



ENTRE BRUXOS E BESTIÁRIOS: UMA ANÁLISE SOBRE O BESTIÁRIO PRESENTE EM THE WITCHER III

VINICIUS IBEIRO LEITZKE¹; DANIELE GALLINDO GONÇALVES²

¹Universidade Federal de Pelotas–vleitzke85@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas–danigallindo@yahoo.de

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, as mídias de entretenimento têm explorado diferentes períodos da história para compor suas narrativas, abordando aspectos variados para construção de enredos, cenários e personagens, explorando assim os períodos históricos de diversas maneiras. Com a utilização de diferentes linguagens, as produções midiáticas que possuem uma contextualização histórica acabam por apresentar uma interpretação própria sobre o período escolhido, entregando ao consumidor uma releitura acerca do período abordado.

Dentre as diversas categorias de produções midiáticas, como filmes, séries, livros e música, a que vem expandindo seu campo de atuação frente a atenção dos consumidores são os jogos de vídeo game, que superam em números de vendas e usuários as demais vertentes midiáticas ao longo dos anos. Este trabalho, além de analisar de maneira crítica seu objeto de estudo, busca salientar a importância que deve ser atribuída aos jogos de vídeo game em vista a produções historiográficas dentro da academia uma vez que variados títulos como *Assassins Creed* (2007), *God of War* (2005) ou *Dark Souls* (2009) levam até seus públicos não somente uma oportunidade de divertimento, mas também uma chance de se pensar historicamente a partir das informações colocadas pela narrativa do produto.

Este trabalho analisa o jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), mais precisamente a construção de seu bestiário. Lançado no ano de 2015 para PlayStation 4, Xbox One e Pc, o jogo foi produzido pela empresa polonesa CD Projekt Red e baseado nos livros do escritor também polonês Andrzej Sapkowski, que lançou ao todo oito livros sobre a jornada ficcional do bruxo Gerald de Rívia, personagem central não somente da versão literária do conto, mas também do jogo e da série produzida pelo Netflix em 2019. O jogo assim como o conto é centrado em Gerald, um bruxo caçador de recompensas que explora o mundo atrás de contratos que variam desde ajudar senhoras idosas a se livrar de animais indesejados em suas plantações até caçar perigosos monstros em locais sombrios.

A presente pesquisa tem como objetivo estudar a maneira como o bestiário do jogo foi criado frente à comparação com vertentes historiográficas, sendo elas folclóricas, contos, lendas ou textos com fundamentação religiosa, afim de identificar tanto a teoria por trás da construção dos monstros quanto os processos utilizados para isto.

2. METODOLOGIA

A pesquisa se desenvolve de maneira comparativa, utilizando pesquisas historiográficas sobre folclore, religiosidade e relações sociais no medievo para desenvolver a análise, juntamente com o embasamento de autores que discorrem sobre a constituição de bestiários no período medieval a partir de uma fundamentação com a teoria da história.



Neste momento é importante salientar que a pesquisa se baseia no método MDA de análise de jogos, uma vez que os mesmos se diferenciam de outras categorias, como filmes e séries, pelo fator de interação direta do jogador, fazendo com que seja necessária a utilização de uma metodologia específica para o trabalho.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a compreensão do que virá a ser pesquisado, alguns conceitos e autores devem ser citados para que a composição do trabalho tome forma. Primeiramente se faz necessário falar sobre o conceito central e norteador da pesquisa, o imaginário. Tendo Le Goff como um dos principais pensadores, o conceito de imaginário (medieval) nos possibilita trabalhar não somente com ideias abstratas ou mitológicas, mas também com problematizações frente a pensamentos coletivos sobre determinados aspectos, gerando assim um entendimento a partir de uma análise que se sustenta não somente em uma problematização em específico, mas sim em uma contextualização que nos permite levar em consideração variados acontecimentos históricos recorrentes do mesmo período. Um exemplo seria o pensamento sobre a conceitualização criada acerca do termo idade das trevas ou todo o contexto referente à obscuridade do período, tendo como pontos de discussão aspectos sociais, políticos e religiosos que compreendem todo o período. Pensar o medievo a partir da questão do imaginário possibilita uma análise profunda sobre o que fundamentou o pensamento do período e daqueles que o pensaram e pensam frente a determinadas problematizações. Jacques Le Goff exemplifica tal afirmativa ao dizer que:

A Idade Média era para os homens das Luzes um período mau, uma idade das trevas. Bem tentaria o romantismo “reabilitar” a Idade Média, bem poderia o positivismo ver nela um período como os outros e até, em vez disso, um tempo intermediário de progresso: os termos “Idade Média”, “medieval”, “medievo”, tornaram-se pejorativos. O gosto, complexo e ambíguo, das sociedades desenvolvidas dos nossos dias pela Idade Média dissimula mal um fundo secular de desprezo. A Idade Média é o primitivo [...]. Até as nações e as civilizações que não conheceram a Idade Média a recordam para conjura-la. (LE GOFF, 1994, p.36)

