expondo o processo de animalização e a violência estrutural contra minorias em cada ponto da narrativa.

Já em *Amnesia: A Machine for Pigs* (2013), a experiência estética é mediada pela interatividade: o jogador vivencia a diegese de Oswald Mandus a partir da perda de memória e dos fragmentos do diário que compõem o enredo. O uso da *techné* digital — sons, iluminação vermelha, respiração ofegante, *cutscenes* — cria uma *mimesis* marcada pela confusão e pelo trauma, reforçando o caráter imersivo do jogo. A catarse ocorre na medida em que o jogador é forçado a ocupar a posição de Mandus, sentindo o peso de suas ações e de seu desejo purificador. Um exemplo pode ser mostrado quando o protagonista questiona sua própria identidade após descobrir a extensão de seus crimes: “Eu sou o arquiteto. Eu sou o sabotador. Eu sou o homem que assassinou os próprios filhos. [...] Eu também sou A Máquina?” (The Chinese Room, 2013, s.p.). Nesse instante, a narrativa conecta a violência tecnicizada à animalização simbólica, produzindo uma experiência estética de horror que se aproxima, por outros meios, daquilo que Bruno Ribeiro alcança, literariamente, em *Porco de Raça*.

É interessante pontuar que o processo artístico exige trabalhar com o que chamamos de mundo das coisas e, também, com o mundo das obras. Este estudo pode ser entendido, então, como uma tensão constante entre forma e substância ou na busca por renovação, continuidade ou ruptura com discursos artísticos anteriores e o diálogo com o mundo social e cultural no qual a obra está inscrita. Desse modo, é necessário validar a criação como uma das formas possíveis de pesquisa, isto é, como um campo de estudo, cujo propósito é o processo de escrita de textos literários e que, a partir da tradição literária ocidental, tem sido denominado criação literária.

O que se quer destacar é que há uma relação dinâmica entre criação e pesquisa que enriquece a pesquisa, em geral, e a criação literária, em particular, e que preferimos chamar de pesquisa artística. Considera-se, de acordo com Porto (2015), que a literatura envolve, tanto em sua criação quanto em sua recepção, a construção de múltiplos significados pelos sujeitos que interagem ou constroem o texto, de tal forma que ele venha moldar as experiências vitais desses sujeitos que, sob o tratamento criativo da linguagem, permitem novas formas de representação como experiências estéticas criativas.

Com o passar do tempo e com a influência da literatura e do cinema, a construção narrativa dos jogos/*videogames* atingiu uma crescente considerável, com a adaptação de universos literários e cinematográficos para ambientes tidos como mais interativos, entre eles, computadores e *smartphones*, que permitem que se possa, mais do que ler, assistir ou observar, narrar e, assim, decidir a ordem em que a trama acontecerá.

Acrescenta-se, ainda, que com o avanço das tecnologias essa exposição vem sendo cada vez mais representada em outras formas de construção da narrativa além da literária, que ainda é considerada a principal forma de se contar/narrar uma história.

1.1.1 Narrativas literárias

Contar histórias é um fenômeno inerente aos seres humanos. Não é fácil encontrar um único contexto em que as histórias, como manifestações culturais, artísticas ou sociais, não tenham desempenhado um papel fundamental na vida do homem, visto que faz parte da natureza humana narrar, contar, recontar.

Convém lembrar, diante disso, que os textos narrativos são construídos a partir de elementos como espaço, tempo, enredo, personagens, narrador, modo, motivo e resultado (Lima, 2018). Para Benjamin (1994, p. 205), a “[...] narrativa é uma forma artesanal de comunicação. [...] Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele”. É interessante destacar que narrativas literárias são textos que contam histórias com propósitos artísticos ou estéticos e se caracterizam por utilizar recursos literários no intuito de emocionar/afetar o leitor. A história narrada envolve personagens que são inseridos em um mundo fictício.

Contribuindo com essa visão, Van Dijk (2004) observa que o texto tem como referência um acontecimento ou ação que atenda ao critério de despertar o interesse do interlocutor. Em geral, há uma parte do texto cuja função específica é expressar uma complicação em uma sequência de ações e de acontecimentos. Já, na narração literária,

buscamos nos colocar na situação que outros viveram para nos aproximarmos de suas experiências. Um exemplo disso transparece no romance de Ribeiro (2021, p. 106), quando o autor alude às lembranças do protagonista:

Uma memória me atinge. Uma cena sem sentido, sem merecimento de registro. Eu e meu irmão saindo da casa de praia. Algo assim. Eu com uma toalha na cabeça; meu irmão com o pente lambuzado na mão; nós dois correndo para conversar com nosso pai. Ele correu na minha frente. ‘Cadê tu?’, perguntei e não recebi nenhuma resposta. O cheiro de amônio predominando em cada cômodo da casa de praia e se tornando uma fumaça esverdeada que fez com que eu me perdesse do meu irmão de uma vez por todas. Corria pelos corredores que se tornaram labirintos, a música de Carlos Gardel mais alta à medida que eu andava.

Percebe-se, com isso, o que Lima (2018) aponta sobre a construção dos personagens, afirmando que, embora eles sejam seres imaginados pelo escritor, eles são construídos com dados da realidade, a fim de impactar os leitores com a história daquilo que eles vivenciaram, desejaram vivenciar ou nunca imaginaram viver.

1.1.2 Narrativas audiovisuais

Os primeiros referenciais que surgiram na análise de narrativas digitais foram categorias vinculadas às narrativas audiovisuais e à multimídia. Destacam-se, também, experiências aplicadas que utilizam meios audiovisuais como estratégias de vinculação de aprendizagens.

É fato que a narrativa se realiza em suportes expressivos variados, assim, ela não se concretiza apenas no plano estético-literário, mas também em contextos funcionais de comunicação, tendo os suportes mais diversos, tornando-se terrenos férteis por sua textualidade eletrônica multimidiática. Assim, de acordo com Santaella (2007, p. 335),

[...] semioticamente híbrida, englobando o texto escrito, a exploração de suas possibilidades gráficas, as distintas mídias imagéticas (gráficas, fotográficas e videográficas) e o som. [...] Aí está um dos poderes mais significativos da escrita na nova mídia: reunir o texto com a imagem, assim como com outras mídias.

Um ponto chave é a maneira como a pesquisa utiliza narrativas digitais como formas de reforçar a transformação educacional a partir de diferentes contextos, vinculando a aprendizagem mediada pela tecnologia e a relevância dos professores como facilitadores dentro desses processos (Martinez, 2021). Para essa autora, a categoria de análise é entendida

como a integração das linguagens textual, visual e sonora, que propõem interatividade com os usuários.

Convém esclarecer que o termo audiovisual está relacionado às experiências multimídia, pois se refere à integração de linguagens visuais e sonoras a partir de espaços, como plataformas digitais, redes sociais, aplicativos móveis ou televisão. No que se refere à narrativa digital, é fato que, na segunda metade do século XX, as primeiras narrativas que impactaram o processo de geração de novos discursos foram as audiovisuais, definidas como o conjunto de imagens sucessivas que são mostradas de ângulos distintos (Martinez, 2021).

Vale ressaltar que os avanços tecnológicos contribuíram de maneira acentuada para marcar as diferentes formas de narrativa, de comunicação e de representação, passando da unidirecionalidade e da linguagem única para a não linearidade, a convergência, a participação e a interatividade.

Como afirma Pinheiro (2007):

The Legend of Zelda (1986) demonstra que, através do uso de elementos interativos misturados com estratégias narrativas clássicas, era possível o envolvimento do jogador e a criação de um universo de fantasia com uma riqueza na descrição de detalhes que muitos livros não conseguiam.

É nesse sentido que o termo narrativa ganha outro significado a partir dos espaços virtuais, considerando que, com o surgimento das tecnologias digitais, o espectador deixa de ser um receptor passivo de dados e de informações, para se tornar um transmissor ativo, passando do papel de ator não participativo para o de sujeito produtor de conteúdos e de significados na internet.

Segundo Martinez (2021), no que se refere ao conteúdo da narrativa audiovisual, falar de identificação é tratar do sujeito espectador. Convém destacar que, no cinema, a interpretação do espectador é indissociável da narrativa audiovisual. O que é visto e ouvido reverbera emocionalmente no espectador graças à sua compreensão do gênero e à sua inserção no campo cultural apropriado para essa consciência.

De modo geral, a narrativa nos permite analisar e refletir sobre jogos/*videogames* nos quais transmitir uma mensagem se tornou muito importante. A estratégia é criar um tipo de narrativa que una diferentes situações de consumo e novas experiências contando uma história.

1.1.3 Narrativas em jogos/*videogames*

Os jogos/*videogames* têm sido analisados sob vários ângulos, como a interatividade, a jogabilidade, os aspectos técnicos e artísticos, o design, a composição musical e mesmo a forma como incorporam a narrativa audiovisual, um elemento importante que foi se transformando à medida que evoluíam com base nos aspectos técnicos de diferentes plataformas, fossem elas computadores, consoles ou *smartphones*.

É relevante comentar que a narrativa nos permite contar histórias mais imersivas e transmitir uma mensagem de comunicação de forma simples e direta. Dessa maneira, sua ligação com a narrativa audiovisual e a interação dos usuários com a mídia também contribui para as sociedades tanto cultural quanto tecnologicamente. Nesse sentido, a área de *Game Studies* consolidou-se a partir de debates sobre a natureza dos jogos, em especial a chamada guerra entre narratologistas e ludologistas. Os narratologistas, como Janet Murray (1998) em *Hamlet on the Holodeck*, defendem que os jogos/*videogames* devem ser entendidos como formas narrativas emergentes, capazes de ampliar a tradição literária ao inserir o jogador em um papel ativo dentro da história. Por outro lado, ludologistas, como Espen Aarseth (1997), em *Cybertext*, argumentam que a especificidade dos jogos não está na narrativa, mas nas regras e nas interações estruturadas que configuram a experiência lúdica.

Entre esses polos, estudiosos como Marie-Laure Ryan (2001; 2004) buscaram integrar as duas abordagens ao tratar os jogos como mundos interativos possíveis, nos quais a narrativa e a mecânica se entrelaçam na construção da experiência estética. Ryan aponta que a literatura, especialmente a tradição ficcional e fantástica, exerceu forte influência na construção desses mundos narrativos digitais, oferecendo modelos de personagens, de enredos de estruturas temporais que se adaptaram às novas formas midiáticas. Assim, os jogos digitais não representam uma ruptura com a literatura, mas uma expansão de suas potencialidades narrativas para um ambiente de interatividade.

Os estudos sobre jogos/*videogames* e narrativas abordam diferentes temas. Anjos (2020) destaca que os elementos que dão sentido aos jogos/*videogames* analisam como eles intervêm para moldar uma experiência estética, entendendo que podem afetar e serem afetados pela dificuldade de configuração a partir da experiência. O autor conclui que a dificuldade no jogo/*videogame* tem uma importância estética que vai além do desafio mecânico e de habilidade, sendo que essa estética é construída em torno de desafios narrativos, afetivos, cognitivos ou interpretativos, constituindo um fenômeno complexo e ambíguo.

Aquino, Obregon e Couto (2018) alertam que existe uma relação entre a narrativa nos jogos/*videogames* e a imersão do jogador, concluindo que será o jogador quem obterá uma série de conclusões e uma perspectiva de sua própria experiência, importantes para o jogo/*videogame* para conter todo o seu significado. Anjos (2020) também observa que as narrativas têm sido objeto de muitas reflexões das teorias freudiana, junguiana e lacaniana. Isso ocorre devido à diversidade e à complexidade de personagens que povoam as histórias narradas.

Nesse sentido, a imersão em *Amnesia: A Machine for Pigs* é exemplificada pelo momento em que Mandus se depara com o horror de suas próprias ações: “Eu sei que o que eu fiz, eu sei quem eu sou. Eu os matei, meus meninos. Eu os levei até a Máquina para que ela os devorasse. E agora, eu também sou A Máquina” (The Chinese Room, 2013, s.p.). Essa confissão fragmenta o limite entre personagem e jogador/narrador, pois coloca quem joga diante da tarefa de lidar com a culpa e com a monstruosidade revelada pela própria narrativa.

Além de seu papel no entretenimento, as narrativas digitais têm sido apropriadas em diferentes esferas da comunicação, como a publicidade, a cultura midiática e a crítica social. Nesse sentido, os jogos/*videogames* constituem não apenas uma forma interativa de contar histórias, mas também dispositivos culturais que articulam experiências subjetivas e coletivas. Como observa Jenkins (2009), a convergência midiática amplia o potencial das narrativas ao conectá-las a contextos sociais mais amplos, enquanto Murray (2003) destaca o caráter imersivo e participativo como elemento essencial da experiência estética nesses ambientes. Do mesmo modo, Huizinga (2017) entende o jogo como fenômeno cultural central, capaz de moldar práticas sociais e simbólicas. *Amnesia: A Machine for Pigs*, por exemplo, evidencia como a narrativa interativa pode servir de espaço de crítica, ao explorar temas como exploração, violência estrutural e culpa, revelando que tais obras ultrapassam a função lúdica e se tornam veículos de reflexão sobre a condição humana em contextos históricos e sociais específicos.

Isso significa que é um meio que tem impacto na sociedade do mundo inteiro, sendo comparado a um computador como exemplo do desenvolvimento do discurso audiovisual interativo, semelhante aos computadores pessoais, *tablets*, *smartphones* etc., que são considerados meios de comunicação (Scolari, 2015). O jogador não pode fazer com que os personagens e suas situações específicas, que eles parecem controlar, reajam a interesses diferentes daqueles estabelecidos por seus criadores. O jogo também não permite uma ponte para dar aos criadores o *feedback* dos jogadores.

Dentro dessa lógica, o jogo/*videogame* é visto também como um meio de informação, pois, por intermédio dele, são transmitidas informações desenvolvidas pelos programadores, que não podem ser devolvidas ao local onde foram criadas. O usuário só pode reagir ao jogo/*videogame* de acordo com as diretrizes estabelecidas pelos programadores. No desenvolvimento de um jogo/*videogame*, por exemplo, há muitos tipos de performances, a saber, escrita, composição musical e design artístico, entre outros. Dessa maneira, infere-se que todos os recursos narrativos são utilizados pelo jogo/*videogame* na narrativa incorporada, sem esquecer que as mecânicas constituem o único recurso na narrativa emergente e são utilizadas pelo jogador para construir sua história pessoal. O fato é que a narrativa entrelaça uma pessoa com a outra, fazendo-as interagir. Assim, a narrativa pode ser associada ao conceito de história, narração e recursos narrativos, visto que esses termos estão intimamente ligados ao conceito de narrativa.

1.2 NARRATOLOGIA: ENTRE JOGAR E LER

A narrativa, como conceito, permaneceu durante muito tempo ligada à sua genealogia literária, especialmente por sua associação como gênero com as formas em prosa. Essa foi sua versão mais influenciada pela educação formal.

Todavia, essa circunscrição como gênero, longe de esclarecer a natureza do conceito, leva a um reducionismo epistemológico. Seu desenraizamento conceitual se torna mais evidente quando os usos da narrativa social transcendem a esfera literária e começam a ser usados na vida cotidiana e nas ferramentas tecnológicas que surgem dia a dia. Na atualidade, referências como *business storytelling*, novas narrativas ou narrativas digitais ganham especial relevância, estão na moda e, no entanto, pouco ou nada têm a ver com a definição antonomástica (Martinez, 2021; Matsuda; Marques, 2021).

Convém comentar, então, que, em qualquer uma de suas particularidades, a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas, seja por meio dos aparelhos telefônicos, que atualmente são chamados de *smartphones*, seja pelos computadores espalhados pelo mundo, permitindo, dessa forma, o fácil acesso aos meios de comunicação do mundo globalizado. Vale comentar que isso tem causado algumas mudanças nas ações do cotidiano, entre elas, a forma como os indivíduos leem e abordam informações na internet, afetando a maneira como eles se comunicam e como o mundo se comunica com eles.

Os jogos/*videogames*, nesse contexto, tornaram-se uma referência por seus efeitos culturais: muitos de seus personagens, histórias, cenários, músicas e designs se tornaram parte da cultura popular e estão presentes na imaginação de diferentes gerações. Não se deve, então, vê-los como produtos isolados e voltados apenas para o lazer, pois eles desempenham um papel importante na criação de hipertextos entendidos como um fluxo de textos em suporte eletrônico (Lima, 2018).

Observa-se que, se uma pessoa jogar um *videogame* que tenha a presença de histórias, de referências literárias, de personagens arquetípicos, entre outros elementos, ela poderá relacionar esse conhecimento com outros adquiridos por meio de livros, filmes etc. Diante disso, é válido mencionar que a presença de elementos literários, narrativos e cinematográficos nos jogos/*videogames* influencia o desenvolvimento do intertexto leitor do jogador, permitindo-lhe realizar uma reinterpretação da narrativa presente no próprio jogo/*videogame*.

Ao tratarmos sobre os mundos do terror no jogo/*videogame*, podemos citar o *survival horror* como um dos subgêneros mais importantes. Esse subgênero inclui os jogos baseados em ação e aventura que bebem da tradição da literatura de horror. Neles, o jogador assume o controle de um personagem cuja principal função será sobreviver em um ambiente, agressivo, seja por meio da violência física, seja psicológica, resolvendo quebra-cabeças e enfrentando ameaças que o espreitam, além de vivenciar/usufruir de um enredo desafiador.

Nesses jogos, segundo Therrien (2009), é bastante comum o jogador lidar com uma pessoa vulnerável, que está longe de ser um daqueles famosos super-heróis que salvam a humanidade. Em alguns produtos, o personagem não terá sequer uma arma para se defender, assim, ele só se mantém vivo escondendo-se das criaturas que invadem sua realidade, como em *Amnesia: a Machine for Pigs* (2013). Essa característica nos obriga a compreender a contemporaneidade tanto em relação ao projeto narrativo da modernidade quanto em sua reavaliação pós-moderna, para alcançar uma definição sólida do conceito, visto que, como categoria epistemológica, a modernidade tem sido entendida como herança do projeto racionalista, estabelecendo uma condição particular da história (Souza, 2018; Silveira, 2017).

De acordo com Carmo (2019), isso se torna evidente na cristalização de uma sensação de fim dos tempos, que se torna nítida nas narrativas de horror e em outros gêneros que se creem contemporâneos. Isso gera um mundo de superação de bloqueios ideológicos que, muitas vezes, relaciona intimamente a literatura e, no caso dos jogos digitais, a narrativa audiovisual ao conceito de poder, criando um sentimento paralisante para o leitor, que

vivencia as imposições sofridas pelo personagem. Isso, de acordo com Carmo (2019, p. 13), ocorre devido à imersividade das narrativas audiovisuais, que

[...] continuam a estabelecer-se como vínculos sociais e culturais, sendo extensivamente produzidas e difundidas em diversos *media* audiovisuais e/ou interativos. Comparativamente, as narrativas literárias, na ausência dos estímulos multissensoriais, desafiam o leitor a construir o imaginário do texto na sua mente, ocasionando uma experiência mais imersiva e profunda. Estas narrativas de ficção partem de uma linguagem literária estruturada, sob aspectos formais e expressivos que se caracterizam pela coerência semântica e compositiva; e constroem-se por verossimilhança, enquanto representação do mundo, ao retratar um encadeamento de acontecimentos reais ou fictícios.

Percebe-se, então, que as narrativas, literárias ou não, são posicionadas como um modo alternativo de interpretação, considerando a continuidade das relações modernas e pós-modernas. A contemporaneidade, se considerarmos a perspectiva da literatura realista e mesmo das narrativas do *survival horror*, apresenta-se como uma prática de consciência do presente, a qual deve ser somada a um gênero narrativo que a veicule, a visibilize e a possibilite como experiência estética (Agamben, 2009). Não se trata, contudo, de analisar a tematização daquilo que se julga atual na literatura e sua consequente influência nas narrativas de *survival horror*, mas de tudo o que poderia continuar sendo representativo de um modelo de vigilância social, uma vez que se trata de “[...] resistir à alternativa autoritária entre a teoria e o senso comum, entre tudo ou nada, porque a verdade está sempre no entrelugar” (Compagnon, 1999, p. 28).

