

Uma máquina para porcos: entre figuras animalescas, horror e violência nas narrativas contemporâneas *Amnesia* e *Porco de raça*

Bella Beatriz Martins Gomes de Oliveira (UFMS)ⁱ

Wellington Furtado Ramos (UFMS)ⁱⁱ

RESUMO

As narrativas de horror são um ambiente de representação não apenas do medo, como também da realidade contemporânea, visto a presença de diversos símbolos da violência e da opressão da sociedade. A narrativa audiovisual *Amnesia: A Machine for Pigs*, de The Chinese Room, e a obra literária *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro, apresentam nitidamente os efeitos dessa violência, demonstrando, para o jogador/leitor, não só o processo de desumanização das personagens, como o delírio e seu consequente efeito de animalização daqueles que não são “bem-vistos” pela sociedade. Este ensaio tem como objetivo apresentar, mediante a análise comparada, as vivências animalescas e violentas experienciadas pelas personagens nas obras *Porco de Raça* e *Amnesia: A Machine For Pigs*, a fim de responder como os efeitos do preconceito e da submissão das minorias às imposições de uma cultura opressora influenciam a vida cotidiana.

Palavras-chave: horror; *Amnesia*; *Porco de Raça*; videogame; violência.

ABSTRACT

Horror narratives are an environment for the representation not only of fear, but also of contemporary reality, given the presence of various symbols of violence and oppression in society. The audiovisual narrative *Amnesia: A Machine for Pigs*, by The Chinese Room, and the literary work *Porco de Raça*, by Bruno Ribeiro, clearly present the effects of this violence, demonstrating, for the player/reader, not only the process of dehumanization of the characters, such as delirium and its consequent effect of animalization of those who are not “welcome” by society. This essay aims to present, through comparative analysis, the animalistic and violent experiences experienced by

ⁱ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Especialista em Literatura Brasileira, pela Faculdade Focus (2023) e Licenciada em Letras - Português/Inglês, pela Unicesumar (2022). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3851-8369> | E-mail: bellabeatriz0204@live.com.

ⁱⁱ Doutor em Letras (Estudos Literários), mestre em Estudos de Linguagens (Teoria Literária e Estudos Comparados) e graduado em Letras Português/Inglês (2007) pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. É Professor Adjunto, da Carreira do Magistério Superior, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul na área de Letras/Teoria Literária. Docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (PPGEL/UFMS) e do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLetras/UEMS). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3847-5760> | E-mail: furtado.ramos@ufms.br.

the characters in the works *Porco de Raça* and *Amnesia: A Machine for Pigs*, in order to answer to how the effects of prejudice and submission of minorities to the impositions of an oppressive culture influence everyday life.

Keywords: horror; *Amnesia*; *Porco de Raça*; videogame; violence.

INTRODUÇÃO

A literatura é um espaço de arte e, principalmente, de representatividade¹ dos dilemas vivenciados pela sociedade. Atualmente, o universo literário e as dinâmicas da ambientação e das críticas literárias adaptaram-se aos novos elementos inseridos pelas tecnologias. Assim como o cinema, os jogos digitais têm um papel importante nesse movimento, servindo a diversos grupos como lugar de experiência do mundo que os rodeia, proporcionando assim perspectivas alternativas sobre esse mundo e o mundo da linguagem (KRÜGER, 2020).

Pontualmente, por meio da história da literatura de horror e suas influências, podemos notar que o estudo do medo, do sinistro, do terror e do horror na literatura fazem parte das concepções humanas desde o início dos movimentos literários, visto que, de acordo com Lovecraft (2020), as histórias de horror sempre atraíram a humanidade. Outro propósito, para o autor, 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 invadirem as telas do cinema, o medo já conformava o imaginário social por meio do folclore, isto é, de narrativas orais que, nas bases da história da literatura de horror, podem, por muitas vezes, confundirem-se com as narrativas da colonialidade.

O horror, nesse contexto, tem sido uma constante que vem despertando grande interesse no ser humano. Pouco resta daqueles tempos em que as cenas mais terríveis eram um recurso para “educar” crianças. Atualmente, o horror é uma forma de lazer e, até mesmo, de representatividade, e se faz presente no discurso cultural. Os principais estudos sobre a matéria e a evolução desses elementos na criação literária transmitiram-se, do ponto de vista temporal e estético, pelo mesmo fio condutor até o que conhecemos como a literatura de horror contemporânea (SOARES RIBEIRO, 2021).

A intensidade das emoções derivadas do terror² despertou o interesse de grandes escritores, como H. P. Lovecraft, Edgar Allan Poe e Stephen King, cuja influência direta pode ser vista naquelas obras cinematográficas e nos jogos que fizeram do medo sua bandeira. Embora a literatura e o cinema tenham desenvolvido amplamente suas possibilidades, a entrada do *videogame*, na paisagem cultural, elevou a vivência do horror a um novo patamar: a possibilidade de experienciar interativamente as adversidades vividas pelas personagens.

Outro ponto, visto nesse gênero literário, isto é, na literatura de horror, é a violência sofrida pelos indivíduos representados nas obras, que passam, frequentemente, por eventos traumáticos. Esses eventos provocam o início do processo de desumanização das personagens e, por consequência, privam-nas da sanidade mental. Tal processo traz à tona, então, personas delirantes, de modo que, em seus delírios, possam lidar com os horrores que as rodeiam para que consigam enfrentar os impasses vivenciados e, quem sabe, sobreviver ao cenário a elas imposto (DULEBA, 2021).

