

## ARTIGOS

Renan Marques Birro<sup>I</sup>

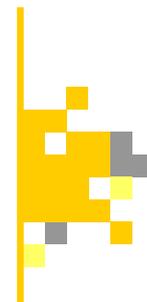
George Leonardo Seabra Coelho<sup>II</sup>

Christiano Britto Monteiro dos

Santos<sup>III</sup>

### Feridas do corpo e/ou chagas da alma? A corporeidade digital enquanto figuração do pecado em *Dante's Inferno* (2010)

Wounds of the body and/or wounds of the soul? Digital corporeality as a figuration of sin in Dante's Inferno



#### RESUMO:

O presente artigo pretende aproveitar o profícuo debate entre o estudo dos jogos (*game studies*) e neomedievalismo para explorar como os desenvolvedores do jogo digital *Dante's Inferno* (2010) recorreram a diferentes recursos visuais e táteis para explorar a corporeidade dos personagens (incluindo de Dante, o protagonista) no Inferno de modo similar aos constructos teológicos típicos do período tardomedieval e da proposta do autor d'*A Divina Comédia*, Dante Alighieri (1265-1321). Para tanto, recorreremos ao debate em torno da ideia de *figura* de Auerbach (2021 [1944]) e Didi-Huberman (1995), em um esforço de celebrar tanto a agência e o enredo (*plot*) do protagonista quanto das sombras dos condenados como formas de expressar suas "corporeidades digitais" (considerando a ausência de um corpo físico no Inferno) a partir de uma sofisticada compreensão e emulação da figuração do pecado. Desta feita, o arco narrativo estipula ainda uma construção que forja uma associação entre uma ferida autoinfligida pelo protagonista e sua posterior cura como um processo de depuração dos pecados em vida - procedendo assim uma fortuita aproximação da produção digital com a obra original.

**Palavras-chave:** Dante Alighieri; Divina Comédia; *Dante's Inferno*; Figura; Corporeidade digital

#### ABSTRACT:

The main purpose of this article is to proposed a correlation among Image theory, Game studies and neomedievalism to explore how the developers of Dante's Inferno (2010) employ different resources as visual figurations and tactile tools in favor of a corporeal idea of the characters in Hell, in an inventive solution based on Divine Comedy by Dante Alighieri (1265-1321). Thus, we will draw on the debate around the idea of the figure by Auerbach (2021[1944]) and Didi-Huberman (1995), in an effort to celebrate both the agency and plot of the protagonist and the shadows of the condemned as ways of expressing their "digital corporealities" (considering the absence of a physical body in Hell) from a sophisticated understanding and emulation of the figuration of sin. In this way, the narrative arc also stipulates a construction that forges an association between a self-inflicted wound by the protagonist and its subsequent healing as a process of purification of sins in life - thus bringing the digital production fortuitously closer to the original work.

**Keywords:** Dante Alighieri; Divine Comedy; Dante's Inferno; Figure; Corporeality digital

<sup>I</sup> Professor, Mestre e Doutor em História Social, Universidade de Pernambuco, Recife, PE, Brasil.  
renan.birro@upe.br,  <https://orcid.org/0000-0002-1456-8196>

<sup>II</sup> Bacharel e Licenciado em História, Mestre e Doutor em História, Professor, Universidade Federal do Tocantins, Porto Nacional, TO, Brasil.  
george.coelho@hotmail.com,  <https://orcid.org/0000-0002-3166-4008>

<sup>III</sup> Bacharel e Licenciado em História, Mestre e Doutor em História, Professor, Universidade Federal Fluminense, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil.  
christianomonteiro@id.uff.br,  <https://orcid.org/0000-0003-1181-3392>

## INTRODUÇÃO

O ano de 2020 prometia ser de grande relevância para interessados n'A *Divina Comédia*, composta pelo celebrado intelectual florentino Dante Alighieri (1265-1321). Entre os planos, seria realizado o “*Dantedì*” (o dia de Dante) em 25 de março, com participação ativa do Ministério dos Bens Culturais, das escolas e de instituições como museus e centros culturais. No entanto, o advento da pandemia da COVID-19 frustrou a realização presencial, de modo que Dante e sua obra foram celebrados virtualmente, com a realização de um *flash mob* e leituras de trechos do poema em lives e vídeos disponibilizados pela Internet por estudantes e professores (ANSA, 2020).

Por sua vez, no tumultuado cenário político que circunscreveu o *Dantedì* e a pandemia, as reações seguiram vias distintas, sobretudo no campo conservador e de direita. O sacerdote Giuseppe Tanzella-Nitti (1955-), sacerdote da Prelatura della Santa Croce e Opus Dei, teólogo e professor universitário, elaborou um texto intitulado *Ciência e fé no tempo do coronavírus*, no qual critica os cientistas céticos, que tratam países como a Itália, nos quais as pessoas se reúnem para orar, como “medievais”. No arrazoado, Tanzella-Nitti não negou a importância da ciência<sup>1</sup>, mas foi de Agostinho a Tomás de Aquino para afirmar que “Deus não é a causa do mal, mas lhe permite

trazer um bem maior [...] a oração é parte de tudo isso, pois ela reconhece nosso status como criaturas diante do Criador, a partir de quem recebemos vida, o ar que respiramos e a terra que vivemos [...]” (2020). Portanto, a solução se daria pela confiança no divino onisciente, capaz de distinguir o bem e o mal ao agir para além da compreensão e dos desígnios humanos.

Outros grupos conservadores e de ultradireita reagiram de forma mais agressiva e, simultaneamente, errática. Em suma, a primeira ordem urgia para que os italianos fossem para bares e boates; pouco depois, quando a crise sanitária piorou, a raiva foi dirigida à União Europeia, no cenário externo, e aos imigrantes e outras minorias (muçulmanos, comunidade LGBTQIAPN+) no cenário interno; seja como for, nas construções discursivas nativistas, os últimos seriam em maior grau os culpados pela disseminação da COVID-19 - um formato recorrente em narrativas epidêmicas (ZANOTTI; MELÉNDEZ, 2023; INGLIS, 2022; PIRRO, 2020; WONDREYS; MUDDE, 2020).

Neste confuso contexto, entre aproximações e distanciamentos do governo de Giuseppe Conte (1964-), foram forjadas teorias conspiracionistas que demonizavam o outro (“o inimigo” ou “o flagelo”)<sup>2</sup> como forma de definição do próprio grupo conservador e de direita, tal como de suas ideias e valores; em segundo lugar, vozes dissonantes e moderadoras eram afastadas, considera-

das como traidoras e parte da conspiração; por último e não menos importante, o recurso à violência contra os pretensos adversários do país (CHAPELAN, 2021).

Dante, a questão sanitária e a intolerância religiosa, inclusive com facetas violentas: elementos que, aparentemente, fluem de um contexto com poucas relações entre si. Todavia, *Dante's Inferno* (2010) - um *game* multiplataforma frouxamente inspirado em *A Divina Comédia* - fez convergir essas pontas aparentemente soltas, considerando um público majoritariamente e similarmente conservador (BIRRO, 2021), porém profundamente difuso.

Na *cutscene* de abertura deste artefato sociocultural do século XXI, Dante, o personagem principal coze um brocado em forma de cruz dolorosamente em sua própria carne (cf. imagem 6), que se desdobra em animações explicativas. Assim como sumarizado por Tanzella-Niti, ele reflete sobre seus erros do passado e emula uma espécie de oração introspectiva, assim como de um martírio imposto a si mesmo que tem como paralelo o autossacrifício de Cristo; em parte, seus pecados se devem ao morticínio indiscriminado de reféns muçulmanos indefesos, de modo que ele precisa mergulhar nos nove círculos do Inferno e eliminar uma multidão inimigos (em uma típica luta do bem contra o mal) para purgar os erros capitais que ganham uma dimensão físico-virtual em seu pró-

prio corpo.

Como tentaremos demonstrar, *Dante's Inferno*, além de ser entendida como uma forma de “escrita da história” conectada com questões contemporâneas (CHAPMAN, 2016), também foi capaz de conferir uma solução criativa e digital sobre como figurar os castigos destinados às almas incorpóreas condenados ao Inferno - problema igualmente enfrentado por Dante Alighieri no século XIV.

