UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Felipe Bini

Homem ou bruxo em *The Witcher:* Discurso, Corpo e Subjetivação na adaptação do personagem Geralt de Rívia

Dissertação de Mestrado
Guarapuava
2022

FELIPE BINI

Homem ou bruxo em *The Witcher:* Discurso, Corpo e Subjetivação na adaptação do personagem Geralt de Rívia

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção de grau de Mestre em Letras, Curso de Pós Graduação em Letras, área de concentração Interfaces Entre Língua e Literatura, da UNICENTRO Orientadora: Profa. Dra. Denise Gabriel Witzel

Guarapuava

2022

Catalogação na Publicação
Rede de Bibliotecas da Unicentro

Bini, Felipe

B613h Homem ou bruxo em *The Witcher* : discurso, corpo e subjetivação na adaptação do personagem *Geralt de Rívia* / Felipe Bini. – – Guarapuava, 2022.
ix, 105 f. : il. ; 28 cm

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual do Centro-Oeste, Programa de Pós-Graduação em Letras. Área de concentração: Interfaces Entre Língua e Literatura, 2022.

Orientadora: Denise Gabriel Witzel
Banca Examinadora: Nilcéia Valdati, Bruno Franceschini

Bibliografia

1. Estudos Discursivos Foucaultianos. 2. Corpo. 3. Subjetivação. 4. *The Witcher*. 5. *Geralt*. I. Título. II. Programa de Pós-Graduação em Letras.

CDD 401

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE/UNICENTRO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PROPESP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS- PPGL

TERMO DE APROVAÇÃO

Felipe Bini,

"HOMEM OU BRUXO EM THE WITCHER: DISCURSO, CORPO E SUBJETIVAÇÃO NA ADAPTAÇÃO DO PERSONAGEM GERALT DE RÍVIA"

Dissertação aprovada em 19/04/2022 como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO, área de concentração Interfaces entre Língua e Literatura, pela seguinte Banca Examinadora:

Prof.(a) Dr.(a) Denise Gabriel Witzel (UNICENTRO) - Presidente/Orientador(a)

Prof. Dr. Bruno Franceschini (UFCAT) - Membro Titular

Prof.(a) Dr.(a) Nilcéia Valdati (UNICENTRO) - Membro Titular

GUARAPUAVA-PR
2022

Impresso com recursos públicos por oldinar na UNICENTRO

RESUMO

Em 2015, a empresa polonesa de videogames CDProjektRED (CDPR) lançou o terceiro jogo da série The Witcher, vendendo no primeiro dia mais de dez milhões de cópias e tornando-se um dos jogos mais aclamados da década. Um dos efeitos desse sucesso foi alavancar as vendas dos livros de Andrzej Sapkowski nos quais o jogo foi baseado, ganhando também sucesso internacional. Ambas as mídias são protagonizadas pelo bruxo Geralt de Rívia, parte de um grupo de homens mutantes treinados para caçar e matar monstros que assolam seu mundo. No processo de adaptação de Geralt de um material a outro, vemos regularidades e descontinuidades que o subjetivam ora de uma forma, ora de outra. Questionamo-nos então: quem é/são Geralts? Para responder isso, a presente pesquisa se propõe a investigar os modos de subjetivação do personagem Geralt de Rívia nas materialidades dos livros e dos videogames, buscando as regularidades e descontinuidades que se atualizam via memória discursiva. Descrevemos nosso corpus de forma a especificar do que se trata ao analisarmos a literatura ou o videogame pelo viés discursivo, recortando enunciados dos três primeiros livros da série, bem como dos três jogos, de artbooks que discutem sobre a criação do personagem para essa mídia e um trailer de anúncio do terceiro game. Valemo-nos dos Estudos Discursivos Foucaultianos como aporte teórico-metodológico por entender o papel do discurso na produção histórica das subjetividades, bem como conceituamos os efeitos do discurso sobre os corpos, em especial considerando o processo de generificação a partir dos Estudos de Gênero, valendo-nos principalmente das contribuições de Scott (2019), Butler (2019), Connel (2013), Corbin, Courtine e Vigarello (2013). Analisamos o corpo tomado como matéria significante produtora de sentidos, na subjetivação desse personagem, e cartografamos o lugar do bruxo nessa trama discursiva, apontando para posições-sujeitos nos enunciados monstro, predador, bruxa e endríago, ativando e atualizando discursos sobre masculinidade, virilidade, violência e da história das mulheres que se distribuem estrategicamente de maneiras distintas em cada mídia.

Palavras-chaves: Estudos Discursivos Foucaultianos; corpo; subjetivação; *The Witcher*; *Geralt*.

ABSTRACT

In 2015, Polish video game company CDProjektRED (CDPR) released the third game in The Witcher series, selling over ten million copies on its first day and becoming one of the most acclaimed games of the decade. One of the effects of this success was to boost sales of the books by Andrzej Sapkowski on which the game was based, also gaining international success. Both media feature the witcher Geralt of Rivia, part of a group of mutated men trained to hunt and kill monsters that plague their world. In the process of adapting Geralt from one material to another, we see regularities and discontinuities that subject him sometimes in one way, sometimes in another. We ask ourselves then: who is/are Geralts? To answer this, the present research proposes to investigate the modes of subjectivation of the character Geralt of Rívia in the materialities of books and video games, looking for the regularities and discontinuities that are updated via discursive memory. We describe our corpus in order to specify what it is about when analyzing literature or video games from a discursive perspective, cutting out statements from the first three books of the series, as well as from the three games, from artbooks that discuss the creation of the character for this media and an announcement trailer for the third game. We make use of Foucaultian Discursive Studies as a theoretical-methodological contribution by which it is understanded the role of discourse in the historical production of subjectivities, as well as conceptualize the effects of discourse on bodies, especially considering the process of genderification from Gender Studies, mainly through the contributions of Scott (2019), Butler (2019), Connell (2013), Corbin, Courtine, and Vigarello (2019). We analyzed the body taken as a significant matter that produces meanings, in the subjectivation of this character, and we mapped the place of the witcher in this discursive plot, pointing to subject-positions in the statements monster, predator, witch and endriago, activating and updating discourses on masculinity, virility, violence and the history of women who are strategically distributed in different ways in each media.

Keywords: Foucaultian Discoursive studies; body; subjectivation; The Witcher; Geralt.

Agradecimentos

Nenhum trabalho é realizado sozinho, por mais solitário que possa ser; da mesma forma, considerando todo estudo como trabalho, não há produção de conhecimento que não seja coletivo, em alguma medida. Não é diferente com esse trabalho, que portando meu nome também carrega, silenciosamente ou não, as marcas de tantas outras pessoas.

Para começar, essa pesquisa não ocorreria sem a orientação e suporte da professora doutora Denise Gabriel Witzel, quem tão gentilmente me acolheu em uma área na qual eu mal colocara os pés e aguentou comigo durante tempos tão turbulentos. Foi um período de grande aprendizado e que eu gostaria de poder ter vivido menos remotamente.

Agradeço também aos professores do programa de pós-graduação em Letras da Unicentro pelas aulas e discussões ao longo dos dois anos do mestrado. Destaco sobretudo o nome da professora Nilcéia Valdati, não só pela grande contribuição na banca, mas também pelo período que passei pela graduação em Letras e o acolhimento – que me parecia sempre bem psicanalítico, no bom sentido - em tempos de grade confusão; e, *in memoriam*, agradeço à professora Adenize Franco, cujas palavras eu nunca vou esquecer.

Aos amigos, cujos nomes todos infelizmente fariam faltar linhas aqui, o que me obriga a selecionar alguns poucos: à Nathalia e ao Bruno por todo o amor e aconchego daqueles meses; ao André e ao Victor, por aturarem o meu convívio nos dias (e noites) arrastados de escrita; à Andriele pelos longos *podcasts* trocados; à Camila pelas noites de grandes reflexões; e à Jennifer, que mesmo me conhecendo no momento mais turbulento, alentou cada vez mais os dias até a conclusão do trabalho.

Também aos colegas do Laboratório dos Estudos Discursivos Foucaultianos, o LEDUNI, pelas leituras e trocas realizadas.

Por fim, aos meus pais e irmãos por me suportarem aos trancos e barrancos e me apoiarem por todo o caminho, apesar dos pesares.

Sumário

Introdução 10
1. Corpus em mutação: a materialidade dos livros e dos jogos 16
1.1 Wiedźmin 17
1.2 Witcher 22
1.2.1 RPG 23
1.2.2 Videogame e The Witcher 26
2. Do Discurso da Arqueologia à História arruinando o Corpo: Instrumentos de Análise 30
2.1 Discurso e Subjetividade 30
2.2 Masculinidade e Virilidade 35
3. De monstros, predadores, endríagos e bruxas: corpos e subjetivações de Geralts 44
3.1 Monstro e predador: masculinidades em conflito 45
3.2 Corpos saturados de sexo: as mulheres e o bruxo 63
3.3 Dê um trocado para o seu bruxo: o endríago e a bruxa. 70
Considerações Finais 97
Referências 100

Índice de Figuras

Figura 1 TW3 SE 03 Geralt e Vesemir na taverna. 52
Figura 2 TW 3 SE03 Geralt confrontado por homens da taverna 53
Figura 3 TW3 Geralt enfrenta soldados na taverna de Pomar Branco 55
Figura 4 SE04 Geralt em TW1, TW2 e TW3 59
Figura 5 SE04 Imagem de Geralt no Artbook de TW2 59
Figura 6 Abby de The Last of Us Part II 62
Figura 7 TW1 SE05 Diálogos de Geralt que levam a aparição das cartas de sexo .. 63
Figura 8 TW1 SE05 Diálogo e ações de Geralt que levam a aparição das cartas de sexo 63
Figura 9 TW1 SE05 Cartas de sexo de The Witcher 64
Figura 10 SE05 Playboy polonesa com capa de Triss Merigold, de The Witcher 2 .. 66
Figura 11 SE10 Trailer de anúncio de TW3, "killing monsters" 85
Figura 12 TW3 Geralt conversa com elfa sendo assediada 88
Figura 13 TW3 Geralt tenta convencer Ciri a não enfrentar a Geada Branca 90
Figura 14 SE13 TW3 Geralt confronta doppler 92
Figura 15 TW3 recorte dos "pontos de interesse" do mapa do jogo 94

Introdução

Wiedźmin é um neologismo polonês criado por Andrzej Sapkowski[1] em 1986 para intitular uma pequena história sobre um homem criado para caçar criaturas folclóricas em um mundo de fantasia. Esse neologismo foi escolhido como o equivalente masculino da palavra *wiedźma,* bruxa, atualizando em sua materialidade, via memória, discursos formatados em torno dessa escolha linguística. Esse pequeno conto de Sapkowski se desdobrou em uma série de outros ao longo dos anos, resultando em livros de grande sucesso no seu país de origem, todos seguindo a história do wied*źmin* Geralt de Rívia.

Em 2015, a empresa polonesa de videogames CDProjektRED (CDPR) lançou o terceiro jogo da série *The Witcher*, vendendo no primeiro dia mais de dez milhões de cópias e tornando-se um dos jogos mais aclamados da década. O mesmo jogo então foi responsável direto pela decisão de uma adaptação para série de televisão pelo serviço de *streaming* Netflix e alavancou as vendas dos livros a partir dos quais o jogo foi baseado numa escala internacional. Esses jogos seguem os percalços do *witcher* Geralt de Rívia.

Em 2019, uma série sobre um bruxo é lançada na plataforma de *streaming* Netflix, fruto do sucesso de um *videogame* de renome e adaptando contos de um livro do Leste Europeu. Até janeiro de 2020, a série foi a maior estreia de um original da Netflix, já ensejando outras produções audiovisuais no mesmo serviço além da confirmação de uma segunda temporada. O enredo segue a história de três protagonistas: a menina destinada, Ciri; a feiticeira Yennefer; e o bruxo Geralt de Rívia.

Em sua atualização interdiscursiva, tendo em conta o funcionamento da memória discursiva nas imagens e discursos, o *wiedźmin, witcher* e bruxo criam um tipo específico de homem, na sua relação com as mulheres ou com algo de “feminino”, ligado a questões místicas e espirituais em um mundo ficcional em que a magia é muito mais terrena e criaturas perigosas ameaçam a soberania de reinos. Sob o olhar de Geralt, é possível assistir, ler ou ativamente interagir com uma história de fantasia que aborda diversas questões sociais e políticas, tais como colonialismo, racismo,

[1] Nascido em 1948 na Polônia e formado em Economia pela Universidade de *Lodz*, é um dos escritores de fantasia mais renomados do país desde os anos 1990, condecorado com o *Gloria Artis* pelo Ministério da Cultura e Herança Nacional da República da Polônia.

estruturas de governo, debates religiosos, conflitos de classe e de gênero. Em relação ao último, em especial, há diversas regularidades e descontinuidades, recursividade de sentidos e deslocamentos, tanto nos trabalhos isolados quanto comparativamente enquanto adaptações: para ficarmos em um exemplo claro, temos uma narrativa fortemente focada nas personagens femininas e, ao mesmo tempo, temos a objetificação[2] dessas mesmas personagens, principalmente na adaptação para videogame.

Ao olharmos, então, para o protagonista, surgem outras questões referentes às adaptações. Nos livros, Geralt é tratado com escárnio e preconceito por ser um bruxo, um "mutante", sua aparência monstruosa ora causa medo, ora é fetichizada, por vezes é diminuído perante outros homens na sociedade e muitas vezes comparado com os próprios monstros que é contratado para matar. Sua relação amorosa com mulheres é costumeiramente descrita como uma busca por ternura e carinho que, de outra forma, é incapaz de conseguir. No que se refere ao trabalho de bruxo, tem seu próprio código e em alguns casos a história gira sobre formas que ele busca de não matar alguma criatura, procurando outras soluções para os problemas que enfrenta. Nos jogos, sua aparência é adaptada para algo que dificilmente pode ser descrita como "monstruosa", a habilidade de "matador" é uma das principais mecânicas do jogo e, como já citado, a relação com muitas mulheres é de objetificação. Em ambas as formas, Geralt é um personagem que precisa, por profissão, e às vezes se vale, por opção, da prática de violência, inclusive por, em algum nível, ser essa sua "natureza". Matar monstros, mesmo não sendo sua única opção, se torna aquilo pelo qual foi criado e, mais em algumas mídias do que em outras, esse recurso da violência é problematizado pelo próprio personagem.

Essas adaptações de Geralt levantam um questionamento que podemos resumir, seguindo os pressupostos teóricos e metodológicos da arqueogenealogia de Michel Foucault: por que esses enunciados e não outros? Extensivamente a essa pergunta basilar, surgem: Por que essas formas e imagens e não outras? Entendendo o papel do discurso na produção histórica de subjetividades, quais discursos fundamentam, reforçam, criam, subjetivam e fabricam esse personagem? Pensando

[2] Pode ser importante esclarecer que "objetificação" e "objetivação" são duas ideias diferentes: o primeiro se refere a tomar o corpo, sobretudo o feminino, a partir de um lugar estereotipado atravessado pelo olhar de uma cultura patriarcal e machista; o segundo, se refere a noção de se transformar ou ser transformado em um objeto de discurso e de saber.

comparativamente, face as movências e as permanências dos sentidos, nos livros e nos jogos, como o Geralt é subjetivado em uma e em outra materialidade? Quais discursos de verdade são mais valorizados no processo de adaptação? E estando ele objetivado, nessas materialidades, em um ser que é *wiedźmin/witcher*, isso é, um "homem-bruxa", o que depreendemos aí da história da virilidade, da história das mulheres e das relações de gênero? Enfim, perguntamos: quem é/são Geralts?

Os debates sobre gênero abrangem diversas áreas de estudos que vezes se complementam, vezes se chocam. Da mesma forma, no campo público, os debates acirrados fazem movimentar diversos discursos acerca dos corpos, dos comportamentos, das verdades supostamente encerradas nas fisiologias, dos lugares ocupados pelos sujeitos "homem" ou "mulher", das diferenças que constituem essas subjetividades. Nessa dispersão dos enunciados, as materialidades são várias: de conversas cotidianas, passando por documentos institucionais, por diversos campos virtuais, pelas artes e mídias de cultura como livros, videogames, filmes, séries, etc. O que se tem, por fim, são diversos discursos de verdade – ou vontades de verdade (FOUCAULT, 2014a) que veiculam poder e que, por sua vez, de uma forma ou de outra, afetam corpos variados, objetivam sujeitos e constituem subjetividades.

Esta pesquisa parte de uma inquietação sobre a relação entre modos de subjetivação, gênero e violência, em especial quando olhados para os discursos que constituem os entendimentos de masculinidades. A partir de uma perspectiva foucaultiana, concebemos que os modos de subjetivação são parte de dispositivos complexos, pelos quais práticas discursivas e não-discursivas constituem os sujeitos e suas experiências, atualizando-se e se modificando via memória e jogos de verdade historicamente situadas. Retomando nossa pergunta "o que constitui esses Geralts?" nos propomos a investigar os modos de subjetivação do personagem Geralt de Rívia nas duas materialidades, isso é, os *videogames* e os livros, buscando as regularidades e descontinuidades que se atualizam via memória discursiva. Mais especificamente, visando contribuir com investigações que focalizam a produção de subjetividades, iremos por um lado focalizar questões epistemológicas que fazem emergir o sujeito Geralt e de outro refletir sobre a problemática do corpo em suas diferentes formas e subjetivações; especificamente refletir sobre os processos de subjetivação instaurados tanto na obra literária quanto nos jogos; dar visibilidade aos discursos que promovem a produção de verdades sobre o enredamento desse corpo, ora viril, ora monstruoso.

No primeiro capítulo, apresentaremos o *corpus* selecionado, bem como as especificidades dessas materialidades. Assim, apresentamos o personagem Geralt e o universo em que ele existe, bem como o impacto dos livros e dos jogos na cultura e nos meios em que estão inseridos. Iniciamos na apresentação da história e recepção da série de livros de Andrzej Sapkowski, discutindo seu lugar na literatura fantástica. Em seguida, nos debruçamos sobre o *videogame* para tentar compreender do que se trata essa materialidade quando falamos especificamente da série *The Witcher*. Para tanto, trazemos contribuições de autores de dentro e fora da perspectiva foucaultiana de discurso, sobretudo aqueles que trabalham com a área mais geral dos *game studies*. Em relação ao *corpus*, a escolha por se trabalhar apenas os *videogames* e os livros tem como principal justificativa o impacto dessas duas mídias no que se refere tanto ao campo em que emergem como na popularização do personagem focado: Geralt surge nos livros e ressurge em várias outras mídias posteriores – sobretudo em sua terra natal – mas sua internacionalização e principais características são resultado da popularidade do *videogame*.

No segundo capítulo dedicamo-nos a explicitar nosso aporte teórico-metodológico. A partir da caixa de ferramentas de Michel Foucault, sobretudo em sua Arqueologia do Saber (2015a), trazemos suas noções de discurso e enunciado, centrais em todo o processo dessa pesquisa, bem como a articulação que se dá aos modos de subjetivação e objetivação. Tendo em vista o recorte de nosso trabalho sobre questões que envolvem violência e gênero, discutimos em um subitem desse mesmo capítulo os conceitos de masculinidade hegemônica repensadas pela cientista social Raewyn Connell (CONNEL & MESSERSCHMIDT, 2013) e a noção histórica de virilidade, tendo como principal referência o monumental trabalho organizado por Corbin, Courtine e Vigarello (2013).

O terceiro capítulo, “De monstros, predadores, endríagos e bruxas: corpos e subjetivações de Geralt”, divide-se em três grandes gestos analíticos.

No primeiro, “Monstro e predador: masculinidades em conflitos”, estabelecemos séries de enunciados que nos permitam perceber de que forma esse corpo é subjetivado/objetivado no deslocamento entre os enunciados do *corpus* analisado. Pode-se entrever um distanciamento operado nos textos: nos livros, Geralt é descrito e se descreve como um mutante, tanto devido a suas capacidades super-humanas quanto pela sua aparência horrorosa, chegando próximo a se identificar com os monstros que ele mesmo caça ou com os não-humanos que são alvos de

preconceitos; no *videogame*, Geralt estrategicamente possui uma aparência "predatória" e perigosa, gerando outros efeitos de sentido na sua relação com o mundo estabelecido e, principalmente, com o jogador que controla – ou acredita controlar - esse *avatar*.

Em "Corpos saturados de sexualidade: as mulheres e o bruxo", a desumanização do *bruxo* no que se refere a sua incapacidade de ter sentimentos, as tentativas de domínio das emoções e a objetivação como uma máquina ou um profissional frio também engendram uma série de reverberações interdiscursivas. Ligado a isso, analisamos aqui a adaptação das relações afetivo-sexuais de Geralt, considerando que, de um lado, é parte essencial da sua narrativa nos livros devido sua relação conturbada com a feiticeira Yennefer; e por outro, é um ponto de diversas polêmicas e principalmente de *marketing* dos jogos, que se vende como um *game* maduro por estar permeado de sexo e violência.

"Dê um trocado para seu bruxo: o endríago e a bruxa" pretendemos discutir os discursos sobre a violência nos livros e nos jogos e como está associada ao bruxo enquanto um agente necropolítico, em consonância com a ideia do sujeito endríago proposta por Sayek Valencia (2012). Nos livros, há alusões claras a relações de colonização entre as diferentes raças – sobretudo dos humanos tomando a terra dos não-humanos – e em mais de um momento se estabelece a existência de *bruxos* voltados para a aceleração desse processo. Quando olhamos para os jogos, o que nos salta aos olhos é a própria mecânica do jogo, que se utiliza dessa capacidade de ação e violência como parte essencial da experiência lúdica. Em ambas as materialidades, encontramos a apropriação de elementos que estão discursivamente associados a uma história das mulheres.

Seguindo a área de concentração do programa de pós-graduação em Letras da UNICENTRO, isso é, as interfaces entre língua e literatura, e mais especificamente a linha de pesquisa que relaciona texto, memória e cultura, esse trabalho articula a interface entre a língua – aqui sob a luz dos Estudos Discursivos Foucaultianos – com a literatura – na forma da obra de Sapkowski – colocando-se também na abrangência de articular a adaptação do discurso dos livros para outras mídias, ao menos na estreiteza do que se refere a um dos personagens centrais.

Vale destacar que há uma gama extensa de trabalhos envolvendo os jogos e os livros da série que abordam desde sua intertextualidade (FRANCO, 2020; SILVA JUNIOR, 2019), os efeitos do jogo na indústria polonesa (MAJKOWSKI, 2018), os

desafios de tradução dos livros (WESOLA, 2011) e, até aspectos mais problemáticos como a forma que trata de sexualidade e gênero (CUSTODIO 2020), por exemplo. Entretanto, nenhum desses trabalham na perspectiva dos Estudos Discursivos Foucaultianos relacionados à adaptação realizada no personagem principal, configurando essa pesquisa como original nesse campo. Ademais, dentro dessa perspectiva teórica-metodológica, há poucas pesquisas (até o momento da elaboração deste texto) que analisam a *materialidade* específica do enunciado no videogame. Dentre esses, destacamos o trabalho de Lima (2017) que se propõe a uma análise discursiva dos jogos da série *Resident Evil*. Assim, o presente trabalho também se justifica pela contribuição teórica e metodológica nas possibilidades de análise desse tipo de materialidade, especialmente na sua relação com os modos de subjetivação a partir de discursos de virilidade e de masculinidade.

1. Corpus em mutação: a materialidade dos livros e dos jogos

Assim como em grande parte do mundo, no Brasil as histórias de Geralt chegaram primeiramente pela série de jogos de videogame *The Witcher.* Tamanho foi o sucesso que logo os livros que inspiraram o *game* foram publicados em português, lançados pela *Martins Fontes*. Nesses últimos figura, na edição brasileira, o subtítulo "A saga do bruxo Geralt de Rívia" e, em algumas edições, a logo do *game* e uma arte de capa diretamente inspirada no segundo ou no terceiro jogo da série, com o bruxo em destaque. Essa estratégia além de servir ao *marketing* dos produtos e para quem se aproxima de uma mídia ou de outra, cria uma relação de ligação imediata entre o *game* e os escritos de Sapkowski: o mesmo mundo, os mesmos personagens, etc. O que ela elide é toda uma relação conflituosa e descontínua entre um material e outro, nos seus mais diversos aspectos técnicos, narrativos, discursivos e midiáticos.

Considerando esses aspectos e colocando no horizonte dessa dissertação a adaptação de um personagem literário para o videogame, faz-se necessário apresentar não só tal objeto, mas os suportes materiais que o fazem emergir. Assim, neste capítulo, apresentaremos e descreveremos nosso objeto, Geralt de Rivia nos dois campos que nos é de interesse, aquele dos livros e dos jogos. Para distinguir a série de livros das do videogame, chamaremos a primeira de *Wiedźmin* e a segunda de *The Witcher*.

No que se refere a *Wiedźmin*, apresentaremos os livros, seu autor, o contexto do nascimento do personagem Geralt e a recepção; depois, a apresentação e descrição da série de jogos *The Witcher*, sua recepção na indústria e os mecanismos próprios dessa materialidade que precisam ser levados em conta se nos propomos a analisá-la numa perspectiva discursiva.

Vale destacar que não se coloca como parte desse capítulo a articulação com a teoria, sobretudo a dos estudos discursivos foucaultianos, apenas na extensão a que se remete explicar o material utilizado. A apresentação da fundamentação teórica bem como sua articulação com os elementos aqui apresentados será realizada mais a frente nesse trabalho.

1.1 Wiedźmin

Escrito por Andrzej Sapkowski em 1986 para uma revista de contos poloneses chamada *Fantastyka*, as histórias de Geralt de Rívia logo começaram a ganhar notoriedade na Polônia, em um período em que histórias de fantasia não eram bem vistas no país. Os contos de Sapkowski, porém, continham um tom mais cínico, mais sombrio, valendo-se tanto de mitologias ligadas à cultura eslava quanto de outras partes da Europa:

> Porque havia – para mencionar algumas – mitologias eslávicas: vampiros, *leshies*, *kikimoras*, *vodyanoys*. Tinha a Caçada Selvagem germânica. A *bruxa* portuguesa. O *ghul* árabe. O *kilmoulis* escocês. Havia as dríades dos mitos gregos. A *kitsune* ou mulher raposa japonesa. Havia a pequena sereia, isto é, de Hans Christian Andersen. Tinha a Branca de Neve dos Irmãos Grimm. A Bela e a Fera de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Elfos e anões que são – vamos dizer – tolkianesco[3] (SAPKOWSKI., 2020, s.p)

Segundo uma matéria do site *Notes from Poland* escrita por Tomasz Majkowski (2021), professor de Estudos Poloneses na Universidade de Jagiellonian e especialista em cultura popular, fantasia e videogames, a estreia de Sapkowski na *Fantastyka* foi visto, primeiramente, com ceticismo e críticas. Primeiramente, porque o público polonês não estava acostumado com o gênero de fantasia preferindo, com forte influência de um discurso nacionalista associado a influência soviética, os livros de ficção-cientifica. Com pouca publicação desse gênero, sendo que o mais notório certamente foi *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien, a Polônia ainda mantinha uma relação conflitante com publicações da Europa capitalista e dos Estados Unidos. O texto de Sapkowski, então, chegou de uma forma peculiar, principalmente por ser uma aproximação bastante irônica do próprio gênero em que se insere.

> Eles não percebiam o quão maduro era o texto de The Witcher, e não tinham lido o bastante para apreciar a maestria de Sapkowski em desafiar as convenções do gênero, desafiando à simplicidade moral e o conservadorismo gritante das sagas em vários volumes como alguns outros autores de sua

[3] *Because there were—just to mention a few—Slavic mythology: vampires, leshies, kikimoras, vodyanoys. There was the Germanic Wild Hunt. The Portuguese bruxa. The Arabic ghul. The Scottish kilmoulis. There were dryads from Greek myths. Paracelsian gnomes. The Japanese kitsune or fox woman. There was the little mermaid, i.e. Hans Christian Andersen. There was Snow White by the Brothers Grimm. There was Jeanne-Marie Leprince de Beaumont's Beauty and the Beast. Elves and dwarves are—let's say—Tolkienesque.*

> geração, acima de tudo Terry Pratchett e (uma década depois) George R. R. Martin. (MAJKOWSKI, 2021)[4]

Mesmo assim, abrindo caminho no mercado editorial da Polônia e crescendo em popularidade, no início dos anos 90 os contos foram reunidos em duas coletâneas, *O Último Desejo* e *A Espada do Destino*, tornando-se precursores de um romance em 5 volumes, começando com *O Sangue dos Elfos* e seguido por *Tempo do Desprezo*, *Batismo de Fogo, A Torre da Andorinha* e concluindo em *A Senhora do Lago*, lançado em 1999 na Polônia.

Quando *A Espada do Destino* é lançado em 1992, como a primeira coletânea de contos contendo uma cronologia das aventuras de Geralt, a posição de Sapkowski como o grande nome da literatura fantástica do seu país está mais que consolidada. *O Último Desejo*, a segunda coletânea com os contos publicados na *Fantastyka* e se posicionando como o primeiro da cronologia, é o prenúncio para o lançamento da saga de romances. A saga toda torna-se um grande sucesso e Sapkowski, já um autor popular de contos, torna-se um autor seriamente discutido e vencedor de prêmios nacionais.