Objetos de estudo que trabalham com conceitos de imaginário fazem com que o pesquisador tenha um cuidado não somente com o conteúdo historiográfico presente na construção do produto, mas também com a forma como este foi pensado, imaginado e sonhado. Partindo do princípio de que o objeto a ser estudado se trata de um bestiário, a ideia de se compreender a origem do que vem a ser o pensamento de uma idade média obscura, fria e aterrorizante por parte de conceitos fortalecidos pelos séculos posteriores ao período medieval, se faz necessário no sentido de compreender como tal pensamento interfere na leitura do período por parte dos desenvolvedores. Tendo em vista a variedade de elementos a serem analisados dentro do bestiário do jogo, é possível afirmar que sua construção se conceitua em inúmeras referências a diferentes teorias e narrativas baseadas ou provenientes do período medieval, tornando-se um conjunto tanto de teorias e ideias sobre o tema quanto de pensamentos imaginados e sonhados. Segundo Umberto Eco,

A essa altura, podemos legitimamente perguntar em que Idade Média se pensa quando se fala em neomedievo, de retorno à Idade Média e de moda medieval. Porque é claro que cada vez mais se trata e se tratará de uma coisa diferente, às vezes auspiciosa, às vezes inócua, como é



inócua a literatura feita por escritores menores, às vezes insidiosa e perigosa. [...] Porque a Idade Média ou é uma época histórica que acaba em 1492, ou é a história da adaptação contínua que a nossa civilização vai fazendo com o que acontece entre a queda do império romano e a descoberta da América. [...] A minha Idade Média apresentava-se como uma época “interessante”, porque era uma época de embaralhamento de cartas, em que as grandes penúrias eram acompanhadas por grandes invenções, e a prefiguração de novos modos de vida. (ECO, 1989, p. 82 e 83)

A análise proposta por este trabalho não irá se basear exclusivamente na análise do bestiário, mas também na maneira como este interage com o contexto do jogo, uma vez que as feras e monstros que compõem o apanhado são descobertos pelo jogador ao longo de sua jogatina, cada um com especificações de combate e narrativa diferentes entre si. Neste sentido, o trabalho partirá de uma análise bibliográfica de perfil comparativo que utilizará como fundamentação literaturas historiográficas que trabalham com pensamentos mitológicos e imaginados do período, como por exemplo o livro *The Medieval Underworld* de Andrew McCall (1979), que discute aspectos relacionados ao tema que vão desde igreja, heresia e crimes até bruxaria, inferno e prostituição.

4. CONCLUSÕES

Estudos sobre neomedievalismo se fazem cada vez mais importantes no contexto acadêmico, uma vez que a utilização do período por parte de ficções, filmes, séries, jogos, entre outros meios de entretenimento proporcionam meios de aproximação do público alvo destes produtos com conceitos e teorias discutidos na academia, desde que o meio acadêmico se preocupe em analisar de maneira crítica os processos historiográficos presentes no meio do entretenimento.

Os jogos de vídeo game são hoje um dos produtos midiáticos mais consumidos em todo mundo, com empresas envolvidas e focadas em aperfeiçoar o campo para uma melhor experiência tanto para quem joga quanto para quem produz jogos de vídeo game. Consequentemente, produtores e jogadores são peças fundamentais na análise de um jogo, uma vez que são indivíduos ligados diretamente ao produto, seja na parte criativa, construtiva ou utilizadora. Analisar jogos de vídeo game transpassa a ideia de se trabalhar com algo fútil, uma vez que estes jogos possuem tramas bem fundamentadas que são construídas durante anos, agregando milhares de admiradores ao redor do mundo, demonstrando a importância de se estudar e se aproximar desta categoria.

O jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) é ambientado em um medievo imaginado, podendo ser descrito a partir do conceito de bricolagem de Umberto Eco, uma construção a partir de variadas ideias referentes a várias Idade Média que variam desde a construção de cidades e vilarejos até a presença de monstros em pântanos e florestas. Apesar do foco do trabalho ser o bestiário construído no jogo, a análise não pode se focar unicamente em uma vertente, mas sim deve compreender como o bestiário influencia tanto na narrativa do jogo quanto na adaptação de jogabilidade e construção estética, tendo em vista que a proposta final do produto é de criar um mecanismo de retorno ao período medieval, com um sentido de regressar, relembrar e consequentemente moldar o passado. De espectros até personagens retirados de contos de fada, o bestiário de *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) se apresenta com uma proposta plural frente à constituição histórica tanto de sua aplicação prática no jogo quanto a sua fundamentação histórica por parte da narrativa.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ECO, Umberto. Dez Modos de Sonhar a Idade Média. In: ECO, Umberto. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 74-85.

LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. 3ª. ed. Lisboa: Editora Estampa, 1994. 367 p. ISBN 972-33-0995-5.

MCCALL, Andrew. **The Medieval Underworld**. 1ª. ed. Nova Iorque: Dorset Press, 1979. 319 p. ISBN 0-88029-714-X.

RÜSEN, Jörn. **Razão Histórica**. Teoria da História: os fundamentos da ciência histórica. Brasília. Biblioteca Central da Universidade de Brasília, 2001.

The Witcher III: Wild Hunt. Desenvolvido por CD Projekt. Distribuído por Warner Brother Games. 2015.