

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS

SARA SANTIAGO DE OLIVEIRA

LIMBUS COMPANY E HEATHCLIFF: *RELEITURAS EM JOGOS DIGITAIS*

**ALFENAS/MG
2025**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS

SARA SANTIAGO DE OLIVEIRA

LIMBUS COMPANY E HEATHCLIFF: RELEITURAS EM JOGOS DIGITAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciada em Letras – Inglês e Literaturas da Língua Inglesa pela Universidade Federal de Alfenas.

Orientador: Profa. Dra. Maria Clara Pivato Biajoli

**ALFENAS/MG
2025**

Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal de Alfenas
Biblioteca Central

Oliveira, Sara Santiago de.

Limbus Company e Heathcliff : Releituras em Jogos Digitais / Sara Santiago de Oliveira. - Alfenas, MG, 2025.

51 f. : il. -

Orientador(a): Maria Clara Pivato Biajoli.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - Inglês e Literaturas da Língua Inglesa) - Universidade Federal de Alfenas, Alfenas, MG, 2025.

Bibliografia.

1. Literatura. 2. Video Games. 3. Releitura. 4. Emily Brontë. 5. Heathcliff.
I. Biajoli, Maria Clara Pivato, orient. II. Título.

SARA SANTIAGO DE OLIVEIRA

LIMBUS COMPANY E HEATHCLIFF: *RELEITURAS EM JOGOS DIGITAIS*

A Presidente da banca examinadora abaixo assina a aprovação do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciada em Letras – Inglês e Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal de Alfenas.

Aprovada em: 12 de dezembro de 2025

Prof.^a Dr.^a Maria Clara Pivato Biajoli
Universidade Federal de Alfenas

Assinatura:

Prof.^a Dr.^a Deborah Walter de Moura Castro
Universidade Federal de Alfenas

Assinatura:

Prof. Dr. Ítalo Oscar Riccardi León
Universidade Federal de Alfenas

Assinatura:

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora Maria Clara Pivato Biajoli, por todo o apoio e a ajuda cedida ao longo desse trabalho. Agradeço especialmente por aceitar a minha ideia de trazer jogos junto com minha pesquisa.

Agradeço ao meu pai e minha mãe, Denilson e Rosângela, por terem me apoiado quando eu repentinamente decidi entrar no curso de Letras e em todos os meus momentos ao longo da faculdade. Ter vocês me dando suporte, mesmo com a distância, foi muito importante.

Aos meus irmãos, Alan, Airã e Denilson Jr., por me colocarem em contato desde criança com o mundo dos jogos e por sempre me incentivarem nesse caminho. Os momentos jogando com vocês, longos ou curtos, ajudaram a desenvolver carinho por esse universo.

Aos meus amigos, Kamila e Mikael. Obrigado Kamila por ter sido a pessoa que me introduziu ao jogo Limbus Company e estimulou o meu interesse por ele, sem você esse trabalho não existiria. Obrigado Mikael por sempre ouvir meus comentários sobre o assunto com o seu entusiasmo contagiante.

Agradeço também ao meu companheiro Ryan, por cuidar de mim nesse último ano de faculdade e me incentivar a continuar me dedicando mesmo nos momentos mais difíceis.

“A thousand readers will interpret a story a thousand different ways. Some believe the text itself is dead, and it is the reader who gives it life.”

(Bluepoch Games, 2023)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é trazer a experiência de jogos digitais como um meio não apenas de distração ou diversão, mas também como meios capazes de fomentar reflexões importantes para os estudos acadêmicos. Para isso, será analisado *Limbus Company*, um jogo desenvolvido pela empresa sul-coreana Project Moon, lançado em 2023, o qual traz consigo um elenco principal de 13 personagens inspiradas em livros clássicos, sendo uma delas Heathcliff, personagem de Emily Brontë no romance *Wuthering Heights* (1847). De acordo com Caywood (2017), Heathcliff é apenas visto pelo leitor pelo ponto de vista tendencioso das personagens/narradores – principalmente Nelly Dean – levando à desconfiança da veracidade de sua personalidade agressiva. Além disso, como dito por Althubaiti (2015), essa visão de Nelly também possui uma conotação racista, visto que Heathcliff é construído como um homem não-branco ao longo do romance. Essa percepção aparece diversas vezes na obra, por exemplo na forma como Heathcliff diz desejar ter cabelos e pele clara para poder se “equiparar” a Edgar Linton. O propósito deste trabalho é trazer uma comparação entre as personagens de Heathcliff que, no romance, conhecemos originalmente apenas pela visão de outros, enquanto no jogo o conhecemos como um companheiro e, através da interatividade do jogo, criamos um vínculo antes de ter contato com o seu passado. Dessa forma, propomos uma hipótese, de que um jogo digital é capaz de nos trazer uma nova visão a respeito de um clássico, dando voz a um personagem que originalmente sofre pela sua falta de voz no romance.

Palavras-chave: Literatura. Video Games. Releitura. Emily Brontë. Heathcliff.

ABSTRACT

The objective of this work is to bring the digital experience as a means not only for distraction or fun but also as a way to foment important reflections for academic studies. For this, it will be analyzed the game *Limbus Company*, developed by the South Korean company Project Moon, released in 2023, bringing with it a main cast of 13 characters inspired by classic works of literature. One of them is Heathcliff, Emily Brontë's character from the novel *Wuthering Heights* (1847). According to Caywood (2017) Heathcliff is solely seen by the reader through the biased lenses of characters/narrators - specially Nelly Dean - leading to their mistrusting the veracity of his aggressive personality. Furthermore, as brought by Althubaiti (2015), this vision of Nelly also possesses a racist connotation since Heathcliff is described as a non-white man throughout the novel. This perception appears multiple times in the work. For example, in the way Heathcliff wishes to have light hair and fair skin so he can "equate" to Edgar Linton. The purpose of this essay is to bring a comparison between both Heathcliffs - the first, in the novel, we originally know only through the lenses of others; the second, from the game, we know him as a companion, and through the game's interactiveness we create a bond before getting into contact with his past. In this way, we propose a hypothesis that a digital game is capable of bringing us a new point of view regarding a classic story, giving voice to a character who originally suffers because of his lack of voice in the novel.

Keywords: Literature; Videogames; Reinterpretation. Emily Brontë. Heathcliff.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo do tipo de cena mais comum, onde temos apenas a imagem de personagens e a fala.....	20
Figura 2 - Arte completa feita para representar uma cena importante.....	20
Figura 3 - Imagem promocional de Heathcliff onde ele está com suas roupas do dia-a-dia.....	23
Figura 4 - Heathcliff com sua mudança de roupa para poder retornar à Wuthering Heights.....	27
Figura 5 - Roupas comuns aos homens na época vitoriana da Inglaterra.....	27
Figura 6 - Catherine conversando com outra versão de si mesma no espelho.....	35
Figura 7 - Erlking Heathcliff após a morte de Catherine.....	38
Figura 8 - Heathcliff escuta a conversa de Nelly com Catherine quando mais novo.....	40
Figura 9 - Heathcliff mais velho tendo oportunidade de ouvir novamente a conversa.....	40
Figura 10 - Heathcliff tomando a decisão de ouvir a conversa até o fim e conversar com Catherine.....	41
Figura 11 - Combinação de duas imagens. Primeiro, o bastão de Heathcliff antes dos eventos do Canto 6, e depois o mesmo bastão após os acontecimentos.....	43

SUMÁRIO

1	Introdução: <i>Videogames e Literatura</i>.....	9
2	Limbus Company.....	14
3	Características de Desenvolvimento de Jogos.....	18
4	Análise.....	20
5	Considerações Finais.....	44
	Referências Bibliográficas	46

1. Introdução: Videogames e Literatura

Este trabalho pretende analisar o jogo *Limbus Company*¹ (2023) como uma forma de adaptação literária da obra *Morro dos Ventos Uivantes* (1847) partindo da premissa de que jogos digitais são meios não apenas válidos mas também ignorados de análises críticas que podem contribuir para (re)interpretações de obras consideradas clássicas. Jogos digitais são meios frequentemente tratados apenas como distrações para se divertir no tempo livre, contudo, é trazido aqui uma visão diferente sobre esse recurso midiático popular, onde ele é também uma possibilidade de desenvolvimentos de estudos acadêmicos utilizando eles como base. Isso é importante pois além de abrirem novas possibilidades de evoluções de estudos em múltiplas áreas, também discute o preconceito existente em meios acadêmicos envolvendo determinados tipos de mídias.

De acordo com Leonard Herman (1994), em seu livro *Phoenix: The Fall & Rise of Video Games*, é difícil apontar exatamente em que momento a “história dos videogames” começa a ser datada. Mas, segundo ele, uma coisa é possível de ser afirmada: Ralph Baer e Nolan Bushnell são dois nomes que marcam essa era dos jogos digitais como o “o pai dos videogames”, aquele que desenvolveu o primeiro console doméstico (Magnavox Odyssey), e “o pai da indústria do videogame”, pois ele lançou o primeiro jogo eletrônico comercial, respectivamente. Como dito por Steven L. Kent (2001), o início do processo de criação e desenvolvimento dos Videogames ocorre entre 1950 e 1960, quando cientistas passam a tentar desenvolver pequenos e simples jogos que apareciam nas telas de computadores. Em 1958, “O físico Willy Hingibotham do Laboratório Nacional de Brookhaven em Nova Iorque inventa um jogo interativo similar a Tênis de Mesa que é exibido na tela de um Osciloscópio.” (Kent, 2001, p. 12, tradução nossa²), esse jogo seria chamado de *Pong*, considerado como o primeiro Video Game, por mais que tenha demorado até 1972 para ser lançado oficialmente pela empresa Atari fora de computadores de faculdades.

A partir da criação de *Pong*, que foi seguido por *Spacewar!* por Steve Russell em 1962 (Kent, 2001, p.11), e com o maior desenvolvimento das tecnologias

¹ Ao se inserir o nome “Limbus Company” foi optado pela utilização do itálico para se referir ao jogo, com a escrita normal para se referir à companhia dentro do universo do jogo.

² Todas as traduções feitas ao longo da análise foram feitas de mesmo modo por mim.

e, conseqüentemente, dos jogos digitais, questões sobre as características definidoras de tais jogos digitais passaram a surgir. Nick Caldwell, em sua introdução no livro *Theoretical Frameworks for Analyzing Turn-based Computer Strategy Games* diz que:

“(...) diferentes gêneros de jogos, até mesmo diferentes subgêneros de jogos, implantaram uma representatividade estratégica tão diversa que faz com que afirmações gerais sejam insustentáveis (...) Jogos podem compartilhar de um propósito básico – entreter – mas todo novo jogo que aparecia na minha tela poderia muito bem ser um meio diferente, ou uma língua diferente, por completo.” (Caldwell, 2004, p. 42)

Definir o gênero de tais jogos digitais se tornou complexo pois era possível classificá-los de modos diferentes de acordo com quais aspectos se analisavam. Como dito acima por Nick Caldwell (2014), o principal aspecto que surge e complica a categorização mais específica de tais jogos digitais, de acordo com Thomas H. Apperley (2006), é o aspecto de *interatividade*. É essa interatividade que traz essa grande massa de variações possíveis em jogos que é mencionada por Nick Caldwell acima. O gênero dado a um jogo não é determinado apenas de acordo com suas características visuais, como pode ser estipulado ao se “colocar” um gênero em livros, filmes ou séries, mas também o modo como esse aspecto de interatividade é colocado no processo de consumir tal jogo. Alguns desses gêneros, de acordo com Apperley (2006), podem ser definidos como: Simulação, Estratégia, Ação e RPG (Role-Playing Game). Este último é o gênero utilizado no site oficial da empresa Sul-Coreana Project Moon para definir seu jogo *Limbus Company*, objeto de estudo da pesquisa aqui apresentada. A caracterização de *Limbus Company* como um RPG já traz ao jogador uma expectativa do que esperar em relação ao funcionamento do jogo.

