

What Remains of Edith Finch: o videogame como alegoria para o ofício do historiador¹

Igor Giovanni Murta de Sousa²

Cássio Morosini³

Universidade Federal de Minas Gerais — UFMG

RESUMO

Neste trabalho, mobilizamos pressupostos do estudo de linguagem figurada para a linguística cognitiva, mais especificamente a noção de alegoria (Gibbs, 2011) para estudar o jogo digital *What Remains of Edith Finch*. Acreditamos que é possível compreender o jogo como uma narrativa alegórica para o ofício do historiador, especialmente por conta das mecânicas, que fazem com que o jogador interaja com diversos documentos para reconstruir, junto à personagem, o passado de sua família. Esse ato pode ser equiparado ao trabalho do historiador em um arquivo, que realiza, através de fragmentos, o movimento dual de reconstrução e criação da história.

PALAVRAS-CHAVE: história; historiografia; alegoria; videogame.

CORPO DO TEXTO

Este trabalho tem como objetivo analisar o jogo digital *What Remains of Edith Finch* como alegoria para o ofício do historiador, que busca, através de fragmentos diversos, propor a reconstrução/criação de uma narrativa ocorrida em um tempo passado. O jogo mobiliza diversos recursos, entre eles a adaptação de diferentes estilos literários (Bozdog; Galloway, 2020), de modo a permitir que a história seja contada pela perspectiva de seus protagonistas. No jogo, acompanhamos Edith Finch, uma garota que recebe, após a morte de sua mãe, uma chave que ela sabe estar ligada, de alguma forma, à casa onde viveu até os 11 anos. Por isso, ela decide visitar a casa — agora abandonada — e descobrir o que a mãe queria que ela visse. Logo descobrimos que os Finch são acometidos por uma espécie de maldição, que parece causar a morte de todos os membros da família, exceto um por geração, de forma trágica e precoce.

A casa é repleta de quartos selados após a morte de seus residentes, e a chave obtida permite que a personagem acesse esses cômodos pela primeira vez. Neles, encontramos objetos deixados como estavam quando seus habitantes frequentaram o espaço pela última vez. Através dessas fontes, que incluem diários, cartas, jornais e

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Games e entretenimento digital), evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Mestrando em História Social da Cultura pelo Programa de Pós Graduação em História da UFMG. email: igormurta.s@gmail.com

³ Doutorando em Linguística Teórica e Descritiva pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da UFMG. email: cassio.bmorosini@gmail.com

outros artefatos, acessamos suas memórias para descobrir o motivo de sua morte. O jogo adota diferentes estilos de narração, como realismo fantástico e horror (Bozdog; Galloway, 2020) de modo a apresentar as perspectivas dessas pessoas sobre suas próprias mortes. É notável como o jogo se apoia em recursos literários para contar sua história, mas acreditamos que é possível ir além e demonstrar que, entre eles, há ainda uma alegoria maior que pode ser descrita como o trabalho do historiador, que busca, através de fragmentos, construir uma narrativa do passado.

No âmbito dos estudos linguísticos, mais especificamente da linguística cognitiva, diversos autores têm trabalhado a importância da metáfora como parte da linguagem cotidiana de todos os indivíduos (Lakoff; Johnson, 2003). A partir disso, outros estudos têm focado não só na metáfora, mas em outros tipos de linguagem figurada que permeiam diferentes âmbitos, como o discurso político e diferentes tipos de mídia, entre elas música (Zbikowski, 2009), quadrinhos (Eerden, 2009) e cinema (Eggertsson; Forceville, 2009). Adotamos o sentido clássico de metáfora na linguística cognitiva, que a define a partir do ato de “falar de uma coisa em termos de outra”, isto é, descrever um conceito (chamado de domínio-alvo) partindo de outro (chamado de domínio-fonte⁴). Assim, propomos a análise do jogo *What Remains of Edith Finch* como alegoria para o ofício do historiador, partindo da noção de alegoria como uma metáfora expandida e complexa na qual toda uma história pode ser lida como baseada em um domínio-fonte (Ritchie, 2017).