Por outro lado, com a permanência das narrativas de horror, esse gênero continua conquistando seu lugar no mundo dos jogos, dos quadrinhos e da ficção televisiva, com séries que retornam aos monstros em um cenário pós-apocalíptico, às bruxas e aos *covens*¹³, ou narram histórias cada vez mais realistas, tratando dos demônios que vivem camuflados na sociedade, cuja perversão os torna capazes de realizar ações assustadoras. Seguindo essa perspectiva, o jogo/*videogame* ganhou um novo impulso, uma vez que é possível encontrar títulos de grande sucesso entre o público, como *Outlast* (Red Barrels, 2013), *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014) e o *remake*¹⁴ da aclamada série *Resident Evil*, lançada inicialmente

¹³ Os *covens* são grupos de bruxas ligados a rituais e práticas mágicas; na literatura de horror, simbolizam poder coletivo e transgressão social (Carroll, 1990), enquanto nos videogames funcionam como elementos narrativos que aumentam tensão e imersão (Perron, 2009).

¹⁴ Um *remake* de videogame é a recriação de um título anterior com gráficos, mecânicas e narrativa atualizados, preservando sua essência original (Newman, 2013; Wolf, 2012).

em 1996, pela Capcom, como uma forma de voltar às origens da narrativa de horror no mundo dos jogos.

Mesmo que o horror tenha mudado de forma e ocorrido uma transformação do texto para o pixel, o conteúdo sinistro e sua crítica ao mundo que conhecemos permanecem. Os recursos para despertar o sentimento de horror no espectador pouco mudaram desde que esse gênero começou sua ascensão. Como o cinema e a literatura, os jogos digitais recorrem a elementos ligados ao macabro, aos pesadelos, aos medos ocultos e ao desconhecido, todos eles visando a gratificar o espectador com o prazer de se assustar.

A diferença entre o universo dos jogos/*videogames* e o da literatura, em sua forma primordial, baseia-se nos seus ambientes interativos e imersivos. Essa ideia de imersão permite que o jogo tenha um potencial especial em termos de experiência do sublime, visto que ele proporciona ao jogador a possibilidade de vivenciar a narrativa criando ou construindo a sua própria história.

Também a incorporação do jogo/*videogame* no campo acadêmico pode parecer tardia, especialmente se considerarmos que ele tem suas raízes em certas experiências pioneiras de meados do século XX. Apesar do papel central do lazer nos países ocidentais e do impacto das indústrias culturais na sua economia, esse produto esteve, por muito tempo, afastado da pesquisa social por sua desconexão com o atual modelo de lazer, enquanto outras mídias, de natureza semelhante, como o cinema, têm sido abordadas a partir de uma perspectiva humanista (Fornaciari, 2019).

Lima (2018) observa, nesse contexto, que o jogo/*videogame* não pode ser entendido apenas como um suporte de entretenimento, mas também discursivo, vinculado à narratividade, à expressão de histórias e a perspectivas filosóficas, sociológicas e literárias. Para essa autora, se o jogo/*videogame* tem um significado comunicativo, ele exige uma amplitude de estudos que possa compreender suas possíveis implicações socioculturais, de modo que a reflexão acadêmica inicial se concentrou justamente em estabelecer uma ontologia particular para o jogo/*videogame*.

Para delimitar adequadamente sua natureza, as ciências sociais e humanas ofereceram diferentes teorias que poderiam ajustar essa perspectiva de análise. Duas delas adquiriram especial relevância: a primeira incluiu a ideia dos jogos digitais como suporte para histórias de vida ou de acontecimentos, definindo-os como o último elo da cadeia evolutiva da mídia narrativa, enquanto a segunda teoria preferiu focar em seu próprio personagem como uma experiência lúdica. As disciplinas que abraçaram cada um desses focos de estudo formalizaram um debate sobre a essência do jogo/*videogame*: narratologia *versus* ludologia

como categorias em que a especificidade dos jogos digitais poderia ser enquadrada teoricamente. Ambas as correntes foram pioneiras em posicionar o jogo/*videogame* como objeto de estudo autônomo.

Lemos (2015) pontua que a narratologia, em conjunto com a literatura, é de origem estruturalista e tenta revelar as regras comuns à produção de qualquer história, independentemente de suas possíveis derivações dramáticas, como pensado, por exemplo, por Gérard Genette. Com base nessa ideia, nos jogos/*videogames*, a narratologia destaca que há estruturas narrativas também presentes em outros artefatos culturais mais tradicionais, como romances ou filmes, e que as teorias usadas para explicar e entender essas formas narrativas poderiam ser aplicadas aqui, embora os recursos sejam diferentes. Essa posição parece fácil de aceitar, visto que, ao observar os jogos digitais contemporâneos, verifica-se como a escrita de histórias, ou seja, a narrativa, estabelece muitas propostas pontuais da literatura.

Lima (2018) admite que, se a narrativa pudesse ser entendida como a representação de uma série de eventos que compõem uma trama com início, meio e fim, muitos jogos/*videogames* teriam estruturas semelhantes. Por outro lado, Fornaciari (2019) reconhece que os jogos digitais estão ligados à ficção desde sua origem, mesmo em suas manifestações mais primitivas, ao estabelecer elementos que podem ser manipulados pelo jogador e que geram um objetivo em sua mente. Além disso, o desenvolvimento técnico do meio teria permitido uma maior extensão dos enredos e, conseqüentemente, mais envolvimento do usuário com suas abordagens dramáticas, com ferramentas-chave, como sequências de vídeo ou diálogo ambiental, em suma, uma conexão sólida com as estruturas dramáticas. No entanto, essa proposição nos direciona a um dilema: se a narrativa deve basear a ontologia do jogo, ela tem de ser parte constitutiva da sua natureza, mas a existência de uma base narrativa não faz com que os jogos/*videogames* sejam considerados um produto literário.

Conforme os estudos de Lima (2018), o problema da essencialidade narratológica não se baseia apenas na maneira de entender a narratividade de forma mais ou menos aberta, mas no fato de ela estar fundamentada diretamente na representação de algo, ou seja, na interpretação de um conjunto de signos diante dos quais o leitor, em conjunto com seu contexto social, obtém determinada mensagem. A autora entende, então, que a história é uma forma de estruturar a representação no mundo.

Contudo, nos jogos digitais, no caso desta pesquisa, no jogo *Amnesia: a Machine For Pigs*, o mundo não é somente representado; ele propõe uma natureza experiencial, uma simulação: a cópia de um sistema por meio de outro em que se mantêm os comportamentos do modelo original. Esse novo modelo também reage aos estímulos seguindo um conjunto de

condições semelhantes ao de sua referência, integrando-se, assim, aos atributos essenciais do conceito de jogo.

Nesse sentido, o jogo se caracteriza como uma forma de estruturar a simulação do mundo, uma posição muito mais próxima da proposta dos jogos/*videogames*. A partir disso, entende-se que a análise da narratividade nos jogos não ignora as particularidades interativas do meio, que determinam a compreensão literária e psicossocial desse fenômeno. Lima (2018) evidencia que a análise narrativa dos jogos/*videogames* deve ser estruturada em torno da relação entre enredo, mecânica e jogabilidade, ao contrário de outras mídias narrativas não interativas, já que, aqui, o jogador cria a história em cada um dos seus passos, com esquemas de ação, de estratégias e de possibilidades, diretamente relacionados à mecânica do jogo.

Em todo o caso, torna-se evidente que os jogos digitais desenvolvem uma simbiose narrativa com a literatura, com as artes plásticas, com o cinema e com o universo social, histórico e mesmo político e econômico, permitindo o desenvolvimento de narrativas complexas, a ponto de conter certos estilos estéticos e sensibilidades que podem ser contadas pelo meio literário, remetendo, em especial, às narrativas cinematográficas dos jogos de forma retroativa.

Para iniciar uma pesquisa sobre a narrativa dos jogos/*videogames* a partir de suas relações com o cinema, é inevitável, portanto, que tal objeto de estudo seja considerado como pertencente ao universo audiovisual, entendido como um meio e uma linguagem que utiliza o som e a imagem para comunicar uma determinada história. De acordo com Gonçalves (2015), as narrativas audiovisuais constituem um produto cuja finalidade é a troca comunicacional, por meio da visão e da audição, e que está presente em diversas mídias, como: televisão, cinema, vídeo, computação gráfica, hipermídia, hipertexto, realidade virtual e o próprio jogo.

Entende-se, com isso, que os jogos digitais expõem as suas narrativas mediante imagens e sons, visto que a expressão e as estratégias de comunicação de um jogo são audiovisuais. Contudo, esses jogos dependem, também, de uma estrutura narrativa complexa, que pode ter afinidades com uma obra literária ou dramática. Tal materialidade, tanto no cinema quanto no jogo/*videogame*, é feita a partir de tecnologia e de estilo, entendendo-se a tecnologia como o conjunto de todos os instrumentos físicos de gravação e de edição de imagem e de som, enquanto o estilo é o conjunto de procedimentos próprios do cinema, como a composição da imagem, a escala do plano, o ângulo e o movimento da câmera, a iluminação, a montagem, a direção etc.

Segundo Matsuda e Marques (2021), estudos sobre jogos/*videogames*, literatura e narrativas audiovisuais abordam diferentes temas, destacando os elementos que dão sentido

aos jogos/*videogames*, analisando-se como eles intervêm para moldar uma experiência estética e podem afetar e serem afetados pela dificuldade na configuração da experiência. Esses autores acrescentam que a dificuldade no jogo/*videogame* tem uma relevância estética para além do desafio e da habilidade mecânica. Essa estética é construída em torno de desafios narrativos, afetivos, cognitivos ou interpretativos, constituindo um fenômeno complexo e ambíguo.

Nesse contexto, os jogos/*videogames* podem ser vistos como espaços cênicos/virtuais na narrativa audiovisual, gerando um universo de igualdade semiótica entre o texto dramático e o texto visual. Entender os jogos/*videogames* como meio narrativo, assim como seu potencial único, criado a partir do quadro da teoria narratológica, permite concluir que os jogos digitais representam um meio capaz de narrar histórias e podem ser um elemento central ou contextual da experiência que usa a linguagem como um fenômeno artístico e cultural. Para Devides (2018, p. 45), as formas mais tradicionais

[...] de narrar como a literatura, o cinema e a TV, sempre fizeram, assim como os videogames, uso de referenciais diversos. As literaturas fantástica e de ficção científica nada devem aos jogos digitais no que se refere à criatividade e à criação de mundos e ambientes fabulosos. No entanto, os videogames permitem uma interação lúdica que depende da ação do jogador, que tem poder de mudar os rumos do enredo, reforçando a sensação de interação potencializada pela imersão amparada pelo áudio, pelo visual e pelas sensações táteis oferecidas por alguns dispositivos.

Estabelece-se, com isso, que, como mecanismo ou texto cultural, o jogo/*videogame* tem uma importância social complexa, que se dá, especialmente, devido à sua natureza de meio de comunicação de massa. Os jogos digitais conformam, então, um discurso eletrônico não só associado ao lazer e ao entretenimento, mas também à educação e aos fenômenos culturais vivenciados pela sociedade, conectando-se a outros discursos, como, por exemplo, os do cinema e da literatura (Devides, 2018).

O estudo de narrativas de jogos/*videogames* tornou-se, dessa forma, uma prática bem estabelecida. Devido a isso, Pinheiro (2007) demarca os estudos de jogos/*videogames* em: narratologia e ludologia. Para esse autor, a “Narratologia se utiliza das teorias da literatura para entender o jogo digital como uma estrutura narrativa, baseada nas características clássicas de trama, personagens, cenários, clímax e outras” (Pinheiro, 2007, p. 35). No que concerne à ludologia, vale esclarecer que ela “[...] se caracteriza por entender o jogo por sua estrutura sistêmica, como regras, ações e lógicas” (Pinheiro, 2007, p. 36). É preciso, porém, pontuar que, nesta pesquisa, não caminharemos pelos estudos ludológicos.

Tendo em mente os estudos narratológicos, é importante pontuar que Mieke Bal (2021) contribui para consolidar o suporte teórico desta pesquisa. Enquanto Genette propõe uma narratologia sistemática, centrada em categorias, como tempo, modo e voz, Bal apresenta uma perspectiva mais flexível e interdisciplinar, capaz de dialogar com diferentes mídias, inclusive as digitais. Embora haja divergências entre esses estudiosos — Genette mais vinculado ao estruturalismo formalista e Bal mais aberta ao hibridismo narrativo —, suas convergências são decisivas para este estudo, sobretudo no que se refere à análise de narrador, de focalização, de temporalidade e de personagens. Essa compatibilidade metodológica justifica a opção por ambos em detrimento de outros narratólogos, como Carlos Reis, cuja abordagem permanece mais relacionada ao texto literário tradicional, ou Janet Murray e Marie-Laure Ryan, ainda que ambas sejam referências importantes para os estudos de narrativas digitais.¹⁵

Assim, de acordo com nosso entendimento, a definição da narratologia, como estudada por Mieke Bal (2021), é ampla e, neste estudo, vamos preferi-la por seu potencial versátil, especialmente ao pensar em uma narrativa estendida à mídia digital. Para essa autora, um texto narrativo é aquele em que um agente conta uma história, considerando que uma história é uma fábula apresentada de uma certa maneira, considerando que uma fábula é uma série de eventos lógicos e cronologicamente relacionados que os atores causam ou vivenciam. Bal explicita, ainda, que um evento se caracteriza como a transição de um estado para outro. Para ela, atores são agentes que realizam ações e não há obrigatoriedade de eles serem necessariamente humanos.

É válido comentar, também, que a narratologia retoma os postulados de Aristóteles e aprofunda-os em certos aspectos, tomando o estruturalismo como referência e estabelecendo o texto narrativo como objeto acordado para análise. Bal (1991, p. 13) esclarece isso de modo adequado ao pontuar que “[...] um texto é um todo finito e estruturado que é composto por signos linguísticos. Um texto narrativo será, então, aquele em que um agente conta uma história”. A descrição do próprio termo supõe um debate em que as correntes predominantes da semiologia e da linguística discordam sobre a natureza do signo, definido por Saussure (2006) como uma dualidade entre conceito e imagem acústica e que, mais tarde, substituiu por significante e significado.

¹⁵ A escolha se deve ao fato de que Murray e Ryan se concentram fortemente nos aspectos de imersão, interatividade e mundos possíveis nos ambientes digitais, dimensões que poderiam ir além do escopo desta pesquisa.

A própria Bal ilustra a controvérsia utilizando, como exemplo, os quadrinhos, já que há estudiosos que tratam as tiras cômicas como textos narrativos. Para ela, esse seria um entendimento amplo do conceito de texto, uma vez que utiliza outro sistema de signos não linguístico (a imagem). Numa interpretação mais restrita, “[...] seria apenas a denominação de texto narrativo para signos linguísticos” (Bal, 1991, p. 12).

Nesse sentido, o grande desafio para os contadores de histórias digitais é pensar, escrever e criar suas narrativas de tal forma que eles, efetivamente, cedam parte da agência na construção da história para seus leitores, espectadores ou jogadores.

CAPÍTULO 2
A ARTE DE NARRAR HISTÓRIAS DE HORROR

2.1 LINGUAGEM E HORROR

O estudo da linguagem é fundamental para a compreensão do percurso da humanidade desde os processos de conversação/comunicação até a possibilidade de se produzirem manifestações culturais em uma sociedade. Essa materialização (da linguagem), além de promover a transmissão de informações, também é influenciada pelas comunidades que a utilizam, adaptando-se aos dizeres e aos fenômenos socioculturais. A linguagem, como capacidade comunicativa verbal, articulada sintaticamente, com referência semântica, como a relação pragmática entre sujeitos reais, tem sua própria entidade intersubjetiva.

Dessa forma, ela não pode ser entendida simplesmente como um objeto, uma vez que constitui a subjetividade de cada sujeito singular (neurológica, fenomenológica e culturalmente), tornando-se, assim, uma condição de possibilidade da constituição efetiva e concreta da individualidade humana, que se desenvolve de maneira conjunta com o processo evolutivo biológico da espécie e a constitui em seu interior. Hipólito (2017), ao considerar esse contexto de formação biológica, destaca que o desenvolvimento das regiões corticais do cérebro humano é resultado de práticas linguísticas ao longo de milhões de anos, o que demonstra que a linguagem é o próprio palco da intersubjetividade.

Essa dimensão subjetiva da linguagem encontra eco em *Porco de Raça* (Ribeiro, 2021), obra que coloca em primeiro plano o processo de animalização como violência discursiva. Ao narrar a trajetória de Porco Sucio (personagem negro, nordestino, comunista e falido), o texto evidencia como a linguagem — mais do que apenas comunicação — é também instrumento de exclusão:

Chamado de porco e submetido a um regime verbal de desumanização, o protagonista experimenta a violência não apenas física, mas principalmente a violência da nomeação, que o marca e o condiciona socialmente. O insulto, nesse caso, deixa de ser apenas palavra e torna-se uma forma de poder, em sentido foucaultiano, pois age sobre os corpos, moldando subjetividades e justificando estruturas de opressão.

A menção ao porco, nesse contexto, não é arbitrário. Ele funciona como uma alegoria cultural enraizada na tradição judaico-cristã e na cultura ocidental moderna, carregando associações de impureza, gula, sujeira e transgressão moral (Douglas, 1966; Eliade, 1958). No Antigo Testamento, por exemplo, o porco é classificado como animal impuro, proibido para consumo, e essa rejeição simbólica se estendeu à literatura e à cultura ocidental como marcador de marginalidade ou de degradação moral (Douglas, 1966).

É relevante frisar que não estamos tratando das culturas orientais, nas quais o porco pode representar prosperidade, abundância ou fertilidade (Yang, 2008), pois as obras em análise são centradas no Ocidente, tanto por serem produzidas por escritores ocidentais quanto por envolverem personagens concebidos como ocidentais. Assim, o porco se torna um ponto de interlocução simbólica, conectando experiências de humilhação, de opressão e de bestialização, e funcionando como uma metáfora para os mecanismos de exclusão social e de moralização do corpo.

Isso, contudo, não faz com que a linguagem deixe de ser um instrumento também material, uma vez que os signos falados são produtos da corporalidade no meio físico, ou seja, ruídos especiais com significado, que estão continuamente constituindo um fenômeno intersubjetivo do sujeito. É fato que a forma de se lidar com o mundo, por meio da linguagem, determina sua própria constituição, como também evidenciam Walter Benjamin e Hannah Arendt, autores que abordam a linguagem a partir de sua aplicação no cotidiano da sociedade, seja em seu viés político, seja em seu viés cultural-comunicativo.

As análises benjaminianas esclarecem que a linguagem ocupa um papel importante na constituição do sujeito, visto que ela é um fenômeno intrínseco à vida do indivíduo e, por conseguinte, à comunidade com quem ele se relaciona, pensamento esse que é compartilhado por Gagnebin (1999). Isso fica evidente quando, em seu ensaio *Experiência e Pobreza*, Benjamin (1994, s.p.) afirma que:

Os livros de guerra que inundaram o mercado literário nos dez anos seguintes não continham experiências transmissíveis de boca em boca. Não, o fenômeno não é estranho. Porque nunca houve experiências mais radicalmente desmoralizadas que a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela fome, a experiência moral pelos governantes. Uma geração que ainda fora à escola num bonde puxado por cavalos viu-se abandonada, sem teto, numa paisagem diferente em tudo, exceto nas nuvens, e em cujo centro, num campo de forças de correntes e explosões destruidoras, estava o frágil e minúsculo corpo humano. Uma nova forma de miséria surgiu com esse monstruoso desenvolvimento da técnica, sobrepondo-se ao homem. A angustiante riqueza de ideias que se difundiu entre, ou melhor, sobre as pessoas, com a renovação da astrologia e da ioga, da Christian Science e da quiromancia, do vegetarianismo e da gnose, da escolástica e do espiritualismo, é o reverso dessa miséria.

