

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Instituto de Ciências Humanas

Curso de Licenciatura em História



Trabalho de Conclusão de Curso

MONSTROS E FOLCLORE EM THE WITCHER III: WILD HUNT (2015):

UMA ANÁLISE SOBRE O BESTIÁRIO PRESENTE NO GAME

Vinicius Ibeiro Leitzke

Pelotas, 2021

Vinicius Ibeiro Leitzke

**MONSTROS E FOLCLORE EM THE WITCHER III: WILD HUNT
(2015):**

UMA ANALISE SOBRE O BESTIÁRIO PRESENTE NO GAME

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em História.

Orientador: Profa. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves

Pelotas, 2021

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

L533m Leitzke, Vinicius Ibeiro

Monstros e folclore em The Witcher III: Wild Hunt (2015)
: uma análise sobre o bestiário presente no game / Vinicius
Ibeiro Leitzke ; Daniele Gallindo Gonçalves, orientadora. —
Pelotas, 2021.

71 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em
História) — Instituto de Ciências Humanas, Universidade
Federal de Pelotas, 2021.

1. The Witcher. 2. Neomedievalismo. 3. Folclore. 4.
Imaginário. 5. Retrolugares. I. Gonçalves, Daniele Gallindo,
orient. II. Título.

CDD : 398

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

Vinicius Ibeiro Leitzke

“Monstros e Folclore em The Witcher III: Wild Hunt (2015): uma análise sobre o bestiário presente no game

Monografia _____ como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em História Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 02/07/2021

Banca examinadora:

Prof. Dr. Daniele Gallindo Gonçalves (Orientadora)

Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur pela Otto-Friedrich-Universität Bamberg.

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Vinicius Cesar Dreger de Araujo

Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo.

Dedico a minha mãe, fonte de inspiração e dedicação, e que hoje nos ilumina de outro lugar.

Agradecimentos

Ao meu pai, Airton, e minha avó, Jaciva, pela luta que dedicaram e dedicam a minha pessoa.

A minha mãe, Glaide, que sempre me incentivou a seguir meus sonhos.

A minha namorada, Josiane, companheira fiel que sempre me apoia.

A professora Daniele, por me dar a chance de ser ouvido.

Aquelas terras pertenciam a dragões, manticoras, grifos e anfisbenas, vampiros, lobisomens, quimeras e dermopteras. Era preciso tomá-las aos poucos, pedaço por pedaço, cada vale, cada floresta e cada prado. E se conseguimos isso foi graças à inestimável ajuda dos bruxos. (O Último Desejo, 1993)

LEITZKE, Vinicius Ibeiro. **Monstros e Folclore em The Witcher III: Wild Hunt (2015)**: uma análise sobre o bestiário presente no game. Orientadora: Daniele Gallindo Gonçalves. 2021. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em História) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2021.

Resumo

O presente trabalho apresenta uma análise sobre a construção do bestiário do jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), com o objetivo de compreender como a cultura folclórica e a cultura clerical interferem na construção do compendio de bestas e monstros. Alguns conceitos são essenciais para a construção deste trabalho, como o conceito de imaginário medieval, de folclore, de retrolugares, de bricolagem e de neomedievalismo. O objetivo norteador desta pesquisa é aplicar a referida base conceitual à narrativa apresentada pelo jogo, compreendendo a ação da historiografia no desenvolvimento do discurso presente no jogo. O bestiário do jogo conta com onze categorias, sendo elas constructos, draconídeos, espectros, feras, híbridos, insectóides, necrófagos, ogróides, os amaldiçoados, relictos e vampiros, cada uma com particularidades narrativas que remetem a diferentes usos do passado, seja através de folclore, de mitologia ou de interpretações produzidas a partir do século XIX. Este trabalho também tem a intenção de provocar o questionamento sobre a importância das análises sobre jogos de vídeo game no âmbito das pesquisas sobre neomedievalismo, valorizando o crescimento dos vídeo games em meio aos produtos culturais da atualidade.

Palavras chave: The Witcher. Neomedievalismo. Folclore. Imaginário. Retrolugares.

LEITZKE, Vinicius Ibeiro. **Monsters and Folklore at The Witcher III: Wild Hunt (2015)**: an analysis about the bestiary present in the game. Advisor: Daniele Gallindo Gonçalves. 2021. 70 f. Final paper (degree in History) – Institute of Human Sciences, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2021.

Abstract

The present research looking for an analysis of the construction of the bestiary of the game *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), with the aim of understanding how folk culture and clerical culture interfere in the construction of the compendium of beasts and monsters. Some concepts are essential for the construction of this work, such as the concept of medieval imaginary, folklore, retro-places, bricolage and neo-medievalism. The guiding objective of this research is to apply the referred conceptual basis to the narrative presented by the game, understanding the action of historiography in the development of the discourse present in the game. The game's bestiary has eleven categories, which are beasts, cursed ones, draconids, elementa, hybrids, insectoids, necrophages, ogroids, relicts, spectres and vampires, each one with narrative particularities that refer to different uses of the past, whether through folklore, mythology or interpretations produced from the XIX century onwards. This work also intends to raise questions about the importance of analysis of video games in the context of research on neo-medievalism, valuing the growth of video games in the midst of current cultural products.

Keywords: *The Witcher*. Neomedievalism. Folklore, Imaginary. Retro-places.

Lista de Figuras

Figura 1: Página de Bestiário em The Witcher III: Wild Hunt.....	29
--	----

Sumário

Introdução.....	12
1 A relação entre <i>The Witcher</i> e o neomedievalismo.....	18
2 O Fantástico Mundo Bestial de <i>The Witcher III: Wild Hunt</i>	29
2.1 Constructos.....	30
2.2 Draconídeos.....	32
2.3 Espectros.....	35
2.4 Feras.....	37
2.5 Híbridos.....	39
2.6 Insectóides.....	41
2.7 Necrófagos.....	42
2.8 Ogróides.....	45
2.9 Relictos.....	47
2.10 Amaldiçoados.....	48
2.11 Vampiros.....	51
3 A crença popular em construção sobre o olhar do maravilhoso.....	54
3.1 Um retropasseio sonhado através do joystick.....	58
Conclusão.....	63
Referencias.....	66

Introdução

Em algum lugar nas estradas de Velen, um bruxo solitário cavalga em seu carpeado buscando abrigo em uma pacata taverna. Ao ingressar no recinto, olhares de desprezo e amedrontamento circundam o local, convertendo as risadas ouvidas no lado de fora em um clima sério e pesado do lado de dentro. Ao avistar o homem de cabelos acinzentados que carregava duas espadas nas costas e uma cicatriz no rosto, o taverneiro prontamente lhe profere um sinal não muito alarmado, indicando que gostaria de ter uma palavra com o recém chegado. Ao sentarem em uma mesa reservada, o dono do estabelecimento pede ajuda para que o bruxo encontre seu filho de apenas dez anos que se perdera em meio a floresta a mais de três dias. Geralt então retira suas espadas das costas, acomoda-as ao seu lado, esfrega as mãos na tentativa de se aquecer e, olhando fixamente para o taverneiro, pergunta em tom baixo com voz arranhada: “hrmm, e quanto isto poderia me render?”¹

Meios de entretenimento fazem parte do cotidiano dos seres humanos há muito tempo, seja pela necessidade de aliviar o cansaço causado por longas jornadas de trabalho que ultrapassam séculos desde a Revolução Industrial, esta que por muitos anos ditou as normativas que envolviam patrão e empregado e, conseqüentemente, os curtos períodos de lazer do proletariado entre família, ou por buscarem um modo de fuga de cotidianos exaustivos não só física mas mentalmente, como por exemplos os manifestantes franceses no final dos anos 1700. A partir de tal necessidade, meios de atividades lúdicas foram sendo consolidados e transmitidos ao longo dos séculos, como literaturas ficcionais, jogos de tabuleiro ou variados tipos de esportes.

Mesmo possuindo formas variadas, o uso destes meios como fonte para propagação de discursos sociais ou políticos acaba por criar uma atmosfera de aproximação entre estes produtos, que carregam consigo ideais e interpretações sobre o presente, futuro e passado. Na contemporaneidade, os jogos de vídeo game tem ganhado cada vez mais espaço entre as mídias de entretenimento, como cinema, plataformas de *streaming*, literatura e música, com uma

¹ Trecho escrito de maneira autoral, baseando-se nas experiências obtidas com os processos de leitura e jogatina dos títulos pertencentes a franquia *The Witcher*, de Andrzej Sapkowski.

progressão tecnológica constante. Somente no ano de 2019, a indústria de vídeo games arrecadou mais de 120 bilhões de dólares, representando quatro por cento de aumento relativo ao ano de 2018², tornando-se assim o segmento de entretenimento mundial mais rentável.

Por se tratar de uma indústria de grandes proporções, os jogos eletrônicos são subdivididos em vários gêneros, como RPG, MMO, FPS³, entre outros, que representam diferentes tipos de jogabilidade, de comunicação e de proposta. Todavia, temáticas históricas são corriqueiramente utilizadas por todos os gêneros, tanto como contextualização geral do título ou em determinados elementos que compõem a jogabilidade, como armamentos ou vestimentas. Entre as variadas temáticas históricas utilizadas pelos jogos, a medieval ganha destaque nesta pesquisa, essa que conta com uma vasta galeria de títulos abordando diferentes perspectivas do período. Tais abordagens se apresentam de diferentes maneiras, que podem ser resumidas entre os jogos com uma aproximação a fatos históricos de maneira direta, como *Kingdom Come: Deliverance* (2018), que se passa na guerra da Boêmia em 1403, ou as séries de jogos de estratégia como *Mount & Blade* (2008) e *Age of Empires* (1997), que trabalham com acontecimentos históricos e suas respectivas estratégias de batalha, e jogos que utilizam mitologias ou o maravilhoso medieval como conceito narrativo e visual, com abordagens centradas em documentos históricos provenientes do período medieval, como por exemplo a EDDA, livro que dita os acontecimentos referentes a mitologia nórdica.

Jogos como *God of War* (2018) e *Dark Souls* (2011) exploram o lado místico associado à Idade Média, o primeiro com foco direto em utilizar a mitologia nórdica como objeto norteador de sua narrativa, inserindo os protagonistas neste contexto a partir de uma releitura dos textos presentes na EDDA, o segundo trabalhando com uma narrativa original, utilizando elementos

² Informação retirada do site TecMundo, que noticiou os dados da firma de análise SuperData. Link para a matéria: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm> site acessado em 08 de abril de 2020.

³ Siglas referentes a estilos de mecânicas de jogo. RPG, em inglês Role-Playing Game, pode ser traduzido como jogo de interpretação de papéis ou personagens, sendo primeiramente utilizado em jogos de tabuleiro e posteriormente adaptado aos jogos eletrônicos. MMO, em inglês Massively Multiplayer Online, são jogos voltados a competitividade online, normalmente apresentados também como RPG's. FPS, em inglês First Person Shooter, são jogos que trabalham com a perspectiva de tiro em primeira pessoa, normalmente ambientados em contextos de guerrilha.

visuais como gatilhos para a criação de uma ambientação que simule o medieval, ou aquilo que é popularmente entendido como sendo medieval.

Esta pesquisa terá como objeto de estudo o jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), último título da série de jogos desenvolvido pela empresa polonesa CD Projeck Red, com o objetivo de analisar a construção do bestiário presente no jogo a partir do conceito de imaginário, tendo em vista a variedade de aspectos a serem trabalhados, como influências vindas do folclore, da teologia ou de mitos sociais. A metodologia de pesquisa a ser utilizada é descrita como comparativa, baseando o entendimento sobre vídeo games através do método MDA.

Apesar de ser conhecido pelos jogos, Geralt de Rívia teve sua primeira aparição nos livros do escritor polonês Andrzej Sapkowski, que em nove livros contou as histórias do bruxo que perambula de Velen até Novigrad, de Kaer Trolde a Vizima, passando por pequenos povoados, pântanos úmidos, plantações de trigo e grandes pradarias repletas de girassóis, todos escondendo atrás da calma os perigos e conflitos que pretendem, no mínimo, surpreender o bruxo. De afogadores a lobisomens, passando por estriges e grifos, que tanto o ajudam Geralt a lucrar quanto representam a ele um perigo constante. A série de livros teve o primeiro exemplar publicado no ano de 1993 com o título de *O Último desejo*, abrindo caminho para mais sete livros que venderam mais de duas milhões de unidades em todo o mundo⁴.

The Witcher III: Wild Hunt é um RPG de mundo aberto que explora a jornada do bruxo Geralt de Rívia em busca de sua pupila, a poderosa Ciri, com o objetivo de protegê-la das garras da Caçada Selvagem, que pretende aprisionar e controlar os poderes da menina, consequentemente assimilando-os para sua espécie. O jogo, que se passa no mundo imaginado nomeado de O Continente, é construído a partir de uma ideia imaginada sobre um medieval folclórico, em que vilarejos e aldeões se deparam com seres mitológicos, monstros e controladores de magia, como bruxos e feiticeiros, interagindo assim não somente com um cenário imaginado, mas também com uma narrativa que dialoga com conceitos recorrentes de estudos sobre um medieval imaginado.

⁴ Números indicados nas edições publicadas em 2018 pela editora WMF Martins Fontes.

Apesar de toda contextualização frente a parte mitológica do produto, existe uma tentativa de criar um ambiente de retorno ao passado, com a elaboração de uma ambientação focada em traduzir arquitetura, comportamento e culturas popularmente associadas à Idade Média, reproduzindo assim desde casas de bechamel até armaduras de metal e cidadelas insalubres. Tendo em vista o número expressivo de jogadores atingidos por essa narrativa, estudos referentes à análise de jogos eletrônicos se fazem cada vez mais importantes no que se refere ao alcance social das produções acadêmicas. Pesquisas inseridas neste campo acabam por superar a ideologia de enxergar os jogos eletrônicos como infantilizados ou, até mesmo, como jogos de azar, cooperando para a modificação da visão estereotipada da sociedade e da comunidade acadêmica frente a categoria⁵.

Análises referentes a jogos de vídeo game fazem com que se crie uma via de mão dupla entre a historiografia e a sociedade consumidora destes produtos, uma vez que tanto as narrativas quanto a parte estética destes produtos criam possibilidades de análises em diversos campos de estudo da História, disponibilizando ao pesquisador a chance de refletir tendo em vista a leitura produzida por grande parcela social que consome os jogos sobre conceitos historiográficos que, comumente, não ultrapassam as barreiras da academia. Estudar jogos de vídeo game é tratar com seriedade a comunidade que consome o produto e os desenvolvedores e suas releituras sobre o período histórico abordado. Essas análises precisam ter como objetivo compreender os usos do passado e as decorrentes leituras advindas de quem produz e de quem joga os jogos, não apontando o que é certo ou o que é errado, mas sim compreendendo o que levou o produto a ser moldado de determinada maneira. Para Bello e Vasconcelos (2017):

Mas se nos limitássemos somente a essa mídia, de certo estaríamos ignorando toda a dimensão de uma cultura - sobretudo digital - de propagação de conteúdos históricos que começou a ascender a partir dos anos 1990 e hoje, duas décadas depois, já impacta significativamente a compreensão histórica em nosso tempo. A partir

⁵ Destaca-se nesse ponto alguns nomes atuantes nas pesquisas sobre vídeo games e história, como Juan Francisco Jimenez Alcázar com o trabalho *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos* (2016), Alberto Venegas Ramos com o trabalho *Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego* (2017), ambos do projeto de pesquisa *Humanidades Digitales: Historia y videojuegos I* e Daniel T. Kline com o trabalhos relacionados a RPG's e a relação com os jogos.

da perspectiva de Rosenstone quanto ao cinema, propomos a compreensão do redimensionamento desta imagem móvel em uma mídia que lhe dá adiciona um caráter manipulável e explorável espacialmente, realizada a partir não só de fundamentos narrativos, mas também lúdicos. O que torna os games particulares é a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade (BELLOS; VASCONCELOS, 2017, p. 221).

Além do objetivo norteador de compreender a construção do bestiário do jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), pretendo com este trabalho fortalecer a inserção dos vídeo games no campo de pesquisas em História no campo da Recepção da Idade Média, tratando a narrativa construída para o jogo como um objeto de estudo de grande potencialidade, com as leituras sobre maravilhoso e imaginário, principalmente, em relação ao medievo, dando suporte para compreender a construção desses bestiários.

No final do século XX os jogos eletrônicos ganharam uma expressiva repercussão mundial com os avanços tecnológicos que proporcionaram melhoras de desempenho em vários aspectos nos equipamentos e, conseqüentemente, nos jogos produzidos. No intervalo temporal que compreende seu surgimento até o início do século XXI, os aparelhos de vídeo game – hoje chamados de consoles – foram classificados como brinquedos infantis, lotando as vitrines de grandes magazines nos meses que antecederiam datas comemorativas, uma vez que os computadores ainda não eram explorados como plataformas jogáveis. Acredito que essa situação tenha se construído justamente pela limitação imposta pelos hardwares, que impossibilitavam jogos com uma grande extensão de horas ou gráficos com maiores detalhes, deixando de lado uma narrativa mais aprofundada para focar em desafios advindos juntamente da mecânica de jogabilidade. É possível utilizar como exemplo o jogo *E.T.* (1982) para a plataforma Atari, considerado até hoje um dos maiores fracassos da história da indústria dos jogos eletrônicos, recebendo críticas por seus gráficos, jogabilidade e história, sendo um projeto ambicioso que almejava o ápice mecânico e narrativo para o período, uma vez que carregava o nome do filme de grande sucesso do mesmo ano.

Pensar os jogos de vídeo game hoje como produtos voltados para o público infantil é anacrônico e demonstra um grande desconhecimento sobre a área, que se modernizou e modificou seu modo de pensar seus produtos. A partir do primeiro título da franquia *Zelda*, *The Legend of Zelda* (1986), os jogos de

vídeo game começaram sua caminhada rumo aos títulos que abordam narrativas densas sem deixar de lado a questão mecânica.

A infantilização dos jogos carrega um preconceito sobre a área não somente na questão social, mas também dentro da academia. Enquanto filmes e literaturas ficcionais são comumente utilizados por pesquisadores que se interessam em compreender a leitura da historiografia por parte de uma produção midiática, os jogos eletrônicos acabam por serem tangenciados em eventos, em discussões em sala de aula ou na criação de projetos coletivos pelo pouco uso dessa mídia nas discussões, se restringindo a pesquisas individuais que se escondem em meio as demais produções.

Existem ainda tentativas de comparar a linha do cinema com os jogos, propondo que ambos devem seguir os mesmos padrões de análise, o que em minha opinião é um fala também desamparada de conhecimento técnico sobre os vídeo games, uma vez que a questão referente a interação com o consumidor se altera consideravelmente entre os produtos. Enquanto o filme necessita apenas que o consumidor faça o papel de espectador, o vídeo game trabalha com a questão mecânica, que necessita da interação direta do jogador para desenvolver sua narrativa, mesmo que esta seja completamente linear.

