

Recebido em 12/04/2023 e aprovado em: 17/09/2023

DRÁCULA RENASCE NO VIDEOGAME: ALUCARD EM CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

Adriana Falqueto Lemos¹

Resumo: Este trabalho evidencia parte de uma pesquisa de doutoramento que foi defendida no final de 2018. Este recorte privilegia os trechos em que se estudou o personagem Alucard, do videogame *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), produzido pela Konami. A intenção do texto apresentado é discutir como este arquétipo de personagem, o vampiro, se desenvolveu e se solidificou ao longo dos anos, até a chegada de sua faceta gamificada – na ficção contemporânea, o protagonista Alucard. Após revisão bibliográfica e análise do personagem, conclui-se que Alucard se manifesta como uma nova faceta do vampiro, já que, como protagonista de videogame, precisa gerar sentimentos de empatia.

Palavras-chaves: Castlevania. Alucard. Videogame.

DRACULA WAS REBORN IN THE VIDEOGAME: ALUCARD IN CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

Abstract: This work highlights part of the doctoral research defended at the end of 2018. This excerpt focuses on the character Alucard from the video game “Castlevania: Symphony of the Night” (1997), produced by Konami. The intention of the text is to discuss how this archetype of character, the vampire, has developed and solidified over the years until the arrival of its gamified facet – in contemporary fiction - the protagonist Alucard. After a bibliographical review and analysis of the character, it is concluded that Alucard manifests himself as a new facet of the vampire since, as a videogame protagonist, he needs to generate feelings of empathy.

Keywords: Castlevania. Alucard. Video game.

DRÁCULA RENACE EN EL VIDEOJUEGO: ALUCARD EN CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

Resumen: Este trabajo destaca parte de una investigación doctoral que fue defendida a finales de 2018. Este extracto se centra en el personaje Alucard, del videojuego *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), producido por Konami. La intención del texto presentado es discutir cómo este arquetipo de personaje, el vampiro, se ha desarrollado y solidificado a lo largo de los años, hasta la llegada de su faceta gamificada, en la ficción contemporánea, el protagonista Alucard. Luego de una revisión bibliográfica y análisis del personaje, se concluye que Alucard se manifiesta como una nueva faceta del vampiro, ya que, como protagonista de videojuegos, necesita generar sentimientos de empatía.

Palabras-clave: Castlevania. Alucard. Video juego.

Introdução

*Castlevania: Symphony of the Night*¹ (1997) (*Castlevania SoTN*) é um jogo construído a partir de uma narrativa entremeada por coleta de itens e evolução de personagem e se estabelece em uma relação de intertextualidade com o romance epistolar *Drácula*, de Bram Stoker (2014). No videogame, Drácula é o pai do protagonista Alucard. Castlevania é o nome do castelo do Conde Drácula e, também, é o nome da franquía. No universo que gira em torno desta franquía, o ponto-chave é o conflito eterno entre o clã dos caçadores de vampiro, Belmont, e o vampiro imortal, Conde Drácula.

O jogo foi lançado para o console *Playstation One*, que, na época foi um marco (NEVES, 1996, p. 20) na indústria de jogos de videogames. O PSX, alcunha do *Playstation One*, foi desenvolvido pela Sony Computer Entertainment em 1994. *Castlevania: Symphony of the Night* foi lançado em 1997 e ganhou o título de jogo do ano pela escolha dos editores da *Electronic Gaming Monthly's* (DAVIS, 1998). Com o tempo, no entanto, viria a ser considerado um clássico cultuado pelos jogadores de videogame (GAMESPOT, 2009), aparecendo em posições elevadas de *rankings* de melhores jogos de todos os tempos, como da IGN (IGN, 2005), *GameSpot's* (VARANINI, 2004) e *Games Radar* (GAMESRADAR, 2023).

Em 1998, *Castlevania* foi lançado para o console Sega Saturn e posteriormente Xbox 360, PlayStation Portable, PlayStation 4, Android e iOS. Ou seja, apesar de ser um jogo lançado em 1997, *Castlevania: Symphony of the Night* continua sendo jogado longo dos anos, já que segue disponível em plataformas contemporâneas.

A franquia tem até mesmo uma linha do tempo própria (KONAMI, 2007), desenvolvida e disponibilizada pela empresa Konami², que cobre a sequência dos jogos numa escala de tempo, já que contém o ano dos acontecimentos de cada jogo no universo ficcional. Neste universo, a família Belmont deve encontrar e derrotar o Conde Drácula, que ressuscita de 100 em 100 anos. Quando não há membros do clã Belmont para acabar com a ameaça de Drácula, Alucard acorda de seu sono autoinduzido e decide ajudar os humanos.

Castlevania SoTN é classificado como *action-adventure game*³ ou *action role-playing game*⁴, ou seja, é um jogo de ação, porque o jogador controla o personagem na tela e perfaz ações, como desferir golpes e saltar em plataformas. Ao mesmo tempo, elementos do gênero de *role-playing games*⁵ sustentam o jogo, já que o personagem aumenta de nível conforme o jogador vai juntando pontos de experiência e, proporcionalmente, o aumento do nível leva ao aumento da resistência do personagem, dentre outros fatores que acarretam a melhoria das habilidades de Alucard.

Este artigo tem como metodologia dois suportes: a revisão bibliográfica, que privilegiou a leitura de pesquisas sobre como os vampiros se apresentaram ao longo dos anos em ficções, até que se tornasse um arquétipo, e como este é usado para construção do personagem Alucard, conhecido como o novo Drácula, e a análise do jogo, seguindo os pressupostos de Lemos (2020), no que diz respeito à coleta de dados. A análise, portanto, privilegia

a) O manual do jogador, que serve de um para-texto; b) A narrativa de base, que organiza e conduz a ação do jogador; c) O texto verbal / instrucional, que é transmitido ao jogador, bem como as falas dos personagens; d) Fatores de intertextualidade que se dão durante a leitura do jogo; e) Elementos que fazem parte da ficcionalidade do texto do jogo, como efeitos visuais e sonoros e a trilha sonora do jogo; e f) O texto verbal e visual apreendido pelo jogador, organizado através de sua apropriação (LEMOS, 2020, p. 188).