Essa concepção apontada pelo autor, apesar de tratar de uma visão sobre a época em que ele vivia, em que a guerra e seus impactos eram fortes e evidentes, demonstra que muitos leitores abandonaram as palavras impetuosas, intensas e que tratavam da verdadeira experiência da realidade para abordar assuntos mais leves, menos brutais ou pavorosos para

os frágeis leitores que não queriam sequer pensar na possibilidade de (re)viver as crueldades humanas.

Devido a isso, Gagnebin (1999) nos apresenta, a partir das reflexões de Benjamin, que a narração de uma determinada história, isto é, de uma determinada experiência, depende daquele que a narra. A autora indaga, de maneira provocativa, como as visões benjaminianas mostram com sagacidade e sensibilidade a impossível troca de experiências coletivas na modernidade, uma vez que, para Benjamin (1994), a pobreza da experiência não deve ser imaginada apenas como uma aspiração a novas experiências, abandonando as passadas, mas a necessidade humana de aspirar libertar-se dessas experiências que lhes relembram dos cansaços da vida, de modo que o sonho escrito e lido compense os momentos de angústia e desânimo, retornando à natureza primitiva e confortável das fugas daquilo que lhes entristece. Desse modo, “[...] Ficamos pobres. Abandonamos uma depois da outra todas as peças do patrimônio humano, tivemos que empenhá-las muitas vezes a um centésimo do seu valor para recebermos em troca a moeda miúda” (Benjamin, 1994, s.p.).

A perda da tradição ou a perda da narração clássica, como pontuada por Gagnebin (1999), comprova esses pensamentos benjaminianos, de modo que, mesmo que a narração se ocupe da constituição do sujeito e, conseqüentemente, de sua rememoração, muitos autores não notam algo intrínseco e fundamental do texto: seu sentido passa, após sua finalização e publicação, a ser independente das intenções ou das interpretações, perdendo, seja em um futuro próximo, seja em um distante, suas palavras de dominação, de reminiscência ou mesmo de memória da humanidade, pois podem ser vistos a partir de uma perspectiva banal, que apenas apresenta uma vertente violenta, violentada e deturpada do passado.

Por outro lado, Arendt (2009) nos revela a relação entre a ação e o discurso, o que fica explícito em seu estudo sobre a condição humana. Entendemos, nesse sentido, que, sem o discurso, a linguagem perderia seu caráter comunicacional e, assim, deixaria de influenciar no cotidiano da vida humana. Segundo ela, a linguagem é um instrumento que responde às necessidades de comunicação e de informação, refletindo a cultura e o ambiente social do qual é produto. É nesse momento que se aprecia a importância da linguagem, do pensamento, da realidade, abordando-se o fenômeno da comunicação desde uma perspectiva sociolinguística integral, visto que a comunicação pode ser estabelecida a partir da codificação de uma realidade social.

Da mesma forma, entende-se que o pensamento e a linguagem constituem formas exclusivamente humanas que refletem a realidade, considerando que aparecem e vivem no homem como processos, movimentos, sendo totalidades dinâmicas. Ambos ocorrem no tempo

e se relacionam com todas as outras formas históricas que colocam o ser humano como um complexo de atitudes: culturais, estéticas, afetivas, psicológicas, políticas, entre outras (Arendt, 2009).

A partir dessas concepções, a violência encontrada na Literatura faz, então, parte desse movimento constante de representação da humanidade, mesmo que, nesse sentido, ela seja a representação de uma realidade brutal/cruel. De tal forma, sendo ela relacionada às violações contra gênero, crianças, idosos, sujeitos estigmatizados racialmente, é importante considerar, durante a leitura e a análise de narrativas literárias, que a violência cotidiana ocasiona a desigualdade, além de diversas formas de segregação, uma vez que é exercida sobre os indivíduos mais fracos de uma comunidade.

Essa condição se evidencia em *Porco de Raça* (Ribeiro, 2021), em que o protagonista, Porco Sucio, constantemente nomeado e animalizado pela sociedade, encarna a experiência de um sujeito oprimido, cuja própria identidade é violentada pelo discurso social que o reduz à condição de animal. A narrativa em primeira pessoa permite ao leitor sentir a violência verbal e simbólica que molda sua existência, de forma que a linguagem não apenas comunica, mas constrói a exclusão. Já em *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013), o processo se inverte: acompanhamos a trajetória de Oswald Mandus, industrial que animaliza as minorias ao transformá-las em “carne mecanizada”, submetendo-as a um destino de exploração, de horror e de morte. Se, em Ribeiro, vemos a dor do oprimido, no jogo/*videogame* observamos a lógica do opressor e sua tentativa de justificar a violência como necessidade de “salvar a humanidade de si mesma”. Em ambos os casos, a animalização expõe os limites da linguagem racional em dar conta da dor, pois o discurso se converte em instrumento de degradação da experiência humana.

Entende-se, então, que, ultrapassados certos limiares, a correspondência entre mundo e linguagem se degrada a ponto de se tornar incompatível com a razão. Essa ideia, reformulada por Adorno (2008), aponta que existe algo na dor que reluta à racionalidade, visto que esse modo de saber acredita poder determiná-la ou mesmo amenizá-la, pois, ao se conceituar o sofrimento, esse sentimento permanece mudo e estéril.

Assim, diante das violências praticadas, por exemplo, por regimes fascistas, talvez somente a arte seja capaz de adentrar e revelar, de forma mais concreta, as trevas, porque o efeito de horror faz parte de sua consciência crítica. Não se deve tentar atenuar esse horror, proveniente dos atos de violência contados e representados por meio da linguagem. O horror deve penetrar nas obras na forma de negatividade e de resistência, de modo que a arte, nesse caso a literatura, deve expor, com sua própria textura, a violência.

Foucault (1996), em similar perspectiva, referindo-se à dupla relação que o discurso mantém com a verdade e o poder, pontua que essa área, a partir de seus instrumentos narrativos, é responsável por revelar à sociedade os temas mais obscuros e os piores segredos da humanidade, mesmo aqueles considerados indizíveis. A literatura é, dessa maneira, consagrada a dizer o indizível, transgredindo limites e regras, colocando-se em um posicionamento fora das leis autoritárias, assumindo um papel que pode causar escândalo e revolta.

A literatura, ao estabelecer-se como ficção, como artifício estético, empenha-se em produzir efeitos de verdade, por meio da verossimilhança, talvez mais do que qualquer outra forma de linguagem, tornando-se, em um movimento contínuo, a fala da infâmia, visto que as narrativas ficcionais não são opostas aos relatos verídicos de uma determinada situação, mas uma obra com linguagem e sentido, que os apresenta com novas faces.

Rosana Santos observa, diante disso, que:

[...] a necessidade de se comunicar é inerente ao ser humano e ele o faz das mais diferentes formas, verbal ou não verbalmente. E essa necessidade deveria se encaminhar rumo ao desejar-ser, ao desejar-poder, buscando algo como o diálogo consigo mesmo, que poderá levar a um diálogo melhorado / aperfeiçoado com o outro. A instável estabilidade da realidade, seja ela empírica, seja ela construída ficcionalmente, garante a sobrevivência e a sistematização do conhecimento humano em suas várias dimensões, não desprezando a diversidade de temas que pululam pelo mundo afora, como o são a violência, o sentido do horror e a necessidade contínua de compreensão da ética, temas estes sempre em mutação (Santos, 2014, p. 6).

Esse fragmento mostra que a ficção não apenas se refere ao mundo, mas faz parte dele, interagindo e modificando-o. A arte, então, não pode mais ser concebida como uma mera imagem ou representação acabada e alheia à realidade, porém, como uma oblíqua de captura de evento que produz verdades, uma vez que as obras literárias participam da construção da realidade, sendo mais do que o simples efeito dramatizado dos acontecimentos.

Nesse movimento, é importante destacar a originalidade desta pesquisa ao aproximar a literatura e os jogos/*videogames* em uma análise comparatista. Obras como *Porco de Raça* (Ribeiro, 2021) e *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013) evidenciam que, em diferentes suportes narrativos, a ficção não apenas reproduz a violência, mas sobretudo a reconfigura como experiência estética e crítica. Enquanto a literatura constrói pela palavra (representação gráfica) a subjetividade do oprimido — como se vê na voz de Porco Sucio, marcada pela animalização e pela exclusão —, o jogo/*videogame* projeta a lógica do opressor, evidenciando como a violência é sistematizada e legitimada por discursos de poder.

Ao articular esses dois universos, evidencia-se que tanto o texto literário quanto a narrativa digital participam ativamente da construção da realidade, revelando novas formas de compreender o horror, a violência e o processo de desumanização. Considerando essa realidade, entende-se a necessidade de estudar os procedimentos por meio dos quais a violência é produzida na literatura e no efeito de horror sugerido por ela.

A partir dos pensamentos benjaminianos, nota-se que abordar esses contextos de violência se assemelha a um recurso de superação de conflitos, de modo que a autoridade do narrador se baseia na sabedoria coletiva que está definhando. Isso ocorre, talvez,

[...] porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção. Porém esse processo vem de longe. Nada seria mais tolo que ver nele um ‘sintoma de decadência’ ou uma característica ‘moderna’. Na realidade, esse processo, que expulsa gradativamente a narrativa da esfera do discurso vivo e ao mesmo tempo dá uma nova beleza ao que está desaparecendo, tem se desenvolvido concomitantemente com toda uma evolução secular das forças produtivas (Benjamin, 1994, p. 200-201).

Pereira (2006, p. 69), de modo complementar, postula que uma narrativa

[...] se compõe do acolhimento de experiências diversas que constituem a trama da tradição: a sua experiência, a experiência daqueles que ele ouviu e a experiência daqueles a quem sua obra se dirige. É a isso precisamente que se deve a sua sabedoria e, por conseguinte, a sua autoridade. [...] A narração, ao restaurar o passado, atualiza o presente, presentifica a ausência do tempo. [...] O saber de que dispõe o narrador não é, todavia, meramente técnico e nem tampouco um saber de si autorreferencial. Sua sabedoria implica no conhecimento histórico de formação de si em meio a um coletivo, do conhecimento das práticas, dos ritos e valores compartilhados e transmitidos pela tradição aos indivíduos.

A autoridade do narrador se concretiza, então, devido ao fato de as experiências que ele narra estarem vivas no passado, na tradição e no conhecimento histórico de caráter coletivo, que, no caso dos relatos de violência, por se basearem em aspectos subjetivos dos sujeitos que a sofrem, respaldam-se em um conceito instrumentalizado de violência e, consequentemente, na hipótese de que ela cria ou preserva alguma forma de poder. Exemplo disso transparece, segundo Benjamin (1986), na catástrofe sofrida durante o regime nazista, em que esse poder se sustém no militarismo, que funciona como um sistema que implica o uso metódico e universal da violência como meio de controle e de dominação do Estado.

2.2 A VIOLÊNCIA COMO FERRAMENTA DE HORROR NA LITERATURA REALISTA CONTEMPORÂNEA

Para compreender a literatura realista, é preciso considerar que, nas obras que se encontram nesse rol, como bem pontuado por Benatti,

[...] a verossimilhança com a realidade é destacada em situações que acontecem de fato ou que aconteceriam, a identificação do público com o que é representado é precisa. Contudo, a verossimilhança não é a mais absoluta de todas as características que compõe o realismo, como grosso modo se pensa, quando pensamos no conceito do realismo e/ou da realidade, também devemos pensar no afastamento da imitação [...] (Benatti, 2020, p. 16).

A partir dessa afirmativa de Benatti (2020), infere-se que as obras realistas dependem da verossimilhança com a realidade, apesar de essa não ser a única característica que as compõe, visto que, nelas, encontra-se um afastamento da pura imitação da realidade, o que nos permite entender que o intuito do artista literário não é simplesmente narrar os fatos acontecidos, mas representar os possíveis acontecimentos, tendo como base a realidade em que se vive.

Com isso, percebe-se que a literatura brasileira contemporânea, permeada por eventos e reflexões realistas, apresenta não só os fatos cotidianos vivenciados por milhões de brasileiros, mas, principalmente, a violência que existe na vida dos sujeitos historicamente inferiorizados. Essa violência é, muitas vezes, apresentada de forma brutal e explícita, sem a tentativa de amenizar para o leitor as situações que acontecem, de modo que, para Pellegrini (2020, p. 6),

[...] a ânsia de representar o real, em arte e literatura, foi sempre uma forma de expressar o desejo humano de se apropriar da concretude das coisas, com incidência, intensidade e características diversas ao longo da história, até desembocar no movimento artístico definido e organizado sob o nome do próprio fenômeno: Realismo. [...] a estética realista repousa sobre um pacto de leitura entre o autor e o leitor, de acordo com um conjunto de regras, do qual as principais são: a dignidade do real compreendido como objeto de conhecimento; sua reprodutibilidade pela linguagem e a adesão do leitor à verdade da informação proposta pela ficção. [...] Ou seja, toda a complexa problemática realista reduz-se a uma questão de linguagem, de organização discursiva pura e simples.

Essas condições de construção representativa por meio da linguagem são visíveis na literatura brasileira desde o século XIX, com especial atenção para a estética realista. Essa

corrente estética proporcionou uma outra visada para a literatura do País, contrapondo os fenômenos discursivos do romantismo com a proposição de influenciar e de representar, de maneira mais verossímil, a vida das populações aqui estabelecidas, destacando-se as obras de Machado de Assis, que enfatizam temáticas, como: o preconceito, a loucura, a vida, a morte, o casamento, a família e as diferenças sociais.

2.2.1 Violência Nua, Crua e Bruta

Com a influência desses pensamentos, encontram-se, em narrativas mais recentes, escritas após a ditadura cívico-militar (1964-1985), no Brasil, desde a primeira página, um enfoque, por parte dos autores, sobre a violência e suas raízes na ascensão do bipartidarismo de meados do século XIX, que provocou crises de descontentamento na população, levando escritores e compositores a registrarem tais eventos em seus romances, em suas músicas e em seus poemas.

Destaca-se, ainda, que, além de constituir um eixo temático, a violência implica também uma forma de discurso que, em alguns casos, transgride as leis do texto canônico, para criar um efeito de leitura mais imediato e sedutor (Souza, 2018). Atualmente, a violência encontrada nas narrativas contemporâneas é mais crua e explícita do que na literatura da geração do final do século XX que, embora seja parte fundamental dos argumentos utilizados para construir os fenômenos narrativos atuais, além das críticas a essas obras, oculta a violência pela naturalização de algumas práticas sociais, como o racismo e a homofobia.

Ao discutir a violência na literatura, é importante diferenciar seus tipos, pois cada manifestação traz implicações distintas tanto no plano social quanto no plano estético. Marilena Chauí (2017), por exemplo, distingue a violência estrutural – aquela naturalizada e incorporada às instituições sociais, como racismo, sexismo e desigualdade – da violência subjetiva, que se manifesta nos atos diretos de agressão física ou simbólica. Slavoj Žižek (2014), por sua vez, complementa essa tipologia ao falar da violência sistêmica, invisível e constitutiva das relações econômicas e políticas que sustentam o capitalismo global, da violência simbólica, ligada à linguagem e aos discursos que moldam a percepção do outro, e da violência real, materializada em corpos e espaços.

Na literatura realista contemporânea, como bem observa Souza (2018), essas modalidades de violência frequentemente se entrecruzam, compondo um campo discursivo em que a brutalidade não é apenas representada, mas também exposta como elemento constitutivo da experiência humana. Essa configuração revela o que René Girard (1990)

chamou de violência mimética, ligada ao desejo e à rivalidade, e aproxima-se da perspectiva de Hannah Arendt (2009), para quem a violência surge como instrumento de manutenção ou de contestação do poder político.

No caso específico de *Porco de Raça* (Ribeiro, 2021), identificamos, sobretudo, a violência estrutural e simbólica, refletida na marginalização racial, social e política do protagonista Porco Sucio, cuja condição de animalização é resultado direto de um sistema que relega determinados sujeitos à condição de subumanos. Por outro lado, também fazem emergir momentos de violência subjetiva, explícitos em cenas de agressões físicas, de perseguições e de repressões sociais, que revelam a vulnerabilidade do corpo do oprimido em um contexto de brutalidade cotidiana. É possível observar isso, por exemplo, quando Porco Sucio recebe presentes após vencer lutas no ringue, invocando a perspectiva de seu lado animal que, depois de sobreviver ao encontro com outros machos da região, pode tomar para si uma das fêmeas, apresentando para o leitor a fome da carne de uma mente fragmentada na e pela violência:

Uma mulher. Igual a Wênia.
 Vou tropeçando até ela, está nua. Aliso os seios fartos dela, cheiro o rosto, cabelo, beijo a boca grossa, abraço e choro. Pergunto o nome dela inúmeras vezes, até que a moça abre a boca e cai no tapete vermelho e felpudo do quarto. [...] A moça deitada no tapete ao meu lado começa a alisar minha careca.
 Beija minha bochecha.
 Geme baixinho na minha orelha.
 Os olhos são tão parecidos com os de Wênia. Os cabelos. Até a porra do cheiro.
 Na hora da trepada, gozo Wênia (Ribeiro, 2021, p. 69-70).

No discurso contemporâneo, a violência urbana é protagonista, desempenhando um papel que responde às exigências de sua época. Além disso, percebe-se, nessa atual vertente da literatura, um vínculo entre sexo e violência, aparentemente ausente em textos literários anteriores, que sugeriam com naturalidade o papel da mulher como um sujeito que deveria ser submisso às vontades dos homens, e uma ressignificação dos espaços domésticos e urbanos (Pinto *et al*, 2019).

Em *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013), a narrativa explora a violência sistêmica e estrutural sob a ótica do opressor. Mandus cria sua máquina para sacrificar corpos e remodelar a humanidade, configurando uma violência impessoal, tecnificada, que reduz indivíduos a engrenagens descartáveis. A narrativa, durante um dos diálogos de Mandus, exemplifica essa violência: “Eu vi o futuro, e ele é o matadouro, e os

porcos serão os homens, e os homens serão os porcos. Apenas por meio do abate do homem, a máquina purificará o mundo” (The Chinese Room, 2013, s.p. Tradução da autora).¹⁶

Esse trecho demonstra que, ao mesmo tempo, a obra apresenta a violência simbólica pela forma como o protagonista desumaniza as minorias, chamando-as de porcos, numa metáfora que ecoa processos históricos de exclusão, e a violência subjetiva, presente nos relatos de tortura encontrados na mutilação dos corpos humanos e no medo que o jogador experiencia de modo imersivo, intensificando a dimensão estética do horror.

Ambas as obras, embora em suportes distintos, convergem na exposição da violência como ferramenta de horror, mas divergem em suas perspectivas: *Porco de Raça* dá voz ao oprimido que sofre e resiste, enquanto *Amnesia: a Machine for Pigs* revela o olhar do opressor, que justifica sua brutalidade em nome de uma suposta redenção da humanidade.

Nesse sentido, num contexto sócio-histórico em que a violência se apresenta cada vez mais como uma alternativa possível de vida, desvendar as tramas de narrativas como essas pode ser uma forma de entender o funcionamento, o tratamento e a exposição dos dilemas da violência pública e privada, além dos conceitos de poder e de violência, provenientes de sistemas ditatoriais que são, como afirma Hannah Arendt (2011), fundamentalmente opostos, visto que enquanto um domina, o outro está absolutamente ausente, isto é, a violência surge somente em situações em que o poder está em perigo.