“RPGs quase sempre contam uma história, caracterizada como uma longa missão em busca de algum objetivo importante. Essa missão é dividida em um número de capítulos que progridem em uma sequência linear, cada um com suas próprias missões secundárias e desafio principal no final. Esses desafios de finais de episódio (quase sempre um combate com um inimigo poderoso) são análogos aos personagens chefes ao fim de um jogo de ação. (...) e cada episódio leva o jogador a um novo lugar” (Adams, 2010, p. 458)

Apperley (2006), em seu artigo sobre os gêneros utilizados para definir Videogames, diz que tais são “(...) agrupamentos estéticos vagos baseados em torno da ligação da estética do Videogame com formas de mídia anteriores”. Por

mais que, com seus estudos, ele reforça a ideia de que se deveriam levar em conta mais os aspectos interativos do que o estético, não muda o fato de que os jogos digitais como um todo têm muita influência de mídias anteriores. Ele também aponta como os jogos de RPG, que muitas vezes também são associados a “jogos de aventura”, possuem características próximas ao gênero literário de fantasia e, de acordo com ambos King and Krzywinska (2002, p. 29) e Bolter and Grusin (1999, p. 94), tiram grande inspiração das obras de J. R. Tolkien. Contudo, não é possível resumir toda a origem dos jogos de RPG digitais à literatura, ela também está conectada ao que é chamado de “RPG de mesa”, como *Dungeon and Dragons*, que é de onde tira os aspectos de “atuação”, de agir como um outro alguém e de se imergir na história a partir das vivências e sentimentos de uma personagem. É essa parte que forma o “Role-Playing” do RPG, ou seja, uma “interpretação de papéis”, parte essencial da definição desse gênero.

Não são apenas os gêneros dos jogos que possuem inspiração em mídias exteriores, mas também suas inspirações para criação de jogos e até mesmo as histórias contidas em si para narrar a aventura. *Pong*, o primeiro jogo feito, teve como inspiração o jogo de Tênis; *Spacewar!*, lançado em 1962, teve seu tema espacial escolhido pois “Naqueles dias, a maioria das pessoas ainda considerava computadores algo vindo de histórias de ficção científica” (Herman, 1994, p. 22), ou seja, teve inspiração em livros e filmes de ficção científica; *Castlevania*, lançado pela primeira vez no Famicom Disk System em 1986, de acordo com (Fernandez-Vara, 2010), possui grande inspiração no clássico *Drácula* de Bram Stoker, tendo em sua *gameplay* um vilão de mesmo nome.

Esses jogos digitais são muito frequentemente considerados como mídias apenas utilizadas como um meio de se divertir, distrair, relaxar, entre outras possibilidades de “uso” de tais jogos. Portanto, não são tratados como mídias a serem levadas a sério como um meio de crescimento individual, como algo a ser estudado e observado tal qual um romance ou um poema. É argumentado por Frasca (2001, p.1, apud Partington, 2010, p.75), por exemplo, que jogos “não devem ser vistos como uma extensão de narrativa, literatura, teatro ou cinema”, ou seja, que não são mídias com um conteúdo “importante” ou refinado o suficiente para serem analisados de forma crítica e de influência em nossa cultura. Contudo, existem aqueles que defendem a possibilidade do contrário, como no livro *Game Literacy in Theory and Practice*, em que é trazido que “Nosso foco principal é em

como nós podemos ensinar sobre jogos como um meio cultural com seu mérito próprio, assim como nós ensinamos sobre filmes ou televisão ou literatura” (Buckingham e Burn, 2007, p. 323). Nessa mesma argumentação, Naiara Sales Araújo afirma em seu artigo *Literature and Videogames: Adaptation and Reciprocity* que:

“Literatura foi e ainda é uma importante fonte de inspiração para criar o enredo, ambiente, personagens e suas representações dentro de um jogo. A história dos jogos é marcada por uma influência de narrativas literárias, mesmo quando não existe conexão óbvia.” (Araújo, 2017, p. 228)

Diversas exemplificações desse argumento são trazidas em seu artigo, como: *Space Invaders* (1978) e o gênero Lunar Lander que surgiu em 1978, ambos inspirados pelos livros de H. G. Wells, *The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy*, inspirado no livro de mesmo nome por Douglas Adams, e *Alice: Madness Returns* (2011), inspirado em *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll.

Contudo, é importante também apontar, como trazido por Jacques Derrida em seu ensaio *Signature Event Context* (1972), incluído no livro *Margins of Philosophy* (2024), que a adaptação em filmes não é simplesmente uma imitação de um original verdadeiro e superior; opera, na verdade como se fosse uma “citação” inserida em um novo contexto e, com isso, é inevitavelmente retrabalhada. É impossível escapar de diferentes interpretações (e reinterpretções) quando se trata de adaptações, algumas das quais podem até mesmo surgir como completas releituras ou críticas de suas mídias originais. Na literatura temos isso há algum tempo, em casos como *Vasto Mar de Sargaços* (1966) de Jean Rhys, que explora uma personagem secundária de *Jane Eyre* (Charlotte Brontë, 1847), ou *Ofélia* (2006) de Lisa Klein, que traz uma releitura da personagem de mesmo nome da obra *Hamlet* (Shakespeare, 1623). Essas releituras ocorrem também no mundo dos jogos em situações como *Castlevania* (1986-atualmente) e *Alice: Madness Returns* (2011), ambos mencionados anteriormente. *Castlevania* traz alterações na própria história, tendo como protagonistas um clã de caçadores de vampiros que tem como missão matar Drácula sempre que ele renasce, incluindo até mesmo habilidades mágicas. Já *Alice: Madness Returns* traz uma releitura mais sombria e que explora a loucura do “mundo das maravilhas”.

Limbus Company, principal objeto de pesquisa deste trabalho ao lado de *Wuthering Heights*, romance de Emily Bronte, é um jogo que também possui

inspiração em mídias – categorizadas como literatura clássica – que existiram previamente e que podem ser utilizadas para apontar as possibilidades de análise de jogos, além do uso deles como um meio de fazer uma releitura de obras clássicas já existentes, trazendo novos horizontes no âmbito de estudo não apenas dos jogos digitais como também das próprias obras originais.

O elenco principal do jogo, composto por um total de 13 personagens, possui como protagonista Dante, uma pessoa cujo gênero não é especificado pois já se inicia o jogo com suas memórias e aparência original sendo perdidas. Por se tratar de um jogo de RPG, é necessário que exista a característica *interativa*, como apontado anteriormente através de Thomas H. Apperley (2006), em que o jogador vive e age através de uma personagem, acompanhando sua história e pensamentos, “atuando” como ela. No caso de *Limbus Company*, essa personagem é Dante, cujo nome e história possuem inspiração na personagem do poema *O Inferno*, primeira parte de *A Divina Comédia* de Dante Alighieri. Além de Dante, também é incluído como parte do jogo a personagem “Vergilius”, guia da viagem de Dante no poema, que é personagem secundário no jogo e também funciona como um guia para o jogador ao decorrer da história.

Além de Dante, há outras 12 personagens: Yi Sang, inspirado na personagem e autor do livro *The Wings* (Yi Sang, 1936); Faust, inspirada em Faustus do livro *A Trágica História do Doutor Fausto* (Goethe, 1962); Don Quixote, inspirada em Don Quixote do livro *Don Quixote* (Cervantes, 1605); Ryōshū, inspirada em Yoshihide do conto *Hell Screen* (Akutagawa, 1918); Meursault, inspirado em ambos Meursault e Patrice Mersault dos livros *The Stranger* (Camus, 1942); Hong Lu, inspirado na história do romance *O Sonho da Câmara Vermelha* (Cao Xueqin, 1791); Heathcliff, inspirado em Heathcliff do livro *Morro dos Ventos Uivantes* (Brontë, 1847); Ishmael, inspirada em Ishmael do livro *Moby Dick* (Melville, 1851); Rodion, inspirada em Rodion de *Crime e Castigo* (Dostoyevski, 1866); Sinclair, inspirado em Emil Sinclair do livro *Demian* (Hesse, 1919); Outis, inspirada em Odisseu do poema *Odisseia* (ca. séc. IX a.C.); e Gregor, inspirado em Gregor Samsa de *A Metamorfose* (Kafka, 1915). O jogo é dividido em capítulos, chamados de Cantos, cada um deles focado em um desses protagonistas e seu passado no mundo fictício onde eles se encontram, sendo o capítulo referente à Heathcliff o sexto. O objetivo aqui é utilizar como base não apenas diálogos da personagem, mas também a construção audiovisual apresentada pelos desenvolvedores do jogo para caracterizá-lo,

comparando-o com a personagem do livro e como ele é colocado na história que, originalmente, é majoritariamente contada de acordo com o ponto de vista de outras pessoas.

É importante também ressaltar a importância da Teoria da Adaptação nesse contexto de se analisar de forma comparativa um romance e sua adaptação para jogos. A Teoria da Adaptação, seja ela para cinema, plataforma de *streaming* ou até mesmo jogos, traz características importantes para poder se analisar essas mídias. As adaptações foram, por muito tempo, tratadas como algo inferior e secundário em relação à obra original. Como Linda Hutcheon traz em seu estudo, “(...) realmente parece ser mais aceitável adaptar Romeu e Julieta em uma forma de alta arte respeitada, como ópera ou balé, mas não transformá-la em um filme” (2013, p. 23). Ou seja, mesmo que nas adaptações para ópera e balé também ocorram mudanças, simplesmente por serem artes consideradas mais respeitadas elas se tornam também mais aceitas ao se fazerem adaptações.

As adaptações trazem consigo não apenas a intenção de replicar a história da obra original. Podem existir diferentes intenções por trás de uma adaptação (Hutcheon, 2013, p. 7), desde criar um tributo à obra original até trazer foco a uma característica ou personagem específico dentro da obra. Além disso, as adaptações também podem servir como meio de criticar a obra original ou trazer certas situações através de novas lentes (Hutcheon, 2013, p. 93). Por esses motivos, é também importante trazer a teoria de Hutcheon ao se tentar fazer uma linha de mudanças em relação a uma personagem que foi exposta ao público pela primeira vez em 1847, visto que essas adaptações também são marcos de críticas, elogios e mudanças temporais e culturais de uma obra. É através de uma análise comparativa entre as duas mídias, no caso apresentado sendo um romance e um jogo digital, é possível analisar que tipo de “nova lente” é colocada sobre o livro, reinterpretado no jogo *Limbus Company*, além de, assim, poder observar quais características foram adicionadas na produção do jogo, quais foram mantidas e exploradas de forma mais profunda e quais foram deixadas de lado.

2. Limbus Company

Limbus Company é um jogo produzido e publicado pela empresa sul-coreana Project Moon, criada em novembro de 2016, que já possui dois outros jogos que se passam no mesmo universo *Lobotomy Corporation* e *Library of Ruina*.

O primeiro trailer³ foi publicado no dia 19 de novembro de 2021, mas o jogo foi lançado apenas em 26 de fevereiro de 2023. Nesse meio tempo foram publicados vídeos introduzindo as personagens do jogo, funcionamento das mecânicas, exemplos de conteúdo extra que será lançado e até mesmo pequenos trechos do primeiro capítulo do jogo.

Todas as personagens relevantes para a história do jogo, principais ou não, possuem como inspiração personagens e, em alguns casos mais raros, inspiração em autores de tais livros. Como já foi explicado anteriormente, as personagens da Companhia que o jogador acompanha possuem inspirações em diferentes personagens que podem ir desde literatura inglesa, que é o caso de Heathcliff, até literatura chinesa, que é o caso de Hong Lu.

O mundo no qual o jogo gira em torno possui algumas características que são importantes de se mencionar e explicar para a melhor compreensão da análise a ser trazida. Esses pontos são: o contexto de diferença de classe; como os personagens entram na companhia (Limbus Company) e o objetivo deles ali; os mundos espelho; e o item que a companhia busca, os “Galhos Dourados”.