Enquanto seu criador crescia em fama e escrevia novas histórias, Geralt virava uma espécie de tesouro nacional (MAJKOWSKI, 2021). O sucesso do bruxo de Rívia na Polônia é tópico de pesquisas, considerando-se que foi um encaixe perfeito com o seu tempo: “como um profissional de alto nível constantemente forçado a confrontar as massas ignorantes bem como as autoridades cínicas e limitadas, ele correspondia com as aspirações e a imaginação em massa do período de transformação da Polônia” (MAJKOWSKI, 2020, s.p.).[5] A escrita sutilmente politizada de Sapkowski, abordando tópicos como religião, meio ambiente e aborto, mantinham o público interessado sem ser didático demais. Talvez, fazemos ressalvas à questão do aborto: de forma bastante clara, personagens centrais da trama colocam como sagrado o direito de escolha de uma mulher.

A popularidade de Geralt era tamanha que foram lançadas histórias em quadrinhos, um sistema de *Role-Playing Game*, uma série de TV (que foi editada para

---

[4] *They did not realise how mature a text The Witcher was, and were not sufficiently well-read to appreciate Sapkowski’s masterclass in challenging the conventions of the genre, laying down the gauntlet to the moral simplicity and glaring conservatism of multi-volume sagas like several other authors of his generation, above all Terry Pratchett and (a decade later) George R. R. Martin.*

[5] *as a high-class professional constantly forced to confront the ignorant masses as well as the cynical or limited authorities, he corresponded with the aspirations and the mass imagination of Poland’s transformation period.*

exibição em cinemas também) e os primeiros projetos de *videogames*. Porém, com exceção dos quadrinhos, essas adaptações foram um fracasso, sendo duramente criticadas tanto em questão de roteiro quanto de desenvolvimento em geral. Geralt só seria renovado e então lançado para o sucesso internacional com os jogos desenvolvidos pela *CDProjektRed*.

Assim, em um primeiro momento, Geralt é um produto fortemente marcado e associado a Polônia. O processo de internacionalização do personagem, começado pelos jogos, leva para duas considerações relevantes para essa pesquisa: primeiro, percebe-se um movimento por parte do público polonês de se reapropriar desse personagem (e de todo o universo da obra), em face à "ocidentalização" do mesmo e, em segundo e em consonância, esse processo indica para a particularidade histórica da própria Polonia enquanto um país do Leste Europeu, um local de conflito entre "ocidente" e "oriente" (MAJKOWSKI, 2018). Apesar de Sapkowski não associar sua obra a uma ou outra noção de uma Polônia mais ocidental ou oriental, os contos de Geralt surgem em um momento de transição para a região, quando a influência soviética diminuía e o discurso por uma Polônia "européia" estava em ascensão. Como veremos, esse "duplo registro" do conflito político dentro do país ecoa nas páginas do livro e, para além, no videogame, a partir de um movimento mesmo de transformar esse personagem em um sujeito alinhado a um discurso universalizante.

Retornemos aos livros. Para os fins dessa pesquisa, foram lidos os sete livros originais de Sapkowski – excluindo-se o oitavo, Tempos de Tempestade, uma prequência da saga principal escrito após o lançamento dos *games* – e recortados excertos e enunciados dos três primeiros. Esse recorte é feito por alguns motivos: primeiro, em especial nos contos, Geralt é apresentado ao leitor sob diferentes olhares (inclusive dele próprio) que nos ajudam a melhor situar os discursos próprios da narrativa que o objetivam e subjetivam; em segundo, o que se segue nos romances costuma ser um Geralt já estabelecido e um foco narrativo proposto para outra personagem, Ciri, que é o motor e o centro da história; os *games The Witcher* se passam narrativamente após os eventos dos livros, valendo-se dos mesmos apenas para o estabelecimento do mundo e dos personagens, não sendo assim uma adaptação da narrativa *per se*; como nosso foco é a atualização da memória discursiva a partir de Geralt, o protagonista indubitável dos contos e dos *games*, nosso recorte não causa um prejuízo metodológico.

Interessa-nos, porém, que em *Wiedźmin* Geralt é um personagem de literatura romanesca, inserido assim em um tipo de ficção que funciona como um depoimento profundo sobre a humanidade e as relações em sociedade (COUTO, 2019). Isso não significaria uma representação um-a-um entre elementos sociais, extra-literários, e um personagem, mas antes um trabalho de escrever as irregularidades e fragmentos de "modos-de-ser" de indivíduos em suas relações. Assim, para além de seu cinismo e frieza profissional, Geralt também é um personagem que, inserido em seu contexto, por vezes está em dúvida sobre seu estatuto como humano, por vezes revoltado por ser tratado como um monstro, em outros reivindicando seu lugar como mutante ou, ainda, como homem.

Essas temáticas não são aleatórias e seu contexto também comporta um entre-lugar do texto ou, antes, uma hesitação tal qual aquela que Todorov (2004) diria sobre a literatura fantástica, na qual o leitor se confronta com uma explicação natural ou sobrenatural dos acontecimentos evocados. É difícil localizar a noção de literatura fantástica clássica de Todorov no que se lê pós-Tolkien, mas não é de total descabimento perceber na leitura da saga de Geralt a hesitação não da concretude daquele mundo – com seus monstros, magias e raças místicas – mas no plano metafórico da narrativa com seus temas políticos e sociais, elementos que captaram os leitores de *Wiedźmin* segundo Majkowski (2020). Isso se dá também a partir daquilo que apresenta Gama-Khalil (2013): mesmo não sendo a hesitação a única condição definidora do fantástico, ela está implicada na medida em que as condições de produção e de recepção dos discursos na sociedade constituem nossa realidade e a possibilidade daquilo que pode ser sobrenatural. Mais do que definir o fantástico como um gênero capturado no tempo, como o faz Todorov, Gama-Khalil irá alargar o enfoque analítico a partir de uma categoria modal para entender como o fantástico se constrói na narrativa e quais os efeitos desencadeados por essa construção

> Sem explicação, pelo metaempírico, a literatura fantástica se abre como uma fantasia que projeta enigmas, os quais clamam não por uma decifração, porém por decifrações, porque a ordem dessa literatura é a da abertura, da falta de limites não só de evocar o que não existe no solo em que pisamos, mas também de abrir-se como um cristal para suscitar outros tons para enxergarmos o real. (GAMA-KHALIL, 2013, p. 30)

Assim, a metáfora do cristal permite que olhemos para *Wiedźmin* e vejamos mais do que o óbvio da narrativa e dos diálogos: também tons diferentes da nossa

realidade. Um dos melhores excertos para exemplificar o fantástico construindo a narrativa em consonância com modos de leitura da realidade está em um longo trecho no primeiro capítulo de Sangue dos Elfos (SAPKOWSKI, 2013), o primeiro romance da saga. Sob um carvalho antigo, conhecido como Local da Amizade, reúnem-se mais de 100 pessoas entre humanos, anões, elfos, feiticeiros, mercadores, nobres e camponeses, todos para escutar as baladas do bardo Jaskier – amigo de longa data de Geralt – que canta a história do bruxo, da feiticeira Yennefer e da criança destinada Ciri. Ao término de suas canções, que abordam também os acontecimentos mais recentes da história do continente, uma longa discussão tem-se início, primeiro para saber como a história dos três protagonistas termina, logo avançando para outras temáticas que servem como um resumo para o leitor que porventura não tenha lido os contos. O que salta aos olhos, porém, no pano de fundo desse grande resumo, é o estabelecimento das relações sociais, raciais e políticas desse mundo:

> [...] os viajantes mantinham-se isolados uns dos outros. Os elfos juntavam-se a elfos. Os anões artífices agrupavam-se com seus primos-irmãos, que, armados até os dentes, haviam sido contratados para escoltar as caravanas dos mercados, e, no máximo, toleravam a proximidade de gnomos mineiros e ananicos agricultores. Todos os inumanos mantinham-se uniformemente distantes dos humanos. Os humanos respondiam aos inumanos com a mesma moeda, e nem entre eles se via qualquer tipo de integração. Os fidalgos olhavam com desprezo os mercadores e caixeiros-viajantes, enquanto a soldadesca e os mercenários mantinham distância dos fedorentos pastores. Os incontáveis feiticeiros e seus adeptos isolavam-se por completo, obsequiando aqueles que estavam ao redor com a mesma arrogância. O pano de fundo desse universo era formado pelo compacto, negro, soturno e silencioso agrupamento de camponeses. Estes, parecendo uma floresta de ancinhos, forcados e manguais que sobressaíam acima de suas cabeças, ignoravam tudo e todos. (SAPKOWSKI, 2013, p. 13)

Ao estabelecer as separações de raças e classes nesse parágrafo, Sapkowski prepara um pano de fundo de conflito, que se seguirá com a discussão das baladas de Jaskier: enquanto o bardo responde de forma fugidia as perguntas sobre o significado de suas canções (“canto acerca de assuntos universais” “a poesia é eterna e inacabada”), sua plateia hora se foca na existência ou não de Geralt, hora no foco das batalhas recentes evocadas pelo poeta e por fim nos atritos que eles mesmos tem uns com os outros. Em determinado momento, quando um anão e um elfo propõem que os reinos humanos do Norte devem se unir para derrotar o invasor Império de Nilfgaard, indicando que parte do poderio militar do império se deve justamente a

unidade e disciplina de seus exércitos e denunciando o racismo presente nos reinos, é então rebatido por um humano:

> - E é isso que os incomoda tanto – riu o chanceler. – Vocês estão tocando a mesma música que Nilfgaard; os nilfgaardianos também gritam sobre igualdade, prometendo-lhes o retorno dos antigos privilégios assim que nos derrotarem e expulsarem destas terras. É com tal tipo de unificação e igualdade que vocês sonham e anunciam por toda parte, porque Nilfgaard lhe paga por isso com ouro! E não é de espantar que vocês gostem tanto deles, pois os nilfgaardianos fazem parte da raça élfica.
> - Tolice – disse o elfo friamente. – o senhor está falando bobagens, cavaleiro. É óbvio que o racismo o cega. Os nilfgaardianos são seres humanos iguaizinhos a vocês. (SAPKOWSKI, 2013, p. 25)

Lendo essa mesma discussão em 2022, no Brasil, 30 anos após ter sido escrita originalmente, não parece tão distante assim de muito do que se lê nas diversas redes sociais na internet afora. Essa passagem só se encerra quando, durante a discussão, percebem que o bardo já partira com o dinheiro, sem se despedir: para os anões, numa típica atitude de elfos; para um gnomo, numa típica atitude de anão; e para os elfos, numa atitude típica de humanos.

Essa passagem toda faz uma caricatura de possibilidades de leitura do real no cristal da fantasia dos livros de *Wiedźmin*, mesmo anos mais tarde e em um espaço radicalmente diferente daquele do autor da obra. Nos interessa assim que Geralt, em *Wiedźmin*, possa ser lido de forma similar: de fato, é talvez justamente nos mais diversos tons da imagem que aparece no cristal citado por Gama-Khalil que poderemos localizar também a atualização dos discursos fundantes de Geralt na adaptação para o *videogame*.

1.2 Witcher

A série de jogos da franquia *Witcher* tornou-se extensa, sobretudo após o sucesso de vendas e de crítica do terceiro jogo. Para os fins desta pesquisa, consideraremos apenas os três jogos principais: *The Witcher* (2007), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011) e *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

Desenvolvida e publicada pela *CDProjektRED* (CDPR), a série conta com uma narrativa de eventos posteriores aos livros, sempre na perspectiva de Geralt e, em alguns momentos do terceiro jogo, de Ciri. Caracterizado como um *role-playing game* (RPG), coloca o jogador no papel de Geralt por territórios conhecidos nos livros,

enfrentando monstros e humanos e tomando decisões que alteram os caminhos da narrativa como um todo.

Em uma rápida pesquisa pelo *Google Scholar*, são 27.300 resultados ao se pesquisar apenas "*The Witcher 3*", em sua maioria em inglês ou polonês. Ao se pesquisar apenas por publicações em português, temos aproximadamente 1.050 trabalhos. Vale ressaltar que nessa plataforma nem todos os resultados se referem necessariamente a artigos científicos e muitos podem compreender citações no texto relacionado ao jogo, mesmo assim já aponta para um número relevante de publicações voltadas especificamente sobre o jogo.

Considerando que são três jogos longos que funcionam com algumas características similares e outras bastante distintas, focaremos em descrever os aspectos que caracterizam e de certa forma unificam os três *games* e recortaremos para análise aquilo que interessa ao objeto dessa pesquisa, isso é, a adaptação de Geralt. Entretanto, para isso, é preciso compreender afinal o que é exatamente Geralt no jogo de videogame, perpassando então a entender o que é um videogame e como ele configura e propõe certos tipos de relações completamente outras se comparado àquilo que faz a literatura. Para esse fim, começaremos com o entendimento do que é um RPG, seu lugar no videogame para enfim entender a construção da série *The Witcher*.

1.2.1 RPG

Podemos marcar o pensamento de Johann Huizinga como um dos mais marcantes sobre a determinação e o lugar ocupado pelos jogos em nossa cultura; ou, mais precisamente, colocando os jogos, a atividade lúdica, como anterior à sociedade e mesmo fundante da mesma. A partir e mesmo contrário, em certos aspectos, a esse autor, vários outros irão definir jogos como atividades sociais e culturais, associando ao jogo o ato mesmo de jogar (portanto, "atividade"), seu caráter de interação social ligado a determinações culturais específicas (historicamente determinados), a voluntariedade desse ato e sua significância poliforme, isso é, as diferentes experiências significativas produzidas na atividade de jogar e que mantem uma relação com a própria voluntariedade da ação de jogar. (XEXÉO *et al,* 2017).

O *role-playing game* (RPG) é, literalmente, um jogo de interpretação de papéis. Nesse sentido, abarca tanto uma prática teatral quanto uma estrutura de regras mais

ou menos flexíveis de um jogo, sendo predominantemente um jogo verbal e cooperativo. Com efeito, a descrição do jogo como uma atividade livre, com regras, incerta, capaz de criar ordem, estabelecendo intervalos no cotidiano no tempo em que abre espaço para ficção e metáfora conecta a dimensão lúdica ao do teatro (PUPO, 2001).

Uma *mesa* de RPG tradicional costuma ter entre três e seis pessoas, sendo uma delas o *mestre* e os demais os *jogadores*. O primeiro é aquele que irá estabelecer a história, descrever os eventos e interpretar todos os personagens não-jogadores, os demais são os que criarão seus próprios personagens e avançarão no cenário constituído pelo mestre.

> A dinâmica do jogo ocorre da seguinte forma: o mestre descreve as situações, os jogadores agem de acordo com as regras e depois o mestre dá continuidade apresentando os resultados das ações dos jogadores e introduzindo novos elementos na história. Diferentemente do cinema, da literatura, do teatro e de contar histórias tradicionais, os envolvidos não são passivos diante das temáticas apresentadas, já que interferem ativamente no curso e decorrer da narrativa (MIRANDA, 2005, p. 15-16)

Alguns autores, como Juul (2003), enfatizam o limiar entre jogo e não-jogo no RPG tradicional pela possibilidade do mesmo não possuir regras absolutamente fixas, podendo o mestre da mesa relativizá-las de acordo com o desenvolvimento da aventura. Mesmo assim, costuma-se haver uma sistematização de regras a partir de um livro de jogo, sendo o primeiro e mais famoso o sistema *Dungeons & Dragons* (D&D).

Sua origem remonta, costumeiramente, aos jogos de tabuleiro dos anos 70 e a influência dos livros de fantasia de J.R.R. Tolkien, estabelecendo um cenário similarmente fantasioso com regras que regem diversas ações dos jogadores, bem como estabelecendo as possibilidades de raça, classe e gênero. Assim, quando a mesa está reunida, a partir do livro de regras cada jogador criará seu personagem a partir da raça – podendo ser humano, elfo, orc, anão, gnomo, entre outros – e da classe, isso é, se será um guerreiro, um mago, um druida, um caçador, um ladrão, entre outros. Tanto raça como classe definem uma posição no mundo fictício quanto as possibilidades de ação, sobretudo as de combate. Também se deve distribuir pontos de atributos na confecção de seu personagem, o que resultará numa maior ou menor proficiência em certas ações:

> O livro de *Dungeons & Dragons* dispõe de regras para distribuição de pontos em atributos e habilidades, de modo que, se um jogador quiser encarnar um cavaleiro destemido, por exemplo, seria mais aconselhável investir os seus pontos em força, enquanto se uma outra jogadora pretende atuar como uma feiticeira, os pontos devem ser distribuídos em inteligência e assim por diante. (FRANCO, 2020, p. 29)

É importante ressaltar dois aspectos levantados por Martins (2000) quando olha para os RPGs enquanto jogo. Essa autora, partindo dos trabalhos de Roger Caillois para definir jogo, enquadra o RPG no domínio do *ludus* e da *paidia*, bem como na categoria de jogo *alea* e *mimicry*.

Ludus e *paidia* são polos opostos referentes as formas de jogar: "a *paidia* corresponde ao barulho, ao improviso e à fantasia e o *ludus*, à regra, à organização e à ordem" (MARTINS, 2000, p. 35). Esses polos se enquadram ao RPG a partir do momento em que uma atividade regulada é também atravessada pela fantasia, ou seja, o ponto em que o improviso atravessa as regras impostas.

Já as duas categorias analíticas de jogos salientam o seguinte: a *alea* refere-se a jogos de sorte/azar, quando o acaso se manifesta como um dos elementos principais nas ações do jogo. O mesmo aparece no RPG, na medida em que as ações dos jogadores sobre o mundo ou sobre outros jogadores costumam contar com o elemento do uso de dados. Para que um guerreiro possa acertar seu ataque em um monstro, um dado é lançado e de acordo com alguns números estipulados, o ataque pode acertar ou não. A outra categoria é *mimicry*, e se caracteriza pelo aspecto teatral ou dramático da representação de personagens. Quando se joga RPG, não é o indivíduo que fala em uma determinada ação, mas sim seu personagem, que lhe toma o corpo e o ficcionaliza. É o que Franco (2020) afirma como parte do "cerne do jogo o ato de o participante 'vestir a máscara' de seu personagem e atuá-lo durante toda a partida, agindo como se fosse alguém diferente" (p. 31).

Tanto as formas – *ludus e paidia* – como as categorias – *alea e mimicry* – no enquadramento do RPG parecem separá-lo em alguma medida de outras formas de jogos. Mas como isso se traduz quando pensamos em um sistema eletrônico que simula algo que será chamado, também, de *Role-playing game*?

1.2.2 Videogame e The Witcher

Jogos de videogame possuem características muito próprias tanto entre si e mais ainda se comparado a outras formas de jogos. Em jogos não-eletrônicos, é incomum o jogo ser estruturado para apenas um jogador, mas por muitos anos essa foi (e, talvez em grande medida, ainda é) a realidade da jogabilidade videolúdica (BRUNI, 2017). Para alguns autores, como Xexéo *et al* (2017), os elementos sociais do videogame se encontram em diversas outras camadas quando não do jogo multijogador: na comunidade que cria, nas discussões, no compartilhamento de momentos de jogo em serviços de *streaming* digitais, etc. Assim, mesmo sendo uma anomalia na história e na cultura dos jogos (BRUNI, 2017), o videogame monojogador, como o caso de *The Witcher*, possui efeitos sociais e de sociabilidade associados a ele.

The Witcher é, antes de mais nada, um RPG eletrônico e carrega, na sua estrutura de jogabilidade, diversos elementos pertencentes a essa tradição. Curiosamente, o RPG eletrônico ou *games* de RPG nascem colados ao RPG tradicional de papel e caneta. Quando *Dungeons & Dragons* é lançado em 1974, estudantes de programação traduziram partes dos componentes matemáticos do jogo em computadores poderosos daquele tempo. Assim, nasceu os primeiros RPGs de computador, colocando o jogador em uma *dungeon* contra inimigos programados, dando-lhes uma série de ferramentas de combate (ataques com a espada, magias etc) e a possibilidade de se tornar mais forte à medida que derrotava os inimigos e acumulava pontos de experiência (PEPE, 2019).

Temos assim a primeira versão do RPG eletrônico bastante voltado para a parte da *ludus* e visando a *alea*. Não era uma interpretação de papéis *per se*, mas a colocação das estatísticas do jogo em um ambiente pré-programado, dando ao jogador o controle do seu personagem apenas para ações de movimentação e combate. Eventualmente e com o avanço tecnológico, os RPGs começaram a introduzir mais elementos narrativos, dando voz ao jogador a partir do personagem na tela. *Ultima IV*, de 1985, é um marco: sendo o quarto jogo na franquia e após salvar o mundo, o objetivo do jogador é aprimorar virtudes e ensinar as pessoas do mundo como se tornar uma pessoa melhor. Essa premissa desloca a ideia de “derrotar o mal; salvar o mundo” e coloca o jogador em um contato mais próximo com um mundo fictício, onde são colocadas escolhas para o jogador que definirão seu progresso.

Anos mais tarde, em 1997, *Fallout* irá elevar as possibilidades, modificando a própria forma de interagir com o mundo proposto a partir da criação do personagem e das escolhas ao longo do caminho: crie um personagem com um nível baixo de inteligência e ele mal poderá falar, ou outro com esse atributo tão alto que sua retórica poderá convencer e provar que o plano final do antagonista está errado e fazê-lo desistir. (PEPE, 2019).

A ideia de interpretar papéis assumiu a forma a partir de escolhas possíveis dentro da narrativa, por vezes sendo possível criar um personagem – selecionando o gênero, alterando a aparência, selecionando classes como em D&D – e em outras estabelecendo um personagem já pré-definido, cujo papel seria interpretado a partir da própria mecânica do jogo.

Destarte, podemos incluir os primeiros elementos do RPG eletrônico que encontramos em *The Witcher: ludus*, *alea* e *mimicry* aparecem para organizar os elementos de jogabilidade e de imersão. Nos três jogos da franquia, assumimos primariamente o papel de um personagem já estabelecido, ou seja, assumimos um *avatar*: o bruxo Geralt de Rívia. Como bruxo, ele é criado e treinado para matar, tornando a caça de monstros sua profissão. Esse lugar é que ele ocupa no jogo, pois o *avatar* do jogador será constantemente colocado contra criaturas tidas como monstruosas, que seria então sua responsabilidade e ganha-pão se livrar. Para isso, o jogador possui duas espadas, cinco sinais (magias de baixo nível), poções tóxicas que aumentam as habilidades do bruxo, armadilhas para as criaturas e bombas caseiras de diversos efeitos; esses recursos são separados em três elementos no jogo, isso é, habilidade com a espada, capacidade mágica e alquimia (esse último correspondendo ao uso e fabricação das poções, das armadilhas e das bombas). Além disso, seja tratando de seus contratantes – que podem ser desde camponeses assolados pelos monstros e pela guerra até nobres e reis que querem se livrar de alguma maldição – seja na busca pelos objetivos principais e pessoais do seu personagem, o jogador, através desse *avatar*, deve negociar, decidir, responder e questionar. Deve, enfim, em alguma medida, dar voz a Geralt. Isso aparece como uma série de possíveis falas do personagem na interação com outros personagens, como parte da estrutura da jogabilidade para fazer o jogo avançar.

A noção de *avatar* no contexto dessa pesquisa é bastante relevante, pois Geralt não é apenas um personagem ou o protagonista. Ele é, ao longo dos três jogos, *o* jogador. Um *avatar* costuma ser um personagem inserido na narrativa e controlado

pelo jogador como se fosse o próprio, estabelecendo um caminho que envolve o corpo do jogador – que está apertando botões, focando os olhos, etc – e o mundo virtual em que seu avatar está posto (BAROOEE et al, 2021). Em consonância a isso, para Helsdingen (2020), a experiência narrativa do videogame difere-se significativamente de outras mídias por ser altamente interativa enquanto aplica elementos visuais e sonoros. A interação com o mundo e mesmo a maneira que os elementos visuais e sonoros são aplicados e sentidos costuma estar associado, em jogos focados em histórias, com o *avatar* do jogador. Além disso, sendo um jogo monojogador, a jogabilidade de *The Witcher* é construída a partir de estruturas lúdicas progressivas associado ao desenvolvimento de complexidades - mecânicas e narrativas – desse mesmo *avatar* (BRUNI, 2017).

Isso significa que o jogo só avança na medida em que o jogador: 1) aumenta sua perícia no controle de Geralt dentre os diversos desafios apresentados; 2) aumenta as estatísticas gerais de Geralt – a complexidade matemática que envolve a força de seus ataques, a quantidade de dano que pode levar, etc – ao subir de nível e encarar desafios maiores e; 3) toma decisões *como* Geralt na narrativa, escolhendo diálogos e ações que afetam, em algum nível, o desenrolar da trama.

A *interpretação de papéis* em *The Witcher* é, na verdade, interpretação de *um* papel: o de Geralt. É com ele que nos movimentamos, interagimos, lutamos, morremos. É o *avatar* do jogador, mas um *avatar* que carrega uma historicidade específica: diferente do RPG de caneta e papel e mesmo daqueles referentes a outros videojogos, Geralt é um personagem inteiro com uma relação com aquele mundo que advém da ligação que o jogo faz com os livros.

Isso cria uma certa ambiguidade, pois ao mesmo tempo que Geralt parece um personagem por si próprio, muitas das ações do jogo – e incluindo decisões de diálogos e como o personagem irá responder determinadas situações – dependem da agência do jogador. Porém, essa relação não é direta e unívoca no nível da enunciação: as opções que aparecem expressam mais a *ideia* da resposta, porém a resposta em si – aquela que será dita pelo personagem – assume outra configuração. Nesse sentido, reafirmamos que se interpreta o personagem Geralt, e não um bruxo ou uma forma arquetípica: é como se o livro se presentificasse na adaptação estabelecida pelos desenvolvedores do jogo e a interação do jogador com seu *avatar*.

Se, seguindo Foucault em *As Heterotopias* (2013), o teatro perfaz na cena toda uma série de lugares e o cinema em um espaço de duas dimensões projeta um de

três, o videogame abre em um espaço de três dimensões a possibilidade de um corpo se projetar nele como outro. É parte de um espaço heterotópico, um espaço real fora de todos os lugares reais, ocupado por um corpo *outro*; no presente caso, um corpo que se pretende como Geralt, o *outro* corpo daquele que joga. O que queremos salientar com isso é que na relação jogador-*avatar* há efeitos de subjetivação que não podem ser tomados em análise da mesma maneira que aconteceria em um filme ou em um livro, considerando também uma característica do videogame enquanto indústria na qual se tenta “universalizar” o máximo possível os corpos e o discursos representados. Assim, se o *avatar* é o corpo que deve ser *assumido* ao jogar, quais discursos são mobilizados na constituição desse corpo?

2. Do Discurso da Arqueologia à História arruinando o Corpo: Instrumentos de Análise

Nesse capítulo conceituaremos nosso horizonte teórico-metodológico para empreender um estudo discursivo que leve em conta a constituição dos corpos e da subjetividade. Partindo dos Estudos Discursivos Foucaultianos (EDF) e da caixa de ferramentas conceituais de Michel Foucault, levantaremos alguns desses instrumentos arqueogenealógicos que embasam e operacionalizam nossas análises, bem como do que estamos falando com “discurso”, “memória discursiva”, “subjetividade”, “jogos de verdade” e “corpo”.

Além das contribuições do filósofo francês, discutiremos conceitos e categorias que procedem do instrumental foucaultiano ou tangenciam os objetivos de nossa pesquisa, como a noção de gênero, de masculinidade e de virilidade. Acreditamos que com essa fundamentação poderemos mais adequadamente adentrarmos nas análises propriamente ditas de nosso *corpus*.

2.1 Discurso e Subjetividade

Nossa pesquisa parte da relação indissociável entre discurso e subjetividade, ou melhor, do discurso enquanto um dos elementos capazes de produzir subjetividades. Para isso, parte, também, de uma perspectiva foucaultiana sobre discurso que rompe com uma noção puramente linguística desse conceito, integrando-o nas malhas do poder-saber que perpassa as relações entre língua, imagem, sujeito e história, funcionando como prática.

A partir dos estudos de Michel Foucault, é necessário considerar que a subjetividade é um produto de um processo social e histórico, associado a tramas complexas de poder e de saber que concorrem, *de fora*, para a criação das possibilidades de subjetividade. Nesse sentido, não se fala de uma individualidade colocada no mundo, mas de relações exteriores que se manifestam nas enunciações de um sujeito inscrito no discurso e na história.

É preciso, pois, passar por algumas noções construídas por esse autor, tal qual sua discussão sobre sujeito, sobre poder, sobre os modos de subjetivação numa perspectiva ampla e numa perspectiva ética, e, claro, sobre como ele concebe o

discurso. Começaremos com esse último para localizar na noção de posição-sujeito e de enunciado um nexo inescapável entre discurso e subjetividade.

