



VOL.7 | N. 13 | JAN/JUN DE 2021 | ISSN 2359-4489

# ARTE E POLÍTICA: RAÇA, GÊNERO E NACIONALIDADES

# Diálogos intermidiáticos em games

---

Recepções do Medievo em um estudo de caso no jogo *Apocalipsis: Harry at the end of the world*

*Bárbara Denise Xavier da Costa*<sup>1</sup>

**Resumo:** O objetivo desta investigação é analisar comparativamente algumas capturas de tela do videogame *Apocalipsis: Harry at the end of the world* com imagens oriundas dos séculos XV-XVI (ou seja, a construção dos desenvolvedores com as fontes originais), tais como xilogravuras de Michael Wolgemut, Albrecht Durer e pinturas de Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel, o Velho que podem ter servido de inspiração para a estética do jogo, procurando perceber onde os desenvolvedores fizeram adaptações na busca da criação de algo novo, o que eles recepcionaram, relacionando história e videogame via imagem. Para isso, nosso embasamento teórico partirá de leituras de Umberto Eco sobre a presença da Idade Média hoje, no conceito de intermidialidade exposto por Claus Clüver e no conceito de retrolugares proposto por Alberto Venegas Ramos.

**Palavras-chave:** Videogames, intermidialidade, retrolugares.

## Intermedia dialogues in games

---

Receptions of the Middle Ages in a case study in the game *Apocalipsis: Harry at the end of the world*

**Abstract:** The purpose of this investigation is to comparatively analyze some screenshots of the video game *Apocalipsis: Harry at the end of the world* with images from the 15th - 16th centuries (that is, the construction of the developers with the original sources), such as woodcuts of Michael Wolgemut, Albrecht Durer and paintings by Hieronymus Bosch and Pieter Bruegel the Elder who may have served as inspiration for the game's aesthetics, trying to understand where the developers made adaptations in the search for the creation of something new, what they receptioned, relating history and video game via image. For this, our theoretical basis will start from readings by Umberto Eco on the presence of the Middle Ages today, in the concept of intermediality exposed by Claus Clüver and in the concept of retroplaces proposed by Alberto Venegas Ramos.

**Keywords:** Video games, intermediality, retroplaces.

---

<sup>1</sup> Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Bolsista CAPES. E-mail: barbara.ou.berel@hotmail.com.br

## Introdução

Na indústria cultural, e dentre as mídias que se utilizam de recursos tanto auditivos quanto visuais, temos o videogame. Tal entretenimento, desde seu nascimento em 1958 com *Tennis For Two*, de William Higinbotham, vem evoluindo conforme sucedem os avanços tecnológicos e construiu o seu lugar no mercado. Agora, eles fazem parte do cotidiano de uma parcela da sociedade, interferindo na forma como se vê o mundo, no linguajar, em relações sociais, dentre outros aspectos. Movimentam a economia mundial, criam empregos e profissões e incorporam demandas de seu público-alvo a todo instante, os *gamers*.<sup>2</sup>

De forma análoga, a História vem experimentando nos últimos tempos transformações advindas do mundo digital, onde o conhecimento é facilmente compartilhado e acessado em qualquer lugar do mundo, bastando para isso ter acesso à rede de computadores. Ou mais, já se mostra suficiente em alguns casos apenas o uso de aparelhos celulares, que em seus modelos mais atuais apresentam desde navegadores como o Google Chrome, leitores de texto como o Adobe Reader e editores de texto como Microsoft Word e Documentos do Google. Portanto, faz-se relevante que os historiadores explorem novas fontes e métodos de pesquisa, mantendo-se atualizados e conectados com o mundo atual. Uma das fontes de pesquisa possíveis e exploráveis pelos historiadores são, então, os jogos eletrônicos.

Adentrando na esteira das pesquisas que relacionam o universo dos games com a História, o objetivo desta investigação é analisar comparativamente algumas capturas de tela de *Apocalipsis: Harry at the end of the world* com imagens oriundas dos séculos XV-XVI (ou seja, a construção dos desenvolvedores com as fontes originais), tais como xilogravuras de Michael Wolgemut, Albrecht Durer e pinturas de Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel, o Velho que podem ter servido de inspiração para a estética do jogo, procurando perceber onde os desenvolvedores fizeram adaptações na busca da criação de algo novo, o que eles recepcionaram, relacionando história e videogame via imagem. Para isso, nosso embasamento teórico partirá de leituras de Umberto Eco sobre a presença da Idade Média hoje, no conceito de intermedialidade exposto por Claus Clüver e no conceito de retrolugares proposto por Alberto Venegas Ramos.

*Apocalipsis: Harry at the End of the World* é um videogame *point and click* de temática lúgubre – tanto a paleta de cores em tom sépia quanto a narrativa apocalíptica concedem esse tom – pretensamente ambientado em uma Idade Média. Foi lançado na plataforma de jogos Steam em fevereiro de 2018 e desenvolvido pela Punch Punk Games com distribuição pela Klabater, permanecendo na plataforma até o momento. Também está presente nas plataformas Xbox Game Pass e Nintendo Switch. A desenvolvedora de *Apocalipsis*, de origem polonesa, é

2 De acordo com o site Tecmundo, “[...] a indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em todo o mundo no último ano [2019].” PEREIRA, André Luiz. Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019. **Tecmundo**, 03 jan. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>. Acesso em: 22 set. 2020.

iniciante no ramo. Contou-se ainda com a narrativa da história feita por Adam “Nergal” Darski<sup>3</sup>, conferindo um clima denso e chamando a atenção do jogador para a leitura dessa narrativa nos momentos de transição entre algumas fases do jogo (mais precisamente na cinemática). Tal jogo vem a se somar com vários outros presentes no mercado que foram inspirados de alguma forma em um ou mais elementos medievais como, por exemplo, *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) e *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2015). *Apocalipsis*, até o momento, vendeu entre cinquenta e cem mil cópias apenas na Steam.<sup>4</sup>

A narrativa desse videogame nos mostra a história repleta de percalços à qual o personagem principal, Harry, se submete no intuito de encontrar a sua amada, Zula, num mundo em que tudo parece ser perigoso e estranho – um mundo em seu fim, pois Zula é o mundo de Harry. Tudo se inicia quando Zula parte atrás de uma estrela cadente que, segundo lendas antigas, poderia dar a uma garota o amor eterno. Harry tenta segui-la nessa jornada, porém Zula o interrompe, já que a lenda reza que seria uma menina que acharia a estrela. Alguns dias se passam sem que Zula retorne, e Harry decide então sair em busca por ela, e o jogo se desenvolve a partir disto: o jogador necessita perpassar os obstáculos (as fases) para no final descobrir se irá encontrar Zula ou não.

