



## V Simpósio Gótico de Pós-Graduação: Literatura, Artes, Mídia

Quarta-feira – 21 de novembro de 2018. Auditório Henrique Fontes. CCE bloco B.  
Universidade Federal de Santa Catarina

### PROGRAMAÇÃO

9:00 – 9:30 \* Abertura: ***Global Gothic: mapeando expressões góticas pelo mundo***  
Prof. Dr. Daniel Serravalle de Sá

#### Sessão 1

10:00 – 10:20 \* ***Penny Dreadful: literary mash-up in Victorian London***  
Joice Elise Cardoso de Amorim

10:20 – 10:40 \* ***The child within the adult: the overlap of characters in Mike Flanagan's Hush***  
Marinho Cristiel Bender

10:40 – 11:00 \* ***Am I playing this game or is it playing me? the Gothic discourse in Doki Doki Literature Club***  
Elisa Silva Ramos

11:20 – 14:00 Almoço

#### Sessão 2

14:00 – 14:20 \* ***Espaços góticos em A abadía de Northanger, de Jane Austen***  
Samara Souza da Silva

14:20 – 14:40 \* ***Harry Potter: o gótico e a literatura infanto-juvenil***  
Natália Alves

14:40 – 15:00 \* ***Blood and shame: unraveling the Gothicism in Eimear McBride's A Girl is a Half-Formed Thing***  
Eloísa Dall'bello

15:00 – 15:20 \* ***Entre os mortos e o capital: a crise da urbanização capitalista e o horror no filme "O Corvo" (1994)***  
Yasmim Pereira Yonekura

16:00 – 16:20 *Coffee break*

### Sessão 3

16:20 – 16:40 \* **Comte Drácula: das entrelinhas para os quadrinhos**

Francisca Ysabelle Manriquez Reyes Silveira

16:40 – 17:00 \* **Carmilla, the femme fatale?**

Natália Pires da Silva

17:00 – 17:20 \* **It came from the woods: conflito, transformação e insanidade nos quadrinhos de Emily Carroll**

Ana Carolina da Silva Maciel

17:20 – 17:40 \* **A resignificação do vampiro em A garota que anda à noite**

Vitor Henrique de Souza

### Palestra de encerramento

18:10 – 18:40 \* **Horace Walpole, para além de O Castelo de Otranto**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Moura Colucci de Camargo (UFTM)

18:50 – 19:30 *Coffee break*

Cada participante fará uma apresentação de 20 minutos e depois a sessão ficará aberta por 30 minutos para perguntas e debates.

## ABSTRACTS / RESUMOS

### ***Penny Dreadful*: literary mash-up in Victorian London**

Joice Elise Cardoso de Amorim

The TV series *Penny Dreadful*, a supernatural horror melodrama, is an example of work built on literary mash up, which is a work of fiction that has different sources of inspiration, a hybrid that blends and comments other original texts. The series was created and written by John Logan, he juxtaposed fictional characters with literary monsters known worldwide from Gothic Literature. *Penny Dreadful* takes place in London, under Queen Victoria's Reign. "Victorian London, for many writers, is more than the sum of its parts: it is a symbolic space that, in the literary imagination, becomes the repository of the hopes and disillusionment, the triumphs and disasters, of a host of literary characters" (Dryden 68). Set in the Victorian London in 1891, the TV series creates something new at the same time it comments and honors some remarkable Gothic literary works.

## **The child within the adult: the overlap of characters in Mike Flanagan's *Hush***

Marinho Cristiel Bender

The feeling of inadequacy and oppression, the isolation from the rest of the world and a house in the middle of nowhere can foster a sense of abandonment and rejection. Mike Flanagan's *Hush* (2016) brings the disturbing story of how Maddie Toung, a deaf-mute writer who lives by herself in the woods, undergoes a night of pain-filled hysteria and suffering when an unknown man invades her dwelling and breaks the serenity of the night. Maddie's quest for survival, trapped in her own house, and unable to hear or speak due to her limitations can be directly connected to the Gothic trope of the "abandoned child", brought by Cavallaro (2002). This theory can also be applied to the adult character when the combination of their physical limitations, psychological traits, and the setting overlap to express Gothic features. This work intends to discuss how the "abandoned child" can be perceived in *Hush* and how the *infant spectrum* operates within the main character throughout the film and with the twisted events, as well as how terror and horror are depicted in the different situations the Maddie goes through.