O jogo *Amnesia: A Machine for Pigs*, desenvolvido por *The Chinese Room* (2013), e a obra literária *Porco de Raça*, de Bruno Ribeiro (2021), apresentam com nitidez os efeitos dessa violência, demonstrando, para o jogador/leitor, não só o processo de desumanização das personagens principais, como o delírio e o efeito de animalização daqueles que não são “bem-vistos” pela sociedade.

Assim, a partir do contexto de um projeto de pesquisa em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, na categoria de Mestrado, esta pesquisa tem o objetivo de apresentar, por meio da literatura comparada, as vivências animais e violentas experienciadas pelas personagens nas narrativas *Porco de Raça* e *Amnesia: A Machine For Pigs*, a fim de se compreender como os efeitos do preconceito e, conseqüentemente, da submissão das minorias às “demandas sociais”, isto é, às imposições de uma cultura opressora, influenciam a vida cotidiana.

Espera-se que, ao compreender esse fato a partir de uma perspectiva não apenas de fruição leitora/jogadora que nos permite a literatura em sua vertente artística, mas principalmente das reflexões da leitura crítica de uma determinada obra, observando-se a concepção da educação estética, o ser humano possa reavaliar seu comportamento ante as desigualdades sociais, no intuito de reduzi-las, contribuindo, assim, na construção de uma sociedade mais igualitária e justa. Nesse sentido, esta pesquisa não

só é pertinente para auxiliar a sociedade no processo de minimizar essas questões, como, ainda, para ampliar a compreensão da historiografia literária e das adversidades históricas que influenciaram sua produção e, também, os seus impactos na narrativa audiovisual dos jogos digitais.

Para que isso seja cumprido de forma satisfatória, a metodologia empregada compreende uma revisão bibliográfica, de caráter qualitativo e exploratório, utilizando obras publicadas sobre o tema em livros, artigos e bancos de dados acadêmicos virtuais, tais como: SciELO, Elsevier e Scholar Google. Internamente, a pesquisa será organizada em três capítulos, que abordarão as influências da narrativa de jogos de *survival horror* e o contexto literário do realismo contemporâneo, o processo de desumanização dos indivíduos na sociedade e as principais questões sobre a violência e a animalização de minorias nas narrativas de horror.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 A influência da literatura nos jogos digitais de *survival horror*

Quando tratamos sobre os mundos do terror no *videogame*, um dos subgêneros mais importantes é o *survival horror*. Esse subgênero inclui todos os jogos baseados em ação e aventura que claramente bebem na tradição da literatura de horror. Neles, o jogador assume o controle de uma personagem cuja principal função é sobreviver em um ambiente geralmente agressivo, seja por meio da violência física seja psicológica, resolvendo quebra-cabeças e enfrentando as ameaças que o espreitam, além de vivenciar e de usufruir de um enredo instigante.

Segundo Therrien (2009), nesses jogos, é bastante comum o jogador lidar com uma pessoa vulnerável, que está longe de ser um daqueles grandes super-heróis que salvam a humanidade. Em alguns produtos, a personagem não terá sequer uma arma para se defender, assim, enquanto tenta manter sua sanidade, ele só pode se manter vivo escondendo-se das criaturas que inundam sua realidade.

Souza (2018) pondera que, embora a contemporaneidade seja, por definição, a descrição inteligível de um ato que ocorre simultaneamente à sua sinalização, esse conceito não se baseia nesse fato isoladamente, visto que se constitui como experiência espaço-temporal e resgate da memória histórica. Essa característica nos obriga a

compreender a contemporaneidade tanto em relação ao projeto narrativo da modernidade, como em sua reavaliação pós-moderna, para alcançar, de acordo com a autora, 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.

Para Carmo (2019), isso se torna evidente na cristalização de uma sensação de fim dos tempos, presente nas narrativas de horror, ou até mesmo no romance, que se deseja contemporâneo, gerando 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 pela personagem. Isso, de acordo com a autora, 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. (CARMO, 2019, p. 13)

Percebe-se, dessa forma, que as narrativas contemporâneas, sejam elas literárias ou não, são posicionadas como um modo alternativo de interpretação, considerando a continuidade das relações modernas e pós-modernas. A contemporaneidade, pautando-se na perspectiva da literatura realista e, até 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, de modo que, conforme Agamben (2009), ela se torna a sombra de um corpo celeste, que foge mais rápido que a luz que ela mesma produz e, com isso, não é possível detê-la.

Assim, se considerarmos o realismo como um gênero literário que circunscreve a materialidade do político e da violência social e pincela também a literatura contemporânea, é possível compreender que esse gênero não só está sempre em vigor, mas constitui uma intervenção em um dado contexto histórico. De acordo com Pinto et al. (2019), o realismo, compreendido como inevitavelmente contemporâneo, torna-se o

epicentro discursivo de uma cultura, de suas práticas e de sua contingência no presente da narrativa, influenciando-a de maneira intrínseca.

