

O FOLCLORE DO BESTIAL: UMA ANÁLISE SOBRE O BESTIÁRIO DE THE WITCHER III: WILD HUNT (2015)

VINICIUS IBEIRO LEITZKE¹; DANIELE GALLINDO GONÇALVES²

¹Universidade Federal de Pelotas – vleitzke85@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – danigallindo@yahoo.de

1. INTRODUÇÃO

A leitura da história por parte das mídias é um processo carregado ao longo do tempo, modificando-se a partir do olhar de quem produz estes produtos. Filmes, livros, músicas e jogos têm-se debruçado sobre diferentes temporalidades para expressar suas criações com o amparo dos acontecimentos históricos referentes ao período escolhido. Dentre os mais diversos períodos da historiografia, o que se destaca aqui é o medieval, que serve como base para, por exemplo, as histórias de Gandalf o cinzento e Bilbo Bolseiro nos cinemas. Nos jogos, a Idade Média se apresenta por sua vez por franquias como *Assassins Creed* (2007), *God of War* (2018) ou *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), este último sendo o objeto de estudo deste trabalho.

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar uma análise sobre o bestiário do jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), lançando um olhar sobre como o folclore atinge a construção do compêndio de bestas e monstros. Como conceitos chave para a elaboração desta pesquisa destacam-se os conceitos de imaginário medieval, de folclore, de retrolugares, de bricolagem e de neomedievalismo. *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) é composto por onze categorias, sendo elas constructos, draconídeos, espectros, feras, híbridos, insectóides, necrófagos, ogróides, os amaldiçoados, relictos e vampiros, cada uma trabalhando de maneira distinta com a historiografia e com bases que vão desde textos mitológicos até a leitura do medievo pelo século XIX.

Além da questão central da pesquisa, este trabalho busca salientar a importância das pesquisas sobre vídeo games no contexto acadêmico, uma vez que são produtos de grande circulação, assim como filmes, séries televisivas ou de literatura.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada a partir de um método comparativo entre o que é apresentado no jogo e a historiografia especializada, uma vez que o bestiário de *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) é extremamente denso no que se refere a utilização do passado, trabalhando com diferentes informações em apenas um único tópico. Assim, a análise foi baseada em conceitualizações provenientes de autores que trabalhem com neomedievalismo, folclore, mitologia, e outros pontos de interesse para a pesquisa. É de grande importância citar aqui o método MDA de análise de jogos, que atuou como facilitador para o entendimento da relação entre jogador e produto, trabalhando com os processos de interação gerados pelo ciclo compreendido por regras, sistema e diversão, na medida que este processo só se concretiza se existir a relação entre mecânica, dinâmica e estética.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ideia de se imaginar o período medieval se inicia no período Renascentista, com a concepção do termo “idade média”. Como nos explica Jacques Le Goff, a criação de um termo demonstra uma tentativa de romper com a temporalidade anterior, apresentando-se como superior. Le Goff complementa dizendo que:

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).

Com a ruptura vem a generalização, partindo do período renascentista uma leitura de uma longa Idade Média e somando a isto a ideia de escuridão, da Idade das Trevas, atrelado a acontecimentos vistos com maus olhos pelos teóricos do século subsequente. Essa ideia endossa o pensamento em uma longa Idade Média marcada pelo horrendo, criminoso, pelo desumano. Com a chegada do século XIX, se iniciam os usos do medievo no âmbito da ideologia política e da construção romantizada, o primeiro exemplificado pelos movimentos nacionalistas e, conseqüentemente extremistas, utilizando símbolos e personagens medievais para sustentar suas ideologias, como a ligação do nazismo com o mito de Arminius (SILVA; ALBUQUERQUE, 2017).

Ao imaginar a Idade Média, aquele que produz algo nesse sentido busca criar em sua mente uma imagem do período, involuntariamente sonhando. Umberto Eco (1989) nos apresenta dez modos de sonhar o período medieval, ou seja, de compreender não somente a referida temporalidade, mas também a maneira como se imagina. Alguns destes modos foram fundamentais para a realização desta pesquisa, como por exemplo Idade Média como maneira e pretexto, a Idade Média da revisitação irônica, a Idade Média como lugar bárbaro, e a Idade Média romântica.

A possibilidade de se refletir e de criar conceitualizações a partir de interpretações e ressignificações sobre o período medieval é denominada como neomedievalidade, ou seja, a busca pela volta ao passado e por sua recriação, tentando sempre chegar em um resultado crível por quem vir a consumir o produto. Como afirma Umberto Eco (1989):

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).

Ao se trabalhar com a construção de leituras sobre determinado período histórico nos deparamos com a busca pelo retorno ao passado, sentimento transpassado através dos elementos utilizados para formar o ambiente, como construções, animais ou em casos específicos, criaturas ficcionais. Nos jogos, esta

condição se intensifica com o trabalho de criação dos mundos exploráveis pelos jogadores, que se deparam com castelos, dragões, armaduras, e demais elementos que tem como objetivo passar a ideia de medieval. Neste sentido, utiliza-se o conceito de retrolugar, desenvolvido pelo historiador espanhol Alberto Venegas Ramos (2018) que trabalha com os “gatilhos medievais” que, ao serem utilizados repetidas vezes por diversos produtos, acabam por conectar os consumidores com o período através da presença destes elementos.

Os conceitos trabalhados acima foram aplicados na busca por elucidar a maneira como o bestiário do jogo fora pensado e criado a partir do conhecimento folclórico sobre o medieval, principalmente no que diz respeito a referência feita a leitura do século XIX.

4. CONCLUSÕES

Fica claro que o pensamento folclórico, que transpassa gerações, foi fortemente utilizado na construção dos monstros e bestas presentes no jogo, uma vez que as bases historiográficas sobre mitos e lendas se mostram presentes nas narrativas de cada elemento que compõe o bestiário, não sendo necessariamente voltado ao medieval; os vampiros, por exemplo, apresentam uma leitura proveniente do século XIX, que via o vampiro como um ser pálido, com grandes dentes e unhas longas, fruto do conhecimento popular sobre cadáveres em fase inicial de decomposição.

Assim, o processo de construção do bestiário de *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) foi composto pela junção de elementos que, ao serem trabalhados de maneira conjunta, consolidaram as narrativas apresentadas pelo jogo, que não se limitou ao medieval para compor cada besta e monstro. Soma-se a isto o trabalho para consolidar a figura do herói, sustentando suas ações de bravura nos embates contra os seres animais listados no compêndio.

De vampiros a lobisomens, o bestiário de *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) se caracteriza por um compêndio de construções imaginadas que, com a carga do folclore, apresentam uma reformulação do pensamento fantástico que sonha com diferentes medievos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

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

RAMOS, Alberto Venegas. Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. **Revista de historiografía** 28, [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.

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

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.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução a Literatura Fantástica**. Moréia: Premia editora de livros S.A, 1981. ISBN 968-434-133-4.