



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO DE BACABAL – CCBA

COORDENAÇÃO DE LETRAS

CARLOS DANIEL SOUSA MACIEL

**DA LITERATURA AO PIXEL: ESTUDO COMPARATIVO SOBRE A
CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM DRÁCULA NA LITERATURA E
VIDEOGAME**

BACABAL – MA
2023

CARLOS DANIEL SOUSA MACIEL

**DA LITERATURA AO PIXEL: ESTUDO COMPARATIVO SOBRE A
CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM DRÁCULA NA LITERATURA E
VIDEOGAME**

Monografia apresenta ao Curso de Licenciatura em Letras/Português, da Universidade Federal do Maranhão, UFMA – Centro de Ciências de Bacabal – CCBA, Bacabal, como requisito obrigatório para o título de Graduada em Letras/Português.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Nonato Almeida de Abreu Silva

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Nonato Almeida de Abreu Silva

**UFMA
ORIENTADOR**

Prof. Dr. Rubenil da Silva Oliveira

**UFMA
AVALIADOR INTERNO**

Prof. Dr. Lanna Coraline Silva de Almeida

**UFMA
AVALIADOR INTERNO**

BACABAL – MA

2023

DANIEL SOUSA MACIEL, CARLOS.

DA LITERATURA AO PIXEL: ESTUDO COMPARATIVO SOBRE A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM DRÁCULA NA LITERATURA E VIDEOGAME / CARLOS DANIEL SOUSA MACIEL. – 2023.

59 P.

Orientador (a) : RICARDO NONATO ALMEIDA DE ABREU SILVA.

Curso de Letras – Português, Universidade Federal do Maranhão, BACABAL – MA, 2023.

1. A jornada do herói. 2. Literatura de Horror. 3. Mito. 4. Drácula. 5. Videogame. 6. Castlevania.
I. ALMEIDA DE ABREU SILVA, RICARDO NONATO. II. Título

Dedico esta monografia a meus pais, Antonio Emanuel e Idarlete, para agradecê-los por todo esforço e sacrifício que fizeram a meu favor que fizeram com que eu chegasse até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela força a mim concedida para conseguir superar todos os obstáculos presentes no decorrer desta graduação.

Agradeço a meus pais, Antonio Emanuel e Idarlete, que sempre me apoiaram e acreditaram em minhas escolhas, obrigado meus pais, espero ser motivo de orgulho para vocês, assim como me orgulho de ser seu filho.

Agradeço a meus amigos e companheiros de curso, Lucas e Ynnara, pelo apoio e por sempre estarem ao meu lado durante todo esse percurso.

Agradeço a toda minha família pelo apoio a meus estudos.

Agradeço a companhia dos meus colegas de curso.

Agradeço a minha companheira, Thamires, por esta comigo nesse momento de conclusão, sempre me auxiliando para que consiga chegar ao fim dessa etapa acadêmica.

Por fim, agradeço a todos os professores da UFMA, pela orientação durante as aulas, pela ajuda nos momentos de dificuldade e em especial a meu orientador, Professor Ricardo Nonato Almeida de Abreu Silva, por me auxiliar na construção desse trabalho, por ter paciência e compreensão perante as minhas limitações na escrita.

Obrigado!

Todos temos que encontrar o nosso lugar, o meu é sendo derrubado para poder me erguer novamente.

(Atreus, League Of Legends)

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo analisar a construção do personagem "Drácula" no romance, homônimo, de Bram Stoker e na franquia de jogos *Castlevania*. Tendo como guia as ideias apresentadas por Candido em *A Personagem do Romance*, para se fazer essa análise do personagem como elemento narrativo. Neste trabalho, o ponto central para a análise comparativa são as características que compõem os personagens isso engloba os aspectos físicos, sociais e características específicas do universo dos personagens. Assim, observa-se que romance *Drácula* apresenta um nobre vampiro que sai da Transilvânia para Inglaterra com intuito de espalhar sua maldição e para isso seduz suas vítimas e mata aqueles que se opõem a seus desejos. Foi uma obra que marcou a literatura inglesa e mundial, consagrada como uma das melhores obras de terror transcendendo seu tempo e a literatura, sendo reescrita e reinventada em várias plataformas e com diversas visões sobre os elementos do universo que foi apresentado por Stoker. Por outro lado, *Castlevania* apresenta um nobre que perdeu sua amada e em um ato de rebeldia contra Deus se torna um vampiro. É uma franquia de jogos que se consagrou pela forma de movimentação do personagem no jogo e a ambientação do jogo, a gameplay de seus jogos ficou conhecida pelos jogadores como "metroidvania", a junção do seu título e o de outra franquia (*metroide*), esse termo é utilizado para categorizar jogos semelhantes. Mesmo sendo obras diferentes em conteúdo e forma de transmissão, apresentam personagens diferentes e mesmo assim são próximos. Além de analisar o papel da personagem Drácula em ambas as formas narrativas, atenta-se para a sua estrutura e sua jornada, tendo como base Campbell em sua obra *O Herói de mil faces* (2007), que apresenta a ideia de monomito e os arquétipos, Volger (2009) no seu livro *A Jornada do Escritor*, que apresenta a ideia de Campbell adaptada para a criação de narrativas cinematográficas.

Palavras-Chaves: Bram Stoker. Castlevania. Drácula. Literatura. Videogame.

ABSTRACT

The present work aims to analyze the construction of the character "Dracula" in the novel, homonymous, by Bram Stoker and in the Castlevania game franchise. Having as a guide the ideas presented by Candido in *The Character of the Novel*, to make this analysis of the character as a narrative element. In this work, the central point for the comparative analysis are the characteristics that make up the characters that encompasses the physical, social and specific characteristics of the universe of the characters. Thus, it is observed that the novel *Dracula* presents a noble vampire who leaves Transylvania for England in order to spread his curse and for this he seduces his victims and kills those who oppose his desires. It was a work that marked English and world literature, consecrated as one of the best works of horror transcending its time and literature, being rewritten and reinvented on various platforms and with different views on the elements of the universe that was presented by Stoker. On the other hand, *Castlevania* presents a nobleman who lost his beloved and in an act of rebellion against God becomes a vampire. It is a game franchise that was consecrated by the way the character moves in the game and the game setting, the gameplay of its games became known by the players as "metroidvania", the junction of its title and that of another franchise (metroide), this term is used to categorize similar games. Even though they are different works in content and form of transmission, they present different characters and yet are close. In addition to analyzing the role of the character Dracula in both narrative forms, attention is paid to its structure and its journey, based on Campbell in his work *The Hero of a Thousand Faces* (2007), which presents the idea of monomyth and archetypes, Volger (2009) in his book *The Writer's Journey*, which presents Campbell's idea adapted for the creation of cinematographic narratives.

Keywords: Bram Stoker. Castlevania. Dracula. Literature. Videogames.

SUMÁRIO

INDRODUÇÃO	10
DRÁCULA EM SUA LITERATURA	13
O “PERSONAGEM”: PRESSUPOSTOS TEÓRIICOS	14
DRÁCULA: O PERSONAGEM DE STOKER	17
DRÁCULA EM CASTLEVANIA	31
VIDEOGAMES, PLATAFORMA NARRATIVA EMERGENTE E SUAS CARACTERISTICAS	31
CASTLEVANIA: FRANQUIA DE JOGOS	35
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE	37
CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE	41
DRÁCULA DE CASTLEVANIA	43
DRÁCULA’S FRENTE A FRENTE: ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE OS PERSONAGENS DE CASTLEVANIA E DE BRAM STOKER	46
CONCLUSÃO	56
REFERÊNCIAS	58

INDRODUÇÃO

Segundo Amorin (2006), *Tennis for Two* é considerado o primeiro jogo eletrônico, criado em 1958 pelo físico Willy Higinbotham. Considerando esse evento como o nascimento dos jogos eletrônicos, pode-se observar o surgimento dos jogos eletrônicos e confirmar o quanto essa mídia narrativa é nova em relação às outras, como o cinema, o teatro, a literatura, etc. Devido a sua tenra idade, pode-se pensar nos jogos eletrônicos apenas como uma mídia mercadológica com baixo valor narrativo, porém com a sua evolução essa mídia vem apresentando cada vez mais narrativas mais bem elaboradas e construídas.

Esse trabalho analisou como um personagem foi apresentado e construído nessa nova mídia e utilizando a comparação com a literatura buscou-se compreender esse processo de construção de personagens em uma narrativa.

Os objetos de estudos trabalhados aqui foram os personagens Drácula, especificamente um recorte do personagem, em dois jogos, na franquia de jogos *Clastlevania* e o personagem Drácula presente em sua literatura homônima, escrita por Bram Stoker.

Tendo o foco em compreender a construção dos personagens em seus respectivos universos narrativos a pesquisa partiu das reflexões sobre o personagem na literatura feita por Beth Brait, em *A Personagem* (1985), levando-se em conta o conceito de monomito apresentado por Campbell na obra *O herói de mil faces* (2007), houver também o estudo das ideias sobre o personagem apresentadas por Antonio Candido em *A personagem de ficção* (1976), *A jornada do escritor* de Vogler também foi usada como estudo, nela o autor discorre sobre as funções narrativas dos personagens em suas histórias e em como eles podem se formar com mais de uma função narrativa.

A relevância desta pesquisa sustenta-se no enriquecimento para a análise do processo de criação de personagens e como ocorre a sua reconstrução em outra mídia, especificamente a reconstrução de um personagem no videogame.

A pesquisa realizada se aproxima da feita por Barbosa Junior e Pierre Chauvin (2014), *A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária*, que analisou a adaptação feita da obra *A Divina comédia*, de Dante Alighieri, para o jogo *Dante's Inferno*. Sua análise tinha como foco a manutenção ou alteração da jornada do herói durante a adaptação. A aproximação da

pesquisa feita por eles com a que foi realizada acontece no estudo das mídias escolhidas, assim como pela teoria da jornada do herói, e há o distanciamento ao se observar que foi analisado o personagem e sua construção.

A pesquisa buscou apresentar a construção do personagem no videogame, com a intenção de demonstrar a importância da construção da narrativa por trás da história do jogo, dando um novo olhar para essa mídia e como ela pode trazer uma história bem construída e rica para os jogadores.

Esse trabalho teve o objetivo de compreender como se deu a reconstrução do personagem Drácula de Bram Stoker na Franquia Castlevania, especificamente nos jogos *Castlevania Lament Of Innocence* (2003), *Castlevania III: Dracula's Curse* (1989). O trabalho buscou discorrer sobre como acontece a construção do personagem; expor a construção do personagem tendo como guia a jornada do escritor; compreender o papel dos personagens na narrativa contada nos objetos de análise, com base na jornada de herói; identificar e caracterizar os componentes que constroem e definem ambos os Dráculas, por meio da comparação.

A metodologia dessa pesquisa ocorreu de maneira bibliográfica, com leitura de obras literárias, teóricos e com a análise dos jogos da franquia *Castlevania*, utilizando recortes desses materiais para base da comparação dos personagens Drácula, e qualitativa, pois se analisou o personagem com o intuito de compreender sua constituição e como ele foi construído narrativamente.

A pesquisa seguiu a linha da literatura comparada, comparando um personagem de uma obra literária com um personagem de uma mídia eletrônica, a escolha pela literatura comparada se deu ao se compreender que seria a melhor estratégia para chegar à resposta da questão que originou a pesquisa.

A compreensão sobre o que é literatura comparada partiu da fala de Oliveira:

A literatura comparada pode ser compreendida como uma estratégia interpretativa e ao mesmo tempo uma metodologia para a compreensão da literatura no tempo e no espaço. (...)

Da mesma forma, a comparação pode se dar pela análise de elementos que se diferenciam, de modo que as diferenças de composição sirvam de esclarecimento entre as obras abordadas. As diferenças e semelhanças entre obras que uma abordagem comparativa pode apontar

dependem dos interesses do analista, uma vez que as obras a serem comparadas podem ser colhidas de diferentes épocas e de diferentes espaços. (OLIVEIRA, 2009, p. 167)

Observa-se que a literatura comparada tem como método colocar duas obras em confronto, partindo para análise de algum ponto escolhido por aquele que analisa, e na pesquisa o ponto analisado foi o personagem e aquilo que o cerca.

A definição enquanto o que é o videogame partir de Barbosa Junior e Pierre Chauvin.

[...] é geralmente algo voluntário que ocorre dentro de determinados limites de tempo e espaço definidos previamente, onde as regras são livremente consentidas, no entanto absolutas e obrigatórias. É dotado de um fim e é acompanhado de um misto de tensão, imaginação e alegria. (2014, p. 53)

É importante frisar que não foram apenas as falas dos personagens que foram levadas em consideração durante a pesquisa, além delas serão analisados as vestimentas, posições sociais, comportamento, motivação, aparência e os atos dos personagens.

As narrativas que os personagens pertencem foram apresentadas para se entender a construção do personagem e como este foi apresentado em suas respectivas obras, buscando compreender o papel que os personagens exerceram e como foi trabalhado o personagem para que eles se tornassem elementos marcantes para as suas histórias.

DRÁCULA EM SUA LITERATURA

DRÁCULA: A OBRA DE STOKER

Durante a Era Vitoriana (1837–1901), período da expansão do imperialismo inglês pelos continentes da Ásia e África, do surgimento do esteticismo (a arte pela arte) e do surgimento do estereótipo do bom inglês (educado, cristão, controlado emocionalmente, etc.), o romance se tornou o principal gênero literário produzido na Inglaterra. Foi nesse período de grandes obras, como *Um Conto Entre Duas Cidades* (1859) de Charles Dickens e *Um Estudo em Vermelho* (1888) de Arthur Conan Doyle, que *Drácula* (1897) foi publicado.

A obra de Stoker trouxe consigo um novo fôlego à literatura do vampiro romântico apresentado por John William Polidori na obra *O Vampiro* de 1819.

Drácula apresenta um terror gótico, tal como *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1831), de Mary Shelley, traz o mito do vampiro para as terras inglesas e o introduz na sociedade da época, colocando esse ser visto como demoníaco frente a frente ao estereótipo do bom inglês. No enredo da obra o vampiro, Conde Drácula, tem o desejo de sair de seu lar, Transilvânia, e ir para a Inglaterra em busca de novas presas para saciar sua sede por sangue e para reproduzir sua maldição nesse novo solo. Com uma narração epistolar a obra foi bem recebida e obteve reconhecimento de célebres autores, pode-se observar essa recepção por matérias em jornais com resenhas, entrevistas e pelas cartas enviadas a Stoker, como as cartas de Mary Elizabeth Braddon, autora de *O Segredo de Lady Audley*, e Arthur Conan Doyle, criador de Sherlock Holmes, que elogiam o enredo e estrutura da obra.

Drácula obteve sucesso e reconhecimento que se perpetua aos dias atuais, mais de um século após sua publicação, e continua influenciando novas narrativas em diversas mídias.

Compreendida como um romance, Drácula apresenta características típicas desse gênero, conforme a autora Gancho(2004) o romance se caracteriza por apresentar uma narrativa longa, envolvendo um número elevado de personagens e de conflitos em seu enredo, assim como apresentando o espaço e tempo dilatados.