Arendt (2011, p. 36) acentua o papel do poder quando expõe que

[...] o poder corresponde à habilidade humana não apenas para agir, mas para agir em concerto. O poder nunca é propriedade de um indivíduo; pertence a um grupo e permanece em existência apenas na medida em que o grupo se conserva unido. Quando dizemos que alguém está 'no poder', na realidade nos referimos ao fato de que ele foi empossado por um certo número de pessoas para agir em seu nome.

Tal paradoxo demonstra que, uma vez abandonada a sua lógica e o seu próprio impulso, a violência pode danificar o próprio poder que deveria defender, de modo que, apesar de ser capaz de destruí-lo, é absolutamente incapaz de criá-lo. A construção conceitual de Arendt (2011, p. 35), em *Sobre a violência*, parte de uma suposta existência, “na tradição, de um vínculo entre poder e violência”; em seguida, recusa essa identificação e, por fim, afirma que poder é consentimento.

¹⁶ “I have seen the future, and it is the slaughterhouse, and it is the pigs who will be the men, and the men who will be the pigs. For only through the culling of man will the machine cleanse the world.”

Ao comparar os conceitos de violência em regimes autoritários como postulados (por Arendt, Adorno e Horkheimer), Fernandes (2022) acentua que:

[...] o totalitarismo é, para Arendt, algo inaudito não simplesmente pela sua violência, mas pela meta de destruição do humano. Adorno e Horkheimer, distintamente, buscam destacar uma continuidade na violência que teria prevalecido ao longo da história e imbricada na relação dos sujeitos consigo mesmos. Para ela, a negação da liberdade e a relação de dominação radicalizada resultam de um processo contingente, de uma constelação de eventos históricos que poderia ter sido interrompida em muitas oportunidades; para eles, estas tendências já vinham permeando a história, inicialmente vinculadas à escassez material e na atualidade como forma social obsoleta. (Fernandes, 2022, p. 17)

Tal fato pode ser entendido como uma ausência de considerações nos pensamentos de Adorno (2008), anteriormente descritos, de que a desigualdade e seus derivados, como a exploração, a miséria, a submissão etc., como formas de violência. Para além do interesse que essas indagações filosóficas possam ter, percebe-se quão estagnada é a perspectiva adorniana, pois, ao se tratar sobre tortura, estupro, sequestro de crianças, extermínios em massa, pessoas desaparecidas, abstrações como o uso de coerção violenta para fins legais tornam-se insuficientes.

Por outro lado, enquanto o autoritarismo decorrente de movimentos ditatoriais e conservadores restringe a opinião pública por meio da censura e da perseguição, a literatura torna-se o espaço que aposta no efeito do horror repressivo, recorrendo frequentemente a recursos inovadores, face à perda de validade da retórica do realismo. Em *Porco de Raça*, Bruno Ribeiro (2021) constrói uma narrativa em que a violência contra corpos marginalizados se torna espetáculo, explorando a animalização de um indivíduo negro condenado a lutar em um ringue clandestino. O efeito de horror se intensifica não apenas pelo espaço opressor onde o personagem é lançado, mas também pelo rebaixamento de sua humanidade à condição de um “porco sujo”, síntese da exclusão e da degradação social.

Esses mecanismos formais de ruptura que operam sobre a própria linguagem, em busca de uma ação mais decisiva do que a da mera representação, não só desacreditam a dicotomia forma-conteúdo, como estabelecem vínculos cifrados com outras formas de violência, tanto físicas quanto psicológicas, o que se encontra de forma explícita nos textos realistas da literatura brasileira contemporânea. A degradação do sujeito em *Porco de Raça* manifesta-se pela violência simbólica que transpassa o corpo e a memória, marcada pela exclusão racial, social e cultural, mas também pela violência estética, traduzida na forma como o narrador-personagem elabora sua própria identidade fragmentada.

Um dos elementos característicos da literatura da violência, como os encontrados nessas narrativas que hoje se apresentam como uma nova faceta da literatura contemporânea brasileira, é que ela desloca a representação literária para espaços, sujeitos e falas marginais, o que, segundo Pellegrini (2012, p. 38-39), pode ser entendido como uma novidade nas relações estabelecidas entre a violência e sua representação, devido a

[...] sua concretude e seus modos de manifestação: tanto a violência real quanto a representação violenta, via realismo, parecem vir de toda parte, atingindo os mais diferentes segmentos sociais e eclodindo em qualquer contexto. Enquanto representação, afirma-se como elemento discursivo e estilístico peculiar à contemporaneidade; brota com ímpeto e incidência antes insuspeitados, traduzindo, inclusive, subjetividades diferentes das tradicionalmente envolvidas com arte e literatura, e indicando, em letras e imagens, uma espécie de ‘normalização’ estética do lado mais trágico da sociedade brasileira, por meio da insistente reiteração do conflito, do confronto e mesmo da crueldade e da barbárie.

Com esse fenômeno, nasce o romance de violência que passa de um testemunho de pouco valor literário para uma produção que vai literaturizando a violência e conduzindo a realidade social do País a uma significativa estrutura literária. Nota-se, a partir disso, que essa modelagem literária e seu reconhecimento como representação de uma realidade social específica, validada pela opinião social, não é alheia aos mais antigos debates sobre verossimilhança.

2.3 O *SURVIVAL HORROR* SOB A INFLUÊNCIA DA LITERATURA E DO CINEMA

Para compreender a relação entre os jogos de terror e a literatura de horror, é fundamental entender os processos envolvidos no desenvolvimento de cada enredo porque a procura do sinistro no campo dos jogos/*videogames* e da literatura deve ser sustentada num carácter essencial e intrínseco ao meio que o manipula. Por isso, buscou-se mostrar que os jogos digitais de *survival horror*, como elementos interativos com tendência narrativa, passarão por um duplo caminho para apresentar sua particularidade discursiva nesse campo, apresentando, portanto, a análise de ambas as partes de onde se traçam as pistas para

compreender a conformação do inquietante, do estranho e, em suma, de tudo o que o conceito freudiano de *nheimlich*¹⁷ pode oferecer (Kirkland, 2009).

No âmbito dos jogos/*videogames*, a experimentação narrativa se dá mais por via dos seus diversos paratextos do que pelo texto principal, ou seja, o próprio jogo/*videogame*. Essa constatação pode ser feita em jogos de *survival horror* que evidenciam que a primeira condição para a formação de um código para o *unheimlich* no jogo/*videogame* vem da própria natureza de sua narrativa. Embora a narrativa suscite certas dúvidas como componente ontológica do jogo/*videogame*, a essência de suas histórias parece muito mais clara: trata-se de uma narrativa audiovisual (Freitas, 2017).

Nos últimos tempos, de acordo com Freitas (2017), o jogo/*videogame* reproduziu uma simbiose narrativa com o cinema que se sobrepõe às possíveis ligações que pode desenvolver com histórias de outra natureza, a tal ponto que certas estéticas e sensibilidades frequentes nesse meio passaram a influenciar a estética e as sensibilidades cinematográficas de forma retroativa. Dessa forma, o gênero cinematográfico de terror apresentaria elementos repetitivos de natureza discursiva por meio dos quais se estabeleceria uma relação entre o espectador e a estranheza, a incerteza, o desconforto e outros efeitos derivados do estranho.

Nesse mesmo viés, a existência do paralelismo entre jogos/*videogames* e cinema mostra que a formação de um espaço virtual do estranho também se produz por meio de um gênero específico, embora o conceito devesse ser referenciado a partir da própria esfera do jogo/*videogame*. Diante disso, Ferreira (2016) parte das classificações anteriores no campo cinematográfico e, embora o gênero nos jogos/*videogames* atue com as mesmas preocupações organizacionais, entende-se que fatores mais variados intervêm em sua delimitação temática e que estão em consonância com sua natureza iterativa, de modo que as escalas remeteriam novamente à ontologia do meio como forma de jogo.

Sobre isso, Avelar (2007) esclarece que, se no cinema a organização do gênero se baseia na natureza primordial de seu conteúdo, nos jogos/*videogames* essa mesma classificação se respalda na natureza de sua mecânica de jogo, mesmo que essa categorização leve a influências estéticas e de enredo. Assim, jogos como o *Amnesia: A Machine for Pigs* constituem referências de expressivo peso na delimitação de um gênero

¹⁷ “[...] o tema do ‘estranho’ [...] relaciona-se indubitavelmente com o que é assustador - com o que provoca medo e horror; [...] a palavra nem sempre é usada num sentido claramente definível, de modo que tende a coincidir com aquilo que desperta o medo em geral. Ainda assim, podemos esperar que esteja presente um núcleo especial de sensibilidade que justificou o uso de um termo conceitual peculiar. Fica-se curioso para entender que núcleo comum é esse que nos permite distinguir como ‘estranhas’ determinadas coisas que estão dentro do campo do que é amedrontador” (Freud, 1976, p. 276 *apud* Soares, 2019, p. 5).

interativo que segue na mesma linha do gênero cinematográfico de terror, canalizando o sinistro com inúmeras analogias: *survival horror*, ou *survival terror*, exposição terminológica da conjunção de fatores narrativos e interativos e, portanto, de alusões indiretas ao debate ontológico do meio.

A história das representações testemunhou a presença do sinistro desde seus primórdios e, nesse sentido, a ideia de Bueno (2021) é sugestiva, de que, uma vez terminadas certas práticas expositivas do assustador nos estágios iniciais da história humana, como os espetáculos no Coliseu, o horror seria praticado indiretamente de diversas formas, pois a sua presença é transversal à criatividade humana e desde muito cedo se manifestou em canais narrativos de diversos tipos. O mesmo autor sugere, ainda, trechos bíblicos como um excelente exemplo de crueldade literária¹⁸¹⁹. Em qualquer caso, e dada a raiz audiovisual do jogo/*videogame*, a geração do estranho aqui teria alento com um impulso especial do cinema como receptor final e transmissor consistente de um legado do perturbador e do aterrorizante.

Essa herança é visível na própria orientação do horror, na sua temática e na sua representação. A ligação do *survival horror* com o terror audiovisual não se manifesta apenas nos temas comuns ou apenas na relação de conjunção e disjunção dos sujeitos em relação ao objeto, ou mesmo nas transformações de estado que fundamentam a narrativa e, conseqüentemente, na iconografia paralela, mas também alude a outra dimensão sensível por excelência: o som. No terror cinematográfico, a percepção auditiva desempenha um papel enorme ao sugerir ao espectador toda a carga emocional que deriva da sua exposição do horror. Além disso, conforme King (2007), esse gênero mostra que a sonoridade não deve ser entendida apenas em termos de presença musical, uma vez que abriga uma infinidade de elementos auditivos, entre os quais se destaca, não apenas a música, mas também os efeitos sonoros, as vozes e os sons que o silêncio carrega dentro de si. De fato, no gênero *survival horror*, a música, os efeitos sonoros e o silêncio de um gesto, de uma palavra, de uma imagem conjugam os seus esforços para reforçar as propostas narrativas, alimentadas pelas fórmulas encontradas no campo cinematográfico.

Em relação ao papel da música, duas questões-chave entram em jogo. Em primeiro lugar, segundo Todorov (2006), a compreensão dela como um elemento significativo, capaz

¹⁸ Deuteronômio 28:53-57: “Por causa do tremendo sofrimento a que teu inimigo te submeterá durante aquele terrível cerco serás obrigado a comer o fruto do teu próprio ventre, a carne dos teus próprios filhos e filhas que o SENHOR, o teu Deus, te deu!...”

¹⁹ Lamentações 4:10: “As mãos das mulheres, antes ternas e amorosas, acabaram de cozinhar alguns de seus próprios filhos, que serviram de alimento antes da morte e da completa destruição do meu povo.”

de transmitir uma semântica inconcreta, devido à materialidade etérea da sua linguagem, mas de sugestões diretas e cujas alusões têm uma enorme capacidade emocional. Em segundo lugar, o apoio semântico do som à narrativa e que indica que a música, como os restantes componentes narrativos, deve unificar o seu significado com o enredo de acordo com a correta e unívoca transmissão da história (Neto, 2020).

É importante ter em mente que a delimitação do horror fantástico como objeto de estudo tem sido realizada principalmente a partir da ideia de gênero literário. Em seu estudo sobre a literatura fantástica, Todorov (2014) justifica a existência dos gêneros narrativos fantásticos na necessidade de estabelecer relações entre uma determinada obra e outras já existentes, visto que, para ele, esses gêneros são elos pelos quais a obra se relaciona com o universo da literatura. Assim, em sua primeira aproximação com o fantástico, o autor aborda sobre o que pode ser considerado pertencente ou não a esse gênero, apontando a existência de duas ordens de eventos: a do natural e a do sobrenatural.

Para Ramos (2014), os personagens de uma determinada narrativa presenciam acontecimentos que se alternam entre essas duas ordens, o que faz o leitor hesitar, longe da descrença absoluta e da fé incondicional, sendo envolvido por uma série de mistérios que vai querer desvendar à medida que lê determinada obra. O autor afirma, ainda, que o fantástico implica uma integração do leitor com o mundo dos personagens, e que essa integração é definida por aquela percepção ambígua que o próprio leitor tem dos acontecimentos.

Na maioria das obras fantásticas, o leitor se identifica com os personagens a partir da ambiguidade que ambos sentem sobre os acontecimentos que lhes são apresentados. As histórias fantásticas, portanto, caracterizam-se pela irrupção de um elemento desconhecido que não tem explicação no cotidiano. Essa situação produz, no personagem principal, assim como no leitor/jogador, uma experiência confusa dos limites entre o possível e o impossível, já que as leis que regem a sua realidade (e a da história) não explicam o fenômeno acontecido.

O medo, em *Amnesia: a Machine for Pigs*, se dá, não pelas invenções mágicas características da literatura gótica, mas opta por mergulhar nos terrores da alma, na doença, no mal ou na decadência, assumindo, como explicita Dutra (2015), um caráter psicológico que evidencia a insignificância do ser humano e de suas ações dentro da grandeza que compõe o cosmos. Isso pode ser observado, principalmente, nas obras de Lovecraft, em que o autor, convencido da transitoriedade e da insignificância do homem em meio ao vasto cosmos, apresenta uma visão do fantástico que perturba a realidade antropocêntrica. O medo, nesse sentido, não é mais causado diretamente pelo encontro com elementos macabros e mórbidos, mas, sim, pela consciência do indivíduo sobre sua situação vulnerável no mundo.

A franquia *Amnesia* se baseia nessa concepção de horror, apresentando uma frequente descrição do medo nos personagens (ou narradores) a partir da consternação associada ao escuro e ao desconhecido (especialmente por se tratar de uma série de jogos/*videogames* que tem como foco a perda de memória dos protagonistas), fazendo com que o medo seja acompanhado pelo sentimento de vulnerabilidade que a escuridão e a amnésia incutem. As lanternas, então, se revelam como pequenos objetos que permitem aos personagens se protegerem da perda da sanidade, vítimas das sugestões que os ruídos noturnos produzem no escuro. Experiências essas confusas, que levam os personagens a hesitarem e, muitas vezes, a explorar e a partir em missões (Bueno, 2021).

A marcada solidão dos personagens também é comum nas histórias de Lovecraft e, exceto pelo narrador e alguma amizade ocasional, nenhum outro personagem aparece. O herói lovecraftiano, em que se baseiam os protagonistas de *Amnesia*, geralmente é hipersensível, recluso, desequilibrado e cada vez mais distante da realidade, à medida que ganha conhecimento proibido, sendo que o significado fornecido pelos espaços representa uma projeção de estados mentais do personagem.

Esses elementos encontrados em *Amnesia: a Machine for Pigs* demonstram como o horror, no jogo, se caracteriza por privilegiar a atmosfera em detrimento da ação, focando no aspecto narratológico do jogo/*videogame* e fazendo com que os jogadores/leitores enfrentem sozinhos um mundo sombrio que eles não entendem completamente. A trama de *Amnesia: A Machine For Pigs* expressa, pois, a crença de que o conhecimento proibido pode destruir a raça humana e que existem forças desconhecidas, além do nosso universo, igualmente fascinantes e perigosas, caracterizando um medo de natureza psicológica.

Outro ponto de vital importância no desenvolvimento de um jogo/*videogame* é a forma com que os jogadores terão contato com as experiências do personagem. Para Gonçalves (2015), uma vez que a navegação no espaço virtual é uma ação chave na geração de uma narrativa de jogo/*videogame*, convém abordá-la para compreender como funciona esse mecanismo em termos de geração de discursos, o que nos permitirá analisar o suspense presente neles. De acordo com o autor, a jogabilidade pode ser amplamente analisada usando os mesmos elementos formais dos estudos de cinema, uma vez que ocorre de maneira semelhante em ambas as mídias.

Nas narrativas cinematográficas, estabelecem-se dois tipos de perspectivas básicas, mostradas por meio de imagens e sons: a perspectiva da primeira pessoa e a perspectiva da terceira pessoa, além da possibilidade de combinação de ambas. De acordo com Fagim (2020), a perspectiva de primeira pessoa equivale a ver através dos olhos do personagem, e a

perspectiva de terceira pessoa a visualizar de uma posição ligeiramente acima dele, similar a angulações de câmera do cinema, especialmente da câmera subjetiva, no caso da perspectiva em primeira pessoa. Desse modo,

[...] enquanto a perspectiva em primeira pessoa tende a ser marginalizada no cinema em virtude do senso de alienação que ela desperta, ela é amplamente utilizada nos videogames para alcançar um senso intuitivo de movimento afetivo. [...] Ou seja, o controle que o jogador exerce sobre o personagem-câmera é [...] o principal elemento que desfaz a estranheza da câmera subjetiva na transição do cinema para os games. A tela não mais representa uma superfície opaca sobre a qual se projeta o olhar do 'outro', desempenhando ações alheias à vontade do espectador e o encarcerando em sua subjetividade (Fagim, 2020, p. 44-45).

Como se percebe, a partir dessa perspectiva, a câmera subjetiva está diretamente ligada ao envolvimento subjetivo do jogador, com a aplicação de fórmulas já utilizadas no cinema. Essa categoria, de acordo com Fagim (2020), retoma a concepção de ocularização e de auricularização, que conectam o que o espectador vê e ouve ao que o personagem também vê e ouve.

Nos jogos/*videogames*, ao usar uma perspectiva pessoal, o plano sequencial é o mais comum. A distância de visão, em jogos com perspectiva pessoal em terceira pessoa, afeta a relação do jogador com o personagem e com o universo diegético. A perspectiva de câmera em *Amnesia: a Machine for Pigs* é mais fechada, em plano médio, e quase sem inclinações, que ocorrem em momentos específicos para transmitir confusão mental e vertigem.

Pertencente ao gênero *survival horror*, os jogos/*videogames* da franquia *Amnesia* são caracterizados pela relativa falta de defesa dos personagens, que geralmente contam apenas com o auxílio de uma lanterna e, no caso de *A Machine for Pigs*, do rádio/telefone com que mantém contato com a máquina, além de alguns pedaços de cartas e de diários encontrados no cenário, sem a possibilidade de se defender, visto a ausência de um mecanismo de luta no jogo, além de um ambiente escuro e sombrio, no qual elementos distorcidos adquirem um papel especial no suspense.

Nesse contexto, nota-se a rica e complexa relação entre cinema e videogame, de modo que suas associações vão além da simples observação do uso de uma única figura, do plano subjetivo ou da perspectiva em primeira. Enquanto no cinema o plano subjetivo tem sido usado principalmente para mostrar efeitos como alienação, desorientação ou percepção distorcida, e é uma característica incomum, nos jogos/*videogames* em primeira pessoa é a perspectiva mais usada (Mosselaer; Gualeni, 2020).