Ainda que o cenário não seja o mais favorável para a valorização das pesquisas envolvendo jogos eletrônicos, núcleos de pesquisa europeus tem se focado em compreender a leitura da história por parte dos vídeo games, desenvolvendo conceitualizações e projetos de pesquisa não somente focados no medievo, mas em outras temporalidades. Neste sentido se faz necessário a menção ao projeto *Humanidades Digitales: Historia y videojuegos*⁶ da Universidade da Muecia, na Espanha.

⁶ Site do projeto: <https://www.historiayvideojuegos.com/> acesso em 14 de junho de 2021.

1 A relação entre *The Witcher* e o neomedievalismo

Neste momento busca-se delimitar a base teórica a partir de conceitos que norteiam análises sobre uma Idade Média imaginada, sobre retrolugares, sobre neomedievalismo e recepções da história.

Apesar da grande presença na atualidade, imaginar a Idade Média é um processo que se inicia muitos séculos atrás, no Período Renascentista, com a criação do termo “idade média”. Segundo Jacques Le Goff mais do que uma simples classificação, gerar uma nomenclatura para o período demonstra uma tentativa de ruptura com o passado, buscando enaltecer uma ideia de progresso frente ao período anterior (LE GOFF, 1994). Ainda segundo o autor:

Foi preciso chegar ao século XVII para que os eruditos alemães dividissem a história da humanidade em três eras: a Antiguidade, a Idade Média e os Tempos Modernos. [...] No século XVIII o termo latino erudito disseminou-se na língua vulgar e a periodização tripartida difundiu-se. A Idade Média era para os homens das luzas um período mau, uma idade das trevas. Bem tentaria o Romantismo reabilitar a Idade Média, bem poderia o positivismo ver nela um período como outros e até, em vez disso, um tempo intermediário de progresso: os termos “idade média”, “medieval”, “medievo” tornaram-se pejorativos (LE GOFF, 1994, p. 36).

A leitura renascentista do período medieval acabar por suplantam um conceito de uma longa Idade Média, que se estende não somente a temporalidade do século V ao século XV, mas também a outros períodos na história, que trazem consigo uma ideia de obscuridade ao período, seja pelos conflitos envolvendo os povos denominados de bárbaros pelo ocidente em razão de sua fonética, pelos processos taumaturgos de reis que eram colocados como enviados de deus para trazer a cura pelo toque ou pelo derramamento de sangue que em via de regra acabou com Roma. A ideia de uma longa Idade Média acaba por criar uma sensação de nostalgia frente aqueles que a consomem, seja por um produto midiático ou pelo estudo, uma vez que este sentimento é alimentado por uma cronologia que apresenta fatos encadeados a partir de um conceito evolutivo de acontecimentos (LE GOFF, 1983).

Mesmo com o sentimento de aproximação causado pelas utilizações do período, a Idade Média carrega consigo o estigma de uma temporalidade marcada por conflitos, decadência cultural, moral e intelectual, funcionando apenas como intermédio entre a Antiguidade Clássica e o Renascimento, que coloca o medievo como o momento em que a humanidade se encontrara em

uma espécie de escuridão existencial, que foi carregada durante os séculos a partir do Renascimento, chegando aos dias de hoje através das utilizações do período pela cultura popular ou por expressões e terminologias, que carregam em sua essência a necessidade de ligar o horrendo, o criminoso ou o desumano ao medieval. Como coloca Umberto Eco (1984), a visão de uma Idade das Trevas se inicia a partir da ruína da Pax Romana, que justifica seu colapso condenando clericalmente o período que se aproximava, fazendo com que tal ideia se expandisse por todo medievo, deixando de lado a alta Idade Média e sua expressiva vitalidade intelectual. Como diz a fala de Silva:

No entanto, essa popularização não significou o triunfo de uma visão positiva sobre o período medieval. Não são raras as vezes em que ele é evocado para realçar aspectos negativos da atualidade: a tortura, a intolerância religiosa, a submissão da mulher e os crimes hediondos, entre outros. Ainda que nenhuma dessas práticas seja uma exclusividade daquele período, elas são identificadas como “medievais”. Ao comentar a execução de um brasileiro no início de 2015, condenado a morte na Indonésia por tráfico de drogas, um jornalista brasileiro fez referência a uma “pena medieval”, como se fuzilamentos fossem comuns naquela época (SILVA, 2019, p. 138).

O século XIX apresenta em sua constituição ideológica um resumo de como a Idade Média foi utilizada de maneira tanto política como romântica ao longo dos séculos que a sucederam. Construções de ideologias nacionalistas a partir de mitos e heróis de guerra balizaram os usos do período no referido século, mesmo que de maneiras distintas entre as regiões. O uso dos contextos medievais para a constituição do que vem a ser entendido como nacionalismo apresenta consigo não somente uma ideia de base política, mas sim uma configuração de delimitação de povos, fazendo com que a formação do pensamento nacionalista se torne base para ideias de discriminação, na medida que a justificativa se apresenta perante a argumentação que defende um povo unido perante a luta frente a outro tipo de ser humano, o ser humano ruim, que tem como objetivo destruir a unidade que as pessoas da região acabam por formar. O fascínio com a civilização e com a cultura da antiguidade foram o pontapé inicial da formação do nacionalismo moderno, que foi endossado a partir da utilização do entendimento sócio-político de países como França e Alemanha sobre o período medieval.

No livro *O Mito das Nações*, de Patrick Geary, o autor afirma que no período Renascentista, intelectuais da França, Germânia e do leste europeu

começam a alinhar seus pensamentos com aqueles que consideravam ser as vítimas da expansão imperialista de Roma. Segundo o autor:

Progressivamente, entretanto, a partir da Renascença, intelectuais europeus na França, Alemanha e Europa Oriental começaram a se identificar com as vítimas da expansão imperialista romana, os gauleses, os alemães ou os eslavos. Essa transformação de identidade ocorreu em contextos políticos que determinaram seus rumos. Na França do Renascimento, que experimentou uma tremenda continuidade em sua monarquia, a realidade do estado nunca esteve em dúvida, mas sim a existência de um único povo francês. Na Alemanha, desde o século IX, os autores ocasionalmente falavam de um povo alemão, mas, na ausência de um estado alemão unificado, a identificação de uma tradição cultural alemã não exigia necessariamente uma tradição política correspondente. Em outras áreas, como a Polônia, um sentido “nacional” era reivindicado como domínio exclusivo da aristocracia, que sentia pouca, ou nenhuma, solidariedade com os camponeses que trabalhavam em suas terras (GEARY, 2002, p. 19).⁷

Ao longo da história, foi possível perceber que períodos de grande exaltação nacionalista trouxeram consigo conjecturas político sociais de caráter extremista, propiciando a tomada de poder por parte de ditadores, como o movimento nazista que controlou a Alemanha sob a tutela de Adolf Hitler ou o Brasil de Getúlio Vargas pós Revolução de 1930. Na própria Alemanha o mito de Arminius, ou Hermann o Querusco, é fator chave na compreensão do que veio a ser a unificação do país, uma vez que o acontecimento pode ser analisado tanto pelo viés historiográfico quanto mítico, tendo em vista o processo de construção do imaginário levou Arminius ao posto de “pai dos alemães”, termo que foi trabalhado ao longo dos séculos a partir de uma ressignificação do personagem (SILVA; ALBUQUERQUE, 2017). A construção do *Hermannsdenkmal*, monumento no centro da localidade em que se acontecera a Batalha de Teutoburg, mesmo que em meio a um período de 38 anos de problemas com sua construção, é um reflexo de como o século XIX enxergava em Arminius a figura de um salvador, do grande unificador da Germânia,

⁷ Do original: Progressively, however, from the Renaissance on, European intellectuals in France, Germany, and Eastern Europe began to identify with the victims of Roman imperialist expansion, the Gauls, the Germans, or the Slavs. This transformation of identity took place within political contexts that determined their directions. In Renaissance France, which experienced tremendous continuity in its monarchy, the reality of the state was never in doubt but the existence of a single French people was. In Germany, ever since the ninth century, authors occasionally spoke of a German people, but, in the absence of a unified German state, the identification of a German cultural tradition did not necessarily demand a corresponding political tradition. In other areas, such as Poland, a “national” sense was claimed as the exclusive domain of the aristocracy, who felt little, if any, solidarity with the peasants who worked their lands.

utilizando sua imagem em comemoração à Batalha de Leipzig vencida frente a França comandada por Napoleão Bonaparte. Segundo Silva e Albuquerque:

Em 18 de outubro de 1838, dia de comemoração da Batalha de Leipzig, iniciara-se a construção do famoso e imponente Hermannsdenkmal, um trabalho conduzido pelo arquiteto alemão Ernst von Bandel (1800-1876) e que levará não menos que 38 anos para ser completado. Thomas Nipperdey afirma que “a ideia (...) é resultado da agitação nacional das guerras de libertação”, uma vez que o planejamento se inicia em 1819. [...] A própria posição do monumento é sugestiva; o herói germânico está virado em direção à França, como se estivesse desafiando destemidamente a nação vizinha: “Hermann como fundador da nacionalidade alemã é agora símbolo e modelo, que é invocado para intensificar a consciência e o sentimento da nacionalidade” (SILVA, ALBUQUERQUE, 2017, p. 340 e 341).

Sonhar, além do ato involuntário da mente humana ao adormecer, é também sinônimo de imaginar, de viajar através de ideias tanto de passado quanto de futuro, criando realidades paralelas sobre determinados fatos ou temporalidades. Umberto Eco, ao dissertar sobre o período medieval, nos apresenta dez modos de se sonhar o medievo, adequando cada um a diferentes métodos e temas. Ligado a ideia de uma Idade Média imaginada, o autor apresenta a reflexão de que o sonhar do medievo acontece ao despertar da escuridão que o período renascentista criara como conceituação para o período medieval, fazendo com que o sonho se iniciasse ao despertar (ECO, 1989).

Se destaca com maior relevância para esta pesquisa os conceitos de Idade Média como maneira e pretexto, que não trabalha com uma época específica mas sim utilizando o período medieval como uma localidade mítica em que se revive determinados personagens; a Idade Média da revisitação irônica, utilizando o conceito pelo aspecto do imaginário irreproduzível; a Idade Média como lugar bárbaro, pelo aspecto da brutalidade e obscuridade que tem como sequência a iluminação do amanhã; e a Idade Média romântica com o diálogo com o neogótico (ECO, 1989).

Ao criar dez diferentes tipologias sobre as releituras do período medieval, Umberto Eco nos apresenta a análise de que, ao se pensar a Idade Média, não estamos diretamente projetando a referida temporalidade, mas sim uma interpretação sobre o período, uma visão criada a partir de referências adquiridas previamente a construção da análise e que guiam a ressignificação do período por parte do produto que foi elaborado. Este processo de elaboração de diferentes visões sobre o período medieval nos leva ao que hoje é denominado

como neomedievalismo, ou seja, utilizações do período medieval a partir de novas interpretações e ressignificações do período. Todavia, este processo acaba por sucumbir a dualidade moral de sua utilização, uma vez que podemos encontrar o uso da historiografia medieval em literaturas infanto juvenis e, ao mesmo tempo, em justificativas de discursos fascistas. Como coloca Umberto Eco:

A essa altura, podemos legitimamente perguntar em que Idade Média se pensa quando se fala de neomedievalismo, 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. E será necessário ter muita clareza e dizer com todas as letras a que coisa se alude quando se celebra um retorno a Idade Média. 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. Dizer qual dos dez tipos de Idade Média está-se retornando significa dizer quem somos e o que queremos, se estamos simplesmente nos divertindo, se queremos entender ou se nos prestamos, sem sabê-lo, ao jogo de uma restauração qualquer (ECO, 1989, p. 82 e 83).

Algo que pode ser apresentado a discussão conceitual juntamente a fala de Jacques Le Goff é o conceito de representação, uma vez que trabalha com a percepção do imaginado sobre sua representação na realidade, mais precisamente sua simbologia para determinada situação, como por exemplo a função de uma estátua que representa um rei ou um objeto oriundo de uma intervenção artística, que representa um discurso, atribuindo sentido a partir da transformação do real (MAKOWIECKY, 2003).

Castelos, dragões, magias e armaduras de ferro. Dentro do campo do medievalismo midiático estes são alguns gatilhos utilizados por diretores, escritores e produtores para classificar de maneira básica que seu produto se passa na Idade Média. Seja com bruxos lutando conta grifos ou cavaleiros invadindo fortalezas, o que é buscado com a utilização destas representações é passar o sentimento do período em que a obra se passa, seja pela arquitetura, seja pelas vestimentas, pelos animais ou qualquer outro ponto que entregue ao consumidor uma ideia de passado, de retorno. Este tipo de aplicação do passado pelos desenvolvedores de jogos é denominado de retrolugar pelo historiador Alberto Venegas Ramos, que afirma que a utilização do passado através dos retrolugares auxilia na acessibilidade de consumo da história por parte das grandes massas. Ainda segundo o autor, ao retirarmos a criticidade dos “gatilhos

medievais” e apresentá-los repetidas vezes em diferentes produtos é que se constitui um processo de memorização histórica por parte do consumidor, que conecta automaticamente o período medieval com os retrolugares (RAMOS, 2018). Apesar de ser favorável a fala do referido autor, me permito a crítica sobre o seguinte trecho de seu trabalho:

Esta apreciação semântica é importante porque, como vimos nas palavras de Jiménez Alcázar, o desenvolvedor de videogames em particular e em geral o romancista, o cineasta, o diretor de televisão, etc., não tem interesse ou intenção de ser honesto com o passado e trata-lo da mesma maneira que um historiador. A razão desse fato é simples, seu objetivo é diferente, enquanto o trabalho do historiador é construir histórias críticas sobre o passado por meio de conquistas, interpretação e demonstração de fontes primárias, o trabalho do desenvolvedor de videogame é criar um produto atraente. A intenção do pesquisador é didática, a do autor estética. [...] Esses espaços imaginários do passado são o resultado de um processo ao longo do tempo onde as características são incorporadas e eliminadas que não afetam o resultado final e conseguem se adaptar às sensibilidades contemporâneas (RAMOS, 2018, p 329 e 330)⁸.

A ideia de provocar uma sensação de retorno ao passado se faz presente no jogo ao encontrarmos elementos corriqueiramente vistos em produções que trabalham com o plano de fundo da idade média, como casas de bechamel, justas entre cavaleiros e sociedade compostas com ofícios manuais, como armeiros e ferreiros. Se faz possível exemplificar tal afirmação ao se analisar a composição da cidade de Novigrad⁹, que possui distritos bem delimitados e diferenciados entre si, com sobrados e comércios na parte central, uma região clerical representada pelo Templo do Fogo Eterno¹⁰, uma área marginalizada com a presença de mendigos e bordéis e, por fim, o espaço

⁸ Do original: Esta apreciación semántica es importante porque, como hemos podido comprobar en las palabras de Jiménez Alcázar, el desarrollador de videojuegos en concreto y en general el novelista, el cineasta, el director de televisión, etc., no guarda un interés o intención por ser honestos con el pasado y tratar a este de la misma manera que lo hace un historiador. La razón de este hecho es sencilla, su objetivo es diferente, mientras que la labor del historiador es construir relatos críticos acerca del pasado a través de la consecución, interpretación y demostración de fuentes primarias la labor del desarrollador de videojuegos es crear un producto atractivo. La intención del investigador es didáctica, la del autor, estética. Estos espacios imaginados ya pasados son el resultado de un proceso a través del tiempo donde se incorporan y eliminan características que no afectan al resultado final y logran adaptarse a las sensibilidades contemporáneas.

⁹ Um tour virtual pela cidade pode ser realizado a partir deste vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=34SvvSlkRjk> site acessado em 30 de março de 2021.

¹⁰ A Igreja do Fogo Eterno é uma religião presente em todo o universo *The Witcher*, sendo caracterizada como um culto de grande poder comandados pelo hierarca Cyrus Engelkind Hemmelfart, possuindo três braços militares: Ordem da Rosa Flamejante, Caçadores de Bruxas e a Guarda Templária. Informações presentes em: [https://thewitcher.fandom.com/pt-br/wiki/Fogo_Eterno_\(Religi%C3%A3o\)](https://thewitcher.fandom.com/pt-br/wiki/Fogo_Eterno_(Religi%C3%A3o)) site acessado em 30 de março de 2021.

portuário com comerciantes de peixes e estivadores. Também é comum que os diálogos envolvendo Geralt acabem por transitar na ideia de mundos aterrorizados por dragões, bestas e assombrações, ao passo de que é sempre necessária a presença da figura do cavaleiro, ou nesse caso do bruxo, para salvar o povoado ou alguma localidade específica. Cito como exemplo o contrato presente no jogo chamado de Dragão¹¹, em que Geralt é chamado até um pacato vilarejo que está assombrado com a presença de um dragão; ao chegar no local o bruxo constata que o animal na verdade é um tordo¹², uma ave grotesca da família dos draconídeos, classificação utilizada no universo *The Witcher*. Ao fim, Geralt derrota o animal e informa aos moradores que o perigo havia acabado, e recebe suas pratas como recompensa.

O período medieval entregou a humanidade uma pluralidade cultural expressiva em detrimento a constituição de sociedade, disponibilizando aos desenvolvedores de produtos culturais uma gama de possibilidade de abordagens historiográficas sobre o período. Entretanto, como visto na fala anterior sobre os retrolugares, o que normalmente se consolida são tentativas de recriar a Idade Média não a partir de uma conceitualização histórica, mas utilizando recortes passem a sensação de medieval, que estejam associados ao período pela sociedade contemporânea fruto de uma metodologia de abordagem cultural que ganha força no século XIX. Umberto Eco conceitua a junção de partículas provenientes de temporalidades distintas através do conceito de bricolagem, ou seja, a colagem de objetos que criam uma nova conceitualização sobre o período, sem focar em uma temporalidade específica. Segundo Umberto Eco:

Junto a essa maciça empresa de cultura popular desenvolve-se o trabalho de composição e colagem que a cultura culta exerce sobre os detritos da cultura passada. Pegue-se uma caixa mágica de Cornell ou Armand, uma colagem de Ernst, uma máquina inútil de Munari ou de Tinguely, e se estará numa paisagem que não tem nada a ver com Rafael ou Canova, mas que tem muitíssimo a ver com o gosto estético medieval. [...] Huizinga pensava em termos de sensibilidade estética pós-romântica; hoje veremos que esse tipo de reação é o mesmo que sente um jovem em relação a um pôster que representa um dinossauro ou uma motocicleta, ou a uma caixa mágica transistorizada em que rodam feixes luminosos, a meio caminho entre o modelinho tecnológico

¹¹ A referida missão pode ser visualizada no seguinte vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=kpuK39H7ZA8> site acessado em 30 de março de 2021.

¹² Sobre tordos: <https://thewitcher.fandom.com/pt-br/wiki/Tordo> site acessado em 30 de março de 2021.

e a promessa de ficção científica, com componentes de ourivesaria bárbara (ECO, 1984, p. 95 e 97).

