

## ENTRE RUAS E CIDADES: UM ESTUDO SOBRE A RECEPÇÃO DAS CIDADES MEDIEVAIS NO JOGO THE WITCHER III

VINICIUS IBEIRO LEITZKE<sup>1</sup>; DANIELE GALLINDO GONÇALVES SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas–vleitzke85@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas–danigallindo@yahoo.de

### 1. INTRODUÇÃO

Com a crescente utilização da contextualização medieval como base para a criação de variadas narrativas presentes na mídia do entretenimento, como jogos, filmes e séries, alguns aspectos acabam por se destacar na apresentação do produto tendo em vista a forma como são utilizados por seus criadores, como é o caso de uma trilha sonora ou do figurino escolhido para os personagens. Estes elementos acabam por atuar de forma conjunta com o objetivo de criar, para aquele que consome o conteúdo, uma ideia de ambientação, de imersão no espaço-tempo abordado na narrativa. Entre estes aspectos o que ganha destaque neste trabalho é a construção urbana medieval, mais precisamente como ela é utilizada no contexto do jogo *The Witcher III: Wild Hunt*, buscando entender as relações de medievalidade expressas na leitura de casas, estabelecimentos comerciais, moradias campesinas e construção urbana através de metodologias utilizadas na área de Recepção da Idade Média (*Mittelalterrezeption*).

### 2. METODOLOGIA

Primeiramente, se faz necessário o entendimento sobre a metodologia de análise que será utilizada neste trabalho, tendo em vista o modo como serão abordadas as discussões referentes ao objetivo. A metodologia escolhida para a construção da análise presente no trabalho se baseia em uma análise comparada entre pesquisas históricas concentradas no entendimento da urbanização medieval e a leitura de tal questão pelo jogo. Para isso o presente trabalho se utiliza de teorias de análise de resignificação e imaginário, situando assim a pesquisa na área de *Mittelalterrezeption* que consiste em levar em consideração variados aspectos sobre o produto, tanto positivos quanto negativos, com a intenção de criar um conceito que se baseie em recortes produzidos através dos pontos de vista. Por ser considerado um *umbrella term* (HERWEG; KEPPLER-TASAK apud SILVA, 2016) este método acaba por utilizar variados conceitos. Assim, não se busca com a utilização destes conceitos realizar uma aproximação entre o real e o ficcional, mas sim entender de que maneira o jogo cria uma determinada releitura do medievo.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma das primeiras particularidades notadas ao se jogar *The Witcher III* é como o jogo se utiliza dos agrupamentos sociais para desenvolver sua narrativa, estabelecendo uma linha que em princípio se mostra crescente no que se refere a tamanho e organização, uma vez que temos o contato com pequenos vilarejos bem estabelecido antes de se chegar às cidades. Para que seja viável o entendimento sobre tal maneira de se abordar a construção das cidades serão utilizados os conceitos de *planned and unplanned town* (cidade planejada e não planejada, POUNDS, 2005). Antes de tratar das grandes cidades presentes no

jogo, se faz interessante notar que, espalhadas pelo mapa do jogo, é possível encontrar pequenas regiões que mesmo em um numero significativamente pequeno de moradias acabam por passar a ideia de cidade, por possuírem um ordem organizacional atrelada a um ambiente delimitador do espaço, sendo constituída tanto com profissionais ferreiros e tavernas quanto com casas de camponeses. Basicamente, estes vilarejos passam uma imagem de princípio, soando como os primeiros passos do que pode vir a ser uma cidade no futuro. Segundo Pounds:

Imigrantes do campo que habitaram as primeiras cidades europeias trouxeram consigo estilos rurais de construção, porém continuando a usar os materiais os quais estavam acostumados, manuseando-os de maneira tradicional. Bem, a cidade poderia ter parecido com a aldeia escrita grande. [...] Na cidade medieval, as ruas geralmente vinham antes da habitação, e as primeiras casas foram alinhadas ao longo deles. Eles eram como os da aldeia, de um só andar e consistindo de dois elementos básicos: o espaço vital e o espaço para dormir (POUNDS, 2005, p. 38 e 41)