O universo é dividido em 26 distritos, nomeados com uma letra do alfabeto, “(...) cada um deles único em seus avanços tecnológicos e cultura”. Esses distritos, conforme consta no jogo e no site oficial, são divididos em três áreas principais, as Asas, o Ninho e as Periferias⁴. As “Asas” são um termo utilizado para se referir ao grande conglomerado que domina um distrito, cujo nome sempre possui como letra inicial a mesma letra referente ao seu distrito. Como exemplo temos: Distrito S, com a S Corp de nome *Salpippyeo Agroindustries*; Distrito H, com a H Corp de nome *Hongyuan Bioengineering Group*; e Distrito M, com a M Corp de nome *MDM Enterprises*. Vale ressaltar que, no momento do jogo, não temos uma L Corp pois a antiga *Lobotomy Corporation*⁵ se desmanchou e a Limbus Company está, no momento, a se tornar a Asa do distrito L. Já o Ninho é uma parte central do distrito, diretamente protegido pela corporação do local. A definição trazida do próprio site é que “Sob a jurisdição da Asa, os cidadãos de cada Ninho desfrutam de vidas

³ Caso o leitor tenha interesse, é possível encontrar o trailer no link:

<https://www.youtube.com/watch?v=HTRQgFYCXHY>. Também está disponibilizado desde primeiro de julho de 2022 o vídeo promocional de Heathcliff, no link:

<https://www.youtube.com/watch?v=-4ve1VE3s0E>

⁴ Foi optado pelo uso do termo “Periferia” em vez de “Becos”, uma tradução mais apropriada para o termo original “Backstreets”, pois a outra opção não demonstraria o quão amplo é o local.

⁵ Esses acontecimentos ocorrem no jogo da empresa Project Moon que se passa no mesmo universo no passado e possui nome de *Lobotomy Corporation*.

confortáveis e seguras” (Project Moon, 2023). Por fim, as Periferias “Diferente dos Ninhos, essas são regiões de perigo onde sua segurança não pode ser garantida.” (Project Moon, 2023) Ou seja, são locais mais periféricos com suas regras próprias, que não possuem proteção alguma vinda da Asa de seu distrito e apenas recebem atenção quando ou possuem algo do interesse da Asa ou quando influenciam diretamente o dia-a-dia de alguma Asa ou Ninho.

O modo como as personagens são recrutadas pela Limbus Company normalmente é através de alguma troca, um contrato com cláusulas específicas que acatem a vontade da pessoa que está sendo recrutada e as ambições da companhia. É importante destacar que a companhia possui uma tendência a recrutar pessoas em momentos de fraqueza delas, quando estão tristes, perdidas, sem meios de ir atrás do que querem ou sem saber o que fazer após algum grande acontecimento que alterou o rumo de suas vidas. Eles pedem algo que eles queiram, seja ajuda em um geral ou algo específico, e em troca agem em busca de certos itens que a companhia deseja obter.

Os últimos aspectos importantes a serem definidos são a existência de “Mundos Espelho”, um ponto extremamente relevante do jogo *Limbus Company* como um todo, e o item que eles buscam em todas as suas missões, os Galhos Dourados. Esses mundos espelho foram descobertos por cientistas, sendo Yi Sang um deles, e são mundos alternativos que, em alguns casos específicos, conseguem interferir no mundo no qual o jogo se passa. Existem diversas versões de cada personagem, não apenas aqueles jogáveis, que vivem nesses diferentes mundos de diferentes formas. Trazendo um exemplo, podemos utilizar Heathcliff. Em todas as suas versões ele possui o mesmo nome, conviveu por anos com Catherine e sua família, foi embora em busca de se tornar uma pessoa diferente que se encaixe nos padrões que ele acha que Catherine possui. Já os Galhos Dourados são itens misteriosos que a pessoa que lidera a companhia para a qual eles trabalham (Companhia Limbus) deseja que eles encontrem e recuperem.

O capítulo seis, chamado de “The Heartbreaking”, é o capítulo no qual esse trabalho irá se focar. Ele se passa em um desses ninhos que são próximos ao centro tecnológico do Distrito T, ou seja, uma área para pessoas que possuem uma boa qualidade de vida. A família de Catherine vive nesse local em um casarão, indicando que possuem uma certa estabilidade financeira, tal qual a Catherine do romance. Um dos principais pontos de interesse desse capítulo é que Nelly, uma empregada

da mansão que faz referência direta a Nelly Dean do romance, descobre que em todos os mundos Catherine e Heathcliff possuem o destino de “arruinarem” a vida um do outro e, conseqüentemente, levando Nelly consigo em um caminho de frustração e tristeza que dura até sua morte. Esse é o principal aspecto que faz com que origine mais um desejo por vingança no jogo, desta vez contra Heathcliff e Catherine, por parte de Nelly, que anseia por ser livre de todos esses problemas.

Morro dos Ventos Uivantes, o principal interlocutor do objeto de estudo deste trabalho, é um romance publicado por Emily Brontë em 1847. É um livro repleto de elementos góticos, gênero o qual Bronte utilizou como meio de “explorar sua criatividade”, como diz Roumaissa Moussaoui em seu artigo “Gothic Reality: A Study of Emily Bronte’s *Wuthering Heights*” (2021). Dentre eles, existem alguns elementos sobrenaturais. Algumas personagens, por exemplo, sentem que estão vendo fantasmas ou sendo atormentadas por um. Edgar Linton, no capítulo 16, afirma que sabe que fantasmas existem durante um momento de luto pela sua esposa. Heathcliff, após a morte de Catherine, frequentemente clama por ela, fala com seu suposto fantasma e pede para que ela o assombre. O capítulo final é onde Bronte traz uma possível confirmação da existência de fantasmas quando um garoto compartilha com outra personagem que está com medo pois vê sempre em um certo local duas figuras que já se foram. Essas características sobrenaturais reforçam a presença do elemento gótico no romance.

O livro acompanha a história de Heathcliff e Catherine, se passando no “selvagem e misteriosos moors de Yorkshire” (Moussaoui, 2021, p. 44), contando a história da vida conturbada de ambos desde sua infância até a sua morte - em períodos diferentes. Heathcliff, descrito em sua primeira aparição como “(...) um cigano de pele escura de aparência, em vestimenta e maneiras ele é um cavalheiro” (Brontë, 2003, p. 5), é um jovem não branco adotado por uma família de pessoas brancas com as quais ele convive ao longo da maior parte da sua vida. É importante mencionar essa questão racial presente em *Morro dos Ventos Uivantes* de forma antecipada pois ela será de importância na análise a ser trazida neste trabalho. Contudo, é relevante também apontar que a intenção do trabalho apresentado não é de se aprofundar nesses quesitos, apenas demonstrar como essas questões são trabalhadas ao se comparar o romance com o jogo, trazendo as múltiplas diferentes possibilidades de análises que podem ser aprofundadas ao se analisar e conhecer o conteúdo apresentado no jogo *Limbus Company*. Catherine, a outra protagonista de

Morro dos Ventos Uivantes, é filha de Mr. Earnshaw, o homem que trouxe Heathcliff da rua até a propriedade de Wuthering Heights, e logo se apegou a Heathcliff. Os acontecimentos envolvendo esses dois personagens principais movem a história sendo contada no romance. Conflitos e desentendimentos misturados ao desenvolvimento das características do gótico na obra que encontramos em ambas a ambientação, espaços enclausurados que se tornam verdadeiras prisões para os personagens, e nos temas sobrenaturais trazidos ao longo da narração.

Essas características do jogo aqui apresentadas, juntamente com a história que se passa no romance, serão utilizadas ao se fazer uma análise comparativa entre o livro, *Morro dos Ventos Uivantes*, e o jogo, *Limbus Company*. Definir como a história funciona, além da necessidade de se observar propriedades específicas apresentadas são de suma importância para se fazer uma comparação entre duas mídias com modos de criação e desenvolvimento diferentes tal qual um romance e um jogo digital.

3. Características de Desenvolvimento de Jogos

Quando se está tratando de um tema como teoria da adaptação, é necessário conhecer as características de cada um dos meios, sejam eles filmes, livros, poemas, músicas, jogos, etc., para poder observar como tais aspectos são transformados de uma mídia para a outra. Para a análise a ser feita nesse trabalho, é importante também definir quais características são relevantes para pesquisa a ser feita. De acordo com Fontes (2024, p. 207):

“(...) o tradutor precisa ter conhecimento cultural e linguístico para empreender uma tradução adequada, visto que palavras isoladas não possuem a habilidade de transmitir sentidos que não estejam baseados em um conhecimento prévio do objeto discursivo.”

No caso aqui apresentado, o objeto de estudo é jogo digital, *Limbus Company*. Como vimos, ele traz uma adaptação, no capítulo 6, de um romance. Mas, para entendermos esse processo e seus resultados, iremos pontuar características de adaptação de jogos.

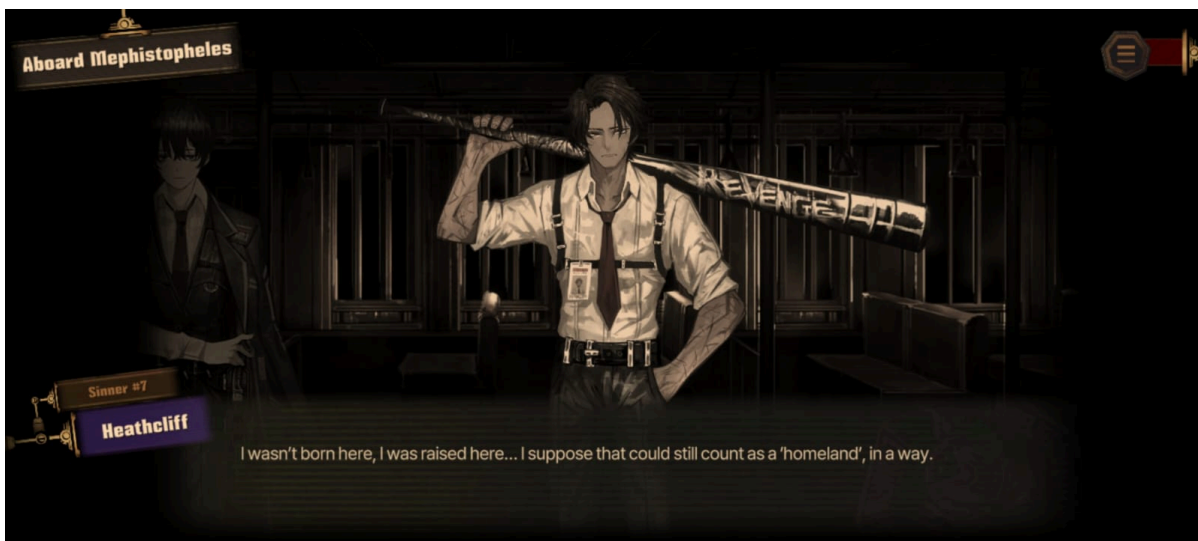
De acordo com a segunda edição do livro *Fundamentals of Game Design* (Adams, 2010), existem aspectos essenciais no processo de desenvolvimento de qualquer tipo de jogo, seja ele digital ou não. Como alguns dos aspectos de *gameplay*, ou seja, de como funcionam as interações do jogador com o jogo, não

influenciam nem na história do jogo nem na personagem a ser analisada, foi optado por deixar essas particularidades de lado. As características de *design* de jogos a serem incluídas são aquelas que influenciam na adaptação de literatura para jogo e as que afetam Heathcliff e suas interações com personagens e o mundo à sua volta. Além disso, no processo de desenvolvimento de um jogo, “(...) seus adaptadores tomam decisões a respeito de quais aspectos do trabalho [de origem] focar e quais remover.” (Spilsbury, 2023, p. 33). Explorar essas decisões também são de extrema importância, pois elas podem indicar pontos sobre a visão que aqueles que a adaptam têm sobre a obra original, o que eles achavam importante, desnecessário ou que gostariam de explorar mais.

Limbus Company, como já mencionado anteriormente, se trata de um jogo de RPG, onde características como o design de personagens, o desenvolvimento da relação entre jogador e personagens principais (sejam os avatares criados por eles ou não), o design de áudio e música, o que inclui desde efeitos sonoros até músicas desenvolvidas para cenários/momentos específicos, e a voz e língua, como os personagens falam na versão escrita e como a dublagem traz diferentes traços que se conectam com aparência, personalidade e história de cada personagem são de extrema importância para se entender as intenções que foram colocadas no processo de criação de um jogo.

