

Neomedievalismos e Cavalaria Medieval no Jogo Eletrônico *Dark Souls*

José Carlos GIMENEZ¹

Kauan Matheus Nogarotto Crima BELLINI²

Resumo: O presente artigo discute as relações do neomedievalismo como fenômeno cultural que retoma a Idade Média presente nos jogos eletrônicos. Trata-se de uma mídia popular na contemporaneidade, a qual, muitas vezes, emprega tropos e arquétipos que remetem ao universo da cultura medieval presente em filmes, livros, música e games. Dentre os diversos jogos, foi escolhido para análise o *Dark Souls*, porque ele, embora seja relativamente recente, é considerado um clássico do gênero, reconhecido pela riqueza de detalhes e pela sua dificuldade. Explorar essas características únicas dos jogos enquanto mídias pode colocar o jogador em presença de aspectos importantes da História do Ocidente Medieval.

Palavras-chave: Neomedievalismo, Idade Média, Cavalaria, Jogos eletrônicos, Dark Souls.

¹ Graduação em História e Mestrado em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Doutorado em História pela Universidade Federal do Paraná. Professor Titular da Universidade Estadual de Maringá. Maringá. PR. Brasil. Lattes: ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7358-8392>. E-mail: jcgimenez@uem.br.

² Graduado e Mestrando em História pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Maringá. PR. Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5128-0673>. E-mail: kauannogarotto@gmail.com.

Neo-Medievalism and Medieval Chivalry in The Electronic Game *Dark Souls*

Abstract: This article discusses the relationships of neomedievalism as a cultural phenomenon that revisits the Middle Ages in video games. It is a popular contemporary medium that often employs tropes and archetypes reminiscent of medieval culture, as seen in films, books, music, and games. Among various games, *Dark Souls* was chosen for analysis. Although relatively recent, it is considered a classic of the genre, recognized for the richness of its details, and by its difficulty. Exploring these unique characteristics of games as media can bring players into contact with important aspects of the history of the medieval Western world.

Keywords: Neomedievalism, Middle Ages, Chivalry, Videogames, *Dark Souls*.

Olhando para o passado: neomedievalismos e cultura

“Mas, então, fez-se o fogo...”

(Introdução de *Dark Souls*)

Ainda que produzidos por diferentes cineastas, filmes como a *Paixão de Joana D’Arc* (1928),³ do dinamarquês Carl Theodor Dreyer (1889-1968); *Alexander Nevsky* (1938), dos soviéticos Serguei Mikhailovitch Eisenstein (1898-1948) e Dmitri Vasilyev (1900-1984); *O Senhor da Guerra* (1965), do estadunidense Franklin J. Schaffner; *Marketa Lazarová* (1967), do Tcheco František Vlácil (1924-1999); *Excalibur* (1981), do britânico John Boorman (1931); a trilogia *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel* (2001), *O Senhor dos Anéis: as duas torres* (2002), *O Senhor dos Anéis: o retorno do rei* (2003)⁴, dirigidos pelo cineasta neozelandês Peter Robert Jackson (1961); e, mais recentemente, *Duna* (2021), do canadense Denis Villeneuve (1967), apresentam uma narrativa que, direta ou indiretamente, remetem às guerras e às batalhas reais ou lendárias ocorridas no período medieval.

³ Em torno da figura de Joana D’Arc, temos outras versões que procuram mostrar a personagem sob diferentes perspectivas: *O processo de Joana D’arc* (1962), do francês Robert Bresson (1901-1999); *Santa Joana* (1957), do ucraniano Otto Preminger (1905-1986); *Joana na fogueira* (1958), do italiano Roberto Rossellini (1906-1977); *Joana d’Arc* (1999), do francês Luc Besson (1959).

⁴ Além da trilogia dos anéis, outros filmes foram adaptados do livro escritor britânico escritor britânico J. R. R. Tolkien (1892-1973): *O Hobbit: uma Jornada Inesperada* (2012), *O Hobbit: a desolação de Smaug* (2013), *O Hobbit: a batalha dos cinco exércitos* (2014), *O Senhor dos Anéis: os Anéis do Poder* (2022).

Para além do universo bélico, esses filmes exploram outras narrativas relacionadas ao contexto medieval, como a religião, a religiosidade, o poder, a sociedade política, a cultura, o medo coletivo, a violência, a peste, a fome, além de festas profanas, recreação, façanhas amorosas, viagens imaginárias, entre outros temas. Desta feita, a Idade Média é um período histórico que, embora tenha terminado há séculos, ainda exerce grande fascínio na cultura cinematográfica da contemporaneidade, servindo como fonte de inspiração para as mais diferentes manifestações culturais – literatura, música, cinema, festivais, jogos eletrônicos, entre outras.

Os jogos eletrônicos, ainda que recentes, não só como forma de mídia, mas também como arte, não escapam dessa temática. No final dos anos 1970, surgiram jogos eletrônicos baseados em textos como *Zork*, *MUD* e outros que encontram suas raízes na obra de Tolkien (Ivory, 2016, p. 10). Essa espécie de versão eletrônica dos jogos de tabuleiro pode ser considerada como precursora dos jogos RPGs (sigla do inglês *Role-Playing Game*, traduzível como “jogo de interpretação de papéis”). Proposto como entretenimento, o jogo eletrônico, também denominado como videogame ou videojogo, configurou-se como terreno fértil para a fantasia medieval, embora, evidentemente, nem todo jogo RPG apresente tal temática. Jogos que exploram uma visão fantástica e fantasiosa da Idade Média conquistam uma popularidade inegável, como é o caso de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, que mantém certa relevância, mesmo após mais de uma década de seu lançamento; *The Witcher 3: Wild Hunt*, final de uma trilogia de jogos baseados na série de livros do autor polonês Andrzej Sapkowski; o recente e popular *Baldur's Gate 3*, baseado no RPG de mesa *Dungeons & Dragons*; além de *Elden Ring*, feito com a colaboração do escritor George R. R. Martin; bem como o objeto de análise deste artigo, *Dark Souls*.

Tais jogos eletrônicos se consolidaram como mídia, indústria e suporte narrativo. Diferentemente do cinema, da música e da literatura, nos quais o produto cultural não permite a participação direta de quem o consome, os *games* têm como regra a interatividade do jogador com a obra. Desde o seu surgimento, eles se tornaram cada vez mais complexos, conquistando ainda mais espaço e ampliando as diferentes

temáticas a serem abordadas. Os jogos também acarretam um amplo impacto cultural, dada a sua popularidade.