Além disso, para Matsuda e Marques (2021), a perspectiva afeta o envolvimento emocional do jogador e, portanto, sua experiência de jogo. Em jogos de *survival horror*, embora o jogador possa experimentar surpresa e suspense tanto na perspectiva pessoal quanto na impessoal, a tensão emocional do jogador é construída de forma diferente, dependendo do tipo de perspectiva. Essa tensão é estruturada com base no espaço narrativo, por exemplo, na perspectiva pessoal, o plano médio enquadra a ação na tela enquanto quaisquer possíveis ameaças ou surpresas são ocultadas fora da tela. Esse dispositivo tem sido amplamente utilizado em toda a história do cinema e, também, em videogames de *survival horror*.

A perspectiva, nos jogos digitais, relaciona-se, então, com a análise espacial do ponto de vista. A surpresa e o suspense podem ser enfrentados por meio de limitações visuais, que são mais frequentes em jogos com perspectiva pessoal e, sobretudo, naqueles com plano fechado, o que obriga o jogador a ficar atento ao que está fora da tela. Esse dispositivo, amplamente utilizado em jogos de perspectiva em primeira pessoa, é inspirado diretamente nas formas cinematográficas de retratar o espaço.

A análise de perspectiva nos auxilia a entender como funciona a tensão emocional, que não está relacionada apenas à perspectiva, visto que, no cinema e nas narrativas cinematográficas, não se pode simplesmente assimilar o que se vê ou o que se ouve com as informações conhecidas. Portanto, além da perspectiva ou exibição audiovisual, é importante notar primeiro que a focalização cinematográfica se refere à relação de conhecimento entre o personagem que filtra ou focaliza a narrativa e o espectador que a usufrui e não, como na literatura, entre personagem e narrador (Lima, 2018).

Nos jogos/videogames, há várias abordagens à questão da focalização, sendo que, para Martinez (2021), há três tipos originais de focalização, relacionando diretamente o que o jogador sabe com o que vê e ouve, ou seja, o ponto de vista como valor cognitivo e visual. Para o autor, o ponto de vista subjetivo ou focalização interna é predominante nos jogos de tiro em primeira pessoa; a focalização externa é semi-subjetiva e consiste em um modo de seguimento onde o personagem pode ser visto por trás na maior parte do tempo, acompanhado por uma câmera virtual; e, por último, o ponto de vista objetivo ou focalização zero.

Esse modelo de análise, no entanto, baseia-se em um modelo literário e não adaptado à análise audiovisual, não distinguindo a exibição audiovisual e a focalização cognitiva, que é necessária para a compreensão das mecânicas de um jogo. Fagim (2020) sugere outra abordagem para a questão da focalização nos jogos/videogames, fundamentada na análise do papel do usuário na mídia interativa. Essa relação entre o usuário e o mundo virtual pode ser classificada, de acordo com o autor, conforme a interatividade (relacionada à focalização), se

interna ou externa, e o modo (relacionado ao estudo da narrativa), se exploratório ou ontológico.

Dessa forma, na interatividade interna, o usuário se projeta como membro do mundo ficcional, enquanto na interatividade externa o usuário se localiza fora desse mundo. Contudo, ainda é necessário compreender a focalização seguindo a tradição da narratologia, isto é, o foco que direciona a informação narrativa, diferente do narrador e da perspectiva visual e sonora, de forma adaptada aos jogos/*videogames*.

Lima (2018) aponta que uma das dificuldades do designer de jogo/*videogame* é encontrar o equilíbrio entre ação (*gameplay*²⁰) e exposição (história), ou seja, a proporção correta de liberdade para o jogador sem se desviar do enredo, sendo possível incorporar a informação narrativa em sua encenação enquanto se espera que ela seja descoberta pelo jogador. Isso pode ser observado em *Amnesia: a Machine for Pigs* a partir de determinados elementos no cenário, como janelas fechadas com cadeados, cadáveres mutilados e documentos espalhados, que fazem com que as construções evoquem o iminente ataque dos seres humanoides criados por Oswald Mandus, protagonista da narrativa (*The Chinese Room*, 2013).

A navegação e a interação são, portanto, formas-chave pelas quais o jogador é atraído para a ficção do jogo/*videogame*. No entanto, esses elementos também são decisivos no design da experiência do jogo, proporcionando a forma pela qual o jogador experimenta sensações, pensamentos, sentimentos, ações e significados quando entra em contato com o jogo/*videogame*. Certas qualidades dos espaços desses jogos, como espaços fechados ou corredores sem fim, por exemplo, podem aumentar a sensação de frustração.

Dessa forma, os efeitos audiovisuais, assim como a atmosfera que criam, conferem maior riqueza ao espectro de emoções sentidas pelo jogador. O som, ou a ausência dele, nos meios audiovisuais, por exemplo, tem sido utilizado para sustentar a continuidade narrativa, dar sentido a determinados acontecimentos, despertar emoções, manter a imersão do espectador na história ou enriquecer a experiência estética. A capacidade *surround* do som é espremida ao máximo pelos designers quando eles o introduzem para dar pistas ao jogador sobre o que está próximo, mas fora de seu campo de visão, o que pode ajudar o jogador ou,

²⁰ O termo *gameplay* refere-se ao conjunto de experiências interativas e mecânicas que definem como o jogador se relaciona com o jogo, englobando regras, desafios e estratégias de ação. Para Newman (2013), trata-se da essência da experiência lúdica, enquanto Juul (2005) ressalta que o *gameplay* articula tanto o sistema de regras quanto a liberdade criativa do jogador em explorá-las.

pelo contrário, pode causar desorientação e desconforto se o que se pretende é incutir medo (Gonçalves, 2015).

Em *Amnesia: a Machine for Pigs*, é possível ouvir passos e murmúrios de entidades que nem sempre estão visíveis. Esses sons podem alertar sobre a presença próxima de um inimigo, mas, em muitos casos, sua intenção é aumentar a sensação de alerta e de inquietação. Assim, ocultar os estímulos visuais por meio da escuridão leva o ouvido e, consequentemente, a imaginação a se encarregar da interpretação das diferentes mensagens que são transmitidas no jogo.

Essa escuridão, por outro lado, não implica exclusivamente na ausência de luz, mas também na existência de tudo o que dificulta a percepção visual, como sombras, fenômenos atmosféricos (névoa) ou oclusão. A escuridão, entendendo-se esse termo de modo bastante amplo, causa desconforto ao jogador, dificultando a percepção dos perigos que o espreitam e o transporta para um estado de incerteza, no qual ele não consegue decidir o que fazer (Tunes, 2019).

Esses elementos tornam a experiência de jogo diferente da experiência do usuário em outros dispositivos interativos que priorizam a produtividade em detrimento da diversão, do lazer ou da experimentação. Assim, os espaços de *Amnesia: a Machine for Pigs*, por exemplo, exigem navegação e orientação, mas raramente apresentam o seu conteúdo da forma mais aberta e imediatamente acessível, sendo possível perceber que os mundos dos jogos revelam os seus elementos de uma forma envolvente e estimulante.

CAPÍTULO 3
SUJEITOS CONSTRUÍDOS PARA SE TORNAREM SUPER-HERÓIS OU BESTAS
MONSTRUOSAS?

3.1 UM PORCO COMUNISTA – A HISTÓRIA DE PORCO SUCIO

Porco lúgubre, lúbrico, trevoso
Do tábido pecado,
Fuçando colossal, formidoloso
Nos lodos do passado
(Cruz e Souza)

Porco de Raça, de Bruno Ribeiro (2021), é uma obra literária brasileira que se compromete com a representação da realidade contemporânea, ao mostrar um texto que apresenta as feridas de um homem preto, paraibano, vivendo no Rio de Janeiro, sem perspectiva de futuro por, ao contrário de seu irmão, que se tornou um político em ascensão, ter optado pela vida de professor.

Ribeiro (2021), ao apresentar a dualidade entre o protagonista e seu irmão, retoma a perspectiva realista de *Esau e Jacó*, de Machado de Assis, em que um é privilegiado dentro de uma sociedade patriarcal, em detrimento do outro, que é violentado:

“Tu se tornou uma dessas pessoas que apagam o próprio passado. Que cômodo, bicho.”
“Tu que se tornou uma dessas pessoas que apagam o próprio passado. Tu.”
Fico calado.
Meu irmão continua: “Eu me tornei algo que preste. Painho também. Até mainha. E você? Não se tornou só porque é preto? Tadinho...”
“Eu me recusei a ser um bichinho de estimação. Só isso. Também me recusei a ficar pagando de negão exemplar na frente dos amigos branqueiros e escrotos do pai, ao contrário de você que provavelmente chupou o pau de todos dali.”
“Você veio aqui só para defender as raízes africanas da família? Se foi, valeu irmãozinho, pode ir embora e leva sua ancestralidade contigo. Tchau.”
[...] “A nova era não é perfeita pra todos, visse. Foi mal, mas você já desceu ali nas ruas pra sacar o que tá acontecendo? Já tentou ver a merda que tá rolando?”
[...] “Você é um fodido”, ele sussurra no meu ouvido.
[...] “Sentirei saudades.”
“Seu preto falido.”
“Seu preto vendido” (Ribeiro, 2021, p. 30-32).

Dentre as tantas intempéries de sua vida, o protagonista é capturado, confinado e obrigado a fazer parte de um ringue de lutadores formado por párias sociais. Esse personagem utiliza uma máscara de porco, que passa a fazer parte de sua identidade, uma vez que seu nome nunca é revelado, e o leitor apenas o reconhece ou como o narrador personagem da história, ou como o famoso “Porco Sucio”, seu codinome de lutador. As situações que o protagonista narra permitem que o leitor perceba os dilemas não apenas da estrutura social,

mas os efeitos da violência no cotidiano de uma pessoa que não se encaixa nos padrões estabelecidos como socialmente aceitáveis.

A identidade de Porco Sucio como tal, apesar de se tratar de uma narrativa em primeira pessoa, nos é dada a partir do segundo capítulo do livro, “Como Sangrar um Porco”, em que é apresentado no Açougue²¹ por um homem de bigode fino, enquanto os apostadores gritam:

“Gente, respeito, por favor. Vocês são homens de bem, oras.”
 Todos riem. [...]
 “Sejam bem-vindos ao Açougue! Agora na nossa nova sede, aqui em Buenos Aires.”
 [...] “Bem”, o apresentador continua, “aqui estaremos mais seguros, já que, em Berlim, ocorreram aqueles problemas com a imigração, e, no Brasil, a nossa segurança estava prejudicada. Pois bem, homens ricos e maravilhados pelo estranho... sem muitas palavras desnecessárias, pois sabemos que vocês não estão aqui pra isso...”
 Que merda é essa? Alisei meu rosto e vi um focinho. Depois, olhos pequenos. Uma boca estranha, tortinha. Orelhas pontiagudas. Colocaram um sorriso na máscara? [...] Bizarro.
 “Do meu lado direito, está um novato. Um professor, meus senhores.” [...] “Uhhhhhhhh...”, ouço vaias da arquibancada e dos camarotes.
 Começo a chorar de medo.
“Ele veio do nordeste do Brasil, é magro, preto, estranho, falido, crítico do governo atual do nosso país, comunista e adorador de hip-hop. Daquele jeitinho que vocês conhecem e amam. Apresento a vocês o magro resistente, aquele que curte uma mulher branca que tem nojo dele, palmitreiro desgraçado, sim, é aquele que não gosta de dinheiro, mas vive do que vocês produzem, empresários e trabalhadores de verdade... Ele, o fétido e imundo, o degradante verme rastejante, orgulhoso e miserável...”
 Eu estava ficando incomodado com o excesso de adjetivos.
“... eis o Porco Sucio, meus senhores!” (Ribeiro, 2021, p. 61-62, grifos da autora).

A narrativa expõe como “Os fracos do mundo não costumam bater, mas aprendem desde cedo a apanhar.” (Ribeiro, 2021, p. 21), frase essa que, além de causar o impacto do soco que o próprio personagem recebe no início da história, nos remete à violência explícita no cotidiano. A descrição do personagem, feita pelo apresentador do Açougue, evidencia a degradação de um indivíduo que, mesmo incomodado com sua situação e lutando por sua

²¹ “[...] um ringue estranhíssimo. O piso é de areia, as únicas luzes provêm de lâmpadas amarelas e fracas, presas a um teto feito de arame. [...] lembra uma gaiola. [...] tem armas brancas enroscados neles, como tacos, facas, porretes e cassetetes; há também arquibancadas improvisadas com vários homens de terno berrando e, em suas mãos, notas e mais notas de dinheiro dançando pelos ares enquanto um velho manco sai recolhendo a verba. Acima deles, um camarote mambembe, onde outros homens me observam. Uma fumaça predomina nessa área, onde vejo sombras de charutos e cigarros finos. O lugar fede a clandestinidade” (Ribeiro, 2021, p. 60).

sobrevivência, não deixa de ser vítima de “homens de bem”, “homens ricos e maravilhados pelo estranho”, como Ribeiro descreve em sua narrativa.

O sentimento de impotência é uma constante na vida de Porco Sucio, que aprende a apanhar desde jovem seja por sua cor, seja pela inveja que seus colegas tinham de sua inteligência, seja por não se conformar com as normas sociais que lhe foram impostas durante toda sua vida. Entre os relâmpagos de memória, durante o período em que esteve em cativeiro, Porco Sucio nos conta sobre essas experiências:

Há um léxico eólico nos negros, um ritmo exclusivo que as pessoas que não são negras não compartilham conosco e nunca entenderiam. Um conflito pelo ar, uma guerra pelo básico, uma luta pela respiração que faz com que nós tenhamos que falar mais alto, nos mostrar mais, sofrer de hipertensão, ser vistos como estressados ou monstros. Eu pensava que essa monstruosidade se dava pela forma como eu e meu irmão nascemos, mas não; todos os negros passam por isso [...].

[...] só nos determinamos um ser incluso na sociedade e com personalidade feita quando entramos [...] em algum círculo social que envolva outros humanos brancos e não brancos. Quando você pisa em um desses círculos e comprovadamente respira, bata palmas e grite: ‘Sou gente!’. Respire novamente. Você ainda está vivo, não perca o sinal disso. A respiração é o marca-passo para sabermos se vivemos ou não (Ribeiro, 2021, p. 92-93).

A possibilidade de respirar, pela qual anseia desde jovem, apresenta-se no ringue, quando luta e é reconhecido como um vencedor, mesmo que o seja apenas no Açogue. Quando acerta seu golpe, felicita-se, afinal, “O primeiro é o que importa, o resto é no desespero.” (Ribeiro, 2021, p. 71). Com os triunfos contra outros párias como ele, entende que

Finalmente, tenho um nome. Finalmente, sou relevante. Eles gritam por mim. Por mim. Alguém.

[...] Domino tudo, vencedor, Porco Sucio, um nome, sim, agora tenho um nome.

Olhem para mim, mãe, Wênia, pai, irmão, gordos políticos, me vejam, eu sou reconhecido pelos poderosos, serei amado, sou Porco Sucio [...].

Meu nome é ovacionado, até gozo e cago de alegria. Betão me ajuda a levantar, mas acabo desmaiando de dor. ‘Porco Sucio...’, eles gritam (Ribeiro, 2021, p. 71-74).

Percebe-se que Porco Sucio é, ao mesmo tempo, vítima e agressor, sofrendo e causando as violências apresentadas pela narrativa. Isso marca sua vida com elementos de violência, rasgando sua pele, criando hematomas, contusões e muitos outros ferimentos, que são tão profundos a ponto de atingir e quebrar sua alma e sua mente, tudo semelhante àquilo

que Grada Kilomba (2020, p. 51) nos apresenta ao tratar sobre o ser negro, que não tem o direito de falar, uma vez que:

A condição de objeto que habitualmente ocupamos, este lugar de ‘alteridade’, não indica, como se costuma acreditar, falta de resistência ou interesse, mas falta de acesso à representação por parte das pessoas negras. Não é que não tenhamos falado, mas antes que as nossas vozes - por intermédio de um sistema de racismo - têm sido sistematicamente desqualificadas como conhecimento inválido; ou então têm sido representadas por pessoas brancas que, ironicamente, se tornam ‘peritas’ em nós mesmas. Seja como for, fomos aprisionadas a uma ordem colonial violenta. [A vida, assim como] a academia não é um espaço neutro nem mero espaço de conhecimento e sabedoria, de ciência e saber, é também espaço de v-i-o-l-ê-n-c-i-a.

O impacto dos socos de Porco Sucio, um homem negro, sujeito das repressões brancas e do impacto colonizador, não são tão perturbadores quanto as palavras utilizadas por Bruno Ribeiro em seu romance, impactando seus leitores enquanto o protagonista açoita e é açoitado. Nesse estilo de escrita, uma vez delimitado o conflito e indicada a abordagem feita pelo autor, surge o romance de violência, como uma narrativa que se realiza a partir de alguns fatos que bestializam o homem.

O romance escrito por Ribeiro inscreve-se em um campo narrativo que evidencia como a violência estrutural, simbólica e física atravessa corpos negros no Brasil contemporâneo. O protagonista, apresentado como um professor falido que se torna Porco Sucio no ringue clandestino, experimenta a marginalização desde a infância até sua transformação em espetáculo de dor, expondo um processo de desumanização que vai além da violência cotidiana para se consolidar como espetáculo de consumo.

Franz Fanon (2008), em *Pele negra, máscaras brancas*, analisa a violência colonial como uma marca psíquica e social que impõe ao sujeito negro uma identidade subalternizada, determinada pelo olhar branco. Essa perspectiva ecoa no percurso do protagonista, que, mesmo ao resistir à lógica de submissão imposta à sua família e aos espaços sociais onde circula, é reiteradamente reduzido a uma caricatura racializada. O uso da máscara de porco e a alcunha “Porco Sucio” não apenas animalizam o personagem, mas também reafirmam o que Fanon descreve como a “epidermização da inferioridade”, ou seja, a inscrição do racismo na pele, no corpo, na identidade.

Achille Mbembe (2018), em *Necropolítica*, mostra como o poder moderno se exerce pela administração da morte, determinando quem pode viver e quem deve morrer. O ringue descrito por Ribeiro (2021) funciona como um microcosmo necropolítico: os corpos

racializados e marginalizados, transformados em gladiadores modernos, servem de espetáculo para elites brancas e ricas que consomem sua dor. Nessa arena, Porco Sucio é, simultaneamente, sujeito e objeto — um corpo que resiste ao apanhar e que sobrevive ao lutar, mas que também é submetido a um sistema que o reduz à carne descartável.

A máscara que o protagonista é obrigado a usar carrega uma dupla função alegórica: ao mesmo tempo em que o desumaniza, reduzindo-o à condição de animal, também o converte em objeto de consumo, pronto a ser exibido, comercializado e descartado. Trata-se de um mecanismo que ecoa séculos de objetificação racial, em que corpos negros foram historicamente transformados em mercadorias, desde o tráfico atlântico até as formas contemporâneas de exploração e de espetacularização da violência. Nesse sentido, a narrativa evidencia como o racismo opera não apenas pela exclusão, mas pela animalização do outro, negando a plena humanidade do sujeito.

Essa dimensão alegórica dialoga com as reflexões de Grada Kilomba (2020), que identifica, na representação colonial, o processo de silenciamento e de objetificação das vozes negras. A máscara de porco é, nesse sentido, o “selo” que impede Porco Sucio de ser reconhecido em sua individualidade, marcando-o como alteridade radical, tal como Kilomba denuncia ao afirmar que os corpos negros foram sistematicamente aprisionados a uma ordem colonial de violência simbólica.

