

## HIPER-REALISMO E INTERMIDIALIDADE EM VIDEOGAMES: ANÁLISES DIALOGADAS DE *DARKEST DUNGEON* (2016) E *APOCALIPSIS: HARRY AT THE END OF THE WORLD* (2018)

BÁRBARA DENISE XAVIER DA COSTA<sup>1</sup>; DANIELE GALLINDO GONÇALVES<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – barbara.ou.berel@hotmail.com.br

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

### 1. INTRODUÇÃO

No mundo atual, se nota uma crescente utilização da História pelas mídias. Muitas delas buscam inspirações no passado, construindo ressignificações sobre o mesmo e transformando-os em um novo “produto”. Uma das mídias que realiza estas releituras é o videogame: se multiplicam no mercado títulos que trazem um ou mais elementos ditos “históricos”, sendo eles na narrativa, na estética ou nos dois ao mesmo tempo. Sendo assim, os historiadores devem se manter atentos a estes aspectos, inclusive podendo lançar mão destes videogames como fontes históricas, independente da(s) pergunta(s) a serem feitas em sua pesquisa.

Dito isto, o objetivo é procurar perceber de quais formas os videogames se apropriam, incorporam – ou reinterpretam – elementos de diversos passados em suas narrativas e estéticas, e também como eles se inserem nesses campos, em consonância com o restante do videogame. Os objetos de investigação são dois videogames, ambos da mesma década, com algumas semelhanças entre si: provém de estúdios *indie*<sup>1</sup>; possuem estilo 2D, com influências de xilogravuras; buscam suas inspirações em diversos períodos da História, majoritariamente no Medievo. O primeiro se chama *Apocalipsis: Harry at the end of the world* (Punch Punk Games, 2018) e narra a busca de Harry por sua amada Zula, que está desaparecida. O outro se chama *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016) e nele o jogador precisa, com a ajuda de diversos guerreiros, libertar uma casa e uma terra de espíritos e seres demoníacos.

Estudos que analisam os videogames em relação com a História no exterior já possuem uma vasta produção tanto em relação a livros quanto a artigos acadêmicos, dissertações e teses. Já no Brasil, tais estudos estão atualmente em crescimento, mostrando a importância de uma reflexão mais aprofundada a respeito deste assunto. Podemos encontrar vários artigos acadêmicos a respeito, mas dissertações e teses são bem mais raras, motivo pelo qual faz-se necessário que mais pessoas se envolvam neste debate.

Especificamente a respeito dos dois videogames a qual se propõe trabalhar aqui, não existe até o presente momento nenhuma produção no âmbito acadêmico sobre eles. Portanto, a revisão bibliográfica parte de pesquisas finalizadas com outros videogames; em especial, duas dissertações, uma de Fornaciari (2016) e outra de Pernas (2019). Ambas trabalham com a franquia de videogames *Call of Duty* e representam um ponto de partida nas leituras em língua portuguesa. Também merecem destaque os trabalhos produzidos no âmbito do projeto *Historia y Videojuegos II*, que tendo como pesquisador principal o professor doutor Juan Francisco Jiménez Alcázar produziu, juntamente com o restante da equipe, diversas

---

<sup>1</sup> Estúdios pequenos de produção independente.

análises a respeito das inúmeras relações, usos e ressignificações que os videogames podem produzir sobre a História. A fundamentação teórica se baseia nos conceitos de hiper-realismo de Eco (1984) e de intermidialidade de Clüver (2011). Através do hiper-realismo intenciona-se saber de quais formas estes elementos trazidos do passado são ressignificados e dispostos dentro das narrativas e estéticas dos videogames elencados. Já com a intermidialidade pretende-se descobrir de onde foram retirados estes elementos (no caso, de outras mídias: literatura, artes plásticas, outros jogos e videogames etc).

## 2. METODOLOGIA

Dentro do campo historiográfico ainda não existe uma metodologia específica que atenda de forma total as problemáticas envolvendo videogames, logo, é importante manter diálogos com outras metodologias dentro e fora da História (justificando assim o título desta pesquisa). Sendo assim, privilegia-se as interações entre História e outras mídias, como por exemplo o cinema, artes plásticas e literatura; bem como as perspectivas dos *game studies*. Fornaciari aponta ainda alguns caminhos possíveis pelos quais pretende-se seguir:

Parto do jogo enquanto mídia específica, considerando o que ele tem de próprio e como tais elementos podem expressar um discurso; compreendo o que ele possui de semelhante a outras mídias, particularmente no tocante à maneira como a narrativa se expressa nele, muitas vezes de forma semelhante ao ocorrido no cinema; e relaciono-o com um contexto mais amplo, que inclui não só a inserção dos autores na sociedade, mas também no meio dos videogames, procurando elucidar o que identifico em um jogo como produto de uma dinâmica complexa que não expressa uma tradução direta de crenças políticas em mecânicas de jogo e elementos narrativos, mas sim uma mescla de usos e releituras artísticas de outros jogos e outras mídias, pressões editoriais e de mercado e desejos criativos dos desenvolvedores (FORNACIARI, 2016, p. 58).