Portanto, devido ao seu tamanho e à sua complexidade, os jogos abrem um imenso leque de possibilidades para análises. O processo de criação não se limita apenas ao código, à programação das regras que delimitam o funcionamento e às mecânicas de jogo. Atualmente, o trabalho de desenvolvimento de *games* requer diversos profissionais capacitados não apenas em áreas da computação – como programação, modelagem, animação, entre outras –, mas também *designers*, compositores e profissionais com conhecimento do contexto histórico que servirá de enredo do game – no caso em análise, sobre a cavalaria medieval.

Para os fins deste artigo, será trabalhado o conceito de neomedievalismo, que, de acordo com Umberto Eco (1986, p. 40), é uma retomada “póstuma” do período medieval. Em outras palavras, é o emprego de elementos e estéticas do período, mas reconfigurados conforme o presente que realiza um resgate do passado. O neomedievalismo não tem, necessariamente, uma conexão factual com o medievo, justamente por ser uma reconstrução que se apropria de imagens com um propósito que pode ser a busca por uma justificativa histórica (mesmo que baseada em uma interpretação errônea dos fatos) para um discurso político, ou apenas a criação de um pano de fundo para narrar uma história. Cooper (2016, p. 11) se refere ao emprego de estéticas e padrões medievais em jogos eletrônicos como pseudomedieval, onde a Idade Média resgatada é claramente fantasiosa: existem dragões, feiticeiros e bruxas poderosas, armas mágicas, entre outros elementos. Tal fantasia, como visto acima, é frequente nas mídias que se inspiram em uma memória fantástica do medievo.

Importante, também, é a relação entre História e jogos eletrônicos apontada por Claudio Fogu (2008, p. 14), que considera o fator a-histórico, ou seja, a falta do compromisso acadêmico de um historiador com o passado histórico. Por estarem ligados ao universo lúdico, os jogos não necessitam de tal precisão, tendo, desse modo, grande liberdade para lidar com diferentes temáticas.

Nesse caso, o que nos interessa, para este artigo, é a maneira como os jogos

recuperam elementos que condizem ao universo da cavalaria medieval e à literatura cavaleiresca, estabelecendo assim uma continuidade entre as narrativas criadas sobre esse grupo de guerreiros no passado e uma narrativa criada na atualidade, em um contexto histórico diferente, com suportes midiáticos diferentes.

Entre neomedievalismos e jogos eletrônicos

De acordo com Umberto Eco (1986, p. 40), o neomedievalismo é tanto uma obsessão quanto um retorno, uma releitura da Idade Média, onde diversos elementos históricos, políticos e culturais daquele período são costurados, remendados em um processo que cria algo inédito que, apesar de remeter à Idade Média e de assemelhar-se com ela, não é realmente a própria. Nessas revisões, a Idade Média pode ser apenas um pretexto para uma história, ou pode também ser revisitada para fins políticos, como, por exemplo, uma visão já superada pela historiografia contemporânea de um período da história como era de ouro, ou a Idade das Trevas.

De acordo com Nagy (2010), o nascimento do conceito de “Idade das Trevas” é ainda passível de muitos debates. Para a autora, a noção de um “tempo médio” não é uma novidade dos Renascentistas Italianos, uma vez que essa classificação pode, inclusive, ser encontrada em autores de períodos anteriores, como Joaquim de Fiore (1135-1202) e, principalmente, São Boaventura (1221-1274), demonstrando que, muito antes do conceito de “tempos sombrios” dos humanistas italianos, existia uma tripartição do tempo cuja base era religiosa (Nagy, 2010, p.168-169).

Ainda segundo Nagy (2010), a ideia de um “*mediumtempus*” também se apresenta aos humanistas italianos, como Francisco Petrarca (1304-1374) e Flávio Biondo (1392-1463), porém expressada em uma perspectiva literária e cultural, uma vez que, para eles, o período entre a antiguidade e o seu tempo é caracterizado de maneira negativa pela ausência autêntica de arte, literatura e filosofia. Assim:

Os humanistas italianos estabelecem uma divisão cronológica, começando com a era clássica greco-romana, seguida por um curto período de transição representado pelos Padres da Igreja e, finalmente,

os séculos de decadência. Esse período intermediário é para eles um período inferior devido à natureza destrutiva dos séculos bárbaros que se seguiram à antiguidade. Consequentemente, os humanistas italianos definem o tempo que os separa da antiguidade como "o tempo das trevas" ou "o sono das musas". No entanto, não é um tempo irreversível; é, por isso, que designam seu tempo como retorno, renovação ou renascimento (Nagy, 2010, p. 173, tradução nossa).

Outra questão importante que Nagy (2010) traz para o debate em relação à visão negativa dos humanistas italianos sobre acontecimentos ocorridos na “Idade das Trevas”, diz respeito a uma percepção absolutamente oposta concebida pelos humanistas alemães, sobretudo do contexto político em que surgiu o humanismo. Se, por um lado, a reação negativa dos italianos, influenciada pela figura de Carlos V, imperador do Sacro Império Romano-Germânico, os quais viam nele apenas um rei germânico e não continuador do Império Romano, por outro lado, humanistas alemães, como Johann Trithemius (1462-1516) e Jakob Wimpfeling (1450-1528), escrevem sobre os acontecimentos e os personagens do Sacro Império Romano-Germânico como datas memoráveis e feitos heroicos.

Para concluir, a autora afirma que, embora os humanistas alemães, desde o século XIII até o final do século XV, tenham tentado reabilitar o período negativo frente ao humanismo italiano, as duas visões foram impactadas pela Reforma, uma vez que a disputa no campo cultural foi substituída por interpretações religiosas, e a expressão “Idade Média” como um período negativo se fortaleceu (Nagy, 2010).

Para Gonçalves e Strazzi (2020, p. 317), a estética da Idade Média possui a finalidade de propiciar uma experiência lúdica, mas sem o contexto histórico devido. De acordo com os autores, os jogadores também não se preocupam com a fidedignidade histórica, o que abre espaço para uma falta de preocupação dos criadores em relação a isso. A falta de preocupação com a historicidade é, segundo Daniel Lukes (2014, p. 5), um lugar-comum no neomedievalismo. A natureza problemática, resultante do constante rearranjo de temas medievais, gera configurações absurdas, as quais não são necessariamente vazias de profundidade, permitindo um campo diverso de estudos.