Não se trata, portanto, de analisar a tematização daquilo que se julga atual na literatura e sua conseqüente 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). Esse discurso não é emitido por modos referenciais de representação que conferem, ao gênero, uma relação privilegiada com o referente, isto é, não tenta resolver o enigma da realidade por meio de descrições presentes da ação, visto que o presente, como ato cognoscível, é apenas um instante dentro do imaginário, atentando-se, desse modo, a uma ruptura que permite intervir social, política e historicamente sobre o que é concebido como real (SILVEIRA, 2017).

Nesse sentido, Agamben (2009) postula que a história se dá na medida em que as origens de uma determinada cultura se encontram, tanto no passado cronológico quanto no presente que incessantemente as ativa, fazendo com que a contemporaneidade seja percebida como um evento paradoxalmente assíncrono. Sem assumir que o realismo é a via privilegiada de acesso à massa inacessível formada entre o presente e sua origem, o autor recupera a perspectiva foucaultiana como a forma mais autêntica de aproveitar o momento de manifestação do acontecimento e, portanto, de revelá-lo em seu estado mais puro.

A dimensão do evento, além das imagens e dos fantasmas para a qual se dirige o movimento da imaginação, não é a repetição obsessiva de um trauma ou de uma cena primordial, mas o início da existência, da constituição original do mundo. No nível textual, essa prática arqueológica do presente pode ser proposta a partir do olhar do realismo contemporâneo. Ou seja, desse realismo que, como fato estético, incorpora o adjetivo “contemporâneo” para se situar nos múltiplos planos de produção da realidade que circundam o texto.

Por outro lado, com o renascimento das narrativas de terror, esse gênero reconquistou seu lugar no mundo dos jogos, dos quadrinhos e da ficção televisiva, com séries que retornam aos monstros de um cenário pós-apocalíptico, às bruxas e aos *covens*, ou narram as histórias cada vez mais realistas, tratando dos “demônios” que

vivem camuflados na sociedade, cuja perversão os capacita para realizar as ações mais assustadoras. Seguindo essa perspectiva, o *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, até mesmo, o *remake* da aclamada série *Resident Evil*, lançada inicialmente em 1996, pela Capcom, como uma forma de retorno às origens da literatura de horror no mundo dos jogos.

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

A incorporação do videogame, no campo acadêmico, pode parecer tardia, especialmente se considerarmos que ele tem suas raízes em 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 foi, por muito tempo, relegado da pesquisa social por sua desconexão com o atual modelo de lazer, enquanto outras mídias, de natureza semelhante, como o cinema, teriam sido abordadas, a partir de uma perspectiva humanista, anos atrás (FORNACIARI, 2019).

Lima (2018) observa, nesse contexto, que o *videogame* não poderia ser entendido apenas como um suporte de entretenimento, mas também discursivo, vinculado à narratividade, à expressão de histórias e, até mesmo, a perspectivas filosóficas, sociológicas e literárias. Dessa forma, para essa autora, se o *videogame* tem um significado comunicativo, ele exige um estudo amplo o suficiente para compreender essas implicações socioculturais, para que a reflexão acadêmica inicial se concentre justamente em estabelecer uma ontologia particular para o *videogame*.

1.2 Narratologia na construção da narratividade nos jogos digitais

Para delimitar adequadamente a natureza da narratologia e, portanto, da construção das narrativas nos jogos digitais, as ciências sociais e humanas oferecerem diferentes teorias que poderiam ajustar as perspectivas de análise deste estudo. Duas delas adquiriram especial relevância: a primeira incluiu a ideia dos jogos digitais como suporte para histórias e ideias, definindo-os como o último elo da cadeia evolutiva da mídia narrativa, enquanto a segunda teoria preferiu focar em sua própria personagem como uma experiência lúdica. As disciplinas que abraçaram cada um desses focos de estudo formalizaram um, já clássico, debate sobre a essência do *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 *videogame* como objeto de estudo autônomo (GOMES, 2009).

Segundo Lemos (2015), 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. Com base nessa ideia, a narratologia argumenta que nos *videogames* há estruturas narrativas já presentes em outros artefatos culturais mais tradicionais, como romances ou filmes, e que as teorias usadas para explicar e entender essas formas narrativas também poderiam ser aplicadas aqui, embora os recursos sejam diferentes. Essa posição parece fácil de aceitar, visto que, ao se observar os jogos digitais contemporâneos, é possível verificar como a escrita de histórias estabelece muitas das propostas 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 *videogames* teriam estruturas semelhantes. Em contrapartida, 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, um melhor envolvimento do usuário com suas abordagens dramáticas, com ferramentas-chave como sequências de vídeo ou diálogo ambiental e, em suma, uma conexão sólida com as estruturas dramáticas.

No entanto, essa proposição nos leva a um dilema: se a narrativa deve basear a ontologia do jogo, deve ser parte constitutiva da sua natureza, contudo, a existência de uma base narrativa não faz com que todos os *videogames* sejam considerados um produto literário. Como indica Lemos (2015), alguns exemplos ultrapassariam os limites da abstração para que pudessem ser considerados histórias e, ao invés de oferecer experiências de jogo mais superficiais, como o popular Tetris, apresentariam estruturas de referências simbólicas adequadas para entender o jogo em parâmetros dramáticos, além de simplesmente se concentrar no prazer tático de uma abordagem jogável.

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 usuário, em conluio com seu contexto social, adquire uma determinada mensagem. A autora entende, então, que a história é uma forma de estruturar a representação do mundo.