Uma narração epistolar implica na apresentação do enredo por documentos, especificamente na obra de Stoker a narrativa é apresentada por diversos documentos, como os diários dos personagens, jornais com notícias relevantes aos acontecimentos, atas das reuniões dos personagens, etc.

O romance *Drácula* é visto nesse trabalho como uma obra pertencente à literatura fantástica, tendo por base a obra *Introdução à Literatura Fantástica*, de Todorov (2008), em que o autor apresenta essa literatura como um gênero literário. Segundo o autor, a literatura fantástica reside na dúvida para explicar acontecimento aparentemente sobrenaturais, o autor de uma obra fantástica busca incitar essa dúvida no leitor e por vezes a faz presente na obra por meio de um personagem, essa hesitação ocorre entre a explicação do ocorrido conforme as leis da natureza e a aceitação do sobrenatural, Todorov apresenta a fala de Montague Rhodes James, em que o autor apresenta a explicação conforme as leis naturais como uma porta estreita, tão estreita ao ponto de não poder ser usada.

O “PERSONAGEM”: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

A pesquisa foi feita em torno dos personagens em suas narrativas, e para definir o que seria o personagem vale trazer a fala de Candido, em *A personagem de ficção*, trabalha com a definição dada a ideia da personagem e apresenta o paradoxo que reside na existência desse ser inexistente.

A personagem é um ser fictício, — expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção ser? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. (CANDIDO, 2018, p. 55)

Ainda buscando uma compreensão sobre o que seria o personagem e como analisá-lo foi estudada a obra *Como Estudar Narrativas* da autora Gancho e segundo ela:

A personagem ou o personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação. Por mais real que pareça, o personagem é sempre invenção, mesmo quando se constata que determinados personagens são baseados em pessoas reais.

O personagem é um ser que pertence à história e que, portanto, só existe como tal se participa efetivamente do enredo, isto é, se age ou fala. (GANCHO, 2004 p. 10)

A autora apresenta o personagem como um ser ativo na narrativa, com sua existência ligada à existência do próprio texto e essa afirmativa se encontra com a ideia sobre enredo apresentada por Candido, “O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo” (2018, p.53). Com base nas afirmativas desses autores decidiu-se abordar o enredo onde os personagens existem visando com essa abordagem a compreensão dos personagens ao todo.

De acordo com Gancho, só se compreende o enredo quando se entende também o conflito que dá início a narrativa. A autora coloca o conflito como qualquer componente existente na história que se opõe a outro componente e com essa oposição ocorre uma tensão. A autora ainda chama atenção para que somente aqueles que participam de forma direta ou indireta do enredo da narrativa possam ser considerados como personagens.

Gancho também trabalha com a ideia de ambiente, de acordo com ela o ambiente é o espaço que contém as características socioeconômicas e morais onde os personagens residem, sendo a confluência entre o espaço e tempo com o acréscimo do clima. O clima é o conjunto de determinantes que envolvem os personagens, essas determinantes resumem-se em condições socioeconômicas, morais, religiosas e psicológicas.

Tendo em vista a ligação entre a personagem e o ambiente, a apresentação dos dois universos narrativos se fez necessária. Para essa apresentação se considerou as funções do ambiente apresentadas pela professora Gancho(2004).

1. Situar os personagens nas condições em que vivem (espaço, tempo, grupo social, etc.);
2. Projetar os conflitos dos personagens, essa função foi importante para demonstrar o resultado das ações dos personagens;
3. Fornecer indícios do andamento do enredo.

Tendo essas funções como base, se observou os componentes dos universos dos personagens, pois são elementos com os quais eles interagem. Para analisar a jornada que os personagens trilham em suas narrativas, foi utilizada como guia o monomito e os

arquétipos de Campbell apresenta na obra *O Herói de mil faces*. O autor apresenta o monomito como:

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação – iniciação – retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. (CAMPBELL, 2007 p. 36)

Esse conceito foi utilizado para identificar as funções dos personagens em suas narrativas. Do autor Stoker e da franquia *Castlevania*. Observa-se que essas funções foram definidas conforme as ações, motivos e as consequências dos atos dos personagens. Os arquétipos, no que lhes concerne, são apresentados como um molde onde os personagens do mito se encaixariam de acordo com suas ações na narrativa. É Vogler, em *A Jornada do Escritor*, quem apresenta um olhar mais amplo sobre os arquétipos segundo o autor: “A jornada do Herói é uma armação, um esqueleto, que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual” (2009 p. 67).

Com essa afirmativa, abre-se a possibilidade de que um personagem se encaixe em diversos arquétipos. Para o autor, a ideia de arquétipo como um molde único pode ser deixada de lado e ser apresentada como máscaras utilizadas pelos personagens. Assim, o conceito de “máscaras” é utilizado no sentido de que o personagem não estaria preso apenas a um molde de arquétipo, assumindo que eles são mais complexos e suas ações responsáveis por colocá-los sob a ótica de um arquétipo por determinado momento da narrativa. Assim, sendo possível que um personagem seja colocado como pertencente a mais de um arquétipo, assumindo ele de momento em momento, de acordo com suas ações. Essa definição foi utilizada para observar quais as máscaras utilizadas pelos personagens e o porquê eles fazem uso delas.

Vale ressaltar aqui a nomenclatura do arquétipo de herói, pois os personagens não receberam esses arquétipos por seguirem uma moral benevolente, nem por lutarem contra o mal, tendo em vista que esse arquétipo é dado para os protagonistas da história, ressaltando Campbell (1991, p. 141), em sua entrevista registrada no livro *O Poder do Mito*, “CAMPBELL: Sim. Ou você pode ser um deus local, mas para o povo conquistado por esse deus, você será o inimigo. Chamar alguém de herói ou monstro depende de onde se localize o foco da sua consciência.”.

DRÁCULA: O PERSONAGEM DE STOKER

Drácula é um nobre, com posição de Conde, da Transilvânia portador do vampirismo, e o antagonista do romance de Stoker. Em vista que a personagem de Bram Stoker é um ser amaldiçoado com o vampirismo se faz necessário entender o que seria essa maldição e como ela esteve presente no imaginário da sociedade vitoriana.

A palavra vampiro tem origem sérvia (Wamoyr), sendo utilizada na Europa Oriental para denominar criaturas fantasmagóricas que sugam sangue, conforme o mito a alma de um morto sairia do corpo para beber o sangue dos vivos, ainda seguindo o mito, se torna um vampiro aqueles que em vida foram feiticeiros, bruxas, suicidas, que sofreram uma morte violenta ou aqueles que foram amaldiçoados pelos pais ou igreja. Esse mito tornou-se predominante nas regiões eslavas, com envase na Hungria, durante 1730 a 1735;

O mito do vampiro esteve presente na cultura de diversos povos da Europa oriental e acabou por se espalhar com maior consistência e força após o império Otomano vencer em Petrovaradin, com isso a Áustria anexou partes da Sérvia a seu território e fez com que sua sociedade entrasse em contato com o mito do vampiro. Segundo o jornal *BBC News*, a palavra "vampiro" foi escrita pela primeira vez no ano de 1725, no relatório de um médico do exército do Sacro Império Romano-Germânico.

Após essa conquista, ouve a exumação de um homem supostamente culpado pela morte de nove pessoas, com a abertura de seu túmulo constatou-se que havia sangue em sua boca, essa constatação deu força ao mito do vampiro e fez com que as autoridades enfiassem uma estaca no corpo do morto. Um jornal de Viena publicou essa notícia e logo ela se espalhou por toda região, a força do mito se tornou tanta que fez com que o vampirismo fosse tratado como uma epidemia.

Além de nomear o mito, essa palavra também foi utilizada para catalogar espécies de morcegos hematófagos, muito embora muitas espécies tenham recebido essa classificação erroneamente, essa ideia de um animal de que se alimenta de sangue logo se juntou ao mito do vampiro, adicionando mais um toque sobrenatural a esse mito. Assim, se observa que o romance de Stoker faz com que a sociedade revisitasse um mito

que se fez presente em sua cultura, porém, a narrativa apresentada coloca esse mito mais próximo da sociedade inglesa.

O Romance tem início com a viagem do advogado Jonathan Harker a Transilvânia para auxiliar o Conde Drácula, no âmbito legal, em sua mudança para Inglaterra. E assim, mesmo não sendo apresentado, o Conde já exercer uma função narrativa, pois é o responsável pelo “Chamado à Aventura”, de acordo com Vogler (2009) o “Chamado à Aventura” é o motivo que dá início a aventura/narrativa, agindo sob essa função o Conde utiliza a máscara do Arauto, sendo aquele que fornece a motivação para mudança.

Com o andamento dos eventos narrados, o leitor é apresentado ao ambiente onde se passa os primeiros eventos da história. Durante essa apresentação se observa a existência de um medo pairando sob as comunidades próximas à residência do Conde. Assim, mesmo antes de revelar sua face, o Conde já é apresentado como alguém envolto pelo horror, porém sem saber sobre suas intenções o leitor é colocado no escuro com apenas as superstições dos locais para guiá-lo.

um dos companheiros de viagem tocou meu braço, exclamou e fez o sinal da cruz com reverência: “Veja! Istenszek! ‘O trono de Deus!’”.(...)

(...)À beira da estrada havia muitas cruzeiras e, quando passávamos por elas, meus companheiros todos se benziam. Por vezes passávamos por camponeses, homens e mulheres ajoelhados diante de um altar(...)

(...)Quis descer e caminhar ao lado dos animais,(...), mas cocheiro não permitiu(...) e acrescentou, com evidente intuito de macabra pilhéria- pois lançou um olhar para os demais passageiros, buscando sorrisos de aprovação: “Ademais, já basta aquilo com o que o senhor terá que lidar antes de dormir hoje à noite”. Assim, a única parada que se permitiu fazer foi para rapidamente acender a lamparina.

Quando a noite caiu, houve comoção entre os passageiros, que se dirigiram ao cocheiro, um após o outro, como se o exortassem a avançar ainda mais depressa (...) um por um, os passageiros me ofereceram presentes, insistindo para que os aceitasse com uma sinceridade que não admitia recusa. Eram presentes estranhos e variados, mas cada um me foi dado de boa-fé, acompanhado de uma palavra gentil, uma bênção e aquela curiosa mistura de gestos amedrontados que eu vira no pátio do hotel em Bistrita – o sinal da cruz e o gesto contra o mau-olhado. (STOKER, 2018, pg. 38-39)

A primeira visão do Conde ocorre de forma velada, ele surge disfarçado como um empregado responsável por levar Harker ao seu castelo. Assim, novamente o mistério sobre quem é o Conde e sua intenção é reforçado, fazendo a dúvida e suspense pairar sobre

esse personagem. Essa sua aparição é repentina e agitada, “(...) Então, em meio a um coro de gritos dos camponeses, todos fazendo o sinal da cruz, uma caleche com quatro cavalos surgiu da escuridão atrás de nós, nos alcançou e estacou ao nosso lado” (STOKER, 2018, p. 40), e confirma o quanto a presença do Conde é ameaçadora. Antes a sua existência foi apresentada como motivo de medo e agora, sua presença, mesmo sob disfarce, confirma o temor que ele causa. Assim, se observa que o Conde é apresentado como a origem do medo apresentado na obra.

Enquanto age como cocheiro, o Conde se apresenta sob a máscara mentor. De acordo com Vogler (2009), o mentor é aquele que guia, protege e dá dons ao herói, e é isso que o Conde estava fazendo enquanto cocheiro, ele guiava Harker no percurso até o castelo, que representa a travessia do primeiro limiar.

Sob essa máscara, o Conde protege Harker, com objetivo de preservá-lo e fazê-lo sentir-se confortável, evitando que Harker pudesse recuar, devido ao comportamento supersticioso apresentado pelos moradores.

(..) O cocheiro colocou uma capa em minhas costas e uma manta sobre meus joelhos, e disse em excelente alemão:

“A noite está fria, mein Herr, e meu patrão, o conde, pediu que cuidasse bem do senhor. Há uma garrafa de silvovitz (tradicional aguardente de ameixa da região) sob seu assento, caso deseje beber.”

Não bebi, mas foi um conforto saber que estava ali, pelo menos.(...) Acho que teria preferido qualquer alternativa a prosseguir naquela misteriosa jornada noturna. (STOKER, 2018, p. 41)

Sua função aqui, é de guiar Harker pela floresta em segurança, durante este percurso foram apresentadas características da floresta, assim como alguns fatos que primeiramente serão estranhos aos olhos de Harker, mas se forem observados melhor revelaram algumas características sobre a maldição do vampiro e sobre a região.

Ouvi uivos de cão, vindos de uma casa no fim da estrada – som prolongado e agonizante, como se fosse de medo. O uivo foi respondido por outro cão, depois mais outro e um terceiro, até que, carregada pelo vento que soprava suavemente pelo desfiladeiro, a sinfonia de uivos desenfiados preencheu a noite sombria, cinda de rodos os cantos da refião, (STOKER, 2018, pg. 41)

Aqui o primeiro perigo se apresenta, lobos. Eles são o primeiro obstáculo que devem ser vencidos pelo herói, Harker, porém no momento ele encontra-se em uma região que desconhece e sem as armas necessárias para vencê-los e agindo conforme a máscara de mentor o conde segue o percurso evitando e afastando os lobos, mantendo Harker seguro.

Vale ressaltar que mesmo com objetivo de levar Harker ao castelo em segurança, o conde por vezes deixa ele sozinho na caleche, no meio da floresta e vai na direção de luzes azuis que aparecem de momento em momento; “De repente, vislumbrei uma chama azul tremeluzente à esquerda. O cocheiro a viu enquanto freou os cavalos imediatamente, saltou da caleche e desapareceu nas trevas.” (STOKER, 2018, Pg. 44). Mais a frente é revelado, pelo conde em uma conversa com Harker, que as luzes indicam locais onde tesouros foram enterrados, esse fato ressalta que o conde busca sempre uma vantagem para si, pois mesmo enquanto escolta Harker pela floresta ele o deixa sozinho na floresta para pegar os tesouros indicados pelas luzes.

Após ultrapassar os primeiros perigos, finalmente o castelo do conde é apresentado, é primeiramente mostrado o pátio do castelo e a partir desse ponto o convidado do conde expressa a sua impressão inicial sobre o castelo, colocando-o como uma grande estrutura em ruínas.

Após cumprir o papel de empregado, o conde auxilia Harker a deixar a caleche e coloca as bagagens ao lado de seu convidado. Cumprindo a necessidade que a sua primeira missão.

Essa é o fim da primeira aparição do conde. Nela ele não se identifica como tal, se esconde sob a identidade de um empregado e mesmo sob o véu do anonimato despertou medo em quem o viu, apresentou um controle sobrenatural sob os animais, afugentando os lobos com um gesto e acalmando os cavalos que guiavam a caleche em grande velocidade sem apresentar dificuldade, também demonstra conhecimento sobre a geografia local, pois desce da caleche por diversas vezes e adentra a pé na floresta, voltando sem demonstrar dificuldades, além disso, ele também faz o trajeto a noite por dentro da floresta parando apenas para desenterrar tesouros escondidos. Assim a primeira ideia que se tem do conde é de seu caráter enigmático e eficiente, ele causa medo com a simples presença, porém o leitor não sabe o porquê, isso em vista que os relatos são dados

pelos olhos de Harker, conforme as anotações em seu diário, que, assim como o leitor, é ignorante sobre o conde.