As leituras neomedievalistas do passado são amplas, gerando diferentes análises e conclusões que, por vezes, são contraditórias entre os autores. Entendemos o neomedievalismo, para os fins deste artigo, como uma recriação “póstuma” da Idade Média, a qual, embora não seja completamente fidedigna ao seu “material original”, funciona como uma espécie de janela por onde se pode compreender a sobrevivência do imaginário e do simbólico medieval no presente, bem como a capacidade de ressignificar e reinterpretar o passado de acordo com o tempo histórico vivido. O estudo do neomedievalismo é uma tentativa do historiador de, no presente, entender a discussão que surge sobre o passado – que não se trata de algo morto, mas vivo e que pode ser revisitado constantemente pelo coletivo.

Ao trabalhar com jogos que recriam a Idade Média de maneira fantástica, é interessante utilizar o termo “Pseudo-Idade Média” (Cooper, 2016, p. 11-12). Para a autora, o termo pode ser aplicado para jogos que “imaginam e reimaginam um mundo medieval”, construindo um cenário que, apesar de não ser real, é percebido como autêntico. A temática medieval recorrente nos jogos eletrônicos, despreocupada com a história factual, utiliza-se do universo simbólico da Idade Média, criando um Medievo fictício, fantasioso, com monstros, dragões, magos poderosos. Assim, empresta-se o visual daquele período, mas muitos elementos factuais são deixados de lado; no entanto, ainda assim, apesar da a-historicidade, é possível reconhecer tais elementos e temáticas.

Visualizando o neomedievalismo como uma releitura de um período histórico, podemos pensar, conforme Chartier (2002, p. 123), para quem a leitura é uma prática criadora que produz novos significados. Relendo o passado, mesmo pela ótica da fantasia, o neomedievalismo não só atribui significados diferentes à Idade Média, mas também cria significados e sentidos próprios do tempo presente, imbuindo-os no pseudopassado, palco de suas narrativas.

Sobre jogos eletrônicos

Os jogos, bem como os filmes e as músicas, constituem um espaço de memória. E isso ocorre não só por “reproduzirem” diversos acontecimentos, mas ainda por recriarem cenários fictícios sem um compromisso histórico. Tal fato é bem mais claro quando se trata de um universo fantástico: embora saibamos que, na Idade Média, não existiam elfos ou orcs, por exemplo, sejam eles os de Tolkien, sejam eles de *Elder Scrolls*, reconhecemos nessas obras a estética medieval.

A comparação com o cinema, apesar de ser útil e interessante, procede até certo ponto. Apesar das similaridades, inspirações e paralelos, os jogos são diferentes dos filmes. De fato, existem jogos cinematográficos que são jogados como um filme interativo, como *Detroit: Become Human* (2018). Outros jogos são intensamente cinematográficos, não só pela quantidade de *cutscenes* (cenas nas quais o jogador não interage), como também pela inspiração no cinema, como o caso dos jogos de Hideo Kojima, como as séries *Metal Gear* e *Death Stranding* (2019), o último contando com a participação do diretor Guillermo del Toro. Isso se trata de um fenômeno conhecido como remediação (Bolter; Grusin, 2000, p. 45-47), em que características de mídias antigas são adaptadas por mídias novas. Também existem jogos que fogem do cinema, utilizando-se de uma baixa quantidade de cenas gravadas. Nesses jogos, as *cutscenes* ainda existem, mas o enredo é contado de maneira diferente, a exemplo de *Dark Souls* (2011).

O game *Dark Souls* apresenta uma história “minimalista” e, ao mesmo tempo, complexa: o papel de preencher as lacunas de seu enredo misterioso é delegado ao próprio jogador, por meio de indícios que explicam vagamente eventos anteriores e partes da mitologia do jogo presentes nas descrições de itens (como um escudo deixado por um inimigo, o qual mostra que outrora serviu a um rei cavaleiro, antes de uma maldição cair sobre suas terras). Dessa maneira, *Dark Souls* utiliza uma característica específica dos jogos eletrônicos, uma vez que possibilita a construção do mundo por meio da interatividade.

Para Vinicius Carvalho (2013, p. 11), a interatividade se define de duas maneiras, sendo a primeira delas a possibilidade nativa dessa forma midiática de

“computar a agência de seus jogadores”, isto é, de permitir que os jogadores interajam com um espaço virtual e experienciem os resultados de tais interações, conforme o permitido pela programação do jogo. A segunda forma se dá na interação além-jogo, em comunidades e redes sociais, o que torna o jogo o centro de diferentes discussões que podem abranger certos pontos do enredo ou indicar o aproveitamento de algumas mecânicas de jogabilidade.

Além da interação, os jogos também podem ser vistos como procedurais. Para Ian Bogost (2007, p. 4), os jogos estabelecem regras, a fim de que certos processos sejam executados. Seguem, portanto, a lógica dos computadores, isto é, permitem que “sistemas reais ou imaginados sejam representados, funcionando de acordo com um conjunto de processos”. Os processos representados nos jogos são múltiplos, criando uma “teia procedural” que regula as interações do jogador com o mundo virtual, bem como a experiência de jogar. A proceduralidade está, então, ligada à interatividade, tanto pelo que é possível fazer, quanto pelo que não o é (Bogost, 2007, p. 4-5).

Com isso em vista, este trabalho pretende compreender como uma nova forma midiática, no caso o jogo eletrônico, a partir de sua própria linguagem, apresenta o medieval e seu imaginário, recontextualizando a Idade Média a partir do presente em uma relação própria com a linguagem dos jogos eletrônicos.

A Cavalaria Medieval

A cavalaria foi uma instituição com grandes poderes sociais e políticos no contexto da Europa feudal. Ela compunha uma das três ordens idealizadas⁵, correspondendo aos *bellatores*, aqueles que guerreavam e ocupavam as atividades militares. Conforme nos explica Franco Cardini (1989, p. 57-58), a cavalaria surgiu em decorrência de um período de violência endêmica na Europa medieval, estando em sintonia com a Igreja, os *oratores*, que, em uma tentativa de promover a *Pax e Tregua*

⁵ As três ordens da Idade Média correspondem à tríplice divisão idealizada da sociedade medieval: os *oratores*, os *bellatores* e os *laboratores*. Respectivamente, o clero, a nobreza e os camponeses.

Dei, proibia a violência em certos locais, como igrejas e em dias específicos da semana, ambas proibições feitas sob a pena de excomunhão⁶.

