

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO

RAFAEL SAVASSI FERREIRA DO AMARAL

METANARRATIVAS EM COLAPSO
LYOTARD E A ESTRUTURA NARRATIVA DE DARK SOULS E DARK SOULS II

SÃO PAULO

2025

RAFAEL SAVASSI FERREIRA DO AMARAL

METANARRATIVAS EM COLAPSO

LYOTARD E A ESTRUTURA NARRATIVA DE DARK SOULS E DARK SOULS II

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção de título de Bacharelado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. João Anzanello Carrascoza

SÃO PAULO

2024

RAFAEL SAVASSI FERREIRA DO AMARAL

METANARRATIVAS EM COLAPSO

LYOTARD E A ESTRUTURA NARRATIVA DE DARK SOULS E DARK SOULS II

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção de título de Bacharelado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

São Paulo, ___ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Julgamento: _____

Assinatura: _____

SÃO PAULO

2025

RESUMO

AMARAL, R. S. F. **Metanarrativas em colapso: Lyotard e a estrutura narrativa de Dark Souls e Dark Souls II.** 2025. 45f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharelado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

Este artigo explora como a série Dark Souls, em particular Dark Souls: Remastered (2018) e Dark Souls II: Scholar of the First Sin (2015), está representando a crise das metanarrativas discutida por Jean-François Lyotard em *A Condição Pós-Moderna*. A pesquisa começa com uma interpretação teórica da metanarrativa a partir de uma perspectiva da quebra das grandes narrativas e dos jogos de linguagem cada vez mais fragmentados. O trabalho examina como Dark Souls se envolve com esse fenômeno tanto em sua forma narrativa quanto em sua estética, focando no mito fundador da Era do Fogo e gradualmente desestabilizando o fenômeno através de narradores não confiáveis, ruínas históricas, versões contraditórias dos eventos e mundos construídos a partir dos remanescentes de outros mundos. Dark Souls II nos mostra que essa crise se aprofunda em Dark Souls II, com a ausência de um sujeito heróico, a repetição oca de reinos esquecidos e versões díspares da mesma história que nunca se unem em um todo verdadeiro. Argumenta-se que a série é, portanto, mais do que um reflexo da condição pós-moderna e faz da impossibilidade de qualquer forma de grande narrativa unificada um motor narrativo, estético e interpretativo.

Palavras-chave: pós-modernidade; metanarrativa; Lyotard; videogames; Dark Souls.

Abstract

AMARAL, R. S. F. **Collapsing Metanarratives: Lyotard and the Narrative Structure of Dark Souls and Dark Souls II.** 2025. 45f. Undergraduate Thesis – Bachelor 's Degree in Social Communication – Advertising and Propaganda, University of São Paulo, São Paulo, 2024.

This paper examines how the *Dark Souls* series—particularly *Dark Souls: Remastered* (2018) and *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* (2015)—embodies the crisis of metanarratives discussed by Jean-François Lyotard in *The Postmodern Condition*. The study begins with a theoretical interpretation of the metanarrative from the perspective of the decline of grand narratives and the rise of increasingly fragmented language games. It then analyzes how *Dark Souls* engages with this phenomenon in both its narrative form and aesthetic construction, focusing on the foundational myth of the Age of Fire and its gradual destabilization through unreliable narrators, historical ruins, contradictory versions of past events, and worlds built upon the remnants of others. *Dark Souls II* illustrates the deepening of this crisis, with the absence of a heroic subject, the hollow repetition of forgotten kingdoms, and divergent retellings of the same history that never converge into a unified whole. The argument advanced is that the series is more than a reflection of the postmodern condition: it transforms the impossibility of any unified grand narrative into a narrative, aesthetic, and interpretive engine.

Keywords: postmodernity; metanarrative; Lyotard; video games; Dark Souls.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Nito, o primeiro dos mortos.....	16
Figura 02: A Bruxa de Izalith.....	17
Figura 03: Gwyn, o Lorde da Luz Solar.....	17
Figura 04: O Pigmeu Furtivo.....	18
Figura 05: Seath o Descamado.....	19
Figura 06: O Sinal Escuro.....	19
Figura 07: Oscar, o Cavaleiro de Astora.....	21
Figura 08: Partida para Lordran, a terra dos deuses.....	22
Figura 09: Santuário da ligação do fogo.....	22
Figura 10: Frampt.....	24
Figura 11: Anor Londo.....	25
Figura 12: Ornstein e Smough.....	25
Figura 13: Gwynevere, filha de Gwyn	26
Figura 14: Um dos Quatro Reis.....	27
Figura 15: Gwyn, o deus Vazio.....	28
Figura 16: A perda de memória causada pela maldição.....	30
Figura 17: A Arauto de Esmeralda.....	31
Figura 18: Aldia, o Estudioso do Primeiro Pecado.....	32
Figura 19: Nashandra, Rainha de Drangleic.....	32
Figura 20: Vendrick, o Rei de Drangleic.....	34
Figura 21: O espírito de Vendrick.....	35
Figura 22: Nashandra, Fragmento do Abismo.....	36
Figura 23: O Trono da Vontade.....	37
Figura 24: Gwyndolin do sol negro.....	39
Figura 25: Anor Londo em sua verdadeira forma.....	40
Figura 26: Artorias, o Andarilho do Abismo.....	45