No romance de Ribeiro (2021), o protagonista até narra sua história, mas sempre mediado pela máscara que lhe é imposta e pela voz do apresentador do ringue, que o nomeia e o define publicamente. Assim, sua fala é constantemente sequestrada, tornando-se audível apenas na medida em que reforça sua posição de um outro exotizado e objetificado.

Portanto, a narrativa de *Porco de Raça* torna-se um exemplo contundente de como a literatura pode revelar as múltiplas camadas da violência racial: física, simbólica, estrutural e necropolítica. A máscara de Porco Sucio é a materialização daquilo que Fanon chama de epidermização, Mbembe de animalização e Kilomba de silenciamento. Ribeiro articula, na ficção, a denúncia de processos históricos que continuam a marcar o presente.

3.2 UM PORCO CAPITALISTA – A HISTÓRIA DE OSWALD MANDUS

Precisamos de uma nova divindade, feita de vapor, e a roda, de magnetismo e progresso.
O Deus antigo não passa de um porco manco que só deixa restos para a humanidade.
(A Máquina em *Amnesia: a Machine for Pigs*)

Várias histórias se interligam no jogo/videogame *Amnesia: a Machine for Pigs*, desenvolvido por *The Chinese Room* (2013). Ele faz parte da franquia *Amnesia*, uma série de jogos/videogames que trabalham narrativas em que os jogadores vivem a história de pessoas que, por um motivo ou outro, perderam parte de sua memória. Em *A Machine for Pigs*, encontramos-nos na pele de Oswald Mandus, um industrialista que perdeu sua mulher e, aos poucos, vê os investimentos em sua fábrica de processamento de carnes desaparecendo. Com seus dois filhos, após encontrar um dos relatos de seu tio-avô, decide partir a caminho do México, na tentativa de encontrar

[...] tesouros de valor extraordinário. E, surpreendentemente, ele dá a entender que ainda há tesouros a serem encontrados nas Américas, onde as civilizações foram consumidas pelas florestas. Claro, tudo faz sentido. Os conquistadores chegaram longe por causa da fé. El Dorado fez o resto. E ainda há mais. ‘Encontre o Templo da Lua de Pedra’, escreve ele, ‘e o mundo nunca mais terá fome, nem você’. Estou decidido. Malditos credores. Preciso deixar meu trabalho inacabado e partir para as Américas. Voltarei com a alma mais rica e com os bolsos cheios (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

Isso se prova não só com uma das páginas de seu diário, entre as muitas que o jogador pode encontrar durante sua *gameplay*, mas também com os elementos utilizados no jogo, como as esculturas (Figura 1) que têm o mesmo formato do templo asteca que Mandus visitou com seus filhos.

Figura 1 - Modelo do templo asteca.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs*, *The Chinese Room* (2013).

De acordo com o personagem, em um dos *flashbacks* de seus diálogos,

É incrível como a tragédia faz a mente se concentrar. O que mais eu deveria fazer? Me entregar ao sofrimento, me deixar definhando e cair em desespero? Seria mais fácil morrer na selva em meio àqueles templos cadavéricos (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

No entanto, ao alcançar seu objetivo inicial, descobrir as maravilhas do templo asteca, Mandus se depara com uma descoberta de seus filhos, Enoch e Edowin, um “ovo de pedra” que lhe permitiu ter uma visão do século que viria e os males que traria consigo, em especial a morte dos dois meninos na Batalha do *Somme*.

Essa lembrança, porém, só surge muito mais tarde, quando A Máquina lembra a Mandus o que aconteceu. A narrativa proposta pelo jogo começa quando Oswald Mandus desperta de uma noite de horror sem lembrar ao certo o que aconteceu, e tudo o que vemos é um *flashback* de uma máquina funcionando (Figura 2). Nesse momento, o jogador assiste a uma *cutscene* em que luzes vermelhas se acendem, raios e fumaça tomam conta do ambiente, enquanto uma engrenagem começa a rodar. Tudo, então, escurece. Acordamos no corpo de Mandus, que ouve a voz de uma criança chamando por ele: “Papai! Papai!”.

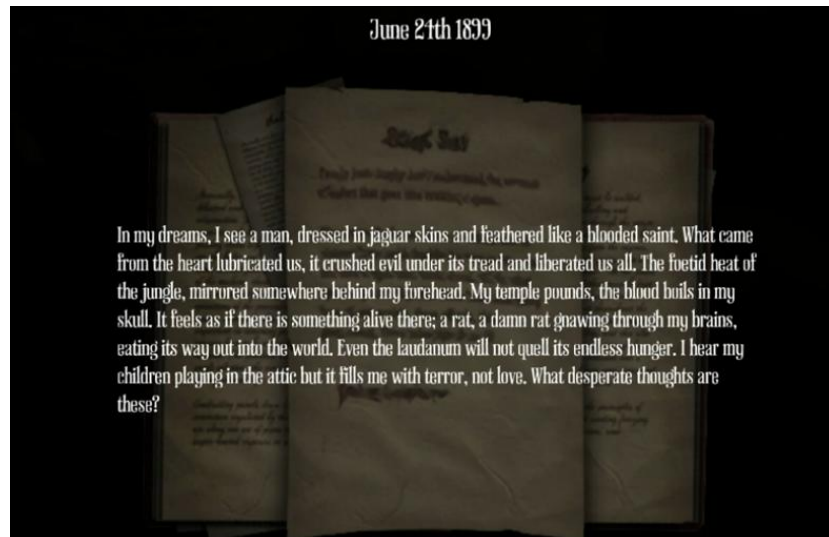
Figura 2 - Flashback do sonho de Mandus.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

Em seguida, encontramos-nos no quarto de Mandus. Os controles, para que o jogador compreenda a mecânica de jogo, são apresentados e, ao caminhar pelo quarto, lemos a primeira página do diário (Figura 3):

Figura 3 - Diário: 24 de Junho de 1899.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

Saindo do quarto, chegamos ao corredor principal da mansão de Mandus, momento em que, mais uma vez, ouvimos a voz de um de seus filhos, desta vez pedindo para que ele vá procurá-los (Figura 4). Esse pedido passa a ser a missão principal de Mandus, fato que fica claro com a anotação²² que o personagem faz em seu diário, quando o *trigger*²³ da cena é acionado (Figura 5).

Figura 4 – O propósito.

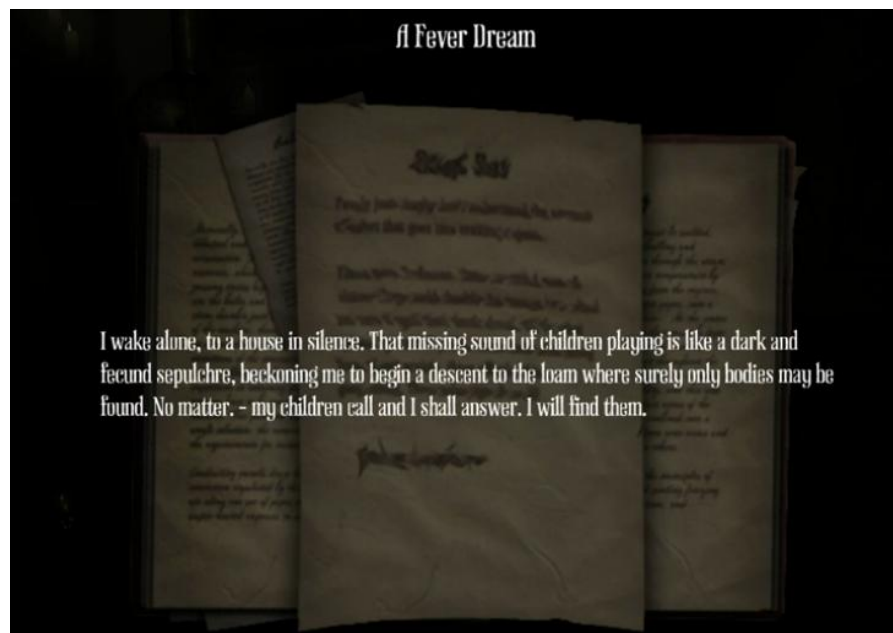


Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

²² “Um sonho febril: Acordo sozinho em uma casa em silêncio. A falta do som das crianças brincando é como um sepulcro fecundo que me incita a começar a adentrar a marga, onde, com certeza, somente corpos são encontrados. Não importa. Meus filhos me chamam, e eu devo ajudá-los. Eu os encontrarei” (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

²³ No contexto de videogames, um *trigger* é um estímulo ou evento que provoca reações emocionais ou físicas no jogador, sendo especialmente usado em jogos de horror para intensificar medo e imersão. (Juul, 2005)

Figura 5 - Um sonho febril (primeira entrada de diário)



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

O cenário do jogo/*videogame* cria a sensação de medo, por meio da escuridão, da *storyline* de um homem febril e dos sons da cena, nesse caso, o silêncio da casa. As anotações do personagem, em conjunto com alguns trechos de diálogos e as páginas do diário de Mandus, são a forma com que o jogador passa a entender o enredo da narrativa e, a partir deles, a vivenciá-lo.

Conforme avançamos no jogo/*videogame*, encontramos um mapa que nos mostra em qual parte da mansão/fábrica/cidade estamos (Figura 6), visto que o mapa e a narrativa do jogo dão a entender que a mansão de Mandus, sua fábrica de processamento de carnes e a cidade estão conectadas, e mesmo a igreja tem acesso a uma das entradas da fábrica. Esse mapa aparece em jogo/*videogame* de forma independente das telas de *loading*.

Figura 6 – O mapa.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

Em todo o jogo/*videogame*, encontramos pertences de Mandus, desde livros e pinturas a páginas de diários, entre eles, inúmeras máscaras de porcos (Figura 7), o que leva o jogador a entender que elas eram necessárias para poder trabalhar com os *Manpigs*²⁴ (Figura 8), funcionários monstruosos de Mandus, mas que não fazem parte da mecânica de jogo.

Figura 7 – A máscara.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

Figura 8 – Encontro com um *Manpig* miserável (*Wretch Manpig*).



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

A Máquina, em seu primeiro contato com Mandus após a noite anterior, ainda sem ter a certeza de que ele recobrou sua memória, pede ajuda por meio de um telefone de parede, de modelo vitoriano (Figura 9 e 10).

²⁴ Em *Amnesia: a Machine for Pigs*, os *Manpigs* são monstruosidades humanoides deformadas, com características suínas, criadas pela máquina e que servem como principais inimigos no jogo. Eles são resultado de experimentos com um composto chamado "vitae" e são usados como força de trabalho na instalação. Oswald Mandus, o protagonista, deve evitar os *Manpigs*, utilizando furtividade e inteligência, pois não tem meios de defesa contra eles.

Figura 9 - Um pedido de socorro.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

Figura 10 - Reconhecimento.



Fonte: *Amnesia: A Machine for Pigs, The Chinese Room* (2013).

Ao perguntar para Mandus se ele a conhecia, a Máquina, na segunda ligação, certifica-se de que o protagonista se esqueceu dos acontecimentos não só da noite anterior, mas de muito antes, uma vez que Mandus a questiona sobre seus filhos. Em uma primeira *gameplay*, o jogador ainda não detém o conhecimento de que está conversando com a Máquina, visto que os diálogos que acontecem não têm uma identificação específica além da sonora. É preciso acreditar, tanto como jogador quanto como personagem, que não se conhece a criatura por trás da voz do telefone.

A Máquina, então, passa a dar comandos a Oswald Mandus, que os obedece por acreditar que as duas crianças se encontram presas dentro da fábrica. Aos poucos, Mandus encontra pistas que indicam o que acontecera com ele, lembra-se da fábrica, da Máquina e de tudo o que construiu, mas não completamente. Isso é um trunfo que a Máquina usa para

manipulá-lo a adentrar cada vez mais na fábrica, fazendo Mandus acreditar que ainda está em busca de seus filhos, abrindo os portões para os propósitos que a Máquina esconde dele, libertar os *Manpigs* para que um novo mundo possa ser construído.

Enquanto resolve os *puzzles* e abre novas portas, o jogador, na pele de Mandus, foge das aberrações que criou e acha provas dos diálogos que teve com o Professor A, sobre a necessidade de criar um mundo em que o apocalipse que previra no templo asteca não aconteça, mesmo que, para isso, ele precise de “[...] uma nova divindade, feita de vapor, e a roda, de magnetismo e progresso. O Deus antigo não passa de um porco manco que só deixa restos para a humanidade” (*The Chinese Room*, 2013, s.p.). Em um de seus diálogos com Professor A, Mandus revela:

“Estes homens, Professor, estes homens eram tidos como homens de visão! Eles prendiam as massas a uma roda e a giravam até não restar suas costas quebrarem. Tudo pelo opiato, a sedução do lucro. Os imbecis que os servem, os padres, os funcionários públicos, o... governo. Eles nos fazem de porcos!”
 “Mas qual é a solução, meu caro? Como quebrar o ciclo? Não é possível simplesmente tirar a promessa de um mundo melhor desses infelizes.”
 “Nos abrigos, nos orfanatos, a crença nos céus é o único socorro que um indivíduo tem! Não precisamos esperar! Podemos concretizar o paraíso agora! Podemos acelerar a paixão! Com um pequeno sacrifício, podemos conter o apocalipse. Com apenas um pequeno sacrifício, podemos nos libertar das amarras e levar os oprimidos ao paraíso” (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

O que Mandus mostra ao Professor A. e que, apenas mais tarde, o jogador descobre, é como isso acontecerá:

“Você parece ter passado por uma conversão profunda no México, Sr. Mandus.”
 “Professor, é impossível ver o que vi e não mudar. Quando desembarcamos, mesmo com febre, consegui ver os detritos do que chamam de progresso. Eu vi fome, doenças, podridão e destruição poluindo as águas do Império. Você, eu e todos nós somos destruidores e estamos fazendo do mundo um lugar impuro.
 “E então você decidiu agir como redentor?”
 “Professor, não sou tão presunçoso. Sou um mero canalizador. Estou elaborando uma estrutura para derrubar a nossa maldição e sufocá-la com vapor” (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

A partir do momento em que Mandus libera as feras, o personagem entende que seus filhos não estão vivos. Frustrado, ele tenta assimilar os fatos:

Eu sou o arquiteto. Eu sou o sabotador. Eu sou o homem que assassinou os próprios filhos. Eu sou o homem que ficou na lagoa dos patos com a esposa

defunta nos braços e com esperanças de que a água a trouxesse de volta a ele. Eu sou a voz ao telefone, eu sou o carnicheiro que esfolou o Professor e apresentou Deus à morte contra o tear de ar. Só há uma questão em aberto agora. Eu também sou A Máquina? (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

A Máquina, que quase parece um deus de ferro na noite de Londres, explica para Mandus:

“Você que causou isso, Mandus. É o que você sonhou ser.”
 “Eu o impedirei! Eu os salvarei.”
 “Você chegou tarde demais. Está começando. Meu trabalho começou. Matem-nos, meus porquinhos, matem todos eles!”
 “Minha nossa, não. O que eu fiz?”
 “Mandus! Eu sei que você está aí! Eu sou o dono desta cidade, eu sou esta cidade!”
 “Não, não foi isso que eu quis dizer. Eu nunca disse isso!”
 “Redimam-se! A redenção está ao seu alcance! Aceitem a purificação e libertem as suas almas! Pois vocês nasceram na imundície e morrerão como porcos. A minha redenção é o único caminho de acesso ao firmamento, e só assim vocês poderão chamar os céus de reino. De joelhos! Cinzas, cinzas, ossos e cinzas! A pilha ficará enorme, e poderemos fazer uma queimada tão grandiosa que a cidade se tornará um farol de redenção para o mundo! Está me ouvindo, Mandus? Foi isso que você planejou! O mundo é uma máquina! Uma máquina para porcos! Útil apenas para o abate de porcos! Prostitutas, pedintes, órfãos, depravados imundos. Todos porcos. Mas eu purificarei as ruas, limparei a cidade, libertarei a grande indústria. Eu limparei o mundo, eu o purificarei!” (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

Ciente de tudo o que acontecera, Mandus, arrependido, refaz seu caminho, sabotando novamente a Máquina, enquanto os *Manpigs* matam tudo e todos que veem pela frente. Mandus consegue entrar novamente na fábrica, desativando o mecanismo principal, em que se encontrava o “ovo de pedra” que a Máquina tentava “chocar” para purificar o mundo com suas chamas. Ao final, escuta-se um monólogo de Mandus:

“Fiquei lá e vi o Deus que criei morrer. No fim, éramos tão frios quanto a pedra da qual forjamos seu corpo. Quando as luzes estavam quase todas apagadas. Ouvimos, no silêncio distante, os porcos-homens cantarem uns para os outros. Por fim, quando as últimas luzes se apagaram e nos deitamos juntos nas profundezas, eles foram levados pela correnteza, e o silêncio tomou conta. O silêncio mais intenso que presenciei. Enquanto a poeira se assentou em meus olhos abertos e estávamos abraçados para sempre, ouvi, quilômetros acima de nós, o som da cidade se mexendo durante o sono. O sino de uma igreja soou, e, naquele momento, nasceu o novo século” (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

A estrutura narrativa de *Amnesia: A Machine for Pigs* (*The Chinese Room*, 2013) revela um tensionamento entre memória, trauma e violência estrutural, encenado por meio da

trajetória de Oswald Mandus. O protagonista é construído a partir de um apagamento de memória – recurso clássico da franquia *Amnesia* – que funciona, ao mesmo tempo, como estratégia narrativa (retardar a revelação do enredo e criar suspense) e como metáfora da repressão de experiências traumáticas (Freud, 1996). A oscilação entre o presente fragmentado e os *flashbacks*, marcados por memórias reconstruídas ao longo da *gameplay*, insere o jogador em um regime narrativo pautado pela lacuna e pelo atraso, em que a verdade da violência só se revela gradualmente.

Nesse sentido, a inserção de elementos paratextuais, como diários, mapas e esculturas, opera, dentro da lógica narratológica descrita por Gérard Genette (1972), como formas de “paralepses” e “anacronias”, já que o enredo depende de deslocamentos temporais e de narrativas secundárias que complementam a diegese principal. A voz da Máquina – ora disfarçada como guia, ora assumindo seu caráter onipotente – reforça o jogo entre focalização interna restrita (o ponto de vista de Mandus, cego ao seu próprio passado) e focalização zero (a revelação final que escapa ao personagem e se impõe ao jogador).

A narrativa encena, também, um confronto simbólico entre colonialismo, industrialização e sacrifício. A viagem de Mandus ao México em busca do “ovo de pedra” ecoa o imaginário colonial de exploração e de saque das Américas, no qual o discurso de purificação da humanidade se ancora em uma lógica de violência tecnificada. Esse aspecto ressoa a noção de “violência estrutural” (Galtung, 1969), visto que a máquina industrial de Mandus transforma corpos em engrenagens sacrificáveis em nome de um progresso ilusório. Ao mesmo tempo, a metáfora da animalização – visível na recorrência das máscaras de porcos e na criação dos *Manpigs* – aponta para processos de desumanização semelhantes aos denunciados por Achille Mbembe (2018), em sua análise da necropolítica.

Por fim, o jogo exemplifica o que Janet Murray (1997) descreve como “hipertextualidade enciclopédica”, isto é, a construção de mundos narrativos que se expandem por meio da interação do jogador com fragmentos textuais e visuais. O entrelaçamento entre diário, *cutscenes*²⁵ e exploração ambiental constitui um exemplo de narrativa emergente, em que a compreensão do enredo não é dada linearmente, mas reconstruída a partir da agência do jogador. Nesse aspecto, *Amnesia: A Machine for Pigs* não apenas se inscreve no gênero *survival horror*, mas também expõe, em sua própria arquitetura narrativa, a violência da

²⁵ As *cutscenes* são sequências não interativas que interrompem a jogabilidade para desenvolver a narrativa, funcionando como interlúdios cinematográficos que hibridizam cinema e videogame (Perron, 2009; Newman, 2013).

modernidade industrial, tornando o ato de jogar uma experiência estética do horror, da perda e da culpa.