No entanto, apenas proibir as práticas violentas e ameaçar com a expulsão da comunidade, não foram suficientes para harmonizar a sociedade. Ainda segundo Cardini (1989, p. 59-60), foi preciso imprimir uma disciplina que garantisse que as medidas da Igreja fossem cumpridas - por isso, a necessidade de criar guerreiros dispostos a combater os perpetradores de atos violentos. Esses grupos, originados da nobreza, passaram a idealizar e cumprir uma moral com ritos próprios, respeitando e partilhando valores relacionados à guerra e ao combate, sempre permeados pela ética cristã do período medieval.

Michel Pastoreau (1989, p. 24; 106-107; 108-109) salienta que os cavaleiros não eram os únicos guerreiros da Idade Média, já que, em batalhas e em guerras, havia a participação da infantaria, na forma de camponeses ou de mercenários. É importante considerar que ser cavaleiro e participar das guerras era um privilégio da nobreza. Conforme Georges Duby (1982, p. 321), a evolução dos termos usados para referir-se aos militares atesta um direito ligado ao sangue, garantindo autoridade e certos direitos específicos. Para além disso, ser cavaleiro implicava possuir riquezas utilizadas para obter os equipamentos necessários para exercer sua função. Havia um custo para as armas de ataque utilizadas, normalmente lanças e espadas. Também era necessário possuir mais de um cavalo e ter disponível todo o equipamento de defesa, composto por elmo, escudo e cota de malha, sendo esta última um equipamento muito caro, levando muitos cavaleiros a não usarem uma cota completa, mas optarem por uma camisa protegendo o peitoral e o tórax (Pastoreau, 1989, p. 111).

A cavalaria também se relaciona à ideia de serviço, sobretudo pelo fato de o cavaleiro servir militarmente a um senhor, e tal serviço ser parte importante da sociedade feudal (Flori, 2005, p. 58). É significativo considerar, segundo Pastoreau (1989, p. 102; 104), que a guerra, durante o medievo, não era uma guerra entre nações, mas sim entre senhores e seus vassalos: lembremos aqui que o cavaleiro é parte da

⁶ Sobre a relação entre Cavalaria e Violência, ver Barthélemy (2006).

nobreza. Sendo assim, é vassalo de um senhor feudal, ou ainda, senhor de outros. A guerra, como ofício do cavaleiro, era não só como ele cumpria o serviço perante seu senhor, mas também uma maneira de enriquecer: o vencedor tinha o direito de saque, tomando para si os bens do vencido. Curiosamente, isso fazia que o objetivo de tais batalhas, ao menos entre os integrantes da nobreza, fosse não matar, mas sim capturar, conseguindo o saque e uma recompensa pelo resgate do adversário (Flori, 2005, p. 89-90).

A literatura cavaleiresca é prolífica, narrando os feitos épicos de diversos cavaleiros. A Idade Média conheceu as proezas e as aventuras de Rolando, Lancelot, Erec, Gawain, Percival, bem como os outros cavaleiros da Távola Redonda e sua busca pelo Santo Graal. É nessa literatura, comum nas cortes, que se cria um imaginário sobre o que é a cavalaria – uma visão idealizada dos cavaleiros como guerreiros fortes, justos e belos, servindo ao reino, a Deus e à Igreja. O gênero cavaleiresco também é um tanto quanto trágico, visto que, por mais heroicos que sejam os feitos contados, é comum que o cavaleiro tenha uma morte trágica e violenta em batalha, o que acaba servindo como ideal, uma inspiração, um objetivo a ser alcançado pelos cavaleiros recém-iniciados (Nizia, 1996, p. 179).

***Dark Souls* e a Idade Medieval**

Embora não tenha ligação direta com o exclusivo de *PlayStation 3 - Demon's Souls*, de 2009, *Dark Souls* é um jogo eletrônico lançado em 2011, originalmente para as plataformas *PlayStation 3* e *Xbox 360*, sendo relançado para computadores (PC) no ano seguinte, com o subtítulo *Prepare to Die* (Prepare-se para morrer) e recebendo um *remaster*, isto é, uma versão graficamente atualizada do mesmo jogo, onde a história e as mecânicas de jogabilidade permanecem as mesmas, com uma ou outra correção, no ano de 2018, *Dark Souls: Remastered*, disponibilizado originalmente para *PlayStation 4*, *Xbox One*, PC e *Nintendo Switch*. Também o título pode ser considerado um dos jogos mais importantes da última década por ser entendido o progenitor do gênero

“souls-like”.

Dark Souls é um *Role-Playing Game (RPG)*, isto é, um jogo onde quem o joga interpreta um personagem de sua escolha, podendo controlar e escolher um caminho segundo suas decisões dentro do mundo virtual. O mundo a ser explorado pelo jogador é decadente, confuso e cheio de perigos, com armadilhas e uma diversidade de monstros. Como senão bastassem os perigos, os próprios personagens controlados, assim como diversos *NPCs*⁷, sofrem com uma maldição que os condena à imortalidade, a uma eventual loucura e à perda de humanidade, sendo transformados em seres conhecidos como “*hollows*” (vazios), destinados a vagar enlouquecidos pelas terras onde o jogo se passa.

O mundo de *Dark Souls* possui magos, bruxas, mortos-vivos, clérigos, demônios, deuses e, claro, cavaleiros que marcam presença tanto no enredo quanto nas mecânicas e na jogabilidade. Mencionados na introdução do jogo, os cavaleiros podem aparecer como chefes, inimigos recorrentes ou como aliados e classe jogável. Este artigo se aprofundará, então, em como os elementos da cavalaria aparecem ao longo do jogo, no enredo, nos seus personagens, e em algumas mecânicas. Por isso, alguns aspectos serão deixados de lado.

É interessante, em primeiro lugar, mencionar que em várias passagens do jogo, a ideia de “Idade das Trevas” permanece, ou seja, a noção de que a Idade Média foi um período macabro, repleto de doenças, ignorância, fanatismo religioso, barbárie, guerras, fome e decadência, não é um termo historicamente preciso (Eco, 2010, p. 5-9). O termo é, também, um neomedievalismo, mas a sua comparação com *Dark Souls*, é inevitável. Pertencendo ao subgênero *dark fantasy*, isto é, fantasia sombria, inspira-se muito em tal conceito, o que é visto não só nos elementos trágicos presentes no enredo e nas histórias de muitos personagens, mas também nos cenários pelos quais o jogador se aventura durante a sua jornada. É interessante, portanto, uma breve discussão sobre como o jogo emprega esse mito na sua narrativa e no seu cenário.