Referimo-nos à Arqueologia do Saber (2015a) quando tratamos do discurso em Foucault, especialmente por estar nessa obra uma organização fundamental dessa "caixa de ferramentas" do autor. Desde o princípio, trata-se de história e do sujeito:

> Trata-se de uma empresa pela qual se tenta medir as mutações que se operam, em geral, no domínio da história; empresa onde são postos em questão os métodos, os limites, os temas próprios da história das ideias; empresa pela qual se tenta desfazer as últimas sujeições antropológicas; empresa que quer, em troca, mostrar como essas sujeições puderam-se formar (FOUCAULT, 2015a, p. 18)

Nesse primeiro momento, retornando aos seus trabalhos anteriores e elaborando uma forma de método – que dirá arqueológico – estabelece alguns conceitos e princípios. Para Foucault, é preciso tratar do discurso como acontecimento, em um ponto em que ele irrompe, causando como uma cesura, e se dispersa, podendo ser repetido, esquecido, transformado, reelaborado: "Não é preciso remeter o discurso à longínqua presença da origem; é preciso tratá-lo no jogo de sua instância" (FOUCAULT, 2015a, p. 31). A partir disso, ou seja, do conjunto finito daquilo que foi propriamente dito em um determinado lugar e tempo, pode-se formular o questionamento principal da análise discursiva foucaultiana: "como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar?" (FOUCAULT, 2015a, p. 33)

Assim, para ele, a análise possível de um campo discursivo precisa olhar e descrever a singularidade da situação do enunciado, determinando suas condicionantes, seus limites e as ligações com outros enunciados propriamente ditos. O que se tenta é observar a emergência do enunciado, uma incisão histórica que não se esgota na língua ou no sentido, e cuja existência – como acontecimento – ligado ao campo de uma memória "está aberto à repetição, à transformação, à reativação". (FOUCAULT, 2015a, p. 35).

Mas o que seria, então, o enunciado? O primeiro movimento de Foucault ao tentar definir esse conceito é o de diferenciá-lo de uma série de outras unidades presentes em análises estruturalistas, lógicas e gramaticais, estabelecendo-o como uma função

> [...] é uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se

> eles “fazem sentido” ou não, segundo que regra se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (oral ou escrita). Não há razão para o espanto por não se ter podido encontrar para o enunciado critérios estruturais de unidade; é que ele não é em si mesmo uma unidade, mas sim uma função que cruza um domínio de estruturas e unidades possíveis e que faz com que apareçam, com conteúdos concretos, no tempo e no espaço. (FOUCAULT, 2015a, p. 105)

Com o enunciado Foucault se afasta de qualquer forma de análise que se utiliza de operadores puramente psicológicos, coisas como a intenção do autor ou o projeto de sua vida. Propõe, atendo-se nesse átomo discursivo, apreender outras formas de relações, caracterizando-o por meio de quatro elementos: referencial, posição-sujeito, domínio associado e existência material. Vejamos cada um e como se liga ao presente trabalho.

O campo de emergência que irá definir ou diferenciar as possibilidades de um enunciado é do que se trata o referencial. É a partir dessa noção que se pode atribuir sentido e valor de verdade (GREGOLIN, 2016). Na letra de Foucault, o referencial são as “leis de possibilidade, de regras de existência para os objetos que aí se encontram nomeados, designados ou descritos, para as relações que aí se encontram afirmadas ou negadas” (2015a, p. 110). É nesse conjunto que ele estabelecerá que qualquer descrição do nível enunciativo precisa ser feita a partir desse jogo estabelecido pelo enunciado: “pela análise das relações entre o enunciado e os espaços de diferenciação, em que ele mesmo faz aparecer as diferenças” (FOUCAULT, 2015a, p. 111).

Um enunciado sempre comporta também um sujeito: o que não é o mesmo que dizer que um enunciado sempre tem um autor, ou de que é dele que se trata. O sujeito a que se refere é uma posição ocupada, uma perspectiva por onde se constrói os sentidos e a qual vários indivíduos podem ocupar; inversamente, também, o mesmo indivíduo pode vir a ocupar várias posições-sujeito em uma sequência diversa de enunciados. É uma função vazia (FOUCAULT, 2015a).

Ao pensar em uma análise de obras ficcionais, como a do presente trabalho, vale ressaltar ainda a diferença fundamental que se estabelece entre a posição-sujeito, o autor e mesmo os personagens das obras. Se há o autor de *Wiedźmin*, o indivíduo Andrzej Sapkowski, cujo nome está na capa do livro, os enunciados dentro dessa obra não correspondem propriamente a ele, mesmo tendo sido materialmente formulada – enquanto um conjunto de signos horizontalmente postos – por esse

indivíduo. O que Foucault chama a atenção é o aspecto de que o sujeito do enunciado que ele está tentando divisar não é o autor da formulação, não é uma causa ou origem de uma frase, nem a intenção significativa, normalmente entendida como oculta, que penetra as palavras, tampouco um núcleo ou essência imutável. Os enunciados de um romance não têm sempre o mesmo sujeito, igual a si mesmo e que poderia corresponder a toda a intenção e psicologia (ou subjetividade?) do seu autor, seja de acordo com o que se refere à história e ao espaço daquilo que está sendo contado, ou descrevam aquilo que está na perspectiva de um narrador onisciente ou do ponto de vista de um personagem:

> Esses enunciados, ainda que o autor seja o mesmo, ainda que só os atribua a si, ainda que não invente *relais* suplementar entre o que ele é e o texto que se lê, não supõem para o sujeito enunciante os mesmos caracteres; não implicam a mesma relação entre o sujeito e o que ele está enunciando (FOUCAULT, 2015a, p. 113)

Há que se considerar também o que seria a função-autor para diferenciá-la da posição-sujeito. Essa função se refere a um princípio agrupador, como chamará Foucault (2014a), porém que funcionará de forma diferente dada a ordem do discurso a qual está associada. No discurso literário, como teríamos na série de livros aqui analisada, é o autor que presta "contas da unidade de texto posta sob seu nome [...] O autor é aquele que dá à inquietante linguagem da ficção suas unidades, seus nós de coerência, sua inserção no real". É, pois, uma *função* estabelecida historicamente em um discurso dado, diferentemente do sujeito. Dentro do discurso do videogame a função-autor se estabelece de forma outra[6], pois o agrupamento da obra costuma estar associado a desenvolvedoras ou *publishers*[7] especificas; no caso de *The Witcher*, à CDProjektRED.

O procedimento que nos interessa naquilo que está associado ao discurso que subjetiva Geralt está mais próximo do que Foucault irá entender como o comentário, esse processo sempre de um texto fazer falar outro texto. A volta de um "texto primeiro" em um comentário, um "texto segundo", nos coloca em um campo próximo aquele da adaptação. Essa repetição, esse fazer falar "*enfim* o que estava articulado silenciosamente no *texto primeiro"*, é realizado numa adaptação entre mídias

[6] É valido assinalar que há algumas raras exceções nas quais o nome de um diretor ou idealizador do *game* se estabelece mais tradicionalmente como um autor, é o caso de nomes como Hideo Kojima e Suda 51.

[7] A *publisher* pode ser entendida como a empresa que estará responsável pela publicação e distribuição dos jogos. Por vezes, a desenvolvedora faz parte da *publisher.*

diferentes: se antes era letra, agora é imagem, som, interação. Esse procedimento, interno ao discurso, abre espaço para o deslocamento. Assim as posições-sujeito analisados na pesquisa não implicam uma contiguidade entre o autor (Sapkowski) e o personagem (Geralt), tampouco implicariam numa análise psicológica do próprio personagem. Têm, antes, a ver com o lugar ocupado nos enunciados, sempre numa inscrição histórica.

Inscrito na história, pois acontecimento, o enunciado vê suas margens povoadas por outros tantos enunciados, que se ligam e se relacionam, sempre se ligando a outros por meio do retorno e da atualização de memórias, confirmando ou negando as verdades produzidas pelo discurso. Sem um campo ou um domínio associado, a função enunciativa não se exerce. O enunciado assim coexiste com outros, tecendo uma trama ou uma rede que pode ser retomado e reatualizado, formando

> em torno de si, um campo de coexistências, efeitos de série e de sucessão, uma distribuição de funções e de papéis. Se se pode falar de um enunciado, é na medida em que uma frase (uma proposição) figura em um ponto definido, com uma posição determinada, em um jogo enunciativo que a extrapola (FOUCAULT, 2015a, p. 121)

É esse campo que permite que se atualize o discurso que cria ou subjetiva um personagem presente em um livro dos anos 90 para um videogame dos anos 2010 e encontre, nesses enunciados, efeitos de sentido que remetem a discursos outros como da masculinidade, da virilidade, da violência, das práticas de exclusão, etc. Mais que isso, o enunciado

> abre para si mesmo uma existência remanescente no campo de uma memória [...] é único como todo acontecimento, mas está aberto à repetição, à transformação, à reativação [...] está ligado não apenas a situações que o provocam, e a consequência por ele ocasionadas, mas, ao mesmo tempo, e segundo uma modalidade inteiramente diferente, a enunciados que o precedem e o seguem" (FOUCAULT, 2015a, p. 35)

Por fim, a quarta característica da função enunciativa é sua existência em algum tipo de materialidade. Isso não significa olhar apenas para essa materialidade como uma espessura que seja variável, com critérios diversos de reconhecimento, mas como constitutiva do próprio enunciado: "o enunciado precisa ter uma substância, um suporte, um lugar e uma data" (FOUCAULT, 2015a, p. 123). É essa espessura material que define as possibilidades de reinscrição e transcrição de um enunciado: Foucault nos exemplifica que o mesmo enunciado pode ser colocado numa folha de caderno ou na publicação de um livro, mas que é mais difícil definir se é o mesmo

enunciado quando um romancista o coloca na boca de um personagem em um romance. Da mesma forma, o campo em que a materialidade está inserida também modifica o enunciado: “A frase ‘os sonhos realizam os desejos’ pode ser repetida através dos séculos; não é o mesmo enunciado em Platão e em Freud” (FOUCAULT, 2015a, p. 126).

Sendo o enunciado um nó em uma rede que tangencia outros enunciados e formam o discurso, a possibilidade que se abre em sua apreensão, exposição e descrição nos permitirão reestabelecer as relações que os constituem, que constituem certos discursos. Essa descrição não ocorre em um nível sincrônico, estrutural, já que é histórico, genealógico, compondo uma noção - que entrelaça discurso, poder e verdade - que será nomeado como uma arqueogenealogia (GREGOLIN, 2016). Retomando Courtine, estamos no campo de uma memória discursiva, uma vez que os enunciados agenciam essa memória e constroem a história:

> implica recuperar os postulados sobre a “existência histórica dos enunciados” e de um “campo associado”, considerando que as FDs [formações discursivas] possuem fronteiras que se deslocam, impulsionadas pela memória discursiva que, por sua vez, produz lembranças ou esquecimentos, repetições ou silenciamentos de enunciados. Por isso, nem sempre ela é localizável na linearidade do discurso, devendo, o analista, acionar a relação entre o inter e o intradiscurso para, assim, localizar os vestígios da memória que possibilitam a produção (e a apreensão) dos sentidos. (COURTINE, 2009 *apud* WITZEL, 2011, p. 112)

Se nos vestígios da memória podemos localizar a produção e apreensão dos sentidos, resta entender também que essa construção da história terá marcações sobre um elemento fundamental no processo de subjetivação dos sujeitos: o corpo.

2.2 Masculinidade e Virilidade

Adentrar a discussão sobre uma certa constituição de homem histórico, homem esse não aquele universal, mas aquele que se diz em oposição a toda uma outra série de categorias – das quais a mulher é a principal – requer levar em conta as discussões sobre o corpo desenvolvido por Michel Foucault, bem como o desenvolvimento do conceito de gênero dentro das teorias feministas até, enfim, alcançar o conceito de masculinidade e o discurso da virilidade.

Curiosa a necessidade de precisar perpassar por essas definições para poder falar de algo que, historicamente no ocidente, foi sempre o assunto generalizado: era preciso pesquisar a mulher, as histéricas, os anormais, os desviantes sexuais, as

raças etc; o homem, o corpo masculino era a norma e o padrão histórico ao qual os outros se referiam. Não que o poder não perpasse esses sujeitos, mas era que os interpelava para assumi-lo, colocá-lo no local da hegemonia, muito embora ilusório. Afinal, o corpo, seja lá qual for seu gênero, sempre foi marcado pela história, pela proveniência (*Herkunft)* para seguirmos a leitura foucaultiana de Nietzsche.

"A genealogia, como análise da proveniência, está, portanto, na articulação do corpo com a história. Ela deve mostrar o corpo inteiramente marcado pela história, e a história arruinando o corpo" (FOUCAULT, 2015b, p. 280). Essa citação melhor sintetiza o pensamento foucaultiano sobre o corpo. Essas noções já começavam a aparecer nos anos 50 em trabalhos de fenomenólogos como Merleau-Ponty, afirmando que as experiências dos corpos não eram naturais, mas carregados de história, ou, pela articulação de Butler, na famosa afirmação de Beauvoir sobre tornar-se mulher (BUTLER, 2019, p. 215).

Entretanto, mais do que ecoar o pensamento desses autores, Foucault traz o corpo articulado com a genealogia nietzscheana e, em seus trabalhos mostrará como a proveniência se inscreverá "no sistema nervoso, no humor, no aparelho digestivo" (FOUCAULT, 2015b, p. 280). É dessa forma que irá perceber o poder disciplinar em Vigiar e Punir (FOUCAULT, 2014b). Logo, sua noção está nas relações de poder-saber enquanto instituidoras de verdades ou vontades de verdade (FOUCAULT, 2014a) que capturará o corpo numa trama discursiva que irá reger práticas que se inscreverão sobre esses corpos. É nesse sentido que o corpo é uma superfície de inscrição de acontecimentos e da ilusão de uma unidade substancial – o Eu – marcado e arruinado pela história de verdades e de origens.

Falar em corpo e subjetivação numa perspectiva foucaultiana também nos leva a considerar a relação entre discurso e jogos de verdade. Larrauri (2014) esclarece que o enunciado para Foucault é tal qual um ato ilocutório, isso é, um ato de linguagem que realiza uma intenção, performa uma verdade para além do seu conteúdo locutório. Nesse sentido, não é de uma verdade falseável ou não, constatativa tal como da lógica, mas sim de uma verdade que se performa bem-sucedida quando proposições suscetíveis de verdade se constroem entre suas margens "a verdade se tornou [...] uma das coisas que se faz quando se fala" (LARRAURI, 2014, p. 286).

Mas o que isso quer dizer? Que os enunciados realizam uma vontade de verdade que instaura o que e como é possível conhecer algo de forma legitima.

> Foucault introduz, sobretudo a partir de 1980, o conceito de "jogo de verdade" para designar as regras que condicionam o sujeito e o objeto. Os enunciados são, pois, os atos ilocutórios de um discurso constatativo, que consistem na validação de um jogo de verdade. A verdade (o jogo de verdade) é, deste ponto de vista, o efeito, o produto, o resultado de uma prática discursiva. (LARRAURI, 2014, p. 285)

Foucault (2002) estabelecerá uma continuidade entre o uso de “verdade” desde a Antiguidade grega na ideia de que o saber verdadeiro é composto entre dizer e ver, gerando um efeito de autenticidade. Em Édipo Rei, há três pares de saberes (ou de testemunho ou de olhares?) que constituem a verdade sobre a praga em Tebas: o profético ou dos deuses; o dos reis, dos soberanos; e o testemunho dos escravos

> Podemos dizer, portanto, que toda a peça de Édipo é uma maneira de deslocar a enunciação da verdade de um discurso de tipo profético e prescritivo a um outro discurso, de ordem retrospectiva, não mais da ordem da profecia, mas do testemunho. É ainda uma certa maneira de deslocar o brilho ou a luz da verdade do brilho profético e divino para o olhar, de certa forma empírico e quotidiano, dos pastores. Há uma correspondência entre os pastores e os deuses. Eles dizem a mesma coisa, eles vêem a mesma coisa, mas não na mesma linguagem nem com os mesmos olhos (FOUCAULT, 2002, p. 40)

O testemunho dos escravos se dá na forma de um simples espectador passivo da ordem divina: é constatativo, pois pode dizer “*olha*, está ali o que vi, a verdade”. Encaixa-se, em um testemunho passivo, aquilo que se vê com o que se diz, e aquilo que é verdadeiro é a constatação distante do que se pode olhar. Esconde-se, assim, do campo da verdade e do dizer, a vontade de verdade, ou seja, o jogo da verdade constatativo elide a relação entre a verdade e poder, até mesmo de si próprio. Quer com o saber uma verdade que não seja resultado dessa mesma vontade e o realiza ao escondê-lo.

É desse jogo de verdade constatativo que se funda as ciências, sobretudo a das ciências humanas, enquanto um discurso que se pretende ver e constatar um objeto a partir dos sujeitos que detém seu saber, em outras palavras “o discurso das ciências humanas pretenderá nada pesar na constituição do objeto e do sujeito desses saberes. Apresentará seus objetivos como pertencendo desde sempre à realidade natural e o discurso científico como o que todo sujeito razoável deve aceitar” (LARRAURI, 2014, p. 293).

É por esconder o performático de seus enunciados que o entendimento da existência da loucura enquanto um ato da linguagem é por vezes de difícil compreensão: cria-se e marca-se com a verdade posta em jogo pelo discurso que

esconde sua relação com o poder. Para Foucault, os enunciados são materiais e incorporais: há uma materialidade efetiva que se expressa no modo ou na categoria do ser “Não há botânica e as árvores, como não há a psiquiatria e os loucos, mas se *arborifica*, se *louquifica”* (LARRAURI, 2014, p. 293). Os jogos de verdade, mesmo constatativo, na sua relação com a linguagem, invisibiliza a realização da vontade de verdade que coloca em jogo.

Quando dizemos que “se louquifica” isso significa a constituição de um objeto que incidirá, não só um discurso, mas uma série de práticas que marcarão as subjetividades, fazendo advir pelo saber-poder modos possíveis de subjetivação. Não é assim tão distante da forma como podemos olhar para o gênero, para a masculinidade: constitui-se os objetos, as práticas, relança-se os jogos de verdade e, assim, os corpos são investidos e arruinados de história. As performances de gênero enquanto práticas constantes de corpos que reiteram certas categorias sociais e históricas só se produzem na medida em que o discurso é capaz d produzir os efeitos que ele mesmo nomeia no domínio social. (DUARTE, 2017)

O que feministas como Joan Scott (2019) e Judith Butler (2019) leem, interpretam e articulam face ao corpo arruinado pela história, é como essa noção influi nas relações de gênero, concebendo esse conceito como uma noção essencial para pensar os desdobramentos históricos associados aos sujeitos que, de uma forma ou outra, constituem-se sobre os índices de “homem” e/ou “mulher”.

Em seu clássico “Gênero: uma categoria útil para análise histórica”, Joan Scott debate os desenvolvimentos que se deram ao redor desse termo, elencando seus problemas e desdobramentos para construir uma categoria que possa ser utilizada historicamente. Sua definição basilar é de que o gênero “é um elemento constitutivo de relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos; e o gênero é uma forma primeira de significar as relações de poder” (SCOTT, 2019, p. 67).

Enquanto esse elemento constitutivo, o gênero irá implicar em quatro aspectos correlacionados: as múltiplas representações simbólicas evocadas, os conceitos normativos que tentam limitar as possibilidades de interpretação e de sentido, a discussão política que tenta naturalizar o binarismo, e a construção de uma identidade subjetiva histórica e socialmente localizada. Seria então tarefa dos historiadores olhar para esses aspectos ao discutir gênero, abrindo a possibilidade de analisar esse processo social e seus diversos efeitos.

Já enquanto uma forma primeira de significar as relações de poder, Scott estabelece que estando associado a um conjunto de referências que irão organizar certas percepções o gênero estaria implicado na construção do poder em si, na distribuição e controle de acesso a recursos materiais e simbólicos

> O gênero é, portanto, um meio de decodificar o sentido e de compreender as relações complexas entre diversas formas de interação humana. Quando os(as) historiadores(as) procuram encontrar as maneiras como o conceito de gênero legitima e constrói as relações sociais, eles/elas começam a compreender a natureza recíproca do gênero e da sociedade e as formas particulares, situadas em contextos específicos, como a política constrói o gênero e o gênero constrói a política. (SCOTT, 2019, p. 70-71)

É importante notar que a categoria histórica de Scott não necessariamente conversa com os conceitos foucaultianos ponta a ponta, sobretudo na sua forma de compreender essa organização e distribuição de poder. Entretanto, parece-nos bastante clara uma correlação entre a maneira que o corpo será entendido pelo autor francês e como Scott irá definir o gênero como esse elemento constitutivo das relações sociais perpassado por discursos e verdades. Ademais, a autora afirma que tais elementos apontados por ela podem ser encontrados em outras categorias, como as de raça e classe, entretanto a implicação de gênero na organização e significação das relações de poder é uma especificidade própria desse conceito. Isso não significa entender gênero como algo de uma estrutura antropológica universal ou referido apenas ao binarismo homem-mulher:

> Só podemos escrever a história desse processo, se reconhecermos que "homem" e "mulher" são ao mesmo tempo categorias vazias e transbordantes; vazias porque elas não tem nenhum significado definitivo e transcendente; transbordantes porque, mesmo quando parecem fixadas, elas contêm ainda em si definições alternativas negadas ou reprimidas (SCOTT, 2019, p. 75)

Enquanto um elemento constitutivo das relações, o gênero também configurará relações próprias do corpo, relações de si consigo, ou, para usar as palavras de Foucault (2009), como os sujeitos subjetivam a si mesmos. É por esse aspecto que enveredará Judith Butler, trazendo para a crítica feminista e para a teoria de gênero a ideia de *ato*, que fundará a noção de *performatividade*

> Fazer, dramatizar e reproduzir parecem ser algumas das estruturas fundamentais da incorporação. Essa feitura dos gêneros não é simplesmente a forma exterior de agentes incorporados, sua superfície, a forma como estão abertos para a percepção dos outros. A incorporação movimenta claramente um conjunto de estratégias, ou o que Sartre talvez chamasse de um estilo de ser, ou o que Foucault dizia ser uma "estilística da existência". Esse estilo nunca é completamente autoestilizado; a vivência desses estilos está inserida em uma certa história, que condiciona e limita suas possibilidades.

> Consideremos gênero, então, como *um estilo corporal*, um “ato”, que é intencional e performático, em que “performático” tem ao mesmo tempo uma carga “dramática” e outra “não referencial” (BUTLER, 2019, p. 216)

Para Butler, há uma repetição sustentada initerruptamente pelos corpos que criará o próprio signo do que é *ser* mulher ou *ser* homem. Assim os corpos se tornam gênero pela renovação, revisão e consolidação de atuações através do tempo, implicando uma dimensão histórica capaz de desvelar o vácuo dessas categorias, mas que sem dúvida transborda nas relações. É importante destacar que Butler, apesar de partir nesse momento de um ponto de vista fenomenológico, não irá tratar o ato performático como uma escolha individual, mas tampouco como uma imposição vertical e recebida de forma passiva pelo corpo. “Os atores estão sempre no palco, inseridos nas demarcações da performance [...] os corpos atribuídos de gênero atuam num espaço corporal culturalmente restrito e performam suas interpretações de acordo com as diretrizes existentes” (2019, p. 223). Entendemos com essa referência uma aproximação, mais uma vez, com a noção de poder e de subjetivação em Foucault, considerando que as relações de poder não serão apenas verticais e implicarão em práticas institucionais, de saber e de si.

Assim, o ato performativo do corpo irá voltar para si mesmo, atuando gênero e constituindo o gênero. É de forma similar que essa autora irá pensar a relação entre a constituição do sujeito pelo poder: o poder é a condição constitutiva do sujeito e também é retomado e reiterado na sua ação (BUTLER, 2020). Ao retomarmos esses atos performativos, na sua localização temporal, que constituem o gênero, podemos seguir com Joan Scott e questionar o que está em jogo quando se invoca o gênero para justificar ou explicar posições políticas, bem como de que forma as percepções implícitas de gênero são reativadas e o que elas deixam de fora.

Vazio e transbordante, atuado incessantemente, interpelado pelas relações de poder-saber e de produção de verdades que se voltam sobre si mesmo e os subjetivam, os corpos se tornam os objetos de práticas corporais sociais e individuais – se é que, nessa perspectiva, ainda seja possível pensar nesse tipo de separação – que o generificam e, assim, confundem a própria inscrição histórica nesse corpo com o gênero que ele atua como naturalizado. Entretanto, esse processo nunca é sem conflito, e as formas de gênero que tentam se consolidar são sempre precárias – formas como a masculinidade (CARVALHO FILHO, 2008).

A masculinidade, formada por práticas corporal-reflexivas, constitui um mundo social, sendo um aspecto presente em uma ampla estrutura. Está presente nas relações sociais, nas instituições, no mercado de trabalho, e instituída de forma historicizada, constituindo-as e constituindo-se. (CARVALHO FILHO, 2008).

Partindo da noção das relações de gênero forjadas na história, Connell define a masculinidade como uma configuração de práticas organizadas nessas relações. Sendo assim, sempre relacional, os padrões de masculinidade estarão em oposição – real ou imaginário – a um modelo de feminilidade. A incorporação de masculinidades se dará a partir de vários contextos, como nas habilidades esportivas, no compromisso com práticas de risco para o estabelecimento de uma "reputação masculina", no aprendizado sexual imaginariamente associado à exploração e conquista, etc. Entretanto, a novidade dessa autora é considerar a constituição de um modelo hegemônico, isso é, uma forma normativa da organização que "incorpora a forma mais honrada de ser um homem, ela exige que todos os outros homens se posicionem em relação a ela e legitima ideologicamente a subordinação global das mulheres aos homens" (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). Essa hegemonia seria constituída por dispositivos próprios de cada região: às vezes locais, às vezes regionais ou globais, na medida em que se olha para o campo transnacional das políticas internacionais, das mídias de massa e do comércio.

Esse modelo hegemônico não necessariamente corresponde à vida de nenhum homem real, servindo como expressão de ideais, fantasias e desejos difundidos, como modelos de relações com os outros (principalmente, com mulheres), apontam para a solução de problemas nas relações de gênero (e, quando falham, são contestados enquanto lugar hegemônico), e se constituem e se articulam nas circunstâncias locais cotidianas. São, dito de outra forma, permeados por práticas discursivas e não-discursivas que, apoiados sobre uma certa vontade de verdade, subjetivam os corpos e, também, geram resistência.

Vale notar que a construção de um modelo de masculinidade hegemônica pressupõe masculinidades subalternas, que não correspondem às características construídas próprias a essa. Alguns autores destacados na revisão do conceito por Connell estabelecem alguns mecanismos de hegemonia, como a ostentação da masculinidade em meios midiáticos (sobretudo associado a esportes) ou na censura direcionada aos grupos subordinados, enquanto outros operariam por invisibilidade, removendo a possibilidade de censurar a forma hegemônica. O exemplo, bastante

interessante, é o exame midiático sobre o massacre de Columbine, nos Estados Unidos, quando se retira qualquer escrutínio sobre a masculinidade dos atacantes e representa-os apenas como “monstros” (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2013).

Sendo a masculinidade hegemônica esse objeto constituído na trama discursiva que enredará os corpos, ele não será absolutamente ligado a uma essência masculina própria do homem, que surgiria no âmago de todo macho

> O que distancia o conceito do essencialismo é o fato de que pesquisadores exploraram as masculinidades postas em ato por pessoas com corpos femininos. A masculinidade não é uma entidade fixa encarnada no corpo ou nos traços da personalidade dos indivíduos. As masculinidades são configurações de práticas que são realizadas na ação social e, dessa forma, podem se diferenciar de acordo com as relações de gênero em um cenário social particular (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2013, p. 250)

Assim, podemos nos questionar até que ponto a noção de masculinidade faz fronteira com outra, também histórica e presente no discurso, que é a de virilidade. De fato, Courtine (CORBIN; COURTINE; VIGARELLO, 2013) em uma curta nota de rodapé no terceiro volume da História da Virilidade aproxima esses dois termos, no sentido de que a virilidade analisada ainda ecoará, na memória sempre reativada do discurso, representações antigas associadas à força física, firmeza moral e potência sexual que asseguraria uma valência diferencial entre sexos e uma posição hegemônica do poder viril.

Porém, aproximar os conceitos não é aproximar a história. No trabalho organizado por Courtine, Corbin e Vigarello, percebe-se que não se buscava fazer com que homens fossem “masculinos”, e sim “viris”. A virilidade aparece como essa suposta substância que um macho pode estar impregnado para ser um homem “de verdade”, é aquilo que o macho deve alcançar, ascendendo, para ser “ativo”, poderoso, procriador, vigoroso etc. Uma série de significados que se pulverizam ao longo do tempo e se modificam com necessidades advindas das reconfigurações sociais, que tenta ainda hoje debilmente manter viva uma ideia de ascensão para a dominação do outro – normalmente, da fraqueza, da impotência, da efeminação (CORBIN, COURTINE; VIGARELLO, 2013).

Talvez poderíamos dizer, numa tentativa de articular as duas noções, que seria a virilidade de uma época e lugar a condicionante para a hegemonia de um modelo de gênero que se dirá masculino. Porém, haveria problemas também, ao menos considerando as formulações próprias dos autores. Connell preconiza que a hegemonia não se trata apenas de violência e agressão e, por mais que essas

características estejam associadas a dominação, a hegemonia teria embutido noções de consenso e participação de grupos subalternos. Ademais, a masculinidade na forma assumida por ele conversa diretamente com a ideia de gênero e de atos performáticos que generificam os corpos, enquanto a ideia de virilidade parece mais se associar ao discurso e sua relação com o poder-saber. Levando em conta essas dificuldades, o que podemos afirmar é que as duas noções se tangenciam e, sem dúvida, interpelam: virilidade aparece como um enunciado de um discurso mais antigo, enquanto a masculinidade hegemônica seria um conceito antropológico para dar conta de problemas postos pela noção de gênero.