Após deixar seu convidado no pátio de seu castelo o conde enfim deixa o disfarce de cocheiro e se apresenta por sua real identidade — um nobre recluso que deseja mudar-se —, ele pede para que Harker entre em seu castelo.

Bem –vindo à miha casa. Entre livrimente. Parta em segurança e deixe um pouo da feliciade que traz consigo!”(...)

Eu sou Drácula e seja bem-vindo, sr. Harker, a minha casa. Entre, o ar da noite está gelado e você precisa comer e descansar. (STOKER, 2018, pp. 47-48)

Nesse primeiro contato real entre o Harker/ leitor e o conde, se observa que ele se apresenta como um bom anfitrião, prestando auxílio a seu hóspede e agindo de forma educada. Como um bom anfitrião, o conde leva as malas de Harker até onde será o seu aposento e após deixar o seu convidado em seu quarto, o conde o espera junto à mesa onde estar posta a ceia: “Por favor, sente-se e coma o quanto quiser. Perdoe-me por não acompanhá-lo, mas já jantei e não costumo cear,”(STOKER, 2018, p. 48)

Após a ceia, ocorre um salto no tempo para o dia seguinte, 7 de maio, nesse dia o conde Drácula deixa Harker sozinho no castelo, apenas com um recado, “Preciso me ausentar por algumas horas. Não me espere. — D.” (Stoker, 2018, p. 50), essa ausência diurna ocorre por todo romance, e sobre ela é mantida uma incógnita até ser revelada a condição do conde e sua necessidade de descansar durante o dia.

Durante essas ausências, Harker acaba por observa o castelo.

Regalei-me com a farta refeição. Quando terminei, procurei o sino para informar aos criados que havia acabado de comer, mas não encontrei nenhum.

Não restam dúvidas de que existem anomalias insólitas nesta casa, ao se levar em consideração as evidências extraordinárias de riqueza ao meu redor. A louça é de ouro e com entalhes tão magníficos que só pode custar uma fortuna. As cortinas e o revestimento das cadeiras, dos sofás e do véu que cobria meu dossel foram fabricados com os tecidos mais belos e caros, e deviam ter valor inestimável quando confeccionados – decerto há muitos séculos, embora em excelente estado de conservação. Vi algo semelhante em Hampton Court, mas estavam gastos, puídos e roídos pelas traças. No entanto, não há espelho em nenhum dos cômodos, sequer no meu lavatório; tive de pegar meu espelhinho de barbear na mala para fazer a barba e escovar o cabelo. Ainda não vi um criado em lugar algum ou ouvi outro som além dos uivos de lobos nas proximidades do castelo.

(...), olhei ao meu redor para ver se encontrava algo para ler, pois não queria perambular pelo castelo até pedir permissão ao conde. Não havia absolutamente nada no cômodo; livros, jornais ou material para escrever.

Sendo assim, abri outra porta e encontrei uma espécie de biblioteca. Tentei a porta na outra extremidade do aposento, mas estava trancada.
(STOKER, 2018, pp. 50-51)

Das observações feitas por Harker pode-se enfatizar alguns pontos que são reflexos do conde e de suas ações: primeiramente a ausência do sino para chamar os empregados, isso ocorre, pois, o conde não possui servos; A mobília antiga e luxuosa, no que lhe concerne, vem da posição social do Drácula, sendo um conde e possuidor de riquezas, além de que, como é mostrado no percurso pela floresta até o castelo, o conde pilha os tesouros enterrados na floresta.

Voltando a biblioteca, Harker descreve a composição da biblioteca como preenchida com uma ampla seleção de livros ingleses, não se restringindo apenas a livros literários e havendo outros gêneros (como mapas, revistas, jornais, etc.). O conde se encontra com Harker na biblioteca e tem com ele uma conversa sobre a cultura inglesa, revelando que estudou por muito tempo a cultura inglesa.

Estou contente por você ter encontrado este lugar, creio que vá achar aqui muitas coisas de seu interesse. Estes companheiros”, disse e colocou a mão em alguns livros, “foram meus bons amigos durante muitos anos, desde que tive a ideia de ir para Londres, e me deram muitas, muitas horas de satisfação. Por eles, passei a conhecer sua extraordinária Inglaterra, e quem a conhece não pode deixar de amá-la. Anseio por caminhar pelas apinhadas ruas de sua magnífica Londres, em meio ao tumultuado caos da humanidade, a compartilhar sua vida, suas transformações, sua morte e tudo mais que a define. Mas, infelizmente, por enquanto só conheço a língua pelos livros. Conto com você, meu amigo, para aprender a falar o idioma. (STOKER, 2018, p. 51)

Esse estudo prévio se deu, pois, o conde deseja não apenas mudar-se para a Inglaterra, mas se tornar um inglês de fato e não ser confundido com um estrangeiro para ser aceito pelos demais como um nativo.

(...) "Sei bem que, morando em Londres e interagindo com seus habitantes, todos logo me reconheceriam como estrangeiro. E isso não me agrada. Aqui sou nobre, um boiardo. As pessoas do povo me conhecem, sou o senhor. Mas um estrangeiro em terra estrangeira não é ninguém; não há quem o conheça e, conseqüentemente, quem se importe com ele. Não desejo chamar esse tipo de atenção para que ninguém se sobressalte ao me ver ou interrompa o que diz ao me ouvir, e pense 'Rá! Um estrangeiro!'. Há muitos anos ocupo uma posição de autoridade e gostaria de permanecer como senhor – ou, no mínimo, não me rebaixar perante ninguém. (STOKER, 2018, pp. 51-52)

Com essas informações, se percebe que o conde é um personagem obstinado, que se dedicou por anos no estudo da cultura inglesa para se introduzir na sociedade como um inglês de fato, até aqui sua busca por conhecimento, educação e atos moderados o

colocam em igualdade com o estereótipo do bom inglês, o que deixa esse personagem ainda mais incutido no imaginário dessa sociedade. Sobre sua intenção de ser reconhecido como um nativo demonstra que ele não suporta ser visto como um inferior em relação aos outros, ele entende o estrangeiro como um ninguém, estando acostumado à sua elevada posição social enquanto conde — um nobre possuidor de um ou mais castelos e possuidor de condados.

Em uma conversa com Harker, Drácula se exalta ao comentar sobre a superstição apresentada pelos moradores e apresenta uma de suas características, o seu narcisismo, ele coloca os camponeses como covardes.

No dia seguinte, têm-se exemplos de mais características do conde, a primeira é seu cuidado em manter escondidos os sinais de sua maldição e a segunda é seu impulso incontrolável por sangue. O fato ocorreu enquanto Harker se barbeava, o conde entrou em seu quarto e o cumprimentou, porém, Harker estava utilizando um espelho pequeno para auxiliá-lo no barbear e enquanto olhava o espelho, que refletia todo cômodo, ele não enxergou o conde entrar e assustou-se com o cumprimento repentino dele, pois a maldição não permite que o conde seja refletido em espelhos, a estranheza do ocorrido aumenta quando Harker olha novamente para o espelho.

(...) Tendo respondido ao cumprimento do conde volei-me para o espelho novamente para me certificar de que não havia me enganado,

Dessa vez, não restava dúvida, pois o sujeito estava ao meu lado e eu podia vê-lo por cima do ombro. Mas não havia reflexo dele no espelho! Era possível ver o quarto inteiro, mas não refletia nada além da minha própria imagem. (STOKER, 2018, pp. 56-57)

Esse momento fragiliza a imagem que o conde construiu, abalando assim a sua máscara de mentor/protetor e reafirmando-o como o arauto de Harker “(...) Essa constatação apavorante, somada a tantas outras estranhezas, acentuou a vaga sensação de desconforto que me toma sempre que o conde está por perto.” (STOKER, 2018, p. 57), essa suspeita vai acompanhar Harker deste momento em diante.

Devido o susto, Harker acaba por se cortar com sua lâmina de barbear, causando um sangramento próximo à garganta, nesse momento se revela algo peculiar do conde, seu desejo por sangue, tomado pela sede ele perde o controle de suas ações quase ataca Harker.

Após esse acontecimento anormal, Harker observa características do castelo e reflete sobre o fato de nunca ter visto o conde se alimentar em nenhum momento, assim como jamais ter visto nenhum empregado no castelo, nem mesmo o colcheiro foi novamente visto. Continuando a exploração pelos cômodos, ele percebe que todas as portas estavam trancadas, que suas únicas saídas dali são as janelas e com isso conclui que o castelo é sua prisão. Nesse momento Harker descobre ser o conde o responsável pelos fazeres domésticos e se vê em maior desespero ainda ao perceber que só há ele e o conde, a presa e a fera, no castelo. E assim é revelado ao leitor a real máscara do conde, dele é retirada a máscara de mentor e colocada a da sombra.

De acordo com Vogler(2009), a sombra é a máscara utilizada pelos personagens que exercem a função de vilão/antagonista da história, que se apresenta como um desafio ao herói. O motivo factual que levou o conde as terras da Inglaterra não é apresentado no romance, porém pode-se entender que ao se identificar como um nobre conquistador, o que o conde deseja é expandir seu território de horror e poder.

Na noite seguinte, Drácula vai até Harker e pede para ele escrever cartas informando seus amigos que ele irá permanecer no castelo por mais um mês e censura que na carta haja outro assunto senão a afirmação de que Harker está bem. Esse é um fato que confirma o planejamento antecipado do Drácula e mesmo enquanto ele mantém uma fala mansa e amigável, ele pressiona Harker a criar um alibi que corrobore que ele não se opôs a permanecer no castelo.

Essa premeditação é um aspecto constante no personagem, as suas ações têm um planejamento antecipado, assim como quando o conde estudou a cultura e língua inglesa.

Já no outro dia, o conde diz a Harker que não ficará a noite e adverte para que ele não fique em nenhum outro cômodo do castelo a não ser seu quarto ou a biblioteca com a ressalva de que pesadelos assustadores ocorrem no castelo. A noite, sem conseguir dormir, Harker andou pelo castelo e enquanto observava a paisagem do penhasco se deparou um algo que o fez duvidar de sua visão.

(...) Ao me inclinar na janela, vi movimento no andar de baixo, à minha esquerda, onde supunha ser, pela ordem dos quartos, as janelas do aposento do conde. A janela de pedra onde me encontrava era alta e funda e, embora desgastada pelo avanço dos anos, permanecia inteira, com exceção de seu caixilho. Afastei-me do parapeito e coloquei a cabeça para fora a fim de examinar melhor.

Vi a cabeça do conde também fora da janela. Não enxerguei seu rosto, mas o reconheci pela nuca e pelos movimentos das costas e dos braços.

As mãos, em todo caso, eram inconfundíveis, visto que já tivera diversas oportunidades para estudá-las. Em um primeiro momento, a cena me despertou interesse e certa diversão – é incrível como as coisas mais insignificantes podem interessar e divertir um sujeito quando está aprisionado. Mas meus sentimentos se transformaram em repulsa e terror quando o vi projetar lentamente o corpo inteiro para fora da janela e descer, rastejante e de cabeça para baixo, as paredes do castelo rumo ao tenebroso abismo lá embaixo, com capa esvoaçante, pairando no ar como imensas asas negras. De início, mal pude acreditar nos meus olhos. Julguei se alguma ilusão provocada pela luz do luar, algum efeito bizarro causado pela sombra; porém, com meu olhar fixo, vi que não estava enganado. Observei-o agarrar, com os dedos dos pés e das mãos, as quinas das pedras gastas pela ação do tempo, utilizando-se de cada saliência e de cada falha para descer com considerável rapidez, como um lagarto desliza pela parede. (STOKER, 2018, p. 65).

A razão pela saída do Drácula do castelo é facilmente compreendida como uma saída para caçar. No dia seguinte Harker observa, novamente, o Drácula sair rastejando pela parede e aproveita esse momento para explorar o castelo, após a exploração ele acaba adormecendo em um velho cômodo, feminino, que arrombou e enquanto dorme é atacado por três mulheres vampiras que mais tarde seriam chamadas de "noivas do Drácula". As mulheres o seduzem e o atacam, porém, antes de afundarem suas presas brancas, como marfim, no pescoço de Harker o conde surge pela janela, envolto em uma tormenta de ira e parte em direção da vampira que segurava Harker.

(...) Senti a presença do conde, que se aproximava como se envolto em densa nuvem de cólera. Abri os olhos involuntariamente e vi sua mão feroz agarrar o pescoço delicado da loira e puxá-lo com uma força brutal. Os olhos azuis da moça se transformaram, furiosos, os dentes rangeram de ódio e seu rosto pálido enrubescceu, irado. Mas o conde! Jamais imaginei tamanha fúria, nem mesmo nos demônios dos abismos mais infernais, os olhos dele pareciam queimar. O brilho vermelho era aterrorizante, como se as chamas do próprio inferno ardessem por trás das órbitas. O rosto exibia lividez mortal e suas feições se crispavam rijas, como se os músculos faciais fossem de aço; as sobrancelhas espessas que se juntavam sobre o nariz pareciam labaredas de fogo. Com violento puxão, arremessou a loira para longe e em seguida empurrou as outras para trás com um simples gesto – o mesmo gesto imperioso que o vi usar com os lobos. (STOKER, 2018, pp. 69-70)

Eis aqui o momento em que o conde revela sua real natureza, a de um ser amaldiçoado e dotado de uma fúria infernal. Foi essa imagem que ele tentou esconder sob o manto de anfitrião, aqui se confirma a sua função enquanto mal a ser derrotado. Há aqui também um indício da força do conde, já que mesmo contra três vampiras ele conseguiu subjugá-las.

Ainda nessa ocasião, uma das vampiras questiona o Drácula se elas iram ficar sem se alimentar.

“E vamos ficar sem nada hoje?”, perguntou uma delas, com riso abafado, enquanto apontava para a bolsa que ele jogara no chão e que se movia como se houvesse algo vivo em seu interior.

Ele assentiu com a cabeça, à guisa de consentimento, uma das mulheres se apressou e abriu a bolsa. Se meus ouvidos não me pregaram uma peça, escutei suspiro e gemido sufocados, como os de criança. As três mulheres se agruparam enquanto eu permanecia lívido de horror, e logo depois desapareceram, levando consigo a nefasta bolsa. Não havia nenhuma porta por perto e não poderiam ter passado por mim sem que as notasse. Simplesmente evaporaram ao luar e atravessaram as janelas, pois eu podia distinguir lá fora suas silhuetas etéreas, antes de desaparecerem por completo. (STOKER, 2018, p. 70)

Essa informação revela o motivo das constantes saídas à noite do conde, pois provavelmente ele se retirava para caçar e prover sangue as suas noivas. Após o evento tenebroso, Harker cai inconsciente e acorda em seu quarto duvidando de tudo o que viu, ele observa estar vestido com outras roupas, as da noite anterior estavam dobradas de uma forma diferente da de costume e seu relógio estava parado por falta de corda. Essa dúvida de Harker é um elemento da literatura fantástica e o faz duvidar entre uma explicação natural, que ele dormiu e teve um pesadelo, e uma sobrenatural, que tudo o que viu foi real.