Segundo a plataforma, toda a parte artística de *Apocalipsis* foi inspirada em gravuras dos séculos XV e XVI, por exemplo, xilogravuras de artistas como Hans Holbein, Michael Wolgemut e Albrecht Dürer. Ao observar o videogame, percebemos a presença de lugares e animais exóticos, lendários, que parecem ter sido tirados de narrativas medievais e colocados ali dentro. Também podemos perceber que as influências artísticas vão muito além desses três artistas mencionados.

Por ser um jogo *point and click*, o jogador necessita ir apontando com o mouse em vários itens, que podem ser objetos, plantas, animais ou pessoas. Alguns desses itens o jogador recolhe, para então usá-los em conjunto com outros, ou para usar com outros personagens. Podem ser ferramentas, como marretas, facas, espadas; podem ser objetos que montam, como quando Harry precisa subir um paredão de pedra e usa ossos espalhados pelo chão para auxiliar na escalada; podem ser plantas que ele usará para algum ritual ou para alimentar alguém; e assim por diante. Além disso, o videogame na totalidade apresenta vários desafios em forma de quebra-cabeças, adivinhação, combinação de padrões com símbolos, dentre outros, que fazem o jogador pensar a respeito.

Todo o jogo é executado em terceira pessoa, ou seja, vê-se Harry desempenhando os comandos dados. *Apocalipsis* possui vinte e três fases, as quais podem ser visualizadas em um mapa. Durante a cinemática é possível verificar que a história entre Harry e Zula vai se

---

<sup>3</sup> Vocalista da banda de death e black metal Behemoth.

<sup>4</sup> Números aproximados apenas desta plataforma, conforme consulta realizada em 03 de fevereiro de 2021 no site Steam Spy: <https://steamspy.com/app/505330>.

desenrolando conforme as lembranças de Harry, e que é nesses pontos que se pode vê-la, além da fase final do jogo, onde os dois se encontram.<sup>5</sup>

Videogames *indie*<sup>6</sup> se tornaram comum nos dias atuais, pois, em termos tecnológicos, é muito mais fácil para um estúdio independente se lançar no mercado. É o caso de *Apocalipsis*: ao visualizar os créditos do jogo, nota-se que foram poucas pessoas que trabalharam nele, muitas vezes assumindo mais de uma função. Mesmo assim, o jogo foi bem recepcionado pela crítica, recebendo diversas indicações a prêmios. Importante lembrar também que a parceria com Adam “Nergal” Darski pode ter contribuído para cativar a atenção de *gamers* que fossem fãs da banda da qual o mesmo faz parte.

Refletindo sobre mídias em geral, pode-se perceber que a cultura pop está repleta de intermedialidade: no cinema, na música, na literatura, nos jogos eletrônicos, nos quadrinhos etc. Dentre essas referências, o medieval exerce sua influência, onde se pode quem sabe até observar todos os dez modos de sonhar a Idade Média que Umberto Eco propôs (e dos quais falar-se-á em breve). Da mesma forma, já existem vários estudos tanto em línguas estrangeiras como portuguesa sobre como se dá esta recepção do mundo medieval nas mídias. Por exemplo, no filme *Monty Python em busca do Cálice Sagrado*, é quase incontável o número de referências à Idade Média presentes ali, e várias possibilidades de estudo que podem ser feitas em cima disso, dependendo da escolha do historiador. Martine Meuwese preferiu entender melhor as iluminuras animadas feitas por Terry Gilliam e suas inspirações (ou seja, uma referência intermediária) dos originais medievais no artigo *The Animation of Marginal Decorations in Monty Python and the Holy Grail* (2004).<sup>7</sup> A narrativa da escritora Cornelia Funke em dois de seus livros de literatura infanto-juvenil, bem como as imagens presentes nele, foram objeto de estudo de Daniele Gallindo Gonçalves Silva em *Sobre “cavaleiras”: a (re)criação do medieval em Cornelia Funke* (2016).<sup>8</sup> Nesses livros, Cornelia Funke se apropria do imaginário medieval para embasar suas narrativas ficcionais, e as entrevistas que a autora deu são fundamentais para uma melhor análise de como ela faz essas apropriações. Infelizmente, não se encontraram entrevistas com os desenvolvedores da Punch Punk Games, o que pode dever-se ao fato de ser uma empresa que está iniciando sua carreira. Tratando-se de videogames, há vários trabalhos com a franquia *Assassin’s Creed*, mas pode-se destacar o de César Henrique de Queiroz Porto e Luiz Gustavo Soares Silva (2015), intitulado *Cultura da mídia e medievalidade: uma análise*

5 Embora não seja o nosso foco aqui, é interessante ressaltar que foi lançado em agosto de 2018 um conteúdo para download adicional (DLC) denominado *Apocalipsis: One Night in the Woods* no qual, segundo a descrição na plataforma, é então desvendado se Zula seria afinal uma bruxa ou não, além de seguir o enredo na visão dela e explorar a sua própria história, por fim conhecendo melhor a personagem.

6 Videogames desenvolvidos por pequenas empresas de forma independente.

7 MEUWESE, Martine. The animation of Marginal Decorations in “Monty Python and the Holy Grail”. *Arthuriana*, v. 14, n. 4, 2004, p. 45-58. Disponível em: [https://www.jstor.org/stable/27870655?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/27870655?seq=1#page_scan_tab_contents). Acesso em: 23 set. 2020.