## **Am I playing this game or is it playing me? the Gothic discourse in *Doki Doki Literature Club***

Elisa Silva Ramos

This presentation analyzes the videogame *Doki Doki Literature Club* (2017) within the framework of Gothic Studies, in light of an observed Gothic discourse and its connection to new media. According to Crawford (2015), the Gothic is a migrating genre, "[taking] advantage of the new set of technological tools to disturb and disorientate audiences" (42). In this sense, I seek to investigate how developers find different ways to take advantage of new media and provoke sensations of bewilderment in the audience. *Doki Doki Literature Club* is a videogame/visual novel which utilizes specificities of computer systems to simulate quite a peculiar situation, in which one of the characters, Monika, is able to manipulate aspects from the game itself by moving files within its folders located inside the players' own computers. Just as well, the videogame invites players to interact with these same files, in order to obtain different outcomes within the narrative. Considering these mechanics, this study argues that Monika's ability to interact with the players and their computers outside of the game equates her to the players themselves: both the player and Monika can interact with these files, and this raises the character to the position of

player as well. In order to accomplish this task, passages from the game will be selected which represent Monika's control over the player and the narrative. An analysis will also be conducted on the visual and narrative aspects of these scenes in terms of how they reflect the game's mechanics, players' choices and Monika's interference over them.

### ***Carmilla, the femme fatale?***

Natália Pires da Silva

Carmilla is a controversial character: she is a cruel vampire but at the same time she builds an affectionate relationship with her victim, Laura, a fact which has caused some disagreement whether Carmilla can be considered a *femme fatale*, or not. The *femme fatale* is usually known as a woman that uses her sexuality, and seductive power in order to attract and then kill men. In this sense, Victor Sage's reading of the character is similar to that of the *femme fatale*, as he argues that Carmilla uses the power of her rhetoric to seduce Laura into a trap that would lead to her death, however, Tatiana Brandão de Araújo defends that due to the fact that Carmilla does not prey on men, only on women, is in disparity with the stereotype of the *femme fatale*. Moreover, Araújo also argues that the affectionate relationship between the two women is another evidence that Carmilla subverts this concept. In this regard, this presentation aims at analyzing the novella *Carmilla*, written by J. Sheridan Le Fanu, in 1872, in order to better understand in which ways the vampire Carmilla can be considered a *femme fatale*, seeking to contribute to a discussion that has already been done regarding this topic.

### ***Harry Potter: O gótico e a literatura Infanto-juvenil***

Natália Alves

A atmosfera e o cenário em romances góticos geralmente são sombrios e ameaçadores, situações e espaços de medo medonho onde algo horrível poderia acontecer a qualquer momento. Como Jerrold E. Hogle explica em sua introdução ao *Cambridge Companion to Gothic Fiction*, “um conto gótico geralmente acontece (pelo menos em parte do tempo) em um espaço antiquado ou aparentemente antiquado” (2). Castelos, igrejas antigas, cemitérios e ruínas antigas contribuem para aumentar a atmosfera e o sentimento de insegurança e trevas nesses romances, que são frequentemente ambientados em lugares sombrios e isolados. Nos livros da série *Harry Potter*, Hogwarts, a Floresta Proibida, a Casa dos Gritos (Riddle), o cemitério, o Largo Grimmauld e o labirinto do Torneio Tribruxo são todos lugares que evocam uma sensação de ameaça e escuridão

comum aos romances góticos. Esses lugares são escuros e assustadores, em parte porque eles compartilham um elemento comum relacionado ao desconhecido, nesses espaços nunca se sabe o que poderia acontecer. No entanto, a série *Harry Potter* não apenas tem um cenário gótico, mas também outras características e temas, como a morte e o mistério, que podem estabelecer outras conexões com as narrativas góticas. Em relação a essas características, esta apresentação tem como objetivo mostrar características góticas na série de livros e também estabelecer um vínculo entre o gótico e a literatura infanto-juvenil.