Aqui me permito a crítica sobre a fala de Alberto Venegas Ramos, pois acredito que a colocação do autor seja um pouco generalista tendo em vista o nicho de desenvolvedores de jogos. Logicamente a aparência e atratividade é um dos pontos cruciais da elaboração de um jogo, assim como de um livro de ficção, de uma música ou de um filme. O que seria das obras de Andrzej Sapkowski se não tivessem como objetivo serem atrativas aos consumidores, ou as músicas compostas pela banda *Queen*, ou os filmes do diretor Quentin Tarantino? Afirmar que jogos de vídeo game são desenvolvidos somente com o propósito do apelo comercial é demonstrar um desconhecimento sobre a categoria, visualizando apenas o seu lado comercial, deixando de lado o fator artístico que baliza a construção das narrativas. Logicamente o lado comercial dos vídeo games é um dos fatores de maior relevância no processo produtivo, tendo em vista o número de pessoas atuantes na construção do jogo e o sistema capitalista que domina o cenário econômico mundial; todavia, considerar toda a categoria como “caça níquel” é desrespeitar o lado artístico destes produtos culturais, que assim como filmes, músicas ou literaturas ficcionais, buscam uma forma de expressar suas ideias através de um meio, uma vez que fora da bolha das grandes produtoras, como *Rockstar* e *CD Project Red*, existem milhares de desenvolvedores independentes que produzem jogos para console, Pc e mobile e que disponibilizam seus jogos sem custo para o uso. É preciso visualizar o contexto dos vídeo games também como uma forma de expressão de arte, para que se crie uma valorização maior por parte da sociedade não somente aos jogos de grande orçamento mas a toda categoria. Para exemplificar seu ponto de vista, o autor analisa a imagem de promoção do jogo *Assassin's Creed: Origins* (2017), em que variados retroelementos sobre o antigo Egito são “amontoados” para promover o jogo, dando a impressão de que todos coexistem no universo do produto sem levar em consideração a temporalidade, o que é um equívoco. Ao jogar a obra, percebemos que a convivência entre os elementos respeita uma cronologia de coexistência entre monumentos, sistemas políticos e sociais, tendo como prova o Modo Tour¹³ presente no jogo, que possibilita ao

¹³ Uma explicação sobre o tema está disponibilizada no site da Ubisoft Brasil. <https://support.ubisoft.com/pt-BR/Article/000062699> site acessado em 01 de dezembro de 2020.

jogador um passeio guiado abordando temas como sociedade, política, arquitetura, entre outros, utilizando o cenário construído não somente como plano de fundo.

O universo de *The Witcher* é constituído basicamente por elementos ficcionais criados a partir de interpretações do mundo medieval, seja na parte política, social ou cultural. Estes elementos, coexistentes entre si, fazem com que todo o contexto dos contos de Andrzej Sapkowski seja inserido no que é trabalhado como recepção do medievo, a partir da fundamentação de conceitos anteriormente citados, como retrolugares, bricolagem e neomedievalismo.

A constituição de mundos caracterizados como medievais pelos jogos, pelo cinema ou pela ficção científica na literatura demonstra como o conceito que vem a ser entendido como medieval se constrói, não somente através dos produtos, mas por meios que proporcionam a interação entre indivíduos que se inserem no mesmo contexto. Apesar de não criarem o agrupamento social tal qual as sessões de RPG, a consolidação das relações cibernéticas possibilitou aos vídeo games um papel atuante na constituição de grandes grupos sociais que dialogam entre si, com o objetivo de compreender o universo apresentado pelos jogos e, conseqüentemente, criando uma nova interpretação sobre o que vem a ser o medievo. Como afirma Kline:

Embora relativamente recente como forma de medievalismo, os jogos digitais estão alcançando um novo nível de maturidade com histórias atraentes, elementos complexos de interatividade, e gráficos lindamente renderizados. [...] Assim, jogos de RPG medievalistas e formas de "medievalismo participativo" raramente tentam chegar a um Idade Média "real" e, em vez disso, buscam o tráfego através de outras formas de medievalismo para criar simulacros de períodos medievais que nunca existiram, mas que agora são no âmbito do RPG e do jogo: o neomedieval (KLINE, 2016, p. 76).¹⁴

É preciso entender que os jogos de vídeo game são totalmente distintos de outros produtos midiáticos que trabalham com o período medieval, uma vez que possuem particularidades tanto de execução quanto de interação. Basicamente, os jogos eletrônicos são divididos em duas partes, a narrativa e a lúdica, ambas trabalhando simultaneamente para dar sentido ao uso de

¹⁴ Do original: While relatively recent as a form of medievalism, digital gaming is reaching a new level of maturity with compelling storylines, complex elements of interactivity, and beautifully rendered graphics. [...] Accordingly, medievalist role-playing games and forms of 'participatory medievalism' rarely attempt to reach back to a 'real' Middle Ages and instead traffic through other forms of medievalism to create simulacra of medieval periods that never existed but yet are now within the purview of role-playing and the game: the neomedieval.

determinados elementos, como objetos de composição de cenários, vestimentas ou acontecimentos. Assim, os jogos funcionam como softwares de composição de narrativa, dando forma ao que é pensado através da interação com o jogador. Todavia, a ideia de uma representação da narrativa não deve ser confundida com uma dupla representação, uma vez que a própria história não coloca como totalmente correta uma única visão, mas sim elenca uma mais aceita. O que se tem no universo dos jogos de vídeo game são construções baseadas em leituras de terceiros sobre determinado período do tempo, devendo-se entender como este usa o passado abstendo-se da ideia de verdade ou mentira. Assim, o processo ludonarrativo dos jogos nos auxilia a compreender como o neomedievalismo está presente neste nicho, a partir da maneira como o período medieval é trabalhado por esses produtos. Como afirma Daniel Kline:

Inicialmente, a teoria dos jogos e a crítica geralmente oscilavam entre os “narratologistas”, que adotaram sua abordagem a partir de um estudo de textos literários, e “ludólogos”, que viram o jogo como um campo único que exigia uma nova linguagem e abordagem. Em 2003, Gonzalo Frasca escreveu: “Claro, precisamos entender melhor os elementos que os jogos compartilham com histórias, como personagens, cenários e eventos. Ludologia não desdenha essa dimensão dos videogames, mas afirma que eles não são mantidos juntos pela estrutura narrativa.” [...] O que torna os jogos se distinguem das artes narrativas como a literatura - o que podemos chamar de singularidade “ludonarrativa” - é a mecânica específica de cada jogo. “Ludonarrativa” refere-se às partes da narrativa do jogo que são controlados pelo jogador, e a mecânica do jogo inclui os recursos mediados por computador como gráficos, interfaces como controladores de console ou teclados de computador (interfaces táteis), e requisitos cinestésicos, como apertar botões¹⁵ (KLINE, 2015, p. 94).

Em *The Witcher III: Wild Hunt*, Geralt the Rivia, um bruxo experiente e visto como um ancião pela sociedade, tem de enfrentar monstros e aberrações que assombram a vida de cidades, vilas ou de camponeses isolados, ganhando sua prata ao eliminar tais criaturas. Mesmo que a base exploratória seja o que foi anteriormente citado, o mundo representado no jogo possui inúmeras

¹⁵ Do original: Initially, gaming theory and criticism generally oscillated between the ‘narratologists’, who adopted their approach from a study of literary texts, and ‘ludologists’, who saw gaming as a unique field that required a new language and approach. In 2003, Gonzalo Frasca wrote, ‘Of course, we need a better understanding of the elements that games do share with stories, such as characters, settings, and events. Ludology does not disdain this dimension of video games but claims that they are not held together by narrative structure.’ [...] What makes gaming distinct from narrative arts like literature – what we might call its ‘ludonarrative’ uniqueness – is the specific mechanics of each game. ‘Ludonarrative’ refers to the parts of gaming narrative that are player-controlled, and game mechanics include those computer-mediated features like graphics, interfaces like console controllers or computer keyboards (haptic interfaces), and kinesthetic requirements such as button-mashing.

vertentes que acabam por compor o universo presenciado pelo jogador, como cidades e vilarejos com arquiteturas impares, grupos sociais com particularidades de interação e Estados com relações políticas distintas, ao ponto de se encontrar um antigo campo de batalha proveniente entre Teméria e Nilfgard em meio a exploração do mapa. Todas estas interações criam nichos específicos de utilização do passado que invariavelmente são conectadas a questões atuais, como racismo ou a utilização do discurso como ferramenta política. Elfos e anões, por exemplo, são descriminalizados, sendo vistos como inferiores aos humanos, sendo encontrados em regiões marginais ou fora dos limites das cidades. Estas questões acabam por presentificar a narrativa do jogo, criando assim uma aproximação com o cotidiano do jogador, fazendo com que um jogo construído no idealismo medieval carregue uma fala do tempo presente.

2 O Fantástico Mundo Bestial de *The Witcher III: Wild Hunt*

O universo de *The Witcher* possui uma quantidade expressiva de seres classificados como monstros, em sua grande maioria vistos como aberrações que amedrontam vilarejos e assombram florestas desertas. Como o número de criaturas é relativamente extenso, os desenvolvedores do jogo criaram um bestiário que pode ser acessado pelos jogadores, em que é possível encontrar informações sobre cada monstro enfrentado, sua origem dentro do universo, quais os armamentos mais indicados para combatê-lo e, na maioria dos casos, um relato de algum transeunte que presenciou a manifestação do ser.

A imagem abaixo foi capturada diretamente da tela correspondente ao bestiário no jogo para exemplificar como se dá sua composição. É possível visualizar que ao centro se encontra a representação da criatura renderizada no motor gráfico do jogo; na esquerda é apresentada a lista com as demais criaturas presentes em cada categoria; abaixo da representação são elencados componentes eficientes para o combate contra o monstro, como óleo para espada e poções e, na parte direita, é apresentado um resumo sobre o monstro que fala sobre sua origem, principal forma e local de aparição e relatos de testemunhas.



Figura 1: página que especifica as características do Liche, um dos monstros presentes no jogo. Fonte: capturada pelo autor através do sistema de captura de tela do console PlayStation 4

O bestiário é dividido em onze categorias, sendo elas: constructos, draconídeos, espectros, feras, híbridos, insectóides, necrófagos, ogróides, os amaldiçoados, relictos e vampiros, cada uma com quantidades variadas de monstros elencados. O bestiário tem participação do processo de progressão do

jogo, uma vez que as criaturas somente são elencadas após serem descobertas ou encontradas pelo jogador em sua jogatina. É a partir deste bestiário que será realizada a análise na busca pela compreensão da influência do folclore na criação do bestiário, tendo em vista a construção do pensamento coletivo que percorre temporalidades e se transforma ao longo do processo, utilizando bibliografias que possibilitem o trabalho pontual sobre cada parte analisada, para que o estudo não se foque em apenas discutir o parâmetro superficial de folclore. Citado anteriormente, é a partir do entendimento sobre neomedievalismo que pretendo analisar as categorias do bestiário do jogo, uma vez que os usos do fantástico e do imaginado constituem sua base de fundamentação.

2.1 Constructos

Os constructos, em inglês *elementa*, são criaturas criadas a partir de magias elementais, utilizando a natureza para constituir sua estrutura. Normalmente estas entidades possuem traços intimidadores compostos por chifres, longos braços e em alguns casos asas, com tamanho avantajado ou grande força física. Todavia, seu propósito é de proteger ou guardar determinado local ou objeto, na medida em que não podem ser considerados como racionais por terem sempre como principal objetivo o enfrentamento físico. Como exemplo utiliza-se a leitura do jogo sobre gárgulas, classificadas como constructos por seu bestiário.

As gárgulas em *The Witcher* são vistas como seres avantajados, totalmente compostos por pedras e com aparência amedrontadora. São normalmente utilizadas para a proteção de moradias e laboratórios de magos contra aqueles que desejam invadir para roubar ou matar a curiosidade. São obesos, possuindo chifres, asas e garras mortais também compostas por pedras. Estes seres são comumente retratados em obras cujo contexto é ambientado no período medieval, não sendo isto uma particularidade contemporânea, já que podemos colocar como exemplo a utilização das gárgulas por Victor Hugo em seus romances, principalmente *Notre-Dame de Paris*, que levou posteriormente a um movimento de restauro da igreja e a controvérsias no meio, que hoje lê pode ser vista como o retrato das visões de Victor Hugo e Viollet-le-Duc (CAMILLE, 2009). Mais tarde, nazistas e fascistas interagiram de maneira

negativa com as gárgulas de Notre-Dame, colocando sobre elas a representação do mal, do horrendo, utilizando as figuras em comparação com judeus, ligando assim uma das simbologias do genocídio nazista com rostos que até então apenas olhavam Paris a partir de sua grande igreja. Segundo Michael Camille:

Além disso, seu anti-semitismo - algo que sempre fez parte de seu desprezo - reapareceu de maneiras que não eram imagináveis anteriormente. Uma das obras de arte de maior sucesso em exibição na grande exposição antijudaica realizada em Paris no Palais Berlitz em 1941, *Le Juif et la France*, era um vasto busto esculpido que ostentava uma grande semelhança com a gárgula mais famosa de Notre-Dame que fazia parte de uma sequência chamada "Como reconhecer um judeu", que permitia que os visitantes sentissem as diferentes partes deste rosto, que foram numeradas e legendadas, por exemplo, o nariz, número 3, "propensão forte à narinas grandes." Era crucial que se evidenciasse os traços, para serem vistos e reconhecidos. Durante este mesmo período, treze mil cidadãos judeus foram presos e enviados para campos de concentração¹⁶ (CAMILLE, 2009, p. 318).

A visão americana do século XX sobre as gárgulas acompanha a leitura sobre o gótico francês desde a obra de Victor Hugo, explorando não somente a narrativa de Quasimodo, mas sim toda construção e releitura da catedral de Notre Dame, que busca explorar o romantismo e o fantástico em vista da construção do contexto medieval. Essa maneira de compreender o contexto das obras de Victor Hugo impulsionou outro grande segmento do entretenimento americano, as animações, neste caso com *O Corcunda de Notre Dame* (Gary Trousdale, Kirk Wise, 1996) que através das três gárgulas amigas de Quasimodo explora a popularidade da leitura americana sobre o gótico medieval representado no alto da catedral. Segundo Camille:

As vistas deslumbrantes e os efeitos de luz lúgubres da bela os planos de fundo modelados no filme são baseados em ilustrações anteriores do romance de Hugo, estudo cuidadoso da topografia de Paris, e mesmo às vezes os desenhos escuros feitos pelo próprio Victor Hugo. [...] *O Corcunda de Notre Dame* da Disney era muito popular, especialmente na França, um índice de quanto a cultura popular francesa assimilou o "gótico americano" valores como seus. Foi nos Estados Unidos, no entanto, que foi atacado do estabelecimento intelectual por distorcer uma grande obra de arte. Em um murchamento ataque à tentativa da Disney de "lucrar" com a literatura clássica por

¹⁶ Do original: Moreover, their anti-Semitism—something that had always been part of their charge—resurfaced in ways that had not been previously imaginable. One of the most successful works of art on display at the large anti-Jewish exhibition held in Paris at the Palais Berlitz in 1941, *Le Juif et la France*, was a vast carved bust which bore an uncanny resemblance to the most famous gargoyle of Notre-Dame (fig. 296). It was part of a sequence called "How to recognize a Jew" that allowed visitors to feel the different parts of this face, which were numbered and captioned—for example, the nose, number 3, "strongly converse with large nostrils." That racial traits could be seen and recognized was crucial. During this very period thirteen thousand Jewish citizens were rounded up and sent to concentration camps (CAMILLE, 2009, p 318).

meio da distorção e trivialização, Paul Goldberger criticou as deficiências da visão da Disney sobre o Catedral gótica, que foi, é claro, o personagem central da novela¹⁷(CAMILLE, 2009, p. 332 e 334).

Tendo em vista a utilização das gárgulas como objeto de revisitação do medievo é possível afirmar que as gárgulas em *The Witcher* são resultado de um processo de bricolagem entre as interpretações referentes ao monstro, sendo possível perceber aspectos de todos os períodos colocados anteriormente em sua construção no jogo, o que é explicado por Umberto Eco ao falar sobre bricolagem, uma vez que a construção das gárgulas no jogo são o fruto de recortes provenientes de historiografias eu, ao serem dispostos de maneira uniforme, conceituam a construção dos monstros de pedra.

2.2 Draconídeos

Os draconídeos são criaturas que podem ser vistas como meta-repteis, possuindo asas longas, pernas finas, garras grossas, sendo cobertas por penas ou escamas. Normalmente sua cabeça possui referência a aves contendo bicos, papo alongado e, em certos casos, chifres. São comumente confundidos com dragões pelos aldeões, que não possuem expressivas referências para comparação, uma vez que, diferentemente dos dragões, os draconídeos são animais relativamente reservados, ocupando topos de montanhas ou elevações como torres abandonadas, se alimentando de animais tanto selvagens como de criação. Normalmente os bruxos são chamados por povos que não desejam a presença destes animais próximos aos vilarejos por medo de ataques ou desmantelamento de rebanhos.

Pode-se apresentar como exemplo o Dragão de Fyresdal. Seu nome origina-se do chamamento dos aldeões de Fyresdal¹⁸ que, ao convocarem os

¹⁷ Do original: The sweeping vistas and lurid lighting effects of the beautifully modeled backgrounds in the film are based on earlier illustrations to Hugo's novel, careful study of the topography of Paris, and even at times the dark drawings made by Victor Hugo himself. [...] Disney's *The Hunchback of Notre Dame* was very popular, especially in France, an index of how much French popular culture has assimilated "American Gothic" values as its own. It was in the United States, however, that it came under attack from the intellectual establishment for distorting a great work of art. In a withering attack on Disney's attempt to "cash in" on classical literature through distortion and trivialization, Paul Goldberger criticized the shortcomings of Disney's vision of the Gothic cathedral, which had, of course, been the central character in the Hugo's novel (CAMILLE, 2009, p 332 e 334).

¹⁸ Vilarejo situado ao sul da ilha Ard Skellig, no arquipélago de Skellige. Mais informações em <https://witcher.fandom.com/wiki/Fyresdal> site acessado em 14 de abril de 2021.

trabalhos de Geralt, descrevem a criatura como sendo um grande dragão que teria tomado as ruínas de um posto de controle próximo a estrada central. Ao se deparar com o animal, o bruxo constatou que se tratava de um Tordo, um pássaro com garras venenosas e dentes afiados, o que fez com que Geralt precisasse de uma poção apropriada para enfrentar a besta alada.