Antes que possamos discutir sobre este personagem como mais um representante do arquétipo de vampiro na ficção contemporânea, desdobraremos uma breve revisão bibliográfica dos vampiros e de suas características na ficção ocidental.

1. Os vampiros: breve revisão bibliográfica

Vampiros começaram a aparecer na literatura de ficção há muitos anos, por exemplo, no *Satíricon*, obra escrita, provavelmente, no ano de 60 d. C., por Gaius Petronius Arbiter. A Lâmia, personagem mítica grega, devora corpos de crianças e é associada a vampiros e súcubos. Ela aparece numa história de *Satíricon*, de Petrônio, contada por Trimalchio (1993, p. 63), sobre uma bruxa que suga toda a vida do filho de uma mulher (Petronius Arbiter. *Satyricon*. Trans: Michael Heseltine. London, 1913). Folcloricamente, há a Lâmia de Libis, figura usada pelas mães romanas para assustar seus filhos, a fim de que eles fossem obedientes, conforme relato de Horácio em *Ars Poetica*.

Segundo Carlson (1977), o vampiro moderno é resultado de uma reação ao racionalismo. O mito, bem ajustado à persona que se desenvolveu na literatura, é próprio do romantismo e se encaixa perfeitamente no embate ao Iluminismo. Dentre os trabalhos mais representativos, estão a balada *Die Braut von Korinth*⁶ (1797), de Goethe, e *The Vampyre* (1819), de John Polidori.

O último, escrito com Mary Shelley e Byron, não pode ser perdido de vista em sua importância. *The Vampyre* conta a história da amizade de Lord Ruthven com Aubrey, um jovem inglês. Após estranhos episódios envolvendo a morte de conhecidos e lendas de vampiros, a viagem de ambos os leva até o momento em que são atacados por bandidos e Ruthven é gravemente

ferido. Prometendo a Ruthven não contar nada a ninguém pelo prazo de um ano e um dia, Aubrey retorna para casa e, ao chegar, se surpreende ao encontrar o amigo, que havia sido ferido são e salvo, novamente em seu lar, pronto para se casar com sua irmã. Após esperar o prazo de um ano e um dia, Aubrey envia uma carta para avisar a irmã sobre os estranhos acontecimentos. Ele acaba morrendo, e a irmã não recebe a carta. A pobre coitada é encontrada sem sangue em seu leito de núpcias.

É nesta publicação que se encontram praticamente todos os atributos pelos quais os vampiros viriam a ser conhecidos contemporaneamente: força física, palidez, sexualidade hipnótica e alimentação à base de sangue e malignidade. Ocorre, segundo Carlson (1977), que muito do que Polidori projetou em seu próprio vampiro já era traço do vilão gótico presente em outras literaturas como *Castle of Otranto* (1764), de Walpole; *The old English Baron* (1777), de Clara Reeve, e *Mysteries of Udolpho* (1794), de Ann Radcliffe. Estas características seriam o desejo de vingança, de corromper os inocentes, de destruir o que é belo, de usar locais exóticos e castelos em ruínas e a imoralidade (CARLSON, 1977, p. 27). O que há de diferente em Polidori está no novo vampiro, que bebe sangue apenas de mulheres jovens em investidas sexualizadas e que estão fora de sua terra natal – um mote usado até os dias de hoje.

Segundo Carlson, no século XIX, os vampiros já eram muito populares e estavam entre os assuntos mais abordados na ficção ocidental. O romance foi copiado em muitos lugares, dando origem ao inglês *Varney the Vampire* ou *The Feast of Blood* (1847), de Thomas Preskett Prest. Em *The horror at Fontenay*, Alexandre Dumas traz outros dois motes da tradição literária vampiresca: a falta de sombras e de reflexo no espelho. Ambos os efeitos seriam causados pela falta de alma dos vampiros.

La morte amoreuse (1836), de Theophile Gautier, é, para Carlson (1977, p. 27), uma das melhores histórias de vampiro já escritas.

O vampiro de Gautier é uma cortesã adorável, cuja influência envolve um jovem padre em uma vida dupla. Ao ato proibido pela bíblia de beber sangue humano, Gautier adiciona o sacrílego ato de seduzir carnalmente um homem de Deus. Clarimonde, a vampira, é destruída por água benta ao final da história^{7 8} (CARLSON, 1977, p. 27).

La famille du Vourdalak e *Oupyr*, de Aleksei K. Tolstoi, foram publicados na Rússia em 1841, ambos escritos em francês. A literatura alemã também sofreu influência da obra de Polidori, mas a maioria das obras, segundo Carlson (1977), é de teor sensacionalista, chegando a ser pornográfico, como em *Die Vampyre der Residenz* (1900), de Seltzam.

É por volta da metade do século XIX que as vampiras sedutoras se tornam o centro das atenções em publicações como *Chastelard* (1865), de Swinburne, e *Prizraki-Fantaziia* (1863), de Ivan Turgenev. Mas é apenas em *Carmilla* (1872), conto de Joseph Sheridan “*Le Fanu*”, que o personagem gótico se torna ainda mais sofisticado. No conto, Mircalla suga de suas jovens e nobres vítimas mais do que o sangue, ela toma suas personalidades. É neste conto que Stoker parece ter se inspirado para compor *Drácula*, já que é “*Le Fanu*”, segundo Carlson (1977), quem primeiro insere, no mito do vampiro, a metamorfose, a habilidade para atravessar portas e passagens, a inatividade diurna e a necessidade de dormir em caixão, a aversão a artefatos cristãos e a habilidade de hipnose. A vampira de “*Le Fanu*” precisa se chamar sempre com um anagrama de seu próprio nome: Mircalla, Millarca, Carmilla (CARLSON, 1977, p. 28). Uma possível leitura pode se dar no sentido de que o vampiro se transmuta, mas nunca deixa de existir enquanto um personagem inspirador na literatura gótica.