A maior parte dos dicionários define alegoria como um dispositivo literário através do qual uma história pode apresentar um significado “oculto”. De certa forma, uma alegoria é uma história dentro de outra história (Gibbs, 2011). Um exemplo clássico é o livro *Animal Farm*, de George Orwell, que através da história de uma revolução de animais em uma fazenda, guiada pelo porco Napoleão, apresenta uma clara representação e uma crítica da Revolução Russa e dos anos seguintes da União Soviética, sem que haja qualquer menção a esses fatos históricos no texto. Assim, uma alegoria literária ocorre quando o texto permite a compreensão de aspectos de uma narrativa como representantes de outra questão não necessariamente mencionada na história. Ainda que *What Remains of Edith Finch* não apresente qualquer questão

⁴ A noção de ‘domínio’ diz respeito a um tipo de organização coerente da experiência (Kövecses, 2010). Assim, ao tratarmos do ‘historiador’ enquanto domínio, pensamos em todas as informações associadas a esse conceito, incluindo como funciona seu trabalho.

diretamente relacionada à figura do historiador, diversas são as questões que podem representar o ofício desse profissional. Aqui, buscaremos entender como diversos aspectos do jogo, incluindo suas mecânicas, técnicas narrativas e recursos multimodais podem ser compreendidos como uma alegoria que reflete o trabalho do historiador.

A História e o ofício do historiador são assuntos de maior destaque nas discussões da historiografia e já recebeu diversas denominações. A primeira aparição da palavra História é atribuída a Heródoto, considerado o primeiro historiador da antiguidade grega, o termo ἱστορίαι (historíai) significa investigações. Na obra intitulada História, Heródoto (2015) afirma que faz uma exposição de suas investigações sobre os atos que levaram os gregos e bárbaros a guerrear uns com os outros e não permitir que esses feitos caiam no esquecimento. De fato, a relação da História com a investigação perdurou por mais de dois milênios, ainda que o sentido geral do termo tenha se modificado.

A História pode ser lida como a ciência dos homens no tempo (Bloch, 2001), os historiadores, frutos de seu tempo, buscam analisar os acontecimentos históricos a partir das ações dos homens e mulheres desde suas causas até suas consequências. Michel de Certeau (2011) defendia que a História era algo que se fazia, que era sempre uma fabricação, ou uma operação. O historiador, por sua vez, era aquele que fabricava a história através dos vestígios deixados pelo ser humano. Nesse sentido, o ofício do historiador é o de alguém que lê criticamente suas fontes, seleciona, recorta e aponta elementos que julga importantes para a construção de uma narrativa que faça sentido com as evidências analisadas. Portanto podemos observar que a História não é aquilo que as fontes dizem, mas a interpretação e a construção argumentativa do historiador, que busca entender tanto o passado quanto o presente através das fontes.

Quando voltamos nosso olhar para *What Remains of Edith Finch* (2017), percebemos algumas semelhanças com o que o historiador faz: a investigação das fontes documentais, a análise crítica e interpretação, culminando na escrita dos resultados dessa investigação. Nos termos da linguística cognitiva, o conceito do historiador opera como domínio-fonte que se encontra representado no jogo a partir da personagem Edith Finch, que seria o domínio-alvo. No jogo de 2017, onde o jogador controla a jovem Edith Finch na busca de descobrir os mistérios que permeiam a história de sua família, podemos notar as semelhanças com a investigação que a garota faz ao ler a

documentação escrita nos diversos cômodos de sua casa, no manuseamento dos objetos deixados ali e, principalmente na capacidade de reviver parte da memória de seus familiares. Essa investigação tem várias camadas: a primeira vivida por Edith ao analisar todas essas fontes e fazer anotações em seu diário. Outra camada é a do jogador, ao tirar suas próprias conclusões através do olhar de Edith e dos momentos de jogabilidade nas memórias de seus familiares.