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. Fundamentação Teórica: Lyotard e a crise das metanarrativas.....	9
2.1. A crise das metanarrativas.....	9
2.2. Saber científico, saber narrativo e a crise da legitimação.....	11
3. As narrativas de Dark Souls.....	14
3.1. Contexto de produção e delimitação do corpus.....	14
3.2. A narrativa de Dark Souls.....	15
3.3. A narrativa de Dark Souls II: Scholar of the First Sin.....	28
4. Análise da metanarrativa na série Souls.....	37
4.1. Dark Souls e a metanarrativa em crise.....	38
4.2. Dark Souls II: a pós-metanarrativa.....	40
5. Conclusão.....	43
REFERÊNCIAS.....	44

1. Introdução

A série Dark Souls é um marco na narrativa atual dos videogames, por sua estética sombria, complexidade de seu conteúdo desafiador, porém ainda mais por como constrói seu mundo, gera novas informações e as comunica. Em contraste com histórias lineares e totalizantes, Dark Souls apresenta seu mundo com fragmentos, ruínas, silêncios e narrativas opostas que desafiam o jogador a reconstruir o significado. Esta forma lida pela perspectiva da crítica de Jean-François Lyotard à crise das metanarrativas na pós-modernidade, onde as grandes narrativas que legitimaram o conhecimento, o sujeito e a história passam a não ter poder explicativo e dão lugar a todos os tipos de jogos de linguagem que o fazem. É nesse contexto que este trabalho propõe analisar Dark Souls e Dark Souls II: Scholar of the First Sin, investigando ambos os jogos como veículos de fragmentação narrativa, onde podemos usar a ficção digital para refletir acerca da condição pós-moderna.

2. Fundamentação Teórica: Lyotard e a crise das metanarrativas

2.1. A Crise das metanarrativas

Antes de recapitularmos a narrativa dos jogos que serão analisados, devemos explorar a reflexão proposta por Jean-François Lyotard em *A Condição Pós-Moderna (2025)*, pois fornece um arcabouço fundamental para compreender modos contemporâneos de produzir e legitimar o saber. No livro, o autor analisa como as transformações técnicas, sociais e informacionais colocam em xeque formas tradicionais de organizar o conhecimento, especialmente aquelas que dependem de narrativas totalizantes. É nesse contexto que Lyotard orienta diretamente este trabalho.

“Simplificando ao extremo, considera-se ‘pós-moderna’ a incredulidade em relação aos metarrelatos. (...) Ao desuso do dispositivo metanarrativo de legitimação corresponde sobretudo a crise da filosofia metafísica e da instituição universitária que dela dependia. A função narrativa perde seus atores, os grandes heróis, os grandes perigos, os grandes périplos e o grande objetivo. Ela se dispersa em nuvens de elementos de linguagem (...) cada um veiculando consigo validades pragmáticas sui generis.” (LYOTARD, 2025, p. 18)

De acordo com Lyotard: as grandes narrativas que governaram a modernidade, o progresso da razão, a emancipação do sujeito, a marcha dialética da história, o avanço da riqueza, não podem mais ser usadas para organizar o conhecimento ou justificar instituições. Para o filósofo, uma metanarrativa é uma história que dá unidade ao mundo social ao definir uma base última para a verdade, a justiça e o significado histórico (LYOTARD, 2025). Elas funcionam como estruturas que conferem coerência e propósito a práticas diversas e fornecem uma explicação abrangente da vida coletiva.

Mas na vida pós-moderna, essa forma de narrativa perde sua força unificadora. Os discursos se desintegram, as instituições perdem uma posição central e o conhecimento deixa de ocupar um espaço transcendental (LYOTARD, 2025). Lyotard pinta um quadro de um

cenário onde as formas narrativas tradicionais se dissolvem em pequenos blocos de linguagem, cada um governado por suas próprias regras. Surge um campo de discursos diversos cuja validade não pode ser aproximada ao universalismo, que depende de contextos individuais.(LYOTARD, 2025)

Essa mudança não significa o fim das narrativas, mas a perda de sua reivindicação totalizante. Trocamos a base sólida dos grandes sistemas por uma múltiplas pequenas histórias, maneiras locais de falar e operar que coexistem sem se subordinar umas às outras. Daí surge a crise de legitimidade: se não há mais um único princípio capaz de garantir a verdade ou justificar práticas sociais, o conhecimento passa a depender de jogos de linguagem, ou seja, de regras particulares que determinam o que pode ser dito, quem pode falar e quais efeitos esse discurso produz (LYOTARD, 2025).