## AS FERIDAS DO CORPO ENQUANTO REFLEXO DA SAÚDE DA ALMA (SÉCS. V-XIII)

Roger de Howden (ou Hoveden,  $\approx$  1202), pároco de Parson e clérigo régio sob Henrique II que atuou como cronista durante a *Terceira Cruzada*, narrou uma sequência de acontecimentos grotescos como consequência dos duros embates militares entre cristãos e muçulmanos na atual Palestina na *Gesta Regis Ricardi*<sup>3</sup>. Dentre eles, certamente se destaca o *Massacre de Acre* (1191), ocorrido por ocasião das difíceis relações entre Saladino e Ricardo *Coração de Leão* (1157-1199) após a retomada desta localidade pelas forças cristãs comandadas pelo rei inglês.

Conforme o cronista, no dia 18 de Agosto, “Saladino fez com que fossem decapitados todos

os cristãos cativos”. Em contrapartida, no dia 20, Ricardo conduziu todos os cativos pagãos ante o exército de Saladino e, “diante do olhar de todos, fez com que todos fossem decapitados”. O duque da Borgonha agiu de modo similar dentro e fora dos muros da cidade (ROGERI HOVEDENI, 1867, p.189)

Não satisfeitos com a pena capital, os cristãos ainda evisceraram os cadáveres dos muçulmanos, e em muitos deles encontraram moedas preciosas (*bisantia*); além disso, extraíam as suas vesículas biliares (*fel*), que eram reservadas para uso medicinal (“*Christiani vero paganos mortuos eviscerantes, in corporibus ipsorum multa invenere bisantia; et fel eorum reseabant, et usui medicinali reservabant*”, ROGERI HOVEDENI, 1867, p.189).

Curiosamente, a assustadora prática da evisceração e salvaguarda de partes dos corpos dos inimigos caídos também encontra eco no depoimento de Muwaffaq al-Dīn Muḥammad ‘Abd al-Laṭīf ibn Yūsuf al-Baghdādī (1162-1231), composta na vizinha Alepo entre 1216 e 1220. Seu tratado, que constitui um alerta sobre as falsidades alquímicas praticadas por charlatões e análogos, rememora (em tons de anedota) a decapitação de 12 mil francos em um campo de batalha vizinho a Acre por al-Suhrawardi (al-Maqtul), um emir seljúcida da Anatólia. O relato inclui a extração dos olhos dos derrotados pelos muçulmanos, enquan-

to outros pretensos alquimistas teriam extraído suas vesículas biliares. Para reforçar a veracidade da narrativa, ‘Abd al-Laṭīf ibn Yūsuf al-Baghdādī citou uma testemunha ocular: Imad al-Din al-Isfahani (1125-1201), que atuava como secretário pessoal e cronista de Saladino (JOOSE, 2009, p.314).

Apesar da proibição por parte do governo local e da jurisprudência específica (*fiqh*), o relato sugere o florescer de um mercado ilícito, porém lucrativo, de partes de corpos humanos. Tudo leva a crer que alguns falsos alquimistas do mundo muçulmano defendiam que o “elixir perfeito” só poderia ser concebido a partir do corpo de um homem forte e saudável, de modo que os interessados recorriam até então a escravos para tal fim. Porém, com o advento das Cruzadas, é possível que o “fornecimento” de partes do corpo tenha sido facilitado (JOOSE, 2009, p.314).

Entrementes, em c.1280, o teólogo franciscano Nicolau de Ockham (c.1245-1320) forneceu um interessante arrazoado acerca da saúde do corpo e da alma: para o intelectual, a medicina envolve o gênero humano e tem por princípio curar o corpo e preservar a saúde. E, a partir do princípio da semelhança (*per simile*), a Teologia seria a medicina sobrenatural (*supernaturalis medicina*). Trata-se de um tópico recorrente dos eruditos da medicina praticada em época, a saber, da relação entre a saúde do corpo e os argumentos

escolásticos (ZIEGLER, 2013, p.37-38).

As três narrativas, aparentemente desconectadas, foram fortuitamente escolhidas por manifestarem que, independentemente de suas origens, o Mediterrâneo propiciou interações e trocas culturais sobre a natureza dos corpos, inclusive com implicações teológicas: o resultado das doenças poderia derivar da insatisfação ou fúria divina, e a reconciliação espiritual através de orações e jejuns encontraria seu análogo na eventual penosidade da recuperação de alguns doentes (ZIEGLER, 2013, p.55-57).

Com efeito, quer recuemos no tempo, quer ampliemos o horizonte para a bacia mediterrânea e sua vizinhança imediata, é possível notar certa difusão dessa ideia. Dentro da tradição cristã agostiniana, que exerceu grande influência nos séculos subsequentes, qualquer que fosse o poder que o corpo dispusesse, ele lhe era conferido pela alma (GRAHAM, 2020, online). E conforme a tradição monástica da Antiguidade Tardia e Primeira Idade Média, o adoecimento provocado pelas privações da carne era tratado como uma grande oportunidade de progressão da espiritualidade, posto que implementava um ascetismo voluntário, um autoaperfeiçoamento e uma fonte de santidade (LEMENI, 2023, p.53-55).

Alguns séculos mais tarde, Bar Bahlul (século X), autor de um léxico siríaco contemporâneo à Era dourada muçulmana (e que exerceu

influência sobre a medicina daquela parte do mundo), frisou com base no Novo Testamento que um bom médico era capaz de diagnosticar não somente problemas físicos, mas espirituais - Cristo era descrito como “o bom doutor” ou “o remédio da alma”. A rigor, tudo leva a crer que haviam práticas médicas laicas e monásticas, mas que ambas eram apoiadas pela estreita associação entre a aprendizagem de medicina e os mosteiros (RUDOLF, 2023, p.164-165). Outrossim, na patrística siríaca, um coração puro era uma condição sine qua non para o pleno balanço e funcionamento do corpo e da relação da alma com Deus (POPA, 2023, p.170-197).

Por sua vez, na Armênia do século V, havia se estabelecido a narrativa semimítica do rei Abgar e de seu conhecimento prévio dos feitos de Jesus como curador, de modo que foi convidado pelo rei a visitá-lo. Jesus atestou que não poderia ir pessoalmente, mas enviaria Tadeu, um de seus discípulos. Sendo assim, na *História da Armênia* (século V) de Movses Khorenatsi, Jesus e seus discípulos iriam abertamente curar as dores e garantir a vida da população sob o controle de Abgar, “sinalizando tanto as dimensões física quanto espiritual da cura que Cristo oferece” (ARLEN, 2023, p.204). Nos séculos subsequentes, foi atribuído muito poder de cura espiritual e física aos santos e à palavra sagrada, de modo que rituais, litanias e orações envolviam as formas de pie-

dade ligadas tanto ao cuidado do corpo quanto da alma (ARLEN, 2023, p.205-219).

Algo semelhante encontrou força na tradição hagiográfica georgiana entre os séculos V e X: “a doença física é usada para revelar a doença da alma e a verdadeira causa do sofrimento” (SHURGAIA, 2023, p.225). É possível citar doenças oriundas da impiedade, por ações impróprias e pelo demônio - este último a fonte de toda doença do corpo e da alma (SHURGAIA, 2023, p.232-244). A pretensão maior e maior inovação da hagiografia georgiana medieval parece envolver a ideia que a perfeição espiritual conseguiria reestabelecer a harmonia da criação primordial perdida graças ao pecado original; portanto, a corrupção tanto da alma quanto do corpo seriam antinaturais e afetariam a existência humana tanto na dimensão espiritual quanto física (SHURGAIA, 2023, p.259-260).