A idealização do conceito sobre dragões, além de uma narrativa imaginada, pode ser vista como um facilitador para a relação entre o bem e o mal, delimitando extremos para a sociedade. Para os Anglo-saxões, por exemplo, as *foliate dragons*¹⁹ ou letras capitulares eram o contraste entre Deus e o vil e o miserável, buscando assim uma centralidade, um equilíbrio. Segundo Asa Simon Mittman:

Claro, muito da arte produzida neste período foi explicitamente Cristã, com ênfase doutrinária e didática sobre Evangelhos e Saltérios, sobre imagens de Cristo e dos santos. Mas o que devemos fazer com as muitas imagens que não são abertamente ou mesmo indiretamente devocionais? Como podemos vir a um acordo com a esmagadora variedade de monstros que se escondem nas bordas de imagens e muitas vezes forçam seu caminho para o centro? Esses monstros, híbridos meio-humanos e dragões eriçados eram tão essenciais quanto as imagens de Deus e seus anfitriões celestiais para o espectador medieval, cujo espectro universal era amplo o suficiente para conter em uma extremidade a perfeição sagrada e na outra a mais miserável e abjeto, o vil e o absolutamente mau. Os espectadores ingleses do medievo provavelmente se localizariam em algum lugar entre esses dois extremos, e a extremidade inferior da escala não era menos importante do que o fim superior neste processo de formação de identidade. Muitos grupos culturais procuraram definir-se através de “um processo contínuo de diferenciação dependente”, estabelecendo-se em relação aos seus Outros, mas para o Anglo-saxão, esta “definição por meio da diferença” foi particularmente crucial. Desta forma, como Michael Camille argumenta, “o centro é dependente nas margens de sua existência continuada”²⁰ (MITTMAN, 2006, p. 26).

¹⁹ Foliate Dragons são iluminuras que normalmente se encontram nas laterais de textos ou entre divisões de assunto, sendo representadas como longos e grotescos animais com grandes garras, asas longas e fucinho quadrado, podendo em alguns casos estar cuspidando fogo. Para mais informações ler <https://core.ac.uk/download/pdf/323305511.pdf> site acessado em 14 de abril de 2021.

²⁰ Do original: Of course, much of the art produced in this period was explicitly Christian, with doctrinal and didactic emphases on Gospels and Psalters, on images of Christ and the saints. But what are we to make of the many images that are not overtly or even indirectly devotional? How can we come to terms with the overwhelming array of monsters that lurk at the edges of images and often force their way into the center? These monsters, halfhuman hybrids and bristling dragons were just as essential as images of God and his heavenly hosts for the medieval viewer, whose universal spectrum was broad enough to contain at one end holy perfection and at the other the most wretched and abject, the vile and the absolutely evil. Medieval English viewers would likely have located themselves somewhere between these two extremes, and the lower end of the scale was no less important than the higher end in this process of identity formation. Many cultural groups have sought to define themselves through “an ongoing process of dependent differentiation,” establishing themselves in relation to their Others, but for the Anglo-

O Bestiário de Aberdeen²¹ é um importante conjunto de fontes referentes ao imaginário medieval cristão, datado do século XIII. De autor desconhecido, o compendio de monstros e animais do medievo é um apanhado de histórias orais sobre criaturas mitológicas, construídas a partir de conhecimentos iniciados na Grécia Antiga e interpretados perante a visão da igreja de meados de 1200. O Bestiário de Alberdeen lê o dragão como o mais antigo em meio as serpentes, carregando assim os traços da ideia do veneno, que reflete na construção de boa parte dos draconídeos listados pelo jogo. Mesmo estando em categorias diferentes, os dragões entregam muitas referências na construção dos basiliscos, cocatrizes e tordos do universo *The Witcher*. Apesar de citar a serpente como uma das bases da criação destas criaturas, Arthur H. Collins (1913) diz que ambos podem ser vistos como o mesmo animal a partir da visão da Bíblia, o que se reflete na leitura do Bestiário de Alberdeen, fundamentando assim a mordida venenosa do monstro. Segundo Collins:

A cocatrice às vezes é mencionada em nossa Versão da Bíblia como um adentro, geralmente como alternativa de tradução (cp. Jer. viii. 17, Prov. xxiii. 32 (margem), Is. xi. 8, lix. 5, xiv. 29). A versão revisada usa a palavra basilisco tanto em texto como em margem dessas passagens. A principal característica do basilisco ou cocatrice na Bíblia é sua mordida ou ferroadada, mas não há muito na Bíblia para encorajar a forte imaginação dos Bestiários. Este pequeno lagarto está preso ao posto de rei das serpentes, daí o seu nome. A verruga ou capuz em seu cabeça parecia se assemelhar a uma coroa. No décimo terceiro século, no Bestiário do Museu Britânico (Harl. 4751), o basilisco é retratado coroadado, e serpentes estão vindo para homenagear, podendo fazê-la por medo²² (COLLINS, 1913, p. 35).

Apesar de citados de maneira direta no jogo, o entendimento folclórico sobre dragões faz parte da criação da categoria dos draconídeos de uma maneira geral, tendo em vista o poder retronarrativo que caminha junto de sua

Saxons, this “definition by means of difference” was particularly crucial. In this way, as Michael Camille argues, “the centre is dependente upon the margins for its continued existence.”

²¹ The Aberdeen Bestiary, MS 24, Univ. Lib. MS 24 (Aberdeen Bestiary). Disponível em: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/> site acessado em 16 de abril de 2021

²² The cockatrice is sometimes mentioned in our Authorised Version of the Bible, with an adder generally as the alternative translation (cp. Jer. viii. 17, Prov. xxiii. 32 (margin), Is. xi. 8, lix. 5, xiv. 29). The Revised Version uses the word basilisk either in the text or margin of these passages. The chief characteristic of the basilisk or cockatrice in the Bible is its bite or sting, but there is not much in the Bible to give encouragement to the strong imagination of the Bestiaries. This little lizard is held to be the king of serpents, hence its name. The wart or hood on its head was thought to resemble a crown. In the thirteenth century Bestiary at the British Museum (Harl. 4751) the basilisk is depicted crowned, and serpents are coming to do homage, or else it may be starting up in fear.

fundamentação, em meio o fascínio sobre este ser fantástico alimentado desde as traduções de *Beowulf* no século XIX.

2.3 Espectros

Os espectros, ou fantasmas em um conceito mais restrito, são criaturas majoritariamente classificadas como criaturas não materiais, normalmente encontradas em criptas ou cemitérios. São penitentes de um sofrimento sem fim, o que é revertido em raiva e em um comportamento extremamente agressivo. Em muitos casos, os espectros se formam a partir de espíritos que não conseguem realizar a passagem do mundo mortal, se mantendo ligados a seus corpos. As aparições são exemplos de espectros encontrados no jogo. São geralmente encontradas em catacumbas, locais de sepultamento ou em casas abandonadas e pontes envelhecidas. Essas características foram exploradas pelos desenvolvedores de *The Witcher III* ao adaptar o conto da princesa Rapunzel²³, na terra das mil fábulas. Na missão, Geralt vai em busca de um dos feijões mágicos da fábula João e o pé de feijão, que se encontra na torre de Rapunzel. Ao chegar no local, o bruxo constata que o príncipe encantado que viria para os braços de sua amada havia perdido a vida ao tentar escalar a grande construção. Entristecida pelo tempo que havia esperado seu amado, a princesa tira a própria vida, se enforcando com seus cabelos, fazendo com que seu espírito vagasse por entre as paredes da fortaleza.

A construção dos espectros encontrados no jogo tem como ponto central o advento da “morte ruim”, ou seja, uma morte que em seus acontecimentos foi precedida pela falta de práticas mortuária adequadas ou por problemas não resolvidos. Este entendimento, no entanto, era majoritariamente compartilhado a parte do entendimento cristão de morte, uma vez que estes viam o cadáver como um símbolo de penitência no culto aos santos, sendo provável que a religião cristã não reconhecesse, em um primeiro momento, a leitura pré-cristã da morte (WILLIAMS, 2006). É com Santo Agostinho que a leitura sobre a “morte ruim” toma corpo na comunidade cristã, com a oposição do sobrenatural, descrito como *persona*, da *praesentia* do corpo material (SCHIMITT, 1999), o que se

²³ Aqui é possível conferir a missão na íntegra. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=-cAftgpAklq> acesso em 26 de abril de 2021.

aproxima diretamente aos espectros encontrados em *The Witcher III*. Segundo Jean Claude Schimitt:

Essas designações da aparência são as mais conformes com a teoria agostiniana da aparição como "visão espiritual". Repitamo-lo: para Agostinho, o que aparece não é nem o corpo do morto nem sua alma, que é uma essência imaterial e não tem nenhuma razão para entrar em relação com os homens. É uma imago, uma "imagem espiritual" e não "corporal", que tem apenas a aparência de um corpo. Lembremos que, para Agostinho, não há nenhuma diferença de natureza entre a aparição da imagem de um morto e a da imagem onírica de um amigo que vive longe e com o qual se sonha à sua revelia. Todas essas imagens são percebidas não pelos olhos do corpo, mas pelos "olhos da alma", para a frente dos quais elas são levadas pelos anjos, quer sejam bons quer maus. Pois as "imagens espirituais" nem sempre se formam por si sós no espírito do homem: algumas são aí introduzidas por "espíritos estranhos", bons ou maus. Agostinho é herdeiro da grande tradição pneumática legada pela Antiguidade. Na forma cristianizada que lhe dá, os anjos, sujeitos à vontade divina, fazem os homens conhecer o que eles sabem, por meio de imagens espirituais. E é assim também com os anjos decaídos, os "maus espíritos", que imprimem suas imagens enganadoras na imaginação dos homens, especialmente durante o sono. Nos dois casos, o processo é da mesma natureza; é difícil, portanto, distinguir os anjos bons dos maus (que, segundo são Paulo- 2Cor, 11,14 — disfarçam-se de "anjos de luz") (SCHIMITT, 1999, sp).

Conceituar a morte na história da humanidade é uma tarefa complexa, pois estamos falando de um tema que se relaciona tanto com a história das religiões quanto com a história da medicina, ambos buscando explicações sobre as suas causas e subseqüências. A visão teológica de um processo maligno fez com que a religião se transformasse em um mecanismo de proteção frente ao medo da morte, na medida que nem mesmo o cristianismo consegue cravar um discurso totalmente aceito e aplicado, uma vez que tudo que os cristãos podem trabalhar sobre a morte tem como fonte a Sagrada Escritura, porém de maneira ambígua (BRUSTOLIN; PASA, 2013).

A morte na Idade Média, por exemplo, pode ser descrita pelo entendimento de um processo de separação do corpo de sua alma, uma vez que o homem é constituído, a partir da visão antropológica cristã, como a união de corpo e alma. Ao perder aquilo que o anima, o corpo do homem não era mais visto como necessário, sendo apenas enterrado para prosseguir com seu processo de decomposição. Santo Agostinho dispensava a ideia de um cuidado para com o corpo, salvo em casos de extrema necessidade, uma vez que a alma era o que representava a vida (SCHIMITT, 1999). Consequentemente, o desligamento do corpo com a alma era objeto de medo e apreensão pelas

sociedades medievais, que se preocupavam não apenas com meros fantasmas, mas com aparições corpóreas, que compunham o folclore de inúmeras sociedades da Idade Média tardia (WILLIAMS, 2006).

2.4 Feras

Apesar do foco no trabalho com bestas e monstros, animais descritos como não mágicos também são listados no bestiário, que foca em descrever panteras, ursos, javalis selvagens, lobos, panteras, entre outras espécies que compõem a fauna do universo *Witcher*. O lobo, por exemplo, é descrito pelo bestiário do jogo como os antigos soberanos das florestas, fortemente aliados de liches e lobisomens. Na fala de Yngvar²⁴, um pastor, o lobo é colocado como um animal que foi erroneamente menosprezado pelos homens, por acharem que o animal não apresentava riscos como os basiliscos ou grifos, o que se provou o contrário, por terem devorado metade de seus filhotes. O folclore trabalhado por Perrault ou pelos Grimm com, por exemplo, o conto de “Chapeuzinho Vermelho” carrega até a contemporaneidade a visão maléfica do lobo mau, que espreita na floresta com seus dentes afiados a espera de sua presa²⁵ (ZIPES, 2000). Por ser considerado um animal sorrateiro e de olhar penetrante, que espreita pelas florestas a noite, o Bestiário de Aberdeen cita-o como um ser demoníaco, ao afirmar que:

O Diabo tem a natureza de um lobo; ele sempre olha com maus olhos para a humanidade e continuamente circunda o redil dos fiéis da Igreja, para arruinar e destruir suas almas. O fato de a loba dar à luz quando o trovão soa pela primeira vez no mês de maio significa o Diabo, que caiu do céu na primeira demonstração de seu orgulho. O fato de sua força estar em seus quartos dianteiros e não em seus traseiros também indica o Diabo, que antes era o anjo de luz no céu, mas agora foi feito um apóstata abaixo. Os olhos do lobo brilham na noite como lâmpadas porque as obras do Diabo parecem belas e saudáveis para os homens cegos e tolos. Quando a loba dá à luz seus filhotes, ela só vai buscar comida para eles longe de seu covil, porque o Diabo cuida com bens mundanos aqueles que ele tem certeza que sofrerão punição com ele nos confins do inferno. [...] O fato de o lobo não poder virar o pescoço sem virar todo o corpo significa que o Diabo nunca se volta para a correção da penitência²⁶.

²⁴ A fala do pastor Yngvar é apresentada como nota introdutória sobre os lobos no bestiário do jogo.

²⁵ Vale ressaltar que *The Witcher III* possui uma adaptação do conto na missão O Lobo Mau, disponível através da expansão de jogo *Blood and Wine*.

²⁶ Do original: The Devil has the nature of a wolf; he always looks with an evil eye upon mankind and continually circles the sheepfold of the faithful of the Church, to ruin and destroy their souls. The fact that the she-wolf gives birth when the thunder first sounds in the month of May signifies

A pantera é facilmente encontrada em apanhados e bestiários que tratem do medievo, assim como em adaptações do período. Em *The Witcher III*, as panteras são vistas como predadores de alta periculosidade residentes de matas densas e florestas. A descrição do jogo ainda trabalha com a ideia de que as panteras, para algumas pessoas localizadas em áreas pouco urbanizadas, são vistas como a encarnação de pessoas que morreram durante o sono, o que interferia até mesmo no sepultamento destes indivíduos, que deveriam ser levados até o interior de uma floresta e seus restos mortais deveriam ser abandonados ali, para que o espírito do falecido devorasse seu próprio corpo. O relato, no entanto, condena tal ritual por acreditar que somente sirva para a proliferação de doenças, uma vez que as panteras não são animais necrófagos²⁷.

Animais não antropomorfizados ou bestializados compõem grande parte dos bestiários medievais que chegam até os dias de hoje. Todavia a concepção destes animais, mesmo que listados como meros seres habitantes da esfera terrestre, passa por um pensamento de cunho mítico, imaginado, como é o caso da pantera, que a partir do Bestiário de Aberdeen, que se utiliza da interpretação do bispo Theobaldo no *Physiologus* para construir seu conceito sobre o animal. Em síntese, os dois textos tratam a pantera como um ser divino, colorido e abençoado, que possui uma jornada que lembra a morte e a ressurreição de cristo, ao descansar em sua caverna durante três dias após se alimentar, acordando com um rugido alto e um bafo perfumado, afastando e amedrontando apenas o dragão. A versão do *Physiologus* utilizada neste trabalho é uma tradução por Alan Wood Rendell, datada entre os anos 1897 e 1901, em que o autor da tradução reforça a ideia de que a pantera é a simbologia de cristo a partir da ligação com o mal, o dragão, que é repelido pelo rugido, a palavra. O que deve ser questionado aqui é se o entendimento da produção do jogo vai de

the Devil, who fell from heaven at the first display of his pride. The fact that its strength lies in its forequarters and not in its hindquarters also signifies the Devil, who was formerly the angel of light in heaven, but has now been made an apostate below. The wolf's eyes shine in the night like lamps because the works of the Devil seem beautiful and wholesome to blind and foolish men. When the she-wolf bears her young, she will only catch food for them far away from her lair, because the Devil cherishes with worldly goods those he is sure will suffer punishment with him in the confines of hell. The fact that the wolf cannot turn his neck without turning the whole of his body signifies that the Devil never turns towards the correction of penitence.

²⁷ O relato pode ser lido na íntegra no seguinte link: <https://thewitcher.fandom.com/pt-br/wiki/Pantera>

encontro a esta interpretação, colocando a pantera como um animal agressivo projetando nos personagens do jogo a ideia do mal, ou seja, daquele que não aceita e conseqüentemente não é tocado pela palavra do divino, já que a pantera para os textos presentes nos bestiários é um animal de enorme beleza e bondade. Em uma entrevista concedida ao site Culture.PL, o diretor de roteiro de *The Witcher III* Marcin Blacha afirma que a construção da narrativa do jogo, apesar da influência do folclore polonês, tem em sua base a construção através da moldagem composta por outras narrativas folclóricas, na tentativa de aproximar outros públicos distintos ao polonês.²⁸

2.5 Híbridos

Os híbridos, como o próprio nome sugere, são seres provenientes da miscigenação de duas ou mais espécies que resultam na concepção de uma terceira nova espécie. Normalmente possuem forma humanoide com o advento de “partes sobressalentes” como chifres, asas e/ou garras. No universo *The Witcher*, na grande parte dos casos, são vistos como aberrações da natureza, sendo exilados ou tratados como animais. Dentre os híbridos encontrados no jogo, destaca-se como exemplo as sereias. Segundo os textos presentes no bestiário do jogo, as Sereias são seres que habitam os mares, compostas pela parte superior de uma mulher e a parte inferior de um peixe, sendo pertencentes de uma misteriosa civilização submarina. Estes seres utilizam-se de seu belo canto e seu corpo como isca para marinheiros desavisados, que são fígados por suas grandes garras e mandíbulas lotadas de dentes afiados.

As sereias, ou sirens, tem sua etimologia nas mitologias da Idade Antiga, mais precisamente na Odisseia de Homero. É nesse momento que a característica do canto hipnótico das sereias é apresentado, na medida em que estes seres se utilizam de uma distração apresentada como irresistível para chamar a atenção dos homens e, principalmente, do herói, que mesmo com toda sua bravura pode acabar sucumbindo aos encantos das sereias caso não possua experiência (FONSECA; FERNANDES, SCHOLZE, 2015). O jogo traz a

²⁸ A entrevista pode ser acessada pelo seguinte link: <https://culture.pl/en/article/creating-the-witchers-world-an-interview-with-marcin-blacha-of-cd-projekt-red> acesso em 16 de junho de 2021.

fala de um pai ao seu filho, agora um jovem marinheiro independente, alertando-o sobre o encontro com as sereias dizendo que “no mar, se ouvir o canto de uma bela mulher, vire o barco na hora. Está entendendo? Mesmo que isso signifique voltar para uma tempestade.”²⁹ Segundo Fabio Fonseca, Daniel Fernandes e Sara Scholze:

As *sirens* descritas por Homero são criaturas mágicas, oniscientes e sedutoras, sendo o canto seu principal atributo. Essas características contribuíram para diversas interpretações simbólicas na Antiguidade que podiam associá-las cora a uma dimensão positiva ora a uma dimensão negativa. Leclercq-Marx afirma que, para o estudo da mentalidades acerca das *sirens* é necessário interpretá-las numa interpenetração de experiências religiosas e místicas e de especulações intelectuais (FONSECA; FERNANDES; SCHOLZE, 2015, p. 15).