8 SILVA, Daniele Gallindo G. Sobre “cavaleiras”: a (re)criação do medieval em Cornelia Funke. *Pandaemonium Germanicum*, v. 19, n. 29, p. 1-20, 2016. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/pg/article/view/128165>. Acesso em: 23 set. 2020.



do videogame *Assassin's Creed*<sup>9</sup>, no qual são investigadas as ligações históricas entre este jogo e a história medieval oriental. Esses foram apenas três dos infinitos exemplos demonstrativos do cenário que o historiador tem à sua disposição quando vai trabalhar com recepção do medievo.

### **Pensando mundos digitais: sonho, intermedialidade e retrolugares**

Em seu texto *Dez modos de sonhar a Idade Média*, Umberto Eco analisa que há muitos anos o mundo ocidental fantasia com o medievo (segundo ele, quatro séculos). E que se fantasia, se reconstrói, se recorre a esse medievo, porque ele ainda é presente entre nós, porque o que foi criado naquela época reverbera atualmente e estamos em uma espécie de dívida com esse passado-presente. “Não se sonha com a Idade Média porque seja o passado [...]. [...] a Idade Média representa o crisol da Europa e da civilização moderna”.<sup>10</sup> Também pode-se pensar que esse passado gera muito fascínio atualmente, como será explorado mais adiante neste artigo. Prosseguindo em seu raciocínio, Eco elabora dez modos de reviver esse passado-presente que várias contemporaneidades ressignificaram. Não vem ao caso aqui rememorar todas elas, mas é importante pensar em qual modo de sonhar poderia ser encaixado o mundo de *Apocalipsis*. Após observar o jogo em sua totalidade, é possível concluir que ele pode corresponder ao que Eco chama de “A Idade Média como *lugar bárbaro* [...]”.<sup>11</sup> Toda a história do videogame, bem como sua estética, evoca uma Idade Média que se quer Idade das Trevas: o fato de Zula ser acusada de bruxaria apenas por ir atrás de uma estrela, os animais fantásticos do jogo, os personagens decrépitos, os rituais que Harry precisa fazer para avançar as etapas e a ambientação.

Ainda pensando no jogo de uma maneira geral, pode-se lembrar do conceito de hiper-realismo (ou bricolagem) que Eco<sup>12</sup> traz quando é perceptível que o jogo se assenhora de diversas influências que não necessariamente saem do medievo, levando a pensar que o videogame, apesar de inspirado na Idade Média, tem camadas sobrepostas de várias temporalidades nele. Em seu artigo para a Forbes sobre *Apocalipsis*, o medievalista Matthew Gabriele avalia, por exemplo, que a busca de Harry por Zula parece ser mais inspirada na história grega de Orfeu e Eurídice (embora os desenvolvedores afirmem sua inspiração na *Divina Comédia*, de Dante Alighieri (século XIV)), além do livro de o Apocalipse ter sido escrito também na Idade Antiga.<sup>13</sup> Na descrição do jogo da Steam, lê-se que, através de

9 PORTO, César Henrique de Queiroz; SILVA, Luiz Gustavo Soares. Cultura da mídia e medievalidade: uma análise do videogame *Assassin's Creed*. **Domínios da Imagem**, Londrina, v. 9, n. 17, p. 257-276, jan./jun. 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/22693>. Acesso em: 23 set. 2020.

10 ECO, Umberto. Dez modos de sonhar a Idade Média. In: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 78.

11 *Ibid.*, p. 80, grifo do autor.

12 ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. p. 9-18.

13 GABRIELE, Matthew. How a medieval video game can help us think about the past. **Forbes**, 27 jan. 2019. Disponível em: [https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/27/medieval-video-game-think-about-past/?fbclid=IwAR3tmEojtxNI tqu02ZkRnvpfqmvUbw2P5AOAWALVCyIeYeHcWA6\\_mJhQic#412e64533cb8](https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/27/medieval-video-game-think-about-past/?fbclid=IwAR3tmEojtxNI tqu02ZkRnvpfqmvUbw2P5AOAWALVCyIeYeHcWA6_mJhQic#412e64533cb8). Acesso em: 23 set. 2020.

*Apocalipsis*, o jogador pode “vivenciar uma jornada que se passa no fim dos tempos [...]”.<sup>14</sup> A qual fim dos tempos essa descrição se refere, afinal? Não fica muito claro. Talvez represente, na verdade, o fim do mundo de Harry (mencionado anteriormente). Há, neste íterim do videogame, uma mistura de temporalidades, essa sobreposição de diversos passados.

Em seu artigo sobre intermedialidade, Claus Clüver nos leva a repensar os conceitos mais conhecidos para a mídia e convida a expandir esses conceitos, trazendo a seguinte definição: “aquilo que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ou espaciais.”<sup>15</sup> Baseado nisso, pode-se argumentar que tanto *Apocalipsis* quanto as xilogravuras e pinturas do fim do medievo são mídias diferentes, que podem tanto inspirar quanto ser inspiradoras para outras mídias. Clüver traz também as três subcategorias de intermedialidade, adaptadas dos estudos de Irina Rajewsky: a combinação de mídias, as referências intermediáticas e a transposição midiática. A priori, o jogo pode ser encarado como uma referência intermediática. Isso porque, ao explicitamente referenciar os artistas de xilogravuras e pinturas medievais, o jogo busca essas bases para proporcionar mais substância e semelhança com o mundo e imaginário medieval, para tornar a estética mais atrativa e/ou agradável ao jogador, enfim, podem ter sido muitas e variadas as justificativas que os desenvolvedores devem ter tido para amparar o jogo nessas mídias. Mas também pode-se pensar no jogo como sendo uma combinação de mídias, já que para dar um sentido a *Apocalipsis*, a voz de Adam “Nergal” Darski é utilizada ao contar a história de Harry e Zula. O próprio videogame em si é um texto multimídia, na medida em que combina imagens (a estética) e sons (trilha sonora, voz de Nergal, músicas) em sua composição. Ou seja, além de intermedialidade, tem-se a intertextualidade.