Contudo, nos jogos digitais, nesse caso o jogo *Amnesia*, o mundo não é meramente representado, mas propõe uma natureza experiencial, uma simulação: a cópia de um universo que se apresenta como real, mas se baseia naquele que é fantástico, criado inicialmente por Lovecraft, por meio de um sistema que permite que se transformem linhas e mais linhas de códigos programados para manter os comportamentos de seu modelo original, isto é, da realidade em que se vive. Esse novo modelo também reage aos estímulos de acordo com um conjunto de condições semelhantes às de sua referência, de modo que se integra aos atributos essenciais do conceito de jogo.

Nesse sentido, o jogo é uma forma de estruturar a simulação do mundo, uma posição muito mais próxima da proposta dos *videogames*. A partir disso, entende-se que a análise da narratividade nos jogos não ignora as particularidades interativas do meio, as quais determinam a compreensão literária e psicossocial desse fenômeno. Lima (2018) explicita que a análise narrativa dos *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

jogos, com esquemas de ação, de estratégias e de possibilidades, diretamente relacionados à mecânica do jogo.

Para assimilar 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 *videogames* e da literatura, deve ser sustentada num carácter essencial e intrínseco ao meio que o manipula. Por isso, procura-se mostrar que os jogos digitais de *survival horror*, como elementos interativos com tendência narrativa, inevitavelmente, passarão por um duplo caminho para apresentar sua particularidade discursiva nesse campo. Apresentam, portanto, a análise de ambas as partes nas quais são lançadas as pistas para compreender a conformação do inquietante, do estranho e, em suma, de tudo o que o conceito freudiano de *unheimlich* pode oferecer (KIRKLAND, 2009).

Em todo o caso, os jogos digitais desenvolvem uma simbiose narrativa com a literatura contemporânea, permitindo o desenvolvimento de histórias, a ponto de certas estéticas e sensibilidades, contadas pelo meio literário, virem a influenciar a estética e as sensibilidades cinematográficas dos jogos de forma retroativa.

2. UM ENCONTRO ENTRE PSICANÁLISE E LITERATURA: REPRESENTAÇÕES HUMANAS EM NARRATIVAS DE HORROR

2.1 O desenvolvimento do sinistro na ficção gótica

O sinistro alude a uma sensação de perda de familiaridade que surge no próprio âmago do conhecido, ou, segundo uma inversão especular da mesma definição, seria uma experiência de familiaridade que surge no centro do desconhecido. Diferentemente de outras formas do aterrorizante ou do perturbador, o sinistro figura um modo de vivenciar que nos expõe a uma espécie de subversão na vivência do próximo e do conhecido, uma torção da experiência estético-emocional em que as categorias do íntimo e do alheio, ou o interno e o externo, deixam de operar como demarcações clássicas da distinção sujeito/objeto, não para se dividirem como se fossem dois planos irreconciliáveis, mas para exporem uma solução de continuidade que os torna inseparáveis (cf. AGUIAR, 2022).

Nessa perspectiva, o sinistro seria uma variedade de experiência estética em que o que, antes, era conhecido assume repentinamente a aparência do estranho, com o efeito da sensação perturbadora de que o que era considerado próximo e familiar se vê tingido com os tons do desconhecido, desconhecido e perturbador. Para Soares (2022), o sinistro está relacionado à literatura segundo um duplo vínculo: por um lado, o sinistro apareceria no cotidiano quando nossa rotina é inesperadamente perturbada por uma sensação de estupefação ameaçadora, no que se poderia chamar de uma interferência estética que rompe a experiência segundo as qualidades literárias ou ficcionais de desrealização e despersonalização; por outro lado, seria viável definir a própria literatura como um discurso do estranho, na medida em que, como dizem os formalistas russos, ela opera a partir de um princípio de desfamiliarização, ou seja, torna o familiar estranho, desafia nossas crenças e suposições sobre o mundo e sobre a natureza da “realidade”.

Essa conjectura precipitada, embora não totalmente equivocada, requer um esclarecimento para torná-la viável. Se, por sinistro na literatura, entendermos o funcionamento de um princípio de desfamiliarização, que seria o mecanismo que atravessa e mobiliza suas diversas formas de organização retórica, inscrição representacional e estruturação narrativa, obviamente cairíamos em uma generalização ao aplicar esse princípio. Contudo isso geraria um possível equívoco na perspectiva que se pretende desenvolver, uma vez que se assenta em não considerar uma estratificação epocal e estilística que permita distinguir as diferentes modalidades adquiridas pela produção literária no quadro das suas transformações históricas.

Segundo Ribeiro (2016), os escritores associados ao modernismo teriam descoberto o literário como tal justamente ao cair no território do sinistro, questão que se evidencia na obra de escritores, como Marcel Proust e Franz Kafka, em que o desenrolar da narrativa é indissociável de uma espécie de reverberação sinistra que parece vir de dentro das próprias palavras. Para o autor, a reflexão sobre os enquadramentos históricos do nefasto, entendido como um conceito que testemunha formas de inscrição tanto estéticas como subjetivas, teve um desenvolvimento conceitual bastante pródigo nas últimas décadas do século passado, surgido com maior força na década de 1990, a partir da profusão de obras no campo da crítica literária, artística e cultural que se dedicaram ao tema, sendo surpreendente que, durante a

primeira metade do século XX, a análise da categoria do sinistro tenha sido reduzida ao ensaio de Sigmund Freud, "O sinistro" (*Das Unheimliche*).