Uma exemplificação de tais decisões tomadas de forma deliberada em *Limbus Company* seria a seleção de quais cenas irão receber uma arte completa e quais cenas serão feitas apenas com a imagem base dos personagens no jogo com a fala. Cenas que recebem artes completas, feitas por artistas do time, são um dos modos de se destacar um momento específico em um jogo.

Figura 1: Exemplo do tipo de cena mais comum, onde temos apenas a imagem de personagens e a fala.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Figura 2: Arte completa feita para representar uma cena importante.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

A empresa também faz, para cada Canto do jogo, a encomenda de uma música para representar a parte atual da história. Essa é uma ação comum no processo de desenvolvimento de jogos, porque a letra e a melodia dessas músicas podem ser analisadas e trazer informações extras que às vezes não são “disponibilizadas” de forma direta para o jogador.

4. Análise

Em *Morro dos Ventos Uivantes* é possível notar uma multitude de narradores, dividindo entre si momentos diferentes ao longo do romance. Os dois narradores mais frequentes, Nelly Dean e Mr. Lockwood, dividem a maior parte do romance. Mr. Lockwood inicia o primeiro capítulo, interagindo no presente com Heathcliff e os membros restantes de sua família, e Nelly, aparecendo pela primeira vez no quarto capítulo, contando a história que ocorreu entre os núcleos de Wuthering Heights e Thrushcross Grange ao longo de seus anos de serviço. De acordo com Shunami, “como uma personagem central na obra, em seu próprio direito, Nelly Dean não é isenta de uma visão limitada e subjetiva dos eventos que acontecem diante de seus olhos” (Shunami, 1973, p. 454). Está claro, portanto, que o leitor deve manter uma certa desconfiança para personagens-narradores, que contam certas histórias a partir de seu ponto de particular. Isso não significa que não se deve confiar em nada que Nelly diz, mas sim que não podemos levá-la como uma narradora imparcial que não deixa seus sentimentos particulares influenciarem no modo como conta a história, em especial nos seus momentos mais significativos. O mesmo deve ser considerado para Lockwood, que em sua primeira visita ao local, demonstra interesse em retornar ao local mas nota que “Ele evidentemente não ansiava pela repetição de minha intrusão” (Brontë, 2003, p. 08). Em sua segunda visita ao Morro, sua opinião sobre seu anfitrião já muda completamente, assumindo a existência de uma “Natureza genuinamente má” (Brontë, 2003, p. 12), nesse momento o próprio Mr. Lockwood deixa claro que já está começando a ver o outro sobre lentes que claramente possuem um tom específico, tornando ele um narrador tão não-confiável quanto Nelly. Após sua noite no local, busca mais informações sobre Heathcliff com Nelly Dean. Nelly, desde o começo, deixa clara sua opinião condenatória em relação à Heathcliff, “Quanto menos se envolver com ele melhor” (Brontë, 2003, p. 35), fator que influencia diretamente o parecer negativo que Mr. Lockwood já possui sobre o mesmo. Além desses dois principais narradores, existem também instâncias da mente de Catherine Earnshaw quando Mr. Lockwood entra em contato com seu diário, ou quando ela está divagando aos cuidados de Nelly após adoecer.

De forma similar, em *Limbus Company* também existem personagens as quais nós seguimos, tendo a oportunidade de observar de forma mais íntima seus pensamentos, motivações, inseguranças, medo e qualquer outro sentimento que ela sinta ao longo de sua história. Contudo, a visão que é trazida sobre Heathcliff

durante o jogo se choca diretamente com a do livro, apresentada acima. Primeiramente temos Dante, personagem com a qual os jogadores “atuam” ao longo do jogo, e que possui forte conexão – emocional e sobrenatural – com os outros participantes da história. É também a personagem pelo ponto de vista o qual o jogador acompanha o jogo, no quesito de “atuação” de RPGs que foi apresentado anteriormente, o jogador atua como Dante. Esse fato é importante pois a personagem tem um carinho por todos os outros apresentados, o que inclui Heathcliff, levando o jogador a também desenvolver essa afeição. Como segundo narrador temos Heathcliff, personagem que protagoniza o sexto Canto do jogo, tendo seus pensamentos sobre sua vida externalizados ora de forma voluntária, ora involuntária, devido ao contexto no qual a história acontece. Dante possui certa intimidade com Heathcliff, sempre buscando tentar entender e ajudar seu companheiro, fato que pode ser mostrado logo nas primeiras cenas do Canto, em que sua preocupação não se foca tanto na missão, mas sim na ansiedade, nervosismo e tristeza que Heathcliff sente em relação a ideia de retornar a sua antiga casa, sentimentos incomuns à personagem.

Essas diferenças de relações com Heathcliff entre narradores do romance e do jogo - um lado possuindo despreço por Heathcliff, enquanto o outro sente companheirismo - são pontos fundamentais da análise a ser feita, apontando como diferentes vozes podem não apenas dar diferentes visões sobre uma situação, mas também influenciar diretamente as ações e pensamentos de personagens que tomam tais relatos como corretos e imparciais. Além de trazer também o valor da narrativa trazida no jogo que, sob influências culturais e sociais, dá voz a uma personagem que não possui essa oportunidade em sua mídia original.

Ao tratarmos de personagens como Heathcliff, é importante primeiramente ressaltar características que, ao se desenvolver um jogo, são extremamente relevantes no processo de criação de personagens, sejam elas primárias ou secundárias: o design. De acordo com John Burgerman, criar um bom design de personagem pode ser muito complicado porque existem muitos aspectos a serem dados importância. Características como personalidade, ideais, emoções, sonhos, expressões faciais comuns daquela personagem, tudo isso deve ser levado em conta ao se desenvolver uma ideia.

“Um personagem não vai significar nada se não for projetado com um objetivo em mente. Toda a linha na história, conflitos, desafios e

ambiente em um jogo será completa se as personagens principais tiverem um objetivo que os jogadores precisam atingir no fim de um nível. Esses elementos vão ajudar o jogo a atrair os olhos dos jogadores.” (Kuntjara, Almanfaluthi, 2017, p. 43)

Por isso, é de extrema importância que seja levado em consideração as decisões tomadas no processo de criação de Heathcliff em *Limbus Company*. A escolha de suas roupas, arma, seu rosto, cabelos, voz, todas essas foram decisões tomadas de forma deliberada, com uma intenção em mente de apontar características emocionais e psicológicas da personagem através de sua aparência.

Figura 3: Imagem promocional de Heathcliff em que ele está com suas roupas do dia-a-dia.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Em primeiro lugar, uma característica marcante em todas as personagens de *Limbus Company* são as armas escolhidas para cada personagem e como elas são utilizadas como meio de referenciar as ambições de seus donos. Todos eles possuem diferentes tipos de armas batizadas com nomes específicos – uma informação que o jogo, até o momento, não aponta é se o nome é escolhido pelas personagens ou por aqueles que agem como seus chefes. Heathcliff possui um taco de beisebol nomeado de *Revenge*, ou “Vingança” em português. Quando se trata de países como Japão ou Coreia do Sul (país onde o jogo foi desenvolvido e onde se situa sua filial), podemos imaginar que a escolha do taco como arma faz referência

direta a famosos grupos de “delinquentes” nesses países, que marcam a história da violência e bullying nas escolas de acordo com Trent M. Bax (2016, p. 91-105), e que utilizam tacos de beisebol como uma arma, por serem lícitas de carregar, fáceis de se utilizar em contexto de lutas e não custavam um alto preço. Josephine Kadzban, em seu artigo *Identification With The Weapon: Sword Angel* (2024) traz análises sobre como o simbolismo é um dispositivo de narração extremamente poderoso e que as pessoas que contam/escrevem histórias utilizam armas como um meio de simbolicamente representar o seu dono.

“Nesses RPGs, personagens agressivos, brutos e fortes brandem machados, porretes ou outros tipos de armamentos grosseiros. Personagens estóicos, indiferentes e esguios brandem arcos ou armas de longa distância. Esses arquétipos surgem de expectativas culturais da aparência e personalidade de usuários de uma certa arma. Por exemplo, faz sentido que um jogador que é facilmente provocado e é um indivíduo fisicamente grande seja um usuário de armas de curta distância de tamanho substancial e construção não refinada, considerando que ele iria preferir descontar sua raiva em ataques corporais em seu alvo sem necessitar ou desejar a elegância de uma arma mais sofisticada.” (Kadzban, 2024, p. 07)

Essa escolha de arma para Heathcliff, no caso adaptado para um bastão de metal e não de madeira devido ao seu “emprego” exigir lutas constantes, reflete na imagem dele como uma personagem estressada, que entra em conflitos frequentemente e está sempre preparada para lutar com quem interferisse em suas vontades – informações fornecidas pelos próprios desenvolvedores na cena de apresentação de personagem. Além disso, a escolha de um bastão por aqueles jovens também era devido ao fato de que a maioria era estudante mas estima pelo aprendizado e que comumente sofriam despreço de suas famílias, aspecto apontado por Bax ao referenciar o caso de um jovem chamado Ji-sung e como ele possuía em sua família fatores crônicos de estresse que o levaram ao afastamento dos membros de sua casa e, futuramente, ao caminho de delinquência. A pontuação desse aspecto nas origens do uso de tacos de beisebol como armas é de importância pois, mesmo que Heathcliff não se encaixe na característica “estudante”, reflete não apenas o seu modo agressivo de agir mas também sua posição social e relações familiares em seu passado, que formaram seus ideais, medos e personalidade como um todo.

A escolha do nome de sua arma também está diretamente ligada à personagem Heathcliff do romance de Brontë, já que toda a história é movida por um

ciclo de vingança entre personagens, como é apontado por Abid-Aljabbar (2022, p. 126) em sua análise sobre os aspectos de amor e vingança em *Wuthering Heights*. Heathcliff, em específico, é tratado por ele como aquele que “foi capaz de exaurir sua vingança em todos que o trataram mal.” (Abid-Aljabbar, 2022, p. 126). No romance em si, a primeira menção de “vingança” ocorre no capítulo quatro, quando Heathcliff insiste que Hindley Earnshaw troque de cavalos com ele, visto que ele não gostava daquele que cavalgava. Como é dito por Nelly Dean, que narra a cena do passado para Mr. Lockwood “(...) se eu não tivesse intervindo, ele teria ido diretamente até o senhor, buscando vingança completa, deixando que sua condição implorasse por ele, intimidando aquele [Hindley] que a havia causado.” (Brontë, 2003, p. 39). Assim, dava indícios, desde o início do romance, da importância do tema de vingança.

Em *Limbus Company* isso ocorre de forma similar ao notarmos a arma de Heathcliff em sua primeira aparição, mesmo antes de que o jogador tenha a chance de conhecer e se aproximar dele. Como foi mencionado, não existe atual confirmação do processo de escolha dos nomes das armas dentro do próprio jogo, mas no caso da personagem em questão, é possível fazer uma dedução visto que a escritura do nome de sua arma é feita de forma brutal – como se tivesse pego uma pedra e riscado até formar o nome –, além de que, ao longo de sua história, ele opta por mudar o nome de sua arma, repetindo essa ação que, para o primeiro nome, está sendo apenas supositória para fins de análise. Essa escolha de nome confirma uma conexão inicial entre Heathcliff do livro e do jogo: seu desejo por vingança, especificamente por vingança contra os membros de *Wuthering Heights*.

Sobre sua aparência física, é a de um homem já formado, com idade acima de seus 30 anos. Por mais que não haja informações oficiais sobre sua idade, até por ele próprio não saber sua data de nascimento assim como no romance, é possível fazer certas suposições baseadas no fato de que ele é tratado como um igual por Ishmael que possui acima de 30 anos, confirmado em sua “identidade” mostrada em um dos trailers do jogo. Seus cabelos e pele são escuros, tal qual é descrito sobre Heathcliff no primeiro capítulo do livro de Brontë, e possui diversas cicatrizes, grandes e pequenas, espalhadas pelos seus braços, pescoço e rosto. Essas cicatrizes podem ser uma combinação de diversos pontos da vida da personagem: sua vida na rua quando criança, os maus tratos que passara em *Wuthering Heights* e sua vida após fugir do local. É essa vida a qual, no jogo, temos

a oportunidade de observar com mais proximidade, tanto antes quanto depois de sua entrada na Limbus Company.