Por fim, Alberto Venegas Ramos oferece uma reflexão a respeito do que ele denomina como *retrolugares*.<sup>16</sup> Ele observa que o passado é utilizado no presente de forma a gerar uma familiaridade e uma ligação rápida com o produto midiático que está sendo consumido. O passado também se rememora por evocar um sentimento de nostalgia, já que por vezes pode-se pensar nele como sendo um tempo melhor que o nosso atual. Todavia, é relevante notar que esse passado, por ser idealizado, não necessariamente corresponde a uma realidade historiográfica. Ou seja, se têm elementos que a historiografia considera como reais numa produção midiática, eles podem parecer descolados do seu próprio espaço-tempo e/ou se misturar com outras temporalidades. Essas referências são utilizadas não só nas mídias, mas também em diversos

14 PUNCH Punk Games. *Apocalipsis*, Varsóvia, 28 fev. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/505330/Apocalipsis/>. Acesso em: 23 set. 2020.

15 BOHN, Rainer; MÜLLER, Eggo; RUPPERT, Rainer. Die Wirklichkeit im Zeitalter ihrer technischen Fingierbarkeit. Introdução a BOHN; MÜLLER; RUPPERT (org.). *Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft*. Berlin: sigma Bohn, 1988. p. 10, apud CLÜVER, Claus. Intermedialidade. *Pós*, v. 1, n. 2, p. 9, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: 23 set. 2020.

16 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*, n. 28, p. 323-346, 2018. Disponível em: <https://www.historiayvideojuegos.com/articulo-retrolugares-definicion-formacion-y-repeticion-de-lugares-escenarios-y-escenas-imaginados-del-pasado-en-la-cultura-popular-y-el-videojuego/>. Acesso em: 14 jun. 2020.

outros setores da vida social (cultura, política, ideologias, etc.). Tais reflexões levaram o autor a cunhar o termo *retrolugares* como

[...] lugares-comuns do passado e a memória histórica comum que chegaram a converter-se em tópicos facilmente reconhecíveis pelo consumidor (espectador, leitor ou jogador) dada a repetição dos mesmos em numerosas obras culturais com *intenção estética, não didática ou crítica* [...] (tradução nossa, grifo nosso).<sup>17</sup>

Aprofundando o destaque acima, a utilização dos *retrolugares* não implica que quem os usa tenha feito uma pesquisa aprofundada sobre a temática a que se quer recorrer e/ou consultou um especialista (Ramos elenca, por exemplo, historiadores, arqueólogos e antropólogos). Muitas vezes, essas referências ao passado advêm de outras mídias (literatura, arte sequencial, imagens, música e até outros jogos, para citar alguns exemplos), que podem ter se aproveitado ou não de outros *retrolugares*, criando assim um processo de retroalimentação. Os produtores de conteúdos culturais nem sempre estão preocupados em realizar uma reprodução, recuperação, rememoração do passado, e sim uma adaptação conforme o que eles julgam ser aceitável pelo público consumidor. É relevante notar, ainda baseado em Ramos, que esta atitude de ressignificar o passado desta forma, recorrendo aos *retrolugares*, pode (mas não obrigatoriamente) implicar uma atitude mercadológica frente ao conhecimento histórico. Isso poderia explicar o porquê de produtos culturais com teor histórico comumente terem uma boa vendagem e aceitação.<sup>18</sup>

Perpassando pelo videogame todo, percebe-se que além das questões artísticas, ele faz diversas referências a determinados lugares-comuns que a sociedade ocidental, conforme os seus interesses, construiu ou ressignificou a respeito do Medievo, como bruxas, seres fantásticos, a Peste Negra. Historicamente, a Idade Média não se resume apenas a isso, entretanto é lembrada por estes elementos que sobressaem no imaginário em geral, e que muitas vezes são reforçados pelas produções midiáticas.

Como esses três conceitos se articulariam para ajudar a compreender *Apocalipsis*? Acredita-se aqui que o que pode interligar tudo seriam os *retrolugares* de Ramos. O hiper-realismo traz as camadas sobrepostas de temporalidades distintas, mostrando que essa mescla é possível e conserva um sentido. O presente leria, então, o passado de acordo com o que lhe interessa no presente. A intermedialidade ajuda a compreender que os textos (“texto” aqui como uma produção do ser humano) conversam entre si, que se inspiram e inspiram outros

17 Ibid., p. 328. No original: “[...] 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 [...]”

18 Ramos enxerga a utilização de *retrolugares* nas mídias como problemática, pois ao não consultar profissionais como historiadores e afins, estes produtos midiáticos acabam construindo uma história distante do rigor historiográfico próprio da pesquisa histórica, levando quem consome tais produtos a acreditar que está tendo acesso a algo verídico, em substituição a algo mais sério produzido pelos pesquisadores. Muitas vezes se permanece nesse senso comum, sem ir além, assumir uma postura crítica perante o que se consome. RAMOS, op. cit. Embora se considere aqui que esta assertiva de Ramos é procedente, não será discutido se tal situação repete-se no caso de *Apocalipsis*, por não ser o foco deste artigo.



textos. Finalmente, os retrolugares mostrariam então o que se busca nesse passado, o que interessaria a quem produz e como esses pontos do passado são recepcionados e adaptados. Voltado ao Medieval, ou melhor, à ideia que se tem no senso comum sobre o que foi o Medieval, o retroluger funciona então como um auxiliar para a criação e reforço das ideias correntes sobre o que foi esse período da História.

### **Diálogos intermediáticos em *Apocalipsis***

Segundo Jesse Schell<sup>19</sup>, os videogames são compostos de 4 elementos, os quais ele chama de tétrede elementar, que se organizam e constroem o videogame de forma igualitária, onde não há uma hierarquia: mecânica, narrativa/história, tecnologia e estética<sup>20</sup>. A estética “[...] tem a ver com aparência, sons, cheiros, sabores e sensações [...]. [...] é um aspecto extremamente importante do design de jogos, uma vez que tem o relacionamento mais direto com a experiência do jogador.”<sup>21</sup> Embora se entenda que nenhum dos elementos é mais importante que o outro, o recorte escolhido diz respeito muito mais à estética.

Analogamente aos filmes, em um videogame a imagem é algo muito importante. Entretanto, a diferença fundamental entre videogames e filmes, bem como as demais mídias, é que o jogador tem atuação, sendo protagonista do mesmo, implicando tomar algumas decisões, que podem levá-lo a diferentes lugares (ou imagens). A imagem, em consonância com a sonoridade do videogame, externaliza todo o arcabouço dele: os diversos cenários onde o roteiro do jogo se desenvolve, os personagens (principais e secundários), os desafios e a velocidade com que os acontecimentos sucedem.