Podemos dizer que a pesquisa de Edith Finch compreende uma alegoria a respeito da ida aos arquivos feita pelo historiador: cada quarto, um lugar selado e parado no tempo, seria uma caixa no arquivo contendo a documentação da vida da pessoa “selada” dentro do quarto, documentos esses que podem ser dos mais diversos tipos, como diários, cartas, recibos, matérias de jornais, brinquedos, troféus, qualquer coisa que conserve a memória do ocupante do quarto. As memórias podem ser consideradas como uma interação lúdica com o passado, algo do realismo mágico que permeia o mundo do jogo e também como uma interpretação da protagonista a partir dos documentos descobertos em cada local. As memórias também podem representar algo que seria o “sonho” e a “sina” do historiador: poder vivenciar o passado de forma definitiva, do jeito como realmente aconteceu, narrando a si mesmo, portanto retirando o historiador do seu papel de crítico e autor. Entretanto, podemos considerar essas memórias jogáveis como fragmentos desse passado, vistas de um único ponto de vista que não representa o passado em sua completude, tudo depende da pergunta feita pela protagonista do jogo e do jogador do outro lado da tela.

O jogador no controle de Edith Finch tem um vislumbre do que seria a pesquisa de fontes feitas por um historiador de forma simples e lúdica, visto que o trabalho desse profissional por muitas vezes é algo solitário e monótono, por mais que seja extremamente interessante para o historiador. Por conta disso, a representação fiel dessa pesquisa se mostra complicada de se fazer em um vídeo game, por vezes transformando o historiador ou arqueólogo em um agente de ação, entrando em tumbas antigas ou explorando masmorras atrás de documentos ou artefatos antigos, como vistos nas séries *Uncharted* e *Tomb Raider* (Wainwright 2019). Jogos como *What Remains of Edith Finch* apostam em aspectos de narrativa e mecânicas com extrema sutileza e, por mais que o objetivo principal não seja a de mostrar a pesquisa historiográfica, ele evoca essa percepção aos olhares mais atentos.

REFERÊNCIAS

BOZDOG, M.; GALLOWAY, D. Worlds at our fingertips: reading (in) What Remains of Edith Finch. *Games and Culture*, v. 15, n. 7, p. 789-808, 2020.

BLOCH, M. *A apologia da história ou o ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CERTEAU, M. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense, 1982.

EERDEN, B. Anger in Asterix: the metaphorical representation of anger in comics and animated films. In: Urios-Aparisi, E. (Ed.). *Multimodal Metaphor*. Berlin: de Gruyter, 2009. p. 243-264.

EGGERTSSON, G. T.; FORCEVILLE, C. Multimodal expression of the HUMAN VICTIM IS ANIMAL metaphor in horror films. In: Urios-Aparisi, E. (Ed.). *Multimodal Metaphor*. Berlin: de Gruyter, 2009. p. 429-250.

GIBBS, R. The allegorical impulse. *Metaphors & Symbol*, v. 26, n. 2, p. 121-130, 2011.

KÖVECSES, Z. *Metaphor: a practical introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010.

HERÓDOTO. *Histórias: livro I, Clio/Heródoto*. Tradução de Maria Aparecida de Oliveira Silva. São Paulo: Edipro, 2015.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago University Press, 2003.

RITCHIE, L. D. *Metaphorical stories in discourse*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

WAINWRIGHT, A. M. *Virtual history: How videogames portray the past*. Routledge, 2019.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH. Santa Mônica: Giant Sparrow, 2017, 1 jogo eletrônico.

ZBIKOWSKI, L. M. Music, language and multimodal metaphor. In: Urios-Aparisi, E. (Ed.). *Multimodal Metaphor*. Berlin: de Gruyter, 2009. p. 359-392.