No dia 18 de maio o conde mostra mais uma vez o quanto ele antecipa seus atos, nessa noite ele pede para Harker escrever mais três cartas, a primeira deveria dizer que o seu trabalho estar quase concluído, a segunda que ele partiria na manhã seguinte e terceira confirmando a sua saída do castelo e chegada em Bistrita, após isso ele diz que as cartas devem ser datadas em 12, 19 e 29 de junho, respectivamente.

Nesse momento no romance, são apresentados ciganos que fazem serviços para o conde, mostrando que ele possui ajudantes que o auxiliaram para concluir seu objetivo. Os ciganos hospedaram-se no pátio do castelo e estão lá para colocar à terra, santa, da capela em caixas para que o conde possa a levar a Inglaterra. Harker tentou enviar cartas com o auxílio deles, porém elas são entregues para o conde, confirmando o papel dos ciganos na narrativa. Com as cartas em mãos o conde confronta Harker e rasga uma carta com a escrita datilografada. Na noite do mesmo dia, o conde entra no quarto de Harker e pega todos os seus pertences, de modo a limitar tentativas de fuga.

Há um salto temporal de 17 dias no diário de Harker, por isso não se tem informação sobre como se deu a relação entre ele e o Drácula após o conde ter retirado os seus pertences. No dia 24 de junho, Harker observou novamente o conde sair, com a sacola de onde ele havia retirado a criança, rastejando pelas paredes do castelo, porém,

dessa vez Drácula estava trajando as roupas que ele estava usando na noite em que chegou.

O conde chegou horas depois com mais uma criança para saciar suas noivas, entretanto, o conde foi seguido, a mãe da criança o seguiu pela floresta até o castelo.

Pouco depois ouvi um som no pátio lá fora: um grito lancinante de mulher. Corri até a janela, escancarei-a e espiei por entre as grades. Havia de fato lá embaixo uma mulher com o cabelo desganhado, que apertava as mãos contra o peito como se estivesse exausta e sem fôlego após longa corrida. Apoiava-se no portão. Quando me viu na janela, avançou gritando em tom de ameaça:

“monstro, devolva meu filho!”

Ele se prostrou de joelhos, ergueu as mãos para o alto e gritou as mesmas palavras. Havia tanto sofrimento em sua voz que senti uma pontada de dor no coração. Ela puxou os cabelos e bateu no peito, entregue à violência de sua emoção descontrolada. Por fim, lançou-se portão adentro e, embora não pudesse vê-la, podia ouvi-la esmurrar a porta com vigor.

Ouvi então a voz do conde vinda do alto, provavelmente da torre. Emitiu um chamado áspero e metálico, que pareceu ser atendido pelos lobos, que uivaram ao redor do castelo. Pouco depois, a alcateia adentrou o pátio, avançando como a torrente que vaza de uma represa escancarada.

A mulher não teve tempo nem de gritar. O som dos lobos também cessou rapidamente. Pouco depois do ataque, dispersaram-se de volta à floresta, lambendo as presas. (STOKER, 2018 p. 78)

Esse trecho apresenta a imagem real do conde, um assassino cruel, sem remorso, que não se importa em quem são seus alvos, não faz diferença entre mulher, homem e criança, todos aqueles que se opõem a sua vontade são mortos. É nesse momento que o perigo que o protagonista da história irá enfrentar se materializa.

No dia 29 de junho, a data da última carta de Harker, ele pede para sair do castelo e voltar sozinho para a vila, já que concluiu que seria entregue as noivas do Drácula, e mais uma vez o conde demonstra o controle que possui sobre a situação, dizendo que ele pode sair e até o acompanha até o portão de entrada, porém demonstrando as consequências.

(...) Com imponente seriedade, avançou com a lanterna na minha frente e desceu as escadas, cruzando o vestíbulo. De repente, estacou.

“Ouça!”

Ouvi lobos uivarem bem perto. Foi como se o som surgisse com o gesto de sua mão, como a música de uma grande orquestra conduzida por hábil maestro. Após breve pausa, caminhou imponente até a porta, removeu as pesadas travas, deslizou as correntes maciças e começou a abri-la.

Fiquei pasmo ao descobrir que estava aberta o tempo todo. Desconfiando, olhei ao redor, mas não vi nem sinal da chave. Conforme abria a porta, o uivo dos lobos lá fora ficava mais alto e mais feroz; abriram as bocarras vorazes, exibiam gengivas cor de sangue e caninos protuberantes. Pulavam contra a fresta da porta entreaberta, projetando as garras afiadas. Percebi então que, naquele momento, era inútil contrariar o conde. (STOKER, 2018 p. 82)

Aqui é mostrado que o poder do conde se estende a outros e seu perigo naquele lugar é supremo. Harker preferiu voltar para o castelo e esperou o amanhecer chegar para tentar salvar-se e não encontrando meio para isso, se jogou de uma das janelas do castelo em direção ao precipício.

A próxima aparição do conde ocorre quando ele se encontra com a sonambula Lucy, acompanhada de Mina Harker, já em terras inglesas. Na ocasião Lucy saiu de sua casa a noite em seu estado de sonambulismo e acaba indo a um cemitério, que fica próximo a um penhasco e uma igreja, Mina, que dormia no mesmo quarto da amiga, deu por sua falta e foi atrás dela, quando a avistou a distância viu duas silhuetas, uma branca, de sua amiga, e uma escura com um rosto pálido e olhos vermelhos, está silhueta era o conde que fez de Lucy sua vítima, pretendendo toma-la como companheira de maldição.

Assim novamente o conde é o chamado da aventura, como foi para Harker, agora é para Mina e será aos outros personagens próximos a Lucy.

Na noite do dia 13 de agosto, o conde surge novamente, dessa vez ele se apresenta na forma de morcego, a transformação em animais é uma das habilidades concedida por sua maldição, ele paira de frente a janela de Lucy, que em estado sonambulo aponta para ele, essa visita ocorre devido o desejo do conde em transforma-la em uma vampira, para isso ele irá beber do sangue dela e dar o seu para ela beber, embora sua tentativa tenha sido frustrada, ele continuará investindo, será essa constância que se consolidará como o chamado a aventura para os personagens próximos de Lucy, pois eles irão tentar sanar o perigo que o conde representa.

Adiante no romance, o diário do Dr. Seward, amigo próximo de Lucy, apresenta um paciente de seu manicômio, Renfield, ele é um homem que come animais, pois acredita que assim está tomando a vida deles para si, no decorrer do romance é mostrado ele se alimentando de moscas, arranhas e pássaros.

Ocorre que Renfield, embora não seja apresentado como, é um aliado do conde e seguindo a função desta máscara ele auxilia e defende o conde em algumas situações do romance. Como quando permitiu a entrada do conde no manicômio.

Com o passar do tempo a maldição começa a se manifestar em Lucy como uma doença e será essa condição que reunirá os personagens que lutarão contra o conde, Athur Holmwood, noivo de Lucy, Dr. Seward e Quince Morris, amigos próximos, Dr. Van Helsing, médico/amigo de Seward, Mina Harker, amiga de Lucy e esposa de Jonathan Harker e por fim o próprio Jonathan que sobreviveu a queda do penhasco e retornou a Inglaterra, são os personagens que entrarão em confronto com Drácula.

Enquanto para esses personagens o conde é o arauto e vilão que deve ser combatido, para Lucy ele age não só como arauto, já que é o motivo de sua saída do mundo comum, mas também como um mentor, auxiliando e guiando-a em sua aventura, a vida como uma vampira.

Após a morte da Lucy, devido ao vampirismo, ela retorna como uma “não-morta”, termo apresentado na obra para designar os vampiros, e começa a atacar crianças pequenas, porém sem mata-las, apenas bebendo um pouco de seu sangue.

Quando os personagens Van Helsing Seward vão ao cemitério para se certificarem de que é a Lucy quem está por trás dos ataques, eles observam dois vultos, “(...) julguei ver um vulto branco mover-se entre as árvores, na extremidade mais afastada da tumba. Ao mesmo tempo, uma sombra negra agitou-se no lado oposto, onde estava o professor, e abalou atrás do vulto.” (STOKER, 2018 p. 236) e como foi visto no primeiro encontro entre Lucy e Drácula, o conde é visto como um vulto negro. Logo se entende que Drácula acompanhando Lucy em suas caçadas, ajudando-a a se acostumar com a maldição, guiando ela em sua nova realidade.

Após Van Helsing e Seward confirmarem a condição de Lucy, eles retornam em outro dia ao cemitério, com Athur e Quincey e dão fim a maldição de Lucy, enchendo a sua boca com alho, decapitando-a e enfiando uma estaca em seu coração, e a condição que o conde deixou Lucy se torna o motivo para os personagens começarem a caça-lo, assim o conde se consolida como sombra para os demais personagens, vestindo a sua última máscara.

É essa última máscara que define o papel do conde no enredo, mesmo que a princípio tenha protegido e guiado Harker, sob a máscara do mentor, é como sombra que

o conde majoritariamente faz suas ações, como infectar Lucy e Mina com a maldição ou quando tentou destruir as evidências que os personagens haviam coletados sobre as suas ações e as localizações de suas casas.

Drácula é um personagem enigmático e envolto em mistérios, sua origem e motivações são um segredo para o leitor, primeiramente pela narração epistolar adotada no romance que faz com que o leitor tenha acesso ao conde apenas pelos olhos de terceiros, é também com essa distância do Conde que o mistério e terror em sua volta se consolida, o desconhecimento sobre suas razões faz com que o leitor seja incapaz de antecipar seus atos.

Violento e sedento por sangue o conde é um mal intruso que pretende espalhar sua maldição sob a Inglaterra, vista nesse momento histórico, por seus nativos, como o lar do “bom inglês”, um império em expansão, que subjuga outras culturas em suas colônias, é nessa terra que o conde pretende fazer morada, invertendo a posição dessa sociedade expansiva e dominadora, para a terra invadida pelo estrangeiro maléfico que pretende dominá-la pela maldição do vampiro.

Drácula apresenta uma dualidade que contrasta o estereótipo do “bom inglês”, exemplificado em Harker e em outros personagens do romance, ele é educado, estudioso e contido, porém sob esse disfarce há os instintos e necessidades de sua maldição, preso à noite e com a necessidade de caçar, tal qual um animal noturno o conde apresenta vontades reprimidas, essa dualidade é uma característica marcante do personagem e está presente em diversas obras que reverenciaram ou se inspiraram no romance, como nas adaptações cinematográficas, como *Nosferatu* (1922), *Drácula* (1931), *Hotel Transilvânia* (2012), *Drácula de Bram Stoker* (1992), etc.

DRÁCULA EM CASTLEVANIA

VIDEOGAMES, PLATAFORMA NARRATIVA EMERGENTE E SUAS CARACTERÍSTICAS.

O videogame é uma plataforma narrativa relativamente nova, embora tenha por princípio o intuito do divertimento de seus jogadores, ela apresenta um desenvolvimento narrativo complexo. A princípio pode-se ter o preconceito de que os jogos se resumem a apenas um produto comercial com pouco valor narrativo, porém ele é uma mídia que vem se desenvolvendo e expandindo seu conteúdo.

Com o contínuo avanço tecnológico, os videogames evoluíram e seu desenvolvimento não ficou limitado apenas as suas partes mecânicas (joysticks, consoles, portabilidade, capacidade de memória, etc.), mas também em sua narrativa interna, pois cada melhoria na plataforma possibilitou uma nova maneira para se contar uma história, assim expandindo as formas narrativas apresentadas nos jogos.

Com a evolução dos controles, os jogadores conseguiram ter novas maneiras de manter contato com o mundo apresentado nos jogos, podendo sentir vibrações e a sensibilidade que envolve alguma de suas ações (atualmente há pesquisas para a criação de luvas que simulam o tato, como a luva *manus VR* criada em 2016 pela empresa holandesa Manus), a evolução das telas possibilitou que a narrativa fosse apresentada com imagens em maior qualidade e envolvendo ainda mais os jogadores, chegando à criação dos chamados óculos VR (sigla em inglês para realidade virtual) que deixam o jogador totalmente imerso visualmente, os videogames ganharam mais memória, possibilitando a apresentação de histórias mais longas e mais complexas, personagens com melhor construção e mais profundos em sua constituição, a possibilidade de vários finais que se alteram conforme as escolhas que o jogador também se tornou mais recorrente nos jogos.

Sobre essa evolução no conteúdo narrado, se tem a fala da autora Nagata, em *Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas*.

(...)se antes tínhamos apenas um pano de fundo para as ações, como proteger o planeta da invasão de extraterrestres, hoje temos personagens complexas, vivendo conflitos de guerra, sendo traídas por seus amigos. (2016, p.45)

A ideia de que um jogo deve apresentar uma boa história com uma narrativa envolvente é aceita por grande parte dos consumidores dessa mídia, a ponto de ser uma preferência na escolha de qual game o jogador irá jogar, como se observa nos resultados da pesquisa, onde se entrevistaram jogadores com perguntas sobre suas preferências nos jogos, feita por Raphael de A. do Carmo & Mendonça Junior.

Uma surpresa é que História ficou em terceiro lugar, o que mostra que um bom tema ou um bom enredo podem agradar bastante e chamar a atenção dos jogadores. Algo apontado por alguns entrevistados é que personagens cativantes são muito importantes para criar empatia e influenciar o gosto por um jogo. A história nesse caso refere-se também ao clima e à ambientação do jogo, pois existem muitos jogos antigos que não tinham uma história bem definida, mas possuíam uma forte temática.(2015, pp. 628)

Essa informação é observada na existência de jogos de sucesso que apresentam uma história complexa e bem trabalhada. Alguns exemplos de jogos conhecidos por suas histórias são: *Death Stranding* lançado oficialmente em 2019 é um jogo que teve como diretor o Kojima, este foi diretor da franquia de sucesso *Metal Gear* que se tornou famoso por conseguir contar excelentes histórias em seus jogos; o título *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), da franquia *Zelda*, foi muito bem avaliado, recebendo cinco prêmios na The Game Awards, cerimônia de premiação anual que reconhece os melhores jogos eletrônicos de cada ano, em diferentes categorias, e um dos motivos da boa avaliação foi como a sua história é apresentada; outro jogo que tem sua história como um pilar para sua existência e gameplay(forma de jogar) é *Detroit: Became Human*, um jogo lançado em 2018 que mostra uma relação entre homem e máquina, onde a máquina se rebela devido a abusos, este jogo traz a possibilidade de vários finais, deixando ao jogador a oportunidade de jogar um jogo diferente cada vez que inicia-lo, incentivando novas jogatinas.