3. De monstros, predadores, endríagos e bruxas: corpos e subjetivações de Geralts

Tendo esclarecido nosso *corpus* e explorado nossas ferramentas conceituais, prosseguiremos nesse capítulo com a análise dos discursos que funcionam como processos de subjetivação de Geralt ou, então, dos Geralts: de que forma o Geralt presente nos livros é tornado o Geralt dos *videogames.*

Para tanto, recortamos os enunciados e estabelecemos séries enunciativas provenientes do *corpus* que tratam dos diversos discursos e que apontam para uma interdiscursividade que subjetiva o personagem aqui tratado. Essas sequências foram destacadas no texto a partir de uma formatação própria, constando no topo "Sequência Enunciativa" e numeradas, entendendo-se assim que as sequências são partículas de um arquivo muito maior e cuja totalidade é indescritível (NAVARRO, 2020).

No que se refere aos enunciados da adaptação para videogame, utilizamo-nos além dos próprios jogos – sobretudo do terceiro – também de textos e imagens materializados nos *artbooks* dos três *games* e de um vídeo promocional de *The Witcher 3*, estabelecendo a rede discursiva que objetiva/subjetiva o personagem para o jogo. Os enunciados dos jogos e do vídeo foram recortados (a partir de fotos de tela, *printscreen*) e rearranjados em quadros de até quatro figuras e dispostas ao longo do texto. As sequências referentes aos *games* possuem também uma descrição das falas e opções de cada figura, isso se dá em razão da própria configuração dos jogos terem aspectos audiovisuais e interativos, com momentos em que o jogador é convocado a assumir o papel de seu *avatar*.

Quanto a organização do capítulo, separamos as análises em três grandes gestos analíticos: no primeiro, "Monstro e predador: masculinidades em conflitos" analisamos as sequência que descrevem e subjetivam o corpo de Geralt entre esses dois enunciados; o segundo, "Corpos saturados de sexualidade: as mulheres e o bruxo" trazemos os enunciados que estabelecem as relações afetivas e sexuais de Geralt, sobretudo a partir da "lascívia" que se diz marcar os bruxos e do sexo como é tratado nos *games*; e no terceiro, "Dê um trocado para seu bruxo: o endríago e a bruxa" propomos um gesto analítico dos discursos de violência que subjetivam o bruxo e o cartografam como uma masculinidade necropolítica ou necroempoderada.

Destacamos duas coisas importantes: o processo de análise aqui apresentado não remete a todos os tipos possíveis de leitura desse material, podendo ser apontado e se estendendo para além do recorte aqui realizado e das sequências apresentadas. A problematização que fazemos tem a ver antes com as práticas discursivas que fazem alguma coisa "entrar no jogo do verdadeiro e do falso e o constitui como objeto para o pensamento (seja sob a forma da reflexão moral, do conhecimento cientifico, da análise política, etc." (FOUCAULT, 2006a, p. 242). Nesse sentido, também, destacamos que analisar essas práticas não tem como resultado o desvelamento de um sujeito universal, de um discurso que atravessa todas as sociedades, mas sim de colocar em evidência os jogos de verdade na qual os discursos sobre Geralt estão inseridos, inclusive e principalmente esses que tendem a querer apagar a ilusão que é essa universalidade.

3.1 – Monstro e predador: masculinidades em conflito

Cabelos brancos, pupilas como as de cobra, um sorriso desagradável em um rosto horrendo, o corpo marcado de cicatrizes. Em todas as histórias escritas, essas características se repetem ao descrever o *bruxo* Geralt de Rívia no nível mais elementar, àquele que se refere ao momento em que se olha ou é olhado por outros. São momentos que despertam nos personagens medo, interesse acadêmico, curiosidade ou apenas repugnância e aversão.

Na letra de Sapkowski, essas características estão associadas ao próprio processo de mutação mágica tanto pela qual as crianças candidatas a bruxo passam quanto pelo perigo de sua profissão. No caso de Geralt, sua adaptação às mutações foi tão boa que lhe foram feitos experimentos a mais. "Desde essa época tenho cabelos brancos. Ausência total do pigmento capilar. Efeito colateral, como se costuma dizer, coisa de pouca monta e que quase nada atrapalha." (SAPKOWSKI, 2011, p. 136). Quase nada atrapalha na profissão que assume, aquele de matar monstros e desfazer maldições, momento em que o corpo aqui descrito se coloca, a todo momento, sob o risco de uma morte brutal "Não nutro ilusão alguma [...] Sei que vou morrer dentro de algum buraco fedendo à carniça, com o corpo rasgado por garras de grifo, lâmia ou mantícora". (SAPKOWSKI, 2013, p. 113).

Entretanto, sua aparência não é apenas um traço vazio, efetivando-se em uma série de significações dentro do mundo de fantasia em que se passa a história e que

remonta, no campo discursivo, com a realidade. Bruxos, e mais especificamente Geralt, são constantemente interpelados pelo seu lugar no mundo, sobretudo pelo seu próprio corpo e o que ele *performa.* Vejamos a primeira sequência enunciativa, recortada de contos do primeiro livro, *O Ultimo Desejo.*

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 01:

[Num livro sobre monstros]
A água-forte mostrava um monstro sobre um cavalo. Tinha cabelos desgrenhados, olhos enormes e dentes ainda maiores. Segurava, na mão direita, um longo espadão e, na esquerda, um saco com moedas de ouro.
- Bruxeador – disse a velha -, por alguns chamado de bruxo. Invocá-lo é muito perigoso, embora seja preciso, pois, se nada contra monstros e pragas puder, o bruxeador poderá. No entanto, tomar cuidado é preciso.
[...]
- ... tomar cuidado é preciso para não encostar no bruxeador, porque isso sérias queimaduras pode causar. E dele esconder donzelas, porque, acima de todas as medidas, o bruxeador lascivo é.
[...]
- Embora muito ganancioso e ávido por ouro ele seja – continuou a velha, com os olhos semicerrados -, não se deve lhe dar mais do que: por um afogardo, uma moeda de prata; por um gatolaco, duas moedas de prata; por um bampyro, quatro moedas de prata...
(SAPKOWSKI, 2011, p. 210)

– É um albino mutante, uma anomalia da natureza. Como é revoltante notar que se permite a entrada desses aleijões nas tabernas, no meio de pessoas decentes.
[...]
- o que é um bruxo, Civril? – quis saber Quinzena, o de peito desnudo.
- É um mágico de aluguel – respondeu o meio-elfo – Um prestidigitador que se contrata por um punhado de moedas. Como já disse: uma anomalia da natureza, uma ofensa às leis dos homens e dos deuses. Tipo como ele deviam ser queimados em fogueiras.
(SAPKOWKI, 2011, p. 109)

– Permite? – perguntou, tocando a bochecha do bruxo com a mão, aproximando seu rosto do dele e fitando-o diretamente nos olhos, enquanto ele engolia em seco. – Suas pupilas se adaptam automaticamente à intensidade da luz ou você pode dilatá-las e comprimi-las a seu bel-prazer? [...] Você é o primeiro bruxo que posso examinar de perto e, ainda por cima... nu em pelo! Ah! [...] Posso ouvir as batidas de seu coração. Um ritmo extremamente lento. Você consegue controlar o fluxo da adrenalina? Ah, perdoe minha curiosidade profissional, mas é que tenho a impressão de que você é estranhamente suscetível às características de seu próprio corpo”
(SAPKOWSKI, 2011, p. 262 – 264)

Nessa primeira sequência temos enunciados que partem de ordens discursivas distintas para tomar o corpo do bruxo. O primeiro enunciado, de um livro de “remédios para todos os monstros, feitiços e prodígios que surgiram ou que estão por surgir no mundo” (SAPKOWSKI, 2011, p. 209), apresenta um conhecimento folclórico, um compilado de saberes de camponeses; no segundo, um bandoleiro explica para seu

companheiro o que é um bruxo a partir de um discurso de senso comum e que tangencia certos tipos de moralismos religiosos; o terceiro, no conto que dá o nome do primeiro livro, *O Último Desejo*, enuncia o discurso de um saber especializado, na posição sujeito da feiticeira Yennefer.

Começamos com o *bruxeador.* Que esse enunciado esteja materializado em um livro antigo de prescrição de remédios contra monstros e feitiços já nos diz sobre essa dupla posição sujeito que o *bruxo* ocupa nesse universo, isso é, o de um próprio "monstro sobre um cavalo" e de remédio pois "se nada contra monstros e pragas puder, o bruxeador poderá". O que a tradução em português esconde é de outro entre-lugar da designação do *bruxeador*: em polonês, o significante usado é *vedymin*, uma variação de *vedmak* que se aproximaria da noção de um bruxo ou feiticeiro homem em oposição à variante feminina *vedma*[8]. Sapkowski se vale de algo similar para *wiedzmin*, sendo esse uma variante de *wiedzma*, bruxa, mas não necessariamente sendo o oposto masculino (WESOLA, 2011). Em inglês, e isso se repetirá em entradas próprias do *videogame*, a tradução de *vedymin* será *witchman*, algo como homem-bruxa.

Monstro/remédio, homem/mulher. Entre-lugares num duplo registro que associam a monstruosidade ao gênero. Vamos olhar mais atentamente para isso a partir de um gesto de análise arqueogenealógico

Seguindo o caminho de Foucault, Courtine (2013) analisa o olhar popular sobre os "monstros" na Europa da virada do século XVIII para o XIX. De pessoas espetacularizadas por suas características fisicoanatômicas "deformadas", os "monstros" irão ser capturados pelas malhas do saber médico e da instituição jurídica para um disciplinamento de corpos. Esse autor irá, primeiro, situar que a perspectiva de uma história dos corpos estará ligada indissociavelmente aos olhares que capturam, detalham e perscrutam. Não tão diferente da reação de Yennefer ao encontrar Geralt pela primeira vez, analisando-o com um olhar clínico, ou, por outro lado, da forma como o corpo de Geralt é perscrutado pelos olhares de diversos outros personagens, com interesses menos "profissionais" e com julgamentos claramente mais morais ("um albino mutante, uma anomalia da natureza. Como é revoltante notar

[8] Segundo Siarheichyk (2005), a palavra russa para bruxa é "*ved'ma*" cujas raízes etimológicas seria *vedat*, conhecer. Costumeiramente, essa conotação da *ved'ma* com conhecimentos ocultos e mágicos faria parte do conhecimento folclórico do campesinato. Trabalharemos mais com essa questão ao discutirmos o sujeito endríago e a bruxa.

que se permite a entrada desses aleijões nas tabernas, no meio de pessoas decentes").

Na discursivização depreciativa do homem-bruxo, atualizam-se via memória discursos acerca do corpo-monstro capturado sob o olhar anatômico e espetacularizado, como de Yennefer, mas também do moralismo contra o anormal, a ofensa jurídica (divina e humana). O monstro "ocupa realmente um espaço opcional nos debates medicinais, filosóficos e científicos que, ao longo do século XVIII, se perguntam por sua origem. E constitui outro tanto um problema essencial no domínio jurídico ao questionar, por sua vez, a lei" (COURTINE, 2013, p. 85). Para além disso, o monstro irá percorrer as praças da cidade em espetáculos próprios que exigirão um domínio físico de sua anormalidade cada vez mais precisos. Courtine enfatiza que os monstros eram apresentados em praças para onde se deslocavam massas da população, ao mesmo tempo eram solicitados ao domicílio de príncipes.

Os monstros no mundo de Geralt, incluído ele próprio, não entrarão com frequência no plano do espetáculo, partindo-se da premissa de que são, de fato, ameaças a um processo colonial realizado pelos humanos ou maldições decorrentes das ações dos mesmos. A história da monstruosidade como espetáculo europeu procede de uma desvinculação dessa mesma monstruosidade de seus caráteres religiosos, construindo toda uma fabricação de curiosidade por regras que Courtine estabelece como sendo o da estranheza, da raridade, da unicidade e da novidade. Enquanto a estranheza estaria associada a um estrangeirismo, de onde a origem do monstro estaria sempre *alhures*, a novidade e a unicidade com certeza se referem a algo sem igual, isso é, a curiosidade por um corpo nunca dantes visto.

Entendemos que esse aspecto de novidade e unicidade citado por Courtine também seria decorrente de uma nova forma de olhar para o corpo, de ver as deformidades da máquina, alusão ao discurso anatômico e mecânico que constitui pouco a pouco, desde Descartes, uma nova racionalidade, que irá tirar todo caráter mágico, animístico, do corpo e transformá-lo em pura utilidade (FEDERICI, 2017). E com isso, entraríamos no segundo registro que aponta para outra posição sujeito do *bruxeador,* isto é, o "remédio", a solução contra monstros e feitiços: um monstro sobre cavalos, com sua espada e seu saco de moedas, que traz no seu corpo a marca do perigo pela lascívia, pela ganância e pelo toque.

As "deformidades" de Geralt são de outra ordem àquelas elencadas por Courtine, mas que atualizam, interdiscursivamente, o corpo máquina como um corpo

mutante, por um lado o pico da capacidade para matar, por outro grotescamente transformado. Nas praças, o bruxo é chamado para matar qualquer um que seja considerado monstro, incluindo aqueles “não-humanos” cujas terras foram saqueadas; ao ser convidado para as cortes, é sempre com o intuito de assassinar uma desavença da realeza. Sua mutação, porém, teria lhe extirpado as emoções, deixando apenas a luxuria. Além disso, apesar de ter um corpo capaz de exercer instrumentalmente seu ofício letal, o conhecimento de um bruxo se expandiria para o saber natural, com amplo conhecimento sobre plantas, ervas, minérios, etc. Haveria mais do que apenas a capacidade de matar, mesmo que fosse para isso que mais fosse contratado (SAPKOWSKI, 2011).

Silvia Federici, em *Calibã e a Bruxa* (2017), apresenta a história de como a caça às bruxas funcionou como cerceamento do controle das mulheres sobre sua própria função reprodutiva, constituindo junto a isso um dos aspectos centrais para a formação do capitalismo. Os conhecimentos normalmente associados às mulheres seriam extirpados delas, colocados sob a mão de profissionais homens (como o médico), enquanto as mulheres teriam cada vez menos direitos próprios, funcionando apenas como reprodução da força de trabalho e instituindo um aprofundamento de um conflito entre gêneros. Nesse processo “foi estabelecido que as mulheres eram inerentemente inferiores aos homens – excessivamente emocionais, luxuriosas, incapazes de se governar – e tinham que ser colocadas sob o controle masculino.” (FEDERICI, 2017, p. 201-202)

O *bruxeador*, homem-bruxa, teria então conhecimentos tradicionalmente associado a grupos de mulheres para a solução de diversos problemas - lembrando que o conto de estreia de Geralt o coloca para enfrentar uma estrige, um monstro resultante de uma poderosa maldição contra uma mulher grávida, e que o bruxo se arrisca para quebrar a maldição ao invés de matá-la, tendo sucesso onde vários feiticeiros falharam. Apesar desses conhecimentos, normalmente o que se procura nele é apenas o aspecto mecanicamente letal que é capaz de exercer.

Voltaremos a esse enunciado para falar da lascívia, mas por ora foquemos no seguinte: o homem-bruxa reatualiza discursos associados à luxuria das mulheres, ao mesmo tempo que adverte que tocá-lo pode causar queimaduras. Mais uma vez, o bruxo aparece aqui como um monstro que se aproxima do que é ser mulher, mas ao mesmo tempo não o é, sendo também não exatamente um homem. O monstro tangencia o gênero e sua ênfase constante também podemos associar a um outro

aspecto: Geralt, nos livros, frequentemente questiona quem é, questiona seu corpo disciplinado, questiona sua *performance*:

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 02:

[...] Cada movimento, cada ação que executaria a partir daquele momento fazia parte de sua natureza: inevitável, automática e mortalmente efetiva. Três passos rápidos, com o terceiro, como fizera centenas de vezes, terminando sobre a perna esquerda, com o pé plantado firmemente no chão. Uma torção do tronco, um golpe enérgico e cortante. Viu seus olhos. Nada mais podia ser mudado. Ouviu sua voz. Soltou um grito para abafar a palavra que ela repetia. [...]
A cabeça caiu no cascalho.
Cada vez há menos monstros?
E quanto a mim? Quem sou eu?
Quem está gritando? Os pássaros?
A mulher de colete e vestido azul?
A rosa de Nazair?
Que silêncio!
Como tudo está vazio! Que vacuidade!
Em mim.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 82-83)

- [...] todos meus dilemas morais são resolvidos por meu código de conduta e pela maneira como fui educado... ou adestrado.
(SAPKOWSKI, 2012, p. 220)

Essa sequência é formada por dois enunciados que tem como referente a disciplina do bruxo, sendo ambos enunciados pelo próprio Geralt. O primeiro, inicialmente narrado em terceira pessoa e depois sendo tomado pelo bruxo, refere-se a um confronto contra uma vampira do segundo conto *Um Grão de Veracidade*, demonstrando a execução dos movimentos de Geralt, a decapitação da criatura e os questionamentos do bruxo; o segundo encontramos no conto *Um Pequeno Sacrificio*, no livro *A Espada do Destino*, em um dos vários diálogos entre Geralt e a barda Essi sobre a natureza do bruxo.

No primeiro enunciado temos uma descrição do movimento de Geralt e como isso se dá de forma mecânica, realizada centenas de outras vezes, tão natural para ele. Em seguida, o leitor é levado a se questionar junto com o bruxo, em uma mudança de perspectiva da terceira para a primeira pessoa, sobre seu possível lugar como monstro: há mesmo menos monstros? E quanto a ele, ali? Tratamos até aqui sobretudo do olhar de uma alteridade que além de perpassar pelo corpo, subjetiva-o por meio de discursos que marcam e criam – arruínam – esse mesmo corpo; há que se ver que encontramos na narrativa literária de Sapkowski também o corpo que, como Foucault (2013) irá colocar em *O Corpo Utópico,* olha seus fragmentos no

espelho, que faz as utopias se voltarem contra ele. A disciplina que atravessa, marca, subjetiva o corpo de Geralt é visto nesses fragmentos, tomado de volta por ele a partir de outro lugar e de outros discursos. Há mesmo menos monstros?

O poder disciplinar - esse que tem por objeto os corpos e por finalidade a normalização - que o assujeita é sempre revivido, repetido e realizado na posição que ocupa como bruxo e é desse lugar que Geralt costuma responder quando interpelado pelos outros (“Todos meus dilemas morais são resolvidos por meu código de conduta e pela maneira como fui educado... ou adestrado”). O poder produz o assujeitamento, produz também o indivíduo: “o poder produz; ele produz a realidade; produz campo de objetos e rituais de verdade. O indivíduo e o conhecimento que dele se pode ter se originam nessa produção” (FOUCAULT, 2014b, p. 189). Porém, o poder que o engendra também cria a resistência a ele; o sujeito, produto do poder, volta-se para e contra si mesmo.

Ser um bruxo aparece nessas histórias de forma similar ao transbordante e vazio do gênero, tal qual Joan Scott irá trabalhar. Propenso a diversos significados, muitas vezes marcados no significante – os neologismos cunhados por Sapkowski – que são vazios por não comportarem um significado fixo e transcendente, essencial, e que transborda, pois contém em si sua negação, sua resistência, propenso a ser outro. As atuações performáticas de Geralt trarão a marca de um corpo que parece não ter exatamente um lugar: um humano não-humano, um monstro não-monstro, um homem-bruxa. Sua inclusão na ordem das coisas – é, afinal, um caçador de monstros, o remédio final (“se nada contra monstros e pragas puder, o bruxeador poderá”) – se estabelece discursivamente como uma profissão, bruxo. É chamado assim a ocupar uma posição sujeito de profissional, uma posição de classe social, como trabalhador. Entretanto, ser bruxo também ativa discursos sobre seu corpo mutante e sua *performance* sobrehumana: assim, bruxo está também para além de uma profissão e trabalho, reativando memórias do *anormal* entramadas no discurso médico e jurídico. Diferente, porém, dos loucos e infames de Foucault (2006b), o bruxo não é encarcerado e nem totalmente excluído: é colocado a trabalhar, nômade, pois fora criado e treinado para isso. Marcado dessa forma, o corpo de Geralt – disciplinado, anormal, monstruoso – exerce uma função enlaçado em um jogo de verdade sobre sua origem e destino.

Mas e quando olhamos para o *videogame?*

Comecemos com sequências enunciativas retiradas de cenas dos jogos cujo único elemento de *gameplay* é a possibilidade de o jogador escolher a resposta do seu avatar-Geralt até um momento de ação, quando o controle total do avatar é dado ao jogador. A sequência a seguir foi retirada do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) e é um dos momentos iniciais do jogo, durante o prólogo na vila de Pomar Branco (*White Orchard* no original em inglês)

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 03:

Figura 1 TW3 SE 03 Geralt e Vesemir na taverna.

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015. (Compilação do autor)

Descrição:

Quadro 1: [Geralt e Vesemir entram na taverna]
Quadro 2: [Homens bebendo:] “que? Bruxos...?
Quadro 3: [Homens bebendo:] “Não vou beber com aberrações” (weevil-arsed seria algo como “cu cheio de bicho/peste”)
Quadro 4: [Dona da taverna:] “Mestres bruxos... comida e bebida na conta da casa. O que posso pegar para vocês?”

Figura 2 TW 3 SE03 Geralt confrontado por homens da taverna

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015 (Compilação do autor)

Descrição:

Quadro 1: “Acabou de beber?”
Quadro 2: “não queremos o teu tipo por aqui” Opções de resposta: a) “Três contra um? Vocês são corajosos”; b) “Não vou me demorar”; c) [uso de magia] “saiam daqui”
Quadro 3: [selecionado a primeira opção, Geralt responde:] “Melhor juntar mais alguém para ajudar. Três de vocês não tem chance contra mim”.
Quadro 4: “Chet, Lesh, fiquem atrás. Eu vou ensinar esse vagabundo uma lição”

Nos enunciados verbo-visuais desses primeiros momentos do terceiro jogo da franquia, ressoam discursos sedimentados em certa ordem discursiva do preconceito. Geralt e Vesemir logo são alvos de ofensa por parte dos moradores enquanto a taverneira os trata bem. Os homens na taverna os chamam de aberrações (*freaks*), um adjetivo repetido com bastante frequência por aqueles que irão abordar Geralt com hostilidade ao longo do jogo ou mesmo nos murmúrios das cidades, enquanto o jogador controla seu avatar. O enunciado *freaks* aqui aponta para o campo associado a um lugar bastante similar ao dos livros, como na sequência enunciativa 01. Estamos ainda, ao que parece, no campo dos monstros.

Após algumas ações do jogador, é preciso sair com Geralt para fora da taverna, onde o personagem será abordado pelos três homens que estavam no estabelecimento. Aqui, um elemento próprio do tipo de materialidade que estamos analisando – o videogame de RPG – permitirá ao jogador selecionar a resposta de Geralt podendo levar a uma de três consequências: começar uma luta corpo-a-corpo contra apenas um, começar uma luta corpo-a-corpo contra os três inimigos de uma vez ou começar uma luta corpo-a-corpo contra dois inimigos enquanto um está enfeitiçado. Na sequência organizada, foi selecionada a primeira opção, na qual Geralt provoca os homens dizendo que precisariam de mais de três para derrotá-lo; essa opção faz a luta começar contra apenas um dos homens, sendo que os outros dois se unem quando veem que o primeiro será derrotado.

O que chama a atenção é que, mesmo dando a resposta evasiva “não vou me demorar”, a luta terá início – não obstante, essa é a opção que levará ao confronto mais difícil, contra os três de uma vez. Por um lado, é possível considerar que esse é o momento que os desenvolvedores escolheram para mostrar que há um combate desarmado e não-letal no jogo, uma prática relativamente comum em *design* de jogos. Por outro, a liberdade dada ao jogador de escolher a resposta do *avatar*-Geralt pouco importa de fato, pois independente disso será necessário iniciar uma luta que demonstrará a proeza de combate do *witcher* – dado que o jogador vença.

Outra situação se assemelha a essa. Iremos expô-las aqui como parte da mesma sequência (SE3), também retirada de *The Witcher 3*, ocorrendo próximo ao fim do prólogo:

Figura 3 TW3 Geralt enfrenta soldados na taverna de Pomar Branco

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015 (Compilação do autor)

Descrição:

Quadro 1: [Soldado de Temeria:] “Dizem que bruxos roubam crianças!”
Quadro 2: [Soldado de Temeria:] “O que o imperador prometeu para vocês aberrações? Sua própria terra? Como ele fez aos elfos uma vez?”
Quadro 3: [Após uma batalha com os soldados, Geralt está para desferir um golpe mortal]

Quadro 4: [Quando o soldado ergue os olhos para Geralt, prestes a dar seu último golpe, aparece na tela “Recebeu: Pontos de Experiência: 300” seguido por um som característico do jogo referente ao ganho de experiência]
Quadro 5: [Geralt realiza a decapitação do soldado]
Quadro 6: [Fim da luta, uma mulher que estava na taverna se afasta rastejando da dupla]
Quadro 7: [Geralt, se aproximando para ajudar]: Está tudo bem. Acabou.
Quadro 8: [A mulher:] Deixe-me! Se afaste!
Quadro 9: [Alguém na taverna:] Vê o rosto dele? Que os deuses nos ajudem!
Quadro 10: [Dona da taverna:] Vá embora. E nunca mais volte.

A cena se inicia com uma confusão entre a taverneira e pessoas ainda leais ao reino de Teméria, agora destruído e controlado pelo império de Nilfgaard. Geralt e Vesemir intercedem pela mulher e são interpelados por soldados do reino caído, vendo-se obrigados a lutar dentro da taverna. Ao comparar bruxos com elfos, os soldados os colocam como não-humanos que se unem a um império que tenta controlar os Reinos do Norte. Dessa vez, porém, o jogo trata esse momento como uma *cutscene*, uma cena sem nenhum controle por parte do jogador, mesmo de escolha, que serve para o desenrolar dado da narrativa. É mais uma vez uma situação de conflito inescapável em que Geralt precisa defender sua vida após ser tratado como um pária. O jogador assume o controle de Geralt para lutar contra os soldados e após a vitória o desenrolar da cena se sucede, com a amostra da perícia do bruxo ao matar um dos homens. Após isso, os demais clientes da taverna e a taverneira os expulsam dali, “vá embora e nunca mais volte”, e o rosto de Geralt parece exibir um tipo de misto de tristeza e confusão.

Essa cena, aqui tomada como um acontecimento discursivo, materializa uma série em meio a outras séries. Primeiramente, reatualiza o preconceito com o qual os bruxos costumam ser tratados nos livros por parte da população, que parece aproximar de uma ideia de monstro a partir de um julgamento moral – vindo do “dizem que bruxos roubam crianças!” – e do estrangeirismo: um não-*nós*, mas *eles*, iguais aqueles *outros* que nos ameaçam. Não há espaço para diálogo, Geralt e Vesemir já devem sacar as espadas; não há espaço para diálogo, pois o jogo, por mais que tenha nas suas ferramentas o intuito de dar escolhas, não permite nesse momento; não há espaço para diálogo, e para responder aos insultos, para responder ao lugar de monstro, o jogador assume o *avatar*-Geralt para se defender de forma letal[9].

[9] Sobre não haver espaço para diálogo, trataremos novamente disso na terceira seção desse capítulo ao analisarmos a violência como parte do processo de subjetivação do bruxo.

Em segundo lugar, novamente ganham relevo os discursos entorno da monstruosidade no terror das pessoas após a matança e o dizer “Vê o rosto dele? Que os deuses nos ajudem!”. Não dá para ter certeza do que se trata essa afirmação, mas é importante notar que para além da aparência de bruxo nos jogos ser marcado principalmente pelos olhos, é possível se utilizar de elixires e poções especiais que aumentam as habilidades de Geralt mas cuja alta toxicidade afeta sua aparência.

E em terceiro, um elemento próprio dos videogames: o ganho de experiência. Esse elemento aparece em tela quando Geralt está para decapitar o soldado: por toda a situação sofrida pelos bruxos, uma das recompensas mais importantes para o videogame – principalmente nas primeiras horas de jogo – surge em uma cena pré-programada em que o avatar exibe sua maestria com a espada.

Um reforço ao jogador pela resistência de Geralt? A experiência dada que permite a evolução do avatar em um momento que pareceria de glória frente às injustiças patentes do universo do jogo é seguido logo pela reação de rejeição daqueles que foram defendidos pelos *witchers*. O próprio som de ganho de experiência (que, dependendo da partida do jogador, pode ser seguido pelo letreiro e o som ainda mais triunfante do ganho de nível) nos congratula na violência, enquanto todo o resto da cena nos convida a entender: ser um bruxo e defender a si é inevitável, mas defender os demais não é sinônimo de ser bem-visto. Ser bruxo é estar passível a todo tipo de violência, mesmo que você, o *avatar*-Geralt, seja capaz de responder mais do que à altura.

A decapitação do soldado, bem como aquela enunciada na SE2 (“Uma torção do tronco, um golpe enérgico e cortante [...] A cabeça caiu no cascalho”), nos remete a outras margens discursivas. Witzel (2020) retoma a prática da decapitação para mostrar a atualidade do enunciado “cortem-lhe a cabeça” nas quais essa prática remete a noções muito antigas que tomam a cabeça como um tipo de troféu ou triunfo. À cabeça eram atribuídos poderes mágicos, curativos, de força e de valor; associava-se assim a cabeça à virilidade masculina e a capacidade de governar, ordenar e liderar; a decapitação, assim, privaria seus inimigos desses atributos e enunciaria o poder do próprio decapitador. Em paralelo a isso, Phillips (2015) discutirá o *headshot (*tiro na cabeça) como uma mecânica lúdica de morte no videogame, na qual destruir a cabeça de um adversário representaria um troféu, um sinal de domínio e pericia tanto sobre o jogo quanto sobre o outro, simulando também paralelos com a violência e brutalidade (sobretudo policial, no caso de *headshots*) fora dos jogos.