Por fim, será preciso recobrar as ideias de um autor pouco posterior aos acontecimentos da *Terceira Cruzada*, a saber, o controverso arcebispo de Tessalônica Gregório Palamas (1296-1359). Partindo de uma concepção distinta da composição do corpo aristotélico, o religioso defendeu que a alma humana não era apenas energia e atividade corporal, como no caso dos animais irracionais, mas também a essência humana que transcende a matéria corpórea; “por esta razão, uma vez que o corpo material é dissolvido, a alma

humana não se dissolve com ele” (GUERRA, 2023, p.283). Conseqüentemente, afetações perceptíveis na alma produzem modificações no corpo, abrindo espaço para o tratamento simultaneamente físico e espiritual (GUERRA, 2023, p.285-289).

Não tratamos esse conjunto de construções como episódios casuísticos e pitorescos, mas como reflexos de uma história conectada que nos faz pensar nos meios e formas de circulação e comunicação na bacia do Mediterrâneo durante a Idade Média europeia nos termos de crenças, conceitos, conhecimentos e práticas (SILVA, 2020). De fato, ela também se fez sentir na produção d'A *Divina Comédia* de Dante: ao ponderar sobre os comentários dos personagens do poema sobre a corporeidade das almas condenadas, há uma preocupação para descrevê-las como emanciadas, como formas aéreas (ou praticamente) com a forma da alma, como uma sombra na ausência do corpo - quase como uma aparência virtual da corporeidade dos condenados (WELSH; SEBASTIAN, 2013, p.164-165).

Ela também serviu de ponto de partida para refletir sobre como *Dante's Inferno*, uma produção contemporânea de cunho neomedieval, mas inspirada no intelectual florentino, deu conta desta complexa e multicultural associação entre saúde corpórea e saúde da alma em um *game* digital assentado (no enredo proposto) nos acontecimentos que envolvem a *Terceira Cruzada*. Além

disso, a construção serviu (e ainda parece servir) como justificativa para atos de violência desmedida contra uma ideia de mal tornada abstrata.

## **SOBRE *DANTE'S INFERNO* (2010): ANACRONISMO, ACURÁCIA E FORMAS DE VER E RETRATAR O "MEDIEVAL"**

*Dante's Inferno* (2010) é um game do gênero *hack'n slash*<sup>4</sup> desenvolvido pela Visceral Games e publicado simultaneamente pela Electronic Arts para Playstation Portable (PSP), Playstation 3 e Xbox 360, e apenas posteriormente disponibilizado para Xbox One (2018). No *game*, o(a) player controla um personagem (avatar) chamado Dante, contemporâneo aos acontecimentos da *Terceira Cruzada* (não ao cenário florentino do poeta).

O personagem principal, homônimo do Dante da Península Itálica, prefigura um cruzado que reflete seus erros, incluindo a traição da amada, Beatrice, e o morticínio de prisioneiros muçulmanos no *Massacre de Acre*. No *game*, Beatrice é condenada ao Inferno por culpa de Dante, de modo que ele tenta resgatá-la alimentado quer pelo arrependimento, quer pela construção anti-heróica e redentora do personagem (WELSH; SEBASTIAN, 2013).

Já no poema, Beatrice emula o conhecimento teológico e a sabedoria que tenta resgatar um Dante confuso e errante, enquanto a jornada abrange uma metáfora do entendimento dos princípios divinos a serem seguidos pelos seres humanos. Portanto, em última análise, Beatrice é a responsável pela salvação de Dante, e não o contrário; ademais, a salvação dos pecadores só poderia ser alcançada graças à infinita misericórdia de Deus para com a humanidade. Consequentemente, há um claro afastamento de abordagem e motivação dos personagens d'*A Divina Comédia* e de *Dante's Inferno*, assim como o papel desempenhado pelos homônimos em ambas as produções. Nesta última, o que motiva o cruzado são seus pecados, acarretando inclusive em uma prática de mortificação da própria carne do anti-herói (ARÉVALO, 2023, p. 123-124).

Outro ponto digno de nota abarca o conservadorismo tecnológico e a flexibilidade narrativa adotada no *game* em voga a partir de questões caras aos historiadores, como anacronismo e acurácia histórica. A rigor, não se trata de um amadorismo dos desenvolvedores, mas de uma opção comercial das empresas que criam *games* que partem de formas narrativas ou *topoi* que guardam poucas relações com o período no qual os jogos desenvolvidos pretensamente ocorrem (COPPLESTONE, 2016; CRUZ MARTÍNEZ, 2015). Esta compreensão impede o uso da narrativa original

e de seu contexto imediato de produção para tópicos com maior apreço para jogadores contemporâneos, como a enorme ênfase no protagonismo masculino, a visão romântica da cavalaria, o anti-heroísmo e a ideia da *damsel in distress* (ARÉVALO, 2023; CHADWICK, 2013; WELSH; SEBASTIAN, 2013).

Seja como for, graças ao enorme potencial gamificável d'*A Divina Comédia* (jornada em outro mundo, níveis, dificuldades e obstáculos, diferentes paisagens, encontros extraordinários) (ROSSIGNOLI, 2019, p.5), o lançamento foi cercado de grande expectativa. Porém, após a publicação, críticos de jogos e acadêmicos teceram duras opiniões tanto pela distorção diante da obra do poeta florentino, quanto pelo caráter derivativo deste artefato sociocultural (LESSARD, 2013, p.133-134). No entanto, de modo paradoxal e paulatino, *Dante's Inferno* atraiu cada vez mais o interesse do público, o que também fomentou uma releitura da crítica especializada. No final de 2022, ele já tinha alcançado mais de um milhão de cópias vendidas (número que desconsidera a circulação oriunda da pirataria) e uma avaliação de 72/100 no agregador de análises *Metacritic*.

Ao este balanço do *game*, a saber, um constructo sociocultural menos preocupado com a acurácia e o anacronismo, abre-se espaço para a “Idade Média desgrenhada”, como exposto por Umberto Eco décadas atrás (1986). A rigor, ela deu

origem a um gênero de produções audiovisuais contemporâneas assentadas no subgênero *grimdark* ou *gritty*, que rompe com representações medievais positivas e idealizadas para configurar um cenário brutal, da morte súbita e de ares sombrios; o passado na verdade serve como um espelho analógico do cinismo, da desilusão e da ultraviolência contemporânea (ROBERTS, 2014, p.42).

No cenário do medievalismo pop, esse gênero substitui parcialmente a psicologia banal dos “heróis espadachins”, vinculando-se a uma elaboração tripartite: o já mencionado tom mais sóbrio e/ou sombrio do que realmente foi, um senso de realismo exacerbado e, mais importante para esta reflexão, a agência do protagonista: enquanto em algumas produções fantásticas o destino já aparece previamente construído, no gênero *grimdark/gritty*, alimenta-se uma tensão constante sobre a superação de um obstáculo gigante por parte do herói ou heroína (VALENTINE, 2015).

Liz Bourke foi além ao atribuir ao subgênero um “retorno para a valorização do sombrio pelo sombrio, em um tipo de niilismo que retrata a ação correta [...] como algo impossível ou fútil” (2019). Para ela, tal medida em certo grau absolve os(as) protagonistas de artefatos socioculturais contemporâneos de uma responsabilidade moral diante de suas ações e escolhas (BOURKE, 2019).

A nosso ver, o *game Dante's Inferno* está

inserido plenamente no subgênero *grimdark* (ou *gritty*) e corrobora para apresentar uma Idade Média como “era das trevas”: o cenário infernal é marcado por castigos, escuridão e violência aos extremos; apesar da trama da “donzela em perigo”, Dante não é um herói comum, mas um anti-herói, em busca da expiação de seus pecados como promotores do castigo de sua amada; o realismo se faz sentir graficamente, sonoramente e tatilmente (por meio do controle/*joystick*, que vibra); por fim, a agência de Dante é relevante para o desenvolvimento, e o desafio, que culmina com a derrota de Satã, rememora (assim como n’A *Divina Comédia*) uma tarefa imensa, não concretizada nem mesmo pelo próprio Hércules (SCAFOGLIO, 2020).

Vale reforçar o tópico da mortificação da própria carne, algo que, na construção mediterrânica da relação da saúde espiritual e física, denota uma “doença” ou “chaga da alma” que ganha visualidade e uma corporeidade digital. Na condição de cruzado, a jornada/*peregrinatio* de Dante ganha uma dimensão maior, isto é, da remissão direta dos pecados de Beatrice, sua amada, e dos seus próprios pecados.