Percebe-se, com isso, que é preciso cautela em relação a atribuir, à ficção gótica, a capacidade de revelar alguns conteúdos que estariam em certa "profundidade" cultural a que teriam sido relegados pelo espírito Iluminista. Conforme Tarvi (2015), os vícios interpretativos da crítica literária apontam que ela tende a usar metáforas espaciais que remetem à ideia de interioridade para sustentar sua análise, o que implica uma incompreensão tanto dos pensamentos freudianos quanto do que inspira tais interpretações, como a estética gótica. Vale comentar que, em ambos os casos, a dimensão topográfica deve ser entendida como um mecanismo de representação que joga na superfície discursiva e não dentro de uma suposta profundidade subjetiva.

Ademais, ao se considerar a tese desenvolvida por Foucault em *As palavras e as coisas*, nota-se que a lógica discursiva e a epistêmica, que a ficção gótica encarna, criam um parentesco entre conhecimento e linguagem que se dissolve até se tornar uma relação que expõe:

[...] um saber fechado sobre si mesmo e uma pura linguagem tornada, em seu ser e sua função, enigmática — qualquer coisa a que se chama, desde essa época, Literatura. Entre os dois desenvolver-se-ão, ao infinito, as linguagens intermediárias, derivadas ou, se se quiser, decaídas, do saber assim como das obras. (FOUCAULT, 1999, p. 124)

Essas concepções de Foucault demonstram que a ficção gótica foi uma das formas que permitiu compensar tal degradação da linguagem, de modo que a capacidade compensatória da literatura reside em ter feito da linguagem um princípio em si mesma, gerando assim um retraimento da linguagem em sua própria origem. Consequentemente, a linguagem literária passa a operar segundo um princípio de pura superficialidade que faz com que qualquer exegese dela se refira à sua própria condição de articulação significativa, sem assumir um sentido oculto ou primeiro ao qual deveria prestar homenagem.

O duplo movimento epistêmico em que a linguagem estava envolvida no final do século XIX conduzia a dois destinos possíveis: uma formalização que aspirava à sua transparência absoluta como meio de relação com a realidade, que encontraria seu epítome em Bertrand Russell, e a retirada da linguagem em sua própria origem, fazendo

da interpretação um movimento que não tem outra referencialidade senão a do próprio texto, lógica em que Freud encontraria a concepção do inconsciente (PAIVA, 2019).

O discurso freudiano sobre o inconsciente, como cita Terêncio (2013), demonstra a mesma estranheza no íntimo que a estética gótica revela, apresentando que o discurso não é alheio às dissertações estéticas. Isso pode ser encontrado no texto de Freud, "O sinistro", de 1919, com a advertência particular em que afirma que essas questões tratam de uma indagação no campo da estética, campo no qual esse estudioso diz não se sentir muito à vontade, mas o qual é necessário abordar na medida em que a psicanálise compartilharia um objeto relacionado com a estética: a preocupação com as formas da experiência sensível.

O *unheimlich*, segundo Freud (1976), é uma palavra-conceito, uma espécie de significante que contém em si um núcleo semântico surpreendente e ambivalente. Para o psicanalista, a palavra *unheimlich* coincide com seu termo oposto, *heimlich*, visto que, embora *unheimlich* aluda ao sinistro ou ao aterrador e *heimlich* ao familiar, íntimo ou doméstico, a análise linguística mostra que ambos os termos, aparentemente contraditórios, convergem semanticamente.

O tipo de horror a que Freud se refere é aquele que emerge no familiar, um deslocamento que faz com que o vivido tão próximo adquira o aspecto de uma inquietação sombria. A literatura de horror, em especial, considera essas questões em seus jogos de linguagem, principalmente para construir as características do personagem, assim como causar, no leitor, uma sensação de desconforto e medo.

Assim, as construções literárias, a partir das perspectivas freudianas sobre o par *heimlich-unheimlich*, seguem uma semântica que coincide com a forma de uma figura espacial não orientável, ou seja, de um objeto no qual orientações mutuamente exclusivas não podem ser claramente distinguidas, como dentro-fora, cima-baixo ou direita-esquerda, dimensões disjuntas que se tornam parte de um *continuum* na experiência do sinistro.

Essa duplicidade de uma palavra em relação ao seu significado permite, a Freud, mostrar que esses conceitos podem ser percebidos na impressão sensível que se impõe ao sujeito diante daquela variedade de terror que pode ser descrita como nefasta, ou seja, uma experiência em que o *unheimlich* aparece como uma variedade do *heimlich*, tornando aquilo que se pensa ser um velho conhecido em uma inquietante estranheza

que move um medo inquietante que deriva daquilo que é íntimo do indivíduo que o sente.

2.2 As narrativas *Porco de Raça* e *Amnesia* como fenômenos representativos dos processos de violência, trauma e opressão

Para Rabêlo e Martins (2022), a perspectiva freudiana sobre o sinistro é um fenômeno que está presente na literatura devido às intenções de atingir a psique daqueles que têm contato com a leitura de uma determinada narrativa. A psicanálise, dessa forma, é, em sua mais intrínseca forma, uma ferramenta para que autores, pintores, desenvolvedores, roteiristas e demais artistas utilizem a linguagem, independentemente do instrumento pelo qual ela é mediada, para provocar um sentimento naqueles que apreciarão uma forma artística.