O elemento principal na representação do que se entende como sendo a cidade no jogo são as construções; são elas que dão corpo as ruas estreitas, sendo elas pequenas ou grandes. Visivelmente as moradias possuem diferenças tanto em sua razão social quanto tipo de arquitetura, evidenciando assim os níveis sociais a que pertencem. O jogo trabalha com essas diferenças para evidenciar o propósito de determinadas regiões da cidade, por exemplo na repartição comercial em que as mesmas são mais retas e altas, construídas com madeiras longas e com mais de um andar, abrigando tanto hospedarias e mercearias quanto oficinas de ferreiros. Tal cenário somente muda ao se olhar para a outra região da cidade e encontrar localidades residenciais, com casas baixas com telhado de palha e paredes grossas produzidas com troncos empilhados. Um ponto importante a ser tratado é sobre a estrutura interna dessas residências que, talvez por uma limitação do software do jogo, são em grande parte das vezes iguais, modificando apenas os cidadãos que frequentam o local. Coincidentemente esta relação de igualdade estrutural pode ser comparada a forma como as residências eram pensadas no medievo, possuindo dois cômodos de tamanho médio e sendo replicadas pelo restante da localidade. Este fato não se aplica apenas a residências menores, isto porque os primeiros sobrados seguiam o mesmo padrão bipartido, apenas aumentando o número de cômodos. (POUNDS, 2005). Apesar da diferença não tão expressiva entre a casa de uma família rica ou pobre no período medieval, o jogo aparenta utilizar esta diferença para evidenciar a diferença social presente entre os moradores, colocando as casas mais rusticas concentradas entre as famílias mais pobres e camponesas. Segundo a fala de Joseph and Frances Gies:

Numa cidade do século XIII, as casas ricas e pobres são muito parecidas do lado de fora. Exceto por algumas pedras, elas são altas estruturas de madeira, com uma tendência a ceder e inclinar-se à medida que envelhecem. Nos pobres quartos, várias famílias habitam uma casa. A família de um tecelão pode estar totalmente concentrada em um único quarto, onde eles se juntam em torno de uma lareira, dificilmente melhor do que o camponeses e servos do campo. (GIES, GIES, s.p., 1981)

#### 4. CONCLUSÕES

A partir de um contexto de necessidade social, as cidades medievais se adaptaram e se transformaram a partir da passagem do período antigo, modificando suas estruturas tendo em vista a variação de matérias primas para as construções e disposição geográfica em razão da localidade escolhida para a realização do assentamento, levando-se em consideração referentes ao ambiente em que a cidade se via envolvida. De uma perspectiva histórica, o jogo eletrônico *The Witcher III* apresenta uma maneira de ler as cidades medievais muito sustentada na ideia de organização geográfica, deixando sempre clara a forma como elas funcionam, quem faz as mesmas funcionar e, por fim, como a cidade se utiliza do ambiente ao seu redor bem como se dá o aproveitamento de recursos. Infelizmente o jogo não possui uma preocupação em explorar um pouco mais a ideia da existência de pequenas cidades ou até mesmo a presença de feudos pelo mapa, existindo apenas uma região feudal de fato, aplicando assim conceitos amplos sobre o que vinha a ser uma cidade medieval em pequenos vilarejos. É possível dizer que este sentimento de proximidade entre os vilarejos e o sentido de cidade se dê pelas características sociais que ali coexistem uma vez que é possível encontrar ferreiros, comerciantes e armeiros com as mesmas características em ambos locais, fazendo com que as diferenças estruturais se sobressaíam. É possível notar que estas figuras acabam por sustentar o jogo como um todo, questionando assim qual o propósito de se distinguir as variadas formas de exploração das residências medievais e de que maneira elas foram pensadas pelos produtores do jogo.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GIES, Joseph; GIES, Frances. **Life in a Medieval City**. [S. l.]: Harper Collins, 1981. ISBN 0060908807.

POUNDS, Norman. **The Medieval City**. Londres: Greenwood Press, 2005. ISBN 0313324980.

SILVA, Daniele Gallindo G. Sobre “cavaleiras”: a (re)criação do medievo em Cornelia Funke. Pandaemonium Germanicum. **Revista de Estudos Germanísticos** v. 19 n. 29, p 1 – 20, Universidade de São Paulo. 2016. Disponível em <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=386648028001>. Acessado em 02 de julho de 2019.

**The Witcher III: Wild Hunt**. Desenvolvido por CD Project. Distribuido por Warnner Brother Games. 2015.