A imagem possui importância significativa no desenvolvimento dos personagens de videogames [...] é responsável em atribuir aos personagens os significados pretendidos pelo designer. Cabe ressaltar que a imagem pode ser apresentada de inúmeras maneiras, exigindo maior ou menor grau de interpretação por parte do observador, e os limites do seu uso estarão diretamente ligados à amplitude do âmbito cultural no qual a expressão fará sentido ao visualizador.<sup>22</sup>

Faz-se então necessário realizar uma análise acurada dessas imagens, mas antes algumas observações de ordem metodológica. Ainda que todo o jogo possa ser analisado, seria bastante trabalhoso e o espaço de um artigo limita a escrita nesse aspecto. Sendo assim, acessaram-se

19 SCHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. p. 41-45.

20 Outros autores entendem a construção dos videogames de outras formas, mas neste artigo optou-se por usar esse modelo teórico. Informações mais detalhadas a respeito podem ser obtidas no tópico 1.1.1 “Sobre o jogo e história”, em PERNAS, Rafael de Moura. “Ser” ser humano: projetando o futuro em relação ao humano-máquina nas narrativas dos jogos de Call of Duty: Black Ops III, Soma e The Talos Principle. 2019, 179 f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

21 SCHELL, op. cit., p. 42.

22 SOUZA, Vinícius. **Análise da imagem visual em videogames**. 2016, 323 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016, p. 92.

alguns vídeos no Youtube onde *Apocalipsis* era apresentado de forma integral com a intenção de ter um conhecimento inicial, além dos trailers, da página do Facebook do jogo, o site da Punch Punk Games e a página da Steam. Posteriormente, foi feita a aquisição do videogame na plataforma Steam e executado. A escolha feita, então, foi de extrair algumas imagens mais representativas para análise; no site da Steam havia algumas capturas de tela que apresentavam o jogo. Destas, foram recolhidas três imagens, a serem abordadas a partir de agora.

A captura de tela abaixo (Imagem 1) foi retirada da oitava fase de *Apocalipsis*. Harry, no canto inferior direito da tela, já havia passado por algumas provações e agora precisa adentrar no barco. Para isso, precisa pagar a sua entrada ao comandante (na popa do barco), mas antes ele necessita realizar uma série de ações que liberarão o dinheiro. Em meio a uma chuva insistente, Harry constrói uma espada a partir de pedaços da mesma, utiliza-a para cortar o braço do homem moribundo do centro da imagem, alimenta o monstro marinho no canto inferior esquerdo da tela, que expela de sua boca uma ave com rosto humano. Essa ave cospe algo no chão, que o rato come, deixando o dinheiro desprotegido – fato aproveitado por Harry, que coleta o dinheiro e o entrega ao comandante, assim seguindo viagem.

#### Imagem 1- Aspecto da oitava fase de *Apocalipsis* (clareada digitalmente)



**Fonte:** PUNCH PUNK GAMES, 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/505330/Apocalipsis/>. Acesso em: 23 set. 2020.

Pode ser detectado que, tanto na aparência da embarcação em si quanto na disposição dos personagens, *Apocalipsis* parece ter buscado inspiração. Em *Liber chronicarum*, ou *Crônica de Nuremberg* (1493)<sup>23, 24</sup>, há numerosas xilogravuras coloridas, produzidas por Michael Wolgemut com Wilhelm Pleydenwurff, nas quais figuram embarcações semelhantes. Na página XLIIr, vê-se uma dessas xilogravuras, que ocupa um quarto apenas da lauda, onde se pode observar Ulisses

23 SCHEDEL, Hartmann. **Liber chronicarum**. Nuremberg, 1493. Disponível em: <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/is00309000>. Acesso em: 23 set. 2020.

24 Existem várias impressões da mesma obra, onde inclusive as xilogravuras mudam do lugar onde estão dispostas nas páginas, bem como a coloração das mesmas.

e Circe em um navio. Já na página 19 de *A nau dos insensatos*<sup>25, 26</sup> (1494) (2010), a mesma estética pode ser conferida em outra xilogravura, desta vez (provavelmente) de Albrecht Durer<sup>27</sup> – que, no que lhe concerne, também aparece na pintura *The Ship of Fools, or the Satire of the Debauched Revelers*<sup>28</sup> (1490 - 1500), de Hieronymus Bosch. Os diálogos entre mídias podem ser notados pelo fato de que, na captura de tela do jogo e nas imagens citadas acima, os mares estão revoltos e os personagens se (des)organizam de forma semelhante no cenário, e esses aspectos são trazidos para dentro de *Apocalipsis* de forma ressignificada, permitindo ao jogador ações em cima dos mesmos.

Note-se que essa captura de tela possui vários elementos que merecem atenção. É possível visualizar um animal marinho emergindo das águas, provavelmente evocando os medos e os perigos que os navegantes medievais tinham dos oceanos (em muitos mapas medievais mais próximos ao fim da Idade Média, tais animais surgem e por vezes engolem homens e embarcações inteiras). Nesses mapas apareciam não só esses animais marinhos, sejam eles reais (como por exemplo as baleias) ou fantásticos (serpentes e outros), como também lugares lendários (a terra dos hiperbóreos, o território de Preste João, dentre outros) com seus habitantes fantásticos também (blêmios, cinocéfalos e assim por diante). Em *Historia de las tierras e los lugares legendários*, Umberto Eco deixa claro que a intenção desses mapas não era necessariamente uma precisão geográfica. Ele afirma que “[...] a representação simbólica era mais importante que a representação empírica. [...] os mapas medievais não tinham uma função científica, mas sim respondiam a demanda do fabuloso por parte do público [...]”.<sup>29</sup> Essa demanda citada por Eco pode ser notada também nos dias atuais, em que videogames com temáticas fabulosas e fantásticas são cada vez mais frequentes, caso de *Apocalipsis*. Há a presença de um ser que traja vestimentas que aludem às utilizadas por médicos na época das epidemias de Peste Negra; próximo dele há um corpo prostrado de um homem, que evidencia ter sido infestado pela peste; também se nota a presença de um ser alado metade homem e metade ave; e na parte superior do mastro do navio, vemos um esqueleto com um adereço na cabeça, semelhante ao que bispos usam (a mitra); por fim, no canto inferior da tela, vemos um rato enorme. Aqui se percebe a presença da bricolagem que Eco evoca, pois a vestimenta dos médicos da peste já data de período posterior ao término do medievo (embora os médicos

25 BRANT, Sebastian. *A nau dos insensatos*. São Paulo: Octavo, 2010. p. 19. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/11925121/a-nau-dos-insensatos-octavo>. Acesso em: 23 set. 2020.