A virada do século trouxe o renascimento do vampiro e do gótico para o período vitoriano. Dentre as produções, está a que figura como o romance de vampiro mais popular, *Drácula* (1897), de Bram Stoker. Segundo Carlson (1977), Stoker fez pesquisas intensas para a composição do romance, utilizando, por exemplo, o livro de viagem à Romênia, *The land beyond the forest* (1888), de Emily Gerard. O nome *Drácula*, conforme Carlson (1977), foi sugestão de um orientalista húngaro chamado Ármin Vámbéry.

Um dos primeiros trabalhos sobre Dracula foi publicado por McNally e Florescu, no livro *In Search of Dracula* (1972). Os autores foram os primeiros a aventar a possibilidade de que a inspiração para Drácula tenha vindo dos registros históricos encontrados nas pesquisas feitas por Stoker a respeito de Vlad V. Voivode of Wallachia (1431-76), ou Vlad Tepes, o empalador. A conexão do nome “*dracul*” com o príncipe valaquiano é incerta, já que pode ter a ver com o fato de que seu pai pertenceu à ordem dos draconianos, ou porque “*dracul*” significa “demônio” em romeno. O nobre, um dos responsáveis por repelir os turcos otomanos por algum tempo, ficou famoso pelo hábito cruel de empalar pessoas com grandes estacas. Manuscritos contando seus feitos circulavam na Europa desde 1485.

Segundo Mathias Clasen, em *Attention, Predation, Counterintuition: Why Dracula Won't Die* (2012, p. 379), a afirmação vem sendo contestada por múltiplos autores graças às pesquisas genéticas dos manuscritos deixados por Stoker. Evidências mostram que o autor se inspirou no nome “Dracula” ao estudar um livro sobre a história valaquiana, mas que nada sabia sobre Vlad Tepes.

Apesar de haver bastante violência nos feitos de Vlad Tepes, Carlson (1977) admite que não há real evidência que o conecte ao mito do vampirismo (CARLSON, 1977, p. 29). Por outro lado, o folclore húngaro e romeno é carregado desses seres sobrenaturais. Uma das histórias é a da Condessa de Bathory, chamada de *Lady Vampire*, responsável por beber e se banhar no sangue de cerca de 650 virgens antes de ser presa. Ao que nota Carlson, Stoker parece ter dissolvido as duas histórias em uma só.

Além de usar o estilo gótico para a escrita do romance, Stoker foi responsável pela inserção de traços do mito vampírico advindos das lendas romenas e que hoje residem na cultura popular contemporânea, como “a conexão do vampiro com o lobo, a aparição do vampiro como pontos de luz, a introdução do Dia de São Jorge como o momento em que os espíritos malignos rondam a terra, o uso de alho para repeli-los”⁹ (CARLSON, 1977, p.

30). Além disso, ele foi o primeiro a utilizar o mote de que o vampiro só pode estabelecer uma conexão com sua vítima por vontade da própria e de que um morto-vivo não pode cruzar água corrente.

Carlson (1977) elenca, ao final do texto, as diferenças entre o vampiro folclórico europeu e o vampiro literário. Dessa maneira, elaboramos a síntese no quadro abaixo:

Tabela 1 – Características do vampiro na literatura.

Vampiro folclórico:	Vampiro literário:
Normalmente do campesinato.	Da aristocracia.
Mora perto da vila onde morava antes de ser um vampiro.	Vem de lugares distantes e exóticos, alhures de onde ataca.
Caça pessoas do próprio círculo social.	Caça pessoas de sexo oposto.
Pessoa banal, contemporânea.	Ancião(ã), sábio(a), intelectual.
Caça sem relação com a sexualidade.	Caça com apelo sexual.
Não há ligação com a cristandade.	Padres e cristãos têm papel importante na sua história.
É fruto de um fenômeno sobrenatural.	É símbolo de inadequação aos desígnios divinos.
Origina-se através de ataque de vampiros, maldições, etc.	Origina-se através de pacto, normalmente.
Pode ser morto queimado ou com estaca no peito.	Tem poderes regenerativos, mas pode ser morto com estaca no peito.

Fonte: Elaborado a partir de Carlson (1977, p. 30-31).

É importante ressaltar o caráter de herói byroniano agregado ao personagem do vampiro na literatura gótica, similar, de acordo com Carlson (1977), às figuras de Prometeu, Satã de Milton, Fausto e o Judeu errante Ahsverus – um personagem mítico cristão que se tornou um nômade após ter zombado do sofrimento de Jesus no calvário e ser amaldiçoado. Para o autor, o vampiro virou um arquétipo da literatura ocidental por vários motivos: saído do folclore de origem europeia, tornou-se mote por seu caráter romântico ligado ao nacionalismo. Saído do âmbito reduzido ao qual fazia parte, este personagem ancestral agregou novos sentidos à sua existência na metrópole,

adaptando-se ao mundo do leitor. Dessa forma, as figuras folclóricas culturais ocidentais não desaparecem; ao contrário, evoluem junto dos modos de vida da sociedade.

Aparentemente, o personagem nunca sai de cena e permanece na cultura popular na contemporaneidade, em filmes como *30 Days of Night* (2007), de David Slade; *Daybreakers* (2010), de Michael Spierig; *Let the Right One In* (2008), de Thomas Alfredson; a saga *Twilight*, de Stephanie Meyer; e *Only Lovers Left Alive* (2013), de Jim Jarmusch.