As sereias adentram no espectro mitológico geral do medievo a partir dos textos de Isidoro de Sevilha, mais precisamente no livro XI intitulado “Sobre o Homem e os Deuses Prodigiousos”, em que Isidoro cita as sereias como seres híbridos entre uma donzela e um pássaro dotada de asas e unhas, normalmente agrupadas em trios que cantavam belas melodias para atrair os marinheiros. Isidoro também cita, no livro XII “Sobre os Animais”, uma espécie de sereia que habita os desertos da Arábia, basicamente existindo como uma serpente alada com um veneno mortal em suas presas. Os trabalhos de Isidoro de Sevilha podem ser vistos neste sentido como o “pontapé inicial” da construção do entendimento medieval sobre bestas, monstros e demais criaturas folclóricas, iniciando assim um processo de construção através da oralidade e da escrita, que fundamentou a ideia da “mulher-peixe” ao longo do período medieval. Como nos mostram Fonseca, Fernandes e Scholze:

Em *Corpus Glosses*, por exemplo, manuscrito proveniente de Cambridge e escrito em Mercian, um dialeto do inglês antigo, utiliza-se a denominação *sirina meremenin* para uma criatura com cauda de peixe. No *Middle English Physiologus*, descreve-se um *mereman* – meio homem, meio peixe – simbolizando os hipócritas de discursos piedosos e ações perversas (Holford-Strevens, 2006:33). Até o século XIII, surge a palavra inglesa *mermaid*, equivalente em latim, *sirena*, e em francês antigo, *seraine* (em português: sereia) para denotar o mesmo tipo representativo. Essa ocorrência, entretanto, não exclui o uso de *siren* para esse tipo, provocando mais convergências escritas e mesmo iconográficas (Holford-Strevens, 2006:33) (FONSECA; FERNANDES; SCHOLZE, 2015, p. 25).

²⁹ Trecho retirado diretamente do bestiário do jogo, que utiliza diálogos ou falas de pessoas do mundo do universo *The Witcher* para ilustrar o compêndio de cada besta.

A construção das sereias em *The Witcher III*, sendo descritas como animais metade mulher metade peixe, com garras e azas, pode ser vista como o resultado de uma leitura iconográfica e narrativa proveniente de conceitos fundamentados a partir da Antiguidade, que oralmente perpassou ao longo dos tempos.

2.6 Insectóides

A classe dos insectóides normalmente é composta por seres de características artrópodes, lembrando aranhas ou escorpiões. Apesar de em muitos casos serem classificadas como pragas, estas criaturas possuem um tamanho muito mais avantajado do que meros insetos, residindo normalmente em florestas densas e pantanosas ou em cavernas profundas. Dentre os muitos exemplos podemos citar as Aracnas, aranhas gigantes que possuem uma rígida carapaça, mandíbulas extremamente fortes e um poder de camuflagem significativo em meio as árvores em razão da coloração da parte superior de seu corpo. Possui, ao todo, três variações em sua espécie: a Aracna Quitinosa, que é protegida por uma carapaça de cobre que protege seu frágil corpo, a Aracna Venenosa que cospe um veneno particularmente mais forte do que o comum, e a Harrisi, que se diferencia por ser mais sanguinária e voluptuosa em comparação as variações de sua espécie.

Para buscar as vertentes historiográficas do pensamento mitológico para o uso de aranhas gigantes precisamos descentralizar os olhares voltados ao lado ocidental do globo, indo até a mitologia japonesa, mesmo que o cinema tenha uma parcela na inspiração para o uso destes seres. Segundo o autor Michael Ashkenazi, em seu livro *Handbook of Japanese Mythology* (2003), muitas passagens mitológicas do Japão utilizam as aranhas como simbolismo do mal, utilizando-as como seres animais e medonhos a serem combatidos pelos heróis. Ao mencionar a narrativa de Watanabe-no-Tsuna, o autor comenta sobre seu encontro com uma aranha gigante, medindo seis pés de altura e com cerdas duras como espadas em torno de suas pernas. Jeremy Roberts ao falar em seu livro *Japanese Mythology A to Z* (2009) sobre Kintaro, conhecido por ser um herói do folclore japonês, cita uma de suas lutas com uma aranha demoníaca e venenosa, ao colocar que:

Kintaro eventualmente se torna um grande guerreiro e um tenente de confiança do líder do clã Minamoto Raiko (também chamado de Yorimitsu). Em uma aventura emocionante, Kintaro tem um encontro com uma aranha demoníaca que tenta envenenar Raiko. Antes que a aranha possa matá-lo com seu veneno venenoso, Kintaro arranca uma árvore gigante e esmaga a aranha. (ROBERTS, 2009, p. 69)³⁰

A construção das criaturas inspiradas em aranhas em *The Witcher*, assim como no folclore japonês, pode ser vista como um processo baseado na junção de conceitos encontrados em diferentes fontes, montando a aberração sobre diferentes perspectivas através de um processo de bricolagem, processo similar a aranha yokai que deriva de um pensamento coletivo expressado pelo termo *tsuchigomo*³¹. É importante salientar que a cultura popular japonesa utiliza as *earth spiders* como uma forma de demonstrar descontentamento a partir de uma simbologia empregada a um ser desprezível (REIDER, 2010), o que é adaptado pelos desenvolvedores do jogo pelo medo demonstrado pelos NPC's e pela repulsa de Geralt, ficando explícito ao se deparar com estas situações durante a jogatina. Seja por diálogos ou pela interação dos NPC's em missões que envolvem algum tipo de monstro, que normalmente fogem ou são facilmente aniquilados pelas bestas, restando a Geralt se responsabilizar pelo extermínio destes animais.

2.7 Necrófagos

Os necrófagos são seres que habitam e assombam cemitérios e campos de batalha abandonados se alimentando dos restos mortais de soldados caídos, ou em pântanos lamacentos e frios, dispostos a matarem viajantes desavisados para se alimentar. Em *The Witcher III*, são vistos como seres de grande periculosidade até mesmo pelos bruxos, que não pensam duas vezes para explodir seus ninhos ou cortar suas cabeças. Um dos monstros de maior destaque nesta categoria são as Bruxas Sepulcrais, criaturas com longas garras, língua extensa, olhos grandes e de rápida movimentação, habitando próximo a

³⁰ Do original: Kintaro eventually becomes a great warrior and a trusted lieutenant of the Minamoto clan leader Raiko (also called Yorimitsu). In one exciting adventure, Kintaro has an encounter with a demon spider that tries to poison Raiko. Before the spider can kill him with its poison venom, Kintaro uproots a giant tree and squashes the spider.

³¹ Segundo Norito Reider (2010), *tsuchigomo* pode ser literalmente traduzido como "earth spider" (aranha terra), sendo tanto uma expressão pejorativa quanto a designação de uma animal mitológico com feições de aranha.

cemitérios ou locais com um número elevado de corpos sepultados. Alimentam-se de cadáveres humanos em decomposição, mais precisamente da medula podre que reside nos ossos, o que justifica a anatomia de sua língua.

O conhecimento popular sobre bruxas no contexto ocidental está fortemente atrelado ao pensamento cristão, principalmente se levarmos em conta o trabalho dos inquisidores Heinrich Kramer e James Sprenger no século XIV com a construção do *Malleus Maleficarum*, que descreve a bruxa como um ser maléfico, de atos mais condenáveis do que as heresias. Segundo Zordan:

No léxico catequizante das eras que antecedem ao contemporâneo, a bruxa era o expurgo de todos os males atribuídos ao feminino, começando com o pecado original e a desobediência da “primeira mulher”, pintada como colaboradora de Satã. Protagonista de inúmeras condenações, a bruxa serviu como função pedagógica de cunho moralizador durante os séculos em que a Igreja focou a doutrina cristã no combate ao mal, inimigo personificado como o demônio, o adversário de Deus, Satanás (ZORDAN, 2005, p. 333).

Ainda que existam obras como *A Feiticeira* de Jules Michelet, que buscava compreender historicamente a origem da feitiçaria e do impacto do fenômeno na mulher medieval (TEIXEIRA, 2013), que apresentem uma nova maneira de se compreender e interpretar a construção do conceito de “bruxa”, a leitura cristianizada sobre estas mulheres ainda é muito forte no contexto midiático atual, tendo como exemplo o filme *Maria e João: O Conto das Bruxas* (Oz Perkins, 2020) que trabalha com a fábula de João e Maria, apresentando uma bruxa de aparência repulsiva e que se alimenta da carne de crianças iludidas por fartos banquetes. O conto original também pode ser colocado como exemplo, porém na temporalidade correspondente ao século XIX. Essa figura maléfica representada nos contos de fadas tem suas bases nos escritos provenientes do imaginário construído por inquisidores em relação às bruxas, que projetavam a idealização do mal e do repulsivo através da condenação de mulheres associadas a luxúria ou ao paganismo (ZORDAN, 2005).

The Witcher III trabalha com diferentes usos conceituais sobre bruxaria, uma vez que se apresentam desde bruxos sencientes e mercenários até as bruxas sepulcrais, seres animais e necrófagos. Mesmo que sutil, existe uma recriminação com o uso da palavra bruxa, ainda ligando-a a uma ideia de maldade enquanto feiticeira, um termo mais leve, é utilizado para descrever as mulheres com uma situação parecida a de Geralt. Para se entender a criação deste monstro é necessário lançar um olhar sobre as mitologias celta, irlandesa

e escocesa, que se utilizam de seu próprio imaginário sobre bruxas em diferentes leituras que variam de conto para conto. Nas falas mitológicas dos hoje britânicos, as *hags*³² são descritas como seres mágicos com a forma de uma mulher disforme, em alguns casos com apenas um olho, que se transformam em lindas donzelas após o beijo de um herói. O uso mais conhecido entre os irlandeses/escoceses é a *Cailleach*, uma senhora muito idosa que é responsável pelo inverno, nascendo idosa e morrendo como uma bela donzela (MATSON; ROBERTS, 2010).

A partir do que se mostrar ser um processo de proximidade de discurso, as bruxas são trabalhadas pela mitologia britânica como seres relativamente mais mórbidos do que os seus vizinhos, assemelhando-se mais diretamente com o que é apresentado no jogo. *Black Annis*, por exemplo, era descrita como uma bruxa que vivia em uma gruta se alimentando de crianças raptadas nas florestas, tendo também uma outra versão de uma freira que se torna canibal. Patricia Monaghan define a *Black Annis* da seguinte maneira:

Figura mitológica britânica. Fora de Leicester, erguem-se as Dane Hills, nomeadas após a deusa ancestral DANU, dizendo ser assombrada pela temível *Black Annis* de rosto azul, a figura de uma deusa degradada que pode derivar de Danu. Em uma caverna conhecida como *Black Annis's Bower*, dizia-se que ela emboscava crianças e as comia. Ela às vezes era retratada como uma HARE (na primavera a área era conhecida pelo ritual de caça à lebre) ou um CAT (arrastar um gato morto na frente de cães era outro ritual de primavera da área). Em outras histórias, ela disse ter sido uma freira que virou canibal. Ela pode ser uma forma de controlar o clima deusa antiga, o *CAILLEACH* (MONOGHAN, 2010, p 47)³³.

A mitologia britânica também trata de um espírito aquático denominado *Jenny Greenteeh*, uma criatura ameaçadora proveniente do século XIX que assombrava riachos e tentava afogar transeuntes, sendo um conto utilizado fortemente como uma tentativa educacional contra jovens indisciplinados, criando medo em crianças através da possível existência de monstro aquático com dentes verdes (MONOGHAN, 2010). Apesar das bruxas sepulcrais

³² O inglês para bruxas.

³³ Do original: British mythological figure. Outside Leicester rise the Dane Hills, named after the ancestral goddess DANU and said to be haunted by the fearsome blue-faced *Black Annis*, a degraded goddess figure who may derive from Danu. In a cave known as *Black Annis's Bower*, she was said to ambush children and eat them. She was sometimes pictured as a HARE (spring ritual hare-hunting is known in the area) or a CAT (dragging a dead cat in front of hounds was another spring ritual of the area). In other stories, she is said to have been a nun who turned cannibal. She may be a form of the weathercontrolling ancient goddess, the *CAILLEACH*. (MONOGHAN, 2010, p 47)

possuírem traços próximos ao espírito Jenny Greenteeth, *The Witcher III* possui em seu bestiário uma criatura com características muito semelhantes a referida criatura, sendo o afogador. Vivendo nas margens de rios e mares, estes seres também conhecidos como demônios do pântano arrastam transeuntes ou navegadores para dentro da água, despertando a cautela dos pescadores mais experientes. As semelhanças com os textos britânicos também atingem a questão estética, com os dentes pontudos e a coloração azulada, o que em certos casos é compartilhado com as bruxas sepulcrais. O que se pode concluir sobre esta questão é que a construção destas criaturas passa por um processo de junção de conceitos que são compartilhados entre si, para assim criar a identidade não só das bestas, mas também da categoria, que se vê alinhada tanto em estética quanto em comportamento e narrativa. Além da influência histórica, a consolidação destes monstros passa por um processo de retrolugar sobre outros jogos, buscando conceitos em outras produções.³⁴

2.8 Ogróides

Seres de tamanho avantajado são comuns em textos mitológicos, principalmente se tratando de personagens que compõem uma narrativa entre herói e monstro. Pode-se tirar como exemplo os gigantes nórdicos do mundo de *Jotunheim* que duelavam contra os mais poderosos deuses Aesir, ou o conto de Watanabe-no-Tsuna citado anteriormente, em que o herói japonês precisa combater uma aranha gigante em sua jornada. Em *The Witcher III*, estes seres extravagantemente grandes são listados como ogróides, criaturas animais normalmente de tamanho avantajado, sendo conhecidas por sua força e não por sua sabedoria. Um exemplo neste sentido dentro do universo *The Witcher* são os ciclopes, seres gigantescos com apenas um olho centrado abaixo da testa, grande força e um ódio mortal por seres humanos. Apesar de viverem mais de trezentos anos, encontrar um ciclope pelo grande mapa de *The Witcher III* é uma tarefa árdua para quem busca encontrar uma destas criaturas.

³⁴ Informação disponibilizada por Stan Just, produtor artístico de *The Witcher III*, ao site Pclnvasion. Link: https://www.pclnvasion.com/the-witcher-3-interview-with-art-producer-stan-just/?fbclid=IwAR07vNpB8wGBb_8Qc6-7fbetC1YZFZbzVmS9SE3Vp_HPH8u-Uq8IPayBt-4 acesso em 16 de junho de 2021

Os ciclopes são criaturas mitológicas encontradas em variados bestiários ao longo do tempo, possuindo diferentes usos e interpretações. Na mitologia grega por exemplo, existiam três espécies de ciclopes: os urânicos, filhos de Urano e Geia, os construtores e os sicilianos, companheiros de Polifermo, estes últimos muito próximos a leitura apresentada pelo jogo. Na Odisséia, os sicilianos são criaturas selvagens e gigantescas que viviam em grutas, possuindo apenas um olho e uma força sobre humana, rejeitando sempre a ideia de construir cidades (GRIMAL, 2005). A mitologia celta também apresenta personagens ciclopes, o rei galês Yspaddaden e o líder Fomoriano Balor. Ambos possuem narrativas muito próximas, como por exemplo a proteção a filha, são assassinos e possuem um olho gigante centralizado na testa, todavia Yspaddaden é descrito como um ciclope muito próximo ao descrito na Odisséia, sendo mais repugnante em suas ações, canibal e “maior do que uma casa”, enquanto Balor é caracterizado por seu “olhar mortal” e por ser altamente protetor com sua filha ao ponto de aprisioná-la em uma torre, não por amor a sua descendente, mas por uma proteção a si próprio em razão de uma profecia que tendia contra sua vida, como coloca Matson e Roberts ao dizer que:

Yspaddaden é um gigante de um olho ou ciclope, semelhante ao Ciclope grego na Odisséia. Ele é uma versão galesa do rei Fomoriano irlandês de um olho só, Balor. Balor e Yspaddaden compartilham traços semelhantes: ambos são criaturas assassinas; ambos têm um olho gigante com uma tampa tão pesada que eles precisam de atendentes para segurar para que eles possam ver. No entanto, enquanto Balor's mata qualquer um que olhe para ele, Yspaddaden não possui um olhar mortal. Ambos têm filhas que são determinadas a se casar, apesar dos ultrajantes obstáculos que seus pais colocaram em seu caminho. Ambos os reis foram avisados de que o casamento de suas filhas e/ou crianças levarão à morte. Contudo, Yspaddaden é geralmente descrito como mais repugnante do que Balor. Ele é um canibal que gosta de comer “Manlings”, como ele chama os homens que devora. [...] Mas, apesar de todas as suas características assustadoras, Yspaddaden tem um coração mole por sua filha. Enquanto Balor tranca sua filha em uma torre e tenta afogar seus filhos para evitar sua própria morte, o cansado Yspaddaden parece mais interessado em garantir que sua filha encontre um marido digno, enquanto atrapalha a sua morte por mais um tempo³⁵ (MATSON; ROBERTS, 2010, p. 123).

³⁵ Do original: Yspaddaden is a one-eyed giant or Cyclops, similar to the Greek Cyclops in The Odyssey. He is a Welsh version of the one-eyed Irish Fomorian king, Balor. Balor and Yspaddaden share similar traits: both are murderous creatures; both have a giant eye with such a heavy lid that they need attendants to hold it up so that they can see. However, while Balor's eye kills anyone who looks into it, Yspaddaden's eye is not deadly. Both have daughters who are determined to marry in spite of the outrageous obstacles their fathers put in their way. Both kings have been warned that their daughters' marriage and/or children will lead to their deaths. However, Yspaddaden is usually depicted as more loathsome than Balor. He is a cannibal who enjoys eating “manlings,” as he calls the men he devours. He is a thousand years old, fat, and bigger than a house, with a scraggly long beard stained with the blood of his victims. But despite

Fica claro que a construção e escolha dos ciclopes no bestiário de *The Witcher III* responde não somente a uma escolha por uma criatura amplamente descrita em textos mitológicos, mas principalmente por dialogar com características que se aproximam das que compõem o processo de jogabilidade do produto, como a brutalidade, o tamanho corporal e a motivação contra seres humanoides, deixando de lado as questões relativas a narrativa e/ou motivações emocionais, como vemos em todos os casos anteriormente citados.

2.9 Relictos

A biologia conceitua como relictos as espécies que sobreviveram a alguma ação contrária à sua proliferação, diminuindo demograficamente e concentrando-se em um determinado ponto geográfico mantendo suas características primitivas³⁶. Em *The Witcher III*, os relictos podem ser descritos a partir de uma caracterização parecida, uma vez que estes seres normalmente se concentram em áreas específicas no mapa e possuem relatos presentes em muitas gerações, mantendo suas características intactas.