Outrossim, a *peregrinatio* a partir da Cruzada (ou seja, o perdão dos pecados como consequência do exercício da violência legitimada em nome de Cristo) como forma de remissão das máculas da alma é compatível com as construções

discursivas que foram consolidadas ao longo e após a *Primeira Cruzada*. O imaginário e a linguagem sorvia das alusões marciais do Antigo e do Novo Testamento, da construção agostiniana de guerra justa e do incremento do poder papal entre os séculos X e XI (TYERMAN, 2010, p.47-79).

O foco na questão cruciforme, que alude ao sacrifício de Cristo, não parece destoante daquilo que foi praticado nos diferentes empenhos cruzadísticos e da ambiguidade das ações e reações deste fenômeno histórico:

Embora aqueles que envergavam a cruz fossem descritos como *crucesignati* [...] as suas atividades tendiam a ser descritas através de analogias, eufemismos, metáforas e generalidades: *peregrinatio*, *pergrinação*, *via* ou *iter*, *caminho* ou *viagem*; *cruz*, literalmente *cruz*; *negotium*, *trabalho*. Isto permitia uma flexibilidade de alvo e ideologia condizente com uma lei canônica (a lei da Igreja) que se concentrava em descrever o comportamento do cruzado e as implicações dos vários privilégios associados a esta actividade, em vez de nos deixar uma fórmula teórica geral que definisse especificamente o conceito de cruzada (TYERMAN, 2008, p.25).

Quanto aos tipos de martírios para expiação dos pecados visando o aperfeiçoamento espiritual, tudo leva a crer que se trata do martírio vermelho, ao fazer a carne padecer de modo ex-

tremo. Nesta injunção parecem ter ganhado fôlego entre os séculos VIII e IX, como atesta a Homilia de Cambrai (763-790). Nele, assim como na atitude do avatar de Dante's Inferno, é preciso tolerar a cruz (e até mesmo gravá-la na carne, como no game) ao ponto de alcançar a própria destruição pela causa de Cristo (Cambrai, Ms. 679 [ant. 619], fol. 38a).

Na tradição cristã, o martírio emula a conquista da morte, uma demonstração plena da virtude e piedade. A abnegação ao mortificar a carne exige abnegação, posto que a “morte do corpo” tem a contrapartida da vida eterna e gloriosa da alma no controle da própria morte (STRAW, 2002, p.32-57). Ademais, aqueles que buscavam a santidade expando a carne sofrendo mortes violentas eram entendidos como detentores de um status espiritual distinto daqueles que buscavam uma santidade segura e doméstica (CORMACK, 2002, p.59). Em última análise, o ato de coser a cruz na própria pele ganha dimensão de verdadeira cruzada de Dante (o avatar), uma “prova última da devoção de alguém por Cristo ao imitar seus atos de morrer em prol de outrem” (MAIER, 2004, p.60).

Paradoxalmente, já inserido no Inferno, Dante (o avatar) recorre a um enorme crucifixo prateado para decidir o destino de almas aprisionadas, quer para absolvê-las ou puni-las - seja qual for a escolha, o(a) *player* melhorará as habilidades

de Dante. No rol de condenados punidos, há o poeta Orfeu, crianças não batizadas (logo “pagãs” conforme a descrição de Virgílio - personagem não-jogável de *Dante's Inferno*), lascivos, glutões, avarentos, invejosos, preguiçosos, soberbos e irascíveis, ou seja, abrangendo o leque tipicamente associado aos pecados capitais.

A extração das almas dos inimigos no game para obter vantagens em algum grau guarda semelhança com a remoção de partes dos corpos dos inimigos nas narrativas das *Cruzadas* mencionadas no início. De fato, a teologia moral da violência asentada na tradição cristã afirmava ser legítimo conduzir a guerra em prol da justiça em caso de ofensa ou opressão. Também não parecia haver incompatibilidade em perseguir ganhos materiais e espirituais simultaneamente (RILEY-SMITH, 2019, p.51-56). Em *Dante's Inferno*, considerando que se tratavam de almas condenadas ao castigo eterno e que tentam impedir o herói-avatar de alcançar seu objetivo (salvar Beatrice, que perdeu sua alma por não somente confiar em Dante), resta um argumento pleno que legitima a violência contra as almas perdidas e aprisionadas no Inferno.

Nota-se assim que, conforme Bourke (2019), a ação do(a) jogador(a) fica livre de consequências ao ponto dele decidir até mesmo sobre o destino da alma dos condenados ao suplício eterno; além disso, para resgatar Beatrice, o uso da ultraviolência é liberada em uma construção que

torna o inimigo uma ideia abstrata a partir da dicotomia de “bem contra o mal” subjacente ao enredo proposto pelos desenvolvedores de *Dante's Inferno*.

## FIGURA E VIRTUALIDADE N'A DIVINA COMÉDIA E EM DANTE'S INFERNO

Auerbach fez um grande esforço de recuperar as definições da palavra *figura* (do latim *figurare*) a partir da leitura cuidadosa de intelectuais latinos da Antiguidade, partindo de Terêncio e passando por Varrão, Cícero, Lucrécio, Ovídio e Plínio. Inicialmente tratada como “forma plástica”, ela alcançou posteriormente a ideia de “aparência externa” ou até mesmo “contorno”. Algum tempo depois, a partir de Lucrécio, o sentido filosófico grego voltou à tona, com uso individual, livre, variado e significativo: “modelo”, “cópia”, “ficção”, “visão de sonho”, “imagem da fantasia” e até mesmo “fantasma” - todos eles passaram a guardar conexões com a ideia de figura (AUERBACH, 1997 [1944], p.13-17).

Por sua vez, a polissemia e as variações ganharam novo fôlego com Cícero, com usos como “forma” e “símile”, de maneira que, com Ovídio, ela finalmente alcança o sentido de “cópia”. No arranjo de Auerbach, os usos de figura por Ovídio passam a impressão que a palavra é “móvel, mutável, multiforme e ilusória” (1997, p.22).

Mas foi graças à influência de Tertuliano que o termo figura mudou e passou a celebrar uma representação concreta do vir a ser, de modo que algo real e histórico preconiza outro algo igualmente histórico e real (AUERBACH, 1997, p.24-26). A construção foi possível a partir da articulação de personagens e desdobramentos vetero e neotestamentários mediante histórias redentoras (AUERBACH, 1997, p.28).

Consequentemente, a tradição cristã começou a tratar a empregar a palavra figura como uma espécie de mimese ou imitação da verdade (*imitatio veritas*) (AUERBACH, 1997, p.31-39); e, ao mesmo tempo, enquanto imitação da *historia* e da *littera*. Deste modo, a figura seria um passo intermediário entre história e verdade (AUERBACH, 1997, p.41-42). Nas palavras do intelectual alemão,

A oposição entre *figura* e *veritas*, a interpretação (*exponere*) e a revelação (*aperire, revelare*) de figuras, a equação de figura com *umbra*, de sub figura com *sub umbra* (por exemplo, *ciborum* [do alimento] , ou, num sentido mais geral, *legis* [da lei], a noção de uma figura sob a qual alguma outra coisa futura, verdadeira, jaz oculta) - tudo isto mostra que o velho sentido da imagem retórica sobreviveu, embora tivesse se transferido do mundo puramente nominalista das escolas de oratória e

dos mitos meio brincalhões de Ovídio para um domínio tanto real quanto espiritual, por conseguinte, autêntico, significativo e existencial (1997, p.39-40. Os itálicos são do autor).

Já na parte final da mesma reflexão, Auerbach dedicou um esforço considerável para aquilo que chamou de arte figural medieval, que incluía Dante Alighieri e a *Divina Comédia*. Ele utiliza a invocação de Apolo (“Ó divina virtude, em minha mente | o beato reino assinou seu desenho | qual sombra, e se me dás que o represente”, DANTE ALIGHIERI, *Paraíso*, v.22-27) para explicitar uma situação na qual há “uma *umbra* [sombra] da verdade gravada em sua mente” (AUERBACH, 1997, p.53-54).