A longevidade e a transformação do personagem também são notadas por muitos pesquisadores, como Sarah L. Peters (2002). O personagem é contextualizado e se molda às necessidades do público ao longo dos anos nas adaptações que são feitas do romance. A principal mídia utilizada neste processo vem sendo a cinematográfica, reinventando o personagem desde *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, passando por *Dracula* (1931), de Tod Browning, a *Bram Stoker's Dracula* (1992), de Francis Ford Coppola. Tais filmes tiveram papel importante na forma como o mito do vampiro foi se reconstituindo na contemporaneidade e são mostras de adaptações particulares e pertinentes ao contexto de cada diretor, o que evidencia que o monstro é reflexo de cada época em que vive.

Drácula deixa de ser um monstro e passa a ter nuances humanas, conforme é reinventado. Novas características são incorporadas, por exemplo, a aparência que o ator Bela Lugosi deu ao personagem no longa-metragem de 1931 se agregou ao mito, assim como novas habilidades que apareceram no filme de 1992, como a manipulação da própria sombra, a telecinesia, a manipulação do clima e a resistência a crucifixos. Dependendo do contexto, o teor sexual, os símbolos religiosos e o poder da fé foram modificados. Portanto,

produtores de filmes e contadores de histórias recriam-no continuamente, adicionando novos elementos cada vez, perpetuando a evolução deste personagem que fez o seu caminho entrando em nossa consciência coletiva¹⁰ (PETERS, 2002, p. 10).

2. Alucard: o vampiro gamificado

Alucard é o personagem principal do jogo *Castlevania: SoTN* (1997). Nesta sessão, abordaremos o enredo do jogo e faremos uma análise do personagem, utilizando a metodologia proposta por Lemos (2020), assim como as descrições do jogo, textos e falas escritos, textos visuais, manual do jogador e jogabilidade.

Ao iniciarmos o jogo¹¹, nos deparamos com a inscrição “Viagem de volta a 1792 e a paisagem rural da Transilvânia na Romênia”¹²(CASTLEVANIA SOTN, 1997). A tela escura é transposta pela imagem de um mapa antigo, que é novamente transposto pela imagem das águas do que parece ser um lago coberto por uma bruma espessa. Na paisagem noturna, a sombra de um castelo paira ao longe, no alto de um penhasco.

Ilustração 1 – Imagem do castelo na abertura do jogo (*Castlevania SoTN*, 1997).



Fonte: Captura de tela do jogo realizada pela autora.

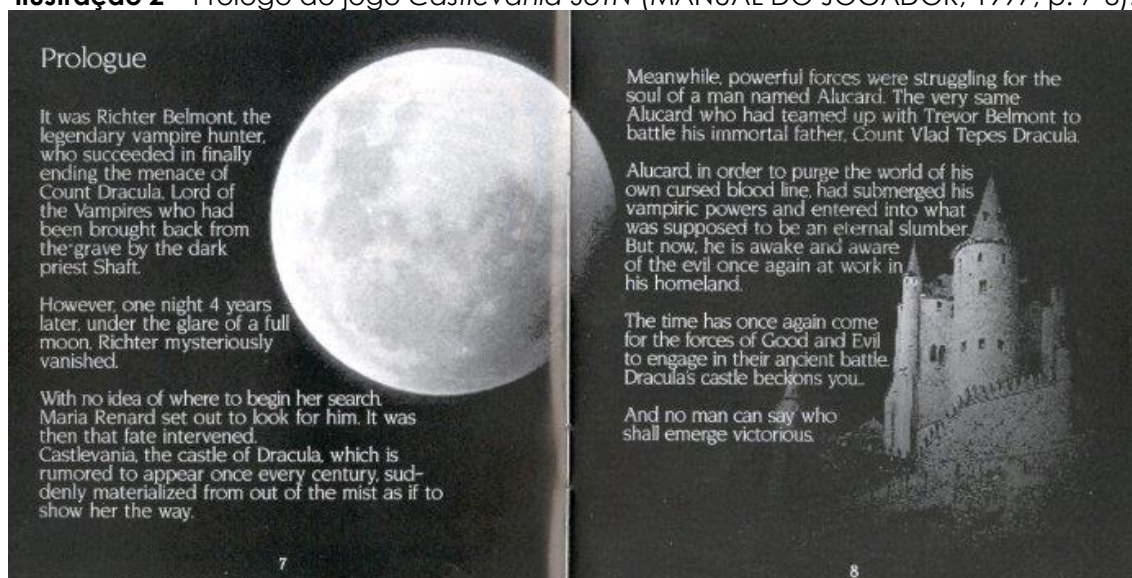
Embalando a cena, um coro de vozes femininas e uma orquestra inteira surgem como um lamento na escuridão. O castelo tem torres altas e suas formas são pontiagudas. Além disso, um raio cai, iluminando um bando de morcegos. Na torre mais alta, está Richter. *Castlevania: SoTN* (1997) começa com cenas que são do final do jogo *Castlevania: Rondo of Blood* (1993) e,

após uma sequência de cenas, surge na tela um texto que ilustra os últimos acontecimentos:

Foi Richter Belmont, o lendário caçador de vampiros, que conseguiu finalmente acabar com a ameaça do Conde Drácula, Lorde dos Vampiros, que havia sido trazido de volta do túmulo pelo obscuro Sacerdote Shaft. No entanto, uma noite, quatro anos depois, sob o brilho de uma lua cheia, Richter desapareceu misteriosamente. Sem ideia de por onde começar sua busca, Maria Renard começou a procurá-lo. Foi então que o destino interveio. Castlevania, o castelo de Drácula, que supostamente aparece uma vez a cada século, de repente se materializou da névoa como se quisesse mostrar-lhe o caminho. Enquanto isso, forças poderosas lutavam pela alma de um homem chamado Alucard. O mesmo Alucard que se juntou a Trevor Belmont para lutar contra seu pai imortal, o Conde Vlad Tepes Drácula. A fim de purgar o mundo de sua própria linhagem de sangue amaldiçoado, Alucard submergira seus poderes vampíricos e entrou no que seria um sono eterno. Mas agora, ele está acordado e consciente do mal que está mais uma vez em sua terra natal. Novamente, o tempo para as forças do bem e do mal se envolverem em sua antiga batalha chegou. O castelo de Drácula chama você. E ninguém pode dizer quem sairá vitorioso¹³ (CASTLEVANIA SOTN, 1997).