Esta crise das metanarrativas não é apenas uma mudança epistemológica; é também estética e política. A dispersão das narrativas, a falta de uma teleologia compartilhada, o desaparecimento de figuras heróicas invocadas por Lyotard afetam diretamente a construção de significado nas sociedades contemporâneas, e, como resultado, a forma como os mundos ficcionais abordam a memória, a história, a legitimidade e o mito. (LYOTARD, 2025)

Aqui é onde a análise chega ao tema deste trabalho, que discutiremos mais a frente. Ao pensar sobre a forma como Dark Souls constrói seu mundo fictício, vemos tanto uma oscilação entre a grande narrativa fundadora apresentada, ao mesmo tempo, como abrangente e totalizante, quanto dispersão, dúvida e destruição da própria narrativa fundadora. Essa oscilação é, portanto, enquadrada, de acordo com a análise lyotardiana, como uma ambivalência entre a modernidade, que legitima o mundo (a Era do Fogo, o sacrifício, o herói escolhido), e a pós-modernidade como o estilhaçamento dessa narrativa e a impossibilidade de retornar à sua totalidade.

A partir desse contraste, podemos relacionar a crise das metanarrativas que Lyotard descreve à estrutura narrativa dos jogos, em particular comparando-os entre si. Nos capítulos seguintes, exploraremos como Dark Souls 1 oferece um mito fundador robusto, embora enganoso, mas como Dark Souls 2 desloca essa fundação, revelando a fragilidade, repetição e opacidade de um universo que já carece da capacidade de se organizar em torno de um único princípio.

Mas voltando a Lyotard (2025) seu maior desafio às metanarrativas não é apenas apontar como elas perdem força; é também questionar como essas narrativas funcionam e por que deixaram de ser convincentes. Para o filósofo, uma grande narrativa não é uma história de alto nível sobre o mundo; é uma estrutura que legitima o conhecimento e orienta as práticas sociais através de uma promessa de unidade. É por isso que a modernidade foi construída sobre narrativas como a Razão Iluminista, o Progresso Científico, a Emancipação do sujeito ou a Superação das contradições históricas. Todas elas funcionam da mesma maneira: organizando o mundo em torno de um significado último, garantindo que eventos, instituições e discursos se encaixem em uma teleologia previsível.

O problema, afirma o autor, é que as condições sociais e técnicas que possibilitaram essa operação mudaram drasticamente. Na era do aumento das tecnologias da informação, da multiplicação dos discursos especializados e da aceleração das práticas de comunicação, o conhecimento já não pode aparecer como um bloco homogêneo. Ele se torna uma série de áreas, subáreas, campos técnicos e linguagens particulares que não se articulam mutuamente de forma automática. O resultado é algo como uma "ecologia discursiva", na qual nenhum discurso pode novamente ocupar o território totalizante que as metanarrativas costumavam ocupar (LYOTARD, 2025). Para Lyotard, essa transformação não apenas muda o mecanismo de circulação, mas a própria estrutura e conteúdo do conhecimento. Ele diz:

Nesta transformação geral, a natureza do saber não permanece intacta. Ele não pode se submeter aos novos canais e tornar-se operacional a não ser que o conhecimento possa ser traduzido em quantidades de informação. Pode-se então prever que tudo o que no saber constituído não é traduzível será abandonado, e que a orientação das novas pesquisas se subordinará à condição de tradutibilidade dos resultados em linguagem de máquina. (LYOTARD, 2025, p. 22)

2.2. Saber científico, saber narrativo e a crise da legitimação

É neste ponto que é importante perceber um componente central da teoria de Lyotard (2025): a diferença entre conhecimento científico e conhecimento narrativo. Como Lyotard coloca, “pode-se dizer que todos os observadores [...], estão de acordo quanto a um fato: a preeminência da forma narrativa na formulação do saber tradicional. [...] O relato é a forma por excelência deste saber. Ele define critérios de competência, legitima instituições e oferece modelos positivos ou negativos de integração.” (LYOTARD, 2025, p. 61). Enquanto o conhecimento científico é baseado em afirmações validadas, indicadores baseados na verdade

e é gerado por uma lógica institucional, o conhecimento narrativo é baseado em costumes, histórias, hábitos e modos culturais de criação de significado. Em contraste com o que a modernidade tentou impor, Lyotard mostra que a ciência nunca erradicou o conhecimento narrativo, apenas coexistiu com ele, embora de forma privilegiada. Apenas a ideia de que a ciência deve justificar sua autoridade com filosofias da história é prova de seu estado frágil como uma instância autossuficiente (LYOTARD, 2025).

Quando essas filosofias sofrem uma crise, a ciência perde o fundamento metafísico que lhe permite funcionar como o novo "fundamento do mundo". E é precisamente aí que se estabelece uma crise no próprio processo de legitimação: se nenhum discurso é capaz de garantir a verdade ou a justiça de maneira universal, então como podem ser justificadas as instituições, decisões ou interpretações sobre a realidade? Lyotard estabelece explicitamente essa relação quando diz:

A questão da legitimação encontra-se, desde Platão, indissoluvelmente associada à da legitimação do legislador. (...) O direito de decidir sobre o que é verdadeiro não é independente do direito de decidir sobre o que é justo. É que existe um entrosamento entre o gênero de linguagem que se chama ciência e o que se denomina ética e política: um e outro procedem de uma mesma perspectiva, que é a do Ocidente. Saber e poder são as duas faces de uma mesma questão: quem decide o que é saber, e quem sabe o que convém decidir? (LYOTARD, 2025, P. 33 - 34)

Neste ponto, observa o autor, a própria ciência ao tentar se legitimar, inevitavelmente recorre a formas narrativas, mesmo que seu status seja, em última análise, inferior. "O conhecimento científico não pode saber e fazer saber que é o verdadeiro conhecimento sem recorrer ao outro conhecimento, o narrativo", ele diz. Sem isso, cairia em petição de princípio." (LYOTARD, 2025, p. 79). Em outras palavras, mesmo discursos que pretendem dispensar narrativas precisam de narrativas para justificar sua validade.