O mesmo ocorre nos jogos analógicos e digitais que têm como temática central o gênero *survival horror*. Esse cenário é explícito na série *Amnesia*, especialmente em *A Machine For Pigs*, em que se torna nítida a fragilidade mental de Oswald Mandus, protagonista da narrativa, ao tratar, de forma desvirtuada, sobre o conceito nietzschiano de *übermensch* (super-homem), em um dos trechos de seu diário, acreditando ter conquistado tal título, como pode ser visto 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 - traduzido pela autora)

Tal fato demonstra uma narrativa não apenas distópica, apresentada pelos cenários caóticos, como também realista e contemporânea, independentemente da época em que se passa. Por outro lado, a deturpação do conceito de Nietzsche, sobre a possibilidade de que o ser humano seja um “super-herói”, demonstra, claramente, o que Freud e Foucault explicam ao falar sobre a loucura e o delírio humano, de modo que, para Soares (2019), as perspectivas complementares desses estudiosos permitem compreender que:

Se para Freud, por exemplo, o sonho seria uma realização (disfarçada) de algum desejo recalçado, nesse sentido ele já resulta de uma interpretação desse desejo. [...] Sua relação com o assunto sugere o retorno constante de uma experiência limite que não só o impressiona como talvez o ameace, como fez a Freud [...]. Para Foucault, essa ameaça contínua de poder enlouquecer sugere que a experiência da loucura desafia [essas manifestações], uma vez que a interpretação racional se liga a discursos continuamente em mutação, que resistem sem cessar a interpretações definitivas. (SOARES, 2019, p. 174)

Esses delírios fazem parte do processo do personagem principal da trama, assim como da obra literária *Porco de Raça*, em que se encontra o oposto do que é apresentado em *Amnesia*: ao invés do estereótipo da sociedade patriarcal, isto é, de um homem branco, conservador e opressor, Ribeiro apresenta um personagem negro, oprimido por todos que convivem com ele, até mesmo seus familiares que tentam, a duras penas, se encaixar nos padrões sociais que lhes é exigido.

É preciso considerar, também, que essa narrativa se passa no final no século XIX, após a dissolução das últimas colônias europeias na América Latina, além dos conflitos entre Estados Unidos e México sobre a expansão e a unificação da América, ideais derivados da doutrina do Destino Manifesto. Nesse período, os estudos de Freud ainda estavam sendo desenvolvidos, sendo a mente humana, ainda, um tabu entre os profissionais da saúde.

Dessa forma, seguimos a história de Oswald Mandus, um rico industrial, que voltou recentemente de uma expedição "desastrosa" ao México, onde essa tragédia aconteceu. Atingido pela febre, Mandus tem sonhos frequentes com uma máquina escura até recuperar a consciência, recebendo, ao despertar desse estado, telefonemas misteriosos, que a princípio são enigmáticos, mas que depois dizem que seus filhos estão presos nas entranhas da máquina criada por ele e, para resgatá-los, ele deve consertá-la. Durante sua busca, a casa treme e Mandus ouve um rugido de máquina ganhando vida sob seus pés.

Descendo para as profundezas, Mandus lentamente recupera suas memórias e encontra os monstruosos escravos suínos que patrulham os corredores e passarelas. No decorrer da narrativa, entende-se que esses seres humanoides foram criados por ele, com o propósito de limpar o mundo, demonstrando que Oswald Mandus, em seus tempos de

glória, não só fazia parte da nata da sociedade da época, como também comungava fielmente aos valores propagados pela comunidade conservadora.

Essa época é marcada pelo início dos ideais políticos e sociais do comunismo. No entanto, segundo Ricon (2020), as relações do movimento positivista estavam em alta, sendo necessário entender que esse termo:

Ao longo do tempo se estabeleceu com diversas interpretações. Entretanto, conseguimos perceber duas características comuns a todas as leituras inseridas neste fenômeno intelectual: o ideal cientificista e o conservadorismo. O primeiro nos apresenta a proximidade entre todas as áreas do conhecimento e o estabelecimento de “verdades absolutas” reguladas por leis que estruturariam inclusive a sociedade; o segundo, a necessidade da sociedade, a partir da conciliação entre as classes sociais, se afastar dos riscos revolucionários, comuns no século XIX. [...] Comte e seus seguidores acreditaram que todas as comunidades humanas, independentemente das organizações sociais, das instituições políticas, das economias manifestas ou das culturas praticadas, estavam vinculadas a determinadas leis gerais que as faziam progredir em direção àquela sociedade materializada na Europa representada em seu próprio pensamento positivista. [...] Não à toa, certa mentalidade positivista acabou impulsionando o neocolonialismo europeu, já que esse era um fardo do homem branco. (RICON, 2020, p. 80-83)

Tudo isso permite perceber que, mesmo com os discursos marxistas desse período, ainda era forte o pensamento sobre uma sociedade embranquecida e, conseqüentemente, segundo os preceitos difundidos, mais “limpa e próspera”, afastada de culturas externas às europeias, que manchavam a integridade das análises científicas. No entanto, quando Mandus finalmente reativa a máquina, o personagem percebe que foi traído: seus filhos foram assassinados por ele antes que caísse em febre e a voz orientadora era a outra metade de sua alma combinada com a máquina.