Em relação a sua roupa, Heathcliff utiliza uma versão que pode ser considerada mais “simplificada” do uniforme de seu grupo ao comparado com seus companheiros. Enquanto todos os outros optam por usarem blazers, sobretudo ou ambos em conjunto com a base da roupa (calça e camisa social), Heathcliff usa apenas o necessário, até mesmo dobrando a manga da camisa sem abotoá-la corretamente, deixando-a em um estilo mais “casual” quando se trata de roupas sociais. Esse é um dos diversos modos com os quais um jogo pode dar características prévias de personalidade para uma personagem que ainda não conhecemos. Optar por usar uma roupa de forma mais casual, ou vesti-la de modo perfeitamente alinhado – como ocorre com personagens como Meursault ou Outis – ou até mesmo vestir-se de forma errada são escolhas visuais que informam aos jogadores certas características das personagens. Heathcliff, como principal exemplo, por mais que não se vista de forma perfeitamente correta quando se fala de formalidade, ainda demonstra saber certas bases de etiquetas necessárias para o seu trabalho em uma empresa que possui certa uniformização, como não deixar a camisa social para fora.

Esse conhecimento prévio de Heathcliff sobre tais formas de se vestir é diretamente conectado ao seu passado com a família Earnshaw. Na sexta parte do Canto 6, chamada “The Makeover”, é mostrado de forma direta que Heathcliff possui não apenas consciência sobre sua aparência ao voltar para sua antiga casa, mas também sobre o que é considerada uma roupa apropriada. Ele se recusa a ir com sua roupa da companhia, se referindo a suas roupas atuais como “Traços Enrugados” (Canto 6, parte 6, “The Makeover”, fala número 61). Essa sua reação também é ligada ao medo de julgamento por parte das pessoas com quem ele convivia anteriormente, é claro. O medo de ser humilhado novamente por pessoas que buscam qualquer defeito nele como forma de excluí-lo mais ainda é extremamente presente e uma característica base de sua personagem que será trabalhada conforme a história se desenrola. Contudo, esse medo também o tornou um homem consciente de etiquetas, buscando conhecê-las e aderir a elas na intenção de não se sentir deixado de lado. Ao fim dessa parte, seus companheiros de equipe, na intenção de fazer com que ele se sinta melhor para, supostamente,

reencontrar Catherine, ajudam-no a conseguir uma roupa que ele considere adequada.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Figura 4: Heathcliff com sua mudança de roupa para poder retornar à Wuthering Heights.

A roupa que escolhe usar para prosseguir a história, entrar em Wuthering Heights e tentar impressionar as pessoas ali presentes refletem as tradições da área na qual eles estão visitando, que são também inspiradas nas roupas comuns da época em que o livro de Emily Brontë foi lançado. Na análise de Mimi Matthews (2016) é feita uma análise visual sobre a moda masculina na época vitoriana da Inglaterra na qual Brontë viveu, possuindo até mesmo uma imagem que se assemelha bem com o visual dado a Heathcliff na imagem mostrada anteriormente.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Figura 5: Roupas comuns aos homens na época vitoriana da Inglaterra.

É possível, a partir dessa imagem, notar a semelhança da roupa da personagem e as roupas utilizadas na época. Por mais que o jogo ocorra em um universo que o tempo não correu como o nosso, ainda é possível notar que para diversas ocasiões a referência é tirada com base no mundo real, ajudando assim na ambientação do capítulo no jogo em relação com a história do romance.

Agora tendo em vista os detalhes em relação a formação e caracterização da personagem de Heathcliff, além da importância de aspectos de sua personalidade para a comparação entre o jogo e o romance, é possível partir para outro tópico de importância para a análise a ser desenvolvida: cenas específicas do jogo. Serão observadas cenas relevantes para a comparação sendo feita, trazendo similaridades e diferenças entre ambas as mídias, além de refletir sobre as implicações de tais decisões sobre a construção de Heathcliff e outras personagens envolvidas na história sendo contada.

Ao se aproximarem do local em seu veículo, antes de tentarem entrar no casarão, é possível ver diversas preocupações surgindo em Heathcliff. Suas ideias oscilam por querer voltar para entender o convite que recebeu, mas hesita por não ter planejado voltar tão cedo, antes de se ver como um “homem de sucesso” suficiente para retornar com orgulho. Quando ocorre o retorno de Heathcliff no

romance, temos sua volta completamente sozinho, reencontrando com Nelly e, em seguida, com outros de seus conhecidos, incluindo Catherine. Heathcliff, aos olhos de Nelly que o recebe, é alguém completamente diferente que passou por uma transformação para melhor, foi ela mesma admite ter ficado “maravilhada” (Brontë, 2003, p. 94). No jogo o reencontro inicial acontece de forma similar, com Nelly inicialmente surpresa com o fato de que Heathcliff realmente retornou e, após observar sua aparência diz: “Agora deixe-me dar uma olhada melhor em você. As roupas refinadas, o cabelo... Você com certeza cresceu e se tornou um cavalheiro adequado, não é?” (Canto 6, parte 8, “Nelly”, fala número 79). Contudo, diferentemente do romance em que nós não acompanhamos nada da vida de Heathcliff em seu tempo fora de sua antiga casa, aqui nós temos uma confirmação concreta de que essa aparência que ele decide demonstrar não é nada mais do que uma máscara colocada em si mesmo na tentativa de se tornar o homem certo para Catherine, optando por fingir ser alguém que não é, usando roupas que não gosta e escondendo sentimentos que julga como inadequados. Ele atingiu a aparência que gostaria para voltar apenas com a ajuda de seus companheiros, conseguindo improvisar uma visão idealizada de si mesmo.

A ideia de Heathcliff do que seria retornar como um homem de sucesso se baseia na existência de Edgar Linton. Desde jovem, quando a atenção de Catherine começou a se dividir entre si e Linton, Heathcliff já expressava sua vontade de ser igual a ele, vontade que inicialmente surgiu em relação a sua aparência. “Mas, Nelly, se eu derrotasse ele vinte vezes, isso não tornaria ele menos bonito ou eu mais. Eu gostaria de ter cabelos e pele clara, de me vestir e me comportar melhor, e de ter a chance de ser tão rico quanto ele será.” (Brontë, 2003, p. 57). No jogo, em sua apresentação, uma das três características que os arquivos dos personagens dá ao jogador para definir Heathcliff é “Complexo de Inferioridade”, retratando sua criação e história originais, que se repetem em sua versão em *Limbus Company*. Mesmo com sua personalidade forte, envolvendo-se em brigas e discussões constantes, ele ainda cresceu em um contexto onde todos o tratavam como inferior. Até mesmo pessoas que serviam a casa, como Joseph (Josephine, em *Limbus Company*), o viam de tal modo. Joseph, no capítulo 9, p. 87, se refere a Heathcliff como “impuro” e “demônio”, enquanto Josephine, no jogo, ao notar que Heathcliff retornou a casa exclama “Por deus, aquele vagabundo retornou. Que grande vergonha para Wuthering Heights” (Canto 6, parte 9, “A Warm Reception”, fala número 12),

demonstrando o desgosto e até mesmo repulsa por Heathcliff. A conversa entre Catherine e Nelly, que leva à sua fuga em ambas as mídias aqui trazidas, é o momento em que Heathcliff encara a realidade de sua vida na qual ele nunca havia sido uma opção de interesse romântico para Catherine, ouvindo ela falar que nunca casaria com ele e que, caso o fizesse, isso iria degradá-la (Brontë, 2003, p. 81), fala a qual é repetida com exatidão no jogo (Canto 6, parte 34, “The Beast”, fala número 90).

Em *Limbus Company*, além dessa conclusão, também se fixa a ideia na mente de Heathcliff de que um verdadeiro homem de sucesso deve ser possuidor de uma riqueza suficiente para sustentar a mulher que ama tal qual Edgar Linton, pois ele é o homem com quem Catherine pensa em se casar e por quem ela, supostamente, deixa Heathcliff de lado. Para ele, cuja relação tão próxima com Catherine se transforma em um amor obsessivo, a ideia de que alguém seria mais merecedor dela do que si mesmo foi uma ferida grande à sua auto estima já avariada pelos longos anos de sofrimento e julgamentos passados. Sem saber que Catherine, mesmo ao decidir se relacionar com Linton, estava apenas pensando no que ela achava ser melhor para Heathcliff, ele decide fugir e procurar meios de retornar como um homem diferente, um homem “de sucesso”.

Ambos os Heathcliff possuem sofrimentos praticamente idênticos ao longo de suas vidas. Mesmo em um mundo com características diferentes, a história de ambos até o seu ponto de fuga do Morro é a mesma: foram encontrados pelo pai de Hindley e Catherine quando crianças, Hindley, desde o começo, já o destratava e se questionava o motivo pelo qual seu pai teria trazido tal criança para seu lar, dizendo que não queria “Aquela coisa feia” (Canto 6, parte 2, “The Ghost”, fala número 109). Catherine por outro lado, ao notar que seu irmão não possuía interesse algum na criança, decide que a partir de agora ele seria “seu”, logo desenvolvendo uma conexão forte com Heathcliff, conexão a qual também pode ser vista como um sentimento de posse em ambos, livro e jogo.

De modo ainda similar, o primeiro contato que Heathcliff tem com Edgar Linton ocorre através da pequena aventura que ele e Catherine vivenciam, que acaba com Catherine tendo que passar cinco semanas na casa da família Linton. Essa primeira separação marca o início de uma drástica mudança na relação de ambos. Nessas semanas, que se passam no Capítulo 7 do romance, Catherine passa seu tempo sendo educada na intenção de se tornar uma garota mais

“graciosa” e cortês. Quando ela retorna, ocorre o primeiro conflito com Heathcliff que resulta nela rindo do garoto e reforçando na mente dele a ideia de que ele é uma pessoa “suja”: “Se você lavar seu rosto e pentear seu cabelo, vai ficar tudo bem: mas você é tão sujo!” (Bronte, 1847, p., capítulo 7). A cena se repete no jogo, com Heathcliff também se ofendendo após receber o exato mesmo insulto e saindo correndo da cena. Hindley, que apenas observa em ambos os casos, se sente satisfeito com a primeira recusa de Catherine por parte de Heathcliff. Como um observador, ele também nota o quanto aquele cenário iria afetar muitos outros momentos da relação de ambos.

A partir desse ponto, as aparições de Edgar Linton se tornam mais frequentes, tornando-se uma figura habitual no dia a dia de Catherine. Hindley, por sua parte, não possui nenhuma afeição particular por Linton, mas aceita sua presença muito mais do que a de Heathcliff, fazendo uso de sua existência como meio de fixar certas ideias na mente do outro jovem. Para o irmão de Catherine, Heathcliff sempre foi um invasor e ele sempre fez questão de deixar essa sua visão bem clara. Em seus últimos momentos no jogo ele diz que “Você não é nada mais do que um demônio miserável... que nunca deveria ter vindo para a nossa casa...” (Canto 6, parte 32, “Violin”, falas número 64 e 65), reforçando mais ainda a ideia de Heathcliff como um intruso e que, não importa quantos anos passem, ele sempre vai continuar o mesmo garoto que fadou o destino de Wuthering Heights. Essa ênfase do pensamento de que tudo é culpa de Heathcliff também corrobora com a personalidade de Hindley de que tudo que poderia acontecer de ruim em sua vida, seria por conta do “invasor” que tirou tudo que ele tinha. A própria Catherine, em um de seus momentos de fala no jogo, diz que “Esse foi quando Hindley começou a acreditar que Heathcliff estava ali para tomar tudo o que ele tinha” (Canto 6, parte 32, “Violin”, falas número 76 e 77). Até a culpa sobre a perda da casa no Morro é colocada nos ombros de Heathcliff quando quem realmente perdeu o local após a morte dos pais e o casamento de Catherine foi o próprio Hindley Earnshaw.