26 Neste livro, o autor Sebastian Brant “[...] aponta com dedo crítico as falhas e vícios tanto da nobreza quanto do vulgo, não poupando Igreja, Justiça, universidades e outras instituições.” VOLOBUEFF, Karin. Introdução. In: BRANT, Sebastian. *A nau dos insensatos*. São Paulo: Octavo, 2010. p. 13.

27 Ainda segundo Volobueff, “[...] Albrecht Durer [...] é considerado o autor de talvez três quartos das imagens [do livro]. Fora ele, outros dois ou três artistas produziram as demais ilustrações.” Ibidem, p. 14.

28 BOSCH, Hieronymus. *The ship of fools, or the satire of the debauched revelers*. 1490 - 1500. Disponível em: <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/ship-fools-or-satire-debauched-revelers>. Acesso em: 23 set. 2020.

29 No original: “[...] la representación simbólica era más importante que la representación empírica. [...] los mapas medievales no tenían una función científica, sino que respondían a la demanda de lo fabuloso por parte del público [...]”. ECO, Umberto. *Historia de las tierras e los lugares legendários*. [S. l.]: Oxobuco, 2014. *E-book*. p. 23.

já existissem antes)<sup>30</sup> e o ser alado tem duas possibilidades de interpretação: ou pode ser uma referência a Ba<sup>31</sup>, uma espécie de alma do morto na crença egípcia, ou pode também ser uma referência às sereias que aparecem na *Odisseia* para Ulisses e seus marinheiros, com o seu canto traiçoeiro e mortal, em forma de provação que eles tiveram de enfrentar.<sup>32</sup> Ou seja, são diversos elementos oriundos de outros momentos históricos, juntos, como se os mesmos coexistissem simultaneamente. O esqueleto com a mitra pode hipoteticamente ser uma referência à Dança Macabra, que compunha “Obras poéticas e imagéticas em diversos suportes [...], [...] [e apresentavam] um desfile de personagens mortos e vivos. Esses últimos representam a sociedade, em suas mais diversas figuras hierárquicas, em seus diferentes ofícios e estados.”<sup>33</sup> A Dança Macabra foi uma figura recorrente utilizada na Idade Média para lembrar aos humanos que a morte é categórica – ela chega a todos, não importando o estrato social. Logo, os designers se utilizaram de vários retrolugares que, nesse contexto, evocam uma ideia de perigo iminente, de mortandade e morte neste arco do jogo.

A próxima imagem do jogo a ser analisada é outra captura de tela (Imagem 2) da sétima fase de *Apocalipsis* (anterior à que aparece na Imagem 1) na qual Harry precisa alimentar e libertar a ave de oito cabeças no canto esquerdo da tela para depois seguir adiante. Ele pega uma escada e a chave para abrir a fechadura que prende a ave, desce pelo peixe maior, monta uma faca e com ela divide um peixe menor em oito pedaços e os joga às famintas bocas da ave. Por fim, ele monta a fechadura, destranca-a e liberta a ave.

---

30 Conforme Frith, “In the 15th and 16th centuries doctors wore a peculiar costume to protect themselves from the plague when they attended infected patients, first illustrated in a drawing by Paulus Furst in 1656 and later Jean-Jacques described a similar costume worn by the plague doctors at Nijmegen, an old Dutch town in Gelderland, in his 1721 work *Treatise on the Plague*.” FRITH, John. *The History of Plague – Part 1. The Three Great Pandemics. Journal of Military and Veterans’ Health*, v. 20, n. 2, p. 14, 2012. Disponível em: [https://jmvh.org/wp-content/uploads/2012/12/JMVH\\_History-of-Plague.pdf](https://jmvh.org/wp-content/uploads/2012/12/JMVH_History-of-Plague.pdf). Acesso em: 23 set. 2020.

31 Segundo a terceira nota de rodapé de Cintia Alfieri Gama Rolland em seu trabalho de 2015, baseado em L. Zakbar, “O Ba é uma personificação da força vital, física e psíquica da pessoa, é a verdadeira natureza e forma do morto, um alter ego personificado do morto.” ROLLAND, Cintia Alfieri Gama. Evitando a “Segunda Morte”: a necessidade alimentar do morto para manter-se vivo no Egito Antigo. *Rever* (PUCSP), v. 15, p. 11, 2015. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/rever/article/view/23582>. Acesso em: 23 set. 2020.

32 VELLOSO, Leonardo Meliani. **Um maravilhoso imaginário: a representação do maravilhoso na literatura de viagens e na cartografia medieval e renascentista**. 2016. 137 f. Dissertação (Mestrado em História) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016, p. 85.

33 SCHMITT, Juliana. O estudo das danças macabras medievais: entre o visível, o oculto e o destruído. *Revista ARA*, v. 3, p. 231-253, 2017. p. 236. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revistaara/article/view/139433>. Acesso em: 14 jun. 2020.

## Imagem 2- Aspecto da sétima fase de *Apocalipsis* (clareada digitalmente)



**Fonte:** PUNCH PUNK GAMES, 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/505330/Apocalipsis/>. Acesso em: 23 set. 2020.