Pode-se entender, então, que o videogame não deve ser analisado de forma isolada do tempo e do espaço onde o mesmo está inserido. É necessário entendê-lo em seu contexto. Portanto, embora as fontes principais desta pesquisa sejam os próprios videogames (*Apocalipsis – Harry at the end of the world* e *Darkest Dungeon*), será necessário ir além e adentrar nas demais componentes opcionais desses jogos (as DLC's<sup>2</sup>), bem como materiais diversos: os sites dos videogames e dos desenvolvedores, artes conceituais, páginas no *Twitter*, *Facebook* e entrevistas dos criadores dos videogames.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta pesquisa se encontra em estágio inicial, mas já se pode marcar alguns apontamentos. *Apocalipsis* já foi adquirido e executado algumas vezes, possibilitando que, com mais leitura realizada desde o início do mestrado, fossem detectados *retrolugares*<sup>3</sup> (RAMOS, 2018) em várias partes do videogame, como por

<sup>2</sup> Conteúdo extra que os desenvolvedores podem disponibilizar para os jogadores baixarem, de forma gratuita ou paga. Pode ser desde uma indumentária de um personagem, que antes não estava incluída, até um cenário/mundo novo ou fases novas do game.

<sup>3</sup> Segundo Ramos, *retrolugares* são “[...] lugares comuns do passado e a memória histórica comum que chegaram a converter-se em tópicos facilmente reconhecíveis pelo consumidor (spectador, leitor ou jogador) dada a repetição dos mesmos em numerosas obras culturais com intenção estética, não didática ou crítica [...].” (RAMOS, 2018, p. 328, tradução nossa)

exemplo a peste bubônica, os médicos da peste, monstros marinhos, dentre outros. *Darkest Dungeon* também possui retrolugares semelhantes, como por exemplo, um dos avatares disponíveis para utilização é um médico da peste, bem como há a presença também de uma vestal<sup>4</sup> e um cruzado. Isso contribuiu para um alargamento do referencial teórico de forma a incluir a análise dos retrolugares nos dois videogames, visto a aparição recorrente advinda de diversas temporalidades. Mais leituras estão sendo realizadas para auxiliar num maior delineamento do referencial metodológico da pesquisa.

#### 4. CONCLUSÕES

Pesquisas com mídias, como a que essa se propõe, procuram entender antes de tudo o papel delas na sociedade. Em especial, para os historiadores é importante compreender tais fenômenos, já que da mesma forma que a literatura, as artes plásticas, a música, os quadrinhos etc., os videogames ajudam a construir uma noção do que foi a História, ou ainda, constroem sua própria versão da História através dos diversos elementos que eles buscam no passado.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **Pós**, 1 (2), p. 8-23, 2011. Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/16/16>. Acesso em: 03 jul. 2019.
- ECO, Umberto. **Viagem na irrealdade cotidiana**. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984, p. 9-18.
- FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo: a segunda guerra mundial em Call of Duty, 2003-2008**. 2016, 198 f. Dissertação (Mestrado em História) - Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.
- Historia y Videojuegos II - Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital HAR2016-78147-P. Disponible em: <https://www.historiayvideojuegos.com/>. Acesso em: 27 set. 2020.
- PERNAS, Rafael de Moura. **“Ser” ser humano**: projetando o futuro em relação ao humano-máquina nas narrativas dos jogos de *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos Principle*. 2019, 179 f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2019.
- PUNCH Punk Games. **Apocalipsis**. Varsóvia, 28 fev. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/505330/Apocalipsis/>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- RAMOS, Alberto Venegas. Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. **Revista de historiografía** 28, p. 323 – 346, 2018. Disponível em: <https://www.historiayvideojuegos.com/articulo-retrolugares-definicion-formacion-y-repeticion-de-lugares-escenarios-y-escenas-imaginados-del-pasado-en-la-cultura-popular-y-el-videojuego/>. Acesso em: 14 jun. 2020.

---

<sup>4</sup> Sacerdotisa virgem da deusa romana Vesta.



RED Hook Studios. **Darkest Dungeon.** Vancouver, 16 jan. 2016. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/262060/Darkest\\_Dungeon/](https://store.steampowered.com/app/262060/Darkest_Dungeon/). Acesso em: 27 jan. 2019.