Na pós-modernidade, o conhecimento não funciona em bases transcendentais, mas através de jogos de linguagem, afirma Lyotard (2025). Assim, cada jogo, seja ele científico, artístico, jurídico, etc., tem suas regras e critérios, mas não alcança uma lei comum. Isso não é um estado de caos em si, é heterogeneidade: uma pluralidade de expressões existe simultaneamente, todas válidas em seus contextos específicos, mas nunca reivindicando autoridade exclusiva. Essa mudança se deve, em parte, à crise dos modos de legitimidade moderna, dado que "o saber encontra inicialmente sua legitimidade em si mesmo, mas não pode desempenhar este papel sem mudar de patamar, deixando de ser o conhecimento positivo do seu referente e tornando-se também o saber destes saberes, isto é, especulativo"

(LYOTARD, 2025, p. 89). Essa metanarrativa especulativa perde sua força — nenhum discurso pode garantir seu próprio valor apelando para alguma totalidade, restando apenas jogos de linguagem e suas regras locais.

De acordo com Lyotard (2025), essa heterogeneidade não resulta apenas de condições externas, como desenvolvimentos técnicos e reestruturação capitalista, mas de um processo interno de "deslegitimação" que já estava em ação no centro das grandes narrativas modernas. Tome o idealismo especulativo como exemplo, onde o conhecimento positivo nunca é suficiente em si mesmo, mas só se torna legítimo quando integrado a um metadiscurso que o transcende. Isso resulta em um ceticismo estrutural sobre a ciência que é condicionado por uma base que não pode justificar-se sem cair em petição de princípio. Ao mesmo tempo, porém, a história da emancipação demarca explicitamente os territórios do verdadeiro e do justo, expondo que a linguagem cognitiva e as declarações prescritivas pertencem a jogos distintos e não se legitimam mutuamente. A consequência é a desintegração desse princípio unificador do conhecimento, que não é mais um elemento organizador do todo da totalidade enciclopédica, mas uma variedade de práticas discursivas locais. (LYOTARD, 2025)

Isso introduz o termo paralogia, um conceito que o autor usa para descrever a lógica da invenção em situações onde não há mais uma base universal. Paralogia é o movimento em que novos jogos de linguagem surgem não para substituir os jogos de linguagem estabelecidos, mas para criar desvios, lacunas e possibilidades inesperadas (LYOTARD, 2025). A ciência avança não de acordo com o consenso, mas devido a afirmações que quebram as regras estabelecidas pelas comunidades científicas. A invenção, não a verificação, é o motor do conhecimento pós-moderno.

Esse foco na heterogeneidade e ruptura tem sérias consequências para a estética no momento presente. Artes que não se rendem a explicações unificadas, que fragmentam perspectivas, que funcionam através de lacunas ou descontinuidades, todas respondem a essa condição pós-moderna. Da mesma forma, universos ficcionais construídos a partir de restos, ruínas, memórias quebradas e narrativas contraditórias são impregnados com essa lógica de dispersão. Eles não dão significado; oferecem potenciais pontos de contato, mas não garantidos.

Em conclusão: a análise de Lyotard indica que o conhecimento não se baseia em nenhum fundamento fixo; nem, do ponto de vista do pensamento pós-moderno, na explicação

histórica completa. A legitimação se desloca de explicações detalhadas para uma variedade de jogos de linguagem também: cada caso depende de suas próprias regras de linguagem e, não raramente, não podem ser resolvidos de forma conciliatória. Portanto, a crise das metanarrativas, a desintegração do discurso e a aplicação da paralogia como força motriz da invenção formam o núcleo da produção de significado no presente.

Essa abordagem se presta a uma compreensão próxima dos modos narrativos que funcionam através da ausência, lacuna e ruína, que não são estruturas que têm a intenção de ser totalidade, mas sim convidam o leitor ou jogador ao vazio deixado pela perda de antigas garantias.

No próximo capítulo, consideramos a forma como essa lógica pós-moderna é implementada na série *Dark Souls*, uma série de narrativas fragmentadas, vozes conflitantes e mitos frágeis que a tornam uma área privilegiada de estudo para uma análise da crise de legitimação em um universo ficcional.