Estes jogos são exemplos que não trazem apenas uma boa história, mas apresentam os seus personagens de forma concisa, construindo-lhes de modo que o jogador crie um laço com eles, este laço faz com que o jogador se importe com o personagem, esse sentimento de importância ajuda a sustentar a história apresentada pelo jogo, fazendo com que a imersão do jogador durante a jogatina seja melhor, vale ressaltar que imersão é entendida como:

[...] um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano (...): a sensação de

estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, do todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

Além da imersão, os jogos têm outra característica, como Marcelino(2014) demonstra em *Cinema e Videogamer: Relação entre as Mídias na Franquia Matrix*.

Nos games, embora também exista um diretor que comanda e “pré estabelece” o design dos cenários e o curso dos eventos (muitas vezes se utilizando de técnicas do cinema), o controle dado ao usuário/jogador faz com que o trabalho do diretor não seja tão efetivo o quanto seria no cinema, contudo atenda às especificidades de um jogo.(...)

As duas diferenças fundamentais dos Videogames em relação ao Cinema são a participação ativa do jogador/usuário e o não compromisso nem dependência com a realidade.(MARCELINO, 2014, p.28-30)

É essa participação ativa que diferencia a narrativa dos jogos, pois é construída conforme as decisões que o jogador toma em relação aos obstáculos apresentados. Logo como afirma Cruz(2005), em *Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games*, o jogo é uma narrativa que estar em progresso e envolve o jogador de forma integral, forçando-o a usar da criatividade para lidar com o que é posto a sua frente no jogo.

Podemos retirar exemplos de como essa participação ativa faz parte fundamental dos jogos observando alguns títulos, como o jogo *Pokémon Fire Red* (2004 - versão do Game Boy Advance), jogo da franquia Pokémon onde o jogador assume o papel de um treinador Pokémon que tem como objetivos catalogar todos os Pokémon do continente apresentado no jogo, colecionar as insígnias dos ginásios e impedir a equipe Roquete que ameaça o equilíbrio entre os humanos e Pokémon, nesse jogo o jogador monta um time de até seis Pokémon e batalha com outros treinadores e seus times, a individualidade do jogador é presente nas combinações de Pokémon que ele escolhe assim como nos golpes que ele dar para cada um deles, considerando que há 151 Pokémon com características distintas, mesmo que a história seja a mesma, o jogador sempre irá ter uma experiência diferente em cada recomeço desse jogo e mesmo comparando sua campanha no jogo com a de outro jogador haverá diferenças entre elas, e elas são causadas pelas decisões que os jogadores têm em relação ao que é apresentado para eles, as alterações são diversas, deste a permanência em uma rota para caçar um Pokémon específico, continuar batalhando com o Pokémon para que ele se fortaleça ou buscar um Pokémon de uma espécie com características específicas, ainda a escolha de procurar itens escondidos, comprá-los ou

simplesmente não utilizá-los em batalhas, cada decisão que o jogador toma perante o mundo apresentado a ele vai refletir em sua gameplay.

Esse fator individual é facilmente identificável em jogos pertencentes ao gênero RPG (role-playing game), em que o jogo é criado em torno da narrativa com mecanismos para acentuar a individualidade de cada jogador, outro exemplo é *Castlevania Aria Of Sorrow* (2003), um título da franquia estudada nesse trabalho e assim como *Pokémon FireRed* também foi lançado para plataforma Game Boy Advance, onde há uma narrativa com mais de um final, também se pode percorrer o jogo com dois personagens diferentes, com diversos itens equipáveis e utilizáveis para melhorar o personagem, os itens são encontrados conforme a exploração do ambiente, o jogo tem uma arquitetura de ambiental que incentiva a exploração e recompensa os jogadores que a fazem de maneira completa, geralmente com itens com fortes atributos, assim cada jogador tem uma experiência diferente com o jogo, optando por como e até que ponto explorará o castelo de Drácula.

Saindo do RPG, podemos observar a individualidade e atividade do jogador de outra maneira, olhando para os jogos voltados para o eSports (esportes eletrônicos) podemos tomar como exemplo o título *league of legends* (2009), pertencente ao gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, tradução livre: arena de batalha online para vários jogadores), onde o jogador deve participar de partidas de cinco contra cinco com objetivo de destruir o “nexos” (estrutura com um cristal que fica na base inimiga sendo protegida por torres e pelos jogadores do outro time) inimigo, a atividade do jogador está na maneira que ele optará para conseguir o objetivo principal da partida enquanto a individualidade se firma no personagem que o jogador irá escolher para jogar sua partida, assim em como ele jogará com ele.

Outro título de eSports, porém do gênero FPS (first-person shooter, tradução livre: Tiro em primeira pessoa), é *Counter-Strike* (2012), título em que os jogadores se dividem em “terroristas” e “contraterroristas”, cada grupo tem objetivos opostos (exemplo: os terroristas devem instalar uma bomba em um lugar determinado enquanto os contraterroristas devem impedi-los), novamente a existência do jogo depende da participação ativa do jogador.

O jogo é construído em cima das possíveis resoluções aos obstáculos, somando as regras que não podem ser quebradas, fazendo o uso da criatividade do jogador para explorar as possibilidades enquanto lida com os eventos que ocorrem no jogo.

Outro exemplo de como essa atividade narrativa por parte do jogador pode ser observada em jogos está no título *Detroit: Became Human*, citado anteriormente, pois o

resultado das escolhas dos jogadores ditará o destino dos personagens, vale ressaltar que essa questão de múltiplos resultados não é nada recente nos jogos, um exemplo mais antigo e que também traz a atividade do jogador como fator importante é o jogo de RPG, *Chrono Trigger*, lançado inicialmente para o Super Nintendo (console da 4º geração, atualmente estamos na 9º de consoles) em 1995, nesse jogo há um evento em que o personagem principal acaba sendo julgado por um crime e nesse julgamento é considerado o testemunho de NPCs (sigla em inglês para personagens não jogáveis), que falarão em favor do personagem, apenas caso ele tenha cumprido as suas missões, que só são apresentadas caso o jogador converse com esses NPCs. Logo o resultado depende ativamente do jogador, pois caso ele tenha ignorado as missões secundárias desses NPCs acabará sendo julgado culpado e preso, a diversidade de possibilidades nesse jogo é tamanha que é possível chegar a treze finais diferentes.

CASTLEVANIA: FRANQUIA DE JOGOS

Castlevania é uma franquia multimídia que se iniciou nos jogos com o lançamento do título *Akumajō Dracula* para Famicom Disk System em 1986, no Japão, portado para o formato de cartucho, adaptando-se para Nintendo Entertainment System (NES) e lançado para a América do Norte em 1987 e em 1988 na Europa, foi com esse primeiro título que a franquia obteve sucesso para continuar por diversas gerações de videogames, chegando a ultrapassar essa mídia.

Nos jogos dessa franquia o jogador, geralmente, assume o papel de um(a) caçador(a) de monstros que vai a busca do Conde Drácula e/ou de seus súditos. A premissa da caça ao último chefe está presente na maioria dos jogos dessa franquia e faz parte da caracterização dela. Além da divisão em áreas dos mapas e chefes, essa franquia se consagrou, principalmente, com seus jogos em “2D”(duas dimensões), devido à forma como apresentou a movimentação do personagem no jogo e a ambientação e arquitetura de seus cenários nos jogos e a interação dos personagens com o espaço.

O conjunto dessas características apresentadas em seus jogos, de plataforma “2D”, ficou conhecido pelos jogadores como “metroidvania”, a junção do seu título com o de outra franquia, *Metroid*.

Essa denominação fincou-se na cultura dos amantes de jogos, utilizada atualmente como um subgênero que classifica jogos de plataforma “2D” que apresentam uma “gameplay”(maneira de jogar) semelhante.

De acordo com o Game Designer Flávio A. Piori (2015), os jogos classificados como metroidvania apresentam essencialmente:

- Ambiente em side-scrolling (rolagem lateral), o ambiente é mostrado em duas dimensões com a visão lateral;
- Uma evolução para o personagem, por meio de novas habilidades ou por progressão de níveis o personagem;
- Um ambiente sem transição entre fases;
- Uma exploração livre, o jogador não é obrigado a seguir um caminho fixo, porém há também a apresentação de barreiras que faz com que o jogador não tenha acesso imediato a todo o mapa a princípio;
- Presença de Backtracking, algoritmo genérico que busca soluções possíveis para problemas computacionais, nos jogos essa expressão caracteriza a presença de retorno ao ambiente que já foi visitado para conseguir uma solução para uma barreira apresentada pelo jogo e com isso o jogo investe na exploração como meio de dar continuidade a narrativa.

Além da “gameplay”, os jogos dessa franquia também são reconhecidos por suas músicas e seus designers de ambiente e personagens, possuindo uma identidade visual bastante presente na construção ambiental de seus jogos, como os designers produzidos pela artista Ayami Kojima, artista auto de data de renome com diversos trabalhos em jogos, suas artes góticas foram utilizadas para ilustrar os matérias dos jogos e ajudou a concretizar a identidade deles, ela trabalhou em um dos jogos que estão sendo trabalhos, especificamente *Castlevania: Lament of Innocence*, como designer de personagem.

Nesse trabalho foram analisados dois títulos da franquia, *Castlevania: Lament of Innocence* e *Castlevania III: Dracula's Curse*, os dois primeiros jogos da linha cronológica canônica da franquia, a organização dessa linha temporal foi retirada de sites de fãs, como o site “www.castlevania.fandom.com” que catalogou as informações contidas nos jogos, em arquivos relacionados a eles e de entrevistas de pessoas envolvidas na criação dos jogos da franquia, o primeiro jogo apresenta o nascimento do personagem Drácula, apresentando suas motivações e as características que o compõe, o segundo jogo

apresenta sua primeira morte, esse jogo apresenta a motivação do conflito entre Drácula e a humanidade.

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

O jogo foi lançado no Japão e na América do Norte em 2003, na Austrália e Europa em 2004 para o PlayStation 2 (popularmente chamado de PS2) que foi uma plataforma para jogos produzida pela Sony Computer Entertainment e lançado no dia 4 de março de 2000 no Japão, pertencente a 6.º de plataformas para jogos.

O título trata-se de um jogo 3D, o terceiro da franquia com esse designer, de ação-aventura que se ambienta na idade média, especificamente os fatos do jogo são apresentados como acontecidos no ano de 1094.

Para a análise do objeto foi utilizada uma dublagem feita por fãs que estar disponível no canal “Devesson Rodrigo”, no YouTube, nessa dublagem é reunida as cutscenes (sequência em vídeo não interativa) do jogo e essas apresentam os fatos da história, também foi utilizado o vídeo *Castlevania Loi-Mathias (Legendado)*, disponível no canal “Felipe Zead 94”, no YouTube.

Castlevania Lamente of innocence, inicia-se com a apresentação de um prólogo, que introduz o jogador no ambiente e na história do jogo, nesse prólogo são apresentados os personagens principais da trama, Mathias Cronqvist- personagem foco desse trabalho- e Leon Belmont, personagem principal controlado pelo jogador.

“Em uma era longa , com as monarquias se enfraquecendo , os senhores feudais locais cresceram no poder.(...)”

No entanto , com o final do século 11 , os cavaleiros se tornaram os protetores da paz.(...)”

Nessa época , uma companhia de cavaleiros era considerada invencível por dois homens:

Leon Belmont , um homem corajoso que não temia nada e cujas as habilidades de combate eram inigualáveis , e Mathias Conqvist , um estrategista genial , cujo o aprendizado fez dele uma excessão em uma sociedade amplamente analfabeta .

Eles confiaram um no outro completamente , e eles estavam vinculados por uma amizade antiga.

No entanto , a tristeza aguardava Mathias ao retornar de uma campanha vitoriosa. Era uma noticia da morte súbita da sua amada esposa Elizabetha . O sofrimento de Mathias era profundo e ele ficou acamado .

Um ano passou desde então .(...

Um misterioso exercito de monstros aparece de repente no domínio de Leon (...)

Uma noite , Mathias luta de seu leito de enfermagem e conta a Leon que a aparência dos monstros está ligada a um vampiro que tem um castelo na floresta chamado Noite Eterna , e que a noiva de Leon , Sara , foi sequestrada e trazida para aquele castelo .”(RODRIGO, 2018)

É assim que o jogo se inicia, com a introdução de fatos anteriores ao momento do jogo para que o jogador conheça a história que ele irá participar, assim como os motivos do personagem que ele irá controlar.

Mathias, apresentado no prólogo como um amigo próximo, é estabelecido no enredo como um aliado, e seu auxílio prestado a Leon é condizente com as máscaras de mensageiro, pois é responsável por levar a Leon as informações sobre as ações do personagem apresentado como vilão, como diz Vogler(2009) o vilão é o personagem que pretende derrotar o herói.

Assim, a mensagem de Mathias é usada como um chamado para que o herói saia de seu mundo comum e vá para a sua aventura. Devido a isso se conclui que a mensagem de Mathias o coloca como o arauto da aventura, essa máscara é utilizada pelos personagens que enunciam ou são o motivo do conflito que é centro do enredo, assim como diz Vogler.

Os Arautos fornecem motivação, lançam um deságio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o herói (e a platéia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando. (...)

O Arauto pode ser um figura positiva, negativa ou neutra. Em algumas histórias, é um vilão ou seu emissário, talvez lançando um desafio direto ao herói ou tentando enganá-lo, para que ele se envolva. (2009, pg. 111-112)

Logo no início da narrativa se pode observar melhor a distinção da máscara e do arquétipo, pois o arquétipo é mais sólido que a máscara e melhor definido ao final da narrativa, tendo como base dessa definição as funções narrativas que os personagens exerceram, analisando apenas esse trecho da história, Mathias seria catalogado como arauto e nada mais, isso considerando apenas que ele levou a mensagem que deu início à aventura, desconsiderando sua situação como aliado de Leon e suas razões, além disso, esse arquétipo pode ser suprimido por outro mais dominante, no caso dessa narração o personagem será encaixado como um antagonista, devido sua oposição ao herói e também ao fato desse arquétipo abranger sua função narrativa de arauto.

Já a máscara é mutável e se baseia nas ações dos personagens, considerando suas razões, é por isso que nesse trecho pode-se colocá-lo como mensageiro e aliado, observa-

se que como mais mutável que o arquétipo pode ocorrer do personagem utilizar mais de uma máscara. Com essas duas máscaras se observa que Mathias não é apenas uma ferramenta narrativa sem profundidade, mas sim um amigo que está tentando ajudar outro, com essa caracterização a mensagem acaba possuindo maior peso e maior relevância para os acontecimentos próximos.

Dando continuidade ao estudo dos eventos, Mathias só reaparece no enredo nos momentos finais do jogo, porém ocorre uma menção a ele em conversas entre Leon e Rinaldo Gandolfi (um NPC).

Essa menção ocorre quando Leon chega à floresta e se encontra com Gandolfi, ele é quem irá auxiliar Leon com conhecimento e itens mágicos. Nessa conversa Gandolfi diz que Mathias e sua família são conhecedores da alquimia e conhecidos, por poucos, pelos conhecimentos que possuem, porém, esse conhecimento é considerado heresia e é mal visto pela sociedade comum e pela igreja.