3.3 UM PORCO REFÉM DE SI MESMO

A respiração, para minha família, ainda era algo mais fundamental.
(Bruno Ribeiro)

Entender a construção do sujeito a partir de suas vivências, do mundo em que está inserido, dos seus traumas e seus desejos mais íntimos, é um dos papéis fundamentais da psicanálise e que nos pode auxiliar na análise dos personagens das narrativas em análise nesta pesquisa. O estudo psicanalítico permite verificar aspectos do consciente e do inconsciente do ser humano, em sua carga subjetividade, sendo que:

[...] é preciso reconhecer a dimensão filosófica implicada, uma vez que, se por um lado, temos uma concepção de sujeito que desde Freud se sustenta num sujeito que se estrutura ao longo de um percurso histórico singularizado pelo cotidiano; por outro lado, situamos outra concepção que ressalta a dimensão da produção da subjetividade como um acontecimento atrelado a um determinado momento histórico e social. [...] Desde muito cedo, Freud abandona a dicotomia racional versus irracional, razão versus instinto, social versus individual. [...] a estruturação de um sujeito que se constitui a partir de um outro, que é sempre social e externo, mas que se inscreve neste seu contexto imediato e primordial, pela via absoluta do cuidado. [...] a noção de subjetividade é um sistema complexo e plurideterminado, afetado pelo próprio curso da sociedade e das pessoas que a constituem, dentro do contínuo movimento das redes de relação que caracterizam o desenvolvimento social. Neste movimento, produzem-se saberes acerca dos processos psíquicos, sistêmicos, dialógicos e dialéticos que reconhecem o ser humano como um indivíduo que tem uma capacidade de superar o imediato [...] (Silva; Garcia, 2011, p. 190).

Para procedermos à análise de uma narrativa, precisamos ter em mente que não se deve fazer uma análise diagnóstica dos sujeitos inseridos na narrativa, mas demonstrar os efeitos dos eventos vivenciados na progressão narrativa e na transformação dos personagens que dela fazem parte.

Ao nos atentarmos aos estudos de Sigmund Freud, especialmente quando ele trata sobre o *Unheimlich*, é possível compreender sua preocupação com a construção do sujeito na sociedade, visto que tudo aquilo que nos é infamiliar e que vem ao nosso encontro pode, de uma forma ou de outra, criar traumas a partir dos quais, conscientemente ou não, o indivíduo transformará seus comportamentos e a si mesmo. Convém destacar que a literatura de horror,

em especial, considera essas questões em seus jogos de linguagem para construir as características do personagem, assim como causar no leitor uma sensação de desconforto, de horror e de medo.

Considerando os conhecimentos movimentados sobre a linguagem e a literatura como formas de representação da violência no cotidiano da sociedade, destacamos que tanto o jogo/videogame *Amnesia: A Machine for Pigs* (2013) quanto o romance *Porco de Raça* (2021) trabalham com a temática da violência estrutural que permeia a sociedade contemporânea, que desumaniza e que animaliza o sujeito marginalizado.

A obra *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro (2021), apresenta a trajetória de um professor negro, falido e marginalizado, que se distancia das oportunidades políticas herdadas de sua família ao recusar a submissão às exigências de uma comunidade elitista, branca e conservadora. Nesse contexto, sua condição de sujeito inferiorizado, especialmente por ser negro, evidencia o processo de animalização e de exclusão social que permeia a narrativa. Por outro lado, em *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013), concebido como uma sequência indireta de *Amnesia: The Dark Descent*, a figura central é um industrialista branco e aristocrata, herdeiro de uma companhia de processamento de carnes, que deposita sua crença em um projeto de purificação da humanidade por meio da violência tecnificada.

Os personagens Porco Sucio e Oswald Mandus, anteriormente apresentados, são duas figuras distintas e opostas, mas, ao mesmo tempo, são semelhantes em sua desigualdade. Um é o oprimido; o outro, o opressor; nascidos em terras distantes, em épocas e com histórias de vida diferentes, contudo, envoltos em narrativas cujos enredos se aproximam a partir da figura do porco.

Com um olhar mais atento, percebemos que a semelhança entre *Porco de Raça* e *Amnesia: A Machine for Pigs* vai além da presença do símbolo do porco. Em ambas as narrativas, ele atua como metáfora da desumanização, representando sujeitos transformados em objetos — seja pelo espetáculo da violência no ringue, seja pela lógica tecnificada da máquina. Assim, tanto Porco Sucio quanto Oswald Mandus encarnam, de maneiras distintas, a condição de bilhões de pessoas vítimas da violência cotidiana: o primeiro, como corpo negro animalizado e reduzido à condição de consumo; o segundo, como agente de uma necropolítica que transforma vidas em engrenagens subalternas sacrificáveis. A construção dos personagens, embora provenha de contextos díspares, converge em uma crítica social necessária, sobretudo em tempos em que a política contemporânea reforça o esquecimento da condição humana e naturaliza práticas de exclusão e de morte.

Entre o jogo/videogame *Amnesia: a Machina for Pigs* e o romance *Porco de raça*, muitas diferenças podem ser apontadas; a primeira delas é a plataforma sob a qual são apresentadas as narrativas. O ponto de convergência, todavia, nos leva a refletir sobre a importância das narrativas contemporâneas quando tratam do impacto da violência na mente humana.

Tamborindeguy e Winograd (2019) propõem, em *Por uma negatividade necessária*, a necessidade de investigar aquilo que é negativo, visto essa ser uma particularidade da prática da psicanálise. No caso da obra de arte, o recurso à crítica psicanalítica ocorre devido às possíveis intenções de atingir a psique daqueles que têm contato com a leitura de uma determinada narrativa, por exemplo. *Amnesia: a Machina for Pigs* e o romance *Porco de raça* nos lembram, a partir dessa negatividade necessária, como a violência é um fenômeno que pode fraturar a psique humana e, com isso, levar um sujeito ao seu lado mais instintivo, visto que o leitor/jogador adentra em locais onde matar homens ou animalizá-los é considerado um ato banal.

Assim, mesmo que seja de conhecimento comum que um ato violento causa um trauma, nem sempre compreendemos que esse ato não tem tamanho mínimo, nem sua consequência um tamanho máximo. Essa narrativa se transfere para os leitores, podendo torná-los agressivos e, assim, partícipes de muitas tragédias recalcadas pela violência cotidiana.

Tanto em *Amnesia: a Machina for Pigs* como em *Porco de raça*, há protagonistas tentando sobreviver a situações intensas e violentas, tornando-se cativos de suas próprias mentes como *coping*.²⁶ O obstáculo com o qual esses personagens se deparam não é apenas o soco da sociedade, com que Ribeiro inicia seu texto, ou os monstros humanoides (*manpigs*), dos quais Oswald Mandus se esconde e foge durante o jogo/videogame, mas a própria mente de cada um.

Para compreender os efeitos da violência representados em *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro, e na *storyline* de *Amnesia: A Machine for Pigs*, é preciso entender que a violência experienciada pelos personagens, seja em seu papel de agressor seja de vítima, depende não somente de fatores externos ou que sejam causados pelas mazelas sociais, mas também como

²⁶ “[...] *coping* é definido como um conjunto de esforços, cognitivos e comportamentais, utilizado pelos indivíduos com o objetivo de lidar com demandas específicas, internas ou externas, que surgem em situações de *stress* e são avaliadas como sobrecarregando ou excedendo seus recursos pessoais. Esta definição implica que as estratégias de *coping* são ações deliberadas que podem ser aprendidas, usadas e descartadas. Portanto, mecanismos de defesa inconscientes e não intencionais, como negação, deslocamento e regressão, não podem ser considerados como estratégias de *coping*” (Antoniazzi, Dell’Aglio, Bandeira, 1998, p. 276).

uma manifestação interna. A violência os torna agressivos e, de acordo com Arendt (2011, p. 79), a agressividade surge como um impulso

[...] instintivo, diz-se que ela representa o mesmo papel funcional, no âmbito da natureza, que os instintos sexuais e os de nutrição do processo vital do indivíduo e da espécie. Mas diferentemente desses instintos, que, por um lado, são ativados por necessidades corporais prementes, e, por outro, por estímulos externos, os instintos agressivos no reino animal parecem ser independentes de tal provocação; ao contrário, a falta de provocação conduz aparentemente à frustração do instinto, ao ‘recalque’ da agressividade, que de acordo com alguns psicólogos, causa o bloqueio da ‘energia’ cuja consequente explosão será extremamente perigosa. [...] Segundo essa interpretação, a violência sem provocação é ‘natural’; se ela perdeu sua *rationale*, basicamente, a sua função na autopreservação, tornou-se ‘irracional’, e essa é supostamente a razão pela qual os homens podem ser mais ‘bestiais’ do que outros animais.

A violência está presente no texto de Ribeiro (2021) na representação de um personagem que é marginalizado não apenas pelo ambiente explicitamente violento em que passa a viver, mas também pelas frequentes situações que experiencia por ser um homem negro, sem um lugar que possa chamar de seu. Por outro lado, *Amnesia: A Machine for Pigs* nos apresenta o contexto dos horrores da Primeira Guerra Mundial, prevista por Mandus durante sua expedição ao México, principal fator que, com a perda de seus filhos em sua visão da Batalha do *Somme*, desencadeou o ódio do personagem contra a humanidade e sucedeu-se na criação da Máquina, que acabaria com o mal que chegava na virada do século XIX para o século XX.

A fragilidade mental de Oswald Mandus, protagonista da narrativa do jogo/*videogame*, ao tratar do conceito nietzschiano de *Übermensch* (super-homem) em um dos trechos de seu diário, o faz acreditar ter conquistado tal condição, como se observa na seguinte passagem:

Você é simplesmente um homem fraco, um produto de sua idade, igual a qualquer outro. Isso é o Império, cretino, essa é a idiotice assassina, o resultado natural desse Darwinismo social. Se você é mau, então este mundo é mau. Você apenas deixa o sangue correr na rua em vez de escondê-lo nos abrigos. Você segura a lâmina e a desliza sozinho, você não paga a um homem para fazer isso por você onde não pode vê-la. Se você é mau, pelo menos o seu é um mal honesto e só isso faz de você um *Übermensch* (*The Chinese Room*, 2013, s.p.).

Estamos diante de uma narrativa não apenas distópica, representada pelos cenários caóticos, mas também realista e contemporânea, independentemente da época em que se passa. O conceito de Nietzsche (2008) sobre a possibilidade de que o ser humano seja um super-homem demonstra o que tanto Freud como Michel Foucault explicitam ao mencionar a

loucura e o delírio humanos, o que, de acordo com Tamborindéguy e Winograd (2019, p. 130-131), é possível demonstrar que:

O controle da destrutividade depende de forças agressivas atuando em duas frentes, pelo menos: colocando a agressividade para fora do grupo para aumentar a coesão dos laços eróticos que sustentam as vinculações intragrupais, assim como por meio da introjeção da agressividade na figura do supereu, em que cada indivíduo constitui dentro de si mesmo uma instância de controle severa e belicosa, cuja força advém, em grande parte das mesmas tendências destrutivas que lhe compete controlar.

Da mesma forma, *Porco de Raça* evidencia também o caos mental de um indivíduo, uma vez que, ao ser confinado, o protagonista de Ribeiro, Porco Sucio, se encontra em um quarto onde tem direito, além de acomodação suficiente para sua sobrevivência física, a uma TV que apenas transmite UFC clandestino, a um rádio velho que só toca músicas de Carlos Gardel e a uma foto sua com Wênia, a mulher que amava, como uma forma de manter vivas as suas lembranças e, ao mesmo tempo, atormentar seus pensamentos.

Percebe-se que ambas as narrativas aqui estudadas se posicionam como referências na dualidade corpo/mente, contemplando as possibilidades de geração do horror em suas dimensões biológicas e psíquicas. A partir de um enredo violento, as narrativas, não importando a diferença em suas formas ou linguagens, apresentam uma proposta que parece indicar que o horror mais preciso vem de um mesmo indivíduo em sua dualidade opressora e oprimida e que, dessa forma, evita procurar externamente as frentes de conflito, mesmo que elas se manifestem externamente, na forma de vários obstáculos, a fim de canalizar a linha conflituosa que sustenta a vida do ser humano (Birman, 2012)

Na trama do romance de Bruno Ribeiro, o protagonista, que só é nomeado quando se torna o Porco Sucio, acaba se encontrando em uma situação subversiva e violenta, que o desumaniza e o animaliza, tornando-o uma besta, um porco sujo, criado para entreter ricos brancos, como um bicho de circo, um porco de rinha, que precisa lutar contra outros animais para sobreviver.

Em *Amnesia: A Machine for Pigs*, a narrativa sobre a história de Mandus, estamos diante de um cenário em que os diálogos do jogo/*videogame* nos permitem compreender que, ao projetar a Máquina, o protagonista via as pessoas, citando especialmente prostitutas, órfãos e mendigos, como seres depravados, vivendo em ambientes imundos, relacionava-os à figura do porco. Mais tarde, durante o engendramento de suas invenções, Mandus ligou as carcaças dos porcos aos funcionários de sua empresa, criando os *Manpigs*, pois, em seu entendimento, esses sujeitos se tornariam mais servis quando hibridados.

Em *Amnesia: a Machine for Pigs*, a história utiliza dois lugares comuns nas produções do horror: casas mal-assombradas e monstros humanoides, ainda que ambos tenham certas derivações. Para Dutra (2015), o primeiro desses eixos temáticos se apresenta mais como uma ressonância simbólica, uma vez que a diegese não contempla a utilização do espaço como um ambiente problemático por si, caracterizando o macabro como o tratamento fílmico explora e no qual a origem perigosa da casa mal-assombrada geralmente advém de sua condição de receptáculo de realidades paranormais. No jogo/*videogame*, o ambiente cotidiano da casa se torna conflituoso pela sua condição de espaço fechado, que limita a liberdade de movimento do protagonista, e de cenário de um horror que o habita. Isso indica que embora, na narrativa, o símbolo da casa não contribua em nada para o sinistro, o fará a partir do campo da interação, como elemento específico do jogo.

É válido destacar que em toda a franquia *Amnesia*, percebemos a presença de monstros, muitas vezes apresentados a partir de uma figura humana distorcida, como é o caso dos *Manpigs*. Segundo Freud (2006), de todos os monstros, talvez a distorção da figura humana seja a mais próxima da concepção de *Unheimlich* (estranho), como algo que exala familiaridade, mas que ainda nos deixa desconfortáveis, considerando que a suposta humanidade fisiológica desses monstros é imediatamente percebida como perturbadora, na ausência de raciocínio identificado como essencialmente humano e, portanto, confrontado com a abertura de um subconsciente descontrolado e irreprimível.

Uma figura que representa o ser humano a partir de uma alteridade essencial, a falta de liberdade e inverte a sua gênese, o *Manpig*, não provém do nascimento vital, mas da incerteza da morte e da experimentação científica com párias sociais, estando aberta a uma infinidade de leituras políticas, culturais e sociais. Dessa forma, como postula Martín (2002), vincular suas conotações à ambição humana e aos seus perigos potenciais aumenta suas possibilidades simbólicas para outras áreas, desde aquelas que exploram o perigo de agir como deuses por meio da criação da vida (Frankenstein ou criaturas semelhantes) até aquelas que coletam os perigos da ciência moderna e seu impacto no ecossistema humano (Godzilla e os medos nucleares), ou mesmo o medo de epidemias e de doenças (Drácula e o vampirismo).

A manifestação das presenças humanoides no jogo/*videogame* também é uma projeção de pesadelo de Mandus e do período que passou no México e que o influenciou a dar vida à Máquina. A história se conecta com a bagagem do terror psíquico cinematográfico, demonstrando, de forma factível, o poder da mente, em que até a somatização da psicologia perversa de um personagem gera criaturas perturbadoras. Essas

situações, que beiram o sobrenatural e se ligam diretamente às capacidades subjacentes do psiquismo profundo, carregam o peso referencial das investigações freudianas do subconsciente, foco originário do *Unheimlich*, o que, segundo Freud, em última análise, seria um dos principais reveladores de que a monstrosidade pode ter raízes perfeitamente humanas (Kangussu, 2020).

Já em *Porco de Raça*, o personagem principal é jogado no ringue, onde luta, mata e sobrevive em meio ao horror de uma violência sem limites e que ele passa a apreciar. Encontramos, então, um sujeito sem identidade, com sua humanidade já fragmentada pelos constantes fenômenos do preconceito contra sua cor. A partir desse discurso, ele é marginalizado, suportando tapas e chicotadas que se banalizam no decorrer da narrativa.

Apesar de não se tratar de uma narrativa que trabalha aspectos ditatoriais, o romance de Bruno Ribeiro mostra que a narrativa estabelece uma relação de poder desde o início do romance, em que mesmo a prostituta exerce poder sobre Porco Sucio, até o seu final, quando o protagonista, enfim, toma para si o seu próprio destino:

Aqui, morro no campo de batalha, fazendo com que minha mente e corpo não sejam usados pelos inimigos e seus marqueteiros de planos esquivos nem por aqueles que pagam de salvadores da pátria com seus discursos de redentores. As vísceras, neste contexto, é o pescoço de um dos funcionários deles, que levo comigo nessa desforra e o que se tornará do meu corpo. [...] quando me encontrarem morto em um banco estreito, não verão um corpo humano. [...] eles me encontrarão na forma de um porco gigante de 750 quilos, como aquele que foi coroado o rei dos porcos em uma competição de peso em Zhengzhou, na China. [...] Chega de soluções, de jeitinhos, de arranjos, de tapinhas, de reuniões, de simpatia, de formalidade, de recomeços. O fim do mundo chegou, será lento, fedorento e será meu. Finalmente peguei as rédeas daquilo que nunca tive controle e, quebrando as previsões, decido andar na contramão de uma via expressa congestionada; [...] Escapei do que eles pretendiam fazer com a última página, meus vestígios. A minha vida foi uma rebelião contra mim mesmo e eles reinaram sobre ela, do início ao fim, com suas regras e imposições, mas não reinarão sobre minha tumba. Jamais. Ao menos, a minha morte será minha (Ribeiro, 2021, p. 179).

Porco Sucio e Oswald Mandus finalizam suas jornadas com a satisfação de ter cumprido um propósito, o que, em suas mentes, ameniza o que parece ser a perda de suas mortes. Bruno Ribeiro e *The Chinese Room* criam, em diferentes linguagens, duas obras de arte comprometidas, que narram acontecimentos que dependem da verossimilhança com a realidade de diversas pessoas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se com este estudo contribuir com a comunidade acadêmica, utilizando a análise comparatista entre a narrativa audiovisual *Amnesia: A Machine For Pigs* e o romance *Porco de Raça*, a fim de demonstrar como a literatura de horror e a narrativa dos jogos do gênero *survival horror* se relacionam em seus aspectos teóricos e discursivos.

Por meio da apresentação das vivências animais e violentas experienciadas pelos protagonistas das narrativas escolhidas para análise, o estudo mostrou que o preconceito e a submissão das consideradas minorias, especialmente pelo poder econômico, diante da opressão social, influenciam também a representação narrativa, discorrendo ainda sobre as questões da violência que conduzem à desumanização do indivíduo.

Procuramos demonstrar que, com o decorrer do tempo, aquilo que se entendia como jogo/*videogame*, considerado um passatempo lúdico, sem associação imediata com as narrativas literárias e com as ações humanas repletas de violência e de estratégias de guerra/lutas, tornou-se um fenômeno passível de estudos acadêmicos, com diversas facetas influenciadas pela literatura, pelo cinema, pela psicanálise e outras áreas do conhecimento humano.