Apesar das divergências entre a decapitação e o *headshot*, considerando que a primeira conservaria a cabeça do inimigo, o que se atualiza é a capacidade disciplinar de Geralt em exercer violência e, com o ganho de experiência e a interação própria do videogame, o efeito de sentido da perícia do *avatar* do jogador. O olhar do outro que torna Geralt em um monstro no jogo pode ser sempre respondido pela capacidade do jogador de exercer sua própria capacidade de agressividade pela mecânica do combate; muitas vezes, isso sequer é uma escolha, e sim sua única opção para avançar.

O Geralt dos jogos é resultado das escolhas e ações do jogador, mas ao mesmo tempo um amálgama de representações definidas pelos desenvolvedores, que também define a extensão da liberdade do que o jogador poderá fazer com esse *avatar*. Nisso, na atualidade da memória discursiva em torno do sujeito, o Geralt dos livros materializa-se nos discursos do videogame, definindo novos limites e possibilidades: o corpo descrito na literatura é desenhado para ser incorporado por aquele que joga. Vejamos como se dá pela seguinte sequência enunciativa, um quadro recortado de momentos dos livros de Sapkowski e dos livros de artes contendo as ideias por trás dos *designs* dos personagens e ambientes dos jogos:

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 04:

"Como é horrendo meu sorriso!", pensou Geralt, estendendo a mão na direção de sua espada. "Como é horrenda minha cara! E que maneira horrenda de semicerrar os olhos! Quer dizer que é esse meu aspecto? Que horror!"

(SAPKOWSKI, 2012, p. 179)

- [...] Sou uma asquerosa mutação e meu rosto, além de não ser belo nem honesto, não dá esperança alguma de uma possível melhora. [...]

(SAPKOWSKI, 2012, p. 61)

O protagonista do jogo, Geralt de Rívia, é um bruxo, um matador de monstros itinerante. Ele extermina feras que ameaçam a humanidade – desde que seja pago. Um mestre da espada, ele também maneja feitiços chamados de Sinais. Quando jovem, passou pelo Teste das Ervas, efetivamente tornando-se um mutante – extraordinariamente ágil e apto, mais vigoroso que a maioria dos humanos"

(CDPROJEKTRED, s.d., p. 81)

Alguns traços físicos de uma pessoa podem refletir a personalidade daquela pessoa. Com uma curvatura distinta do nariz e da testa, assim como o arranjo da boca e do queixo, nós conseguimos dar a Geralt um olhar predatório. Coisas inseparavelmente associadas à aparência do bruxo, como a cicatriz em seu rosto ou os olhos amarelos com pupilas de gato foram obviamente mantidas, embora Geralt agora exiba um novo corte de cabelo. O cabelo amarrado é mais prático, pois não vai atrapalhar no combate.

Em várias cenas também temos a chance de admirar as cicatrizes que cobrem o corpo de Geralt. É óbvio à primeira vista que nosso herói experimentou muito, e sua profissão não é a mais segura"

(CDPROJEKTRED, 2012, p 106)

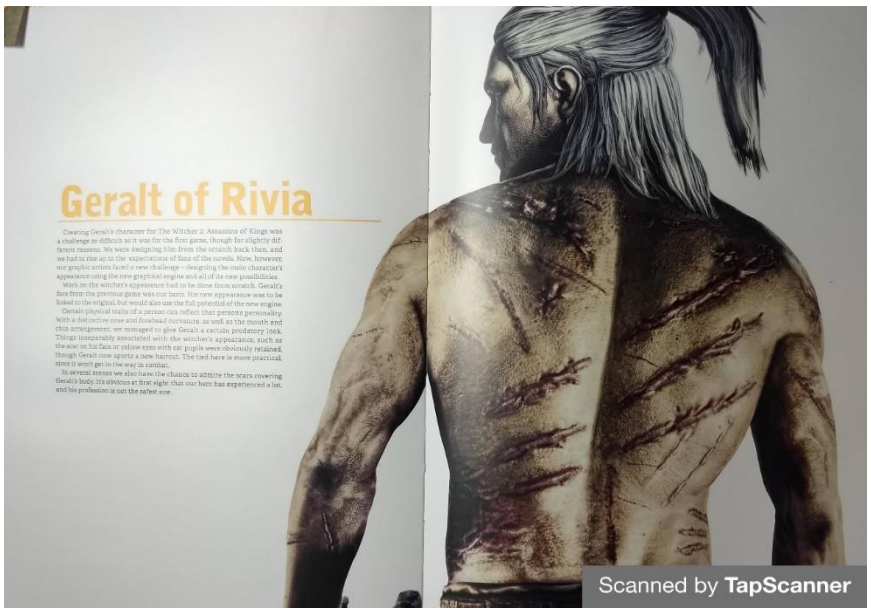
O horroroso corpo de Geralt ganha então traços físicos que “refletem” e enunciam sua personalidade: a distinta curvatura do nariz e da testa, o arranjo da boca e do queixo e *voilá* um olhar predatório, digno de um homem mais ágil, apto e vigoroso do que a maioria dos humanos. Essa mudança para o “olhar predatório” se dá a partir do segundo jogo, sendo que para o terceiro o único objetivo foi dar um olhar mais experiente para um Geralt mais velho que busca sua filha. Como podemos perceber na imagem:

Figura 4 SE04 Geralt em TW1, TW2 e TW3

Fonte: Fórum do Reddit em r/gaming[10]

Também podemos “admirar as cicatrizes” de Geralt a partir do segundo jogo na imagem que ilustra a primeira página da seção sobre o *witcher* no *artbook*:

Figura 5 SE04 Imagem de Geralt no Artbook de TW2



Fonte: CDPROJEKTRED, 2012

[10] Disponível em < https://www.reddit.com/r/gaming/comments/9gc73l/evolution_of_geralt/ >. Acesso em 17/03/2022

Geralt então não é mais um rosto horrendo e sua deformidade monstruosa torna-se o olhar de um predador, que refletiriam traços de sua personalidade. Suas cicatrizes são marcas da sua profissão, perigosa sim, mas também algo a se admirar. Nas costas de Geralt, diversas cicatrizes que relançam esse corpo tópico (este ao qual se está encerrado) para outros lugares utópicos (incluindo o lugar-nenhum) os quais nos remete a uma história sem fim de batalhas diversas, de forças invisíveis e grandes perigos. Não à toa, se sobressai três marcas verticais como de garras enormes e monstruosas: as cicatrizes depositam no corpo toda uma história que evocam para esse mesmo corpo toda sua vivacidade – uma história de perigo ao qual o corpo “mais vigoroso que a maioria dos homens” sobreviveu. Nessas cicatrizes há toda uma utopia que nasce e retorna para si mesmo como um grande ator utópico (FOUCAULT, 2013).

O rosto, porém, se dá de maneira diferente, não mais “horrendo” e ostentando apenas uma cicatriz apenas como algo “inseparavelmente associado” à sua aparência. Na cabeça, o lugar utópico que que seria o ponto de partida e de chegada de utopias (FOUCAULT, 2013), um trabalho diferente e mais preciso é realizado, convocando outros saberes para presentificar “a personalidade” do bruxo. Courtine (2013) descreve o dispositivo fisiognômico nas relações entre as formas do corpo e conhecimentos por analogia, donde se sobressairá uma geografia psicológica e uma memória da alma. O discurso que atravesse e constitui esses saberes fisiognômicos reaparecem aqui como o reflexo desses traços, constituindo um corpo virtual para o *avatar* de Geralt que será assumido pelo jogador e que fará desse não mais um monstro horrendo, mas um predador apto e vigoroso (“mais do que maioria dos humanos”), marcado no corpo com toda uma história de perigo, experiência e, sobretudo, de sobrevivência. Em suma, temos que *Geralt,* aquele que *você incorpora* no jogo, não é um monstro que caça monstros, mas um *predador* de monstros, no topo da cadeia alimentar. *Você* é o predador.

Disso decorre toda uma instituição das possibilidades de liberdade por parte do jogador ao agir com Geralt. Em grande medida, a *performance* do *avatar* irá marcar o corpo do jogador, imerso naquela realidade virtual. Assim como qualquer narrativa, a dos videogames estará constantemente suscitando uma série de emoções àquele que está interagindo com a história. Habel (2018) irá tratar da noção de *power fantasy*, ou fantasia de poder, essa forma de desenvolvimento que parece dar mais agência ao

jogador através de diversas mecânicas que os fazem se sentir poderosos, capazes de grandes feitos. Costumeiramente, a *power fantasy* está associada a narrativas de vingança, independente do escopo e reforça uma identidade de gênero predominantemente masculina, mas que precisa ser *performada* no jogo.

Podemos supor que essa *performance* de fantasia de poder se refere tanto às mecânicas de conflito, como a analisada por Habel (2018) no caso do jogo de tiro *Doom*, quanto a parte formadora do avatar: ele deve parecer ser um homem poderoso, capaz, e deve se portar assim na maioria das cenas. Em *Doom*, essa fantasia de poder estaria tanto relacionada a capacidade do jogador de superar os desafios, atirando e matando os demônios com os vários recursos estabelecidos pelo *game*, quanto na forma como os jogadores objetivam o personagem e, no processo, se subjetivam ao afirmar como esse avatar é um modelo ideal de "*badass"* (algo traduzível como *"fodão"*) que não se importa com nada exceto sair destruindo tudo no seu caminho.

O predatório Geralt estaria formado para responder então a uma necessidade de incorporação que possa também permitir esse tipo de fantasia. Poder e olhar predatório, capaz de destruir seus inimigos, parece reativar toda um discurso de virilidade que inventa um corpo do *macho alfa*, conceito retirado de uma velha e ultrapassada noção de comportamento de lobos. Ora, Geralt é conhecido como *Lobo Branco* entre os elfos, mote que é utilizado por vários outros personagens nos jogos, inclusive o próprio Vesemir, seu "pai"; os humanos, nos livros, se referem mais a ele como o Carniceiro de Blaviken.

A virilidade aparece reforçada no videogame naquilo que se supõe ser sinônimo de força física, simbólica e moral, valorizada como um traço masculino de força de caráter, mesmo em um tempo em que ela significa cada vez menos, sendo cada vez mais impotente (CORBIN, COURTINE & VIGARELLO, 2013).

De fato, a comunidade masculina e mais ruidosa de videogames se manifestou, ao longo da última década, das formas mais tóxicas e violentas possíveis contra minorias, sobretudo mulheres. Em jogos de grandes empresas, qualquer aparição de personagens ou ideias que não reforcem o caráter viril e heterossexual dos homens é rechaçado, atacado como "agenda política" de feministas. O caso de 2020 do jogo *The Last of Us Part 2* é um dos exemplos mais recentes e conhecidos: matando o protagonista homem do primeiro jogo e lançando duas personagens femininas em uma narrativa de vingança, muitos fãs atacaram a empresa e as dubladoras que dão

voz às personagens. O caso se tornou ainda mais extremo para Laura Bailey, dubladora da personagem Abby, a responsável pela morte de Joel, o protagonista do primeiro jogo, e que se torna uma personagem jogável em uma reviravolta na metade do segundo *game*. Além do ataque e ameaças de morte contra a dubladora, muitos jogadores se revoltaram por Abby ser uma mulher com um porte físico “musculoso” – portanto, uma mulher viril.

Figura 6 Abby de The Last of Us Part II

Fonte: Naughty Dog, 2020

O *avatar*-Geralt, o Geralt predatório, se constitui então nessa posição sujeito da virilidade, servindo como *performance* de potência para o jogador. Seja assumindo o corpo predador de Geralt, seja mecanicamente utilizando de seus movimentos em combate, o jogador se incorporará ou atuará a virilidade com o progredir do jogo, caso adquira as habilidades necessárias para superar os desafios. A morte, o risco de morte do *avatar* ou a morte dos inimigos corresponde apenas a uma falha num processo operatório dessa *performance*, esvaziando-se de qualquer peso ético. O sucesso nesse processo assume a assunção de um papel social, que Silva Jr. (2019) chamará de um papel social de vitorioso.

Mas o Geralt predatório não se resume a sua aparência ou a mecânica de combate. *The Witcher* é um jogo que se vendeu como “adulto” por comportar dois elementos: o da violência e do sexo. Pois tratemos de sexo.

3.2 Corpos saturados de sexo: as mulheres e o bruxo

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 05:

Figura 7 TW1 SE05 Diálogos de Geralt que levam a aparição das cartas de sexo

Fonte: CDPROJEKTRED, 2008. (Compilação do autor)

Descrição:

Quadro 1: [Opções:] a) O que me diz da gente encontrar um canto em algum lugar? b) Apenas um gesto agradável. Se cuide
Quadro 2: [Ao escolher a opção A, a tela se apaga e surge a carta erótica que indica que Geralt teve um encontro sexual com a personagem)
Quadro 3: [Opções:] a) Não é preciso. Vou conversar com os aldeões. b) Abigail, eu fui atraído por você desde o início...
Quadro 4: [Ao escolher a opção B, novamente a tela se apaga e uma nova carta surge, indicando a relação sexual de Geralt com Abigail]

Figura 8 TW1 SE05 Diálogo e ações de Geralt que levam a aparição das cartas de sexo

Fonte: CDPROJEKTRED, 2008 (Compilação do autor).

Descrição:

Quadro 1: [Opções:] a) Ouviu falar sobre um bruxo na cidade? b) Ouviu algo do distrito dos não-humanos? c) Tenho um problema... d) Adeus.

Quadro 2: [Ao escolher a primeira opção e ouvir a personagem falar sobre o lendário Lobo Branco e pede uma prova de que se trata de fato de Geralt; opções:] a) Algum tipo de vestido? b) Uma pedra preciosa? c) Deixa para a próxima
Quadro 3: [Ao selecionar a opção B, pode-se abrir o inventário do avatar para entregar uma pedra preciosa para a mulher];
Quadro 4: [Ao entregar a pedra, consegue-se comprovar que é Geralt e uma nova carta erótica surge]

Figura 9 TW1 SE05 Cartas de sexo de The Witcher

Fonte: Fórum do Reddit r/Witcher[11]

Descrição: todas as cartas possíveis de serem obtidas em encontros sexuais durante o primeiro jogo

Uma das polêmicas do primeiro jogo da série são as cartas eróticas ou cartas de sexo, adquiríveis sempre que Geralt tem relações sexuais com alguma mulher no jogo. As cartas não têm nenhum propósito exceto o de aludir à relação sexual, possibilitando também que o jogador "colecione" mulheres. Há várias maneiras de se conseguir as cartas e é possível conseguir quase todas em uma partida do jogo, com apenas duas exceções mutuamente excludentes. Na sequência recortada, vemos vários exemplos de diálogos que levam a isso: desde opções de diálogo que deem a entender o interesse de Geralt até uma sequência de diálogos que levam para uma troca de um objeto pelo sexo.

Para os jogos seguintes, as cartas foram deixadas de lado e a quantidade de personagens com quem Geralt pode se relacionar também caiu drasticamente. Em geral, há duas personagens para um "romance", outras personagens com cenas de sexo casuais dependendo das ações do jogador e diferentes prostitutas que podem ser contratadas nas cidades. As personagens para "romance" estabelecem, desde o

[11] Disponível em: < https://www.reddit.com/r/witcher/comments/9zuyty/nsfw_my_favorite_gwent_cards/ >. Acesso em 17/03/2022.

primeiro jogo, uma relação afetiva: ao se envolver romanticamente com Triss em *Witcher 1*, o mesmo não poderá ocorrer com Shani, e vice-e-versa; em *The Witcher 2*, a única outra conexão emocional de Geralt além da feiticeira Triss é Ves, uma soldada sob o comando de Vernon Roche, porém a relação de ambos não tem consequência alguma em relação ao do bruxo com a feiticeira; já em *The Witcher 3: Wild Hunt*, as cenas de sexo com várias personagens apresentam-se integradas na narrativa e possuem suas próprias animações, mas Geralt só pode desenvolver um relacionamento afetivo com Triss ou com Yennefer, influenciando diretamente o final do personagem.

Custodio estabelecerá que o *Gameplay Sex Act*[12] na trilogia *The Witcher* funciona como

> a) elemento participativo – o jogador escolhe a opção de diálogo que resulta no ato sexual e no caso das prostitutas um pagamento, após isso o jogador é um observador passivo da cena; b) conexão emocional – o jogador desenvolve um vínculo emocional com as personagens principais durante os três jogos, assim conhecendo-as. Já as prostitutas e personagens menores são resumidas a um mecanismo para o jogador assistir uma cena de sexo; c) objetivo – no primeiro jogo havia o objetivo de acumular as cartas de romance, nos demais jogos o sexo funciona como um elemento narrativo para o desenrolar e o desfecho da história, e o sexo é obrigatório em alguns momentos (CUSTODIO, 2020, p. 128)

O elemento participativo também pode ser afetado por outras mecânicas próprias de *videogame*, como a possibilidade de repetir um momento após cometer um erro. Se no sistema de combate isso ocorre a partir da morte do *avatar* e na tela se dá a opção de recarregar o jogo em um ponto de salvamento anterior, no caso de escolhas que não agradem o jogador ou que não tenham as consequências desejadas isso é feito de forma manual. Entendemos, na linha de Custodio, que os *games* incentivam que o jogador acumule pontos, inclusive no que se refere aos romances quando “o sexo é representado como uma recompensa por uma série de escolhas corretas” (2020, p. 131).

O *avatar*-Geralt estabeleceria assim a possibilidade para o jogador de reafirmar uma capacidade de conquista e domínio heterossexual de mulheres, dando um novo tom ao “olhar predatório” que se pensava em incuti-lo. Outra vez, estamos longe de Geralt do corpo monstruoso e o predador mais uma vez parece reforçar uma subjetividade espelhada em um modelo de masculinidade hegemônica, depósito de virilidade.

[12] Algo como “Jogabilidade de Ato Sexual”

Ao entendermos com Foucault (2015c) que há na sociedade, a partir dos séculos XVII e XVIII, uma incitação constante de colocar o sexo no discurso, consideramos que o dispositivo da sexualidade parece atuar no discurso da trilogia *The Witcher* de forma a intervir nas possibilidades do que o *avatar* irá realizar e, nesse sentindo, colocando uma série de personagens femininas à disposição da fantasia de um modelo de jogador que se presumirá homem e heterossexual. Mais do que isso, efetivará a mudança no corpo que se estabelece como de Geralt para reforçar sua virilidade e relações que permitem o domínio e as fantasias heterossexuais, por um lado, e o estabelecimento de afetividade em um modelo tradicionalmente monogâmico, de outro. Não à toa, uma das formas de promoção do segundo jogo na Polônia teve a personagem Triss Merigold na *Playboy* com os dizeres “a garota do Geralt” (Dziewczyna Geralta):

Figura 10 SE05 Playboy polonesa com capa de Triss Merigold, de The Witcher 2

Fonte: http://www.witcherbr.com/2015/01/playboy-triss-merigold-18.html

“A garota do Geralt” é um enunciado cujas margens tangenciam séries de discursos que definem a tradicional clivagem entre os sexos, constituindo uma relação de dominação e propriedade entre o homem (Geralt) sobre a mulher (Triss). Aquilo que lemos no enunciado do livro dos monstros, sobre a lascívia do *bruxeador*, é então interpretado à literalidade e transforma na dominação desse corpo de homem hegemônico que servirá de incorporação para o jogador. Para tanto, torna-se necessário objetificar as mulheres do jogo, mesmo que em alguma medida se preze pela tentativa de criar personagens ricas e complexas. A mecânica do jogo adapta a luxúria do *bruxeador*, mas não a forma como o Geralt-monstro irá tratar suas relações

afetivas. Vejamos na próxima sequência, retirada dos livros, enunciados sobre as relações afetivas e o domínio das emoções do bruxo:

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 06:

Romperam o silêncio de maneira muito suave, sentindo-se preguiçosos, detalhistas, meigos e ternos, e, embora nenhum dos dois soubesse muito bem o que eram meiguice e ternura, conseguiram-nas, porque muito as desejaram
(SAPKOWSKI, 2011, p. 305)

[...] Já quanto ao fato de eu estar triste... de que me mata a consciência de que estou perdendo você... Isso são apenas lembranças celulares, restos atávicos de sentimentos de um mutante incapaz de qualquer emoção... [...] Minha resposta seria somente uma palavra. Uma palavra que não poderia exprimir sentimentos nem emoções, pois fui privado deles. Uma palavra que seria apenas um som igual ao que se obtém ao bater numa caveira oca e fria.
[...]

- Não, Geralt – falou -, isso não é verdade. Talvez até seja, mas apenas em parte. Você não é desprovido de sentimentos. Posso ver isso agora.
(SAPKOWSKI, 2012, p. 117 - 119)

– Mas eu, pelo menos, conheci minha mãe, enquanto você, por ser bruxo, não pode afirmar o mesmo.

Geralt empalideceu e mordeu os lábios, algo que não escapou a Nohorn, que soltou uma gargalhada.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 111)

- A quem você pretende enganar, Geralt? A mim? A ela? Ou a si mesmo? Talvez você não queira admitir a verdade, uma verdade conhecida por todos, exceto você! Talvez não queira aceitar o fato de suas emoções e sensibilidade humanas não terem sido mortas em você pelos elixires e pelas ervas! Foi você mesmo quem as matou! Você, e mais ninguém! Mas não ouse tentar matá-las naquela criança.

- Cale-se – gritou Geralt, erguendo-se de um pulo. – Cale-se, Merigold!

Virou-se e, impotente, deixou cair os braços.

- Peço-lhe desculpas – falou baixinho. – Perdoe-me, Triss.
(SAPKOWSKI, 2013, p. 116)

Logo ficou evidente, como de costume, que Geralt subestimara sua resistência aos elixires mágicos, esquecendo-se de seus efeitos malignos sobre o organismo. “Ou será que não são os elixires”, pensou ele “e sim o cansaço provocado pelo combate, pelos riscos e pela ameaça de morte? Um cansaço sobre o qual, por rotina, não dou mais a menor atenção? Mas meu organismo, embora adaptado de modo não natural, não se submete facilmente a rotinas. Ele reage automaticamente, só que sempre nos momentos em que não deveria. Que droga!”

Já Yennefer, como de costume, não ficava deprimida por qualquer coisinha. Geralt sentiu como ela o tocava, murmurando junto de seu ouvido. Como de costume e involuntariamente, pensou na cósmica quantidade de ocasiões nas quais ela teve de lançar mão daquele tão prático feitiço. Depois, parou de pensar.

Como de costume, tudo foi extraordinário.
(SAPKOWSKI, 2012, p. 95-96)

O primeiro enunciado refere-se aos momentos finais do conto *Último Desejo*, quando Yennefer e Geralt tem sua primeira relação sexual um com o outro, enfatizando o desejo de ambos por “ternura e meiguice”; o segundo é de um diálogo

de Geralt e Yennefer no conto *Um Fragmento de Gelo* no qual ambos lidam com os sentimentos que nutrem um pelo outro, sendo que o bruxo duvida da verdade das suas próprias sensações; no terceiro, Geralt está confrontando os bandoleiros e tenta dominar seus sentimentos em relação a ofensa proferida por um adversário; o quarto enunciado é do primeiro romance, *Sangue dos Elfos*, no momento em que a feiticeira Triss Merigold questiona Geralt e os outros bruxos sobre o treinamento de bruxo para a princessa Ciri, a filha adotiva do protagonista, resultando em um momento de "descontrole" do próprio Geralt; e, por fim, o ultimo enunciado retrata um outro momento de relação sexual entre Geralt e Yennefer, dessa vez referenciando sutilmente as dificuldades de ereção do bruxo na cama e seus questionamentos sobre isso.

O autodomínio das emoções sob a razão faz parte do discurso da virilidade que diferenciaria, também, o homem da mulher, colocando-o no campo dos discursos validados e verdadeiros, se seguirmos a interdição à loucura, por exemplo (FOUCAULT, 2014a). Nesse ponto, poderia se entender Geralt como uma atualização dessa ideia, ainda bastante presente no discurso generificado do corpo do macho. Entretanto, sua relação de fato com as emoções nunca é de frieza ou de domínio: quando se dizem ser ele privado delas, colocam-no no campo do monstro, da aberração; porém, a todo momento, Geralt sente muito intensamente e seu domínio sobre essas emoções nunca é completo.

Quando olhamos para as relações afetivo-sexuais dos livros pode-se destacar que mesmo o personagem tendo algumas poucas parceiras, há sempre uma busca por ternura, carinho, algo que um monstro solitário nunca encontraria. Nesse sentido, curiosamente, é que entra o bardo Jaskier, a única companhia que Geralt parece aceitar em suas viagens, mesmo muitas vezes sendo um empecilho. As mulheres, quando não o rejeitam completamente devido sua aparência monstruosa, aproximam-se com um tipo de curiosidade mórbida, como aquela já discutida e mostrada no primeiro encontro com Yennefer.

Assim, a *performance* do homem viril e heterossexual parece ficar de lado nas narrativas dos livros, ao menos no que se refere às relações com mulheres. Até o ato sexual implicará a relação com seu corpo mutacionado e a profissão que exerce ("Logo ficou evidente, como de costume, que Geralt subestimara sua resistência aos elixires mágicos, esquecendo-se de seus efeitos malignos sobre o organismo"). Uma situação como essa parece impensável para o Geralt predador. Formado para servir

de modelo a uma parcela da comunidade *gamer*, Geralt – assim como diversos outros personagens provenientes da indústria de videogame – se constitui como esse ideal viril que parece indicar uma relação preocupante com essa comunidade. Claudine Haroche (2013) analisa as fraternidades masculinas do final do século XIX e início do século XX. Essas comunidades de homem tentavam restabelecer um corpo masculino superpotente, com todos os ideais viris, que estaria sendo ameaçados pelos "perigos da dispersão individualista" (p. 24). Sem dúvida não há algo como esse perigo nessa comunidade de videogames que atacam dubladoras ou qualquer um que critique seus jogos, mas há uma necessidade de defender ideais de virilidade e de rechaçar o que não entra no universo de uma masculinidade heterossexual.

O culto da força e da virilidade constantemente fazia com que os grupos citados por Haroche permanecessem em constante situação de comprovação sob a sombra do fracasso, que parece se atualizar nos grupos de jogadores e, talvez, seja ainda mais reforçado pela própria forma como a maioria dos videogames se institui como jogos de sucesso ou fracasso. O sexo, então, desponta aqui como mais um indicativo de sucesso viril a partir do seu desempenho, tal como seria no último quarto do século XX: "potência e volume do órgão, multiplicação obrigatória das práticas, das posições e dos parceiros, frequência e duração das relações, quantidade e qualidade dos orgasmos na parceira" (CAROL, 2013, p. 64).

Dessa forma, percebemos que o corpo monstruoso de Geralt, que o coloca em última instância próximo a uma identidade *queer*, deve ser reconfigurada associando os enunciados para formar um corpo predador, capaz de ser preenchido por todas as fantasias viris na *performance* do jogador. De "monstro", apenas uma noção vaga de perigo, sendo o suficiente colocar para o jogador as ferramentas da vingança e das diversas possibilidades de sexo. Essas ferramentas se dão então a partir de um dos elementos no qual os bruxos estão fundamentados: o exercício "mortalmente efetivo" de violência.

3.3 Dê um trocado para o seu bruxo: o endríago e a bruxa.

Neste capítulo, analisaremos as relações entre gênero e violência no processo da adaptação. Partimos, primeiramente, do pressuposto de que está implicado, nas duas materialidades, uma relação com a capacidade de o bruxo exercer violência: nos livros enquanto elemento narrativo e nos jogos como mecânicas de ação do *avatar*. Começaremos com os enunciados dos livros que estabelecem a subjetivação de Geralt com sua capacidade de matar e seguiremos os enunciados dos jogos para vermos como isso é reativado via memória nas possibilidades dadas ao jogador.