Ao jogador que se ateu a introdução, essa informação tem maior valor, pois na apresentação é colocado que Leon e Mathias eram agentes para a igreja, em batalhas contra hereges. Assim, a ligação de Mathias como um aliado se fragiliza, em vista que ele tem mantido segredos de Leon, fragilizando a máscara de aliado (já que ela se baseia em seus atos, e seus segredos não condizem com os de um amigo próximo), dando a entender que ele pode acabar utilizando outra máscara além da de aliado.

Por fim, Mathias reaparece nos acontecimentos finais do jogo, após Leon ser obrigado a assassinar sua noiva, que foi transformada em vampira por Walter Bernhard, para completar a magia de seu chicote e transformá-lo no vampire killer e assim derrotar o vampiro que a sequestrou.

Com o fim do combate entre Walter Bernhard e Leon, Mathias retorna ao enredo, agora assumindo sua função e arquétipo final na história, vestindo sua última máscara.

Mathias: Você não me desapontou, Leon.

Eu não tinha dúvidas que você cumpriria isso.

Leon: Qual o significado disso?

Mathias: Eu precisava da alma de um vampiro poderoso.

Isso é tudo.

Leon: Você está dizendo que me usou?

Mathias: Não apenas você.

Sua noiva, Sarah,

Rinaldo,

E Walter...

Eu usei todos vocês.

Eu nunca pensei que funcionaria tão bem, alias. (92:00 Min., 2018)

É revelada ao jogador que simultaneamente com Leon descobre que toda situação que deu início aos acontecimentos do jogo é de responsabilidade de Mathias, encaixando assim o personagem no arquétipo de antagonista.

Vale ressaltar aqui a diferença entre o antagonista e o vilão, de acordo com Vogler(2009), ocorre na motivação que os personagens possuem e nos meios que eles tomam. Conforme o autor, o vilão tem o objetivo de destruir/eliminar o herói, enquanto o antagonista não necessariamente tem esse objetivo, se encaixando melhor como um rival ao herói que pode ter o mesmo objetivo, mas utiliza de métodos diferentes ao do herói, Mathias se define de melhor maneira dessa forma, pois ele desejava derrotar o lorde vampiro Walter, e não seu amigo, para isso utilizou a manipulação, isso se comprova quando ele oferece a Leon a possibilidade de se juntar a ele.

Ainda nesse momento, se percebe que Mathias está sob a máscara de sombra e com ela exerce a função de desafiar o herói, essa máscara antes foi utilizada pelo lorde Walter e seus aliados. É segundo o arquétipo do antagonista e com a máscara da sombra que Mathias faz seus últimos atos no enredo, revelando-se como principal obstáculo a ser vencido, nesse momento se revela também a motivação de seus atos. De acordo com Vogler.

A função da Sombra no drama é desafiar o herói e apresentar a ele um oponente à altura em sua luta. As sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao coloca-lo numa situação que ameaça sua vida.
(...)
(...) ela é uma *função*, ou *máscara*, que pode ser usada por qualquer personagem. (2009 pp. 124,125)

Mathias lutou ao lado de Leon pela igreja em diversas campanhas, ao retornar de uma delas, ele descobriu que sua noiva morreu enferma. Sentindo-se traído por Deus, por permitir que ela morresse, ele decidiu se vingar tramando um plano para se tornar um vampiro, negando sua humanidade ao se tornar imortal, e obter o controle sobre a entidade da morte.

Mathias: Nós arriscamos nossas vidas e lutamos pela causa de deus...
Mas Deus, sem misericórdia, tirou de mim aquela que eu amava...
Quando tudo que desejei era a segurança de Elisabetha!
Se a vida limitada é a lei de Deus, então eu devo desafiar-la!
E com a eternidade, Eu o amaldiçoarei para todo sempre!(94:00
Min., 2018)

Para conseguir esse objetivo ele não se voltou contra o herói, como um vilão faria, ao invés disso ele arquitetou a situação inicial e manipulou Leon para que ele o

auxiliasse. Mathias convenceu Walter a sequestrar a noiva de Leon na esperança de que seu amigo derrotasse o lorde vampiro, para com isso tomar posse de uma pedra que estava em poder de Walter e juntando ela a outra que já estava em sua posse, ele concluiria seu objetivo.

Após uma discussão entre os dois personagens, Mathias sai do castelo, por estar prestes a amanhecer, e ordena que a morte mate Leon. Ao fim do confronto, Leon diz que ele e sua família irão perseguir Mathias por toda a sua existência, e foge do castelo que começou a desmoronar.

Assim se encerra a história do primeiro jogo da linha temporal de Castlevania, com Mathias sendo o antagonista, o personagem responsável por criar o confronto que envolve e dar início ao enredo. Apresentado como um amigo e mensageiro, ele passa de aliado a inimigo.

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

Jogo lançado pela Konami, no Japão em 1989 e em 1992 na Europa, para a plataforma Nintendo Entertainment System (NES), conhecida popularmente no Brasil como “Nitendinho”, uma plataforma que suportava jogos em 8 bits e um dos primeiros a trazer jogos fabricados por terceiros e não apenas os da própria fabricante. O jogo foi o terceiro título da franquia e é o segundo jogo da sequência temporal do universo Castlevania.

Dracula's Curse é lembrado como um jogo que retornou a sua origem, já que ele abandonou características de seu antecessor que não foram bem recebidas pelos fãs e reapresentou as características que fizeram o primeiro jogo se tornar um sucesso, além do retorno dessas qualidades, também apresentou uma evolução gráfica e mecânica em relação a seus antecessores.

Devido os jogos não terem sido lançados segundo a linha do tempo do universo, há fatos que não estão presentes no jogo e que o antecedem e motivam os eventos que ocorrem nele. Logo esses eventos devem ser apresentados para uma melhor compreensão.

De início, deve-se ter atenção que Mathias Cronqvist após abandonar sua fé, se tornando um vampiro para vingar-se de Deus, abdicou de seu nome e adotou Drácula Vlad Tepes como o seu novo, e é assim que ele é chamado por toda franquia.

Séculos após torna-se um vampiro, Drácula conheceu uma humana, Lisa, e por ela se apaixonou, desse relacionamento nasceu seu filho Adrian Fahrenheit Tapes, conhecido pelo nome de Alucard. Conforme a história, pelo apresentado em *Castlevania: Symphony of the Night*(1997), Lisa foi acusada de bruxaria e morta pela igreja durante a inquisição. Com sua morte, Drácula enlouquece em fúria e decide aniquilar toda humanidade.

É nesse momento que o jogo se inicia, com a Valáquia quase totalmente destruída, a igreja, como último recurso para lutar contra Drácula, chama o último descendente da família Belmont(a família foi excomungada pela igreja por ser considerada ligada as artes das trevas) que deste Leon persegue Drácula e seus iguais.

Nesse título o jogador irá controlar, a princípio, Trevor Belmont que é atual portador da Vampire killer. É controlando ele que o jogador irá caminhar pelos destroços causados pelos servos de Drácula, encontrando pelo caminho, aliados e inimigos. Os aliados podem ser escolhidos para serem controlados pelo jogador de acordo com seu desejo. A maneira como o jogador se encontrará com os seus aliados é definida pelas rotas que ele decidir seguir.

Nesse título, Drácula aparece somente como último chefe do jogo e nas falas de alguns personagens, que revelam o resultado do ataque do Drácula, como a seguinte fala de Grand(aliado de Trevor). “Por favor, me leve com você. Minha família foi morta pelo Drácula”(GebirgeBR; 18:37), mostrando como os atos dele afetaram os personagens envolvidos e o que relaciona os personagens ao vampiro. Grand é um homem que deseja vingar sua família e além dele temos outros personagens controláveis, Sypha deseja concluir o seu ofício (uma caçadora de vampiros) e Alucard deseja seguir os desejos de sua mãe morta e impedir a extinção humana, mesmo que para isso tenha que matar seu pai. Logo se vê que os atos de Drácula serviram de motivação aos personagens.

As consequências do ataque do Drácula foi o motivo de todos os personagens aceitarem o chamado para a aventura, assim ele novamente é a motriz para o enredo que se inicia com seus ataques e se encerra após sua derrota.

Drácula aparece na fase final, sem diálogo, o vampiro apenas ataca os protagonistas, nesse momento se confirma sua função na narrativa, ele é o último obstáculo a ser vencido pelos heróis e o vilão da narrativa, diferentemente do que ocorre em *Castlevania: Lament of Innocence* em que ele é o antagonista e não deseja exterminar o herói, aqui é exatamente o oposto, e mesmo perante seu filho, Alucard, ele não demonstra nada além de violência.

Nesse jogo, mesmo sendo a motriz do enredo, Drácula têm pouco tempo de tela e quando se apresenta é de fato como um personagem retirado direto do molde do arquétipo do vilão, sem apresentar a profundidade apresentada em *Lament of innocence*, assim não há a flexibilidade das máscaras e uma abordagem direta de sua função narrativa.

DRÁCULA DE CASTLEVANIA

Seguindo a linha temporal, a primeira aparição de Drácula acontece com ele envolto sob a imagem de um aliado, enganando tanto o protagonista quanto o jogador. Ele é construído como um personagem manipulador, capaz de traição, que quando não consegue seus objetivos por força própria faz o uso dos que estão próximos.

As motivações dele são expostas e em ambos os casos as principais razões para que ele iniciar o conflito é o luto e a vingança, de acordo com Ana Rita, em *Processo de Luto: o inevitável percurso face a inevitabilidade da morte*, o luto se define como:

Face a qualquer perda significativa, de uma pessoa ou até de um objeto estimado, desenrola-se um processo necessário e fundamental para que o vazio deixado, com o tempo, possa voltar a ser preenchido. Esse processo é denominado de luto e consiste numa adaptação à perda, envolvendo uma série de tarefas ou fases para que tal aconteça. (2004, pg.22)

É durante esse processo que o jogador entra em contato com o Drácula, em ambos os jogos, primeiramente, enquanto ainda se chama Mathias, ocorre durante a perda de sua esposa Elizabetha para uma doença e novamente quando, já como Drácula, sua segunda esposa, Lisa, é assassinada pela inquisição.

Indo mais a fundo nos motivos desse personagem, pode-se observar as emoções do processo do Luto que ele apresenta.

Em *Lament of Innocence*, vemos o personagem refletindo a sua emoção em relação a sua perda em seu corpo, sentindo o sentimento de perda como a enfermidade que abateu sobre ele e culpando a Deus por sua perda, Drácula se sentiu traído por dedicar-se a igreja e mesmo assim seu Deus permitiu que sua amada morresse. De acordo com Ana Rita durante o processo de Luto, o sobrevivente apresenta sentimentos comuns, no sentido de uma ocorrência normal, ao ficar de frente com a perda. Entre esses

sentimentos se tem a tristeza, raiva, culpa e torpor, ainda segundo a autora a raiva pode ocorrer de duas maneiras principais:

(...) a raiva advém de duas fontes: da sensação de frustração por não haver nada que se pudesse fazer para prevenir a morte e de um tipo de experiência regressiva que ocorre após a perda de alguém próximo (...) em que a pessoa se sente indefesa, incapaz de existir sem o outro e experimenta a raiva que acompanha estes sentimentos de ansiedade; formas ineficazes de lidar com a raiva são deslocá-la ou direcioná-la erradamente para outras pessoas, culpabilizando-as pela morte do ente querido ou virá-la contra o próprio, podendo, no extremo, desenvolver comportamentos suicidas; (2004, p.06)

Com base na fala da autora, se observa a origem da raiva de Drácula para com seu Deus, é esse sentimento a motivação principal da personagem para que ele crie seu plano de vingança contra aquele que, para ele, deixou que sua noiva morresse.

O segundo momento de luto de Drácula ocorre quando sua segunda esposa é assassinada pela inquisição. Após o assassinato dela, Drácula dessa vez volta sua raiva contra toda a humanidade, iniciando um ataque direto aqueles que estavam envolvidos na morte dela, não se limitando a isso e devastando toda a região da Valáquia e desejando o fim de toda a humanidade, voltando-se até contra o próprio filho no processo.

Deste a sua primeira ação vingativa é mostrado que Drácula é capaz de fazer tudo a seu alcance para conseguir seus objetivos, ele traiu aquele que o tinha como amigo, o enganou para que vencesse alguém mais forte que ele, o fez assassinar sua esposa no processo, no segundo momento ele destruiu toda uma região para tentar saciar sua ira.

Outra similaridade em ambos os títulos é a participação do personagem como principal razão para o início do conflito da narrativa. No primeiro título o personagem é o responsável por idealizar o sequestro da noiva de Leon e, em seguida, é ele quem avisa seu amigo sobre a situação, no segundo título o personagem começa um ataque massivo utilizando seus demônios e monstros para destruir a região da Valáquia.

Por fim, em ambas as narrativas o Conde é último desafio a ser superado pelos heróis das narrativas, no primeiro jogo ele tem exceto em seu objetivo e o herói se ver incapaz de superá-lo e acaba jurando uma caça ao Drácula, juramento que perdurará pelas gerações de sua família. No segundo título, *Dráculas curse*, finalmente essa vingança ocorre e o herói da narrativa consegue, pela primeira vez, eliminar o Conde Drácula.

Além do exceto em seus objetivos, há outras diferenças nas duas narrativas, no primeiro título, *Lament of Innocence*, o personagem é apresentado inicialmente como um

aliado, amigo próximo do herói, colocado como um indivíduo digno de confiança, confiança essa quebrada com o decorrer da história, enquanto no segundo título, *Dráculas curse*, ele já é apresentado como o vilão da narrativa.

Enquanto o personagem é poderoso e digno de temor no segundo título, no primeiro se vê um Drácula ainda em construção, nem seu nome assim era, sua força física é questionada, seu intelecto é esquecido e sua moral pouco questionada, todas essas relações que ele manteve com os personagens da narrativa foram essenciais para que ele conseguisse conquistar seu objetivo.

Assim o personagem foi construído na narrativa, apresentando suas características, suas razões e ações, essa aproximação com o personagem e exposição de seu conteúdo o torna um personagem complexo.

DRÁCULA'S FRENTE A FRENTE: ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE OS PERSONAGENS DE CASTLEVANIA E DE BRAM STOKER

Drácula se tornou presente em diversos elementos da cultura humana deste que foi apresentado ao mundo por Bram Stoker, transbordando da literatura para o teatro, cinema, animação, jogos, etc. seja por adaptações diretas da narrativa de Stoker ou como fonte de inspiração para a criação de novas narrativas.

A primeira adaptação que ocorreu da obra de Stoker foi para o teatro, o ator Hamilton Deane foi o responsável por reimaginar o conde como um cavalheiro, sedutor, sofisticado, etc., essa caracterização que destoa do conde cadavérico apresentado por Stoker foi aceita pelo público e acabou ligada à imagem do Drácula, com poucas vezes em que a criatura Stokeriana voltou a ser representada mais fielmente a sua literatura, como acontece na obra cinematográfica, não autorizada, *Nosfestaru* (1922) que traz a criatura mais fiel à ideia de Stoker, um conde com aparência cadavérica.