Entra aqui, mais uma vez, o conceito de Pseudo-Idade Média: uma boa parte do

⁷ *NPCs* é a abreviação do inglês *Non-Playable Character*, personagem não-jogável.

jogo emprega uma estética crível, como é o caso do Burgo dos Mortos-Vivos. Conforme Cooper (2016, p. 11; 24) explica, trata-se de utilizar elementos visuais que não são necessariamente medievais, mas que remetem ao medievo ou são familiares a ele. Durante as áreas iniciais do jogo, que são menos fantasiosas e mais realistas, existe um forte sentimento de organicidade, de autenticidade no mundo de *Dark Souls*, criado justamente pelo uso de uma estética que pode ser reconhecida como medieval. A jornada, nesse ponto, atravessa um mundo que é decadente, remetendo à ideia de Idade das Trevas. Essa decadência torna-se ainda mais evidente após o jogador visitar Anor Londo: grandiosamente gótica, onde o sol brilha intensamente, ao invés de vazios⁸ equipados com tapetes, armas simples e armaduras precárias, enfrentam-se gigantes e cavaleiros prateados. O mármore substitui a pedra gasta e repleta de musgo, e cômodos ricamente decorados substituem vielas arruinadas e esgotos. A ideia de Idade das Trevas é reforçada, mais uma vez, quando a ilusão de Gwynevere é quebrada e os servos de Gwyndolin, o deus da lua, passam a caçar o jogador na Anor Londo, abandonada pelo sol. O único local radiante, o contraste entre a glória dos deuses e a maldição que aflige a humanidade, na verdade é uma ilusão, o que reforça, mais uma vez, o período macabro que assola Lordran. Embora ultrapassado (Franco Júnior, 2001, p. 11; 14), esse conceito ainda persiste no imaginário popular.

É interessante mencionar também que o período de Trevas, literal ou metafórico, é um dos finais próprios do jogo. Após derrotar Gwyn na Fornalha da Primeira Chama, o jogador se depara com uma escolha: virar-se e ir embora, deixando que a chama se apague para dar início a uma Era da Escuridão, ou sacrificar-se nela, assim como Gwyn, pela continuidade da Era do Fogo, martirizando-se em prol da manutenção da pouca ordem existente naquele mundo.

A história minimalista e ambígua não aponta uma decisão correta, nem um final bom, ruim ou verdadeiro, deixando para o jogador a reflexão sobre se a sua

⁸ Vazio, no inglês *hollow*, é um inimigo comum em *Dark Souls*, vítima de uma maldição que o tornou morto-vivo e eventualmente o levou à perda da sua sanidade, tornando-os agressivo ao jogador.

escolha foi correta ou não; não há epílogo, nem ainda um *post-game*⁹. No entanto, o final ainda brinca com o conceito de Idade das Trevas: no jogo, a Era da Escuridão é um período que ainda virá quando a chama se apagar. A dicotomia entre Fogo e Escuridão, porém, não se resume a uma era de ouro ou a uma idade das trevas; trata-se mais de uma existência cíclica do mundo, possuindo uma conexão com outro conceito do medievo: a Roda da Fortuna.

Trabalhar com *Dark Souls* é uma tarefa tão difícil quanto vencer o próprio jogo: ao invés de lidar com inimigos perigosos e armadilhas mortais, lidamos com uma história minimalista, um mundo que não se interessa em explicar-se diretamente. A história se desenrola em cada nova área, em cada chefe, nos diálogos com personagens e também na descrição de itens. Armas, armaduras e outros itens de personagens, inimigos e chefes dizem muito a respeito de sua história, e é através desses elementos que a história do jogo é desvendada.

Devido à amplitude do tema, o que seria impossível discutir em um artigo, priorizamos, como afirmamos acima, determinados aspectos da cavalaria medieval, estudada tanto pela historiografia quanto pela literatura. Por meio dessas áreas, buscamos compreender como tais aspectos revelam-se no jogo, seja pela releitura (Chartier, 2002 p. 123), seja a partir de características próprias dos jogos eletrônicos.

No enredo de *Dark Souls*, desde a introdução, os cavaleiros já estão presentes: Gwyn, o Lorde da Luz Solar, aparece com uma multidão de cavaleiros prateados. Na sequência, um dos cavaleiros é visto enfrentando um dragão. Os mesmos cavaleiros prateados são designados, após a derrota dos dragões, a guardar a cidade sagrada de Anor Londo, a morada dos deuses criada por Gwyn, e o jogador irá encontrá-los como inimigos na catedral da cidade, protegendo-a mesmo após os deuses a terem abandonado. É também na catedral que ocorre uma das mais icônicas e árduas lutas contra chefes da trilogia: o duelo contra a dupla formada por Ornstein e Smough, um

⁹ *Post-game* é um termo usado para referir-se a conteúdos que podem ser acessados apenas após o fim do jogo.

cavaleiro que carrega a alcunha de “Matador de Dragões” e um carrasco apelidado “Executor”, respectivamente. Apesar da luta difícil contra dois adversários poderosos, o jogador pode contar com a ajuda do cavaleiro Solaire, outro personagem igualmente icônico da franquia e muito amado pelos fãs, a quem retornaremos mais adiante¹⁰.

Força, honra: os guardiões de Anor Londo

Conforme Cardini (1989, p. 59-60), a instituição da cavalaria, surgida em um contexto de violência, tinha originalmente como função a defesa dos domínios feudais dos *pauperes*¹¹, seguindo em um serviço à Igreja, que se traduzia, também, na defesa dos locais sagrados. Em *Dark Souls*, há uma releitura desse aspecto da cavalaria que demonstra também elementos típicos do neomedievalismo.

A cidade sagrada de Anor Londo, habitada por deuses, é patrulhada por cavaleiros que trajam armaduras prateadas¹². Mesmo sendo fortes, os oponentes mais perigosos são a dupla encontrada na catedral da cidade: Ornstein e Smough. Protegendo a entrada para os aposentos da deusa Gwynevere, filha de Gwyn, podemos ver na dupla algumas das características dos cavaleiros medievais. O primeiro exemplo é a defesa das mulheres, bem como dos locais sagrados, aqui não somente uma cidade sagrada, mas também um templo onde habita uma entidade divina. Aqui, é possível ver o neomedievalismo em ação: um elemento histórico do medievo, isto é, uma das funções da cavalaria, é relido (Chartier, 2002, p. 123) e inserido em um diferente contexto que, embora familiar o bastante para ser reconhecido, é fantasioso (Cooper, 2016, p. 11).