Os silvanos podem ser colocados como um exemplo claro de espécie relictiva no universo *Witcher*. Podem ser descritos como seres de porte médio grande, humanoides, com cascos no lugar dos pés, chifres e pernas peludas. São inteligentes, herbívoros e limitam seu contato com os humanos, classificando-os como uma espécie rara. Algumas falas os descrevem como gananciosos, traiçoeiros e irritantes. A mitologia grega trata com alta frequência sobre seres híbridos entre homem e bode ou cabra, tendo como exemplo o fauno, o sátiro e o silvano.

O silvano é uma divindade romana de aparência similar ao fauno, vivendo em bosques próximos a vilas, convivendo e dominando as forças misteriosas que proviam destes locais, sendo visto também como o deus da agricultura em algumas leituras. É colocado como um similar ao fauno, deus

all of his fearsome features, Yspaddaden has a soft heart for his daughter. While Balor locks his daughter in a tower, then tries to drown her sons to prevent his own death, the weary Yspaddaden seems more interested in ensuring his daughter a worthy husband while stalling his own death for a while longer. (MATSON; ROBERTS, 2010, p 123)

³⁶ Formulado a partir da conceitualização sobre relictos presente no site Conceito de. Link: <https://conceito.de/relicto> acesso em 03 de junho de 2021.

romano do pastoreio, se assemelhando com os silvanos por possuir cornos, pernas e cascos de bodes (GRIMAL, 2005). Segundo Daly:

Silvanus era frequentemente adorado com FAUNUS, outro deus romano da vida rural, que era visto como um protetor de fazendeiros e pastores. Como os romanos adotaram muitas das histórias dos deuses da Grécia clássica, as características de Silvanus e Faunus fundiram-se com as de PAN, o deus dos campos e florestas que os artistas retrataram como metade homem, metade bode (DALY, 2004, p. 118)³⁷.

O sátiro por sua vez é uma variação dos seres anteriormente citados, apresentado como um representante da luxúria ao dançar pelos campos com o deus Dionísio. Em termos de descrição é o que mais se assemelha às características dos silvanos em *The Witcher III*, por possuir interpretações em que aparece com uma grande cauda e cascos de cavalo no lugar dos pés (GRIMAL, 2005). No contexto medieval, o sátiro é representado no alto da catedral de Lincoln no Reino Unido com a figura chamada *The Lincoln Imp*, um ser com pés bifurcados semelhantes a cascos, corpo humanoide, torso tomado por pelos, dedos compostos por garras e um rosto com um largo sorriso odioso. O temperamento rebelde atribuído ao ser na catedral de Lincoln complementa a construção dos silanos em *The Witcher III*, um ser concentrado em uma região específica, vivendo dentro de matas densas sem se relacionar de maneira amistosa com humanos.

2.10 Amaldiçoados

A concepção dos monstros e bestas no universo *The Witcher* segue uma linha biológica, com o desenvolvimento de espécies que se adaptam a ambientes e situações apresentadas pelo mundo, com experimentos também constituindo uma parcela deste contexto. Entretanto, alguns seres são oriundos de maldições que transformam pacatos cidadãos do mundo em terríveis bestas que assombram vilarejos, florestas ou histórias de caráter passional. Assim sendo, a categoria dos amaldiçoados representa todos aqueles acometidos por algum tipo

³⁷ Do original: Silvanus was often worshiped with FAUNUS, another Roman god of rural life, who was seen as a protector of farmers and shepherds. As the Roman adopted many of the stories of the gods of classical GREECE (see HELLENIZATION), the characteristics of Silvanus and Faunus merged with those of PAN, the god of fields and forests whom artists portrayed as Half man, half goat. (DALY, 2004, p 118)

de maldição, podendo assim retornar a sua forma original pelas mãos de alguém que possua a habilidade de reverter tal condição, como por exemplo um bruxo.

Os lobisomens em *The Witcher III* podem possuir três diferentes formas de transformação, sendo a primária mantendo grande parte das características humanas e as duas subsequentes possuindo o processo de transformação para as feições de lobo. São apresentados como licantropos, ou seja, seres que sofrem uma transformação através de uma maldição, com casos controláveis e casos incontrolláveis, como por exemplo as transformações provocadas pela lua cheia. Existem casos em que a consciência humana é preservada após a mutação e todos podem ser feridos por prata. Segundo sua entrada no bestário de *The Witcher III*, os lobisomens são seres que em sua forma animal carregam o que há de pior no homem e no lobo, caracterizando-se pela vontade de matar e pelo desejo por carne crua. São criaturas da noite, com ataques fortes utilizando garras afiadas e um alto poder de regeneração.

Lobisomens estão presentes em construções midiáticas ao longo de décadas, sendo explorados de maneiras variadas, como a transformação de Michael Jackson no clipe da música *Thriller* (1983) ou nos filmes *Um Lobisomem Americano em Londres* (John Landis, 1981) e *O Lobisomem* (Joe Johnston, 2010). Fato é que a origem da criatura metade homem metade lobo é encontrada na Grécia antiga, mais precisamente na história de vida do rei Licaão da Arcádia, filho de Pelasgos. Apesar de existirem diferentes versões, a mais aceita e difundida é a de que Licaão ao ser coroado rei inicia uma série de assassinatos contra estrangeiros que chegavam em seus domínios, o que não agradou a Zeus que, passando-se por um velho viajante, enganou Licaão para constatar se realmente era verdade o que haviam lhe relatado. Quando estava prestes a ser assassinado pelo filho de Pelasgos, Zeus se revela e transforma o rei em um lobo, juntamente com seus cinquenta filhos que possuíam a mesma índole do pai. É possível afirmar que este é o primeiro registro que se tem com fortes semelhanças ao que se entende hoje por lobisomem (POULAKOU-REBELAKOU, et. al., 2009).

A crença sobre possíveis lobisomens no medievo passa pela interpretação da igreja, que primeiramente trabalha com a ideia de que apenas Deus poderia ser capaz de realizar processos de metamorfose, uma vez que a primeira defesa de uma viável existência de lobisomens se dá pela fala do

apologista cristão Tertullianus, que trabalhava com a possibilidade do homens virar animal durante o processo de reencarnação, o que foi rejeitado pela igreja, uma vez que sua fala se baseava na possibilidade de transformação da alma, o que não era visto com bons olhos pela igreja tendo-se como exemplo a, fala um século mais tarde, do bispo de Milão Santo Anbrósio que somente defendia alguma alteração na alma a partir do poder do Deus todo poderoso (BETTINI, 2011). Santo Agostinho declarou o mesmo sobre a questão da alma, sendo enfático na possibilidade da transformação do corpo, o que mais tarde foi rechaçado por si mesmo por chegar à conclusão de que tais transformações na verdade seriam fantasmas, ilusões. Segundo Bettini:

Santo Agostinho de Hipona, escrevendo pouco depois de Santo Ambrósio, cita na Cidade de Deus várias histórias de lobisomem e argumenta que embora os corpos dos homens tenham se transformado em lobos, suas mentes permaneceram humanas - o corpo foi transformado, mas a mente permaneceu "de Deus" para usar o termo de Ambrose. Posteriormente, Agostinho declara que as transformações são falsas, fruto de um "fantasma", uma ilusão ou distorção da realidade provocada pelo cansaço ou pelos demônios, que "não criam substâncias reais, mas apenas mudam a aparência das coisas criadas pelo verdadeiro Deus assim para fazê-los parecer o que não são". Agostinho acreditava, como muitos teólogos medievais, que havia uma diferença entre o ser físico externo e o ser espiritual interno (a natureza e a substância, se preferir). A aparência externa de uma pessoa pode ser manipulada por demônios ou pode parecer transformada sob a ilusão, mas somente Deus pode transformar tanto o ser interno quanto o externo - uma verdadeira metamorfose. As opiniões de Agostinho são refletidas em todos os escritos da Igreja, condenando a crença em uma verdadeira metamorfose³⁸ (BETTINI, 2011, p. 9).

No início do período medieval o lobisomem foi utilizado como simbologia para descrever atos e acontecimentos considerados diabólicos, deixando de lado a necessidade de se justificar possível existência de lobisomens através de magia. Essa construção chega aos séculos XVII e XVIII como uma

³⁸ Do original: Saint Augustine of Hippo, writing shortly after Saint Ambrose, cites in City of God several werewolf stories and argues that although men's bodies turned to wolves, their minds remained human—the body was transformed, but the mind remained "of God," to use Ambrose's term. Subsequently, Augustine declares the transformations false, the result of a "phantasm," an illusion or distortion of reality brought on by fatigue or demons, who "do not create real substances, but only change the appearance of things created by the true God so as to make them seem to be what they are not" (624). Augustine believed, as did many medieval theologians, that there was a difference between the outer, physical being and the inner, spiritual being (the nature and substance, if you will). One's outer appearance can be manipulated by demons or can appear transformed under delusion or illusion, but only God can transform both the inner and outer being—a true metamorphosis. Augustine's views are reflected throughout Church writings, condemning belief in a true metamorphosis. (BETTINI, 2011, p 9)

ressignificação do termo lobisomem, que agora é utilizado como um insulto que remete aos contos e fábulas medievais (RHEINREIMER, 2008).

Os lobisomens em *The Witcher III* são trabalhados de uma maneira muito ampla, ainda mais se aplicarmos uma análise construída sob um olhar sustentado na historiografia, que explica como se dá a relação entre racionalidade e impulso selvagem. Assim, o jogo é taxativo ao separar os seres pensantes dos não pensantes, criando narrativas completamente distintas entre ambos, apresentando como semelhança apenas a presença da magia no processo de transformação.

2.11 Vampiros

Sedentos por sangue e mortais perante prata, os vampiros em *The Witcher III* são classificados como a última categoria no bestiário do jogo. Expostos a dentes de alho e a raios solares sem sofrer nenhum dano, os vampiros em *The Witcher* são descritos como criaturas que se alimentam de sangue, sendo classificados entre inferiores e superiores, tendo como principais diferenças entre si a capacidade dos superiores de se regenerar, ao ponto de serem considerados imortais, e possuírem um intelecto altamente desenvolvido, ao ponto de existirem no jogo livros escritos por vampiros superiores desenvolvendo técnicas de contenção de humanos, comparando-as com os processos de criação de gado.

Um dos vampiros de grande relevância no contexto do jogo é Dettlaff. Pertencente a categoria dos superiores, é inserido na narrativa de *The Witcher III* a partir da expansão *Blood and Wine*, que explora um pouco mais a fundo a presença de vampiros no universo *Witcher*. Também conhecido como o Demônio de Beauclair, Dettlaff é visto como uma fera que representa grande perigo, principalmente para quem luta contra ele, uma vez que ele se utiliza de sua condição de imortal para correr riscos durante a batalha.

A concepção do termo vampiro é constituída de reinterpretações que passam pelo folclore de muitos povos, principalmente tratando-se dos contos eslavos do período medieval, que descreviam o vampiro como um ser spectral vindo do inferno, imagem que se modificou somente a partir do século XIX. Segundo Eugenio M. Olivares Merino (2006), a partir de estudos sobre a

historiografia do fim do medievo, os vampiros são citados a partir do final do século XIV e início do século XV, com a publicação do *Malles Maleficarium*. Nele, instruções claras sobre como lidar com os sugadores de sangue eram claras: cortar as cabeças dos cadáveres suspeitos, cravar estacas para que não se levantassem dos caixões, amarrar as pernas e, em casos mais extremos, queimar os corpos. Ainda sobre os vampiros na Idade Média:

O século XIV passa a ser a época em que ocorre a primeira onda de casos de vampirismo, especialmente na Prússia Oriental, Silésia e Boêmia. [...] Um fato curioso é o contraste social que ocorre no desenvolvimento de fenômeno vampírico no final da Europa medieval. Como disse, esta superstição é eminentemente popular e, conseqüentemente, se conecta com crenças e tradições anteriores ao advento do cristianismo, por exemplo, a crença nos cadáveres ambulantes. Mas, em outro nível, os primeiros estudiosos ou, pelo menos, aqueles que deixaram um registro escrito dos alegados casos, foram estudiosos, acadêmicos e, na maioria dos casos, religiosos. Daí ocorre uma tensão, muito marcada por vezes entre testemunhas e quem conta as histórias; esta, como veremos em breve, se presta a múltiplas reflexões (MERINO, 2006, p. 210 e 211)³⁹.

Faz-se importante salientar que a construção do que se entende por vampiros no medievo é suplantado através de uma leitura proveniente dos séculos XVIII e XIX, que utiliza-se do folclore para atrelar ao vampirismo explicações para fenômenos naturais como o processo de decomposição, uma vez que este se dá pela liberação de gases e sangue pelos orifícios do corpo, criando assim uma imagem repulsiva de um humano pálido que expelia sangue e emitia grunhidos causados pelos gases, além dos dentes e pele que ficavam mais salientes com a contração da carne (STACHOWSKI; STACHOWSK, 2017). Segundo Kamil Stachowski e Olaf Stachowski:

É notável que, entretanto, se os corpos fossem deixados nas sepulturas, essas condições não poderiam ter sido notadas; também, embora o processo de decomposição fosse certamente mal compreendido durante a maior parte da história humana, devemos notar que a exposição à morte e aos cadáveres era muito maior antes da modernidade. Parece questionável para nós que as pessoas que sobreviveram à fome, peste e guerra ficassem chocadas ao presenciar sinais comuns de decomposição de um corpo e sentir a necessidade

³⁹ Do original: El siglo XIV pasa por ser el momento en el que se produce la primera oleada de casos de vampirismo, sobre todo en Prusia oriental, Silésia y Bohemia. [...] Un hecho curioso es el contraste social que se produce en el desarrollo del fenómeno vampírico en la Europa de finales del medievo. Como queda dicho, esta superstición es eminentemente popular y, conseqüentemente, entronca con creencias y tradiciones anteriores al advenimiento del cristianismo, por ejemplo, la creencia en los cadáveres ambulantes. Pero, en otro nivel, los primeros estudiosos o, al menos, los que dejaban constancia escrita de los supuestos casos eran eruditos, estudiosos, y, en la mayoría de los casos, religiosos. De ahí que se produzca una tensión, muy marcada en ocasiones, entre los testigos y los que cuentan las historias; esto, como veremos enseguida, se presta a múltiples reflexiones.

de interpretar eles de uma maneira sobrenatural. No entanto, essas condições parecem-nos formar uma explicação crível da proliferação da histeria vampírica no século XVIII e XIX na Europa, onde exumações de indivíduos considerados potenciais vampiros foram conduzidas e os sinais acima mencionados foram de fato interpretados como provas da condição. Por este motivo, o “argumento da decomposição” deve, em nossa opinião, ser mencionado nas discussões da difusão moderna da crença do vampiro, mas não de sua formação inicial e possível empréstimo entre culturas medievais⁴⁰ (STACHOWSKI; STACHOWSK, 2017, p. 647 e 648).

A presença vampiresca em *The Witcher III* segue a linha do pensamento folclórico que se constrói ao longo dos séculos e conseqüentemente trabalhado por diversos produtores midiáticos, desde Bram Stoker até Tim Burton, trabalhando com interpretações e públicos distintos para assim apresentar os vampiros inferiores, irracionais e maléficos, e os superiores, racionais e motivados por questões transcendentais a apenas se alimentar do sangue de humanos saudáveis.

Para pensar a construção destes seres, é importante atentar para as relações folclóricas e mitológicas que se apresentam ao longo do tempo, interagindo assim com o conhecimento popular, que se molda ao longo do tempo.

⁴⁰ Do original: It is notable however that if the body was left in the grave, these conditions could not have been noticed; also, while the process of decomposition was certainly ill-understood for most of the human history, we must note that the exposition to death and corpses was much greater before modernity. It seems disputable to us if the people who lived through famine, plague and war would be shocked to see common signs of decomposition of a body and feel the need to interpret them in a supernatural manner. However, these conditions seem to us to form a believable explanation of the proliferation of the vampire hysteria in 18th and 19th century Europe, where exhumations of individuals considered potential vampires were conducted and the aforementioned signs were indeed interpreted as proofs of the condition. For this reason, the “argument from decomposition” should, in our opinion, be mentioned in the discussions of the modern spread of the vampire belief, but not of its early formation and possible borrowing between mediaeval cultures.

3 A crença popular em construção sobre o olhar do maravilhoso

Etimologicamente, a palavra folclore deriva do inglês *folk*, povo, e *lore*, saber. Compreender as bases do termo nos ajuda a entender e diferenciar expressões folclóricas de outros contextos culturais de determinado grupo social. É possível associar o folclore a uma valorização do conhecimento popularmente agregado, principalmente ligado as camadas excluídas pela elite. São as manifestações folclóricas, como danças, músicas e contos que compõem o que chamamos de cultura popular, abarcando tanto manifestações populares quanto narrativas envoltas de superstições e/ou teor pedagógico. Vale ressaltar que atualmente o conceito de folclore não se restringe ao passado, expandindo sua conceituação para um contexto de considerar como folclore toda manifestação popular que se molda e modifica com o tempo a partir de um dinamismo popular (SILVA; SILVA, 2009).

Compreender o conceito de folclore, nos ajuda a entender como o jogo se utiliza deste conceito para desenvolver a construção de seu bestiário e posteriormente fazê-lo interagir com a narrativa. De maneira geral, o bestiário do jogo atua em dois pontos específicos, sendo eles a construção do entendimento sobre o monstro e a interação deste com o personagem Geralt e, mutuamente, com o jogador.

Conceitos folclóricos normalmente são desenvolvidos a partir de fatos externos ou coletivos, uma vez que são provenientes de conhecimentos populares difundidos coletivamente. Ao se tratar de um bestiário, é importante salientar que a existência dos seres é condicional a crença de um povo, que por alguma razão desenvolveu uma narrativa para determinado acontecimento, fazendo com que isto se perpetue ao longo dos séculos.

Se analisarmos em um contexto macro, o propósito central de sua narrativa tem bases muito próximas em uma vertente folclórica celta, denominada Caçada Selvagem, que em *The Witcher III* é trabalhada como um grupo espectral de cavaleiros que sai a procura de povos para serem escravizados, causando com isso um rastro de destruição e morte por onde passam, sendo tratados por alguns povos como mito. O folclore celta, por sua vez, cita a Caçada Selvagem como uma ideia, um pensamento coletivo, que descreve uma força sobrenatural que varre as ilhas a noite caçando os

desprotegidos (MATSON; ROBERTS, 2010). O uso desta passagem folclórica, seja pelo autor dos livros ou por escolha dos produtores do jogo, demonstra como o conhecimento coletivo é passado ao longo dos séculos, consolidando assim a progressão e transformação do folclore através de um processo de recepção.

Ao se abrir a página correspondente a qualquer monstro presente no bestiário, é possível conferir uma fala ou relato de algum ser social, seja ele cidadão ou camponês, que teve algum tipo de contato a criatura; o mesmo se aplica aos contratos pegos por Geralt, em que se realiza uma minuciosa investigação acerca dos acontecimentos que motivaram o pedido de ajuda por parte do contratante. Tanto a investigação tutelada pelo alto grau de conhecimento de Geralt quanto os relatos alarmados daqueles que buscam a proteção de um especialista configuram a ação direta do conceito de folclore na base da construção narrativa do jogo.