Já Edgar Linton é um personagem que, antes da fuga de Heathcliff, não era tão expressivo em relação ao seu desgosto pelo outro, ao menos não tanto quanto Hindley demonstrava. Um ponto importante que contribui para o mínimo de cortesia que Linton tem para com Heathcliff em ambas as mídias é a existência de Catherine, que de certa forma “força” sua coexistência com o outro e constantemente o lembra da afeição que ela possui por alguém além dele mesmo após seu casamento. Ao

retorno de Heathcliff, o comportamento que antes era minimamente cordial vindo de Edgar Linton se altera completamente, agora sem a intervenção de Catherine em seu ódio por ele.

Em *Limbus Company*, Linton se encontra extremamente doente quando do retorno de Heathcliff. Ele já não faz questão de esconder seus comentários sobre o outro, constantemente mencionando seu casamento com Catherine e falando sobre como ele era a melhor opção para ela, que ela nunca deixaria a possibilidade de um marido como ele por um como Heathcliff: “Quem em plena consciência escolheria deixar tudo para trás para ficar com um... pobre vagabundo das Periferias como você?” (Canto 6, parte 21, “The Fireplace”, fala número 46), essa fala pode ser utilizada como representação dos sentimentos que ele nutre pelo outro objeto de afeição de sua esposa, mas também como modo de demonstrar sutilmente certas emoções e acontecimentos no casamento de Linton e Catherine.

A fala de Linton sobre “(...) em plena consciência” mostra uma procura por um meio de justificar os sentimentos de Catherine por Heathcliff. Ambas as Catherine, nos momentos próximos a sua morte, estavam sendo consideradas por aqueles ao seu redor como alguém que não está saudável de corpo e mente.

“O brilho de seus olhos havia sido substituído por uma maciez sonhadora e melancólica; eles não mais passavam a impressão de que estavam olhando objetos ao redor dela: eles aparentavam sempre observar o horizonte, um horizonte distante - poderia dizer fora deste mundo. Então, a palidez de sua face - sua aparência abatida havia desaparecido conforme ela recuperava sua pele - e a expressão surgindo devido ao seu estado mental, (...)” (Brontë, 2009, p. 158)

Nesse momento, por mais que ela já estivesse um pouco melhor após os primeiros conflitos entre Heathcliff e Linton, sua situação de saúde continuava precária, com sua mente distraída e com falta de interesse em tudo. Seu olhar apenas vaga, raramente reagindo a qualquer coisa ou pessoa colocadas em sua frente, Nelly e Linton ambos tentam conversar com ela mas quase nunca recebendo sua atenção.

“Após você ir embora, Catherine... ela se trancou no quarto dela, se recusou a comer e definhou. Encarando um espelho, dia e noite... até que um dia, ela calmamente surgiu daquele mesmo quarto e pediu pela minha mão.” (Canto 6, parte 36, “Isabella”, falas número 105 e 106)

“‘Sim,’ ela respondeu sem alterar a direção de seus olhos. Eu a abri, era bem curta. ‘Agora,’ Eu continuei, ‘leia.’ Ela afastou sua mão e deixou [a carta] cair, eu recoloquei em seu colo e fiquei esperando até que lhe surgisse a vontade de olhar para baixo, mas esse movimento demorou tanto que eu apenas continuei.” (Brontë, 2009, p. 159)

Catherine em *Limbus Company*, como é apontado por Linton, sofreu de forma similar com o desaparecimento de Heathcliff. Vendo-se como a culpada não apenas pela fuga de Heathcliff, mas por todo o sofrimento que seu amado havia – e iria – passar, ela apenas começou a se sentir melhor quando finalmente encontrou um meio de “resolver” esse problema que, para si mesma, tinha como origem sua própria existência e em como ela afetava Heathcliff. Com a influência de Nelly, ela foi capaz de montar um plano para acabar com o sofrimento que assolava sua vida. Ao pedir a mão de Linton ela já estava decidida a usar da afeição que ele possuía por ela a seu favor.

Linton, por sua vez, é consciente dos pensamentos de Catherine, por mais que não saiba os detalhes. Ele diz: “Passei toda minha vida se esforçando para ganhar um espaço no coração dela... Pois minha alegria vem das migalhas de afeição que ela me deu.” E ainda: “Tudo para que eu pudesse entrar em seu quarto. Eu não ousa desejar me tornar o mestre de lá; eu meramente desejo que ela me deixe entrar” (Canto 6, parte 36, “Isabella”, falas número 64-66). Ele reconhece a instabilidade mental de sua esposa, reconhece que a afeição genuína dela esteve e estará com Heathcliff, mas ele não compreende completamente o motivo por trás disso. Ele aponta a falta de sanidade necessária para alguém querer estar ao lado de Heathcliff e não dele por ser justamente o que ele observa em Catherine. O desprezo que ele sente por Heathcliff se intensifica ao notar que alguém que ele considera inferior conseguiu conquistar algo que ele não chegara nem perto. É possível dizer que Linton, tal como Hindley, colocam certas características em Heathcliff como meio de tentarem lidar, através do outro, com seus próprios problemas. Seja com Catherine, a posse da casa, falta de classe, todas as situações são vistas através de um olhar que coloca Heathcliff como o problema.

Como já foi comentado anteriormente, uma característica importante quando se analisa o *Morro dos Ventos Uivantes* é o uso de diferentes narradores, que podem apontar muitas coisas além de uma escolha de ponto de vista no qual a história vai ser contada. De acordo com Dana Medoro em “*This Thing of Darkness I / Acknowledge Mine*”: *Heathcliff as Fetish in Wuthering Heights* (1996):

“Heathcliff é, pegando emprestada uma frase de *Black Skin, White Masks*, ‘selado sobre uma objetificação esmagadora’ (Fanon, 1996, p. 109) enquanto a história de sua vida é reprimida e (mal) representada sobre o olhar colonizador dos dois narradores” (Medoro, 1996, p. 268)

A falta de voz que Heathcliff possui no romance vai muito além de ter sua história contada através de impressões, opiniões e sentimentos de outras personagens. Ele é, para as outras personagens do romance, um complemento para a existência delas, seja como amor, parte de si, vilão, ou qualquer outra “figura” que sirva para refletir os sentimentos de outras personagens e receber a culpa dos acontecimentos em suas vidas, como foi apontado em relação a Edgar Linton e Hindley Earnshaw. Para Linton ele é o outro objeto de afeição de Catherine que ajudou a piorar a condição de sua esposa; com Hindley ele é o invasor que destruiu seu lar e, com a sua morte se aproximando, “roubou” sua posse de Wuthering Heights; Nelly é quem mais narra as múltiplas ações de Heathcliff no passado, deixando claro seu desgosto por ele; Josephine também o vê como um invasor que não devia estar ali. Sobre isso, Medoro aponta “(...) O diário de Lockwood, a história de Nelly, a carta de Isabella — conectam-se através de uma obsessão por dominar e conter a ameaça expressa pela intrusão de um personagem ‘gypsy’ que se vinga das personagens brancas.” (Medoro, 1996, p. 269). Para esses personagens, Heathcliff é o outro, alguém que está ali apenas para interferir em suas vidas e receber a culpa pelas coisas ruins que acontecem.

Entre todas as personagens do romance, Catherine é quem mais diretamente aponta como ela mesma se vê em Heathcliff. No capítulo nove, em sua fatídica conversa com Nelly, ela repete “Nelly, eu SOU Heathcliff” e ainda adiciona “ele é mais eu do que eu mesma” e “[ele é] meu próprio ser” (Brontë, 2003, p. 82). Mas essa ideia de se ver em Heathcliff não é vendo ele como um igual, um semelhante, um complemento de si, que aparenta ser quando ela fala com Nelly. O que Catherine sente por ele se assemelha mais ao sentimento de posse, o próprio Heathcliff fala no capítulo 11 que “O tirano mói seus escravos e eles não se viram contra ele, eles destroem aqueles abaixo deles.” (Brontë, 2003, p. 112), fazendo uma associação direta de seu relacionamento com Catherine como a se ela fosse um “tirano” que tem sob sua posse escravos humanos.

Em *Limbus Company*, essa sensação de “posse” não ocorre com a mesma associação à escravidão – conectada à imagem de Heathcliff como um homem não

branco –, mas também está presente. No capítulo em que Heathcliff chega na casa e Hindley tem a reação de ter desinteresse/desgosto, Catherine reage falando “Então você não quer ter ele... certo?” (Canto 6, parte 12, “The Ghost”, fala número 110), com um sorriso alegre como se acabasse de ganhar um brinquedo novo, ainda mais contando que alguns momentos antes ela estava insatisfeita com seu pai por não ter trazido na viagem o que ela havia pedido. Esse sentimento de posse vai tão longe em ambas as mídias que Catherine passa a assombrar Heathcliff e seus sentimentos, não permitindo que ele a deixe mesmo após sua morte.

No romance, essa assombração ocorre de forma “incerta” ao longo da história, podendo ser considerada simplesmente uma loucura de Heathcliff desenvolvida pela obsessão que ele possui pela personagem. Contudo, ao final, no capítulo 61, Nelly encontra um garotinho chorando e as ovelhas que ele guiava pareciam assustadas. Ao conversar com ele, o garoto conta que estava vendo duas pessoas, uma a qual ele reconhecia como Heathcliff que havia morrido recentemente, dando a entender que ele estava vendo ali os fantasmas de Catherine e Heathcliff lado a lado após a morte.

No jogo essa característica da assombração também está presente, mas é feita através do uso dos meios de tecnologia extremamente avançados que estão presentes no universo de *Limbus Company*. O contato com esses outros mundos e suas outras versões é a base a qual o jogo toma para então trazer a característica de “ser assombrado” existente no livro para a interação com o jogador. Catherine, por sua vez, consegue entrar em contato com um fragmento desse espelho que mostra esses outros mundos, entregue para si por Nelly Dean. Com esse fragmento ela consegue conversar com diferentes versões de si mesma. Ela encontra uma Catherine em particular a qual ela descreve com a frase “Você é... Nenhuma outra Catherine lamenta tão terrivelmente quanto você. Não, em nenhum dos outros mundos que eu vi.” (Canto 6, parte 47, “Hearts Unbroken”, fala número 103). Essa versão de si, que iremos chamar aqui de “Outra Catherine” para evitar confusões, reitera múltiplas vezes o fato de que ela é a responsável pela eterna infelicidade de Heathcliff, pois ela se vê em uma missão de convencer outras versões de si que ela é a falha na existência de Heathcliff, que está fadada a sempre deixá-lo infeliz e viver uma vida miserável. A Catherine do mundo que é acompanhada nesse Canto também acaba se convencendo da veracidade da informação que lhe é dada.

Figura 6: Catherine conversando com outra versão de si mesma no espelho.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Na cena apontada acima é possível ver o momento em que ocorre o último diálogo mostrado ao jogador entre as Catherines. Uma delas, a desse mundo, encostando no espelho onde ela consegue ver a Catherine com quem tem conversado durante todo esse tempo. Esse é o momento em que ela é convencida a seguir com seu plano – mencionado anteriormente, que ela pede ajuda a Edgar Linton – de apagar sua existência de todos os mundos para que Heathcliff seja feliz.

“Catherine: Se eu deixasse de existir em qualquer mundo... todos os Heathcliffs em todos os mundos irão encontrar felicidade?”

Outra Catherine: Sim, ele irá. Então... Não é tarde demais. Pelo bem de todos os Heathcliff em todos os mundos restantes. Por favor, nos convide para o seu mundo afora. Para que nós possamos matar você primeiro... e seguir para o próximo, para matar a Catherine de um mundo diferente. De novo e de novo...