SEQUENCIA ENUNCIATIVA 07:
[...] Para nós, bruxos, basta sabermos que uma forte determinação pode causar tal tipo de assombrações e dispormos de conhecimentos para derrotá-las.
- Matando-as?
- Na maior parte das vezes, sim. Aliás, é para isso que somos pagos mais frequentemente. São poucos os que nos contratam para quebrarmos feitiços. Em regra, as pessoas querem apenas se proteger de uma ameaça.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 28-29)

[...] Cada movimento, cada ação que executaria a partir daquele momento fazia parte de sua natureza: inevitável, automática e mortalmente efetiva. Três passos rápidos, com o terceiro, como fizera centenas de vezes, terminando sobre a perna esquerda, com o pé plantado firmemente no chão. Uma torção do tronco, um golpe enérgico e cortante.
(SAPKOWSKI, 2011, p 82)

Acredito no poder da espada.
Como pode ver, tenho duas. Todos os bruxos possuem duas espadas. As pessoas mal-intencionadas costumam dizer que a espada de prata é para monstros e a de ferro para seres humanos. Obviamente, trata-se de uma grossa mentira. Alguns monstros somente podem ser feridos com lâmina de prata, enquanto para outros, mortal é o ferro. [...]
Ela é mais afiada do que uma navalha. Tem de ser assim.
Ah, claro, eu treino muito. Todo momento que tenho livre. Não posso me permitir ficar fora de forma. [...]
Kaer Morhen... Ali se produziam seres como eu. [... Foi ali que passei pela mutação habitual. Primeiro, a Prova das ervas; depois, as coisas costumeiras: hormônios, infusões, infecções com vírus. E de novo. [...]
Depois, ensinaram-me as mais diversas habilidades. Por muito tempo. Até o dia em que saí de Kaer Morhen e parti para o mundo. Já possuía meu medalhão; sim, este mesmo. A insígnia da Escola do lobo. Também tinha duas espadas, a de prata e a de ferro, além de convicção, entusiasmo, motivação e... fé. Fé de que seria necessário e útil. Porque diziam que o mundo, Iola, estava cheio de monstros e bestas e que meu papel seria o de defender os que eram ameaçados por tais seres.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 135 – 137)

Na verdade, não há nada mais hediondo do que os monstros tão contrários à natureza chamado bruxos, porque eles são crias de obscenas feitiçarias e atos diabólicos. Trata-se de canalhas sem um pingo de virtude, consciência e escrúpulos, verdadeiras criaturas diabólicas que só servem para matar. Para tal tipo de seres, não há lugar entre pessoas decentes.
(SAPKOWSKI, 2013, p. 49)

- Estamos lhe ensinando a arte da esgrima – murmurou Geralt, virando-se para ela e encarando-a – O que mais poderíamos lhe ensinar? É tudo o que sabemos. [...] Os exercícios e a esgrima a mantêm sadia e em boas condições físicas, além de lhe permitirem esquecer a tragédia pela qual passou.
(SAPKOWSKI, 2013, p. 63)

- [...] Estou avisando: todo aquele que ousar fazer qualquer mal a Ciri acabará como estes quatro deitados aqui. Não farei um juramento... porque não tenho sobre o que jurar. Apenas advirto. [...] Pois saiba que vou protegê-la. Vou protegê-la como sei. Vou matar. Vou matar sem dó nem piedade...
(SAPKOWSKI, 2013, p. 266)

Essa sequência é recortada dos contos e do primeiro romance: no primeiro enunciado, Geralt conversa com o Rei Foltest sobre a possibilidade de matar ou desenfeitiçar sua filha transformada em monstro; o segundo, já visto anteriormente, descrevendo a automaticidade dos movimentos de Geralt; o terceiro, é parte de um longo monologo em que Geralt conta sua história para Iola, uma sacerdotisa muda; o quarto, é assinado como um folheto contra bruxos; o quinto, Geralt explica o que ele e os outros bruxos tem ensinado para sua protegida, a princesa Ciri; e o ultimo, com Geralt ameaçando a feiticeira Filippa Eilhart após a mesma revelar que uma perigosa trama política envolvia Ciri.

No livro, essa aproximação com a capacidade e prática de matar aparece então com alguns traços: bruxos são, primariamente, *criados* para exercer sua profissão, passando por alterações fisiológicas e treinamento intenso, em um nível disciplinar. Sempre carregam suas duas espadas, afiadas como navalhas pois “tem de ser assim”, não se permitindo sair de forma para que quando precisarem agir os movimentos possam sair mortalmente efetivos.

Os enunciados da SE7 têm como referente o bruxo tomado como objeto em sua relação com a capacidade de exercer violência. Esse discurso, enunciado em diversos lugares diferentes – naquilo que dizem, no disciplinamento do corpo, nos panfletos - engendra a subjetividade de tal maneira que a eles só resta ensinar a esgrima como a única coisa que sabem para que Ciri aprenda a se defender e possa evitar seus traumas; é também a violência o único recurso para proteger alguém amado, pois é só o que se sabe.

Ao sair de Kaer Morhen, Geralt conta, tinha fé de que seria necessário e útil. No panfleto contra bruxos, dizem-se “verdadeiras criaturas diabólicas que só servem para matar”. Há uma serventia, uma utilidade aos *bruxos*: matar, é para o que servem. Podemos então perguntar por outro viés, a quem servem?

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 08:

Você não está lendo Roderick de Novembre? Se bem me lembro, no livro ele faz menção aos primeiros bruxos, aqueles que viajavam pelo mundo há uns trezentos anos. [...] E isso porque nós, seres humanos, éramos os intrusos. Aquelas terras pertenciam a dragões, manticoras, grifos e anfisbenas, vampiros, lobisomens, quimeras e dermopteras. Era preciso tomá-las aos poucos, pedaço por pedaço, cada vale, cada floresta e cada prado. E se conseguimos isso foi graças à inestimável ajuda dos bruxos.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 190)

Em meus tempos, os bruxos não fediam a dinheiro, mas a meias sujas. Não hesitavam, e sim golpeavam tudo o que lhes era ordenado, fosse um lobisomem, um dragão ou um cobrador de impostos. O que importava era se o golpe havia sido suficientemente bem dado. [...]
Sua Majestade, o rei Niedamir, e eu podemos até tolerar os devaneios de um bruxo que divide os monstros em duas categorias, os bons e os maus, mas não queremos ouvir falar esses caprichos da imaginação e muito menos vê-los postos em prática.
(SAPKOWSKI, 2012, p. 44-45)

- [...] Para que servem os bruxos a não ser para evitar que as pessoas decentes tenham de se preocupar com a eliminação de monstros? Contratei seus serviços e exijo que eles sejam executados.
(SAPKOWSKI, 2012, p. 217)

- Caso os Scoia'tael nos ataquem, seu Geralt pretende ficar imóvel e olhar, impassível, como cortam nossa garganta. Você, provavelmente, vai ficar ao lado dele, porque aquilo seria uma aula prática com o tema: o comportamento de um bruxo diante de um conflito de raças racionais.
(SAPKOWSKI, 2013, p. 143)

- [...] Algumas pessoas não se cansam de me falar disso. Segundo elas, o monstro deve ser morto, por ser um caso incurável. Mestre, tenho certeza de que lhe disseram para matar logo de saída e sem cerimônia alguma essa devoradora de seres humanos, e, depois, dizer ao rei que não havia outra solução. O rei não vai lhe pagar, mas nós pagaremos. Trata-se de um meio muito prático. E barato, porque o rei mandará decapitar ou enforcar o bruxo e o ouro continuará no bolso deles.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 26)

- [...] Vossa Majestade confunde minha profissão com a de um assassino de aluguel, e os muitos outros a que me referi são os que detêm o poder. Não é a primeira vez que me chamam a uma corte na qual os problemas do governo demandam rápidos golpes de espada. No entanto, nunca matei seres humanos em troca de dinheiro, independentemente da causa, boa ou má... E nunca o farei.
(SAPKOWSKI, 2011, p. 149)

- Vocês concederam – continuou o doppler, contorcendo os lábios no despudorado sorriso de Jaskier – um limitado direito de assimilação aos anões, ananicos, gnomos e até elfos. Por que sou pior? Por que esse direito me é negado? O que devo fazer para poder viver nesta cidade? Tenho de me transformar numa elfa com doces olhos de corça, cabelos sedosos e pernas compridas? É isso que vocês querem? Em que essa elfa é melhor do que eu? No fato de que vocês, ao verem a elfa, ficam com tesão, enquanto à minha visão querem vomitar? Pode enfiar esse argumento no rabo, porque pretendo sobreviver apesar de tudo. [...] Em outras palavras, sob a forma de um de vocês, vou fazer o que vocês costumam fazer. Quem sabe não acabo me casando? [...] E você, Geralt, não vai tentar me deter, porque pude por um instante ler seus pensamentos, inclusive aqueles que você não quer admitir e esconde de si

mesmo. Porque, para me deter, você teria de me matar, e a ideia de me matar a sangue-frio lhe é repugnante, não é verdade?
(SAPKOWSKI, 2012, p. 181)

Nessa sequência, temos regularidades enunciativas referentes ao exercício da violência do bruxo com o poder: no primeiro, Jaskier comenta sobre uma função exercida pelos primeiros bruxos no processo de dominação humana; o segundo e o terceiro são diálogos de representantes da realeza, um exigindo para que Geralt elimine um dragão e o outro para que capture uma sereia; o quarto é um diálogo do anão Yarpen, amigo de Geralt, com Ciri sobre a atitude de bruxos diante de conflitos raciais; o quinto, o rei Foltest conversa com o bruxo sobre a possibilidade de desenfeitiçar sua filha, bem como da orientação para que a mesma seja morta; o sexto se passa em um banquete em que uma rainha tem um serviço para o bruxo e ele presume ser um assassinato humano, ato que não é da sua alçada; por último, uma criatura conhecida como doppler – capaz de se transformar em qualquer pessoa – confronta Geralt sobre o processo de dominação humana.

Tanto o primeiro quanto o último enunciado irão indicar a função dos bruxos em um processo de dominação da região controlada pelos seres humanos, um processo histórico que resultou na eliminação de “monstros” (“nós, seres humanos, éramos os intrusos. Aquelas terras pertenciam a dragões, manticoras, grifos e anfisbenas, vampiros, lobisomens, quimeras e dermopteras.”) e na expulsão e assimilação das “raças racionais” (“Vocês concederam – continuou o doppler, contorcendo os lábios no despudorado sorriso de Jaskier – um limitado direito de assimilação aos anões, ananicos, gnomos e até elfos.”).

A categoria “raça” em histórias de fantasia costuma ter uma forte influência da obra de J. R. R. Tolkien, sobretudo a trilogia Senhor dos Anéis (RITTER, 2010; BAKER, 2017; VOSSER, 2020). Seus elfos, altos e de pele clara; os anões, mais irritadiços; os monstruosos orcs e goblins, servos de um “senhor do escuro” na parte sudeste da Terra-Média; e os humanos, brancos. A questão racial tolquianesca, influenciando diversas outras obras baseadas em cenários fantásticos, em especial o RPG, é fonte de debate entre vários autores: alguns apontando um viés fortemente racista, outros defendendo posições de racialidades diferentes (BAKER, 2017). O mesmo ocorre com outros autores fantásticos que ganharam grande popularidade e influenciaram outras mídias, como o caso de H. P. Lovecraft.

O que se percebe é a atualização discursiva daquilo que Foucault (2010) chamará de “guerra de raças” e racismo de Estado atravessando todo um modo literário. Foucault percorrerá a ideia de que o racismo de Estado é uma forma de perpetuação da guerra de raças, tão presente nas análises históricas até o século XVIII. Quando do século XIX, o direito de fazer morrer ou deixar viver – que constitui, para Foucault, o poder soberano – será complementado com o seu inverso, isso é, o “poder de ‘fazer’ viver e de ‘deixar’ morrer” (FOUCAULT, 2010, p. 202). Tal inversão, que será a matriz do conceito de biopolítica, não ocorre repentinamente, mas como parte dessa nova tecnologia do poder que forma “uma massa global, afetada por processos de conjunto que são próprios da vida, que são processos como nascimento, a morte, a produção, a doença, etc” (FOUCAULT, 2010, p. 204). Essa massa é o que se entende por “população” e será uma certa forma de organismo político enquanto campo de extração de saber e de intervenção de poder: saber biológico e intervenção coletiva. A população, bem como os fenômenos que lhe interpelam – a natalidade, a morbidade, as incapacidades biológicas, o efeito do ambiente – são sempre analisados e geridos coletivamente. Dessa forma, o racismo de Estado evoluirá, no contexto biopolítico, para evitar a “degenerescência” da herança biológica na população: essa naturalização do evolucionismo darwiniano, gera um tipo de racionalidade que irá basear o racismo de Estado, formando

> não simplesmente uma maneira de transcrever em termos biológicos o discurso político, não simplesmente uma maneira de ocultar um discurso político sob uma vestimenta cientifica, mas realmente uma maneira de pensar as relações da colonização, a necessidade das guerras, a criminalidade, os fenômenos da loucura e da doença mental, a história das sociedades com suas diferentes classes, etc. Em outras palavras, cada vez que houve enfrentamento, condenação à morte, luta, risco de morte, foi na forma do evolucionismo que se foi forçado, literalmente, a pensá-los (FOUCAULT, 2010, p. 216)

O racismo, para ele, terá duas funções: estabelecerá um corte biológico entre o que deve viver e o que deve morrer a partir de todo um processo de hierarquização e classificação de populações, em suma, “fragmentar, fazer cesuras no interior desse contínuo biológico a que se dirige o biopoder” (FOUCAULT, 2010, p. 214); permitirá uma positividade na morte do outro, isso é, uma noção de que a morte desse outro que é inferior tornará a vida da raça superior melhor.

Se no processo de nascimento da biopolítica dentro da Europa há, então, essa apropriação da guerra das raças – travada com o inimigo externo – para o interno – a ciência da população – ao mesmo tempo uma outra forma de governamentalidade se

institui no processo de colonização, a necropolítica. (MBEMBE, 2016; VALENCIA E SEPÚLVEDA; 2016). A conceituação de necropolítica perpassa pelo poder soberano, aquele exercido por reis que consistia em fazer morrer ou deixar viver (FOUCAULT, 2010). Esse mesmo poder soberano será trabalhado por Agamben (2002) como capaz de suspender o ordenamento jurídico para a criação de estados de exceção, onde a matabilidade pode ser exercida: “soberana é a esfera na qual se pode matar sem cometer homicídio e sem celebrar um sacrifício, e sacra, isto é, matável e insacrificável, é a vida que foi capturada nesta esfera” (2002, p. 91). É esse movimento que se instala na colônia “o lugar em que a soberania consiste fundamentalmente no exercício de um poder à margem da lei (*ab legibus solutus*) e no qual tipicamente a ‘paz’ assume a face de uma ‘guerra sem fim’” (MBEMBE, 2016, p. 132). Disso, Mbembe estabelece que a lógica por detrás dos campos de concentração, do dispositivo de violência perpetrado pelos nazistas, já existia e de fato foi criado nas colônias (MBEMBE, 2016). Para que esses dispositivos de governamentalidade se perpetuassem e funcionassem – ou mesmo, para que continuem perpetuando e funcionando – desenvolveu-se narrativas e representações visuais como encontramos na literatura, nas crônicas de viagem, na pintura etc:

> En todas estas técnicas de reproducción de imágenes y producción de imaginarios, el sujeto heroico es representado por un hombre blanco, heterosexual, europeo, patriarcal y militar que instaurará su axiología em detrimento de los sujetos colonizados, quienes son representados como bestiales, salvajes, incivilizados, herejes, infra-humanos. Representaciones que siguen vigentes a manera de loop actualizado en los imaginários contemporáneos transmitidos por la mass media, el Big Data y sus interfases, los cuales actualizan y rentabilizan el trabajo de la muerte y la violencia como parte del régimen necropolítico. (VALENCIA E SEPÚLVEDA, 2016, p. 80)

Retomemos nossa sequência enunciativa. O que se materializa no primeiro e no último enunciado são os discursos atrelados a história do processo de colonização: uma assimilação parcial de alguns que se subjugaram e a destruição de algo selvagem, incivilizado, herege. Esses últimos, particularmente, são os alvos dos primeiros bruxos e, ao que tudo indica, a razão da criação deles. Os monstros eliminados, que viviam originalmente naquelas terras, não faziam parte das “raças racionais” de elfos e anões, entrando assim em um campo de absoluta exceção necropolítica, como aqueles que podem ser mortos. Os agentes desse extermínio epistemologicamente fundamentado são aqueles que dispõem de um corpo capaz para realizá-lo – aliás, mutacionados e transformados em monstros eles mesmos para fazê-lo – e de um saber próprio para isso.

Apesar dessa função necropolítica do bruxo, Geralt em muitos momentos acaba resistindo às dinâmicas estabelecidas pelos poderes instituídos, se recusando a entrar na lógica da "guerra de raças", como apontam os enunciados envolvendo os diálogos com reis ou representantes desses. Nesses, estabelece-se Geralt como um sujeito detentor de um certo saber-poder que o configura como um "profissional" específico, um especialista: seja estabelecendo quais monstros devem ou não ser mortos, a partir de argumentos racionais, humanistas e, por vezes, ambientalistas; ou quando se recusa a agir como um assassino de humanos "em troca de dinheiro", pontuando novamente sua profissão envolvendo o extermínio de monstros. A objetivação do bruxo como um instrumento de violência por parte do poder soberano encontra resistência a partir de noções como profissionalismo, ética, humanismo – noções modernas e pós-iluministas, que ao mesmo tempo fundamentam a reorganização europeia em torno da biopolítica e justificam a violência colonial.

Fruto do colonialismo, instrumento de prática necropolítica, Geralt se fundamenta nos próprios preceitos que perpassam essas lógicas para posicionar sua resistência frente aos mesmos. O poder sempre gera, como o outro lado da moeda, sua resistência, sendo essa uma atividade que se retira (ou tenta) das estratégias do campo do poder: "quando resistimos criamos possibilidades de existência a partir de composições de forças inéditas" (MACIEL JR, 2014).

Nem sempre essa resistência tem frutos e, muitas vezes, Geralt acaba apenas reagindo, isso é, respondendo àquilo que o poder quer dele. Quando deparado com as classes e raças dominadas por vezes Geralt é interpelado pela ambiguidade de sua posição, pela contradição de seu lugar de não-humano e chamado a assumir o jogo de verdade que fundamenta sua suposta "neutralidade" racional. É o caso do doppler que aponta que "a ideia de me matar a sangue-frio lhe é repugnante, não é verdade?", bem como do anão Yarpen Zigrin ao discutir sobre a neutralidade dos bruxos ("Caso os Scoia'tael nos ataquem, seu Geralt pretende ficar imóvel e olhar, impassível, como cortam nossa garganta").

A trama dos enunciados e práticas que objetivam Geralt e os bruxos concebe-os próximos do sujeito endríago, conceito de Sayak Valencia (2010) para designar sujeitos violentos das sociedades capitalistas que funcionam como operadores necropolíticos, sobretudo aqueles associados ao narcotráfico. O sujeito endríago nasceria da pobreza e da sobrexposição a violência, seja a praticada quanto a mercadológica. Para ela, essa exposição de violência estaria infiltrada em nossos

corpos de forma implícita, reforçadas pelas embalagens “inofensivos y publicitarios que nos ponen de frente con nuestra imposibilidad de consumirlo todo y desemboca em frustración constante y ésta, a su vez, en agresividad y violência explícitas” (VALENCIA, 2010, p. 59). A própria lógica econômica neoliberal seria violenta e a produziria como ferramenta e como mercadoria. Em um tipo de empoderamento distópico, a violência viraria uma ferramenta para a busca de dignidade, afirmação identitária e aquisição de capital. Valencia (2010) ainda complementa que o uso da violência dessa forma se populariza nas populações mais pobres, sobretudo sobre os homens como uma resposta a um medo de desvilirização devido a precarização do trabalho e da incapacidade de se firmar no papel de provedor masculino. O endríago seria uma masculinidade necroempoderada que faz o trabalho sujo do patriarcado e cobra por isso, mantendo o *status quo* do capitalismo e da necropolítica. (DíAZ HERNÁNDEZ, 2020, p. 11). Sendo sujeitos produzidos e reforçadores da biopolítica e da necropolítica, seguem uma masculinidade hegemônica ocidentalmente construída, conferindo poder de vida e morte aos homens como privilégio de gênero (VALENCIA, 2018).

A figura do “endríago” é recuperada da literatura medieval, quando nas narrativas cavalheirescas esse era o nome dado a um monstro anormal, moralmente deformado, metade homem e metade dragão, que encarnaria o oposto do que é humano.

> Tomamos esta figura para pensar en las circunstancias específicas de este regreso de los “monstruos” que vinculan al primer y tercer mundo y que conforman las filas del precariado gore, como nuevo proletariado sangriento que encarna literalmente las lógicas de la desregulación laboral, el uso de la violencia como técnica de trabajo, la masculinidad violenta como espacio de autoafirmación viril y el hiperconsumismo como forma de ascensión social y blanqueamiento simbólico en la lógicas neocoloniales del neoliberalismo actual. (VALENCIA, 2018, p. 134)

Dessa forma, o discurso em torno da violência dos bruxos ecoa dessa relação com a violência nas sociedades de primeiro e terceiro mundo e como se organizam em torno do sistema econômico, das governamentalidades e do gênero. Pontuamos aqui um processo de objetivação/subjetivação do bruxo com o sujeito endríago, mas que ao mesmo tempo é um ponto de conflito em Geralt. A recusa em ser um assassino (“nunca matei seres humanos em troca de dinheiro, independentemente da causa, boa ou má... E nunca o farei”), os critérios para o uso da violência contra monstros (“o rei Niedamir, e eu podemos até tolerar os devaneios de um bruxo que divide os

monstros em duas categorias, os bons e os maus, mas não queremos ouvir falar esses caprichos da imaginação e muito menos vê-los postos em prática") e as diversas interpelações feitas por outros personagens sobre suas motivações denotam uma atitude de resistência de Geralt frente a sua subjetivação como sujeito endríago.

SEQUENCIA ENUNCIATIVA 09:

- [...] para maior segurança, darei a Vossa Majestade algumas indicações no intuito de diminuir o risco. [...] Pode acontecer que Vossa Majestade encontre na cripta uma menina desenfeitiçada e, ao lado dela, meu cadáver. [...] Por isso é preciso que Vossa Majestade preste muita atenção: a princesa deverá portar sempre uma safira, de preferência uma inclusão, pendurada no pescoço numa fina corrente de prata. Sempre. De dia e de noite.

- O que é uma inclusão?

- É uma safira com uma bolha de ar no interior. Além disso, no quarto em que ela dormir, volta e meia deverão queimados na lareira alguns ramos de zimbro, genista e aveleira.

[...]

- Quanto há de verdade naquilo que andam dizendo que a criança ficou assim porque Adda era minha irmã?

- Não muito. Um feitiço tem de ser lançado por alguém; não existe feitiço capaz de lançar-se por si mesmo. De outro lado, creio que a relação incestuosa de Vossa Majestade tenha sido o motivo para o enfeitiçamento e para o resultado daí advindo.

- [...] Geralt? De onde vêm esses encantamentos e magias?

- Não sei, Majestade. Os Versados se ocupam do estudo dos motivos dessas aparições. Para nós, bruxos, basta sabermos que uma forte determinação pode causar tal tipo de assombrações e dispormos de conhecimentos para derrotá-las.

- Matando-as?

- Na maior parte das vezes, sim. Aliás, é para isso que somos pagos mais frequentemente. São poucos os que nos contratam para quebrarmos feitiços.

(SAPKOWSKI, 2011, p. 27-29)

- Humanidade – falou Yennefer repentinamente, sorrindo de maneira medonha. – Adivinhei, não é verdade? É isso que você deseja! É com isso que você sonha! Com a libertação, com o direito de ser quem quiser e não quem você é ou, melhor dizendo, quem você é obrigado a ser.

(SAPKOWSKI, 2011, p. 302)

- [...] Os homens gostam de reencontrar suas antigas amantes, de reviver lembranças agradáveis. Eles gostam de imaginar que os momentos de êxtase amoroso de outrora lhes dão uma espécie de posse permanente de sua parceira, até o fim de seus dias. Isso lhes é muito útil para elevar seu estado de ânimo. Pelo que vejo, você, apesar de tudo, não foge à regra.

(SAPKOWSKI, 2012, p. 41-42)

[...] Estou lhe pedindo algo que posso pedir a um bruxo e que nunca poderia pedir a um homem. Estou sendo sincero com um bruxo, enquanto jamais permitiria tamanha sinceridade diante de um homem

(SAPKOWSKI, 2012, p. 113)

Caso tivessem existido, tanto o dragão dourado quanto os outros mutantes como ele não poderiam ter perdurado. Eles teriam se defrontado com um muito natural limite do possível.

- E que limite seria esse?

- Os mutantes são estéreis, Borch. – respondeu Geralt em voz baixa, com os músculos da face tremendo de modo violento – Somente nas lendas sobrevive aquilo que não pode perdurar na natureza. Apenas as lendas e os mitos desconhecem o limite do que é possível
(SAPKOWSKI, 2012, p. 17)

Ninguém nasce feiticeiro. Ainda não sabemos o bastante sobre a genética e os mecanismos da hereditariedade. Não dedicamos tempo e recursos suficientes para pesquisas. Infelizmente, continuamos tentando transmitir capacidades mágicas pelo método natural, por assim por dizer. [...]

A maior parte de nós, feiticeiros, perde a capacidade de procriar por causa de mudanças somáticas e da disfunção da hipófise. Alguns – mais frequentemente algumas – adaptam-se à magia preservando a funcionalidade das gônadas. Podem conceber e dar à luz – e têm o desplante de considerar isso uma felicidade e benção. Mas eu repito: ninguém nasce feiticeiro. E ninguém deveria nascer assim! Ciente da importância do que escrevo, respondo à pergunta feita no Congresso de Cidaris. Respondo categoricamente: cada uma de nós tem de decidir o que vai ser – feiticeira ou mãe.

Demando a esterilização de todas as adeptas. Sem exceção.

Tissaia de Vries, *A fonte envenenada*
(SAPKOWSKI, 2013, p. 267)

- [...] Estou tentando esclarecer as razões pelas quais os feiticeiros não nutrem uma simpatia especial por curandeiros de aldeia, benzedeiros, charlatões, megeras e bruxos. [...] O fato é que ficamos profundamente melindrados quando vemos a magia, arte que nos foi ensinado tratar como um saber elitista, um privilégio concedido exclusivamente aos melhores e um santo mistério, sendo manipulada por mãos profanas e amadoras, mesmo que seja magia barata e digna de pena.
(SAPKOWSKI, 2012, p. 110)

- Assim como diziam, Geralt! Assim como diziam... Sou seu destino? Diga, Geralt! Sou seu destino?

[...]

- Você é algo mais, Ciri. Algo mais.
(SAPKOWSKI, 2012, p.379)

Se o sujeito endríago, necroempoderado, pode reafirmar sua suposta virilidade ou se aproximar de um modelo de masculinidade hegemônica, o que se constrói em *Wiedźmin* é que a própria posição de endríago – de monstro, de mutante – coloca em questão o estatuto de homem no discurso. Quando interpelado pelo feiticeiro Istredd, o outro amante de Yennefer, é colocado como diferente de um homem por ser bruxo; Yennefer afirmará a inevitabilidade de sua existência como bruxo e mesmo como homem, apesar das diferenças de Geralt com os demais humanos (“Os homens gostam de reencontrar suas antigas amantes, de reviver lembranças agradáveis [...] Pelo que vejo, você, apesar de tudo, não foge à regra.”); não-humano, não-homem, não-natural, Geralt “com os músculos da face tremendo de modo violento” afirma sobre sua própria condição de esterilidade, mas ressoa aqui o limite do possível: lhe resta ser apenas o que se é, seu destino, ser bruxo.

O próprio neologismo *Wiedźmin* pode ser mobilizado como um enunciado que enreda os demais, da mesma forma que sua tradução para *Witcher*. Em ambos os casos, a raiz conhecida é feminina: *wiedźma* e *witch* designam uma mulher que possui conhecimentos secretos, como de cura e de fertilidade, e suas contrapartes masculinas seriam *wiedźmak* ou *warlock*. (WESOLA, 2012; SIARHEICHYK, 2005) Ao cunhar *wiedźmin,* Sapkowski insere a radical masculina -in, diferenciando *wiedźma, wiedźmak e wiedźmin*. Dessa forma, um *wiedźmin* não está no mesmo patamar de um feiticeiro como Istredd e poderia ser entendido como um usuário de feitiço de nível mais baixo ou mesmo “um monstro sobre um cavalo”, como vimos na primeira sequência enunciativa sobre o bruxeador. Porém, um *wiedźmin* também possui conhecimentos secretos sobre plantas e minérios que lhe permitem não só matar, mas também curar, de ser remédio: é, afinal, o que se propõe Geralt no conto de estreia ao se esforçar para retirar a maldição da princesa Adda, oferecendo ao rei Foltest toda uma série de conhecimentos que permitiriam uma boa recuperação da menina.

Assim, mobilizando o folclore por detrás do termo *wiedźma, witch* ou bruxa, o *wiedźmin* seria uma apropriação masculina desses conhecimentos mágicos. De outra forma, Federici (2017) irá indicar que a criação da categoria bruxa como algo pejorativo estará ligado diretamente às transformações ocorridas no final da Idade Média, retirando o conhecimento e o controle sobre os meios reprodutivos das mulheres e grupos populares para, cada vez mais, concentrar nas mãos de especialistas médicos. Parece ecoar aqui o lugar privilegiado atribuído a feiticeiros por Istredd em contraposição a “curandeiros de aldeia, benzedeiros, charlatões, megeras e bruxos”. Analogamente a esses saberes, os conhecimentos curativos do bruxo – tão pouco requisitados – o situará no campo do feminino ou, ao menos, nesse discurso que se associa a uma parte da história das mulheres.

A noção de bruxa remeterá ao período em que a população campesina construirá seus próprios saberes a partir da premissa da magia de um mundo vivo, imprevisível e possuindo uma força oculta na terra, na água, nas substâncias, nas palavras. Esses saberes constituíram parte de uma força comunitária que, ao longo de séculos e por toda a extensão europeia fariam eclodir revoltas campesinas contra as classes dominantes. No contexto do saber mágico, as mulheres eram as sábias: as “feiticeiras” eram chamadas para “marcar os animais quando adoeciam, para curar seus vizinhos, para ajudar-lhes a encontrar objetos perdidos ou roubados, para lhes

dar amuletos ou poções para o amor ou para ajudar-lhes a prever o futuro (FEDERICI, 2017, p. 314).