3. As narrativas de Dark Souls

3.1. Contexto de produção e delimitação do corpus

A série *Dark Souls* foi desenvolvida pelo estúdio japonês *FromSoftware*, fundado em 1986 e inicialmente desenvolvendo software de aplicação para negócios (FROMSOFTWARE, 2025). Em 1994, começaram a desenvolver jogos eletrônicos após o lançamento do *Playstation* no mesmo ano. o Primeiro jogo lançado pelo estúdio foi *King's Field*, um RPG (Role Playing Game) 3D que seria um dos antecessores espirituais da “série souls”, principalmente pela sua dificuldade e ambientação desolada (MACDONALD, 2010). Ao longo dos anos, o estúdio desenvolveu uma pletera de jogos com temáticas e mecânicas diferentes, entre elas a série de combate de “mechas” *Armored Core* e os jogos de “stealth” *Tenchu*, porém foi em 2009 que o diretor Hidetaka Miyazaki lançou seu segundo jogo pelo estúdio (IMDB, 2025), o RPG *Demon Souls*.

Inicialmente lançado apenas no mercado asiático, *Demon Souls* alcançou um sucesso inesperado entre o público e crítica, impressionando o público pela sua dificuldade punitivista e mecânicas de multiplayer assíncronas e inovadoras. Miyazaki explica que o objetivo era criar um “retorno às origens do videogame”, privilegiando desafio, experimentação e

descoberta, em oposição às tendências de design mais favorecidas pela indústria no período. E sua ambientação sombria inspirada na mitologia europeia, influenciada por obras como *Beowulf*, *Rei Arthur*, *Conan* e a arte de Frank Frazetta, ajudou a definir o tom melancólico e decadente que marcaria o futuro desses jogos.

Com o sucesso surpreendente de *Demon Souls*, uma “sequência” foi autorizada e lançada em 2011, o jogo *Dark Souls*, sucesso estrondoso que garantiu a criação de duas sequências, *Dark Souls III*, dirigido e lançado por Miyazaki em 2016, e mais relevante para essa dissertação, *Dark Souls II* de 2014, jogo dirigido por Yui Tanimura e escrito por Toshifumi Nabeshima, que posteriormente teve uma segunda edição lançada em 2015, *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*. Miyazaki não retornou como diretor do segundo jogo, pois estava encabeçando o desenvolvimento de *Bloodborne*, outro jogo do estúdio lançado em 2015 (SWAN, 2024).

Antes de abordarmos a metanarrativa de *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*, precisamos recontar e analisar a história de seu antecessor, o primeiro *Dark Souls*, lançado originalmente em 2011 e posteriormente atualizado e relançado em 2017 na edição *Dark Souls: Remastered*. A versão mais recente, por ser a única disponível para compra nas plataformas digitais, foi utilizada como objeto de análise desse texto, porém suas mudanças englobam apenas algumas poucas alterações na jogabilidade, entre elas alguns aprimoramentos de “qualidade de vida” e o aumento de jogadores simultâneos em uma instância de multijogador, além de atualizações ao visual das texturas dos modelos, mas mantendo intacto outros elementos como a composição dos objetos e inimigos pelo mapa, a estrutura do mapa e, crucialmente, preserva a sua narrativa (O’BRIEN, 2018)

Também estou optando por não abordar a narrativa do terceiro jogo da série, *Dark Souls III*, na análise da metanarrativa de *Dark Souls* e *Dark Souls II*. O primeiro e terceiro jogo, em parte por serem encabeçados pelo mesmo diretor, possuem uma conexão narrativa muito mais direta, apresentada através de diversos elementos visuais bastante explícitos que conectam os decadentes reinos de *Lordran* e *Lothric*. *Dark Souls III* funciona como uma reafirmação da mensagem de seu antecessor, onde o jogador enfrenta até uma versão de si mesmo do primeiro jogo, e percebe a futilidade da manutenção desse ciclo eterno. Para analisarmos a quebra de uma metanarrativa nesse universo ficcional, é mais interessante abordarmos o segundo jogo da série, que aborda o mesmo universo através de uma perspectiva diferente.

3.2. A narrativa de Dark Souls

Após delimitarmos às obras a serem analisadas, vamos enfim abordar a narrativa de Dark Souls, começando pela origem de seu universo, que é explicada na *Cutscene* que inaugura . O estado inicial desse mundo é mencionado pela narração: “Na Era dos Antigos, o mundo era informe, envolto em névoa. Uma terra de penhascos cinzentos, árvores gigantescas e dragões eternos. Mas então surgiu o Fogo, e com o Fogo veio a Disparidade. Calor e frio, vida e morte, e, claro, Luz e Trevas.” (DARK SOULS: REMASTERED, 2018). A narração continua, nos informando que dessa Escuridão, quatros seres vieram e encontraram as “almas dos lordes” de dentro da chama. Essas figuras míticas são “Nito, o primeiro dos mortos, A Bruxa de Izalith e suas Filhas do Caos , Gwyn, o Lorde da Luz Solar, e seus fiéis cavaleiros, e o Pigmeu Furtivo, tão facilmente esquecido (Imagem X)” (DARK SOULS: REMASTERED, 2018).

Figura 01 - Nito, o primeiro dos mortos



Fonte: 2025. Bandai Namco Entertainment of America. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4lmEqpgg3B4>. Acesso em: 10 out. 2025.

Figura 02 - A Bruxa de Izalith



Fonte: 2025. Bandai Namco Entertainment of America. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4lmEqpgg3B4>. Acesso em: 10 out. 2025.

Figura 03 - Gwyn, o Lorde da Luz Solar



Fonte: 2025. Bandai Namco Entertainment of America. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4lmEqpgg3B4>. Acesso em: 10 out. 2025.