### **Blood and shame: unraveling the Gothicism in Eimear McBride's *A Girl is a Half-Formed Thing***

Eloísa Dall'Bello

*A Girl is a Half-Formed Thing*, written by Irish author Eimear McBride and published in 2013, is an award-winning novel which simultaneously puts the reader into the position of passive observer and active investigator as regards the female protagonist's trajectory. The protagonist's interior monologue, which permeates the whole narrative, starts when she is only five and already depicts the conflicted nature of familial relations and society's axiomatic pressure upon the individual's mode of conduct and wills. The consequences of being embedded in such an atmosphere are explicitly shown through the main protagonist who – under conditions of great hardship – we, readers, silently and often indulgently observe to grow. In this paper, I aim at rereading McBride's work through new and unprecedented lenses, thus unraveling the novel's Gothic undercurrents, which are most heavily concentrated in the psychological pressure the unnamed protagonist is always under. It is an account on girlhood told through a psychological thriller of the horrors of being entrapped in one's own mind – and most horrifyingly – of being stuck in one's inherited defiled world. The ever-present broken lexicon, the stream of consciousness technique applied throughout altogether with the inexplicit obscure events serve the purpose not only of problematizing gender relations within a provincial societal construction, but also of cruelly and silently entrapping both the unnamed protagonist and the witness-reader into its terrifying plot. The novel which consecrated McBride as an “instant genius” promises to be a riveting example of Gothicism in contemporary Irish literature.

## **Entre os mortos e o capital: A crise da urbanização capitalista e o horror no filme “O corvo” (1994)**

Yasmim Pereira Yonekura

No livro *The Urbanization of Capital – Studies in the History and Theory of Capitalist Urbanization 2* (1985), David Harvey propõe uma abordagem de análise da urbanização da sociedade capitalista contemporânea da perspectiva marxista, tendo a cidade como local de materialização infraestrutural e palco de circulação de bens e acumulação material dentro do capitalismo também relacionada com a dinâmica de luta de classes. Para além da questão econômica, Harvey propõe uma metodologia crítica que permite dialogar questões da metodologia por ele criada e proposta com questões culturais e nos permite pensar em *corpora* de estudos diversos. Indo nesse sentido interdisciplinar, Lisa Hopkins propõe o ato de transpor Gótico para o cinema como a criação de uma “estética de contrastes violentos” (HOPKINS, 2005, p. xi), acompanhado pelo senso de não-familiaridade (*Uncanny*) que o gótico usa para se reciclar e continuar onipresente como ferramenta de espelho e crítica dos diferentes tempos que ele atravessa. Pensando em consonância com Harvey e Hopkins, essa pesquisa visa abordar a caracterização gótica do espaço urbano de *O corvo* (1994), de Alexander Poya, como espelho e crítica dos processos de urbanização do capital no final do século XX, ampliando a perspectiva de como a violência, o horror e questões sociais de classe e raça aparecem no filme de Poya para verificar como a ‘estética dos contrastes violentos’ do gótico permanece vívida enquanto ferramenta de investigação sociocultural, atual mesmo quase três décadas depois do lançamento do filme.

### **Comte Drácula: das entrelinhas para os quadrinhos**

Francisca Ysabelle Silveira

*Drácula*, de Bram Stoker, é sem dúvida um marco na cultura e responsável pela popularização do mito do vampiro como conhecemos hoje. Causando grande impacto, foi considerado na sua época, superior a Edgar Allan Poe, Emily Brönte e Mary Shelley e as adaptações deste romance, originalmente publicado em 1897 são diversas. Esta apresentação tem como objetivo apresentar ao público uma adaptação de Drácula de grande notoriedade: *Comte Drácula*, adaptação realizada pelo italiano Guido Crepax para os quadrinhos, publicada em 1987. Repleta de referências que permeiam o romance, Crepax traduz para a linguagem dos quadrinhos o erotismo velado que encontramos nas entrelinhas de Drácula de Bram Stoker, além de nos presentear com um ambiente arquitetônico que remete a outras adaptações do mito do vampiro. Apesar de se tratar da primeira

adaptação de Crepax, seu trabalho é notável e um dos mais aclamados na sua carreira, sendo escolhido neste trabalho para demonstrar que o processo de adaptação de um romance para outra mídia é também um processo tradutório que enriquece a leitura do ponto de vista semiótico, abrindo possibilidades narrativas e referenciais para ampliar os conhecimentos do seu leitor.