Como é possível notar, a compreensão do conceito de figura em Auerbach é seminal para uma leitura adequada da obra *Mimesis* (2021), na qual ele dedicou um razoável cuidado à *Divina Comédia*. Um bom exemplo envolve a ideia que o poema “é, finalmente, a história do desenvolvimento e da salvação de um único homem, Dante, e, como tal, uma história figural da salvação da humanidade em geral” (2021, ebook), ou ainda ao afirmar que “a comunidade dos eleitos na visão não mais velada de Deus, não é somente uma esperança segura no futuro, mas já está, desde sempre completada em Deus e prefigurada para os homens, assim como Cristo o estava em

Adão” (2021, ebook).

Contudo, o trabalho de Dante teria ultrapassado a criação cristã tardo-antiga para abraçar uma concepção de transição para a secularidade, ou seja, algo ainda não prefigurado. Tudo isso se deveria ao realismo extremo do poeta ao retratar paixões e individualidades humanas, que teriam promovido a ruptura com o esquema teológico vigente. Consequentemente,

dentro dessa participação imediata e admirada do ser humano, a indestrutibilidade do ser humano total, histórico e individual, baseada na ordem divina, dirige-se contra a ordem divina; esta é colocada a seu serviço e obscurecida; a figura do ser humano coloca-se à frente da figura de Deus. A obra de Dante tornou realidade a essência cristã-figural do homem e, com isso, também a destruiu [...] Nessa consumação, a figura torna-se independente [...] e, em consequência das peculiares condições do autocumprimento no além, a figura humana se impõe de maneira mais forte, concreta e peculiar do que, por exemplo, na poesia antiga (2021, ebook).

Na contramão de Auerbach, Didi-Huberman tentou reabilitar a ideia de figura, que não raro parte da ideia de uma aspecto discernível - aquilo que Erwin Panofsky chamava de “motivo” em sua construção do método iconográfico. Neste arranjo, a figura é definida por meio da personifi-

cação, sendo capaz de quer apontar um tema, quer um conceito, quer ainda retratar uma história (1995, p.15).

De fato, em sua análise do trabalho de Fra Angelico, Didi-Huberman a aproximou da *imago*, que, ao seu modo, envolvia um modo de operação tripla que incluía a prática de semelhança (*similitudo*), mas também re-criação e até mesmo criação (*recreatio* e *creatio*). Nas palavras do intelectual,

se a pintura é destinada a suscitar em nossa memória o mais profundo de todos os mistérios teológicos, então ela não pode ser reduzida a um exercício que pode ser chamada de fácil ou a um sermão didático para idiotas e iletrados. Se a pintura [...] é capaz de produzir a memória de um mistério, então é um modo característico de efetividade que não pode ser reduzido ao ato de entregar uma história, ou até mesmo ao ato de compor uma imitação no sentido clássico de uma visibilidade real (DIDI-HUBERMAN, 1995, p.26-27).

Na proposição do filósofo e historiador francês, o mistério da encarnação representaria o maior paradoxo de qualquer figuração: como seria possível produzir algo congruente sobre a palavra divina encarnada? (DIDI-HUBERMAN, 1995, p.34). Portanto, a figura tem um caráter operativo e diferencial, uma vez que ela é tanto relacional

quanto multidirecional quando age na direção contrária do senso comum que o conceito evoca após um primeiro olhar (DIDI-HUBERMAN, 1995, p.55-56).

As interessantes reflexões de Didi-Huberman sobre Fra Angelico são particularmente úteis neste artigo se pensarmos sobre como as figurações virtuais de especulações teológicas operam como veículos de meditações espirituais. Para ele, o virtual “sugere como o regime do visual tende a afrouxar nosso punho das condições do conhecimento visível ‘normal’ (melhor dizer: habitualmente adotado)”, o que designa de modo assertivo com “a soberania do poder daquilo que não parece visível” (2009, p.18-31).

O debate aqui celebrado não se afasta totalmente das escolhas de Dante (o poeta) e dos desenvolvedores da Visceral Games em seu constructo sociocultural: em ambas as criações, foram necessários exercícios criativos consideráveis para expressar a virtualidade de corpos no Inferno - local que, via de regra, só condicionava almas, não formas físicas. Outrossim, no segundo, o recurso das “corporeidades digitais” estipula uma sofisticada figuração virtualizada do pecado (frequentemente na própria carne dos condenados).

## A CORPOREIDADE DIGITAL EM *DANTE'S INFERNO*: OS USOS DA CÂMERA E O PECADO NA PRÓPRIA CARNE

Como tentamos apresentar, os mecanismos de figuração ou refiguração no período medieval (do lat. *figurare* e *refigurare*) não se referem prontamente a um objeto ou pessoa identificável em uma pintura, mas ao processo mais complexo de ocultar e demover do lugar, em um *aufhebung* (negação, elevação e, ao mesmo tempo, con-

servação ou permanência) do visível que foi eclipsado após a ascensão da perspectiva (LESSARD, 2013, p.137).

Quando consideramos a extrapolação dessa leitura no processo de desenvolvimento de games contemporâneos, sobretudo assentados na Idade Média (como em *Dante's Inferno*), podemos considerar o uso de recursos “cinematográficos” como os tipos de câmera. Via de regra, o jogo trabalha com três tipos de câmera que são intercaladas ao longo da *gameplay*. A primeira delas envolve uma câmera aérea em perspectiva, conferindo uma ilusão visual de profundidade, Conforme Figura 1.

Figura 1 – Dante cercado por personagens infernais, enquanto o herói-avatar golpeia com sua longa foice; a criatura recém-“vaporizada” (à direita) assume uma forma emancipada que rememora uma fúlgem, enquanto sua alma (círculo brilhante pouco acima) desloca-se em direção do herói-avatar, ampliando suas habilidades



Fonte: Visceral Games (2010)

Por sua vez, no período medieval, a influência grega e romana não foi abandonada por completo, uma vez que artistas pré-perspectivistas (principalmente do recorte tardomedieval italiano) empregavam linhas diagonais para obter espaço e trabalhar sob os horizontes de um ainda não discutido ponto de fuga (PANOFSKY, 1993, p.135), em um arranjo figurativo muito similar ao emulado pouco antes em *Dante's Inferno*.

Seja como for, há uma outra câmera que

confere virtualidade e corporeidade digital aos personagens em *Dante's Inferno*: aquela que é determinada pela ação do(a) *player*, isto é, de modo que seu campo de visão é determinado pelas ações e movimentos de quem opera o *joystick*. Enquanto atributo limitador, muitas vezes foi utilizado o recurso da barreira invisível (os limites dos cenários de ambientação do jogo), que tolhe as ações do(a) *player* e dialoga com a tensão entre figura e história, conforme Figura 2

Figura 2 – Na primeira imagem (a), há uma flutuação entre a primeira câmera (normalmente situada nas costas do herói-avatar) e a segunda câmera, sob controle do(a) *player*. Na cena, Dante usa o crucifixo que se encontrava sobre o túmulo de Beatrice para erradicar a alma da criatura infernal. O uso da segunda câmera fica mais evidente na imagem seguinte (b), na qual o(a) jogador(a) está cercado por inimigos e desloca-se para a direita da imagem, obtendo espaço para conseguir ter uma melhor visualização dos adversários



Fonte: Visceral Games (2010)

Portanto, trata-se de uma câmera responsiva, que faz o(a) jogador(a) empreender uma performance ativa através da ação corpórea digital do personagem-avatar (NITSCHKE, 2009, p.96).

Tal escolha é poderosa, considerando que “a câmera se torna uma entidade ativa próxima do avatar. De fato, a câmera ativa pode ter um impacto direto da entidade do jogador-avatar [...] o controle do herói-avatar e o controle da apresentação [do game] são imiscuídas” (NITSCHKE, 2009, p.96).