Figura 04 - O Pigmeu Furtivo



Fonte: 2025. Bandai Namco Entertainment of America. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4lmEqpgg3B4>. Acesso em: 10 out. 2025.

As três primeiras entidades mencionadas travaram guerra com os dragões eternos e conseguiram derrotá-los com a ajuda de *Seath, o Descamado* (Imagem X), um dragão que traía sua própria espécie pois não possuía escamas, e portanto não era imortal como os seus companheiros, assim os ressentido. Com o fim desse conflito, deu-se início a uma nova era, titulada de *Era do Fogo*, porém esse fogo um dia irá se apagar, e restará apenas a escuridão (DARK SOULS, 2018). Ou seja, o mundo está indo em passando por um momento apocalíptico, onde o Fogo já está quase apagado, e entre os que ainda permanecem vivos, começa a surgir uma marca amaldiçoada, o *Sinal Escuro* (Imagem X). Em termos de jogabilidade, o *Sinal Escuro* é um item que fica permanentemente no inventário do jogador, e sua descrição nos informa que o *Sinal Escuro* marca os homens, os transformando em mortos vivos amaldiçoados que revivem após a morte, mas vão ao pouco perdendo sua humanidade e se tornando vazios, os *hollows* (DARK SOULS, 2018).

Figura 05 - Seath o Descamado



Fonte: 2025. Seath the Scaleless. Disponível em: <https://darksouls-portuguese.wiki.fextralife.com/Seath+the+Scaleless>. Acesso em em: 10 out. 2025.

Figura 06 - Sinal Escuro



Fonte: 2025, Bandai Namco Entertainment of America. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4lmEqpgg3B4>. Acesso em: 10 out. 2025.

Essa descrição representa o maior diferencial entre Dark Souls e a maior parte dos jogos contemporâneos que dão foco às suas narrativas (um jogo não necessariamente precisa ter uma narrativa, e pode focar apenas na sua jogabilidade) é sua história críptica contada principalmente através de itens encontrados ao longo da aventura e de contextualizações ambientais, perceptíveis através de elementos arquitetônicos do mapa e do posicionamento de inimigos e de itens. Um jogo com uma narrativa mais tradicional, como *The Last of Us* (2013) ou *God of War* (2018) ainda apresentam detalhes na construção de seus cenários onde podemos inferir certas características desse mundo e de seus habitantes, mas a história que move os acontecimentos da trama, no caso dos exemplos mencionados, a busca de uma cura

para salvar a humanidade ou o cumprimento do último desejo da falecida esposa e mãe, é contada principalmente através de *cutscenes* e diálogos que focam a atenção do jogador e precisam ser ultrapassadas (me expresso dessa maneira pois não necessariamente precisam ser assistidas, já que podem ser puladas) para dar continuidade a experiência. Diálogos na série Souls são menos expositivos e mais sucintos comparativamente, que formam peças de um quebra cabeça que precisa ser montado pelo próprio jogador.

Esse método de contar histórias através da ambientação foi nomeado *environmental storytelling* por Don Carson, designer da Disney e de jogos digitais, em um artigo para o site *Game Developer* (2000). Carson explica que, diferentemente do cinema, a experiência do jogador é “espacial”: ele toma decisões a partir de sua relação com o ambiente e de seu repertório sobre o mundo físico. Segundo Carson, o próprio espaço comunica a narrativa. Cores, iluminação, texturas e objetos são organizados para manipular expectativas do jogador e sugerir emoções, perigos ou acontecimentos passados, sem necessidade de diálogos e *cutscenes*. Para isso, o designer deve estabelecer uma “grande ideia” ou conjunto de regras que unificam o universo ficcional — e nunca quebrá-las, para não comprometer a imersão.

O autor destaca também a importância de o jogador entender rapidamente “onde estou?” e “qual é meu papel aqui?”, algo que deve emergir do cenário por meio de pistas sutis, como ruínas, marcas, objetos deslocados ou mudanças de iluminação. Carson chama atenção ainda para o uso de pequenas cenas ambientais de causa e efeito, que revelam eventos anteriores ou perigos futuros, ampliando a sensação de um mundo vivo. Por fim, Carson defende o uso moderado de contraste, luz e sombra, além da presença de elementos familiares em ambientes estranhos para ancorar o jogador. Como em um palco teatral, o ambiente deve ser composto para guiar o olhar e apoiar a narrativa, e não apenas para impressionar visualmente.