Totalmente funcional, a máquina desencadeia um exército de homens-porcos em Londres, matando todos os moradores da região e enviando-os para alimentar seu apetite monstruoso por aquilo que Mandus pregava ser a podridão da sociedade em que vivia. Oswald, após entender o que está acontecendo, retorna ao subsolo para destruí-la de uma vez por todas. A máquina implora para que ele reconsidere, ao revelar que o personagem assassinou seus filhos depois de ter uma visão de suas mortes futuras na Primeira Guerra Mundial. Contudo, Oswald percebe que não tem o direito de tomar o destino da humanidade em suas próprias mãos e, em seu ato final de redenção e culpa, ele desativa a máquina.

Por outro lado, na obra *Porco de Raça*, de Ribeiro (2021), o autor, quando apresenta a dualidade entre o protagonista e seu irmão, retoma a perspectiva realista da obra *Esau e Jacó*, de Machado de Assis, em que um é privilegiado, dentro da sociedade patriarcal, em detrimento do outro, que é violentado e animalizado. Isso pode ser notado já no início do texto, quando Ribeiro apresenta o seguinte diálogo:

“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 branquelos 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)

A partir desse trecho, pode-se notar a dinâmica em que Porco Sucio, o personagem principal de *Porco de Raça*, vive: uma vida cercada por exigências sociais de valores conservadores e o embranquecimento cultural do Brasil. Essa questão é evidenciada no questionamento que o personagem faz a seu irmão, que não enxerga ou não quer enxergar além do seu círculo social, que construiu a partir de sua submissão. Ribeiro, dessa forma, apresenta uma distopia humana visceral, carregada de elementos narrativos que unem o entretenimento à crítica social, por meio de um personagem negro, professor, falido, preso a uma cadeia de acontecimentos inescapáveis que levam à própria degradação física e psicológica de Porco Sucio.

Ambos os personagens, tanto Porco Sucio como Oswald Mandus, apesar de serem contextualizados em diferentes ambientes sociais, passam pela metamorfose de um típico personagem kafkiano, com suas motivações, conflitos e traumas, vivendo em uma sociedade em transe, isto é, ambas as narrativas tratam de representações humanas em um contexto social cruel. Porco Sucio é o sofredor das ações da sociedade patriarcal que o cerca, ao contrário de Mandus que é o causador dos males em sua cidade. Ao ser

capturado e confinado, ele se vê obrigado a fazer parte de um ringue de lutadores formado por párias sociais, lutando com uma máscara de porco para deleite de espectadores da alta sociedade.

O personagem, vivendo em constante estado de sobrevivência, desde antes desse cenário de violência explícita e brutal, vive em um estado de despersonalização e, conseqüentemente, de loucura para conseguir conviver com as cenas desumanas que precisa experimentar. 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.

Nesse sentido, o problema abordado por essas narrativas parece ser que a aceitação do caráter essencialmente representacional da ficção foi reduzida a um efeito conotado negativamente da realidade, ou seja, como uma ilusão e, portanto, carente de validade política ou eficácia simbólica. A figuração do delírio em ambas as narrativas é transmitida como estado íntimo traumático, derivado da violência que correlaciona, por sua vez, um leque de emoções de natureza política, ou seja, de afetos que intervêm diretamente na conformação da sociedade e condicionam imaginários culturais.

CONCLUSÃO

A imaginação, embora nos torne um pouco mais livres, serve de ponte entre o saber e o não saber, entre o conhecido e o desconhecido, entre a voz que representa o outro dentro de si e aquela que guarda a memória de um acontecimento traumático. O vínculo que tanto Mandus e suas criaturas humanoides quanto Porco Sudio estabelecem com outras formas imaginativas de realidade nos oferece a possibilidade, como leitores críticos, de responder afetivamente aos traumas por meio de práticas mais éticas e justas.

A literatura, em sua ânsia de imaginar o outro, em sua tarefa de construir realidades alternativas e reconstruir a sua própria, é um poderoso antídoto contra a violência e o ódio. Assim, além de ser uma ferramenta estética, a literatura possibilita narrativizar e tornar visíveis esses tipos de violência insidiosa por meio de constelações reveladoras, entendendo "constelação literária" a partir da perspectiva benjaminiana de que as narrativas fazem parte de uma combinação de elementos histórico-sociais,

literários e políticos que tenham a capacidade de surpreender e de transmitir um sentido emocional transformador.

Considerando a literatura como uma ferramenta de representação das mazelas sociais, este ensaio apresentou, por meio da literatura comparada, a influência das narrativas de horror e dos conceitos psicanalíticos nas vivências animais e violentas experienciadas pelas personagens nas narrativas *Porco de Raça* e *Amnesia: A Machine For Pigs*, a fim de responder como os efeitos do preconceito e da submissão das minorias às “demandas sociais”, isto é, às imposições de uma cultura opressora, influenciam a vida cotidiana.

Com este texto, esperamos contribuir com a comunidade científica, utilizando a análise literária comparativa da narrativa audiovisual *Amnesia: A Machine For Pigs* e da obra literária *Porco de Raça*, demonstrando como a literatura de horror e a narrativa dos jogos do gênero *survival horror* estão relacionadas em seus aspectos teóricos e discursivos. Além disso, considerando-se os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, propostos pela ONU, espera-se também que esta pesquisa possa auxiliar a sociedade na redução das desigualdades sociais, visto que este estudo discutiu não só as influências do contexto literário nas narrativas de jogos de *survival horror*, mas, também, as principais questões sobre a violência e a animalização de minorias e o processo de desumanização do indivíduo nas narrativas de horror.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução: Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

AGUIAR, Fernando. A ficção do horror: angústia e Unheimliche do ponto de vista da psicanálise. In: *Rev. Latinoam. Psicopat. Fund.*, São Paulo, 25(4), 780-784, dez. 2022 Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/1415-4714.2022v25n4p780.14>.