Catherine: Então... e apenas então todos os Heathcliff poderão alcançar seu próprio céu. O céu onde eu não existo mais..” (Canto 6, parte 47, “Hearts Unbroken”, falas número 113-120)

Esse processo de ser convencida pela fala da Outra Catherine não é difícil, principalmente ao se levar em conta que esses encontros começam a ocorrer logo após Heathcliff ter ido embora. Ele, assim como Catherine, também tem a oportunidade de encontrar uma versão de si de outro mundo. Mas, ao contrário dela, que acaba desenvolvendo uma relação boa com a outra versão de si mesma,

Heathcliff vê sua outra versão como um inimigo imediato. Quando o Erlking Heathcliff⁶ aparece, ele já se aponta como um inimigo que está ali para se vingar das figuras que o humilharam ao longo de sua vida (Edgar Linton, Hindley Earnshaw, Josephine) e em seguida matar o Heathcliff daquele mundo.

“Erlking Heathcliff: Todos aqueles que me desafiaram, ficaram em meu caminho. Todos aqueles que me humilharam. Eu tenho a intenção de encontrar eles um por um, para lhes dar uma morte condizente com seus crimes. E no final... eu iria matar... aquele que matou minha Cathy... com minhas próprias mãos.

Heathcliff: Minha Cathy? Aquele que— Quem... Não, do que raios você está falando!?

Erlking Heathcliff: Óbvio, não é? É você... E eu. Você ainda falha em entender? Nós somos os assassinos dela.” (Canto 6, parte 34, “The Beast”, falas número 15-22)

Mesmo sem se conhecerem de forma direta, a Outra Catherine e o Erlking Heathcliff possuem ideias semelhantes. A primeira convence Catherine de que é melhor morrer, enquanto o último afirma que está ali para matar Heathcliff e então continuar viajando entre mundos matando todos os restantes. Catherine se vê como responsável pela eterna infelicidade de Heathcliff e Heathcliff se vê como o culpado pela morte de Catherine. Ambos esses pensamentos são externalizados mais diretamente através de sua outra versão.

A música *Through Patches of Violet* desenvolvida para o jogo pela banda Mili reflete perfeitamente as vozes de Heathcliff e Catherine e como eles se veem na vida do outro. Os produtores do jogo, Project Moon, encomendam em todos os capítulos uma música que é usada sempre na batalha final e posteriormente disponibilizada em plataformas de *stream*. Essas músicas servem para refletir os sentimentos e pensamentos da personagem que protagoniza o Canto em questão, mas *Through Patches of Violet* se difere um pouco das outras músicas em um quesito: ela traz a voz de outra personagem, Catherine, justo com a voz do protagonista do Canto, Heathcliff. Isso retrata o quão entrelaçada a existência dos dois está, as experiências deles sempre andam lado a lado. Enquanto Catherine canta “Eu devo ser o motivo pelo qual / Você desistiu de seus sorrisos / E a esperança em seus olhos foi roubada” (Mili, 2024), referenciando o quanto ela se sente culpada pela infelicidade de Heathcliff, ele canta “Eu devo ser o motivo pelo qual / Você deve me contar todas essas mentiras / Desejando a você uma vida

⁶ Erlking Heathcliff é o modo como o jogo se refere à versão de Heathcliff vinda de outro mundo, optamos por manter do mesmo modo.

melhor sem mim ao seu lado”, referenciando todas as mentiras que ela contou que levaram ao casamento dela e como a vida dela será melhor sem que ele exista ao lado dela.

O Erlking Heathcliff é trazido como uma versão de Heathcliff muito mais próxima da versão do livro. Isso pode ser comprovado com as diversas falas que ele tem sobre Catherine que referenciam diretamente falar do Heathcliff do livro. Como exemplo, no jogo nós temos:

“Pois então assombra-me, Cathy! Seja um fantasma e assombra-me, esteja comigo sempre! Mas não me deixe neste abismo, onde eu não posso encontrá-la! Cathy você... não pode ter descanso enquanto eu estiver vivo! E nem terei eu!” (Canto 6, parte 34, “The Beast”, falas número 15 e 17)

No romance:

“Catherine Earnshaw, não possa ter descanso enquanto eu estiver vivo! Você disse que eu a tinha matado... Pois bem, assombre-me! As vítimas costumam assombrar os seus alçozes. Sei de fantasmas que erraram de verdade pela terra. Persiga-me, assuma a forma que quiser, enlouqueça-me até! Mas não me deixe neste abismo, onde eu não posso encontrá-la! Oh, meu Deus, é impossível! Eu não posso viver sem a minha vida! Eu não posso viver sem a minha alma!” (Brontë, 2003, página 169)

É possível notar referências diretas do jogo à fala original que Heathcliff do livro possui. Ambos pedem para que Catherine os assombre como forma de nunca os abandonar e a fala sobre deixá-lo no abismo onde ele não pode tê-la por perto se repete de forma exata entre ambos, reforçando a ideia do apego obsessivo que Heathcliff possui por Catherine e como isso afetou toda a sua existência e o levou a situações e sentimentos complexos em ambas as mídias.

Essas e outras falas da personagem permitem que o jogador que também leu o livro faça uma ligação entre essa nova versão de Heathcliff que é apresentada no jogo e o Heathcliff original. Até mesmo a cena é semelhante, pois no romance Nelly descreve que ele bate sua cabeça em um tronco próximo ao local onde eles estão, e no jogo os desenvolvedores optaram por essa ser uma cena com arte completa, representando a mesma situação e destacando sua relevância.

Figura 7: Erlking Heathcliff após a morte de Catherine.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Ambos lidam de uma forma distorcida com a morte de Catherine, buscando vingança contra todos aqueles que vêem como inimigos, incluindo a si mesmo. A frustração, tristeza e raiva que eles sentem no momento da morte de Catherine os levam a buscá-la em todos os lugares, sendo “assombrados” pelo fantasma dela.

Essa ideia de que o Erlking Heathcliff é uma representação do Heathcliff do romance é o que faz com que o jogo permita que a versão que acompanhamos tenha a chance de escolher o seu próprio caminho. Ao se encontrar com esse Erlking Heathcliff, ele também se encontra com todos os sentimentos de raiva, tristeza, frustração e ódio que levou o Heathcliff a tomar as decisões que tomou no romance escrito por Bronte. Esse confronto lhe dá a chance de ver frente a frente o que ele pode se tornar se seguir o caminho de vingança o qual ele planejava seguir, a chance de ver seu futuro e optar por tomar as mesmas decisões ou decisões diferentes.

Nelly revela que na verdade foi ela quem trouxe o Erlking Heathcliff para a mansão na intenção de se libertar de seu envolvimento com Wuthering Heights. Ela foi a primeira a ter contato com o espelho, vendo centenas de versões suas fadadas a terem suas vidas constantemente perturbadas pelo relacionamento conturbado de Heathcliff e Catherine. O choque da situação, combinado com a tensão da circunstância de ter que enfrentar Nelly e a mistura de sentimentos que passam pela cabeça de Heathcliff levam-no a conseguir uma ressonância com o item, o Galho

Dourado, de Catherine. Nesse momento, ele tem a chance de finalmente voltar ao momento da conversa entre Nelly e Catherine, a conversa que ele ouviu pela metade e então decidiu fugir.

Inicialmente seus sentimentos e pensamentos se mantêm os mesmos da época em que ele era mais novo e ouviu aquela conversa (parcialmente) pela primeira vez. Ao se encontrar na mesma situação, ele começa a falar consigo mesmo “Ah... Eu tenho que sair daqui. Se eu tivesse que ficar e escutar... meu coração iria rachar e desmoronar... até se quebrar completamente” (Canto 6, parte 47, “Expression of Love”, fala número 30). Logo, seu medo de encarar não apenas os sentimentos de Catherine mas os seus próprios ainda é grande.

Figura 8: Heathcliff escuta a conversa de Nelly com Catherine quando mais novo.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Figura 9: Heathcliff mais velho tendo oportunidade de ouvir novamente a conversa.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Figura 10: Heathcliff tomando a decisão de ouvir a conversa até o fim e conversar com Catherine.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Contudo, dessa vez ele age de forma diferente. Ele continua ali, ouve a conversa e o verdadeiro motivo pelo qual Catherine deseja se casar com Edgar Linton “Me casar com Linton me daria os meios para ajudar Heathcliff. Eu poderia torná-lo uma pessoa melhor. Por isso ele nunca deve saber do imenso amor que

sinto por ele” (Canto 6, parte 47, “Expression of Love”, fala número 36 e 37). Após ouvir essa fala, ele toma um passo à frente, abre a porta e conversa com Catherine. A partir desse momento, ele nota o quanto as coisas poderiam ter sido diferentes com pequenas decisões tomadas. Ele sabe que não pode alterar o passado e os desentendimentos que tiveram, mas entende aí que pode tomar decisões diferentes sobre seu futuro. Após ter a chance de ouvir a conversa até o final, confrontar Catherine e seus sentimentos por ela, ele retorna ao local onde seus companheiros e Nelly estão.

Enquanto esperam a volta de Heathcliff, é possível ver uma fala de Dante que, nesse momento, está discutindo com Nelly. Ela está falando que o futuro de Heathcliff já está escrito, que ele vai se tornar alguém como o Erlking Heathcliff - o qual ela chama de “Heathcliff, o demônio”, tal qual o Heathcliff do livro é chamado múltiplas vezes ao longo do romance, e que não é possível ter esperanças sobre o futuro dele. Dante, por outro lado, discorda falando que vai fazer de tudo para que as coisas com Heathcliff aconteçam de modo diferente pois “Eu não quero que o meu Heathcliff viva o resto da vida dele arrependido. É por isso que... apesar de tudo... eu quero que Heathcliff siga em frente e suba ao telhado.” (Canto 6, parte 47, “Expression of Love”, fala número 50-54). Esse Heathcliff tem pessoas com quem contar, que querem o bem dele e que ele possa viver uma vida sem arrependimentos. A fala sobre subir ao telhado ocorre pois o Erlking Heathcliff está no local, querer que Heathcliff chegue lá é querer que ele confronte essa versão de si e ganhe dela.

Em meio a essa cena, Heathcliff retorna e temos uma comprovação mais concreta, vinda dele mesmo, de como ele quer tomar decisões diferentes, não movidas apenas pelos sentimentos de seu eu do passado. Ao retornar, ele tem o seguinte diálogo com Nelly:

“Heathcliff: Eu vou passar por você e alcançar o telhado, Nelly.

Nelly: ...Você... O que?

Heathcliff: Heathcliff, o Erlking, não será o meu futuro. Você, ele... Ambos tiveram acesso a todo conhecimento mas fizeram escolhas iguais mesmo assim. Eu não. Eu vou fazer uma escolha diferente.” (Canto 6, parte 46, “Expression of Love”, falas número 74-78)

A ideia de que Heathcliff não quer se tornar como o Erlking Heathcliff - que é diretamente ligado ao Heathcliff do romance - não é apenas uma esperança que seus amigos possuem sobre o seu futuro. Em *Limbus Company*, isso é um fato. Ele

diz com todas as palavras que não quer ficar ali, sem mudar, tomando as mesmas decisões levadas pelos mesmos sentimentos que ele sentia quando jovem. Ele não está perdendo aqueles que o fizeram mal, apenas não quer mais que toda sua vida gire em torno desse passado cheio de frustrações e arrependimentos.

Quando chega ao telhado e encontra a outra versão de si, Heathcliff tenta argumentar que em algum mundo eles estão sim felizes e juntos, que eles apenas perderam alguns momentos pontuais que poderiam tê-los levado a uma felicidade conjunta. Erlking Heathcliff rebate, falando que ele não tem como provar isso e que até agora ele apenas viu a vida de Catherine sendo arruinada e acabando por conta de sua existência. Em seu momento de introspecção e sinceridade, Heathcliff responde a ele:

“Certo. Eu não posso mudar o passado, como você disse. E também não consigo provar isso pra você. Talvez nada disso importe no fim e a Catherine talvez nunca volte, não importa o que eu faça. Mas... eu estou aqui mesmo assim. Nesse telhado. Você... Entende o que isso significa?” (Canto 6, parte 47, “Hearts Unbroken”, falas número 37-39)

Como foi trazido ao se referenciar a fala de Dante sobre ajudar Heathcliff a chegar ao telhado, aqui podemos ver essa ação de chegar a esse local repetida, junto com um questionamento se Outro Heathcliff sabe o que isso significa. Significa que Heathcliff chegou até ali, não desistiu e está pronto para confrontar o que ele poderia se tornar, negando essa versão e decidindo tomar um caminho diferente. A fala que ele traz logo em seguida comprova isso.