Voltando a Dark Souls, após o fim do prólogo o jogador cria seu personagem, escolhendo sua classe, aparência e um item inicial (um anel, uma chave, etc), e dá-se início a experiência. Uma breve *cutscene* mostra o jogador preso dentro do *Asilo dos Mortos-Vivos*, uma prisão para onde os mortos vivos amaldiçoados são levados para esperarem o fim do mundo. Esse seria o destino do personagem, até que um corpo cai em sua cela com uma chave para que ele escape. Essa chave nos foi entregue por *Oscar, Cavaleiro de Astora*, um cavaleiro que, conforme o jogador progride pela prisão, pode ser encontrado quase morto em uma sala, prestes a se tornar um *Vazio*. Ao conversar com *Oscar*, o cavaleiro conta um ditado

de sua família que servirá como objetivo inicial da jornada: “Tu, que és um morto-vivo, és o escolhido... Em teu êxodo do Asilo dos Mortos-Vivos, peregrina à terra dos Senhores Antigos... Quando tocares o Sino do Despertar, conhecerás o destino dos mortos-vivos...” (DARK SOULS: REMASTERED, 2018)

Figura 07 - Oscar, Cavaleiro de Astora



Fonte: 2025. Oscar, Knight of Astora. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Oscar_Knight_of_Astora. Acesso em em: 10 out. 2025.

Oscar também entrega ao personagem os *Frasco de Estus*, o item de cura do jogo, e “morre” após o jogador deixar a sala. Para sair da prisão, o jogador derrota o *Demônio do Asilo*, criatura que cuida do cárcere dos mortos vivos, e após sua morte somos levados a ponta de um precipício, onde um corvo gigante captura o personagem, e podemos ouvir uma última narração: “Conta-se, porém, nas antigas lendas, que um dia um morto-vivo será escolhido para deixar o Asilo dos Mortos-Vivos em peregrinação à terra dos antigos senhores, Lordran.” (DARK SOULS: REMASTERED, 2018) . O personagem é então deixado no *Santuário da ligação do fogo*

Figura 08 - Partida para Lordran, a terra dos deuses



Fonte: 2025. Giant Crow. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Oscar_Knight_of_Astora. Acesso em em: 10 out. 2025.

Figura 09 - Santuário da ligação do fogo



Fonte: 2025. Dark Souls Remastered Guide. Disponível em: <https://www.polygon.com/dark-souls-remastered-guide/2018/6/5/17425250/firelink-shrine-map>. Acesso em em: 10 out. 2025.

A partir de agora, os eventos descritos se limitaram aos necessários para alcançarmos o final do jogo, e outros personagens e desafios opcionais serão mencionados conforme fomos nos aprofundando na discussão teórica da dissertação. Após a chegada ao *Santuário da ligação do fogo*, *Dark Souls* apresenta ao jogador um local seguro, povoado por personagens melancólicos que oferecem fragmentos de informação sobre o que deve ser feito. É aqui que encontramos o *Crestfallen Warrior*, personagem desacreditado da profecia dos mortos vivos e que reforça o primeiro objetivo do jogo contado nos introduzido por *Oscar*:

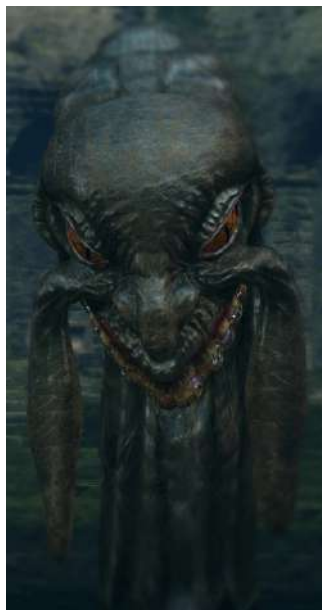
tocar os dois *Sinos do Despertar*, um no alto da igreja de *Paróquia dos Mortos-Vivos* e outro nas profundezas da *Cidade Arruinada*.

E assim começa a aventura do jogador pelo reino de Lordran. Primeiramente ele passa pelo burgo dos mortos vivos, derrotando grandes e pequenos inimigos, ao mesmo tempo em que vai percebendo os efeitos da maldição. Em Lordran, a maioria dos habitantes já tornou-se *hollow* e perderam suas mentes. Após lutar contra os habitantes do burgo, demônios, dragões e cavaleiros, o jogador chega no topo da *Paróquia dos Mortos Vivos* onde derrota duas gárgulas que bloqueiam o caminho e toca o primeiro sino.

Com o primeiro obstáculo concluído, o próximo caminho a ser feito é inverso, onde antes o objetivo era alcançar o ponto mais alto do mapa até então, agora é necessário descer até as profundezas do mundo. O jogador atravessa os esgotos da cidade até alcançar uma cidade subterrânea chamada *Cidade Arruinada*, feita por palafitas que residem acima de um pântano venenoso, criado a partir do constante despejo de dejetos vindos dos habitantes da superfície. Quem guarda o sino ao final desse pântano é *Queelag*, uma mulher que possui do torso à baixo pernas de aranha, que quando derrotada nos abre caminho para que o segundo sino seja tocado, e abrindo também as portas da *Fortaleza de Sen*.

Antes de progredir ao forte, ao voltar para o *Santuário da ligação do fogo*, o jogador se depara com um dos personagens mais relevantes para a narrativa de *Dark Souls*, *Procurador de Reis Frampt*, uma grande serpente primordial, que informa ao jogador o seu destino e próximo passo de sua missão: “Escolhido dos Mortos-Vivos. Seu destino é suceder o Grande Lorde Gwyn. Para que você possa reacender a Chama, dissipar a Escuridão e desfazer a maldição dos Mortos-Vivos. Para isso, você deve visitar Anor Londo e adquirir o Receptáculo do Lorde.” (DARK SOULS: REMASTERED, 2018). Com esse novo objetivo em mente, o jogador inicia sua travessia pela *Fortaleza de Sen*, um bastião repleto de armadilhas e cobras antropomórficas e que tem como seu maior defensor um grande golem de ferro.