Este mesmo texto aparece anteriormente no manual do jogador, como se pode ver abaixo, na Ilustração 02.

Ilustração 2 – Prólogo do jogo *Castlevania SoTN* (MANUAL DO JOGADOR, 1997, p. 7-8).



Fonte: Castlevania Crypt.

Vemos adiante, tanto na ilustração 01, quanto na 02, a semelhança do castelo de *Castlevania* com a descrição feita por Jonathan Harker do castelo de Drácula (2014), quando este descreve que era um “castelo em ruínas, cujas altas janelas opacas não emitiam um único raio de luz. As ameias da velha muralha, meio derruídas, recortavam ângulos e reentrâncias contra o céu clareado pelo luar” (STOKER, 2014, p. 71). Harker é o personagem principal do romance *Drácula*, e esta descrição é feita durante o período em que ele ficou aprisionado no castelo, logo no começo da narrativa. Observamos, portanto, como o romance influencia, imagetivamente e tematicamente, o jogo em questão.

Observamos, no texto do prólogo, a escolha de palavras e expressões que realçam o estilo do texto, como “*under the glare of a full moon*”, algo que pode ser traduzido como “sob o brilho da lua cheia”. No trecho abaixo, temos uma descrição narrativa da sequência.

Castlevania, o castelo de Drácula, que, segundo rumores, aparece uma vez a cada século, subitamente se materializou a partir de uma névoa, como se mostrasse a ela o caminho” (CASTLEVANIA SOTN, 1997).

Antes de terminar o texto, o personagem Alucard se mistura ao jogador, numa espécie de convite para aquele que joga possa se engajar na causa e espelhar as emoções e motivos do protagonista.

Na próxima cena, Alucard corre pela floresta noturna. Notamos a semelhança da floresta com a que Jonathan Harker vislumbra através da janela quando está refém do conde em seu castelo, quando este descreve que

a paisagem era magnífica e, de onde eu me encontrava, o olhar podia se estender até uma imensa distância, abarcando todo o vasto cenário. O castelo está situado à beira de um terrível precipício. Uma pedra lançada pela janela teria uma queda livre de trezentos metros, antes de chegar ao chão. Até onde a vista alcança, expande-se um mar de copadas verdes, rajado pela eventual fissura de sombrios despenhadeiros (STOKER, 2014, p. 90).

O jogador conduz Alucard ao castelo e, atrás de si, o portão se fecha: não há caminho por onde retornar. Percorrendo o castelo, o jogador irá enfrentar obstáculos, monstros, encontrar pessoas e fortalecer o protagonista, que tem seus itens e poderes roubados da Morte logo que chega ao castelo. Os poderes de Alucard são antigos conhecidos do arquétipo vampírico ficcional: ele pode se transformar em morcego, névoa e em lobo.

Ao final, Drácula e Alucard concluem seu caminho na narrativa do jogo. Drácula sucumbe pelas mãos do filho e, ao perguntá-lo sobre as últimas palavras da mãe, Lisa, ele se sente culpado pelas escolhas que fez. Logo, Alucard o destrói, sabendo que dali a 100 anos ele retornará.

Nas palavras finais de Alucard, “a única coisa necessária para o mal triunfar é que os bons homens não façam nada” (KONAMI, 1997)^{14 15}. Com a derrota de Drácula, os dois melhores finais estão disponíveis – e quando dizemos “melhores”, estamos atribuindo esta avaliação ao público em geral (e, provavelmente, ao *design* de jogo). Há alguns finais; no primeiro e pior, Alucard derrota o protagonista Richter (que está enfeitiçado pelas forças do mal). No segundo final ruim, ele pode derrotar Richter usando *Holy Glasses*. Para evitar que Alucard mate Richter, é preciso que o jogador tenha obtido e equipado o *Gold ring* e o *Silver Ring*, fazendo com que Maria surja na cena e dê o *Holly Glasses* para Alucard. Com o equipamento, é possível identificar um objeto que está controlando Richter e evitar matá-lo.

No terceiro final, Alucard derrota Drácula. No quarto e melhor final, Alucard derrota Drácula após percorrer, pelo menos, 196% do mapa do castelo. Há ainda dois finais suplementares, em que é possível derrotar Drácula com Richter e depois com Maria. Para ter acesso à cada final, é preciso terminar o jogo e reiniciar do começo. Para ter acesso a jogar com Richter ou Maria, é preciso ter terminado o jogo anteriormente.

Em apenas um destes finais é possível entender que existe um relacionamento romântico entre Alucard e uma prima de Richter Belmont que ele conhece no castelo, Maria. Este final pode ser ativado se o jogador

explorar inteiramente o castelo antes de destruir Drácula. Neste final, Alucard diz que o sangue que corre em suas veias é amaldiçoado, e que por isso é melhor que ele não esteja no mundo. Maria o segue, mas não fica claro para o jogador se eles iriam ter um relacionamento ou não, já que Richter apenas diz que talvez ela possa ajudá-lo a lidar com a alma atormentada.

A luta do bem contra o mal é, definitivamente, o grande tema do jogo, mas ficam também em destaque o conflito familiar (do filho que precisa se posicionar contra o pai para defender os interesses da mãe) e o conflito interno de Alucard, que abre mão de seu torpor para salvar a humanidade (mas dela não pode participar).