O que se percebe até aqui é uma tentativa por parte dos desenvolvedores de, a partir dos relatos pessoais, entregar ao jogador uma ideia de um mundo que, assim como no período medieval, apresenta uma separação entre elite e campesinato refletida em conceitos abstratos, uma vez que é o camponês que relata aparições em florestas e o morador da cidade que precisa lidar com maldições.

O conceito de mito é naturalmente ligado a ideia de mitologia, de construção mitológica, o que não é um erro, mas sim uma leitura rasa sobre o conceito. É com o conceito de mito que podemos compreender melhor como eram tratados determinados assuntos em temporalidades diferentes, criando o elo entre a fonte e os estudos sobre o período. É importante salientar que lendas e fábulas não se caracterizam na mesma categoria que mito, uma vez que este não compactua com a fantasia, agindo como um disfarce para o pensamento abstrato (SILVA; SILVA, 2009).

Ao falarmos da construção de um bestiário é impossível não falar sobre a construção de um mito, tendo em vista que as narrativas ali expressas nada mais são do que teorias ou pensamentos gerados a partir de buscas por explicações para determinados fenômenos. Mesmo se tratando de um jogo ficcional, o conceito de mito nos ajuda a entender como a interação com os monstros foi projetada na medida que, assim como a construção do mito, o jogo

busca moldar um pensamento sobre o que o mito descreve, utilizando-se do que o folclore traz como informação.

Em *The Witcher III* o que se percebe é uma tentativa de materializar o mito, descentralizando da ideia de se manter apenas na teoria. De fato, até o presente momento a ciência não comprovou a existência de monstros similares aos encontrados no jogo, todavia é preciso entender que intenção dos produtores é utilizar este apanhado mitológico para fundamentar um herói, reforçando a personalidade forte de Geralt que não teme os monstros por sua experiência e sabedoria, mas sim os conhece e os combate, mesmo que com alguma dificuldade.

Tendo em vista contextualização narrativa do jogo, é impossível pensar a construção do bestiário não relacionada a participação de Geralt, uma vez que o bruxo é quem interage de maneira direta com os monstros e aberrações. A construção do personagem é envolta de uma simbologia que o capacita como o mais forte, o mais habilidoso e o mais sábio para combater os males do mundo, projetando sobre o personagem a característica de salvador dos flagelados. Sem o bestiário, ele seria apenas um matador de ladrões resgatando pequenas recompensas.

Apesar de todos os referidos pontos possuírem grande importância no entendimento da constituição do bestiário em *The Witcher III*, a referência a características a outros heróis apresentados como medievais demonstra que a construção do personagem Geralt passa por uma montagem de conceitos que tem como objetivo evocar o sentimento de heroísmo vislumbrado em outros personagens.

Em *The Witcher III* o bestiário apresenta conceitos que carregam consigo inúmeras temporalidades, muitas vezes distintas, que a partir do acúmulo de informações geram o conhecimento necessário sobre determinado monstro, o que dialoga com a bricolagem de Umberto Eco. Um ponto a ser tratado com mais clareza é da escolha dos produtores em perpetuar uma forma de pensar e apresentar um retrôlugares em relação ao período medieval para dentro de um jogo que, apesar de carregar em sua narrativa e aparência características que buscam remeter à idade média⁴¹, é moderno e trabalha sob a leitura de um

⁴¹ A questão dos retrôlugares será tratada mais a frente no texto.

mundo fictício, em que elfos, bruxos e humanos convivem em um mesmo espaço, o que aproxima o funcionamento narrativo do jogo do pensamento encontrado no fim do período medieval, em que não existe uma horizontalidade de pensamento referente a construção do maravilhoso, mas sim um contexto adaptativo baseado em diferentes áreas.

A entrada sobre lobisomens, por exemplo, apresenta três variações dentro do mesmo parâmetro de maldição, deixando claro a influência tanto do conhecimento popular, o folclore, quanto de processos mitológicos, principalmente ligados ao cristianismo, para a construção do texto. Aqui fica claro como este processo atua na consolidação da narrativa do jogo, uma vez que a construção do conceito envolvendo o folclore e a igreja pode ser atribuído ao contexto do jogo através de um paralelo, na medida que a cultura popular se faz presente com os diálogos entre Geralt e seus contratantes e a igreja, representada pelo culto do fogo eterno, uma organização que crê em uma crença erudita, que não compactua com a cultura folclórica, relação próxima a incongruência histórica entre cultura e clero.

Agrupar folclore, mitologia, cultura e conhecimento religioso é uma tarefa com início do período clássico, tendo-se como exemplo o *Physiologus* já anteriormente citado neste trabalho e as inúmeras *De Situ Orbis*, ambos dando origem a apanhados discricionais que tratavam sobre monstros, maravilhas e animais do mundo conhecido (VELLOSO, 2016). No período medieval, estas coletâneas acabam por focar exclusivamente em catalogar animais em que em suma maioria eram tratados como bestas, ou seja, criaturas que extrapolavam a liberdade natural da força e da violência em detrimento ao homem, que conseguia se controlar perante Deus. Foram nestes compêndios, chamados de bestiários por tratarem diretamente sobre bestas, que o cristianismo medieval alertava para a interferência da onipresença e onipotência de Deus na ordem natural das espécies (FONSECA, 2009). No mesmo sentido, Pedro Carlos Louzada Fonseca complementa dizendo que:

Apesar da forte presença desse substrato religioso de ascendência cristã, contido em muitas das figuralidades e representações alegóricas referentes à compostura física e comportamental dos animais enquadrados nos bestiários, não se deve supor que muito do conteúdo informativo desses livros tenha feito tabula rasa à sabedoria e ao conhecimento herdados de antigas culturas pagãs. [...] No tocante aos animais, ao lado da representação daqueles que eram realmente conhecidos, as histórias naturais e a protéica zoologia dos bestiários

medievais comportavam descrições de animais exóticos, fabulosos e fictícios. A pretensa e projetada realidade dessas criaturas maravilhosas e prodigiosas reanimava-se, constantemente alimentada, por histórias e relatos antigos, ou mesmo ocorridos durante a Idade Média, plausivelmente verídicos ou totalmente fantasiosos, de viajantes e exploradores de longínquas plagas do globo, nunca antes visitadas pelos europeus (FONSECA, 2009, p. 110 e 111).

Mais que apenas apresentar um determinado conceito, o bestiário na Idade Média servia como um facilitador para a criação de simbologias no período, buscando compreender a mentalidade por trás da produção destes símbolos (BRUINELLI, s.a.). Em *The Witcher III* isso se direciona para a questão pedagógica empregada a determinadas criaturas, que são utilizadas para exemplificar os perigos ou cuidados que os humanos necessitam ter ao se aproximarem, por exemplo, de algum lugar conhecido por abrigar monstros ferozes.

Ao analisarmos o bestiário de *The Witcher III* percebemos que existiu uma tendência por parte dos produtores e do escritor em canalizar metodologias de pensamento atribuídas a construções folclórico-culturais que apresentam referências midiáticas atreladas a muitos passados, uma sobreposição de ideias alinhadas em convergência. Quando o jogador inicia um diálogo com um contratante sobre um monstro ainda não encontrado no jogo, cria-se uma ligação direta com a importância do folclore para a construção cultural daquele ambiente, na medida que ali encontra-se a simbologia não somente da besta, mas principalmente da construção do conhecimento folclórico, peça chave na consolidação de algo que transpassa a visão acadêmica, transformando-se assim em um processo de tradição dentro e fora do jogo.

3.1 Um retropasseio sonhado através do joystick

Uma tela apagada. O jogador pega seu controle, liga o console ou computador e inicia o jogo. O personagem se apresenta, montado em seu cavalo, em uma estrada de chão arenoso e amarelado, envolto com um pasto baixo de tonalidade verde escura. Ao iniciar a jogatina, o jogador se impressiona com a movimentação do animal, que cavalga graciosamente ao som do vento de movimentação das árvores ao seu redor. Aos poucos, no meio da imagem, projetam-se raios de luz que refletem como em uma lente o sol que começara a

nascer. O jogador então pausa as atividades por um instante e, ao verificar o horário em que o jogo se passava, constata que faltavam sete minutos para as sete e meia da manhã. Uma precisão magnífica.

O trecho acima busca descrever como se dá o início da jogatina de *The Witcher III* na visão do jogador, que é apresentado a um plano de imagem que se utiliza de texturas em alta resolução e com grande número de detalhes para consolidar o mundo a ser explorado por jogador e personagem. Este mundo renderizado, seja ele aberto, semiaberto ou linear, tem como principal objetivo inserir o jogador em um ambiente simulado que projete da maneira mais nítida e autêntica o que acontece naquele instante.

Mesmo com o entendimento de que a construção folclórica é a base do que é aplicado no bestiário do jogo, é preciso compreender que a presença visual e narrativa destes monstros passa por um processo de aproximação com o que é mais comum, mais facilmente reconhecido pelo consumidor. Nestes casos, utiliza-se o conceito de retrolugares (RAMOS, 2018) para compreender quais interpretações sobre o período podem vir a ser geradas com a influência deste modo de pensar a ação não somente da narrativa, mas também do visual, na construção do pensamento histórico do jogador. Segundo Ramos (2018):

Os videogames, como as obras mais populares destinadas ao grande público, devem ser acessíveis a uma maioria para serem consumidos por essa mesma maioria. É por isso que os temas de que tratam vão para lugares que “todos conhecem e ninguém pode negar”. É o caso dos videogames históricos. Todos eles vão para lugares comuns mais conhecidos do passado. Em suma, lugares comuns do passado e memória histórica comum que chegaram para se tornarem tópicos facilmente reconhecíveis pelo consumidor (visualizador, leitor ou jogador) dada a repetição dos mesmos em inúmeras obras culturais com o intuito estético e não didático ou crítico, chamamos essa ideia de retrolugares (RAMOS, 2018, p. 328)⁴².

Este processo de repetição aplicado em sequência por variados meios midiáticos acabou por criar um nicho restrito de monstros que se repetem simultaneamente, sem a necessidade de se olhar para a mesma franquia. O

⁴² Do original: Los videojuegos, como la mayoría de las obras populares destinadas a audiencias masivas, deben ser accesibles a una mayoría para poder ser consumidas por esa misma mayoría. Es por esta razón que los temas que tratan acuden a lugares que «todo el mundo conoce y nadie puede negar»²⁴. Es este el caso de los videojuegos históricos. Todos ellos acuden a los lugares comunes más conocidos del pasado. En resumen, lugares comunes del pasado y la memoria histórica común que han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor (espectador, lector o jugador) dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética no didáctica o crítica, a esta idea nosotros la hemos denominado retrolugares. (RAMOS, 2018, p 328)

dragão é um exemplo claro desta situação, estando presente de maneira sólida tanto na trilogia *O Hobbit* quanto na série *Game of Thrones* com aspectos físicos muito semelhantes, além de serem produções que correspondem a um intervalo de tempo muito similar.

O que se nota neste momento é que mesmo com toda base historiográfica conduzida ao longo do tempo, as produções midiáticas acabam por não explorar fora da zona de conforto criada com as criaturas já estabilizadas e fixadas na cabeça dos consumidores, que acabam consumindo o produto de um modo mais natural, por já estarem familiarizados com o que é mostrado. Deve-se aqui salientar a importância das pesquisas no campo das recepções do medievo, uma vez que o entendimento historiográfico deve ser produzido pelo historiador, que analisa através de métodos da pesquisa científica o uso do passado pelos produtos midiáticos, podendo assim entregar à sociedade uma análise fundamentada em conceitos e teorias historiográficas que correspondem ao período abordado pelo produto. Para Ramos (2008):

Em todos eles castelos e cavaleiros aparecerão. Esta seleção histórica entre todas as opções possíveis, não é por acaso, mas sim segue um caminho marcado pelo início das representações ou evocações do passado. Por esta razão, usamos a ideia de lugar em oposição a tempo, porque os mesmos elementos são cruzados e usados em diferentes épocas históricas. [...] É por isso que optamos pelo conceito retro atrelado à ideia de imitação ou evocação do passado. Desta forma, o conceito retrolugar alude à evocação ou imitação de lugares passados que, por esquecimento ou memória seletiva, tomam a forma de "antigo" ou "passado," conseguindo formar uma "marca temporária" facilmente reconhecível para o público⁴³ (RAMOS, 2008, p. 329).

Assim como em grande parte das recepções que utilizam o medievo como pano de fundo para suas narrativas, *The Witcher III: Wild Hunt* esforça-se para criar um ambiente que pareça verossímil mesmo com monstros e seres mágicos vivendo em consonância aos seres humanos, isto porque não existe uma preocupação com a historicidade, mas sim com a junção de elementos que remetam ao imaginário em relação ao período, a representação de uma Idade

⁴³ Do original: En todos ellos aparecerán castillos y caballeros. Esta selección histórica entre todas las opciones posibles no es casual sino que sigue un camino marcado por el comienzo de las representaciones o evocaciones del pasado. Por esta razón empleamos la idea de lugar a diferencia de tiempo, porque los mismos elementos se cruzan y emplean en diferentes tiempos históricos. [...] Es por esta razón que hemos optado por el concepto retro ligado a la idea de imitación o evocación del pasado. De esta manera el concepto retrolugar alude a la evocación o imitación de lugares pasados los cuales, a través del olvido o la memoria selectiva, toman la forma de "antiguos" o "pasados" logrando formar una "marca temporal" fácilmente reconocible para la audiencia. (RAMOS, 2008, p 329)

Média sonhada. Ao construir um bestiário repleto de seres fantásticos, o jogo não tem como objetivo passar uma ideia real do que foi o período medieval, mas sim criar gatilhos de memória que remetam a construções coletivas sobre Idade Média, fazendo com que o jogador se sinta imerso no mundo apresentado pelo jogo. Para Albuquerque:

Assim, percebe-se que a noção de temporalidade está menos para as cronologias ou aos recortes de épocas com base em marcos históricos determinados, e mais para as “coisas”, para aquilo se associa a um dado período da história humana e que, pelos mais variados motivos, torna-se característico dele. Não será necessário insistir no índice de tópicos que, no imaginário popular – e por vezes da forma mais equivocada possível – são tomados como correlatos, ou pertencentes, à Idade Média: dragões, cavaleiros, castelos, bárbaros, feudalismo, Igreja Católica, fogueiras, bruxas, Inquisição, cruzadas, realeza, vida cortês, catedrais, lugares fantásticos (como o país mágico da Cocanha, a cidade mítica de Camelot, ou os vários mundos da mitologia germano-escandinava), bardos, jograis, trovadores, criaturas estranhas (vide os bestiários), histórias de heroísmo, heresias. O inventário é, certamente, bem longo. Bastará ao pesquisador observar as inúmeras listas de “clichês medievais”, disponíveis em sites especializados em cinema e cultura pop, para compreender mais proficuamente o assunto (ALBUQUERQUE, 2019, p. 30).

Este sonhar da Idade Média, catalogado por Umberto Eco, mostra que o entendimento sobre o que vem a ser o período medieval pode se mostrar ainda mais abstrato se levarmos em consideração o que a grande mídia do entretenimento apresenta como sendo medieval. Assim, o neomedievalismo acaba por nos mostrar como as novas abordagens sobre as releituras do período medieval mechem com a percepção da sociedade, que acaba criando uma aproximação a partir do contato não somente com produções midiáticas, mas com os objetos reforçados por estes em seus produtos, o que pode ser visto até mesmo como uma fuga ao presente, materializando assim uma aproximação com noções dispersas de medievo. Pontes, castelos, igrejas, entre outros elementos remetem a essa sensação de proximidade quando vemos a Torre de Londres ou a estátua de Arminius na floresta de Teutoburgo, por exemplo, o que pode ser visto pela mesma ótica ao se analisar a construção de um bestiário em um jogo de vídeo game. Como afirma Pereira:

A escolha desta imagem, ou seja, a Idade Média enquanto válvula de escape do presente, não tem nada de gratuita. Trata-se de uma metáfora frequente, tanto na historiografia quanto nas fontes. O próprio Viollet-le-Duc já dizia, em 1844, que o fascínio de sua época pela Idade Média era um sinal de desespero pelo presente. Mas afirmações desse tipo não devem levar a equívocos: certamente não se consegue fugir à sua própria época. O lugar para onde se busca fugir é também uma construção da própria época. Ou seja, a Idade Média revivida ou

“reencontrada” (retrouvée, como dizem muitas vezes os franceses), com seu “gótico”, era produto do século XIX. Mas nem por isso deve ser descartada pelos medievalistas atuais: apesar de falar mais do século XIX que do XIII ou do XV, ela faz parte, necessariamente, do que hoje, no século XXI, vemos como medieval, ou conservamos da Idade Média (como seus monumentos restaurados). Tentar eliminá-la seria tão fadado ao insucesso como ocorreu com muitos arquitetos do séc. XIX que tentaram expurgar de suas catedrais os traços de outras épocas, chegando a ficções do gótico (PEREIRA, 2011, p. 3).

Fica assim o questionamento sobre qual Idade Média pensar quando se fala sobre o bestiário do jogo *The Witcher III Wild Hunt*, uma vez que não existe a possibilidade de se encaixar um produto com tamanha complexidade em apenas um nicho distinto. Assim, a análise do bestiário se fundamenta através de conceitualizações conglomeradas para assim gerar uma nova narrativa, alinhada ideologicamente com as expectativas dos desenvolvedores.

Conclusão

Ao longo dos tempos o ser humano busca maneiras de expressar seus pensamentos, seja através de cânticos, de pinturas, de expressões teatrais, ou por qualquer outro meio viável para expor suas ideias. A literatura, um dos meios mais antigo de expressão, tem até os dias de hoje uma grande importância no que se refere ao surgimento de novas obras que progressivamente alcançam outros produtos culturais, entre eles os vídeo games.

O bestiário de *The Witcher III* é recheado de informações acerca dos monstros encontrados no jogo, detalhando desde suas características até as formas de abate mais seguras e eficazes. Todavia, é na base de sua construção que encontramos as camadas bricoladas que são carregadas desde o repertório cultural dos criadores do conto e dos jogos, na medida que a participação do folclore se mostra crucial para o desenvolvimento das narrativas dos monstros.

A cultura folclórica, por se transformar e se espalhar ao longo dos séculos, acaba por atingir o pensamento de toda sociedade e ditar os caminhos criativos de produtores culturais em qualquer localidade. Ao se analisar as bases do pensamento folclórico sobre monstros e bestas, é visível que o pensamento que constrói o imaginário coletivo passa por uma bagagem cultural que transpassa periodizações, fazendo com que o bestiário do jogo apresente bases não exclusivamente medievais, mas que conversam com outras temporalidades, como por exemplo a Antiguidade que entrega até hoje as fundamentações de muitos pensamentos mitológicos e o século XIX, grande responsável por parte das (re)criações em relação ao medievo.