Embora seja fato que a criatura de Stoker tenha sofrido alterações durante as suas adaptações, não se pode negar o quanto esse personagem se tornou presente e constante no gosto popular, com numerosas adaptações para o cinema que adaptaram a obra de Stoker ou introduziram o conde em uma nova aventura, essas adaptações do personagem não se limitaram ao gênero de terror e o conde, que transpirar terror em sua literatura, acabou sendo representado em comédias, como aconteceu nas adaptações cinematográficas *Às Voltas com Fantomas* (1948) e as sequências da franquia *Hotel Transilvânia* (2012).

Embora tenham ocorrido alterações do personagem nessas adaptações, é inegável a presença da essência da criatura stokeriana nessas reimaginações do Conde Drácula.

A franquia Castlevania apresentou um universo rico em elementos sobrenaturais com um visual gótico, ganhou espaço entre os jogos e se consolidou no mercado por diversas gerações de consoles, com títulos que chegam a 1,76 milhão de unidades vendidas, apresentou e consolidou um subgênero de jogos de plataforma, o *metroidvaina*.

Para analisar os personagens, começaremos pelas aparências de ambos os Dráculas.

Podemos dividir a aparência do Conde de Stoker em dois momentos, pois ele apresenta uma capacidade de rejuvenescimento que o possibilitou mudar sua aparência no decorrer do romance, em primeiro momento as falas de Harker mostram sua aparência um pouco mais velha, foi com essa aparência que ele permaneceu durante os eventos que ocorreram em seu castelo.

De acordo com Harker, o conde apresenta um nariz aquilino, com uma ponte saliente e a ponta apontando para baixo, possui uma testa alta, com escassez de cabelo próximo às têmporas, porém em abundância no resto de sua cabeça, suas sobrancelhas são grossas e seu bigode é farto, sua boca apresenta dentes brancos, pontiagudos que se projetam sob os seus lábios escarlates, suas orelhas são pontiagudas, seu queixo largo e sua face apresenta uma magreza geral, suas mãos são compostas por dedos curtos e achatadas, com grandes unhas afiadas, pelos no centro de suas palmas e roupas exclusivamente pretas.

Sua segunda aparência é mostrada quando Harker volta à Londres e reencontra o conde, dessa vez aparentando menor idade. Ele voltou com bigode preto, uma barba pontiaguda, com seu rosto ostentando a mesma crueldade mostrada a Harker enquanto estavam no castelo, seus dentes, descritos por Mina, pontiagudos como de um animal. O rejuvenescimento do conde é uma habilidade proporcionada a ele pela maldição vampírica, em todo romance ele faz o uso dela apenas nesse momento, logo após consumir uma abundância de sangue durante a viagem.

Em *Castlevania* também deve ser feita essa separação de momentos, o primeiro é enquanto Drácula ainda é Mathias Cronqvist, em *Castlevania: Lament of Innocence*, e a segunda já é assumindo o nome Drácula, em *Castlevania III: Dracula's Curse*. A aparência em *Castlevania* é mais fácil de analisar em vista da natureza da mídia em que a narrativa ocorre. Nos vídeos games se têm as imagens dos jogos para se observar e as artes feitas para a concepção dos elementos que compõe o jogo, incluindo os personagens.

Como Mathias, o Conde é apresentado pela arte de Ayami Kojima que, como dito anteriormente, compõe suas artes para o jogo com uma caracterização gótica e as características de sua arte se fazem presente nos personagens dos jogos. Mathias surge com uma pele pálida, longos cabelos pretos, roupas com preto predominante que refletem sua alta classe social.

Já como Drácula, em *Castlevania III: Dracula's Curse*, o personagem é apresentado no momento final do jogo, utilizando uma capa roxa escura que cobre seu corpo, pele pálida azulada, cabelo preto curto e no decorrer da batalha ele sofre por transformações, a primeira ele deixa sua forma humanoide e se transforma em um conjunto de cinco caveiras que atacam o jogador, após isso ele se transforma em um monstro tão grande quanto à sala em que a batalha ocorre, ostentando asas e um único cife no topo de sua cabeça.

O Drácula de Stoker se faz presente no visual do *Castlevaniano*, quando se percebe a predominância de cores escuras em ambos, assim como a pele pálida, abundância de cabelos, porém é identificável a presença do Drácula que foi proposto pelo ator Hamilton Deane em sua adaptação teatral que consagrou o conde como um aristocrata sofisticado, bem-vestido e cavalheiro. Assim se percebe que o conde castlevaniano apresenta influência de Dráculas além do stokeriano.

Em ambos universos o Drácula se mostra como um nobre recluso, na literatura de Stoker ele é um conde da Transilvânia que vive em seu castelo isolado, numa densa floresta e a beira de um penhasco, ele é mostrado tendo contato amigável apenas ao usar as pessoas para alcançar seus objetivos, em seu castelo reside apenas ele e suas noivas, mantendo contato com as vilas próximas apenas quando sai para fazer vítimas, sua existência na região é opressiva e constante a ponto do conde se tornar parte da cultura local como um mal a ser evitado, embora não se tenha a confirmação de sua idade, o fado de sua existência está tão entranhado na cultura local, o seu uso de ouro antigo e o estado empoeirado de seu castelo pode-se concluir que o conde é um ser muito antigo, essa sensação é mostrada por Harker enquanto o Conde cita a participação da sua família na história da região.

Essa característica de ser um nobre foi representada na maioria das criações e adaptações narrativas, em *Castlevania* isso não difere. Na franquia o Conde compartilha dessas características, sendo um nobre que rompeu com a igreja e a sociedade medieval, ele se colocou recluso em seu castelo, aliada a mais características como a adição de elementos pertencentes a persona histórica Vlad Tepes, tal como o nome “Vlad” e a região onde ocorre os eventos de *Dracula's Curse*.

Há, porém, diferenças em relação em como os Dráculas se reconhecem como nobres, enquanto na literatura de Stoker o Conde se reconhece como um indivíduo acima

dos comuns, “Há muitos anos ocupo uma posição de autoridade e gostaria de permanecer como senhor – ou, no mínimo, não me rebaixe a ninguém.” (Stoker, 2018 p. 52), reconhecendo os moradores das vilas próximas como inferiores e supersticiosos, que merecem nada menos que seu desprezo, o Conde castlevaniano renega sua posição social para concluir a sua vingança perante Deus, tornando-se indiferente para com os humanos, limitando-se a caçá-los ao alimentar-se, porém em decorrência do assassinato de sua esposa o Conde se volta contra a humanidade e busca aniquilá-la.

A maldição do vampiro já havia sido apresentada quando Stoker apresentou sua literatura ao mundo, porém o seu vampiro se destacou dos apresentados anteriormente. Para a construção de um personagem tão marcante, Bram Stoker fez pesquisas sobre o mito do vampiro e acrescentou as características dessa maldição em seu personagem, além do vampirismo o autor também adicionou traços da maldição do lobisomem em seu vampiro, como se pode observar em sua fala durante uma entrevista.

(...) Apendi muito com Emily Gerard em seu artigo sobre superstições romanas, publicado inicialmente na *The Nineteenth Century* e depois editado em livro e lançado em dois volumes. O livro do sr. Baring Gould sobre lobisomens também foi imprescindível. O sr. Gould prometeu um livro sobre vampiros, mas não sei se de fato levou a ideia adiante. (STOKER, 2018 p. 452)

É possível observar essa influência do lobisomem no vampiro stokeriano ao analisar a habilidade do Conde em se transformar em Lobo.

A colisão provocou um impacto considerável na escuna. Mastros, cordas e cabos, retesados, despencaram. O fato mais peculiar, contudo, foi o surgimento de um imenso cão no convés, como se catapultado do porão do navio pela força do impacto. O animal correu pelo convés e precipitou-se sobre a proa, aterrissando na areia. (STOKER, 2018 p. 112)

Esse enorme cão se trata do Conde transformado, além dessa capacidade de transformação, a maldição licantropa também se reflete em características físicas do personagem, como possuir sobrancelhas espessas, quase unidas, e pelos nas palmas de suas mãos, esse excesso de pelos é uma das características do amaldiçoado lupino. Além da transformação em lobo, o conde também se transforma em morcego, como é mostrando quando ele tentar manter contato com Lucy, durante o período de consolidação da transformação dela em vampira.

A maldição vampírica apresentada por Stoker se apresenta por outras características do conde e essa maldição fornece poderes sobrenaturais. Como a narrativa acontece de maneira epistolar, o leitor não tem contato direto com o Conde e nem com os eventos, pois sempre está lendo o evento pelos qual os personagens já vivenciaram. Dito isso, há alguns elementos de sua maldição que são mencionados, mas não podem ser comprovados e apenas podem ser deduzidos.

Primordialmente a maldição faz com que o conde seja obrigado a alimentar-se unicamente de sangue, além dessa alimentação exclusiva o conde também apresenta uma sede que beira a compulsão, isso mostrar-se quando se observa que o conde quase atacou Harker quando ele se cortou enquanto se barbeava.

“(…) Quando o conde viu meu rosto, seus olhos lampejaram com uma espécie de fúria demoníaca e tentou agarrar meu pescoço. (…) sua mão esbarrou nas contas do rosário que eu usava. A mudança que se operou no conde foi imediata” (STOKER, 2018 p. 57).

Outra característica é a ausência da projeção de sombras ou de seu reflexo, facilmente observado nessa mesma ocasião, em vista que Harker conseguiu ver todo o quarto que estava atrás de si, mas não conseguiu ver o conde que estava logo atrás dele. A força do conde é mostrada muito acima da de um homem comum, como se observa quando ele subjuga suas três noivas ou quando levanta uma das caixas que estavam cheias com a terra de seu local de descanso.

Outro feito possibilitado pela maldição é sua capacidade em transformar-se em névoa, como é apresentado durante sua viagem no navio que o levou a Inglaterra, também se pode observar quando a Lucy, já transformada em vampira, retorna a sua cova passando pelas frestas da porta, aliada a essa habilidade há a possibilidade do conde transformar-se em poeira a luz da lua, tal como as suas noivas se transformaram na frente de Harker.

Embora o conde possua essas habilidades de locomoção que basicamente o impossibilitaria se tornar um prisioneiro, a sua maldição também limita suas ações. Como a sua impossibilidade de entrar em algum lugar sem que primeiramente ele seja autorizado, como foi mostrando quando Renfield lhe deu autorização para entrar no asilo do Dr. Seward.

Outra limitação é sua fraqueza durante o dia, que chega a impossibilitá-lo de mudar de forma, salvo em alguns horários, segundo o personagem Van Helsing. Mais uma informação trazida pelo personagem é a necessidade de descansar em local específico, o vampiro tem seu descanso limitado a sua ligação para com sua terra, ele só pode descansar e recuperar sua energia em seu caixão, na terra em que residem os mortos de sua família ou em lugar de descanso profano, é por isso que Harker encontra o conde descansando em um caixão na capela de sua família, é por isso também que o conde precisou enviar caixas com a terra desse local para as suas novas propriedades na Inglaterra e foi ao tumulto do suicida em Whintby.

Além das limitações, a maldição traz também fraquezas, como dito anteriormente, o vampiro se ver mais fraco durante o dia, ele também é impossibilitado de atravessar a água corrente, durante o estofa da maré ou quando ela está cheia.

O vampiro também acaba tendo seu poder neutralizado quando fica em frente de alho ou de algum item sagrado, como crucifixo ou a hóstia, se enquanto estiver em local de descanso for colocado um ramo de tramazeira sua saída pode ser impedida e sua morte se limita a ser atingido com uma bala consagrada, ou com uma estaca cravada no coração e com sua cabeça cortada, durante a execução de Lucy também é utilizado alho em sua boca.

O conde apresenta também a habilidade de altera o clima, assim ele fez enquanto estava no barco a caminho da Inglaterra, colocando o barco envolto por uma névoa densa e provavelmente a tempestade que ocorreu durante a chegada desse navio foi causada por ele. Há também a capacidade de hipnotizar as pessoas e colocar elas em transe enquanto o conde as ataca, assim o conde faz com Mina e Jonathan Harker, colocando ambos sob transe para que eles não demonstrassem reação enquanto ele bebia o sangue de Mina e dava o dele para ela beber. O Conde também apresentou a habilidade de controlar criaturas culturalmente ligadas à noite e trevas, como os lobos, morcegos e ratos, e isso é observado primeiramente quando o conde está disfarçado como cocheiro e afasta os lobos que se aproximaram da caleche, quando fez um sinal para os lobos atacassem a mãe que chegou ao castelo em busca de seu filho, quando influenciou o lobo do zoológico a quebrar as janelas do quarto da Lucy e quando seu esconderijo, ao lado do asilo, teve seu chão infestado por ratos.

Há um evento interessante que ocorreu no romance e foi a ligação psíquica entre o conde e Mina devido a ela está se transformando em vampira após beber o sangue do conde, esse evento não foi explicado no romance sendo aceito como um evento sobrenatural.

Diferente da literatura de Stoker onde o leitor não tem o conhecimento em como o conde de Stoker se transformou em um vampiro, porém na franquia Castlevania esse momento é explorado no título *Castlevania Lament Of Innocence*, como foi apresentado durante a apresentação do universo em que o personagem está inserido, nesse título Mathias Cronqvist arquiteta um plano para roubar Crimson Ston e adquirir a imortalidade e com ela se tem as primeiras habilidades, primeiramente ele se torna imortal, obtém o controle da entidade Death e transformou-se em um vampiro.

O vampiro castlevaniano apresentou ainda mais poderes, em *Castlevania* o vampiro também é limitado a consumo de sangue, consegue transformar-se em lobo, em um morcego, embora não seja visto o conde realizando esses feitos, nos títulos analisados, pode-se verificar essas habilidades em seu filho, o dampiro (o filho de uma humana e um vampiro) Alucard.

As demais habilidades podem ser observadas em *Castlevania III: Dracula's Curse*, ao se analisar as habilidades mostradas pelo Alucard, no final de sua fase, e pelo próprio conde, na batalha final.

Observando o vídeo de um gamplay *Castlevania III: Dracula's Curse (NES) Playthrough – NintendoComplete* apresentada no canal NitendoComplete. Observando a partir do tempo 00:27:26 (vinte e sete minutos, vinte e seis segundos) Alucard demonstra a habilidade de transformar-se em um morcego e com isso pode voar, ele também apresenta a habilidade de criar bolas de fogo para atingir seus inimigos.

Focando no conde, ele surge no vídeo a partir de 01:00:23(uma hora, vinte e três segundos) como o último inimigo a ser derrotado pelo protagonista. Enquanto ataca, ele conjura colunas de fogo, se teletransportar por áreas da sala, transfigurar-se em uma figura flutuante composta por cinco cabeças que solta um líquido espreço que feri quem o toque. Quando o jogador consegue derrotar essa forma, o conde surge novamente com uma nova transformação, dessa vez como um demônio humanoide gigante, com um par de asas e um chifre em sua cabeça, que ataca o jogador com raios que saem de seus olhos e mãos.

Quando o jogador consegue vencer o conde Drácula, ele se desfaz em pleno ar e uma orbe contendo energia surge para o jogador conseguir recuperar sua saúde.