“Eu, você... nós somos dois miseráveis. Eu sei disso. Mas... eu me recuso a quebrar como você quebrou. Pulando de mundo para mundo, procurando matar todo mundo que você julgava ser a causa daquela miséria. Não importa o quão quebrado meu coração tenha se tornado.” (Canto 6, parte 47, “Hearts Unbroken”, fala número 41-43)

Ao final desse capítulo, em vez de ter uma morte lenta e solitária tal qual a do romance, ele tem a chance de seguir em frente com seus novos companheiros. Esse processo de deixar o passado para trás ocorre devagar, até porque ele ainda possui a ambição de trazer Catherine - que foi apagada de todos os mundos, lembrada apenas por Heathcliff e Dante - de volta a esse mundo. Mas dessa vez, pela primeira vez em anos de sua vida, sua ambição não é movida por vingança e sim por simplesmente querer poder falar com Catherine, nem que seja uma última

vez. A principal representação desse caminho diferente que ele optou por seguir é a mudança no nome de sua arma. Ela muda de “Revenge”, Vingança, para “Remember”, Lembre-se.

Figura 11: Combinação de duas imagens. Primeiro, o bastão de Heathcliff antes dos eventos do Canto 6, e depois o mesmo bastão após os acontecimentos.



LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Heathcliff liberta Nelly após notar o quanto doía para ela viver sua vida inteira em Wuthering Heights. Ele não faz questão de buscar a posse da propriedade ou de buscar qualquer item de valor no local. Ele também não tem interesse em ter conversas com os empregados dali para discutir e se vingar do sofrimento que lhe causaram ou por terem o ignorado enquanto ele sofria.

5. Considerações Finais

Para finalizar a análise aqui concebida, é importante revisitar o fato de que o jogo, *Limbus Company*, traz uma versão de Heathcliff influenciada pela época em que vivemos atualmente. Hoje, diferentemente da época na qual o romance foi publicado pela primeira vez, há o reconhecimento da visão racializada que Heathcliff sofre ao ser descrito por pessoas que o consideram como inferior por não ser branco e, com isso, também é possível vê-lo de forma mais humanizada. O jogo traz essa interpretação de Heathcliff em uma época em que ele já não é mais visto de forma exclusiva como um vilão pelas pessoas que consomem o romance, graças à influência da análise de Hafley em 1958 e de estudos subsequentes. Além disso, o

jogo não traz apenas uma reinterpretação sobre Heathcliff, ele revisita outras personagens como Catherine e Nelly também. Catherine, em *Limbus Company*, é descrita como alguém inteligente, determinada e interessada em ciência, não tendo sua face infantil e muitas vezes dramática deixada de lado. Nelly, por sua vez, tem sua insatisfação com os problemas trazidos pelo seu envolvimento com *Wuthering Heights* reconhecida, desenvolvendo também sua ânsia por liberdade, principalmente quando descobre seu destino no mundo espelho. Assim, é possível notar como o jogo feito pela empresa Project Moon traz à tona diferentes interpretações a serem estudadas sobre personagens que existem há mais de um século e meio.

É importante ressaltar que Heathcliff, personagem do romance, não pode ter suas ações movidas por vingança ignoradas, mas também é necessário que seja levado em conta que ele é uma personagem racializada que não possui voz direta ao longo do romance de Emily Brontë. Voz a qual, hoje em dia, recebe certo interesse e atenção dos leitores. Sendo ele visto não apenas como alguém que criou problemas para os outros mas também como alguém que sofreu muito ao longo de sua vida e que tal sofrimento afetou sua visão de mundo, *Limbus company* traz Heathcliff como um companheiro o qual acompanhamos em sua volta para sua antiga casa, produzindo intimidade com a personagem, além de condições que nos permitem observar mais profundamente seus pensamentos e sentimentos.

No jogo, como foi mostrado, ele possui uma vivência (pós-fuga), diferente de sua versão do livro, junto com companheiros que se importam com ele, sendo capaz de enfrentar seu desejo de vingança e sentimentos frente a frente. A situação também permite que ele encontre uma versão diferente de si mesmo, dominado pela vingança tal qual no livro, fazendo com que ele reflita sobre tais sentimentos, confrontando seu passado com Catherine e permitindo que ele supere sua ambição cega por vingança. Isso dá ao personagem uma oportunidade de liberdade que lhe é negada em toda a construção de *Wuthering Heights*, em que ele só encontra liberdade ao morrer.

Essa análise sobre Heathcliff, comparando-o entre sua origem e uma versão recente que surgiu em 2023, é trazida com a intenção de provar que jogos digitais também são agora reconhecidos como meios muito além de apenas uma tecnologia de divertimento, feita para pessoas aproveitarem de forma casual, mas como meios

de arte significativos que podem trazer visões críticas sobre diversos tópicos e auxiliar no desenvolvimento de pautas sociais e estudos culturais.

REFERÊNCIAS

Abid-Aljabbar, M. Love and Revenge in Wuthering Heights. **Multidisciplinary International Journal**, Dharmanagar, Vol. 8, No. 3, p. 121-126, 2022.

Adams, D. **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**. Nova Iorque: Penguin Random House, 1995.

Adams, E. *Fundamentals of Game Design*. Segunda Edição. Berkeley: New Riders, 2010.

Althubaiti, T. Race Discourse in Wuthering Heights. **European Scientific Journal. Online**, Vol. 11, No. 8, p. 201-225, mar de 2015.

Apperley, T. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. **Simulation and Gaming, Online**, Vol. 37, No. 1, Mar de 2006.

Araújo, Naiara Sales. Literature and Videogames: Adaptation and Reciprocity. **Revista Letras Raras**, Campina Grande, v. 6, n. 3, p. 222–232, 2023.

Bavelier, D. Nguyen, A. Play in Video Games. **Neuroscience and Behavioral Reviews, Online**, Vol. 153, out de 2023.

Bax, T. A Contemporary History of Bullying & Violence in South Korean Schools. **Asian Culture and History**, Seoul, Vol. 8, No. 2, p. 91-105, 2016.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Booth, W. **The Rethoric of Fiction**. Segunda Edição. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

Brick, A. Wuthering Heights: Narrators, Audience and Message. **College English**, Urbana, Vol. 21, No. 2, p. 80-86, nov de 1952.

Brontë, C. **Jane Eyre**. Westminster: Penguin Classics, 2013.

Brontë, E. **Wuthering Heights**. Westminster: Penguin Classics, 2003.

Buckingham, D. Burn, A. Game Literacy in Theory and Practice. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, Londres, Vol. 16, No. 3, 323-349, Jul de 2007.

Caldwell, N. Theoretical Frameworks for Analysing Turn-Based Computer Strategy Games. **Media International Australia, Online**, Vol. 110, No. 1, Fev de 2004.

Carroll, R. **Adaptation in Contemporary Culture: Textual Infidelities**. Londres: Continuum International Publishing Group, 2009.

Carroll, L. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução de Marcia Heloisa e Leandro Durazzo. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2019.

CASTLEVANIA. (1986). Konami. Konami.

Derrida, J. Signature Event Context. In: Derrida, J. **Margins of Philosophy**. Tradução de Alan Bass. Nova Delí: Dev Publishers & Distributors, 2024.

DUNGEONS AND DRAGONS. (1974). Gary Gygax and Dave Arneson, TSR.

Fernandez-Vara, C. Dracula Defanged: Empowering the Player in Castlevania: Symphony of the Night. **MIT Libraries**, Massachusetts, Vol. 4, No. 6, 2010.

Fontes, A. Do Texto às Telas: Tradução Intersemiótica e Teoria da Adaptação. **Travessias Interativas**, São Cristóvão, Vol. 14, No. 30, p. 202-2013, 2024.

Hafley, J. The Villain in Wuthering Heights. **Nineteenth-Century Fiction**, Oakland, Vol. 13, No. 3, p. 199-215, dez de 1958.

Herman, L. Phoenix: The Fall and Rise of VideoGames. Primeira Edição. Springfield: Rolenta Press, 1994.

Hutcheon, L. **Uma Teoria da Adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: UFSC, 2013.

Kadzban, J. **Identification With the Weapon: Sword Angel**. 2024. 51f. Tese (Graduação em Liberal Arts) - Middle Tennessee State University, Tennessee, 2024.

Kent, S. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. Primeira Edição. Nova Iorque: Crown Publishing Group, 2001.

Klein, L. **Ofélia**. Tradução de Rogério Alves. Rio de Janeiro: Verus, 2019.

Kuntjara, H. Almanfaluthi, B. Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. **Journal of Game, Game Art, and Gamification**, Jakarta, Vol. 2, No. 2, 2017.

LIMBUS COMPANY. (2023). Project Moon. Project Moon.

Matthews, M. A Century of Sartorial Style: A Visual Guide to 19th Century Menswear. Mimi Matthews, 2016. Disponível em: <https://www.mimimatthews.com/2016/10/03/a-century-of-sartorial-style-a-visual-guide-to-19th-century-menswear/>. Acesso em: 12, outubro de 2025.

Medoro, D. "This Thing of Darkness I / Acknowledge Mine": Heathcliff as Fetish in *Wuthering Heights*. **ESC: English Studies in Canada**. *Online*, Vol. 22, No. 3, p. 267-281, set de 1996.

MILI. **Through Patches of Violet**. MILI: 2024. YouTube (3:53).

Naremore, J. **Film Adaptation**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000.

Partington, A. Game literacy, gaming cultures and media education. **English Teaching: Practice and Critique**. Cambridge, Vol. 9, No. 1, p. 73-86, mar de 2010.

Patrunjel, I. Ut poesis video ludus: On the Possibilities of Remediating Classic Literature into Video-games. **Journal of Comparative Literature and Aesthetic**, Cuttack, Vol. 36, No. 1-2, p. 103-115, 2013.

Pine, R. et al. The Effects of Casual Videogames on Anxiety, Depression, Stress, and Low Mood: A Systematic Review. **Games for Health Journal**, New Rochelle, Vol. 9, No. 4, 2020.

PONG. (1971). Atari. Atari.

REVERSE 1999. (2023). Bluepoch. Bluepoch.

Rhys, J. **Wide Sargasso Sea**. Westminster: Penguin Classics, 2016.

Shakespeare, W. **Hamlet**. Westminster: Penguin Classics, 2024.

Shaw, A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. **Games and Culture**, *Online*, Vol. 5, No. 4, p. 403-424, maio de 2010.

Shunami, G. The Unreliable Narrator in Wuthering Heights. **Nineteenth-Century Fiction**, Oakland, Vol. 27, No. 4, p. 449-468, Março, 1973.

Smith, M. **Understanding Unreliable Narrators: Reading Between the Lines in the Literature Classroom**. Urbana: National Council of Teachers of English, 1991.

SPACE INVADERS. (1978). Taito. Taito.

SPACEWAR!. (1962). Massachusetts Institute of Technology (MIT). Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Spillsbury, O. **The Rethoric of Adaptation**. Orientador: Judy Z. Segal. Tese (Mestrado em Artes) – University of British Columbia, Vancouver, 2023.

Stevenson, J. "Heathcliff is Me!": Wuthering Heights and the Question of Likeness. **Nineteenth-Century Fiction**, Oakland, Vol. 43, No. 1, p. 60-81, jun de 1988.

Stoker, B. **Dracula**. Jandira: Editora Principis, 2020.

Vargish, T. Revenge and "Wuthering Heights". **Studies in the Novel**, Baltimore, Vol. 3, No. 1, p. 7-17, 1971.

Williams, J. **Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games**. Jefferson: McFarland & Company, 2006.

Williams, J. **The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming**. Jefferson: McFarland & Company, 2007.