No centro da captura, vê-se o peixe maior, que parece vomitar após morto vários peixes menores. Os designers recorrem mais uma vez à intermedialidade ao buscar referências em *Big Fish Eat Little Fish*<sup>34</sup> (1556), de Pieter Bruegel, o Velho, e a ideia de “peixe grande come peixe pequeno” é transposta para *Apocalipsis*, sendo reinterpretada em outro contexto diverso do original e também incorporada na jogabilidade do videogame, pois Harry interage com esse elemento nesta fase do jogo. A escada e a árvore, bem como os peixes pendurados nela, são trazidos para dentro do jogo e utilizadas como parte da interação do jogador com o mesmo (ainda que a escada esteja em uma posição diferente), enquanto que os peixes menores que saem da boca do peixe maior são usados para alimentar a ave. A imagem original foi posteriormente gravada por Pieter van der Heyden em 1557 e teve sua atribuição a Hieronymus Bosch, o que não procede, tendo em vista seu falecimento em 1516.<sup>35</sup> Bruegel retrata nela a sua interpretação visual do provérbio e, embora não tenha sido Bosch afinal quem a fez, ele foi uma grande influência de Bruegel: os peixes voadores e o peixe com pernas são temáticas advindas de Bosch.<sup>36</sup> Sendo assim, podemos nos perguntar, ainda que não seja o nosso foco aqui: teria Bruegel usado da intermedialidade nessa obra? Tudo leva a acreditar que sim, e é provável que os desenvolvedores de *Apocalipsis* tenham tido acesso a essas referências. Há outros aspectos de *Big Fish Eat Little Fish* que não figuram em *Apocalipsis*, mas isso não prejudica que quem observe as duas imagens as associe com facilidade.

34 BRUEGEL, Pieter. Big fish eat little fish. 1556. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/big-fish-eat-little-fish-1556/XQE024hSXOrhwQ>. Acesso em: 03 fev 2020.

35 BIG fish eat little fish, 1557, Pieter van der Heyden. The Metropolitan Museum of Art. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/338694>. Acesso em: 03 fev. 2020.

36 VAN DER HEYDEN, Pieter. Big Fish Eat Little Fish, an engraving after a drawing by Pieter Bruegel the Elder. Google Arts & Culture. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/pieter-van-der-heyden-big-fish-eat-little-fish-an-engraving-after-a-drawing-by-pieter-bruegel-the-elder/XQFoms5It6iYTQ?hl=en>. Acesso em: 03 fev. 2020.



Por fim, na captura de tela abaixo (Imagem 3) retirada da quinta fase de *Apocalipsis*, Harry sofre alguns bombardeios e precisa revidar, usando um dispositivo que lança bombas, não sem antes fazer alguns cálculos de mira em graus.

**Imagem 3 - Aspecto da quinta fase de *Apocalipsis* (clareada digitalmente).**



**Fonte:** PUNCH PUNK GAMES, 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/505330/Apocalipsis/>. Acesso em: 23 set. 2020.

Durante o decorrer de *Apocalipsis* alguns cenários se constituem no que parecem cidades, casas, enfim, cenários urbanos. A captura de tela acima mostra uma dessas cenas urbanas (bem como pode-se observar na Imagem 2, do outro lado da margem do rio). Retornando a Michael Wolgemut em *Liber chronicarum*, é notável a frequência de representações de cidades, pois a crônica, por apresentar conteúdo diversificado, aborda várias cidades e territórios diferentes como, por exemplo, Nuremberg, Roma, Veneza, Paris, dentre outras. É possível que os designers do jogo tenham buscado inspiração nessas ilustrações, que são muitas e de tamanhos variados, com a intenção de passar uma ideia do que seria essa urbanidade trazida do fim do Medievo para *Apocalipsis*.

### **Considerações finais**

*Apocalipsis* ainda possui muito material a ser estudado e observado. Mas este artigo, introdutório, demonstra que imagens oriundas do Medievo influenciam e inspiram a estética do videogame. Não importando se condiz ou não com o que era a Idade Média do ponto de vista acadêmico (acredita-se aqui, inclusive, que isso sequer era o objetivo dos desenvolvedores), este videogame pode fazer com que as pessoas se interessem por adquirir muito mais conhecimento sobre aquele passado que é presente. O Medievo costuma ser, com frequência, fantasiado e muito dessas quimeras resultantes de realidade mais irrealidade aparecem nos videogames, e a



maior presença dele em *Apocalipsis* se dá através da estética do mesmo, onde se vê a presença de figuras reais e imaginárias, como bruxas, a Peste Negra, animais fantásticos, lugares desertos e sombrios, e rituais macabros. São retrolugares dos quais os desenvolvedores se servem na intenção de criar imagens acerca do Medieval e também de reforçar outras já existentes em outras mídias.

Como já dito anteriormente, é notório o quanto *Apocalipsis* explora a intermedialidade, tanto com fontes medievais (pinturas, xilogravuras, possivelmente literatura) quanto com mídias mais comuns aos jovens (músicas e outros jogos). Tudo isso tem muito potencial para quem deseja, por exemplo, abordar recepções do medieval em sala de aula, pois o jogo pode aproximar o docente aos alunos e proporcionar uma troca de experiências e aprendizagens, tornando esta última muito mais agradável para ambas as partes.

É importante ressaltar que, devido à presença dos videogames em nosso cotidiano, é absolutamente necessário estudá-los desde a sua concepção, sua produção, seu impacto e suas influências. Particularmente para o campo da História, eles são relevantes, já que por meio deles é que muitas vezes os jogadores têm acesso ao que se quer repassar como sendo conhecimento histórico. Conhecimento este que pode ou não ter sido construído com embasamento acadêmico-científico, e é por este motivo que se deve ter atenção. Atualmente se nota um aumento de estudos neste sentido, que trazem diferentes abordagens ao tratar dos games. Jogos podem moldar uma visão de História, e os historiadores devem estar de olhos abertos para isso.

### Fontes utilizadas

APOCALIPSIS Full Walkthrough and Guide - Harry at the end of the world. Disponível em: [https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1318461892&fbclid=IwAR3cNPNPBu\\_IMAMuQy\\_sC6CTTQZdesoS87o2Jiby63o-OuyHFffbNE91Cs3Q](https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1318461892&fbclid=IwAR3cNPNPBu_IMAMuQy_sC6CTTQZdesoS87o2Jiby63o-OuyHFffbNE91Cs3Q). Acesso em: 23 set. 2020.

BOSCH, Hieronymus. **The ship of fools, or the satire of the debauched revelers**. 1490 - 1500. Disponível em: <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/ship-fools-or-satire-debauched-revelers>. Acesso em: 23 set. 2020.