Alucard é o protagonista, o filho atormentado de Drácula, que é meio vampiro, meio humano. Ele desperta de seu sono autoinduzido para proteger a humanidade conforme o pedido de sua mãe, Lisa, uma mulher boa, que ajudava as pessoas com suas práticas curandeiras e que, por isso, foi queimada viva por suspeita de bruxaria. Alucard tem habilidades de vampiro. O personagem se apresenta, inicialmente, no manual do jogador, e a escrita objetiva a identificação do jogador com o personagem, quando indica que

Você é Alucard. Dentro de você está a fome e a sede de sangue de seu pai vampiro, e a gentil e empática compaixão da sua mãe humana. Assim como você tem tentado aceitar essa constante luta interna, você reconhece em uma luta exterior a necessidade de destruir o Castlevania e enterrar os demônios que estão tanto dentro do castelo quanto dentro de sua alma¹⁶ (KONAMI, 1997, p. 14, apud MARTIN, 2011, p. 72).

A partir deste texto retirado do *Manual do Jogador*, podemos ver indícios do caráter dicotômico do personagem Alucard. O retorno ao castelo significa a chance de colocar um ponto-final nas ambiguidades vividas pelo protagonista. Nesse caso, *Castlevania* não é apenas o espaço onde a resolução se dará, mas é a própria materialização dos tormentos de Alucard.

Este castelo, segundo Edge Staff (2015), tem uma força metafísica, e percorrer suas salas é uma jornada que permite uma experiência em busca de completude em um labirinto que parece não ter fim. É como se as portas

e escadas se multiplicassem continuamente, parecendo impossível que todas aquelas câmaras e escadas sinuosas estivessem restritas às paredes do castelo. Esta é a sensação relatada por Paul Martin em *Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night* (2011), ao estudar o jogo – a de que a proposta dos designers é de um constante retorno aos mesmos espaços. O percurso labiríntico, para Martin (2011), representaria, metafisicamente, a busca pessoal do personagem Alucard e sua ambivalência. Até o embate final, estaria se afastando e se aproximando constantemente da figura do pai, personagem antagônico.

Paul Martin (2011) analisa a ambivalência de Alucard em relação ao castelo *Castlevania*, que se divide em duas partes idênticas e que estão conectadas por um relógio central, de maneira espelhada. Para Martin, a ambivalência denota uma leitura da própria natureza do filho de Drácula, que tem sangue humano e vampiro, que é tanto mortal, quanto imortal, e que, ao final do jogo, tem sua existência pautada num dilema entre viver um amor com Maria e se afastar, por causa de sua metade vampírica. Martin analisa o castelo e entende que ele é, essencialmente, um labirinto, o que permite uma leitura que alude ao percurso de Alucard à confusão, ou seja, a um retorno constante aos mesmos espaços.

Ao comparar Alucard com Teseu, Martin (2011, p. 73) afirma que, apesar de idas e vindas, é no centro do labirinto que a resolução do conflito está. Apesar de ter como objetivo a destruição de seu pai, é por meio do labirinto e do percurso de ir e vir que se percebem, segundo Martin (2011, p. 73), os momentos de indecisão e conflito entre o bem e o mal dentro de Alucard, tanto física, quanto psicológica.

Dessa forma, observamos que o modelo narrativo e o funcionamento ergódico de *Castlevania SoTN* é de recorrências. Elementos ergódicos são pontos de “desafios” do jogo, que podem se materializar na forma de obstáculos simples, como plataformas ou portas que requerem chaves. Estes elementos ordenados produzem o desencadear das narrativas em jogos

eletrônicos, já que o desenrolar das histórias depende da solução dos elementos ergódicos e a sequência da narrativa é, em si, o encadeamento de vários elementos ergódicos (AARSETH, 1997, p. 1-2). Ao se recuperar um item ou habilidade que possibilita que o jogador vá a lugares aos quais não se era possível num primeiro momento, isso significa que a cada nova conquista, é preciso que se revise cada espaço já percorrido.

Algumas considerações

Apesar de ter sido criado na década de 1990, Alucard não havia sido modernizado, na verdade, ele corresponde às representações de vestuário de outra época e de habilidades sobrenaturais já tarimbadas. *Castlevania: SoTN* se passa em 1797, portanto, o personagem se veste e se comporta conforme a época. As roupas usadas pelos personagens se assemelham à moda praticada na França e na Itália em época contemporânea à da narrativa do jogo, que, segundo Daniel Roche, em *The Culture of Clothing: Dress and Fashion in the Ancien Régime* (1996), o estilo rococó estava em decadência devido às mudanças sociais trazidas principalmente pelas ideias iluministas (ROCHE, 1996, p. 150). Foi nessa época que houve uma associação do linho limpo com a brancura, a pureza da pele, portanto, de alma (ROCHE, 1996, p. 170), e isso se relacionou ao asseio numa época em que muitas doenças se espalhavam através de roupas infestadas. Vestia-se de linho, sujava-se a roupa e depois se lavava, e era assim que as pessoas mais ricas permaneciam limpas, mesmo com a escassez de água. Sendo assim, estar trajado de linho fino e branco demonstrava a troca de roupa constante e o asseio (ROCHE, 1996, p. 178).

Até o século XVIII, a maioria da comunidade pobre manteve sua higiene nos parâmetros medievais, lavando somente as mãos e o rosto – o corpo era lavado muito raramente (ROCHE, 1996, p. 179). Já na Paris do século XVIII, os camponeses mais pobres tinham todos os tecidos, da roupa de cama às roupas de baixo, feitos de linho e, por isso, se mantinham mais limpos. A partir

de então, o aspecto sujo, em geral, passou a ser reconhecido como sinal de “perversão moral”, já que havia a possibilidade de as pessoas estarem mais limpas – e, se não o fizessem, seria uma questão de falta de asseio (ROCHE, 1996, p. 180).