O pensamento fantástico atinge a construção do bestiário do jogo ao dar ênfase no discurso do desconhecido por parte dos transeuntes e camponeses alarmados pela presença de monstros que rodeiam seu cotidiano. O fantástico possibilita que produtos culturais dialoguem com superstições que constroem as narrativas destes monstros, tendo como exemplo o entendimento sobre os vampiros, que carregaram até os séculos XVIII e XIX o medo de cadáveres mal sepultados. O pânico coletivo que se origina nestes casos é retratado no jogo não somente nos contratos, mas também em atividades paralelas que trabalham com a fuga e volta de camponeses para habitar os locais que anteriormente eram infestados por bestas revoltas.

Umberto Eco, ao listar os dez modos de se pensar a Idade Média, nos possibilitou expandir as análises referentes aos usos do medievo no despertar conceitual aplicado no jogo. A partir da análise feita sobre o bestiário do jogo, é possível afirmar que os conceitos dão polimento a teorização rudimentar do jogo, que se apresenta nas entrelinhas do plano principal de cada composto que forma a obra.

Os conceitos de bricolagem e retrolugares auxiliam no entendimento sobre como grande parte das produções midiáticas que se ambientam no medievo e que, a partir de seus elementos, criam gatilhos de temporalidade no consumidor, que se sente atraído ao identificar estes elementos em diferentes produções. Como as ondas do mar, este modo de usar o passado se torna frequente entre um produto cultural e outro, fazendo com que determinados elementos acabem por ser classificados como medievais sem mesmo possuírem uma origem central no período.

Além de funcionar como gatilhos para o “chamariz medieval”, um bestiário bem fundamentado justifica a posição do herói na construção da narrativa, que trabalha com a busca pelo iluminado em meio a contexto de escuridão, banhado pelos monstros que infestam o mundo ao seu redor. São os monstros que atuam como facilitador da transformação do personagem principal como modelo de guerreiro, pois é ele que detém o conhecimento necessário para eliminar as ameaças. Ao disponibilizar um bestiário recheado de informações ao jogador, o jogo busca passar esta ideia de bravura para o outro lado da tela, fazendo com que quem está jogando sinta o prazer de possuir a habilidade necessária para matar um monstro, mesmo que somente apertando alguns botões.

As bestas, além de comporem as mecânicas de combate, possuem um contexto romantizado aplicado na composição da ambientação do jogo. Sejam castelos assombrados por fantasmas, florestas repletas de seres espreitadores ou vielas que abrigam covis que se camuflam sob o urbano, todos estes elementos aplicam as criaturas bestiais um sentido mais profundo além da simples banalização do combate, tendo em vista o apreço de *The Witcher III* por diálogos de múltiplas possibilidades. Tanto é possível eliminar um ogróide quanto convence-lo a partir de magias a sumir da região, tudo depende da vontade do jogador.

Historicamente falando, o folclore e a cultura clerical foram fundamentais na formatação de teorias e explicações sobre bestas e monstros, perpetuando este fato ao longo do tempo e fundamentando nosso conhecimento sobre estes seres. O esmero pela tradição fica claro ao se analisar a construção do bestiário em *The Witcher III*, que claramente carrega bases folclóricas na construção tanto do livro quanto do jogo, inserindo a formulação do compêndio sobre bestas em uma perspectiva medieval “sonhada” de tradição compartilhada.

Gárgulas, vampiros, lobisomens, bruxas sepulcrais, entre outros monstros que compõem o bestiário de *The Witcher III: Wild Hunt* são construções imaginadas que se modificam com o tempo e reformulam o pensamento fantástico se alimentando de tradições folclóricas ou clericais, inseridos como peças na construção de uma visão heroica atribuída ao personagem principal, fundamentando o pensamento contemporâneo sobre esse medievo “sonhado” e de retrolugares.

Referencias

ALBUQUERQUE, Mauricio da Cunha. **Por trás da Capa e da Espada: O Neomedievalismo em "Príncipe Valente" (1939 - 1940)**, de Hal Foster. Orientador: Dr.^a Daniele Gallindo Gonçalves Silva. 2019. 169 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/5581>. Acesso em: 2 jun. 2021.

ALMEIDA, Simone Ferreira Gomes de. **A FIGURA DO HERÓI ANTIGO NAS CRÔNICAS MEDIEVAIS DA PENÍNSULA IBÉRICA (SÉCULOS XIII E XIV)**. Orientador: Dr.^a Susani Silveira Lemos França. 2010. 117 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2011. Disponível em: <http://editoraunesp.com.br/catalogo/9788539304219,a-figura-do-heroi-antigo-nas-chronicas-medievais-da-peninsula-iberica-seculos-xii-e-xiv>. Acesso em: 27 maio 2021.

ALVES, Daniel Vecchio. O FANTÁSTICO NA INTERSECÇÃO ENTRE A HISTÓRIA E A FICÇÃO: TRÂNSITOS IMAGINÁRIOS. **Nonada**: Letras em Revista, Porto Alegre, v. 2, n. 27, p. 32-46, 2016. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512454260005>. Acesso em: 16 mar. 2021.

ASHKENAZI, Michael. **Handbook of Japanese Mythology**. Santa Barbara, California: A B C Clío, 2003. 375 p. ISBN 1-57607-467-6.

ASHTON, Gail (ed.). **Medieval Afterlives in Contemporary Culture**. Londres: Bloomsbury Academic, 2015. 360 p. ISBN 978-1-4411-2960-4.

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. O Video Game como Mídia de Representação Histórica. **Revista Observatório**, Palmas, v. 3, n. 5, p. 216 - 250, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n5p216>. Acesso em: 10 jun. 2021.

BETTINI, Jessica Lynne. **The Rage of the Wolf: Metamorphosis and Identity in Medieval Werewolf Tales**. 2011. 69 f. Tese (Mestrado em Artes em Inglês) - East Tennessee State University, East Tennessee, 2011. Disponível em: <https://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2493&context=etd>. Acesso em: 5 jun. 2021.

BIRRO, Renan. O problema da temporalidade para os estudos da Europa Nórdica: a 'Era Viking'. **Nearco**, Rio de Janeiro, v. 6, p. 228-254, 2013.

Brandenburg, Aurelia. "If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?" Constructing and Debating the Middle Ages of THE WITCHER 3: WILD HUNT". **History in Games**, edited by Martin Lorber and Felix Zimmermann, Bielefeld: transcript Verlag, 2020, pp. 201-220. <https://doi.org/10.14361/9783839454206-011>

BRUINELLI, Tiago de Oliveira. SIMBOLOGIA ANIMAL: A POMBA E O CORVO NOS BESTIÁRIOS MEDIEVAIS. **AEDOS**: Revista do Corpo Discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS, Porto Alegre, p. 230-239, 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9843>. Acesso em: 29 maio 2021.

BRUSTOLIN, Leomar Antônio; PASA, Fabiane Maria Lorandi. A MORTE NA FÉ CRISTÃ: UMA LEITURA INTERDISCIPLINAR. **Teocomunicação**, Porto Alegre, v. 43, n. 1, p. 54-72, 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/teo/article/view/14187>. Acesso em: 7 jun. 2021.

CAMILLE, Michale. **The Gargoyles of Notre-Dame: Medievalism and the Monsters of Modernity**. Chicago and London: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 2009. ISBN 978-0-226-09245-4.

CANTARELLI, Raquel de Vasconcellos. **Leituras Celtas: Mito e Folclore em Contos Maravilhosos**. Orientador: Dra. Karin Volobuef. 2017. 207 f. Tese (Doutorado em Estudos literários) - Unesp, Araraquara, 2017. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/151141>. Acesso em: 1 jun. 2021.

DALY, Kathleen N. **Greek and Roman MYTHOLOGY A TO Z**. New York NY: Facts On File, Inc., 2004. 146 p. ISBN 978-0-8160-5155-7.

D'ARCENS, Louise (ed.). **The Cambridge Companion to Medievalism**. 2ª. ed. Cambridge, United Kingdom: University Printing House, 2016. 243 p. ISBN 978-1-107-08671-5.

DEFELICE, Jim. **Japanese Mythology A to Z, Second Edition**. 2ª. ed. New York NY: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 2010. 138 p. ISBN 978-1-60413-435-2.

ECO, Umberto. A Nova Idade Média. In: ECO, Umberto. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. p. 75-99.

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

ETIMOLOGIAS. Tradução: Jose Oroz Reta. Madrid: Biblioteca de Autores Indianos, 2004. 167 p. ISBN 84-7914-726-1.

FEWSTER, Derek. The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe. **Gamevironments**, [s. l.], p. 159-180, 2015. Disponível em: <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3114>. Acesso em: 20 maio 2021.

FONSECA, Fabio; FERNANDES, Daniel; SCHOLZE, Sara. O mito e sua iconografia: um estudo acerca das sereias, da Antiguidade à Idade Média eclesiástica. **Roda da Fortuna**: Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievalo, Barcelona, v. 4, n. 1, p. 11-31, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/39167881/O_mito_e_sua_iconografia_um_estudo_a

cerca_das_sereias_da_Antiguidade_%C3%A0_Idade_M%C3%A9dia_elesi%C3%A1stica. Acesso em: 26 maio 2021.

FONSECA, Pedro Carlos Louzada. A Nobreza cristológica de animais no bestiário medieval: o exemplo do Leão e do Unicórnio. **Aristocracia e nobreza no mundo antigo e medieval**, [S. l.], p. 109-132, 1 dez. 2009. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3103439.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2021.

FUGELSO, Karl. **Studies in Medievalism: Defining Neomedievalism(s)**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010. 229 p. ISBN 978-1-784384-228-6.

GEARY, Patrick J. **Living with Death in the Middle Ages**: Letras em Revista. 1ª. ed. Ithaca and London: Cornell University Press, 1994. 273 p. ISBN 0-8014-2856-4.

GEARY, Patrick J. **The Myth of Nations: The Medieval Origins of Europe**. PRINCETON AND OXFORD: PRINCETON UNIVERSITY PRESS, 2002. 199 p. ISBN 0-691-09054-8.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da Mitologia Grega e Romana**. Tradução: Victor Jabouille. 5ª. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. 553 p. ISBN 85-286-0148-X.

LECOUTEUX, Claude. **Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media**. [S. l.]: Historia del doble, 1988. 412 p.

LE GOFF, Jacques. **A civilização do ocidente medieval**. Bauru: EDUSC, 2005. 399 p. ISBN 85-7460-283-3.

LE GOFF, Jacques. **O Homem Medieval**. Porto: Editora Presença, 1989. 259 p.

LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. [S. l.]: Editora Estampa, 1994. 368 p. ISBN 972-33-0995-5.

LE GOFF, Jacques. **O Maravilhoso e o Cotidiano no Ocidente Medieval**. Lisboa: Edições 70, LDA, 2020. 227 p. ISBN 978-972-44-1563-5.

LE GOFF, Jacques. **TIME, WORK, & CULTURE IN THE MIDDLE AGES**. Londres: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 2020. 384 p. ISBN 0-226-47080-6.

LUKES, Daniel. Comparative neomedievalisms: A little bit medieval. **Postmedieval: a journal of medieval cultural studies**, [s. l.], v. 5, n. 1, p. 1-9, 2014. DOI 10.1057/pmed.2013.41. Disponível em: www.palgrave-journals.com/pmed/. Acesso em: 8 abr. 2021.

MARÇAL, Marcia Romero. A Tensão entre o Fantástico e o Maravilhoso. **Fronteira Z**, São Paulo, n. 3, 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541>. Acesso em: 16 mar. 2021.

MATSON, Gienna. **Celtic Mythology A to Z, Second Edition**. 2^a. ed. New York NY: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 2004. 131 p. ISBN 978-1-60413-413-1.

MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. Cambridge: D. S. Brewer, 2015. 211 p. ISBN 978 1 84384 392 4.

MAKOWIECKY, Sandra. Representação - a palavra, a ideia, a coisa. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**, [s. l.], ed. 57, p. 2-25, 2003. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/2181>.
 Acesso em: 2 dez. 2021.

MCCALL, Andrew. **The Medieval Underworld**. New York NY: Dorset Press, 1979. 319 p. ISBN 088029-714-X.

MERINO, Eugenio M. Olivares. EL VAMPIRO EN LA EUROPA MEDIEVAL: EL CASO INGLÉS. **CUADERNOS DEL CEMYR**, [s. l.], p. 205-232, 14 dez. 2006. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2500903>. Acesso em: 13 jun. 2021.

MITTMAN, Asa Simon. **STUDIES IN MEDIEVAL HISTORY AND CULTURE**. New York NY: Routledge New York & London, 2006. 264 p. ISBN 978-0-415-97613-8.

MONAGHAN, Patricia. **The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore**. New York NY: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 2004. 512 p. ISBN 0-8160-4524-0.

MURARO, Rose Marie; BYINGTON, Carlos. **Malleus Maleficarium: O Martelo das Feiticeiras**. Tradução: Paulo Fróes. 1^a. ed. Rio de Janeiro: Best Bolso, 2015. ISBN 978-85-7799- 497-7.

PANAIT, Radu Aurelian. FOLKLORE AND FORETHOUGHT: NARRATIVE DUALITY IN THE WITCHER. **Revista de Filosofie Aplicată**, [s. l.], v. 4, n. 6, p. 79-93, 2021. Disponível em:
<https://filosofieaplicata.ro/index.php/filap/article/view/103>. Acesso em: 8 jun. 2021.

PEREIRA, Maria Cristina Correia Leandro. O REVIVALISMO MEDIEVAL E A INVENÇÃO DO NEOGÓTICO: SOBRE ANACRONISMO E OBSESSÕES. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**, São Paulo, p. 1-16, 1 jul. 2011. Disponível em:
http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300848807_ARQUIVO_MARIACRISTINAPEREIRA-anpuh-2011.pdf. Acesso em: 5 jun. 2021.

PHYSIOLOGUS: a metrical bestiary of twelve chapters by Bishop Theobald. Tradução: Alan Wood Rendell. Londres: UNIVERSITY PRESS, OXFORD, 1928. 148 p.

POULAKOU-REBELAKOU, Effie et al. Lycanthropy in Byzantine times (AD 330-1453). **History of Psychiatry**, [s. l.], p. 469-479, 2009. DOI

10.1177/0957154X08338337. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/44609997_Lycanthropy_in_Byzantine_times_AD_330-1453. Acesso em: 2 jun. 2021.

PULSIANO, Phillip; WOLF, Kirsten (ed.). **Medieval Scandinavia: An Encyclopedia**. New York NY: Routledge, 1993. 768 p. ISBN 978-1-138-06301-3.

RAMOS, Alberto Venegas. Retrolugares, definição, formação y repetição de lugares, cenários y cenas imaginados do passado na cultura popular y o videogame. **Revista de historiografia** 28, [s. l.], p. 323-346, 2018. DOI <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>. Disponível em: <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/REVHISTO/article/view/4225>. Acesso em: 12 maio 2020.

REIDER, Noriko T. **Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present**. 2ª. ed. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010. 241 p. ISBN 978-0-87421-793-3

RHEINHEIMER, Martin. The belief in werewolves and the extermination of real wolves in Schleswig-Holstein. **Scandinavian Journal of History**, Schleswig-Holstein, p. 282-294, 23 jun. 2008. DOI 10.1080/03468759508579309. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/03468759508579309>. Acesso em: 28 maio 2021.

SCHMITT, Jean-Claude. **Os Vivos e os Mortos: na sociedade medieval**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 601 p. ISBN 0-19-860115-8.

SCHMITT, Jean-Claude; LE GOFF, Jacques. **Dicionário Temático do Ocidente medieval**. Santa Catarina: EDUSC, 2002. 1316 p. ISBN 979-8574601471.

SILVA, Daniele Gallindo Gonçalves; ALBUQUERQUE, Mauricio da Cunha. "Hail Arminius! O Pai dos Alemães!": a construção mítica da Unificação Alemã entre 1808 e 1875. **Topoi**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 35, p. 330-355, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/topoi/a/KVyBb6GyLF3nyH6HcMvMvhP/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 19 ago. 2020.

SILVA, Daniele Gallindo Gonçalves. Sobre "cavaleiras": a (re)criação do medieval em Cornelia Funke. **Pandaemonium**, São Paulo, v. 19, n. 29, p. 1-20, 2016. DOI <http://dx.doi.org/10.11606/1982-883719291>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pg/a/4BWDvRsKDNFnNXyX4Kv8Wwp/abstract/?lang=pt#>. Acesso em: 23 jun. 2020.

SILVA, Marcelo Cândido da. **História Medieval**. São Paulo: Editora Contexto, 2019. 158 p. ISBN 978-85-520-0138-6.

SIMBOLISM of Animals and Birds: Represented in English church Architecture. Tradução: Arthur H. Collins. New York NY: McBRIDE, NAST & COMPANY, 1913. 179 p.

- STACHOWSKI, Kamil; STACHOWSKI, Olaf. Possibly Oriental Elements in Slavonic Folklore: UPIÓR ~ WAMPIR. **Essays in the History of Languages and Linguistics**, Kraków, p. 643–693, 2017. DOI 10.12797/9788376388618.40. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/317588529_Possibly_Oriental_elements_in_Slavonic_folklore_Upior_wampir. Acesso em: 28 maio 2021.
- TEIXEIRA, Maria Juliana Gambogi. O pecado do historiador: para uma leitura d'A Feiticeira, de Jules Michelet. **Topoi**, Rio de Janeiro, 2013. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/2237-101X014027010>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/topoi/a/yMjgYkmNnXPZ9CkWBhRYCCc/?lang=pt>. Acesso em: 1 jun. 2021.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução a Literatura Fantástica**. Moréia: Premia editora de livros S.A, 1981. ISBN 968-434-133-4.
- VOLOSKI, Jorge Luiz. O Maravilhoso Medieval: MAGICUS E MIRACULOSUS NO LIVRO VIAGENS DE JEAN DE MANDEVILLE. **IX Congresso Internacional de História**: "História da América em debate: fronteiras, ensino e ecologia", Maringa, p. 36-44, 7 out. 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/43640588/O_maravilhoso_medieval_magicus_e_miraculosus_no_livro_Viagens_de_Jean_de_mandeville. Acesso em: 28 maio 2021.
- WHITE, Hayden. O Passado Prático. **ArtCultura**, Uberlândia, ano 37, v. 20, p. 9-19, 1 jul. 2018. DOI <https://doi.org/10.14393/artc-v20-n37-2018-47235>. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/47235>. Acesso em: 29 abr. 2021
- WILLIAMS, HOWARD. **DEATH AND MEMORY IN EARLY MEDIEVAL BRITAIN**. The Edinburgh Building, Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 254 p. ISBN 978-0-521-84019-4.
- ZIPES, Jack (ed.). **The Oxford Companion to Fairy Tales**. New York NY: Oxford University Press, 2000. 601 p. ISBN 0-19-860115-8.
- ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. Bruxas: figuras de poder. **Estudos Feministas**, Florianópolis, p. 331-341, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X200500020007>. Acesso em: 5 jun. 2021.