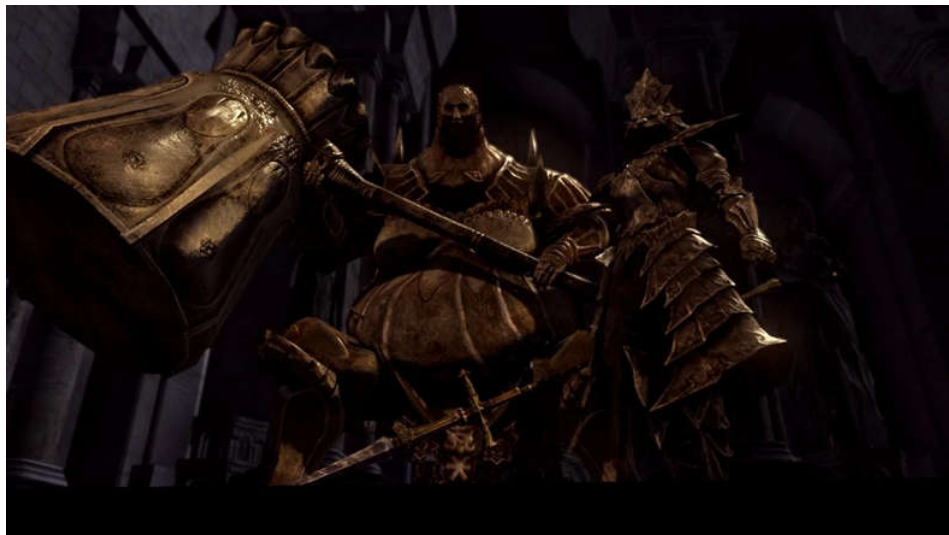
Figura 1: Captura de tela de cut scene com a dupla Ornstein e Smough, em *Dark Souls*:

¹⁰ Devido ao tamanho do artigo, não é possível tratar de todos os personagens que remetem à cavalaria no jogo. Por isso, personagens como Siegmeyer, Lautrec, Kirk, Oscar e outros foram deixados de lado.

¹¹ Conforme o autor, membros da Igreja, viúvas, órfãos e indefesos, o que pode incluir crianças, idosos e enfermos. Ver Cardini (1989), p. 58-59.

¹² Alguns locais em Anor Londo, como a entrada por onde o jogador chega, bem como os portões da catedral, também são guardados por gigantes, que são uma figura recorrente na literatura cavaleiresca do medievo.

Remastered.



Captura de tela feita pelo autor

Há outra ligação curiosa, uma alusão a uma função mais simbólica do cavaleiro presente na alcunha de Ornstein: matador de dragões. Retomemos, mais uma vez, a função do cavaleiro medieval como um defensor da cristandade (Cardini, 1989, p. 73), para quem, no medievo, o dragão simbolizava seu maior inimigo: o Diabo. No entanto, a ideia do Diabo ou do Inferno, conforme o universo simbólico cristão, não existe na mitologia do jogo. Nele, o dragão representa algo diferente, uma época de imutabilidade que antecede as dicotomias da Erado Fogo. O cavaleiro, em *Dark Souls*, também é parte de um mito fundador, por participar dos combates que permitiram que os deuses se estabelecessem como senhores de Lordran.

Smough, parte da dupla, demonstra a relação do cavaleiro com a ética: para ser um, não basta a força física, sendo necessário ao aspirante aderir a certos valores. O Executor Smough, devido à sua força considerável, é escolhido para defender um local sagrado, porém não pode, ao mesmo tempo, tornar-se um dos Quatro Cavaleiros¹³,

¹³ É importante mencionar, ao menos uma vez, a influência do mangá *Berserk* em *Dark Souls*: Artorias é claramente inspirado no protagonista Guts: uma armadura com motivo de lobo; enfrenta uma escuridão inconcebível, podendo ou não se perder perante ela. Além disso, Artorias tem um braço quebrado, e Guts arranca seu próprio braço. Ambos utilizam uma espada enorme com facilidade.

porque não só é um carrasco cruel, mas também um canibal: “*Amava o seu trabalho e alimentava sua fome com ossos triturados de suas vítimas, arruinando assim suas esperanças de ganhar um lugar entre os Quatro Cavaleiros*” (Descrição do item “Martelo de Smough” – *Dark Souls*, 2011).

Tragédia, morte: o lagado de Artorias

Dark Souls apresenta um paralelo com as histórias da cavalaria do medievo, conforme trabalho de Nizia (1996, p.179) sobre o tema: “O que de imediato transparece nas canções degestaéqueo destinado jovem [...] é morrer, de forma exemplar e, se possível, estética, em benefício da instituição e para assegurar a sobrevivência do grupo”.

Para essa autora, ainda é comum que, nos romances da cavalaria, um cavaleiro salve o reino de um perigo mortal por meio da morte, seja ela simbólica ou não (Nizia, 1996, p. 180). Na lenda que se conta sobre Artorias¹⁴, ele cumpre esse papel de herói trágico, sacrificando-se voluntariamente. O sacrifício é, para Gérard de Sorval (2014, p. 45), uma necessidade do cavaleiro que almeja por sua realização espiritual¹⁵, sendo uma espécie de purificação.

É interessante mencionar que, na sequência de *Dark Souls III*, existe uma companhia de guerreiros que se inspiraram em Artorias, utilizando armas e técnicas similares para enfrentar o Abismo. Assim, em seu sacrifício, ele permanece um herói da cavalaria: não só alguém que salvou o reino, como também uma inspiração para as gerações futuras, tal qual Rolando.

Artorias não é encontrado diretamente durante a aventura do jogador, e sua história chega até nós por meio de resquícios. É apenas a partir da expansão *Artorias of the Abyss*, presente nas edições *Prepare to Die* e *Remastered* do jogo, que o jogador pode encontrar o cavaleiro na terra de Oolacile, assolada pelos males do Abismo. No

¹⁴É necessário ter em mente, aqui, a forte ligação da cavalaria com a religiosidade medieval, conforme a ponta do não só pelo próprio Sorval (2014), mas ainda por Pastoreau (1989).

entanto, em uma espécie de paradoxo temporal, quem salva Oolacile do abismo não é Artorias, mas o jogador que viajou ao passado. O cavaleiro que havia partido para aquela terra não retorna e passa a ser visto como alguém que morreu cumprindo seu dever, apesar de ter falhado.