A terceira câmera abarca um modo livre e rotatória, que propicia uma experiência visual e de representação espacial mais flexível, com ao se deparar com um amplo espaço aberto e girar 360° para observar o entorno. É interessante notar que esse recurso nem sempre é empregado em jogos, apesar da ambientação tridimensional. Porém, em *Dante’s Inferno*, este recurso é fundamental na identificação de objetos passíveis de interação. Como apontado por Tong and Tan,

o controle da câmera virtual não é apenas vital para o aproveitamento do game, mas também serve como uma medida para a *gameplay* efetiva [...] permite-se ao *gamer* assumir e organizar todo um espectro de pontos de vista [...] similar ao corte cinematográfico longo/estabilizador (2003, p.106).

Neste ínterim, diferentemente da experiência cinematográfica, os jogos digitais possibilitam que o(a) player adentre efetivamente o espaço

figurado tridimensionalmente, em um híbrido de navegação arquitetônica e espaço cinemático representado. No entanto, como ficou claro, o(a) jogador(a) não é condicionado pela câmera escolhida pela direção, tendo maior agência e condições de explorar e interagir diretamente através de um corpo digital (NITSCHKE, 2009, p.85).

A última câmera parece ser a mais relacionada ao objeto do artigo: as *cutscenes* que envolvem o tecido que cobre parte do dorso do herói-avatar (Figura 3). Conforme a experiência lúdica avança, a câmera se projeta em *zoom* para o peito de Dante e rememora acontecimentos do passado conectados com aquilo que se passa no jogo naquele mesmo momento. Diante do exposto, essas tapeçarias animadas parecem retratar Dante “como um guerreiro traumatizado cujas memórias constantemente retornam para assombrá-lo sempre que ele está na posição de confrontar alguém de seu passado ou os pecados que cometeu nas Cruzadas” (LESSARD, 2013, p.141-142).

Neste ponto, há uma retomada narrativa essencial que aproxima o Dante (avatar) do Dante (peregrino) do poema: a ascese espiritual mediante a punição do corpo terreno, quase como em um martírio. Diferentemente das Cruzadas, que dispensava aquele que recebia a *crucesignatio* do jejum e da mortificação da carne (RILEY-SMITH, 2003, p.27-29), há uma aproximação das formas de figurar e expressar no próprio corpo a purgação

dos pecados na época de Dante (o poeta).

Figura 3 – Diante de um exército de cruzados, um clérigo (aparentemente um cardeal, visto sua túnica vermelha) sob o arco de uma catedral legitima a violência em troca do perdão dos pecados, propondo assim a associação direta da Igreja por meio de um de seus príncipes com as atitudes nefastas ali praticadas. Destacamos o tom escurecido da cena, o fogo entre o exército e o clérigo, assim como o tom avermelhado que marca o pano de fundo. Pouco depois, o clérigo é figurado de modo antinatural, com longas unhas negras, um sorriso largo (de orelha a orelha) e com olhos brancos sem pupila



Fonte: Visceral Games (2010)

A rigor, nas práticas de ascetismo religioso da Idade Média, sobretudo na Itália tardomedieval, a *Imitatio Christi* e a autoflagelação parecem ter alcançado um apreço especial:

no século XIX, o sofrimento físico se tornou um método importante de conferir significado ao viver em santidade, assim como de agir na contraofensiva dos “pecados da carne”. A autoflagelação foi, portanto, uma performance da dor sagra-

da [...] a forte conexão entre o Salmo [50] e a autoflagelação criou uma experiência corporal plena, exaltando as conexões espirituais e físicas da prática (LEE, 2021, p.135).

De certo modo, quando Dante (herói-avatar) se “veste” com o brocado em formato de cruz, trata-se de um ato simbólico de profundo significado. Se antes disso sua adesão ao chamado

religioso-militar não parecia dispor de grande significado, de modo que ele não abriu mão de sua forma vil de agir anterior, neste momento ele agiu como quando alguém adotava um hábito monástico - o verbo usado era *despoliare* (lat.) ou *spogliarsi* (ita.), isto é, o ato de se despir de modo violento (CHEN, 2018, p.37).

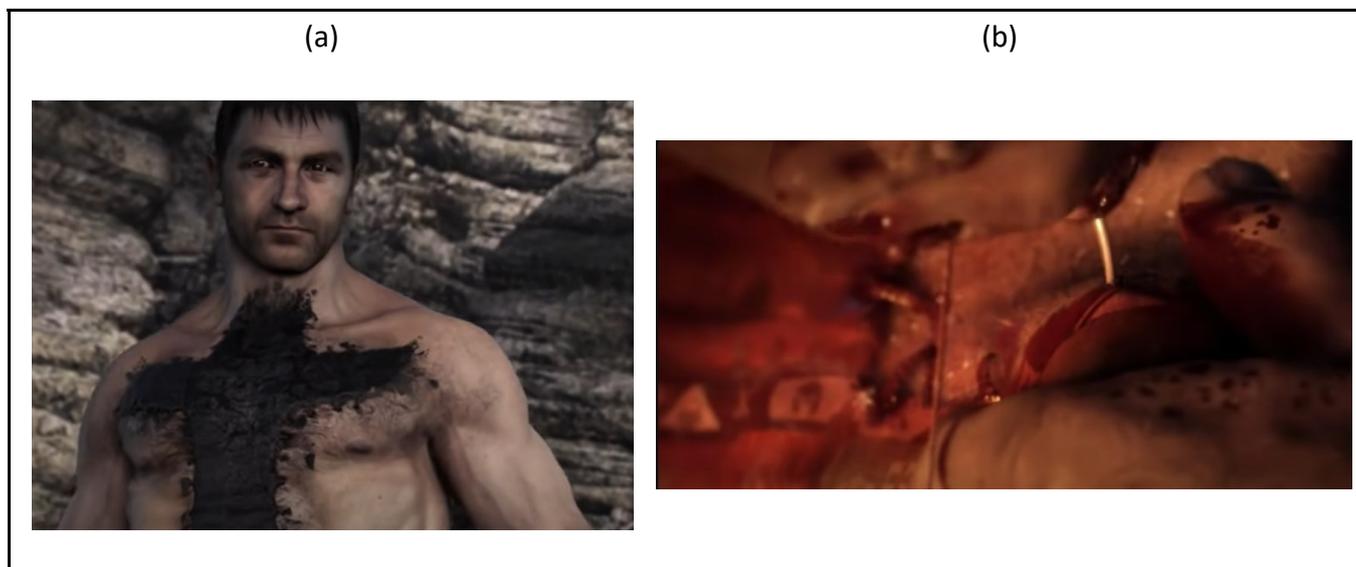
Consequentemente, o protagonista de *Dante's Inferno* não omite seus próprios pecados, em vez de ocultá-los; ele os veste em busca da penitência não infrequentemente, as ideias e figuras da morte e penitência andavam lado a lado, acompanhadas ainda de chicotes e outras práticas sangrentas de autoflagelação, nas quais seus praticantes despiam seus dorsos e se dirigiam até uma cruz (CHEN, 2018, p.33-36). Ao ponderar acerca da convergência entre penitência e a “nova cruzada” do herói no inferno, é preciso lembrar que “uma cruzada era um tipo superlativo de peregrinação, justamente em razão da severidade da penitência envolvida” (RILEY-SMITH, 2019, p.59): Dante estava disposto a tudo para salvar Beatrice; e, para tanto, passou pelos nove círculos do Inferno, derrotando inimigos e seus próprios pecados em busca da salvação de sua amada e de redimir seus pecados.

Com efeito, considerando a *cutscene* final do *game*, pouco após Dante (o herói-avatar) libertar a alma de Beatrice, ocorre a expiação do personagem (Figura 4 (a)): ele deixa o Inferno atravessando

nu por uma caverna escura, seguindo em direção a uma fonte de luz. Quando sai para a superfície, sobre seu o peito há apenas o brocado carbonizado em formato de cruz, sem qualquer identificação das imagens que caracterizavam seus pecados. Outra característica digna de nota envolve a cura das chagas (e, aparentemente da alma) em vez da carne viva que se faz presente durante toda a *gameplay* e com bastante destaque na *cutscene* de abertura (Figura 4 (b)). Sendo assim, ao removê-lo de seu dorso, o tecido é lançado ao vento; quando atinge o chão, ele se desfaz em nuvem e se transforma em uma serpente, que sai de cena.