BRANT, Sebastian. **A nau dos insensatos**. São Paulo: Octavo, 2010. p. 13-20. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/11925121/a-nau-dos-insensatos-octavo>. Acesso em: 23 set. 2020.

BRUEGEL, Pieter. Big fish eat little fish. 1556. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/big-fish-eat-little-fish-1556/XQE024hSXOrhwQ>. Acesso em: 03 fev 2020.

PUNCH Punk Games. Apocalipsis. Varsóvia, 28 fev. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/505330/Apocalipsis/>. Acesso em: 23 set. 2020.

SCHEDDEL, Hartmann. Liber chronicarum. Nuremberg, 1493. Disponível em: <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/is00309000>. Acesso em: 23 set. 2020.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIG Fish Eat Little Fish, 1557, Pieter van der Heyden. The Metropolitan Museum of Art. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/338694>. Acesso em: 03 fev. 2020.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **Pós**, v. 1, n. 2, p. 8-23, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: 23 set. 2020.

ECO, Umberto. **Historia de las tierras e los lugares legendários**. [S. l.]: Oxobuco, 2014. *E-book*.

ECO, Umberto. Dez modos de sonhar a Idade Média. In: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 74-85.

ECO, Umberto. Viagem na irrealidade cotidiana. Tradução: Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984, p. 9-18.

FRITH, John. The History of Plague – Part 1. The Three Great Pandemics. **Journal of Military and Veterans' Health**, v. 20, n. 2, p. 11-16, 2012. Disponível em: [https://jmvh.org/wp-content/uploads/2012/12/JMVH\\_History-of-Plague.pdf](https://jmvh.org/wp-content/uploads/2012/12/JMVH_History-of-Plague.pdf). Acesso em: 23 set. 2020.

GABRIELE, Matthew. How a medieval video game can help us think about the past. **Forbes**, 27 jan. 2019. Disponível em: [https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/27/medieval-video-game-think-about-past/?fbclid=IwAR3tmEojxtxNItqu02ZkRnvpfqmvUbw2P5AOAWALVCyIeYeHcWA6\\_mJhQic#412e64533cb8](https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/27/medieval-video-game-think-about-past/?fbclid=IwAR3tmEojxtxNItqu02ZkRnvpfqmvUbw2P5AOAWALVCyIeYeHcWA6_mJhQic#412e64533cb8). Acesso em: 23 set. 2020.

GÓMEZ, Guillermo Stefano Rosa; PERNAS, Rafael de Moura. O pistoleiro narrador: convergências entre narrativa e mecânica no jogo eletrônico Call of Juarez: Gunslinger. In: COLLARES, Marco Antonio; FILHO, Artur Rodrigo; LOPES, Aristeu Machado. **A história através das mídias: representações, personagens, fontes**. Curitiba: Brazil Publishing, 2019, p. 146-161.

MEUWESE, Martine. The animation of marginal decorations in “Monty Python and the Holy Grail”. *Arthuriana*, v. 14, n. 4, 2004, p. 45-58. Disponível em: [https://www.jstor.org/stable/27870655?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/27870655?seq=1#page_scan_tab_contents). Acesso em: 23 set. 2020.

PERNAS, Rafael de Moura. “**Ser**” ser humano: projetando o futuro em relação ao humano-máquina nas narrativas dos jogos de *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos Principle*. 2019, 179 f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

PORTO, César Henrique de Queiroz; SILVA, Luiz Gustavo Soares. Cultura da mídia e medievalidade: uma análise do videogame *Assassin’s Creed*. *Domínios da Imagem*, Londrina, v. 9, n. 17, p. 257-276, jan./jun. 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/22693>. Acesso em: 23 set. 2020.

RAMOS, Alberto Venegas. Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, 28, p. 323–346, 2018. Disponível em: <https://www.historiayvideojuegos.com/articulo-retrolugares-definicion-formacion-y-repeticion-de-lugares-escenarios-y-escenas-imaginados-del-pasado-en-la-cultura-popular-y-el-videojuego/>. Acesso em: 14 jun. 2020.

ROLLAND, Cintia Alfieri Gama. Evitando a “Segunda Morte”: a necessidade alimentar do morto para manter-se vivo no Egito Antigo. *Rever (PUCSP)*, v. 15, p. 10-30, 2015. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/rever/article/view/23582>. Acesso em: 23 set. 2020.

SCHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. p. 39-46.

SCHMITT, Juliana. O estudo das Danças Macabras medievais: entre o visível, o oculto e o destruído. *Revista ARA*, v. 3, p. 231-253, 2017. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revistaara/article/view/139433>. Acesso em: 14 jun. 2020.

SILVA, Daniele Gallindo G. Sobre “cavaleiras”: a (re)criação do medievo em Cornelia Funke. *Pandaemonium Germanicum*, v. 19, n. 29, p. 1-20, 2016. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/pg/article/view/128165>. Acesso em: 23 set. 2020.

SOUZA, Vinícius. **Análise da imagem visual em videogames**. 2016, 323 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

UEMURA, Alan. TBT | Conheça o primeiro game criado na história. **Observatório de Games**, 10 set. 2020. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/tbt-conheca-o-primeiro-game-criado-na-historia>. Acesso em: 03 fev. 2020.

VAN DER HEYDEN, Pieter. **Big Fish Eat Little Fish, an engraving after a drawing by Pieter Bruegel the Elder**. Google Arts & Culture. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/pieter-van-der-heyden-big-fish-eat-little-fish-an-engraving-after-a-drawing-by-pieter-bruegel-the-elder/XQFoms5It6iYTQ?hl=en>. Acesso em: 03 fev. 2020.

VELLOSO, Leonardo Meliani. **Um maravilhoso imaginário: a representação do maravilhoso na literatura de viagens e na cartografia medieval e renascentista**. 2016, 137 f. Dissertação (Mestrado em História) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

VOLOBUEF, Karin. Introdução. In: BRANT, Sebastian. **A nau dos insensatos**. São Paulo: Octavo, 2010. p. 13-18.

Recebido em: 24/09/2020  
Aprovado em: 02/11/2020