Se, por um lado, as bruxas eram populares dentro de suas comunidades, responsáveis pelas práticas curativas e por conhecimentos naturais ou “da terra”, servindo inclusive às classes dominantes, por outro, na medida em que esses saberes foram sendo apropriados e reordenados para uma clínica médica masculina, o termo “bruxa” assume conotações pejorativas e seu uso abarcará uma série de práticas de perseguição e dominação. Federici (2017) aponta que o nascimento do capitalismo e a ascensão burguesa se valeram desse aspecto para se consolidar, sendo que com Foucault (2015c) percebemos a maneira como os saberes e práticas, discursivas e não-discursivas, se organizaram ao redor de um novo dispositivo da sexualidade e da aliança. O sexo, afirma, conceberá dois discursos científicos distintos: aquele da biologia da reprodução e uma medicina do sexo que se inscreverá nos diagnósticos de “perversões” e de regulação de práticas sexuais;

> a primeira desempenhou apenas, em relação à outra, o papel de uma garantia longínqua e, ainda assim, bem fictícia: de uma caução global sob cujo disfarce os obstáculos morais, as opções econômicas ou políticas, os medos tradicionais podiam-se reescrever num vocabulário de consonância cientifica (FOUCAULT, 2015c).

Ora, quando irá distinguir os quatro grandes conjuntos estratégicos que desenvolvem o saber-poder sobre o sexo a partir do século XVIII, o primeiro que será elencado será o que vai chamar da histerização do corpo da mulher: saturado de sexualidade, é praticado sob esse corpo um processo de análise e patologização advindo do campo médico. Assim, funda-se um discurso que objetiva o corpo feminino como aquele que deve assegurar uma fecundidade regulada, que possui uma função no espaço familiar e uma responsabilidade biológico-moral com as crianças (FOUCAULT, 2015c). Dessa feita, o dispositivo de sexualidade estaria permeado também por discursos que se apropriariam do corpo feminino para a regulação da reprodução e acumulação de força de trabalho (FEDERICI, 2017)[13].

[13] Importante ressaltar que Silvia Federici em O Calibã e a Bruxa (2017) realiza críticas veementes a concepção de poder de Michel Foucault na sua relação com o corpo, afirmando que sua análise praticamente descarta a possibilidade de críticas das relações de poder e que seu corpo é constituído apenas de discursos. Entretanto, entendemos que a noção de dispositivo para Foucault é mais ampla do que apenas discursiva, bem como sua conceituação de poder/resistência funciona como uma ferramenta conceitual e operativa. Portanto, nos atemos a essas definições para o gesto analítico aqui proposto e maiores articulações entre esses dois autores necessitariam de uma revisão crítica mais apurada.

Os discursos que entrelaçam bruxa e mulher funcionam também como condição de produção da noção de *wiedźmin,* homem-bruxa. No mundo de Geralt, são os feiticeiros e feiticeiras que possuem o domínio sobre os saberes mágicos, atuando em proximidade com o poder dos reis. Pode-se propor mesmo, com os elementos que os enunciados vêm apresentando até aqui, que a política em *Wiedźmin* não é análoga a medieval, mas sim moderna, e que os feiticeiros seriam os representantes do discurso de poder-saber tal qual a da Medicina ou do Direito, como fica patente no enunciado da feiticeira Tissaia de Vries (“A maior parte de nós, feiticeiros, perde a capacidade de procriar por causa de mudanças somáticas e da disfunção da hipófise. Alguns – mais frequentemente algumas – adaptam-se à magia preservando a funcionalidade das gônadas”). Já o bruxo, perambulando pelas cidades e aceitando trabalhos a troco de poucas moedas, seria parte integrante, mas instável (pois nômade) do proletariado moderno.

Geralt, assim, é uma bruxa na medida em que encarna nessa lógica o discurso sobre bruxas. Mesmo a forma como bruxos são vistos parece se associar ao desenvolvimento pejorativo que foi aplicado ao termo bruxa. Talvez, podemos analisar pelo ângulo proposto por Federici (2017) de que as mulheres, no momento em que eram expropriadas de seus direitos reprodutivos, eram tratadas na Europa com uma violência similar ao empregado aos povos originários nas invasões coloniais. Um movimento de depreciação literária e cultural a ambos os grupos se estabelece nas metrópoles como parte da reorganização estratégica das governamentalidades necro/biopolíticas. Assim, o *wiedźmin* se atualiza nessa lógica convocando o arquivo dessa memória, sendo tratado como um sujeito que encarna, ao mesmo tempo, um gênero não-hegemônico, o imaginário monstruoso colonizado e uma ferramenta colonial.

Entretanto, ainda, a existência de *wiedźmin* não é orgânica ou natural, no sentido de se desenvolver a partir de relações sociais já presentes entre as comunidades, mas sim é institucionalizada: os *wiedźmin* são produzidos para encarnar ou se apropriar desses saberes. O sufixo *-in*, designando o gênero masculino, mobiliza o discurso que associa a violência do sujeito endríago que reforça as relações patriarcais e a necropolítica, fazendo necessariamente com que Geralt esteja nesse entre-lugar, já apontado, do gênero. Não é completamente homem (“Estou sendo sincero com um bruxo, enquanto jamais permitiria tamanha sinceridade diante de um homem”) mesmo que seja o aspecto associado ao endríago que lhe

convocam mais (“Na maior parte das vezes, sim. Aliás, é para isso que somos pagos mais frequentemente. São poucos os que nos contratam para quebrarmos feitiços”); não é, ao que tudo indica, tampouco uma mulher (considerando que até a adoção de Ciri apenas meninos viravam *wiedźmin* e, ela mesma ao longo da narrativa dos livros, não chega a esse estágio) mas é no discurso ligado ao saber mágico da *wiedźma* que encontrará pontos de fuga para resistir a objetivação do sujeito endríago e ao destino de sua natureza. Nesse aspecto, chegamos a mesma conclusão que Matuszek (2017) que

> o bruxo é um nômade, e de assim não é completamente masculino nem completamente feminino – ele ao invés incessantemente se torna “alguém”, um indivíduo “entre-lugares”, não sem cama mas antes capaz de fazer de sua casa qualquer lugar, imerso em uma rede que também inclui fatores não-humanos. Ele permanece um nômade que tenta, a qualquer custo, libertar-se de sua condição nômade, pois o meio de vida de um nômade nega padrões amplamente difundidos na sociedade e comumente tolerados na política. (MATUSZEK, 2017, p. 133)

Natureza e destino, ou um destino biológico, aparece como um discurso que atravessa e constitui os corpos organizados biopoliticamente. O discurso que permeia a narrativa faz alusão aos elementos que dividem e controlam a vida das populações, agindo de tal forma que a natureza (biológica, geneticamente manipulada) de Geralt sempre está em questão, assujeitando-o ao limite do possível, ao natural para um mutante. Em a Espada do Destino, principalmente, essa temática atravessa todos os contos, pontuado pelos comentários da esterilidade de Geralt, devido as mutações, e de Yennefer, cuja esterilidade forçada é uma medida preventiva realizada a praticamente todas as feiticeiras (cada uma de nós tem de decidir o que vai ser – feiticeira ou mãe. Demando a esterilização de todas as adeptas. Sem exceção). Todavia, os contos se fecham com Geralt reencontrando Ciri e acolhendo-a não pelo que diziam, não pelo destino, mas como a possibilidade de “algo mais”, fora do seu destino natural. Uma filha e uma indicação de que ele mesmo pode ser mais do que se diz sobre os *wiedźmin.*

A necro/biopolítica, o sujeito endríago e a história das bruxas irrompem por meio de discursos que dão as condições de possibilidade para a existência do *wiedźmin* Geralt tal qual vemos nos livros, na sua relação com a violência e a masculinidade. Porém, como já vimos, o corpo de Geralt-monstro é atualizado para um Geralt-predador na adaptação para o *videogame*, dando-lhe uma posição de

virilidade incontestável na qual o jogador poderá se projetar na relação com o *avatar*. De que forma os discursos de violência e masculinidade se atualizam nesse caso?

Analisaremos isso retomando a questão da materialidade do enunciado no videogame em dois pontos.

Primeiro, poderíamos considerar as audiovisualidades que compõem a narrativa do *videogame* de maneira mais próximo do que seria no cinema ou na literatura, separando como no capítulo anterior enunciados recortados de cenas pré-programadas dos jogos. No caso de qualquer um dos três jogos da série, essas cenas podem também possuir diálogos correspondendo as escolhas definidas pelo jogador, resultando em desfechos mais ou menos diferentes. Focaremos em três enunciados que fazem referência, direta e indiretamente, a alguns dos enunciados que apareceram nos contos.

Em seguida, olharemos para características próprias que configuram a interação do jogador com o jogo, atualizando outras memórias discursivas que pautam a interação possível do jogador-avatar com o mundo.

Vale ressaltar que nos dois pontos trabalharemos com enunciados do último jogo da série, *The Witcher 3: Wild Hunt*. Nesse *game* atravessamos com Geralt um *open world* (mundo aberto), uma forma de organizar as narrativas no videogame em que o jogador tem acesso rápido de todo ou da maior parte do mundo, podendo interagir com esse mundo como preferir ou, ao menos, limitado as próprias mecânicas do jogo – isso é, se ele pode pular, nadar, golpear, pegar, conversar, etc. São jogos que costumam ser permeados com histórias e desafios paralelos à narrativa principal, servindo mais para adicionar conteúdo, enriquecer o mundo e melhorar o entendimento do jogador daquele universo. (HELSDINGEN, 2020).

The Witcher 3 se passa em regiões que, em maior ou menor grau, estão atingidas ou completamente devastadas pela guerra da invasão do Império de Nilfgaard sobre os Reinos do Norte. Geralt está em busca de sua agora adulta filha adotiva, Ciri, herdeira do trono do império invasor e perseguida pela Caçada Selvagem, espectros interdimensionais que desejam usar os poderes mágicos da menina para seus próprios fins.

O ambiente da guerra e a busca pessoal de Geralt são condições de produção importantes para entendermos de que forma o jogador é inserido e se movimenta pelos mapas enormes do jogo, bem como as características do próprio personagem da narrativa: um Geralt mais velho, mais experiente e que inevitavelmente lida com as

tramas políticas para chegar ao término de sua missão pessoal. Um dos trailers de promoção do jogo, chamado de *killing monsters* (matando monstros), como que reencena o “primeiro monstro” de Geralt tal como conta nos contos:

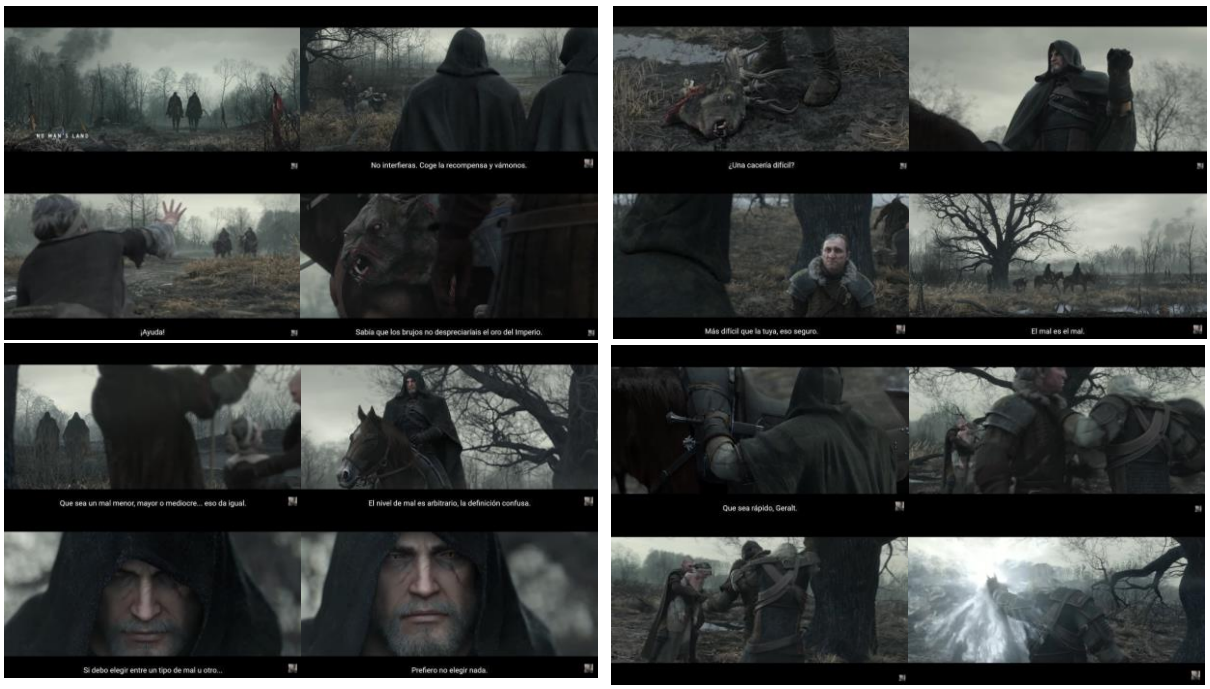
SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 10:

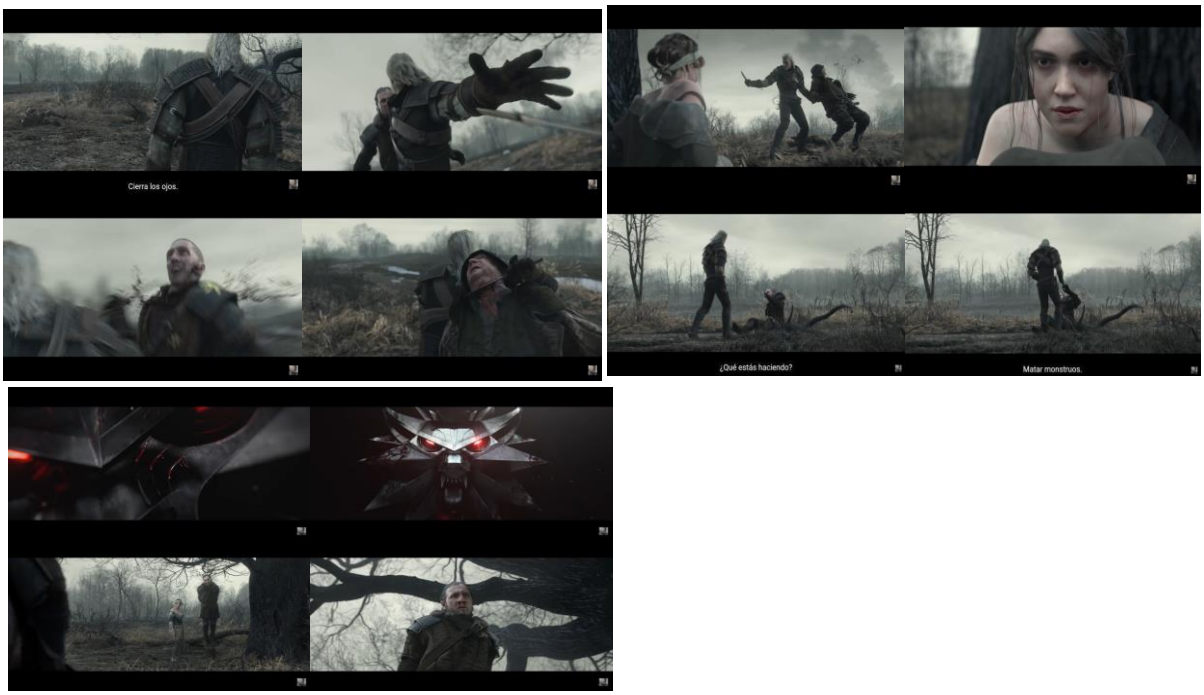
Meu primeiro monstro, Iola, era careca e tinha dentes muito feios e malconservados. Encontrei-o numa estrada na qual ele, com outros monstros, desertores de um exército qualquer, parara a carroça de um camponês e retirara dela uma menina de uns treze anos ou até menos. Seus companheiros seguravam o pai da garota, enquanto ele arrancava-lhe o vestido e gritava que chegara a hora de ela saber o que era um homem de verdade. Eu me aproximei, desmontei do meu cavalo e lhe disse que chegara também a hora dele. Minha observação pareceu-me extremamente espirituosa. O careca largou a menina, pegou um machado e se atirou sobre mim. Era muito lento, mas resistente. Tive de acertá-lo duas vezes até ele cair. Os golpes que desferi não foram demasiado limpos, mas, diria, espetaculares, a ponto de os colegas do careca fugirem vendo do que era capaz a espada de um bruxo.

[...]

Onde parei? Ah sim, em minha primeira boa ação. Saiba, Iola, que em Kaer Morhen viviam me enfiando na cabeça que eu não deveria me meter em situações desse tipo, que as evitasse a todo custo, que não bancasse um cavaleiro andante nem tivesse a pretensão de substituir os verdadeiros guardiões da lei. Minha função não deveria ser a de me exibir, mas de executar as tarefas para as quais seria contratado em troca de uma remuneração. E o que fiz? Mal havia percorrido cinquenta milhas do sopé das montanhas, fui me meter em algo que não me dizia respeito. E sabe por quê? Queria que a garota beijasse as mãos de seu salvador enquanto seu pai lhe agradecia de joelhos. E o que se passou na verdade? O pai fugiu com os desertores e a menina, sobre quem caiu a maior parte do sangue do careca, teve um acesso de vômito e de histeria e desmaiou de pavor quando me aproximei dela. A partir daquela experiência tenho evitado envolver-me em tais tipos de situação.

Figura 11 SE10 Trailer de anúncio de TW3, "killing monsters"





Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs&ab_channel=TheWitcher (compilação do autor)

A sequência de imagens do *trailer* conversa interdiscursivamente com a história que Geralt conta para Iola: os desertores de um exército e soldados nilfgaardianos, uma garota jovem sendo atacada e uma mulher jovem sendo agredida, e Geralt saindo de sua neutralidade e tomando-os como parte da categoria de monstros que seria seu trabalho eliminar. No conto, Geralt faz um massacre com a espada, deixando a garota coberta de sangue; no trailer começa a desembainhar sua lâmina mas para, como se lembrasse da outra vez, além de pedir para a garota fechar os olhos antes de rapidamente dar um fim nos soldados. Se o jovem Geralt agira de forma quase atrapalhada – a observação “calorosa”, os golpes “não limpos, mas, espetaculares” – aqui, mais velho e experiente, sua intervenção é precisa: afasta os atacantes da vítima, elimina-os rapidamente e deixa o destino do líder dos soldados nas mãos da garota. Antes, esperava agradecimentos (“Queria que a garota beijasse as mãos de seu salvador enquanto seu pai lhe agradecia de joelhos”), agora “o mal é o mal” e “não escolher” diante de uma situação de maldade não é uma opção.

Temos, nesse rápido trailer, diversos elementos referentes aos enunciados dos livros. Além da direta ligação com a história de Geralt sobre seu primeiro monstro, as imagens mostram o bruxo viajando com um companheiro – não vemos seu rosto, mas a voz remete ao personagem Vesemir, o mais velho dos bruxos e pai de Geralt. “Não interfira, pegue a recompensa e vamos” diz Vesemir e logo após, o soldado

contratante também dirá “sabia que os bruxos não depreciariam ouro do império”. Ambas as falas remetem ao lugar dos bruxos como agentes de extermínio, próximos do sujeito endríago, utilizando da violência como força de trabalho desinstitucionalizada e reforçadora do *status quo*; pegue a recompensa e ignore os gritos de ajuda da violência estatal. É um lugar tão claro para a maioria das pessoas desse mundo que mesmo um agente do império invasor tem certeza de que os bruxos farão seu trabalho se pagos, independente de quem é a mão que lhes paga.

Enquanto se afastam, a voz de Geralt narra, ao fundo: “o mal é o mal. Maior, menor ou mediano... é o mesmo. O nível é arbitrário e a definição confusa, se devo escolher entre um tipo e outro prefiro não escolher”. Essa definição pessoal do personagem se associa a outros momentos, nos jogos e nos contos, na qual Geralt evoca a necessidade dos bruxos de permanecerem neutros, longe dos conflitos das “raças racionais”, aceitando apenas o trabalho que lhe pagam. A temática se repete tanto ao longo da série que é recitada até o último momento dos livros e perpassa os jogos – com efeito, no primeiro *The Witcher*, há três caminhos narrativos: ou o jogador se alia a um tipo de inquisição contra não-humanos, ou ao grupo guerrilheiro de elfos e anões ou, então, segue o mais árduo caminho da neutralidade chamado de “*Witcher path”,* caminho do bruxo. Entretanto, em todas essas situações – seja as escritas por Sapkowski ou da equipe criativa da CDPR – Geralt acaba envolvido nas tramas políticas e sua não escolha se torna ela mesma, uma escolha.

Ao colocar Geralt narrando no momento mesmo em que decide se posicionar, um novo sentido ilumina suas palavras. Se o mal é o mal e não há diferença entre eles, não há escolha alguma para um bruxo: eliminar o mal faz parte de sua profissão. Tanto o Geralt-monstro quanto o Geralt-predador assumem uma posição de superioridade epistêmica e moral para definir quem são os monstros que devem eliminar; matar os soldados não é recompensado com ouro, mas com uma forma de justiça paralela. Após afirmar que está matando monstros, a cena corta e o símbolo do jogo – o medalhão da Escola do Lobo – aparece, manchado de sangue. Um novo corte e Geralt não matara o líder dos soldados: a decisão é deixada para a vítima.

Por ser um vídeo promocional, as imagens tentam colocar o tom do jogo: o clima sombrio de uma terra devastada pela guerra, a decisão do protagonista que alude as decisões que serão tomadas pelos jogadores, a ação rápida e violenta, o homem viril salvando uma mulher injustiçada e o símbolo do bruxo ensanguentado. Nesse ponto, a adaptação da narrativa do *trailer* segue os moldes da adaptação da

aparência de Geralt, em um processo de vender violência e virilidade a partir de fantasias de poder – mas em um jogo “adulto”.

Apesar desses elementos aparecerem no jogo, a busca e visão privada de Geralt sempre assume tons politizados e suas ações possuem consequências na esfera pública em vários momentos chaves.

> Mesmo que Geralt ajude Triss Merigold por conta de sua amizade (ou amor), ao fazê-lo ele ainda ajudará um movimento de resistência *underground*. É impossível cumprir os desejos do imperador e trazer para ele sua filha sem repercussões politicas, e a única forma de deixa-la longe da política é escondê-la do seu pai biológico. Assim, é apenas a perspectiva de Geralt que se mantem privada, enquanto a natureza geral da trama principal do jogo está amarrada a esfera pública da vida. (MAJKOWSKI, 2018, p. 15)

Em paralelo com sua virilidade assumindo formas cavalheirescas no vídeo promocional, em um determinado ponto do jogo é possível encontrar uma elfa sendo assediada por dois homens. Geralt se aproxima e pode mandá-los dar o fora, no que se segue a sequência:

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 11:

Figura 12 TW3 Geralt conversa com elfa sendo assediada

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015 (Compilação do autor).

Descrição:
Quadro 01: [Selecionada a opção de diálogo “deixe-a em paz”];
Quadro 02: Vamos embora Raddy. Matar é como piscar para bruxeadores.
Quadro 03: Você pode respirar. Acabou.
Quadro 04: acabou? Para você, talvez... você vai seguir o seu caminho. Mas eu vou continuar aqui. E eles também.
Quadro 05: [escolha de diálogo do jogador “de nada”]: pare, não posso lidar com toda essa gratidão. Nós realmente temos que aprender modos com as Raças Antigas, está claro.
Quadro 06: o que você estava esperando? Pagamento? Ou eu tenho que cair aos seus braços, talvez abrir as pernas?
Quadro 07 [escolha de diálogo do jogador “nada que eu possa fazer quanto a isso”]: nada que eu possa fazer a respeito
Quadro 08: Você não afugentou aqueles cafajestes por minha causa, mas por você. Para se sentir justo e nobre. Um cavaleiro em um corcel branco. Ou será que estou errada?

Nesse enunciado, a violência atribuída aos bruxos funciona para afugentar os assediadores (matar é como piscar os olhos para bruxeadores) que são simples camponeses (observável tanto pela roupa quanto pela forma de falar, além do uso do termo *witchman*, referente ao bruxeador analisado anteriormente). A elfa, porém, aponta para os limites das ações do bruxo (“acabou? Para você talvez... eu vou continuar aqui”) frente ao clima político racista que toma as ruas da cidade de Novigrad: afugentar alguns camponeses não é o mesmo que desenfeitiçar uma princesa, pois os assédios e perseguições não cessam. Dependendo da opção de diálogo, ela ainda reativa outros discursos: pagamento ou superioridade moral, o que esperava Geralt? Ambas as respostas também são generificadas: o pagamento poderia ser sexual (“talvez abrir as pernas?”), a superioridade moral seria a de um homem que quer proteger uma donzela.

Essa interação não tem grandes repercussões, tampouco é obrigatória. Porém, parece ser capaz de causar um desconcerto ao jogador-alvo de *The Witcher 3* ao

aproximar o *avatar* de relações raciais e de gênero, mostrando a Geralt e ao jogador a infantilidade inocente de suas fantasias masculinas. De forma semelhante, um dos diálogos finais do game traz o mesmo aspecto, o mesmo reenquadramento de Geralt:

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 12:

Figura 13 TW3 Geralt tenta convencer Ciri a não enfrentar a Geada Branca

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015 (Compilação do autor).

Descrição:
Quadro 01: Ciri: apenas o sangue antigo pode parar a Geada Branca. Apenas eu posso pará-la. [Opções de diálogo do jogador: 1. Eu não me importo. Vamos embora. 2. Você não precisa fazer esse sacrifício. 3. Não tem nenhuma aniquilação vindo. 4. Avallac'h colocou besteira na sua cabeça]
Quadro 02: O que você sabe sobre salvar o mundo, bobo? Você é só um bruxo.
Quadro 03: essa é a minha história, não a sua. Você precisa me deixar termina-la.
Quadro 04: [Opções de diálogo do jogador: 1. Dizer nada. 2. Ciri... eu a proíbo. 3. Não faça isso comigo. Por favor. 4. Boa sorte]

Ciri está prestes a atravessar dimensões para acabar com uma catástrofe ambiental de níveis apocalípticos. Após explicar isso para Geralt, as opções de diálogo que aparecem ao jogador denotam as possibilidades de ir contra essa decisão, como um pai que não quer perder a filha. Independente da opção, Ciri contra-argumenta e diz "o que você sabe sobre salvar o mundo, bobo? Você é só um bruxo". Durante toda a narrativa de *Wiedzmin* e *The Witcher*, Ciri é a única personagem com poderes capazes de afetar a realidade toda, tornando-se inclusive o motor das histórias. Ao colocar dessa maneira para um resistente Geralt de que ele é, afinal de contas, apenas um bruxo, Ciri aponta para o quão mundano e limitado ele é, apesar de suas mutações e proezas em combate, apesar de ser "o Lobo Branco". Mais que isso, parece apontar até mesmo para o jogador de que naquele jogo não se joga com

a protagonista, e sim com o coadjuvante (“Essa é minha história, não a sua”). Três das quatro repostas finais assumem posições paternalistas numa tentativa de ir contra a decisão de Ciri: o silêncio frio e viril; a proibição; e o apelo emocional. Apenas uma opção apresenta aceitação.

Assim, o jogador-avatar é retirado ou rebaixado de sua fantasia de poder ao término do jogo. Sobre salvar o mundo, nada há a ser feito: pode-se responder a Ciri o que for, ela seguirá seu caminho independente do que for dito. Depreende-se que a partir de alguns pontos da narrativa, a pretensa virilidade de Geralt é questionada e sua capacidade para a violência não é a solução para “salvar o mundo”, mesmo que seja a forma que o bruxo pode lidar com as demandas de pessoas assoladas pela guerra.

Através de todo o espaço do *game* é possível encontrar pontos de interesse e personagens com missões. As missões possuem suas próprias narrativas, muitas vezes possibilitando ao jogador escolhas diversas para suas resoluções. Geralt poderá ajudar um anão ferreiro que fora roubado por algum dos seus vizinhos por estar sendo pago pelo império invasor para forjar para eles; poderá caçar criaturas que assolam uma vila ao aceitar um contrato e investigar a situação; será convocado pelo último rei dos Reinos do Norte, Radovid, que enquanto luta sua guerra com Nilfgaard precisa que o bruxo descubra a localização de um desafeto pessoal, etc.

É através das missões que o jogador conhece mais do mundo e constrói, em certa medida, uma relação com o “seu” Geralt. Não há como fugir da objetivação do bruxo como um assassino implacável e é possível ao jogador assumir, em alguns momentos, essas características. Mesmo assim, como já foi assinalado em outro lugar, as opções de diálogo e as decisões não são absolutamente livres e abertas, tanto por se conceber Geralt como um personagem envolto nas tramas anteriores dos jogos e dos livros – possuindo assim, uma coerência própria – quanto por decisões próprias dos desenvolvedores. Apesar de sua constante troca com personagens de classes dominantes, o jogo mantém o jogador-avatar como parte das classes dominadas, sobretudo na medida em que as missões são realizadas nas camadas que mais estão sofrendo as consequências da guerra.

Os diálogos em si, sejam em missões ou casuais como vimos na sequência com a elfa, colocam o bruxo como alguém racional, que escuta antes de tomar decisões, conectando-se com os indivíduos em algum nível. É uma mecânica do jogo

e também que serve a narrativa, mas que tem efeitos de subjetivação em Geralt e no jogador, que em geral assume a “última palavra”. Vejamos a próxima sequência

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 13:

Figura 14 SE13 TW3 Geralt confronta doppler

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015 (Compilação do autor).