Ilustração 3 – Alucard.



Fonte: Castlevania Wiki.

A ilustração acima pertence ao conjunto de ilustrações do jogo original de 1997 e foi feita pela artista Ayami Kojima, artista responsável pela arte conceitual deste e de outros jogos, como a franquia *Castlevania* e o artbook do jogo *Dinasty Warriors 7*.

Alucard é muito branco, tanto sua pele quanto seu cabelo são da mesma cor que as roupas que ele veste por baixo do casaco e da capa. É possível que esta escolha, em contraste com as roupas negras, transpareça tanto o aspecto de nobreza do personagem, quanto sua incorruptibilidade que irrompe das trevas. Ao mesmo tempo, ele é um vampiro e, por isso, é tão pálido. Portanto, o vampiro seria, naturalmente, visto como um ser mais limpo e com requinte, pois sua pele muito branca e a falta de fluídos corporais que sujam suas roupas o destacariam como um ser de aparente pureza.

O aspecto do personagem chega a ser andrógino, graças à delicadeza do *design* de Ayami Kojima, que tem trabalhado na série desde que criou

Alucard, em 1997. Os cabelos longos, tão brancos quanto à pele, e a roupa cheia de adornos, criam uma dimensão bastante sedutora ao vampiro. Alucard é uma figura essencialmente romântica em diversos aspectos: ele luta contra o mal, tanto exterior, quanto interior, tentando aplacar a impureza do mundo que reside nele mesmo. Assim, um herói trágico e atormentado emerge aos olhos do jogador, que enxerga, no protagonista, um homem em busca de uma redenção que nunca virá.

Alucard é importante como um vampiro no universo dos videogames porque ele é aquele que mais se aproxima de um protagonista. Kain, de *Blood Omen: Legacy of Kain* (1996), era bastante cínico e havia se tornado vampiro para retornar a vida e restaurar seu reino. Alucard já nasceu como um vampiro e enxerga sua condição como uma maldição. Os traços vampíricos desenhados pela literatura romântica, e que permanecem como herança nesse personagem, são a palidez, a força física, a capacidade de se metamorfosear e a necessidade de dormir em caixões. Como um filho das lendas de vampiro, de Drácula, Alucard se recusa a aceitar sua condição como um ser das trevas. Seu heroísmo brota da sua inconformidade com a própria condição de vida e com suas origens. Desejando seguir os conselhos da mãe, Alucard entende que deve deixar os humanos viverem em paz, já que eles já têm seus próprios tormentos.

Esse inconformismo e o desejo de Alucard por um mundo onde se pudesse se viver em paz com a humanidade geram, no jogador, um sentimento de empatia. Portanto, mesmo com algumas características marcadamente clássicas no arquétipo vampírico, Alucard pode ser compreendido como uma possibilidade de evolução na narrativa ficcional, já que, na delicada posição de protagonista, seria preciso que o jogador se identificasse com ele para que pudesse aderir ao jogo de maneira plena. Assim, as expectativas do jogador de ter um personagem vampiro heroico vão ao encontro da persona de Alucard. Logo, ele se funde ao mito de Ahsverus, sempre vagando em busca de remissão.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- CARLSON, M. M. What Stoker Saw: An Introduction to the History of the Literary Vampire. **Folklore Forum**, v. 10, n. 2, p. 26-32, 1977.
- CASTLEVANIA: Symphony of the Night. Produtores: HAGIHARA, Toru; IGARASHI, Koji. PlayStation, **Konami**, 1997. 1 CD.
- CASTLEVANIA WIKI. Disponível em: <<http://castlevania.wikia.com/wiki/Alucard>>. Acesso em: 18 set. 2023.
- CLASEN, Mathias. Attention, Predation, Counterintuition: Why Dracula Won't Die. **Style**, v. 46, n. 3 -4, Fall/Winter 2012.
- DAVIS, Ziff. Editor's Choice Awards. **Electronic Gaming Monthly**, n. 104, p. 86-6, March 1998.
- GAMESRADAR STAFF. Best PSX games of all time. **GamesRadar**, 9 mar. 2023. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/best-psx-games/>>. Acesso em: 18 set. 2023.
- INTERNET ARCHIVE. The History of Castlevania. **GameSpot**, 17 jun. 2009. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20090617102433/http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/history_castlevania/p11_02.html>. Acesso em: 18 set. 2023.
- INTERNET ARCHIVE. Top 100 games of All Time (2005). **ign.com**, 16 jul. 2005. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20160419044513/http://top100.ign.com/2005/011-020.html>>. Acesso em: 18 set. 2023.
- KONAMI. Konami Castlevania timeline 2007. (em japonês). **Konami**. Disponível em: <<http://www.konami.jp/gs/game/dracula/product/data.html>> Acesso em: 18 set. 2023.
- LEMOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame**: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários. Vitória: Pedregulho, 2020. v. 1.

KONAMI. Castlevania Symphony of the Night Instruction Manual. **Castlevania Crypt**. Disponível em: <<https://www.castlevaniacrypt.com/sotn-manual-ps/>>. Acesso em: 18 set. 2023.

KONAMI. **Castlevania**: Symphony of the Night, 1997.

MARTIN, P. Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night. **Eludamos**: Journal for Computer Game Culture, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 71–90, 2011. Disponível em: <<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol5no1-6>>. Acesso em: 19 sep. 2023.

NEVES, Lawrence Dramatic Price Cuts Boost Sony and Sega Sales. **GamePro**, Newtonville, IDG Entertainment, n. 96, p. 20, sep. 1996.