### **Espaços góticos em *A abadia de Northanger*, de Jane Austen**

Samara Souza

A exploração visual de uma catedral gótica, e de outros objetos e elementos góticos, são os espaços principais que Jane Austen utiliza para narrar a história da protagonista Catherine Morland, no romance *A abadia de Northanger*, publicado originalmente em 1818. Se colocado em diálogo com os demais romances escritos por Austen, observa-se que *A abadia de Northanger* segue uma tendência própria, enquadrando-se distintamente nos padrões dos estudos da tradição da espacialidade gótica na literatura. Morland inicia sua trajetória a partir do momento em que recebe o convite para conhecer Northanger; o convite mobiliza sua imaginação, todo um encantamento e deslumbramento que são originários das suas leituras de romances góticos clássicos, dentre eles: *Os mistérios de Udolpho* e *The Italian*, escritos por Ann Radcliffe no final do século XVIII. Na obra em questão, é inegável a presença de elementos e objetos que provocam medo, criando uma atmosfera fantasmagórica em relação à arquitetura gótica. No que tange as considerações acerca da espacialidade gótica, Luciana Colucci (2013) argumenta que o espaço da literatura gótica está ligado essencialmente “ao espaço psicológico e físico de modo a influenciar personagens e leitores uma vez que não há enredo gótico que não se passe em uma igreja antiga, em um castelo, em uma casa, em um calabouço, em uma floresta, entre tantos outros espaços, lugares, ambientes e cenário”. Nesse sentido, Jane Austen desenvolve uma trama típica que envolve a tradição da espacialidade gótica na literatura, mobilizada por meio de vários artifícios e estratégias literárias, objetos que causam medo e instigam a curiosidade do leitor, fomentando a representação de um espaço “real” e “irreal”.

### **A resignificação do vampiro em *A garota que anda à noite***

Vitor Henrique de Souza

Ainda que as características fundamentais do vampiro tenham sido cunhadas por Drácula, de Bram Stoker, a figura do vampiro provou ser maleável ao longo do tempo. Os principais elementos visuais e mitológicos estabelecidos pelo romance de Stoker evoluíram de diferentes

maneiras em contextos contemporâneos, criando novas características para o vampiro na literatura e no cinema. Os romances de Anne Rice, por exemplo, introduziram um vampiro com maior carga emocional, enquanto as produções da Hammer Films aumentaram o apetite sexual do vampiro. Independentemente de qual seja o foco escolhido para destaque, a figura do vampiro provou ser mutável e cheia de possibilidades para explorar. Pensando nessa mutabilidade e capacidade de adaptação a novos contextos, o objetivo desta apresentação é discutir o filme *A garota que anda à noite* (*A girl walks home alone at night*, 2014), dirigido por Ana Lily Amirpour, e como a representação do vampiro difere das produções anteriores. Ao retratar uma vampira em uma cidade iraniana, mais uma vez o mito do vampiro é transformado, o que demonstra como a figura do vampiro é representativa de contextos culturais e aspectos sociais.

### ***It came from the woods: conflito, transformação e insanidade nos quadrinhos de Emily Carroll***

Ana Carolina da Silva Maciel

Este trabalho visa apresentar como o gótico Canadense se insere nos quadrinhos de horror da artista Emily Carroll, com base na crítica literária de Margaret Atwood e Northrop Frye sobre o papel da natureza na história e desenvolvimento literário do Canadá, além da análise de Bernice Murphy sobre a construção do discurso gótico em ambiente rural, pastoril ou até mesmo selvagem. Tendo como cenário principalmente a floresta, as histórias de Carroll trazem ao século XXI o que há de mais clássico na literatura do Canadá: a centenária visão de enxergar nas vastas e labirínticas paisagens canadenses um inimigo capaz de levar seu povo ao abandono de qualquer razão ou moral.