CAPCOM. *Resident Evil* [PC software], 1996.

CARMO, Nádya 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_FRICCIÓN_Um_estudo_de_interacao_tactil_enquanto_metafora_da_navegacao_na_leitura_ficcional_e_imersiva/links/6096d3a5299bf1ad8d8946a5/FRICCIÓN-Um-estudo-de-interacao-tactil-enquanto-metafora-da-navegacao-na-leitura-ficcional-e-imersiva.pdf.

COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Tradução: Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1999.

DULEBA, Maria Vitória Miron. *Loucura e Horror: a construção do medo em Outlast*. XX SBGames – Gramado – RS – Brazil, October 18th – 21st, 2021. Disponível em <https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/217166.pdf>.

FORNACIARI, Marco de Almeida. História no videogame, videogame como história. In: *FRONTEIRAS & DEBATES*, v. 5, n. 2, p. 79-82, 2019.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Michel Foucault; tradução Salma Tannus Muchail. — 8ª ed. — São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FREUD, S. “O estranho”. In: *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Tradução: Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, v.17, p.275-314, 1976.

KIRKLAND, Ewan. Horror Videogames and the Uncanny. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. In: *Proceedings of DiGRA*, 2009. Disponível em <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.25453.pdf>.

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>.

LEMONS, 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>.

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>.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *O horror sobrenatural em literatura*. Traduzido por Celso Mauro Paciornik. Iluminuras, 2020.

LUZ, Anette Blaya. O estranho na literatura e na psicanálise. In: *Revista Conteúdo PSI*, v. 1, n. 1, v. 1, 2019. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=be3tDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=literatura+de+horror%3B+SINISTRO%3B+psican%C3%A1lise&ots=HcNRpjdzZO&sig=Z3GQ2CJc_FiUYK0OZCFMCtzPbJ4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. Acesso em jan. 2023.

PAIVA, Isnara Peres de; MORAIS, Maria Perla Araújo; SILVA, Olívia Aparecida. O horror e o duplo no clássico e no contemporâneo: um estudo comparativo entre os contos William Wilson de Edgar Allan Poe e Janela Secreta, Jardim Secreto de Stephen King. In: *Humanidades & Inovação*, v. 6, n. 4, p. 164-176, 2019.

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

RABÊLO, Fabiano Chagas; MARTINS, Karla Patrícia Holanda. O infamiliar, a literatura fantástica e a teoria psicanalítica da angústia. In: *Analytica: Revista de Psicanálise*, v. 11, n. 20, p. 1-24, 2022.

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

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

RIBEIRO, Gustavo Fernandes. *Kafka e a psicose: aproximações entre psicanálise e literatura*. 2016. 100 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica e Cultura) — Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/31966>.

RICON, Leandro Couto Carreira. Das filosofias positivistas da história à educação histórica conservadora: Comte, Buckle e Durkheim. In: *Revista Enfil*, n. 11, p. 82-95, 2020.

SILVEIRA, Ederson Luís. O que é que este autor tem? O romance entre presságios, maledicências e profanações. In: *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*. Cartola Editora, 2021.

SOARES, J. D. G. As enciclopédias de Michel Foucault. In: *Discurso, [S. l.]*, v. 49, n. 2, p. 165–185, 2019. DOI: 10.11606/issn.2318-8863.discurso.2019.149241. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/discurso/article/view/149241>. Acesso em: 1 abr. 2023.

SOARES, L. A. *Das Unheimliche* ou “O Estranho”, de Freud. In: *REVISTA ABUSÕES*, n. 10, v. 10, ano 05, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/abusoes.2019.42193>. Acesso em nov. 2022.

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>.

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

TARVI, Ljuba. Cronotopo e metáfora como modos de combinação contextual espaço-temporal: o princípio da relatividade na literatura. In: *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*, v. 10, p. 193-208, 2015.

TERÊNCIO, M. G. *O horror e o outro: um estudo psicanalítico sobre a angústia sob o prisma do “Unheimlich” freudiano*. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Florianópolis, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/122622>. Acesso em nov. 2022.

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. In: *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+videogame%3B+sanity&ots=TTihVclCTH&sig=5nf2sWiak8ynyKtaLp6ObGvQ3-s#v=onepage&q=horror%20literature%3B%20horror%20videogame%3B%20sanity&f=false>.

Recebido em: 15/05/2023

Aceito em: 20/07/2023

¹ Entende-se, a partir deste momento, que o uso do termo representatividade está associado à concepção de representação, principalmente, de determinados grupos, minoritários, de raça, gênero ou classe, por exemplo.

² No âmbito deste artigo, não nos deteremos na distinção teórica entre as categorias de horror e terror para efeito de nossa análise, de modo que serão tomadas, em alguns contextos, como sinônimos, embora reste claro ao leitor que o horror é compreendido como uma categoria estética mais abrangente, que se difere do terror pelo fato de, neste último, o componente medo se fazer presente.