Imagem 2: Captura de tela de cut scene como Cavaleiro Artorias, em Dark Souls: Remastered



Captura de tela feita pelo autor

Além disso, nos eventos da expansão, o jogador encontra ainda outros dois cavaleiros que fazem parte do quarteto: Gough e Ciaran. Gough, o gigante arqueiro, agradece o jogador por ter libertado Artorias de seu sofrimento. Após a morte de Artorias, é possível ainda encontrar Ciaran, que pedirá a alma do cavaleiro, desejando despedir-se dele adequadamente. No túmulo de Artorias, no tempo presente, é possível encontrar um anel de Ciaran, que teria morrido próximo ao local de descanso do seu amado. A história de Artorias recebe, portanto, mais um elemento trágico existente nas histórias de cavalaria: o amor que não se corresponde ou não se realiza, permanecendo como ideal não alcançado.

Fé, glória: o Cavaleiro do Sol

Conforme Jean Flori (2005, p. 51-52), a cavalaria remete a uma noção de

serviço, sendo principalmente, no contexto feudal, um serviço militar. Além disso, segundo o mesmo autor, a cavalaria também é uma instituição guerreira que se liga aos conceitos de honra, além de possuir ritos, costumes e moral que lhe são próprios.

Os cavaleiros medievais, idealmente, possuíam uma forte relação com a fé, sendo esta a responsável por temperar seu gosto pela guerra e por garantir sua ética e seu comportamento exemplar mediante os conflitos travados (Pastoreau, 1989 p. 47-48; 104). Em *Dark Souls*, isso é demonstrado de uma maneira interessantemente típica nos jogos: a fé é um atributo concreto do personagem do jogador - que pode ter seu nível aumentado - e é necessária para empunhar certas armas, incluindo as armas de diferentes cavaleiros (variações da espada de Artorias, a lança de Ornstein e um arco pertencente a Gwyndolin, um dos deuses do jogo). A fé também é necessária para realizar os milagres (as magias concedidas pelos deuses), assim como é indispensável para fazer parte dos Guerreiros da Luz Solar, sendo impossível juntar-se ao grupo sem alguns níveis em tal atributo. Evidentemente, é importante lembrar que a fé em *Dark Souls*, não se refere à fé cristã, mas à fé dos personagens na mitologia própria do jogo.

Os Guerreiros da Luz Solar são um pacto, nome dado a um dos elementos multijogadores presentes em *Dark Souls*, no qual os jogadores recebem novos objetivos, além da jornada principal, garantindo novos itens, como armas e magias. Esse grupo em específico baseia-se na cooperação, possibilitando que jogadores mais experientes auxiliem outros a derrotarem chefes e inimigos perigosos. Em pontos específicos da aventura do jogo, é possível encontrar com um membro de tal pacto: o cavaleiro Solaire de Astora.

Imagem 3: Captura de tela de gameplay, onde é possível ver o sinal de invocação do Cavaleiro Solaire, dentro da Catedral de Anor Londo, em Dark Souls: Remastered. Nota-se que, embora Solaire use equipamentos que são críveis para a Idade Média, o personagem do jogador utiliza armas enormes, em uma mistura de realismo com fantasia.



Captura de tela feita pelo autor

Sabemos que, no medievo, tornar-se cavaleiro envolvia uma série de práticas rituais com significados simbólicos relacionados ao despertar e a uma jornada espiritual, conforme aponta Sorval (2014, p. 41-42). A preparação para a vida de cavaleiro começava logo cedo, aos sete anos de idade, e seguia até, aproximadamente, a casa dos vinte anos, quando acontecia, finalmente, o *adoubement* do guerreiro, a cerimônia de sagração que o tornava um cavaleiro (Sorval, 2014 p. 34-37). Essa cerimônia era composta por diversos elementos, incluindo ritos de preparação anteriores à celebração da cerimônia, bem como a entrega e a bênção das armas durante uma missa. Em *Dark Souls*, é possível, logo no início do jogo, encontrar Solaire próximo a uma espécie de altar quebrado, onde, caso o personagem do jogador possua o requisito fé, mencionado anteriormente, haverá a possibilidade de juntar-se ao pacto: Solaire afirma que o personagem provou ser “forte, de fé e bom coração”, e lhe pergunta se gostaria de se juntar ao pacto, como cavaleiros “justos, defensores de tudo

que é bom, em nome do Lorde do Sol”. Caso a resposta seja positiva (a escolha de juntar-se ou não é critério do jogador), Solaire instruirá o personagem a fazer uma prece no altar, tornando-o um cavaleiro do sol. Essa é uma releitura muito interessante, tendo em mente que, ao invés de servir a um nobre, os cavaleiros, aqui, servem a um deus, não muito distante da noção de “cavalaria celeste”.

Era constante, para os cavaleiros medievais, a busca pela glória, nas batalhas, nas demandas ou em competições justas e torneios (Flori, 2005, p. 102). Além da releitura do serviço e da fé do cavaleiro, *Dark Souls* também insere em seus cavaleiros a busca pela glória, tendo uma fonte semelhante: as batalhas. Tanto ao derrotar um chefe juntamente com Solaire, quanto junto a outro jogador membro do pacto durante a luta, os jogadores recebem um item chamado de “Medalha da Luz Solar”, cuja descrição diz: Essa medalha levemente quente, gravada com o símbolo do Sol, é a honra suprema, concedida àqueles que invocam o Guerreiro da Luz Solar e completam um objetivo. O símbolo representa o primogênito do Lorde Gwyn, que perdeu sua condição de deidade e foi eliminado dos registros. Mas o antigo Deus da Guerra ainda vigia atentamente seus guerreiros. (Descrição do item “Medalha da Luz Solar”).

Ou seja, uma celebração da vitória em batalha, da glória e da honra existentes ao derrotar, em combate, um inimigo poderoso, uma prova de valor do cavaleiro. É possível ver - não só em Solaire, mas também nos Guerreiros da Luz Solar - a imagem do cavaleiro honrado, religioso, que presta serviço por meio do combate, cumprindo, assim, sua função como *bellatores*.