A partir do aparato da virtualidade desta câmera, nota-se um esforço da Visceral Games para fazer incorporar e figurar digitalmente os pecados do herói nas 14 *cutscenes* da câmera 2D de “bordado móvel”: quando Dante (o herói-avatar) se despe (e ao mesmo tempo se veste) de seus erros, há uma tentativa de figurar tanto aquilo que lá está quanto aquilo que só se faz presente nas memórias do personagem, em um difícil diálogo com a teologia do pecado e da penitência. Esta questão possibilita uma interessante aproximação das conclusões alcançadas por Didi-Huberman sobre o caráter relacional e multidirecional da figura em *Dante's Inferno*, como no jogo entre recursos virtuais 2D e 3D, tal como da meditação espiritual que ultrapassa o conhecimento visível.

Figura 4 – Na imagem à esquerda (a), Dante (o herói-avatar) assim que abandona o Inferno com o bordado em cinzas e sem sinais de supuração das feridas/pecados; na imagem à direita (b), no início da *gameplay*, Dante costura o brocado sobre o seu próprio peito, com sinais nítidos de carne viva (além dos gritos de dor do protagonista durante a sutura)



Fonte: Visceral Games (2010)

Entrementes, ao considerar tanto o contexto de produção do poema quanto as evocações no *game*, tal como os movimentos espirituais medievais impulsionados pelo franciscanismo e pelos *bianchi* (LEE, 2021; CHEN, 2018), fica clara a crítica da Igreja enquanto uma instituição corrupta e composta por homens corruptos. Por outro lado, os ideais franciscanos de pobreza, humildade e sofrimento animaram o intelectual florentino (CORBETT, 2020, p.295-299), e aparentemente tiveram forte influência sobre o *game* contemporâneo.

Ainda no esforço de figurar uma realidade tão complexa quanto o Inferno, além da tentativa

de ofertar uma corporeidade digital, recursos como a tatibilidade a partir da figuração virtual dos *games* certamente merece certa atenção. Elementos simples executados pelo controle do avatar-personagem conferem “peso”, ao ajustar por exemplo a quantidade de esforço e tempo necessários para deslocar um personagem de um lado a outro, ou interagir com objetos na tela. Ao descrever essa situação em jogos de computador, Huisman e Marckmann apontaram que “se você tem que mover o mouse mais do que o esperado para que os objetos reajam, o cérebro automaticamente associa isso com o sentido de peso. E se, com base no mesmo sinal, apenas um pequeno

movimento do mouse é necessário, então o objeto parece leve (2011, p.399).

Por outro lado, conquanto a experiência cerebral rica e intensa, a tatibilidade é ampliada quando opera pelo controle (joystick):

o *feedback* háptico gira em torno de dar “peso” a um evento no mundo do game [...] o *feedback* háptico é poderoso porque ele imita o mundo incorporado e tátil no qual habitamos. Há uma fisicalidade e materialidade do ser: portanto, estímulos perceptivos que desencadeiam os sentidos imitam de maneira próxima como nós experimentamos o mundo (HAWRELIAK, 2019, ebook).

Consequentemente, a vibração pode emular um grande efeito que se adequa àquilo que está sendo figurado naquele momento, principalmente quando envolve uma interação com algo que tem “peso” ou “resistência material” (SWINK, 2008, p.162). Este recurso foi usado de maneira pródiga em *Dante’s Inferno*, incluindo as interações com inimigos e almas condenadas - que, em tese, não dispõem de um corpo físico. Assim, conforme se acostuma com a *gameplay*, o(a) jogador(a) já espera as reações advindas do *joystick* ao manipular e interagir com o meio digital. O recurso é usado de modo mais intenso conforme as dificuldades se tornam maiores, tentando concretizar a virtualidade emulada no *game* a partir

das mãos do(a) *player*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Corbett, a *Divina Comédia* é cercada de dualismos e paradoxos inatos enfrentados por Dante (o poeta) no esforço (e na dificuldade) de representar uma meta secular situada no mundo real a partir de um poema que descreve uma vida noutro mundo (2020, p.291). Apesar de intemporal e de representar um marco da literatura ocidental, a composição não pode ser separada do seu contexto imediato de criação, isto é, das influências de autores antigos, do cristianismo, das críticas dirigidas contra a Igreja e do conflituoso cenário político italiano dos séculos XIII e XIV.

Ao analisar o jogo inspirado na composição do florentino, Juan Manuel Rubio Arévalo conectou o enredo de *Dante’s inferno* com uma dissociação ludonarrativa derivada do neomedievalismo contemporâneo, de modo que era preciso “oferecer aos jogadores uma narrativa familiar que os desculpa da violência com a qual eles estão engajados” (2023, p.139). Como apontamos antes, não discordamos do conservadorismo temático da indústria, do fato dele estar inserido em uma forma de entender o medieval de forma *gritty/grimdark* e também que uma parcela dos(as) jogadores(as) pode alimentar (e também retroalimentar) reações violentas contra minorias em situ-

ações-limite, como manifesto durante a pandemia da COVID.

Porém, também consideramos que, graças ao potencial de adaptação d'*A Divina Comédia* como *game*, retratar o constructo lúdico em questão somente a partir da ótica de que se trata de uma adaptação limitada da composição do poeta florentino pouco parece contribuir para as argutas soluções encontradas pelos desenvolvedores para dar conta da figuração do pecado em meio ao inferno.

Outrossim, considerando o debate em torno do conceito de figura aqui sintetizado, cremos que os jogos digitais podem ocupar um espaço privilegiado para uma compreensão prática e até mesmo ampliada das ideias expostas por Didi-Huberman. Desta feita, as câmeras e seus usos ao longo do jogo ampliam o leque de relações e direções possíveis no ato de jogar, assim como ao retratar visualmente (além de recorrer a outros atributos, como o recurso tátil) para lançar luzes sobre o controverso cenário da *Terceira Cruzada*, ou das formas de viver e lidar com os pecados no período tardomedieval italiano.

Portanto, a nosso ver, com base nos recursos de virtualidade, a mescla de recursos visuais e táteis presentes em *Dante's Inferno* configuram uma solução inovadora nesta experiência lúdica, uma vez que emulam e concretizam digitalmente a figuração do pecado na experiência do(a) *player*

em relação ao próprio enredo do herói-avatar. Neste sentido, diferentemente das críticas dirigidas ao jogo por ocasião de seu lançamento, acreditamos que ele é capaz de propiciar um rico diálogo com as formas de retratar a concepção teológica vigente no período que tratamos como "medieval" - dificuldades que, apesar das diferentes mídias e dos séculos que separam, também exigiram um grande esforço criativo de Dante Alighieri.

## REFERÊNCIAS

- ANSA. Pandemia de coronavírus ofusca primeiro 'Dantedi' na Itália. Istoé. Disponível em 25 mar. 20. Acesso em 14 abr. 24.
- ARLEN, J.S. Disease and Healing according to the Armenian Christian Tradition. In: POPA, C.-S. (Ed.). *Soul and Body Diseases, Remedies and Healing in Middle Eastern Religious Cultures and Traditions*. Leiden: Brill, 2023, p.201-222.
- AUERBACH, E. Figura. In: \_\_\_\_\_. São Paulo: Ática, 1997, p.13-62.
- AUERBACH, E. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2021.
- BIRRO, R. M. "Eu planejo fazer algo como um game de fantasia medieval": RPG makers e a estética neomedieval em RPG's digitais. *Revista Signum*, Londrina, v. 22, n.1, p. 132-159, 2021.
- BOURKE, L. *The Dark defiles by Richard Morgan*. *Strange Horizons*. Publicado em 13 abr. 15. Disponível em [strangehorizons.com](http://strangehorizons.com) Acesso em 14 mar. 24.