Sendo assim, estudar a literatura contemporânea, as narrativas nas novas tecnologias e seus suportes e a interferência da violência cotidiana nelas e os efeitos dessa violência mostra-se relevante para desvendar as tramas das narrativas, tornando-se um indicativo para entender o funcionamento, o tratamento e a exposição da violência dos processos de representação.

A violência sofrida pelos sujeitos nas narrativas analisadas e os processos traumáticos pelos quais passam levam ao início da desumanização dos personagens, trazendo à tona personas marcadas por um instinto animal, para que consigam enfrentar os impasses vivenciados e sobreviver ao cenário social a eles imposto.

Com a multiplicação da violência na arte, o estudo destacou a necessidade de inovar, o que leva a formas cada vez mais elaboradas de escrever e de narrar, fato que, no entanto, não faz desaparecer suas manifestações mais cruas, uma vez que a violência real se confunde com a violência representada. A análise sobre o horror provocado pela violência nos leva a refletir sobre a função narrativa em textos diversificados.

A geração do estranho no campo dos jogos/*videogames* demonstra o interesse transversal desse tema para o desenvolvimento de trabalhos criativos nos discursos e nas linguagens que eles utilizam. A ligação emocional com o perturbador, com o sombrio e com o macabro tem reunido muitos consumidores de histórias nas distintas plataformas que as têm suportado. Nessa perspectiva, os jogos/*videogames* também têm contribuído com a sua visão particular. A tradição gerada nas narrativas analisadas se baseia nos recursos habituais

transferidos do campo narrativo da literatura e do cinema e, especialmente, aqueles de natureza audiovisual, com os quais o jogo/*videogame* compartilha uma linguagem específica, consumida na tela.

A presença do universo literário, em *Amnesia: a Machine for Pigs*, pode ser observada por meio do uso de várias figuras fantásticas e fóbicas, características das obras de Lovecraft, que influenciou decisivamente narrativas, audiovisuais ou não, de horror. Nesse sentido, a partir de uma análise do jogo/*videogame* e dos elementos cinematográficos e literários que o compõem, percebeu-se o grau de presença de diferentes recursos aterrorizantes, comparando-os, ainda que discretamente, com os universos fantásticos de Lovecraft.

Desde sua fundamentação teórica, este estudo fortaleceu a relação entre as narrativas audiovisuais e a literatura com o universo fantástico dos jogos digitais, por meio da análise da influência lovecraftiana em videogames de *survival horror*. Analisou-se, também, a intervenção dos elementos cinematográficos na narrativa e na jogabilidade de *Amnesia: A Machine for Pigs*, considerando-se o efeito da construção das cenas de suspense e de horror no *storytelling* do jogo/*videogame*. Isso demonstra que a presença de elementos literários e narrativos nos jogos/*videogames* pode influenciar o desenvolvimento do intertexto leitor do jogador, permitindo-lhe realizar uma reinterpretação do jogo/*videogame*, especialmente ao se refletir sobre o papel do jogador implícito na construção da narrativa do jogo/*videogame*.

A forma como o jogo oferece interações é uma qualidade distintiva do gênero *survival horror* em comparação com a literatura fantástica. Nesse sentido, não se trata apenas de criar uma atmosfera na mente do jogador, similar à experiência da leitura, mas de fazê-lo sentir essa atmosfera, assim como no cinema, por exemplo.

A aleatoriedade, o incitamento à desobediência, os momentos em que é inevitável morrer, a paralisia a que, por vezes, o jogador é submetido, tudo são elementos do *design* da experiência de jogo/*videogame* que não são experimentados numa sessão de leitura fantástica. Essa qualidade diferencia esse gênero de outros no que diz respeito aos jogos/*videogames*, visto que, enquanto a heurística de usabilidade genérica dos jogos/*videogames* prioriza uma experiência fluida, o *survival horror* busca a frustração, a paralisia e a desorientação do jogador.

Nos jogos/*videogames* desse gênero, o fantástico estende-se não apenas ao campo da descoberta de uma história, mas também à experiência do utilizador, de modo que não só o texto serve para incutir determinadas sensações, mas para experienciar a capacidade evocativa dos recursos audiovisuais e das mecânicas do jogo. O aparecimento de sequências de acontecimentos imprevisíveis, aleatórios e ilógicos em *Amnesia: a Machine for Pigs*

pretendem incutir medo, pânico, vulnerabilidade, desorientação ou uma sensação de permanente consternação ou estranhamento, que apontam a capacidade das mecânicas dos jogos/*videogames* enquanto instrumentos evocativos ou inspiradores que direcionam o usuário para experiências aterrorizantes.

Em suma, a reflexão sobre ambas as narrativas, tanto na literatura, aqui visitada em *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro, como no jogo/*videogame*, neste caso, em *Amnesia: A Machine For Pigs*, de *The Chinese Room*, serve de porta de entrada para uma infinidade de derivações narratológicas que, a partir de um esquema do gênero lúdico, podem oferecer aos utilizadores do mercado dos jogos/*videogames* histórias em que se possa tratar sobre a violência cotidiana, assim como na literatura contemporânea, articulando as diversas formas de linguagem para falar sobre as necessidades humanas e, também, como ferramenta para jogar e entreter.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADORNO, Theodor W. *Teoria estética*. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Ed. 70, 2008.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- ANJOS, Ricardo Maciel Cardoso dos. *Narrativas em confluência [manuscrito]: literatura e videogame*. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras. UFMG, 2020.
- ANTONIAZZI, Adriane Scmazzon; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco; BANDEIRA, Denise Ruschel. O conceito de coping: uma revisão teórica. *Estudos de psicologia*, Natal, v. 3, p. 273-294, 1998.
- AQUINO, Ana Carolina Generoso de; OBREGON, Rosane de Fátima Antunes; COUTO, Heitor Dias. Reflexões acerca do realismo e da representação visual em games. In: XVII SBGames, Foz do Iguaçu, PR, Brazil, October 29th – November 1st, p. 324-327, 2018
- ARENDT, Hannah. *A condição humana*. Tradução de Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2009.
- ARENDT, Hannah. *Sobre a violência*. Tradução de André Duarte. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- AVELAR, José Carlos. *O chão da palavra: cinema e literatura no Brasil*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- BAL, Mieke. *Narratologia*. Introdução à teoria da narrativa. Tradução de Elizamari Rodrigues Becker *et al.* Florianópolis: Editora da UFSC, 2021.
- BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*. Traducción de Javier Franco. 3 ed. Madrid: Cátedra, 1991.
- BENATTI, Andre Rezende. Aspectos do realismo e da violência na literatura. *fólio - Revista de Letras, [S. l.]*, v. 12, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/folio/article/view/6179>>. Acesso em: 21 abr. 2023.
- BENJAMIN, Walter. Crítica da violência, crítica do poder. In: BOLLE, Willi (org.). *Documentos de cultura, documentos de barbárie*: escritos escolhidos. Tradução de Celeste H. M. Ribeiro de Sousa *et al.* São Paulo: EdUSP, 1986. p. 160-175.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BIRMAN, Daniela. Trauma e repetição: o sinistro e suas formas literárias em três momentos da nossa história. *Confluenze. Rivista Di Studi Iberoamericani*, 4(2), p. 209–231, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.6092/issn.2036-0967/3440>>. Acesso em: 21 nov. 2024.
- BUENO, Murilo Gabriel Berardo *O arrepio do lúdico: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros*. 2021. 204 f. Tese (Doutorado em Performances Culturais) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAPCOM. *Resident Evil* [PC software], 1996.

- CARMO, Nádía Maria Reis do. *Um estudo de interação tátil enquanto metáfora da navegação na leitura ficcional e imersiva*. 2019. Tese de Doutorado. Universidade de Lisboa. Disponível em < https://www.researchgate.net/profile/Nadia-Carmo/publication/351427890_FRICITION_-_Um_estudo_de_interacao_tactil_enquanto_metafora_da_navegacao_na_leitura_ficcional_e_imersiva/links/6096d3a5299bflad8d8946a5/FRICITION-Um-estudo-de-interacao-tactil-enquanto-metafora-da-navegacao-na-leitura-ficcional-e-imersiva.pdf >. Acesso em: 24 nov. 2024.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou os paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1999.
- CARVALHAL, Tania Franco. *Literatura Comparada*. São Paulo: Ática, 2004.
- CHAUÍ, Marilena. *Sobre a violência*. São Paulo: Autêntica, 2017.
- COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1999.
- DEVIDES, Dílson César. *Do épico ao videogame: Caramuru e as novas mídias*. São José do Rio Preto, 2018. Tese (doutorado) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/180243/devides_dc_dr_sjrp.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Acesso em: 21 abr. 2023.
- DOUGLAS, Mary. *Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo*. London: Routledge, 1966.
- DULEBA, Maria Vitória Miron. Loucura e horror: a construção do medo em Outlast. In: XVII SBGames, Foz do Iguaçu, PR, Brazil, October 29th – November 1st, 2018.
- DUTRA, Daniel Iturvides. *O horror sobrenatural de HP Lovecraft: teoria e praxe estética do horror cósmico*. Tese (Doutorado), Programa de Pós-Graduação em Letras – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/128999>>. Acesso em: 21 nov. 2024.
- ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano*. Tradução de Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FAGIM, Pedro Henrique Benz. A descontinuidade e a câmera subjetiva nos videogames: Como a montagem pode influenciar na identificação do jogador com o detentor do olhar em games em primeira pessoa. *Rascunho*, Niterói, UFF, v. 14, n. 22, 2022.
- FANON, Frantz. *Pele negra, máscaras brancas*. Tradução de Renato da Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008.
- FERNANDES, Simone. A política em face ao nacional-socialismo: um confronto entre Arendt e a teoria crítica de Adorno e Horkheimer. *Revista Sofia*, Vitória (ES), v.11, n.2, p. 01-23, jul. 2022. Disponível em: <<https://philpapers.org/archive/FERAPE-4.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2023.
- FERREIRA, Emmanoel. Videogames, paratextos e narrativas (trans)midiáticas. *Lumina – Revista de Pós-Graduação em Comunicação*, Universidade Federal de Juiz de Fora, 2016.
- FORNACIARI, Marco de Almeida. História no videogame, videogame como história. *Fronteiras & Debates*, UNIFAP, v. 5, n. 2, p. 79-82, 2019.
- FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. Tradução de Laura Fraga de Almeida. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1996.

FRANCO JUNIOR, Arnaldo. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (Org.). *Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. Maringá: EDUEM, 2009.

FREITAS, Filipe Alves de. *Video Game como comunicação* [recurso eletrônico]: perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais. Belo Horizonte (MG): PPGCOM UFMG, 2017. 235 p.

FREUD, Sigmund Além do princípio do prazer. In: *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 2006. (J. Salomão, trad., vol. 18, pp. 17-75).

FUCHS, Matthias. *Easter eggs: signaling quality via intrinsic motivation*. *Marketing Letters*, p. 1-14, 2024.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *História e Narração em Walter Benjamin*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

GIRARD, René. *A violência e o sagrado*. Tradução de Martha Conceição Gambini. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

GONÇALVES, Diogo Augusto. *A influência da estereoscopia na experiência imersiva nos videogames*. São Carlos: UFSCar, 2015. 104 f. Disponível em <<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/7622/DissDAG.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

HIPÓLITO, Inês. Anatomia da linguagem: podemos compreender jogos de linguagem a partir de redes corticais? *Kairos. Journal of Philosophy & Science*, v. 18, n. 1, p. 84-109, 2017. Disponível em: <<https://sciendo.com/article/10.1515/kjps-2017-0004>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KANGUSSU, André. Fausto passo a passo: a sequência narrativa no mito fáustico. *Todas as Musas*, ano 11, n. 02, jan./jun. 2020.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001.

KILOMBA, Grada. *Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano*. Tradução de Jess Oliveira. Rio de Janeiro: Cobogó, 2020.

KIRKLAND, Ewan. *Horror videogames and the uncanny*. Breaking new ground: innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA, 2009. Disponível em <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.25453.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

KRÜGER, Felipe Radünz. *De que passado nós lembramos: uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames*. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, Porto Alegre, BR-RS, 2020. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10183/215263>>. Acesso em: 24 nov. 2024.

- LEMOS, Adriana Falqueto. *Literatura, videogames e leitura: intersemiose e interdisciplinaridade*. Dissertação (Mestrado) - Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo, 2015. Disponível em <<http://repositorio.ufes.br/handle/10/1988>>. Acesso em: 21 nov. 2024.
- LIMA, Mariana da Silva. *A narrativa como experiência interativa: uma análise da prática narrativa e ficcional no videogame*. 2018. 52 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Inglês) — Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em <<https://bdm.unb.br/handle/10483/25218>>. Acesso em: 24 nov. 2024.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *O horror sobrenatural em literatura*. Tradução de Celso Mauro Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2020.
- MACIEL, Maria Esther. *Animalidades: Zooliteratura e os Limites do Humano*. São Paulo: Instante, 2023.
- MARTINEZ, Lis Yana de Lima. *As dimensões midiáticas e a transmidialidade: os comportamentos de literatura, cinema e videogame, considerando aspectos de estrutura/sequência, tempo, espaço/visibilidade e a convergência entre as mídias*. 250f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2021.
- MATSUDA, Alice Atsuko; MARQUES, Thiago Moreira. Seria possível “ler” uma obra de literatura digital no videogame?: um comparativo entre obras literárias digitais e videogame. *H2D Revista de Humanidades Digitais*, Universidade do Minho, v. 3, n. 2, 2021.
- MBEMBE, Achille. *Necropolítica*. Tradução de Renata Santini. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- MOSSELAER, Nele van de; GUALENI, Stefano. *The implied designer and the experience of gameworlds. Proceedings of the 2020 DiGRA international Conference*. Tampere, Finland, 2020. Disponível em <<https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/59531>>. Acesso em: 19 abr. 2023.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- NETO, Diósnio Machado. Sobre sombras, tempestades... e bruxas: um ensaio sobre as permanências na semântica musical. *Revista MuSimid*, v. 1, n. 1, 2020.
- NEWMAN, James. *Playing with Videogames*. London: Routledge, 2013.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Humano, Demasiado Humano II*. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- NITRINI, Sandra. Teoria literária e literatura comparada. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 8, p. 473-480, 1994.
- NUNES, Benedito. O animal e o primitivo: os outros de nossa cultura. *Novos Cadernos NAEA*, v. 14, n. 01, p. 109-205, 2011.
- OLIVEIRA, Vanderléia da Silva. A representação da violência na narrativa brasileira contemporânea. In: BRANDILEONE, Ana Paula Franco Nobile; OLIVEIRA, Vanderléia da Silva (org.). *Desafios contemporâneos: a escrita do agora*. São Paulo: Annablume, 2013.
- PELLEGRINI, Tânia. De bois e outros bichos: nuances do novo realismo brasileiro. *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, UnB, p. 37-56, 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/elbc/a/WMT3bLDTdxBKpcwX5byWcMf/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

PELLEGRINI, Tânia. *Realismo e realidade na literatura: um modo de ver o Brasil*. São Paulo: Alameda, 2020.

PEREIRA, Marcelo de Andrade. Saber do Tempo: tradição, experiência e narração em Walter Benjamin. *Educ. Real*, p. 61-78, 2006. Disponível em: <<http://educa.fcc.org.br/pdf/rer/v31n02/v31n02a05.pdf>>. Acesso em 20 abr. 2023.

PERRON, Bernard. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland, 2009.

PINHEIRO, Cristiano. *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*. Tese de Doutorado, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

PINTO, Aline Magalhães *et al.* Mapeamentos da teoria da literatura na contemporaneidade. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, UFMG, v. 29, n. 3, p. 9-18, 2019.

PORTO, Luana Teixeira. Postura do narrador na abordagem da violência: uma leitura de contos brasileiros contemporâneos. In: GOMES, Gínia Maria (org.). *Século XXI: perspectivas para a literatura brasileira*. Frederico Westphalen, SC: URI – Frederico Westphalen, 2015. p. 195-210.

RAMOS, Juliana. A literatura fantástica enquanto entrelugar e a importância do leitor para essa configuração. *Anais XIV ABRALIC*. Universidade Federal do Pará. Belém – Pará – Brasil, 2014. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais/arquivos/2014_1434479537.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2023.

RED BARRELS GAMES. *Outlast* [PC software], 2013.

RIBEIRO, Bruno. *Porco de Raça*. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021.

RYAN, Marie-Laure (org.). *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, Rosana Cristina Zanelatto. Horror e violência: uma (nova) perspectiva ética nas Literaturas de Língua Portuguesa. *Nonada: Letras em Revista*, v. 1, n. 22, 2014. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/5124/512451668004.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de linguística geral. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. São Paulo, SP: Cultrix, 2006.

SCOLARI, Carlos Alberto. Narrativas transmídia: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção de mídia contemporânea. *Parágrafo*, v. 3, n. 1, p. 7-20, 2015.

SERRAT, Olivier. *Storytelling. Asian Development Bank*, 2008. Disponível em: <<https://ecommons.cornell.edu/server/api/core/bitstreams/b1c64774-8222-47c8-b630-fdb11d9f61b7/content>>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SILVA, Jerto Cardoso da; GARCIA, Edna Linhares. Produção de subjetividade e construção do sujeito. *Barbaroi*, n. 35, p. 189-198, 2011.

SILVEIRA, Ederson Luís. O que é que este autor tem? O romance entre presságios, maledicências e profanações. *Revista Espaço Acadêmico*, v. 17, n. 192, p. 119-127, 2017.

SOARES RIBEIRO, Emílio. *O gótico e seus monstros: A literatura e o cinema de horror*. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

SOARES, Lenice Alves. *Das Unheimliche* ou “O Estranho”, de Freud. *REVISTA ABUSÕES*, ano 05, n. 10, v. 10, 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.12957/abusoos.2019.42193>>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SOUZA, Luciéle Bernardi de. *Fábulas metarrealistas: realidades grotescas na literatura brasileira contemporânea em ‘O livro das cousas que acontecem’*, de Daniel Pellizzari. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Letras da PUC do Rio Grande do Sul. 2018. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8098>>. Acesso em: 24 nov. 2024.

SOUZA, Roberto Acízelo. *Teoria da literatura: trajetória, fundamentos, problemas*. São Paulo: É Realizações, 2018.

TAMBORINDEGUY, Marianna; WINOGRAD, Monah. *Por uma negatividade necessária: trauma, repetição e pulsão de morte*. Curitiba: Appris, 2019.

TANGO GAMEWORKS. *The Evil Within* [PC software], 2014.

THE CHINESE ROOM. *Amnesia: A Machine For Pigs* [PC software], 2013.

THERRIEN, Carl. Games of fear: a multi-faceted historical account of the horror genre in video games. *Horror video games: essays on the fusion of fear and play*, p. 26-45, 2009. Disponível em < <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=pNaQLQC9XhEC&oi=fnd&pg=PA26&dq=horror+literature%3B+horror+video+game%3B+sanity&ots=TTihVclCTH&sig=5nf2sWiak8ynyKtaLp6ObGvQ3-s#v=onepage&q=horror%20literature%3B%20horror%20videogame%3B%20sanity&f=false>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2014.

TUNES, Lucas. Tensão narrativa e composição visual: uma aplicação da teoria de Rudolf Arnheim na criação de suspense em imagens em movimento. *Rascunho*, Niterói, UFF, v. 10, n. 18, 2019.

VAN DIJK, Teun A. *Cognição, Discurso e Interação*. São Paulo: Contexto, 2004.

WOLF, Mark J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara: Greenwood, 2012.

WOLF, Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press, 2001.

YANG, Lihui. *Handbook of Chinese Mythology*. Oxford University Press, 2008.

ŽIŽEK, Slavoj. *Violência: seis reflexões laterais*. Tradução de Miguel Serras Pereira. São Paulo: Boitempo, 2014.