Conclusão

Os jogos eletrônicos, por mais que não almejem a precisão histórica da Idade Média, recorrem e se utilizam de certos elementos históricos daquele período. Para Cooper (2016 p. 11-12), trata-se de uma Pseudo-Idade Média - familiar, mas ainda tão diferente do período histórico que conhecemos: empregam-se estéticas, fantasiosas ou não, arquétipos e elementos literários e até históricos através de dois processos: a

remediação (Bolter; Grusin, 2000, p. 45-47) e a releitura (Chartier, 2002, p. 123; 127). Respectivamente, o primeiro processo envolve a adaptação de diferentes mídias para uma nova, como é o caso do uso, no jogo, de elementos textuais e cinematográficos para contar a sua história; o segundo processo aponta para a adaptação do medieval e das histórias de cavalaria em algo novo em relação ao modo como as conhecemos. Além da aventura, dos cavaleiros e dos perigos, existe uma narrativa sobre uma luta, um esforço para percorrer grandes distâncias, derrotar inimigos mais poderosos que nós mesmos, isto é, transpor o intransponível. Esse é o charme de *Dark Souls*, não apenas pelo uso da familiaridade para brincar com o conceito da Idade Média enquanto Idade das Trevas, um mundo destruído, repleto de monstros, maldições e ruínas, mas também por um protagonista, controlado pelo próprio jogador, que consegue vencer os obstáculos em sua jornada de maneira tenaz.

Essa Pseudo-Idade Média de *Dark Souls* é um exemplo de neomedievalismo por utilizar-se de um passado fictício, remetendo a estéticas e elementos que reconhecemos como medievais por meio de recursos típicos dos jogos eletrônicos, como a interatividade e a integração entre narrativa e *gameplay*, construindo, assim, seu universo narrativo e lúdico. A Idade Média se faz presente nos jogos eletrônicos enquanto neomedievalismo, altamente maleável, possibilitando sua adaptação conforme os objetivos que a narrativa almeja atingir. Embora a precisão histórica seja descartada, certos elementos históricos perduram, readaptados para a realidade do mundo virtual criado, como é o caso dos aspectos da cavalaria analisados ao longo deste texto: existe uma relação de adaptação e de continuidade. Porém, ao serem retirados de seu contexto histórico original, ocorre uma espécie de deslocamento de sentido, o que se conecta justamente com a fantasia medieval e o seu charme, que é o reino da especulação, a terra onde o imaginário fomentado por livros e filmes pode florescer em algo novo.

Referências

- Barthélemy, Dominique. *Caballeros y milagros: violencia y sacralidad en la sociedad feudal*. Granada/Valência: Universitat de València/Universidad de Granada, 2006.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Cardini, Franco. O guerreiro e o cavaleiro. In Le Goff, Jacques (org.). *O homem medieval*. 1. Lisboa: Editorial Presença, 1989.
- Carvalho, Vinicius Marino. Representação, mediação e proceduralidade: os games entre a história e o entretenimento. *Fontes Medievais: Construções e Métodos*. São Paulo, 2013. Disponível em <https://www.academia.edu/6795129/Representa%C3%A7%C3%A3o_Redia%C3%A7%C3%A3o_e_Proceduralidade_Os_Games_entre_a_Hist%C3%B3ria_e_o_Entretenimento>. Acesso em: 27/02/2025.
- Cooper, Victoria. *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*. 2016. Dissertação (Mestrado) – University of Leeds, Leeds, 2016.
- Chartier, Rogier. *A História cultural: entre práticas e representações*. 2a ed. Alges: Difel, 2002.
- Dark Souls: REMASTERED. V. 1.04. Tóquio: FromSoftware, 2018.
- Duby, Georges. A cavalaria. In Duby, George. *As três ordens ou o imaginário do feudalismo*. Lisboa: Editorial Estampa, 1982, pp. 318-334.
- Eco, Umberto. *Dreaming of the Middle Ages*. In Eco, Humberto. *Travels in Hyper-Reality: Essays*, 1986.
- Eco, Umberto. *Idade Média: Bárbaros, Cristãos e Muçulmanos*. Alfragide: Publicações Dom Quixote, 2010.
- Flori, Jean. *A Cavalaria: a origem dos nobres guerreiros da Idade Média*. São Paulo: Madras, 2005.
- Flori, Jean. Cavalaria. In Le Goff, Jacques; Sschmitt, Jean-Claude (org.). *Dicionário temático do Ocidente Medieval*. Bauru: EDUSC, 2006, pp. 185-199.
- Fogu, Claudio. Digitalizing historical consciousness. *History and Theory*, Middletown, v. 47, 2008.
- Franco Júnior, Hilário. *A Idade Média: Nascimento do Ocidente*. 2a ed. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- Gonçalves, Felipe; Strazzi, Allan. Diálogos entre neomedievalismo, história e jogos eletrônicos. *Intelligere: Revista de História Intelectual*, n. 9, jul. 2020.
- Ivory, James D. A brief history of video games. In Kowert, Rachel; Quandt, Thorsten (org.). *The video game debate: unravelling the physical, social and psychological effects of digital games*. Nova Iorque: Routledge, 2016.

Lukes, Daniel. *Comparative neomedievalisms: A little bit medieval*. In *Post medieval: a journal of medieval cultural studies*. V. 5, 2014. Disponível em <<https://link.springer.com/article/10.1057/pmed.2013.41>>. Acesso em: 11 de março de 2025.

Nagy, Zsuzsanna Hámori. «Le temps des ténèbres». La naissance de l'image négative du Moyen Age. In *Verbum Analecta Neolatina* XII/1, pp. 167–183, Disponível em

<<https://ojs.ppke.hu/verbum/article/view/620>>, Acesso em: 01 de setembro de 2025.

Nizia, Christiane Marchello. Cavalaria e cortesia. In LEVI, Giovanni; SCHMITT, Jean-Claude (org.). *História dos jovens*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996, pp. 141-190.

Pastoreau, Michel. *No tempo dos cavaleiros da Távola Redonda*. São Paulo: Companhia das Letras/Círculo do Livro, 1989.

Sorval, Gérard de. *A iniciação dos cavaleiros e iniciação dos reis na cristandade medieval*. Tradução Marly Segreto. São Paulo: Polar Editorial, 2014



Os direitos de licenciamento utilizados pela Revista Histórias Públicas é a licença *Creative Commons Attribution – Non Commercial 4.0 International* (CC BY-NC-SA 4.0)

Recebido em: 16/06/2025
Aprovado em: 19/09/2025