- CASEY, J. Dante: Inferno. In: \_\_\_\_\_. After lives: a guide to Heaven, Hell & Purgatory. Oxford: OUP, 2009, p.147-166.
- CHAPELAN, A. “Swallowing the red pill”: the coronavirus pandemic and the political imaginary of stigmatized knowledge in the discourse of the far-right. *Journal of Transatlantic Studies* 19, p.282-312, 2021.
- CHAPMAN, A. Digital games as history: how video-games represent the past and offer access to historical practice. London: Routledge, 2016.
- CHEN, A.H. Flagellant confraternities and Italian Art, 1260-1610. Amsterdam: AUP, 2018.
- CORBETT, G. Dante’s Other-Worldly Surprises and This-Worldly Polemic. In: POLLARD, R.M. (Ed.). *Imagining the medieval afterlife*. Cambridge: CUP, 2020, p.286-301.
- CRUZ MARTÍNEZ, M.A. Playable Histories and Implied Perspectives. A Comparative Analysis on Eurocentric Discourses in Historical Themed Video Games. Dissertação. University of Limerick, 2015.
- DANTE ALIGHIERI. *A Divina Comédia*. 3. vols. São Paulo: Editora 34, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, G. *Confronting Images. Questioning the ends of a certain History of Art*. Philadelphia: PSUP, 2009.
- DIDI-HUBERMAN, G. *Fra Angelico: dissemblance & figuration*. Chicago: UCP, 1995.
- ECO, U. *Travels in hyper reality*. San Diego: Harcourt, 1986.
- GUERRA, R. Haunted Bodies: Health, Illness and Inner Life in Byzantium. In: POPA, C.-S. (Ed.). *Soul and Body Diseases, Remedies and Healing in Middle Eastern Religious Cultures and Traditions*. Leiden: Brill, 2023, p.276-309.
- HAWRELIAK, J. *Multimodal semiotics and rhetoric in videogames*. London: Routledge, 2019.
- HUISMAN, J.-W.; MARCKMANN, H. I am what I play: participation and reality as content. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Eds.). *Handbook of Computer Games*. Cambridge: MIT PRESS, 2011, p.389-404.
- INGLIS, D. Palimpsests of plague. *Translating and Narrativizing Epidemics and Pandemics* 1 (1), p.35-64, 2022.
- JOOSE, N.P. ‘Unmasking the Craft’: ‘Abd al-Latīf al-Baghdādī’s Views on Alchemy and Alchemists. In: AKASOY, A.; RAVEN, W. (Eds.). *Islamic Thought in the Middle Ages: Studies in Text, Transmission and Translation, in Honour of Hans Daiber*. Leiden: Brill, 2008, p.301-318.
- LEE, A.R.A. *The Bianchi of 1399 in Central Italy: making devotion local*. Leiden: Brill, 2021.
- LEJA, M. *Embodying the soul: medicine and religion in Carolingian Europe*. Philadelphia: UPP, 2022.
- LEMENI, D. Illness, Sainthood, and Spiritual Healing in Early Antique Monasticism. In: POPA, C.-S. (Ed.). *Soul and Body Diseases, Remedies and Healing in Middle Eastern Religious Cultures and Traditions*. Leiden: Brill, 2023, p.53-85.
- MOSER, M. Hope as the main driving force of Humanity in the Grimdark universe of Warhammer 40.000. *Kick* (2), p.7-12, 2019.
- NICHOLSON, H.J. *Chronicle of the Third Crusade: a translation of the Itinerarium Peregrinorum et Gesta Regis Ricardi*. London: Routledge, 1997.
- NITSCHKE, Michael. *Video Game Spaces: image, play, and structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2008.

- PANOFISKY, E. A perspectiva como forma simbólica. Lisboa: Edições 70, 1993.
- PIRRO, A.L.P. Performing (during) the Coronavirus Crisis: The Italian Populist Radical Right between National Opposition and Subnational Government. *Govern & Opposition* 1, First View, p.1-17.
- POPA, C.-S. Spiritual Therapy of the Heart Syriac Fathers on a Pure Heart and How to Keep It Free of Disease. In: \_\_\_\_\_. (Ed.). *Soul and Body Diseases, Remedies and Healing in Middle Eastern Religious Cultures and Traditions*. Leiden: Brill, 2023, p.170-200.
- RILEY-SMITH, J. *The First Crusade and the idea of crusading*. London: Continuum, 2003.
- ROBERTS, A. *Get Started in Writing Science Fiction and Fantasy*. London: Hachette, 2014.
- ROGERI HOVEDENI. *Gesta Regis Henrici Secundi Benedicti Abbatis*. Ed. William Stubbs, vol. 2. London: Longmans, Green, Reader, and Dyer, 1867.
- RUDOLF, S. Physician, Spiritual Healer, or Medicine Man? Medical Science according to Bar Bahlūl. In: POPA, C.-S. (Ed.). *Soul and Body Diseases, Remedies and Healing in Middle Eastern Religious Cultures and Traditions*. Leiden: Brill, 2023, p.154-169.
- SCAFOGLIO, G. Dante's Hercules. In: ALLAN, A.; ANAGNOSTOU-LAOUTIDES, E.; STAFFORD, E. (Eds.). *Herakles Inside and Outside the Church*. Leiden: Brill, 2019, p.155-175.
- SHURGAIA, G. Soul and Body: Diseases, Remedies and Healing in Georgian Hagiography. In: POPA, C.-S. (Ed.). *Soul and Body Diseases, Remedies and Healing in Middle Eastern Religious Cultures and Traditions*. Leiden: Brill, 2023, p.224-275.
- SILVA, M.C. Uma história global antes da globalização? Circulação e espaços conectados na Idade Média. *Revista de História (São Paulo)* 179, p.1-19, 2020.
- SWINK, S. *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2009.
- TANZELLA-NITTI, G. *Scienza e fede al tempo del Coronavirus*. *Documentazione Interdisciplinare di Scienza & Fede*. Disponível em [disf.org](http://disf.org) Acesso em 11 mar. 24.
- TARONI, F. *Health and Healthcare Policy in Italy since 1861: a comparative approach*. Cham: Springer, 2021.
- TONG, W.L.; TAN, M.C.C. Vision and Virtuality: the construction of Narrativa Space in Film and Computer Games. In: KING, G.; KRZYWINSKA, T. (Ed.). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower, 2002, p.98-109.
- VALENTINE, G. For A Taste Of Grimdark, Visit The 'Land Fit For Heroes'. NPR. Publicado em 25 ja. 15. Disponível em [npr.org](http://npr.org) Acesso em 14 mar. 24.
- VISCERAL GAMES. *Dante's Inferno*. Jogo, 2010. Disponível em <https://www.ea.com/games/dantes-inferno> Acesso em 01 abr. 24.
- WOUNDREYS, J.; MUDDE, C. Victims of the Pandemic? European Far-Right Parties and COVID-19. *Nationalities Paper* 50 (1), 2020, p.86-103.
- ZANOTTI, L.; MELÉNDEZ, C. Italy: the diverging strategies of the populist radical right during the pandemic. In: RINGE, N.; RENNÓ, L. (Ed.). *Populists and the pandemic: how populists around the World responded to COVID-19*. London: Routledge, 2023, p.105-116.

## NOTAS

---

<sup>1</sup>O aparente conformismo do clérigo oculta uma construção derivada do regime fascista de Mussolini, que deu conta da eugenia nazi em uma solução original que reivindicava que a superioridade da ciência italiana era completamente compatível com os valores católicos, na intenção de alcançar uma aceitação doméstica (TARONI, 2023, p.114).

<sup>2</sup>Em um arguto e refinado levantamento, Francesco Taroni demonstrou como a ideia de flagelo divino foi instrumentalizada politicamente na Itália desde meados do século XIX, mas foi utilizada com especial apreço durante o regime de Mussolini para curar tanto o flagelo natural quanto político (2023, p.91-120).

<sup>3</sup>Sobre as controvérsias em torno da autoria da *Gesta Regis Ricardi* por parte de Roger de Howden, cf. GRANSDEN, 1998, p.226-230; NICHOLSON, 1997, p.1-19; SAYERS, 1985, p.204-206.

<sup>4</sup>O gênero *hack and slash* abriga jogos nos quais o (a) player controla um avatar com armas de curto alcance como espadas. Enquanto progride no enredo, o avatar é recebido por hordas de inimigos (usualmente mais difíceis conforme o enredo avança).