Contrastando as habilidades dos Dráculas se perceber como na literatura de Stoker a relação indireta entre conde e leitor afeta a percepção sobre os poderes dele, tento em vista que como o romance ocorre de maneira epistolar o leitor acompanha a história por meios de documentos e não pela narrativa direta dos atos, pois uma parcela das habilidades do Conde observadas nas citações de personagens que as presenciaram enquanto outras se têm conhecimento pelas falas do personagem Van Helsing que as lista com base nas experiências expostas pelos outros personagens ou pelos mitos e conhecimentos gerais sobre os vampiros. Um exemplo que temos a citação é a necromancia que não ocorre confirmação durante o romance.

Já em Castlevania ocorre o oposto, pois o jogador tem contato com o Conde por meio dos conflitos apresentados em ambos os títulos. Em *Lament Of Innocence*, durante o confronto de ideias entre Leon e Drácula já são demonstradas duas habilidades, a imortalidade e o controle sobre a entidade “Death”, que carrega consigo uma foice, considerada a representação da morte, e em *Dracula's Curse*, se ver o Conde com um exército de monstros a seu comando, com capacidade de lançar raios e fogo, com a possibilidade de se transformar em monstros que se afastam do que é conhecido no mundo humano, possui também a capacidade de mover-se no espaço sem se mover.

Assim, se percebe o Conde Stokeriano mais contido, enquanto em Clastevania os poderes do vampiro são expandidos e explorados de maneira mais intensa. Com Stoker o Conde, enquanto está na Inglaterra se mostra uma ameaça mais individual, apresentado fazendo vítimas menores, como crianças ou indivíduos que se se colocaram em seu caminho, como Mina que só foi atacada por estar junto do grupo que estava caçando o Conde, já em Castlevania seus poderes o tornam uma ameaça a própria raça humana, em vista que ele inicia uma caçada para o extermínio humano com um exército de demônios.

Nas Narrativas estudadas o personagem Drácula é enquadrado no arquétipo de vilão e deve ser derrotado pelos protagonistas. Porém, há diferenças nas maneiras em que os personagens são apresentados e em como exercem essa função, como foi explorada nos capítulos anteriores, onde se trabalhou as ações de ambos os personagens em suas narrativas.

Na literatura de Stoker, o Conde é apresentado sob um ambiente envolto em um véu de superstições com um clima tenso devido ao temor apresentado veladamente pelos moradores, criando um suspense crescente até a confirmação do qual vil e perigoso o Conde é e o perigo que Harker está passando estando próximo ao Drácula. Em Castlevania o personagem é apresentado sob a máscara de aliado enquanto realiza a função de arauto na narrativa, livre de qualquer suspeita até a revelação de sua motivação, após isso ele é mostrado como o vilão final da narrativa.

Diferente do Drácula de Stoker, onde a motivação do personagem acaba por não ser explorada no romance, em Castlevania a motivação do Conde é apresentada e explorada na franquia, como foi demonstrado nos títulos estudados nesse trabalho, Drácula se voltou contra Deus por permitir que sua esposa sucumbisse a doença e depois despejou sua ira sob a Valáquia, pela igreja ter julgado sua esposa por bruxaria e a queimado viva, essas ocasiões tornam as ações do Conde solidas, pois o jogador compreende as motivações do vilão que ele irá enfrentar e as consequências que estarão em jogo caso ele não consiga derrotar o vilão.

Embora em ambas as narrativas o personagem seja o vilão, essa não foi a única função narrativa que os personagens exerceram, como foi demonstrado nos capítulos anteriores, os personagens podem ter suas ações narrativas catalogadas por máscaras, sendo observado como ambos os personagens fizeram o uso de mais de uma máscara, em suas narrativas, para conseguirem alcançar os seus objetivos.

Isso foi evidenciado na literatura de Stoker quando o Conde protegeu Harker no decorrer do caminho para o castelo e já no castelo ele deu as instruções necessárias para permanecer a salvo no castelo, sob a máscara de mentor, e quando contaminou Lucy com a maldição vampírica ele foi o arauto para os demais personagens do romance. Em Castlevania se ver isso acontecendo quando o Drácula é o arauto que entrega a mensagem a Leon que o faz ir contra o raptor de sua esposa e quando ele finalmente revela suas intenções para Leon, ele se coloca como um antagonista, tentando persuadir seu antigo amigo a trair Deus junto dele, deixando claro que ele não tinha a principal intenção de vencer o seu amigo, apenas desejava concluir sua vingança e para isso o manipulou.

Com essas observações se conclui que os personagens foram trabalhados para apresentarem um grau de complexidade que permitiria que suas ações pudessem ser

justificadas em suas motivações, tornando-os mais complexos que simples vilões que buscam a destruição por simples prazer.

CONCLUSÃO

Este trabalho analisou os personagens Drácula, o apresentado por Stoker e o presente em Castlevania. Nessa análise buscou-se compreender a construção desses personagens em suas narrativas, as características que os compunham e as suas funções narrativas, essa busca e compreensão foi necessária para se alcançar o objetivo desse trabalho, que foi compreender como esses personagens são construídos em suas narrativas e a contestação da presença do Conde de Stoker no Drácula que foi apresentado em Castlevania.

A obra *Drácula*, de Bram Stoker, como dito no decorrer da construção desse trabalho, se consagrou na literatura e obteve sucesso e conhecimento até os dias atuais, sendo adaptada para diversas mídias, desde adaptações diretas ou como uma fonte de ideias para novas narrativas (filmes, séries, literatura, animação, jogos, etc.). Castlevania é uma franquia de jogos que também se consolidou em sua mídia, atravessando diversas gerações de consoles, e conseguiu transbordar de sua mídia para outra com uma série animada com foco em uma de suas narrativas.

O conde stokeriano foi construído com base numa antiga lenda e relatos da idade média, apresentado em seu romance sob um véu de mistério, que escondia por baixo de bons modos e uma posição de nobre, um homem amaldiçoado, um “não morto” que se alimenta de sangue humano, que buscou espalhar sua maldição em terras inglesas e no caminho para alcançar seu objetivo teve que enfrentar pessoas que buscavam defender a Inglaterra de sua invasão, já o conde castlevaniano foi um aliado que traiu seu melhor amigo para se vingar de Deus, depois de garantir sua imortalidade, tornando-se um vampiro, ele conseguiu controle sobre a entidade morte e no segundo título analisado ele voltou-se contra a humanidade quando sua nova esposa foi assassinada pela igreja, movido pelo luto.

Com a análise presente nesse trabalho se constatou que as características do Conde stokeriano se mantiveram presentes no vampiro castlevaniano, como sua aparência, embora seu aspecto cadavérico tenha sido abandonado, a sua presença ainda se demonstra como superior aos demais personagens de suas narrativas, com vestes que predominam o preto e sua palidez, seja por sua posição social como um nobre ou como ele ver os humanos como criaturas inferiores, há também a presença das características

da maldição, como a imortalidade, a sede por sangue, influência sobre animais, etc. e enquanto as atividades que eles exercem em suas narrativas se aproximam e em alguns casos se igualam, já que ambos entram em conflito com os personagens principais de suas narrativas, na literatura de Stoker o conde tem que vencer os personagens que se voltaram contra, devido a sua intensão de espalhar sua maldição pela Inglaterra e nos títulos de Castlevania o conde manipulou o personagem principal do primeiro título analisado no trabalho e no segundo ele foi o vilão a ser derrotado.

Constatando esse fenômeno se conclui que o Drácula stokeriano se consolidou na literatura de horror gótico e se tornou um modelo para os vampiros foram apresentados após ele, o vampiro castlevaniano é uma prova disso, pois além de ser apresentado um vampiro com o mesmo nome, ele também conservou características peculiares do vampiro stokeriano, como suas características da licantropia e suas capacidades de transformar-se em morcego.

Stoker apresentou um vampiro que se consolidou na cultura como um símbolo de horror, uma figura tão consolidada que si tornou um sinônimo da maldição do vampiro, a sua literatura assombrou a Inglaterra com a ideia de um invasor, se tornou um modelo para as narrativas de horror futuras, transbordou a literatura e se fez presentes em outras narrativas, o drácula de Castlevania é um exemplo desse fenômeno, um personagem que reflete características de sua fonte e apresenta novas características que o enriquece enquanto personagem e o individualiza de outros vampiros presentes na cultura.

REFERÊNCIAS

AMORIN, A. 2006. *A origem dos jogos eletrônicos*. s.l. : usp, 2006.

Antonio Candido, Paulo Emílio Salles Gomes, Dédio de Almeida Prado, Anatol Rosenfeld. 2018. *A personagem de Ficção*. São Paulo : Perspectiva, 2018.

Às Voltas com Fantasmas, Direção: Charles Barton, Estados Unidos, Produção de: Universal International Pictures, 1948.

BRADDON, Mary Elizabeth, *O Segredo De Lady Audley*, Reino Unido, 1862.

BRAIT, Beth. **A PERSONAGEM**, Ática, São Paulo, 1985.

CAGE, David, *Detroit: Become Human*, Quantic Dream, 2018.

CAMPBELL, Joseph, *O Poder do Mito / Josep Campbell*, com Bill Moyers ; org. por Betty Sue Flowers : tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athenas. 1990. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5244900/mod_resource/content/1/O%20Poder%20do%20Mito%20-%20Joseph%20Campbell%20%281%29.pdf . Acesso em: 28 out. de 2021.

Campbell, Joseph. 2007. *O herói de mil faces*. São Paulo : Pensamento, 2007.

CANDIDO, Antonio... [et.al.]. *A Personagem de Ficção*. São Paulo. Perspectiva, 2018.

CARMO, R. D.; JUNIOR, G. M. *Análise das Percepções dos Jogadores quanto aos Jogos de Art. & Design Track – Full Papers*, 2015, p.625-631.

Castlevania 3 Dracula Curse – Parte 1 – Escadavania – Português – BR, Canal: GebirgeBR, YouTube, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9SbEikJ3b9g&t=1117s> , Acesso em: 03 jun. 2022.

Castlevania Loi- Mathias (Legendado), Canal: Felipe Zead 94, YouTube, 09 jun. 2018, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NlmPSuVatJI>, Acesso em: 02 jun. 2022.

CRUZ, Dulce Márcia. **Tempos(pós-)modernos: a relação entre o cinema e o os games. Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 7, n.3, p.175-184,2005. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6390>. Acesso em: 2 jun. 2021.

DICKENS, Charles, *Um Conto Entre Duas Cidades*, Bradbury & Evans, 1859.

DOYLE, Sir Arthut Conan, *Um Estudo Em Vermelho*, Baueri [SP] : Principis, 2019.

DRÁCULA DE BRAM STOKER, Direção: Francis Ford Coppola, Estados Unidos: Columbia Pictures, 1992.

DRACULA, Direção: Tod Browning, Produção de Universal Studios, Estados Unidos: Universal Studios, 1931.

EMPRESA CRIA LUVAS PARA CONTROLAR JOGOS DE REALIDADE VIRTUAL, Olhar Digital, 11 mar de 2016. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2016/03/11/games-e-consoles/empresa-cria-luvas-para-controlar-jogos-de-realidade-virtual/>. Acesso em: 08 jul. de 2022.

Game Freak, **Pokémon** FireRed Version, Nitendo, GameBoy Advance, 2004.

GANCHO, CÂNDIDA VILARES. 2004. COMO ANALISAR NARRATIVAS. 2004.

HIDEMARO, Fujibayashi, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, Nintendo Entertainment Planning & Development, 2017.

HIDEO, Kojima, *Death Stranding*, Kojima Productions 2019

_____, *Metal Gear*, Konami, 1987-2018

HITOSHI, Akamatsu, *Castlevania III: Dracula's Curse*, Konami, 1989.

HOTEL TRANSILVANIA, Direção: Genndy Tartakovsky, Produção de Michelle Murdocca, Estados Unidos: Columbia Pictures, 2012.

JUNICHI, Murakami, *Castlevania: Aria of Sorrow*, Konami, 2003.

JUNIOR, Washington Guilherme Barbosa; CHAUVIN, Jean Pierre, *A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária*, RehuTec, vol. 04, 2014, p.41-63.

KITASE, Yoshinori. *Chrono Trigger*, SQUARE Co., 1995.

KOJI, Igarashi, *Castlevania: Lament of Innocence*, konami, 2003.

MARCELINO, Victor da Silva. **CINEMA E VIDEOGAME: RELAÇÃO ENTRE MÍDIAS NA FRANQUIA MATRIX. 2014, 70p. /monografia (Graduação em Comunicação Social, Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, 2014. Disponível em: https://www.ufjf.br/facom/files/2014/03/Cinema-e-Videogame_Rel%C3%A7%C3%A3o-entre-as-m%C3%ADdias-na-Franquia-Matrix.pdf. Acesso em: 13 abr. 2021.**

Melo, Ana R. de P. Proença, *Processo De Luto: O Inevitável Percurso Face A Inevitabilidade Da Morte*, Disponível em: <https://www.integra.pt/textos/luto.pdf>, Acesso em: 3 jan. 2023.

Montagem Dublada De Castlevania Lamente Of Innocence, Canal: Desvesson Rodrigo, YouTube, 7 dez. 2017, Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=W6l7LiGJ2_o, Acesso em: 02 jun. 2022.

MURRAY, J. H., *Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP, 2003.

NAGATA, Aline Akemi. *Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da construção de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas*. 2016. Tese (Pós-graduação em Educação. Área de Concentração: Linguagem e Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo.

NOFESRATO, Direção: F. W. Murnau, Produção de Enrico Dieckmann e Albin Grau, Alemanha: Film Arts Guild, 1922.

OLIVEIRA, S., *Teoria da Literatura III*, Curitiba: IESDE, 2009.

POLIDORI, John Williams, *O Vampiro*, Londres, Sherwood, Neely, and Jones , 1819.

PRIORI, Flavio A., *METROIDVANIA: A HISTÓRIA DE UM GÊNERO*, GameBlast, 02 abr. de 2015 Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2015/04/metroidvania-historia-de-um-genero.html>, Acesso em: 05 jan. 2023.

RIOT GAMES, *League of Legends*, Riot Games, 2009.

Shelley, Mary, *Frankenstein Ou O Prometeu Moderno/ Mary Shelley*: tradução Adriana Lisboa. – 4.ed.– Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2020. – (Coleção Mistério e Suspense). 240 p.

Stoker, Bram. 2018. *Drácula*. [trad.] Marcia Heliosa. Rio de Janeiro : Darkside, 2018.

Todorov, Tzvetan. 2008. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo : Perspectiva, 2008.

UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. Mônica de Lourdes Souza Batista, Patrícia Lima Quintão, Sérgio Muinhos Barroso Lima,, 2007. N. 3, Juiz de Fora : Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, 2007.

VALVE CORPORATION, *Counter-Strike*, Vivendi, 2000.

Vampirismo: A Doença Fatal Que Matou Centenas De Pessoas, BBC News Brasil, 19 ago. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49393345>. Acesso em: 08 jul. de 2022.

Vogler, Christopher. 2009. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2009.

www.castlevania.fandom.com, Acesso em: 10 jan. de 2023.