PETERS, Sarah L. Repulsive to Romantic: The Evolution of Bram Stoker's Dracula. **Academic Forum**, Henderson State University, n. 20. p. 1-11, 2002-2003. Disponível em: <<https://studylib.net/doc/18463114/repulsive-to-romantic---henderson-state-university>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

ROCHE, Daniel. **The Culture of Clothing**: Dress and Fashion in the Ancien Régime. Cambridge UP, 1996.

SHAPIRO, Fred R.; EPSTEIN, Joseph. **The Yale Book of Quotations**. Yale University Press, 2006, p. 116, nota 28.

STAFF, Edge. Why Dracula's castle is the real star of Castlevania. **GamesRadar**, out. 2015. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/creating-draculas-castle-castlevania/>>. Acesso em: 18 set. 2023.

STOKER, Bram. **Drácula**. Trad. José Francisco Botelho; organização, introdução e notas de Maurice Hindle; prefácio de Christopher Frayling. São Paulo: Penguin Classics; Companhia das Letras, 2014.

VARANINI, Giancarlo. GameSpot Greatest Games of All Time: Castlevania: Symphony of the Night. **GameSpot**, 17 jan. 2004. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20100716113432/http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/greatestgames/p-3.html>>. Acesso em: 18 set. 2023.

NOTAS

¹ Graduada em Letras-Inglês (UFES, 2012), Mestre (2015) e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFES (2018), Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas (IFSULDEMINA). Coordena o Grupo de Pesquisa Literatura, ficção e suas materialidades. Email: femos.adriana@gmail.com

² No original em japonês: 悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲; em escrita romanizada: Akumajō Dracula X: Gekka no Yasōkyoku; tradução para o português: "O maligno Castelo de Drácula X: Noturno à luz da lua".

³ Konami é uma das desenvolvedoras de jogos de maior destaque na indústria, sendo detentora de títulos como a série de *survival horror* *Silent Hill*, *Pro Evolution Soccer*, *Winning Eleven*, e a série *Metal Gear Solid*, dentre outros.

³ Literalmente, "jogo de ação e aventura".

⁴ Literalmente, "jogo de ação e simulação".

⁵ Jogos de interpretação de papéis, que, em videogames, se tornam simplesmente jogos em que os fatores de evolução de personagens e de narrativa têm maior importância do que elementos de aventura, que exploram desafios "físicos" (por exemplo, pular plataformas, etc).

⁶ *Die Braut von Korinth*, *A noiva de Corinto* (tradução) conta a história de uma noiva que volta do túmulo apenas para entender que não deveria tê-lo feito e se arrepender, pois se tornou uma vampira e amaldiçoou seu noivo. Ao final da balada, pede à mãe e ao pai que a queimem junto do amado.

⁷ Todas as traduções são de nossa autoria, salvo expresso o contrário.

⁸ No original: *Gautier's vampire is a lovely courtesan whose influence involves a young priest in a double life. To the biblically-prohibited act of drinking human blood, Gautier adds the sacrilegious act of carnally seducing a man of God. Clarimond, the vampire, is destroyed by holy water at the end of the story.*

⁹ No original: *The connection of the vampire and the wolf, the appearance of vampires as points of light, the introduction of St. George's Eve as the time when evil spirits freely roam the earth, the use of garlic to repel vampires* (CARLSON, 1977, p. 30).

¹⁰ No original: *Filmmakers and storytellers recreate him continually, adding new elements each time, perpetuating the evolution of this character who has made his way into our collective consciousness.*

¹¹ É possível assistir ao jogo integralmente através de um vídeo na plataforma YouTube que se divide em duas partes. A primeira, *PSX Longplay [047] Castlevania: Symphony of the Night (Part 1/2)*, está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d2JsYKbWubY>>. A segunda, *PSX Longplay [047] Castlevania: Symphony of the Night (Part 2/2)*, está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oL3043MsIs>>. Acesso em: 26 mar. 2018. Recomendamos que se assista ao jogo, já que a narrativa não dará conta dos aspectos visuais e sonoros presentes na experiência de contato com a mídia. De qualquer maneira, tentaremos transcrever, de forma descritiva, a experiência do jogador no controle do personagem que é o vetor da narrativa, Alucard.

¹² No original: *Journey back to 1792, and the Transylvanian countryside of Romania.*

¹³ No original: *It was Richter Belmont, the legendary vampire hunter, who succeeded in finally ending the menace of Count Dracula, Lord of the Vampires who had been brought back from the grave by the dark priest Shaft. However, one night 4 years later, under the glare of a full moon, Richter mysteriously vanished. With no idea of where to begin her search, Maria Renard set out to look for him. It was then that fate intervened. Castlevania, the castle of Dracula, which is rumored to appear once every century, suddenly materialized from out of the mist as if to show her the way. Meanwhile, powerful forces were struggling for the soul of a man named Alucard. The very same Alucard who had teamed up with Trevor Belmont to battle his immortal father, Count Vlad Tepes Dracula. Alucard, in order to purge the world of his own cursed blood line, had submerged his vampiric powers and entered into what was supposed to be an eternal slumber. But now, he is awake and aware of the evil once again at work in his homeland. This*



time has once again come for the forces of Good and Evil to engage in their ancient battle. Dracula's castle beckons you. And no man can say who shall emerge victorious.

¹⁴ No original: *The only thing necessary for evil to triumph is for good men to do nothing.*

¹⁵ Esta frase tem autoria original de Edmund Burke, conforme se pode ver em: "All that is necessary for the triumph of evil is that good men do nothing" (SHAPIRO; EPSTEIN, 2006, p. 116).

¹⁶ No original: *You are Alucard. Raging through you is the hunger and bloodlust of your vampire father, and the gentle, empathetic compassion of your human mother. As you have tried to come to terms with that constant internal struggle, you have recognized an outer struggle as well—the need to destroy Castlevania and bury the demons both within the castle and within your soul.*