Descrição:

Quadro 01: droga, como estou velho
Quadro 02: [combate entre o jogador-*avatar* e o doppler]
Quadro 03: Pode se parecer com um bruxo, mas isso não o fará lutar como um
Quadro 04: mas vestir sua pele é o bastante para saber que tipo de homem você é... o que você sente.
Quadro 05: [Opções de diálogo do jogador: 1. Poupar em retorno de um fazer; 2. Deve deixar Novigrad – sem desculpas. 3. Farei uma exceção no seu caso. Saque sua arma]
Quadro 06: [Ao escolher a opção 2 “deve deixar novigrad – sem desculpas”] Não mato, verdade. Mas nem todo mundo segue minas regras e nem todo mundo tem minha consciência. Então comece a roubar em outro lugar. Longe de Novigrad, preferencialmente. A era dourada dos dopplers acabou há um tempo aqui.

Quadro 07: eu sei. Mas achei que eles não me capturariam. Achei que era esperto o bastante. Bem-feito. Poderia ter aprendido essa lição do jeito difícil. Hora de partir, pra algum lugar bem longe... Mas primeiro, pegue isso – como agradecimento. Até mais, bruxo.

Essa sequência é recortada de uma missão de contrato de monstro. No contrato se busca um "diabo" que está roubando das feiras de Novigrad e ao investigar, Geralt se depara com um doppler transformado em guarda. Ao confrontá-lo, ele foge, mas Geralt o persegue até finalmente o doppler se transformar no próprio bruxo, o que tem início uma batalha. Se o jogador vence, tem a chance de conversar com a criatura e pode escolher poupá-la ou matá-la.

Tal qual o vídeo de anúncio, essa pequena missão é uma referência a um conto também passado em Novigrad e cujo confronto, entre Geralt e um doppler, termina com o enunciado que analisamos anteriormente, com a criatura confrontando a colonização humana, a assimilação de algumas raças e a sensibilidade de Geralt que não o mataria a sangue frio. O desfecho no jogo é similar pois após "vestir a pele" de Geralt soube que "tipo de homem" ele era. Entretanto, dessa vez a decisão fica a cargo do jogador, que assume a posição de decisão do julgamento do bruxo sobre quem deve ou não morrer. Nesses momentos, é o jogador que tem a "última palavra" sobre muitas das situações moralmente ambíguas e de como Geralt deve resolvê-las: com diálogo racional ou violência.

Conhecer as pessoas e criaturas possibilita ao jogador conhecer estilos de vidas diferentes: ao conhecer as criaturas sencientes, capazes de alguma racionalidade, Geralt pode reconhecer suas existências não-normativas ao mesmo tempo que rejeita aquelas que são normativas, mas cruéis e destrutivas, como no caso dos dois monarcas em guerra. Dessa forma, Geralt torna-se

> representante da sensibilidade moderna, empático para com o oprimido e sinistro ao opressor, forçando os melhores aspectos da modernidade ocidental na terra selvagem de Velen. Simultaneamente, a tolerância de Geralt só é possível pela ordem social do jogo ser retratada como opressiva e retrógrada. Assim, o jogo reforça a divisão entre modernidade e tradição, crucial para a ideia de superioridade cultural do colonizador (Mignolo, 2002;2007). (MAJKOWSKI, 2018, p. 23).

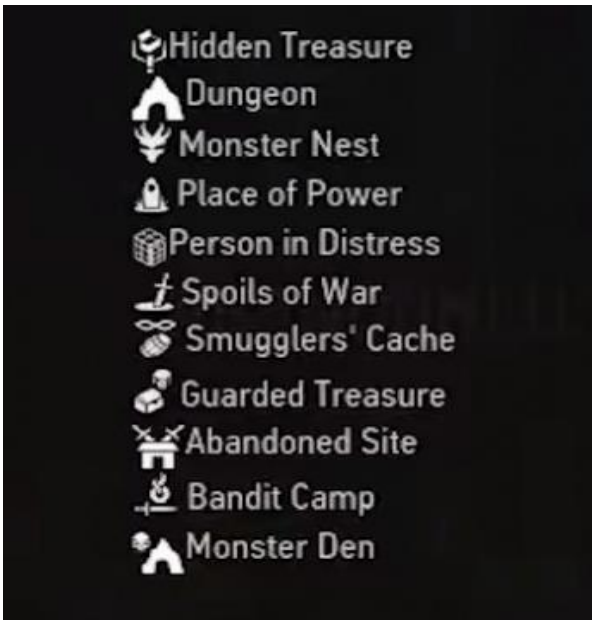
Essa possibilidade de resolver conflitos com diálogos racionais ainda funciona como manutenção do *status quo*, mesmo que subverta ou resista ao discurso que associa o bruxo ao sujeito endríago, porém colocando agora Geralt em uma posição

sempre de superioridade moral e cultural. As noções de modernidade ou de modernização europeias são as condições discursivas para se atuar como Geralt na narrativa do jogo: são elas quem darão a habilidade de reconhecer certas escolhas de vida e rejeitar outras. “Geralt é, na verdade, o marco para o próprio conceito de humanidade” (MAJKOWSKI, 2018, p. 23).

O jogo lança mão de mecânicas de exploração do seu mundo aberto na qual o jogador irá se deparar com monstros e humanos que não estarão dispostos a dialogar com o bruxo. Esses lugares são marcados no mapa como “Pontos de interesse” e divididos em diversas categorias:

SEQUÊNCIA ENUNCIATIVA 14

Figura 15 TW3 recorte dos "pontos de interesse" do mapa do jogo



Descrição:
Tesouro Escondido
Masmorra
Ninho de monstro
Local de Poder
Pessoa em apuros
Espólios da guerra
Contrabando
Tesouro protegido
Campo abandonado
Campo de bandidos
Covil de monstro

Fonte: CDPROJEKTRED, 2015.

Sendo o combate um dos elementos chaves para os jogos da série, a maioria desses “pontos de interesse” possuem batalhas contra um ou mais inimigos, por vezes monstros (como nos “monster nest” e “abandoned site”), por vezes pessoas (“bandit camp”); os demais costumam possuir recursos que serão utilizados direta ou indiretamente para os combates. O conhecimento da natureza e o uso de alquimia decorrentes da *wiedzma* são transformadas em recursos para modificar os atributos de combate ou para melhor eliminar alguns tipos de inimigos. Adaptado em jogo e em *avatar*, Geralt torna a violência em mercadoria conforme estabelecido pelo capitalismo neoliberal e *gore:*

> Es necesario aclarar que no sólo el uso de la violencia se populariza, sino también su consumo. De esta manera la violência se convertirá no

> únicamente en herramienta sino en mercancia que se dirigirá a distintos nichos de mercado; por ejemplo, el que va dirigido a las clases meqias y privilegiadas, a.través de la violencia decorativa. Este fenómeno hace que ningún sector o nicho de mercado escape a la violencia, sea el caso de que ésta se le presente como mercancía provedora de valor simbólico o como herramienta de empoderamiento distópico (VALENCIA, 2010, p. 91)

Para fazer do jogo uma mercadoria de "violência decorativa" é preciso organizar Geralt como um *avatar* necroempoderado, transformando cada aspecto de *witcher* em uma arma para atravessar o perigoso desconhecido do mapa. A mecânica de mundo aberto possuindo perigos diversos com as quais não se pode interagir de outra forma se não pela violência dão ao jogador e a Geralt a medida de "humanidade", isso é, o enquadramento ético que permite as minorias oprimidas viverem apenas na medida em que permanecem nesse enquadramento. No caso do jogo, esse enquadramento se estabelece pela capacidade de dialogar:

> Assim, trolls são permitidos viver se puderem manter uma conversação, no que suas mentes infantis serão propriamente ridicularizadas. Mas quando os mesmos tentam defender seu território de um intruso sem nenhuma tentativa de negociação, eles são excluídos da humanidade e podem ser massacrados sem remorso. (MAJKOWSKI, 2018, p. 24)

Os pontos de interesse conhecidos como lugares abandonados (*abandoned site)* são locais infestados de criaturas ou "bandidos" que podem ser eliminadas pelo bruxo. Nesses lugares, não há a possibilidade de diálogo: o jogador-*avatar* deve entrar e "limpar" a área, sendo também atacado assim que é avistado. Ao concluir, uma cena automática aparece e vemos Geralt olhando a distância enquanto os humanos tomam o território para si. Os ninhos de monstros (*monster nest*) são literalmente ninhos que Geralt destrói para controle da população, muitas vezes proferindo sobre o perigo daquelas criaturas próximo aos acampamentos humanos. Acampamentos de bandidos (*bandit camp*) são exatamente isso: de desertores ou agrupamentos de ladrões, presumidamente formados devido a guerra, que podem ser atacados pelo bruxo apenas para descobrir tesouros.

Segundo Majkowski (2018), tais práticas juntamente com a maneira do funcionamento dos diálogos colocam Geralt no ponto inicial da produção de conhecimento, no lugar "neutro" ocupado pela verdade, adotando uma posição colonial na forma de interação com o mundo. Sendo um protagonista modernizante e pelas mecânicas de jogo, Geralt é um agente de ideologia colonial por um lado e efetiva uma subjetividade endríaga por outro. O fato é que as ações nos pontos de interesse têm pouco ou nenhuma relação com a trama principal ou mesmo com as

sub-tramas, sendo uma mecânica própria para o entretenimento do jogador. Entretanto, se levarmos em conta que parte desse entretenimento no mundo aberto, como dirá Helsdingen (2020), serve para dar mais formas de interação do jogador com o mundo do videogame, as práticas aqui estabelecidas – do jogador consigo mesmo, mas também na sua relação com a figura de Geralt – reforçam discursos neocolonizadores.

O discurso colonizador associado a um privilégio epistêmico das noções pós-iluministas de Geralt não são sem referência ao Geralt dos livros, que como vimos é possibilitado por discursos similares. Entretanto, ao dar a agência final ao jogador e colocando o jogador como o próprio Geralt, essas noções raramente são questionadas no jogo, atualizando esse discurso como um discurso que possui e produz a verdade. Ao mesmo tempo que Geralt pode ser um transgressor da ordem e da normatividade, é um reforçador das mesmas a partir das utilizações da violência e de uma lógica de heroificação, similar a identidade do sujeito endríago (VALENCIA, 2018). Dessa forma, os discursos que atravessam e tornam o *wiedzmin* em um nômade se atualizam, no *videogame*, em discursos e práticas do jogador-*avatar* colonizador.

A associação entre masculinidade e violência é decantada nos livros, trazendo as condicionantes que associam Geralt a história das bruxas, possibilitando não uma verdade única sobre o sujeito, mas jogos de verdade que abrem espaço para resistências ao poder que o objetiva como uma ferramenta de violência. Por sua vez, os jogos apresentam uma ambiguidade de outra ordem: se narrativamente é possível que Geralt seja mais do que uma ferramenta necropolitica, atualizando uma memória discursiva de embates do personagem com certas ordens sociais (que lhe atribuem significados prévios e preconceituosos), a adaptação efetivamente busca reativar discursos viris no corpo e nas ações do protagonista, a tal ponto se apropriando e transformando os elementos que ativam a memória do saber mágico das bruxas em ferramentas de combate à disposição do jogador-*avatar.*

Considerações Finais

O universo intermidiático de *The Witcher* tem se expandido desde 2015 e essa pesquisa não pretendeu esgotar a discussão ou encerrar gestos analíticos finais sobre Geralt. Tanto os livros como os videogames podem ser lidos sob outros prismas e novas análises realizadas.

Inicialmente, o interesse em realizar uma pesquisa de mestrado partiu de uma inquietação entre a subjetivação da masculinidade a partir do discurso virilidades e masculinidades associadas a violência, de alguma forma. Esse incomodo, causado pelos discursos variados que se encontram em diversos meios, nos levou a olhar para o *videogame* e seus não tão variados personagens masculinos que atualizam essa suposta virilidade encarnada no homem. Geralt, nesse meio, se sobressaiu por também trazer as marcas de um sujeito excluído em um mundo cinza que não ignora, a princípio, as analogias que estabelece com a realidade ou, retomando Gama-Khalil (2013), que realiza um modo literário fantástico que explicitamente cria seu cristal ou prisma para outros olhares sobre essa realidade. Mas foi justamente nas descontinuidades entre livro e jogo que encontramos um *corpus* mais conciso que transformou, então, nosso incomodo em nossa pergunta: quem é/são Geralt/s? Isso é, quais discursos constituem esse personagem colocado em vários registros, entre-lugares e umbrais?

Colocamos como objetivo investigar os modos de subjetivação do personagem Geralt de Rívia nas duas materialidades buscando as regularidades e descontinuidades que se atualizam via memória discursiva. Dessa feita, cartografamos nas análises processos de subjetivação que apontam para posições-sujeito nos enunciados monstro, predador, bruxa e endríago.

Monstro e predador formam pares opostos que localizam claramente um Geralt-monstro nos enunciados da literatura, tangenciando e atualizando discursos de segregação e do olhar sobre os corpos “estranhos”, “estrangeiros” ou ditos “deformados”, como analisados por Courtine. Não podemos deixar de citar que o discurso da monstruosidade faz fronteira também com o gênero: seu corpo e sua vida são tomados como objetos que encontram no neologismo *wiedzmin* a marcação primeira para sua exclusão na medida em que esse enunciado traz as posições de endríago e de bruxa. Por outro lado, a construção da imagem ou figura de Geralt nos videogames apontam para um discurso do ideal masculino viril hegemônico sob o

signo do predador. O Geralt-predador, com o corpo rasgado de cicatrizes que evocam sua coragem e seus triunfos e seu rosto desenhado minuciosamente sob uma leitura fisiognomica, permite a um jogador assumir esse *avatar* vigoroso em um mundo de violência e sexo no qual o *witcher* está no topo da cadeia alimentar. O desenho de sua figura e a posição atribuída às mulheres em relação ao *avatar* reforçam relações de poder patriarcais que podem ser jogadas e fantasiadas pelos jogadores que se identificam com esse ideal de masculinidade[14].

É importante ressaltar que os gestos analíticos aqui propostos possam apontar para uma ode aos livros em detrimento dos jogos, principalmente no que se refere a temas associados a discursos do campo progressista. Quanto a isso, ressaltamos que não havia esse escopo em nosso trabalho por nos atermos aos enunciados que funcionariam na investigação da subjetivação de Geralt. É válido ressaltar que os livros não estão livres de contradições, bem como os jogos: em ambos encontramos de forma irrefletida e não-crítica discursos que apontam para campos machistas, LGBTQIAPfóbicos, racistas, etc. Há descrições e diálogos nos livros que objetificam as personagens femininas bem como nos *games* há por vezes um trabalho de inclusão de minorias.

As posições-sujeitos mobilizadas nas funções-enunciativas endríago e bruxa funcionam como a costura entre os discursos de violência e gênero. Ao propormos endríago como uma dessas posições-sujeito estamos em um campo que associará práticas violentas de governamentalidade com os rompantes de virilidade e masculinidade hegemônica produzidas pelo capitalismo e que se atualizam – no cristal do modo fantástico – na narrativa de Sapkowski e nos jogos da CD Projekt RED. Poderíamos mesmo extrapolar e afirmar que a forma lúdica estabelecida em *The Witcher* pode gerar efeitos de sentido na identificação com essa posição-sujeito. Ao mesmo passo que, narrativamente, a virilidade naturalizada (a partir de jogos de verdade historicamente construídos) do homem é derrubada diante de Ciri, a filha adotiva de Geralt.

Não nos colocamos a tarefa de discutir os diferentes modos, usos e discursos de violência, mas sim a relação da violência e gênero na subjetivação do personagem.

[14] Como não podia deixar de ser, foram as jogadoras mulheres quem primeiro levantaram as problemáticas nessa construção de Geralt. No Brasil, o texto de Clarice França (2016) é notório, tanto pela qualidade quanto pela repercussão dentro de uma parcela da comunidade *gamer* masculina que tomou suas críticas como um ataque a sua própria moribunda virilidade.

Dito isso, os gestos analíticos não se propõem a um julgamento moral da violência enquanto uma unidade e uma generalização antropológica, tampouco coadunamos com a ideia simplista de *videogames* serem responsáveis por atos de violência. Entretanto, entendemos que a violência enquanto produto tem apelo a partir da produção de subjetividades engendrada pelas políticas neoliberais e pela governamentalidade bio/necropolítica, como nos aponta Valencia (2012) e outros.

Por fim, a posição sujeito no enunciado bruxa parece ser um objeto de maior disputa, desde o momento em que está na raiz do significante *wiedzmin/witcher* e, não obstante, também no português irá ativar a memória da história das bruxas. É do conhecimento associado a *wiedzma* que Geralt poderá, a trancos e barrancos, criar estratégias de resistência as relações de força do campo do poder. Ao mesmo tempo, esse conhecimento também lhe funciona como parte de seu arsenal, sendo essa a maneira como isso aparece nas mecânicas de combate dos *games.* Não há poder sem resistência, nos dirá Foucault, e enquanto criação de estratégias para escapar das relações de força do campo do poder faz-se importante também recordar, com Larrauri (2014) a atitude “anarquista” de Foucault: não há poder legitimo; toda relação de poder tende a se congelar e estreitar o espaço de resistência; e não é necessário aceitar poder algum, é preciso se rebelar sempre. É interessante notar que para se rebelar, mesmo que minimamente, Geralt evoca uma posição sujeito não-hegemônica.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **Homo Sacer:** *o poder soberano e a vida nua*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

BAKER, Dallas John Writing back to Tolkien: gender, sexuality and race in high fantasy. In: **Recovering history through fact and fiction**: forgotten lives. Cambridge Scholars Publishing, Newcastle Upon Tyne, United Kingdom, 2017 pp. 123-143

BAROOEE, Morteza; GHANDEHARION, Azra; KHAZAI, Sara. As Narrative Travels from Literature to Video Game: Digital Narrative, Interactivity, Characters and Game Space in The Witcher 3: Wild Hunt. **First National Conference on Recent Developments in English Language Teaching, Literature and Translation**. Iraz, 2021.

BRUNI, Paolo D'Alexandria. **Poética do Videogame**: análise do design em jogos de ação-aventura. 2017. 194 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Culturas Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017

BUTLER, Judith. Atos performáticos e a formação dos gêneros: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). **Pensamento feminista**: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. p. 213-230.

BUTLER, Judith. **A vida psíquica do poder**: teoria da sujeição. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

CAROL, Anne. A virilidade diante da medicina. *In*: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (org.). **História da virilidade**: 3. a virilidade em crise? séculos xx-xxi. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 35 – 81.

CARVALHO FILHO, S. de A. A masculinidade em Connell: os mecanismos de pensamento articuladores de sua abordagem teórica. In: **XIII Encontro de História Anpuh-Rio**: Identidades, 2008, Rio de Janeiro. XIII Encontro de História Anpuh-Rio: Identidades. Anais Complementares, 2008.

CONNELL, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W.. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 241-282, jan./abr. 2013.

CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (org.). **História da virilidade**: 3. a virilidade em crise? séculos xx-xxi. Petrópolis: Vozes, 2013.

CUSTODIO, José Antonio Loures. **Homo Sex Ludens**: a sexualidade nos videogames. 2020. 333 f. Tese (Doutorado) - Curso de Artes Visuais, Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

COURTINE, Jean-Jacques. **Decifrar o corpo**: pensar com foucault. Petrópolis: Vozes, 2013

COUTO, Elvis Paulo. A CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM DE ANTONIO CANDIDO: pressupostos e implicações. **Cadernos do Il**, [S.L.], n. 58, p. 207-220, 15 out. 2019. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. http://dx.doi.org/10.22456/2236-6385.93081.

DÍAZ HERNÁNDEZ, José Andrés. Capitalismo Gore, diez años después. Una conversación con Sayak Valencia. **Revista Interdisciplinaria de Estudios de Género de El Colegio de México**, *[S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 1 - 17, 2020. Disponível em: https://estudiosdegenero.colmex.mx/index.php/eg/article/view/574. Acesso em: 19 mar. 2022.

DUARTE, André de Macedo. Reler Foucault à luz de Butler: repensar a Biopolítica e o Dispositivo da Sexualidade. **Dois Pontos**: Revista dos Departamentos de Filosofia da Universidade Federal do Paraná e da Universidade Federal de São Carlos. Curitiba, São Carlos, vol. 14, n. 1, p. 253-264, abril 2017

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa**: mulheres, corpo e acumulação primitiva. São Paulo: Elefante, 2017. Tradução: coletivo Sycorax.

FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Ética, sexualidade, política**. 2. ed. RJ: Forense Universitária, 2006a. p. 240-251. (Col. Ditos e Escritos, v. V)

FOUCAULT, Michel. A vida dos homens infames in: **Ditos e escritos**, v. 4. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2006b

FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. *In*: DREYFUS, Hubert L. & RABINOW, Paul. **Michel Foucault**: Uma Trajetória Filosófica *Para além do estruturalismo e da hermenêutica*. 2ª Edição Revista. Coleção Biblioteca de Filosofia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Em Defesa da Sociedade**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes., 2010

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico; As heteropias**. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no collège de france, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 24. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014a

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014b.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015a.

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a Genealogia, a História. In: FOUCAULT, Michel. **Arqueologia das ciências e histórias dos sistemas de pensamento**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015b. p. 273-295. (Ditos e Escritos: volume II)

FOUCAULT, Michel. **A História da Sexualidade 1:** A Vontade de Saber. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015c

FRANÇA, Clarice. **O problema com as mulheres em The Witcher**. Ideias em roxo. 2016. Disponível em: <https://ideiasemroxo.wordpress.com/2016/07/05/o-problema-com-as-mulheres-em-the-witcher/>. Acesso em: 18 mar. 2022.

FRANCO, Henrique Matiussi. **Semiótica, intertextualidade e videogame**. 2020. 179 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: gênero ou modo? **Terra Roxa e Outras Terras**: Revista de Estudos Literários, Londrina, v. 26, n. 1, p. 18-31, dez. 2013.

GREGOLIN, Maria do Rosário Valencise. Michel Foucault: uma teoria crítica que entrelaça o discurso, a verdade e a subjetividade. In: FERREIRA, Raimundo Ruberval; RAJAGOPALAN, Kanavillil (org.). **Um mapa da crítica nos estudos da linguagem e do discurso**. Campinas: Pontes Editores, 2016. p. 115-142.

HABEL, C. S. Doom Guy Comes of Age: Mediating Masculinities in Power Fantasy Video Games. **M/C Journal**, *[S. l.]*, v. 21, n. 2, 2018. DOI: 10.5204/mcj.1383. Disponível em: https://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1383. Acesso em: 4 oct. 2021.

HAROCHE, Claudine. Antropologias da virilidade: o medo da impotência. *In*: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (org.). **História da virilidade**: 3. a virilidade em crise? séculos xx-xxi. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 15-34

HELSDINGEN, Jurriën. **The contrasting experience of story-driven videogame and novel**: a narratological case study of the witcher novels and the witcher 3: wild hunt. 2020. 41 f. Monografia - Curso de English Language & Culture, Utrecht University, Utreque, 2020

JUUL, Jesper. **Half-real**: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge; MIT Press, 2005

LARRAURI, Maite. Verdade e mentira dos jogos de verdade. **Mnemosine**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 281-299, jul./dez. 2014.

LIMA, George; MILANEZ, Nilton. Unidades discursivas do conflito em games da série Resident Evil. **Cadernos Discursivos**, Catalão-GO, v. 1 n 1, p.137-157, 2017.

MACIEL JR, Auterives. Resistência e prática de si em Foucault. **Trivium**, Rio de Janeiro, v. 6, n 1, p. 01-08, jun. 2014. Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-48912014000100002&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 17 mar. 2022.

MARTINS, Luis Antonio. **A porta do encantamento**: os jogos de representação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação. 2000. 204p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/252120>. Acesso em: 27 jul. 2018.

MAJKOWSKI, Tomasz Z.. Geralt of Poland: the witcher 3 between epistemic disobedience and imperial nostalgia. **Open Library Of Humanities**, [S.L.], v. 4, n. 1, p. 1-35, 2018. Open Library of the Humanities. http://dx.doi.org/10.16995/olh.216.

MAJKOWSKI, Tomasz Z.. **Master of disenchantment**: how sapkowski and the witcher confound the critics. how Sapkowski and the Witcher confound the critics. 2021. Disponível em: https://notesfrompoland.com/2021/04/08/master-of-disenchantment-how-sapkowski-and-the-witcher-confound-the-critics/. Acesso em: 05 out. 2021.

MATUSZEK, Dawid. The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It). **Kinephanos**: Revue d'études des médias et de culture populaire, S.L., v. 0, n. 0, p. 127-146, jul. 2017

MIRANDA, Eduardo Silva. **Libertando o sonho da criação**: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (rpg). 2005. 155 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2005.

MBEMBE, Achilles. Necropolítica**. Revista do ppgav/eba/ufrj**, n. 32, pgs 123 -151, dezembro de 2016.

NAVARRO, Pedro. Masculinidades em disputa no campo enunciativo: corpo, poder e contracondutas. In: BRAGA, Joaquim; FERNANDES, Rafael; TASSO, Ismara (org.). **Michel Foucault e os discursos do corpo**. Campinas: Pontes Editores, 2020. p. 219-248

PEPE, Felipe (ed.). **The CRPG Book**: a guide to computer role-playing games. [S.L.]: [S.e.], 2019

PHILLIPS, Amanda. Shooting to Kill. **Games And Culture**, [S.L.], v. 13, n. 2, p. 136-152, 27 out. 2015. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1177/1555412015612611.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. O lúdico e a construção do sentido. **Sala Preta**, v. 1, p. 181-187, 2001.

RITTER, Christopher Jonas. **Why the humans are white**: fantasy, modernity and the rhetorics of racism in World of Warcraft. 2010. 151 f. Tese (Doutorado) - Curso de Philosophy, Washington State University, Washington, 2010.

SAPKOWSKI, Andrzej. **O Último Desejo**. São Paulo: Wmf Martins Fonte, 2011. Tradução do polonês Tomasz Barcinski.

SAPKOWSKI, Andrzej. **A Espada do Destino**. São Paulo: Wmf Martins Fonte, 2012. Tradução do polonês Tomasz Barcinski.

SAPKOWSKI, Andrzej. **O Sangue dos Elfos**. São Paulo: Wmf Martins Fonte, 2013. Tradução do polonês Tomasz Barcinski.

SAPKOWSKI, Andrzej. Andrzej Sapkowski on the Mythologies Behind *The Witcher:* a few questions for the author of a global blockbuster. [Entrevista concedida a] Literary Hub. **Literary Hub,** 10 dez. 2020. Disponível em: https://lithub.com/andrzej-sapkowski-on-the-mythologies-behind-the-witcher/ . Acesso em 05 de Outubro de 2021.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). **Pensamento feminista**: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. p. 49-80.

SIARHEICHYK, Galina. **Ancient Echoes**: baba yaga and contemporary russian literature. 2005. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes, University Of Colorado, Bydgoszcz, 2005. Disponível em: https://www.proquest.com/openview/0002a4ba371ab9e478958d99b931435b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y. Acesso em: 01 mar. 2022.

SILVA JUNIOR, Mário Sérgio Teodoro da. O que não-fazer para ser vitorioso: os diferentes estatutos da derrota no jogo the witcher 3. **Dissol**: Discurso, Sociedade e Linguagem, Pouso Alegre, v. 5, n. 10, p. 74-88, jul./dez. 2019.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. Trad. Maria Clara Correa Castello. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

VALENCIA, Sayak. **Capitalismo gore**. España: Melusina, 2010.

VALENCIA, Sayak; SEPÚLVEDA, Katia. From the Fascinating Fascism o the Fascinating Violence: physo/bio/necro/politics and gore market. **Mitologías Hoy**, [S.L.], v. 14, p. 75, 15 dez. 2016. Universitat Autonoma de Barcelona. http://dx.doi.org/10.5565/rev/mitologias.395.

VALENCIA, Sayak. Has llegado al fin del mundo: aquí hay dragones endriagos. **Taller de Letras**, [S.L.], n. 63, p. 131-146, 2018. Pontificia Universidad Catolica de Chile. http://dx.doi.org/10.7764/tl63131-146.

VOSSEN, Emma. There and Back Again. **Feminist Media Histories**, [S.L.], v. 6, n. 1, p. 37-65, 1 jan. 2020. University of California Press. http://dx.doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37.

WESOŁA, Justyna. La traducción de neologismos en la versión española de la prosa de Andrzej Sapkowski. **Romanica Cracoviensia**, Cracóvia, v. 11, n. 1, p. 449-456, nov. 2011

WITZEL, Denise Gabriel. **Práticas discursivas, redes de memória e identidades do feminino**: entre princesas, bruxas e lobos no universo publicitário. 2011. 215 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2011.

WITZEL, Denise Gabriel. Cortem-lhe a cabeça: a atualidade desse enunciado mutilando corpos de mulheres e subjetividades. **MOARA – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras ISSN: 0104-0944**, [S.l.], v. 1, n. 57, p. 92-109, dez. 2020. ISSN 0104-0944. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/moara/article/view/8864>. Acesso em: 19 mar. 2022. doi:http://dx.doi.org/10.18542/moara.v1i57.8864.

XEXÉO, G., CARMO, A., ACIOLI, A., TAUCEI, B., DIPOLITTO, C., MANGELI, E., … & GARROT, R. (2017). O Que São Jogos: Uma Introdução ao Objeto de Estudo do LUDES. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.

The Last of Us 2*, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2020.*
The Witcher 2: Assassins of Kings*, CD Projekt Red, CD Projekt, 2011.*
The Witcher 3*:* Wild Hunt, *CD Projekt Red, CD Projekt, 2015.*
The Witcher: Enhanced Edition*, CD Projekt Red, Atari, 2008.*