Figura 10 - Frampt



Fonte: 2025. Kingseeker Frampt. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Kingseeker_Frampt. Acesso em em: 10 out. 2025.

Derrotando o golem de ferro, o jogador é considerado digno de visitar a morada dos deuses, e é carregado por uma trupe de demônios para *Anor Londo*. Se as outras áreas do jogo eram decrépitas e escuras, *Anor Londo* possui um aspecto divino, seja pela sua arquitetura gótica pristina, feita quase inteiramente por mármore branco, ou pelos próprios raios solares amarelados que complementam a paisagem, e reforçam a perpetuação da era do fogo e do poder dos deuses. Atravessando *Anor Londo*, chega-se em uma catedral guardada por *Ornstein*, um dos quatro cavaleiros de *Gwyn*, e *Smough*, um carrasco canibal, que juntos tentam impedir a progressão do jogador. Quando a dupla é abatida, o jogador sobe ao topo da catedral e entra no quarto de *Gwynevere*, filha de *Gwyn* e que provém ao jogador o *Receptáculo do Lorde*, o receptáculo de almas que, ao preenchido, abrirá o caminho para a *Forno da Primeira Chama*. *Gwynevere* também reafirma a nossa missão messiânica:

Desde o dia em que meu Pai obscureceu sua forma, eu te esperei. Outrora vivo, agora morto-vivo, e um herdeiro digno de meu Pai Gwyn és tu, e te imploro que sucedas ao Senhor Gwyn e herdes o Fogo do nosso mundo. Uma prova de fibra severa e árdua, sim, será. De fato, nós sentimos o calor do Fogo, seu brilho e a vida que ele sustenta. Sem o Fogo, tudo será uma escuridão gélida e terrível.(DARK SOULS: REMASTERED, 2018)

Figura 11- Anor Londo



Fonte: 2025. Anor Londo. Disponível em: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Anor+Londo>. Acesso em em: 10 out. 2025.

Figura 12- Ornstein e Smough



Fonte: 2025. Ornstein and Smough. Disponível em: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Ornstein+and+Smough>. Acesso em em: 10 out. 2025.

Figura 13- Gwynevere, filha de Gwyn



Fonte: 2025. Gwynevere, Princess of Sunlight. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Gwynevere,_Princess_of_Sunlight. Acesso em em: 10 out. 2025.

Retornando para *Santuário da ligação do fogo*, *Frampt* nos leva até a porta *Forno da Primeira Chama* onde é colocado o *Receptáculo do Lorde*, e o jogador recebe a tarefa final de caçar as figuras divinas que apareceram na cutscene inicial, e possuem almas comparadas a de *Gwyn*, estão entre eles *Seath o Descamado*, que enlouqueceu ao estudar feitiçaria em busca da imortalidade, a *Bruxa de Izalith*, que tentou criar uma segunda chama, um experimento que falhou e criou a chama do caos, que transformou a bruxa e suas filhas em na *Cama do Caos*, que gerou os demônios, *Nito*, que continua exercendo domínio sobre a morte, e repousa nas profundezas da *Tumba dos Gigantes*, e por fim os *Quatro Reis*, reis do país de *Nova Londo*, um reino dos homens que caiu nas graças de *Gwyn*, que cedeu aos seus regentes um pedaço de sua alma. Porém, após seu sacrifício com a chama, os reis foram tentados pela serpente primordial *Kaathe*, que habita o abismo e deseja o fim da era dos deuses e o início da era dos homens. Com o aprendizado dos reis da arte de *Drenagem de Vida*, poder esse que poderia matar os deuses, *Nova Londo* é considerada perdida e é inundada por um grupo de feiticeiros. Para derrotar os reis, o jogador precisa drenar o reino e mergulhar dentro do abismo, e para acessar esse abismo é necessário conseguir a *Pacto do Abismo*, um anel utilizado pelo cavaleiro *Artorias* para adentrar o Abismo, que após sua morte é guardado por sua loba *Sif*.

Figura 14- Um dos Quatro Reis



Fonte: 2025. Four Kings. Disponível em: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Four+Kings>. Acesso em em: 10 out. 2025.

Conseguindo essas almas, o jogador é capaz de adentrar o *Forno da Primeira Chama*, e está apto a enfrentar *Lorde Gwyn*, porém ao chegar na arena, o jogador se depara com uma cena anticlimática. *Gwyn* ainda é um oponente desafiante, assim como o jogo como um todo se avaliado por uma questão de jogabilidade, mas ele está *Vazio* como a grande maioria dos inimigos encontrados anteriormente, uma casca vazia após sua energia ser drenada ao reabastecer a chama. As músicas bombásticas e épicas que acompanhavam as outras batalhas, agora são substituídas por um piano melancólico que marca a futilidade dessa jornada e da falsa esperança da continuidade desse mundo fadado ao fim.

Figura 15 - Gwyn, o deus Vazio



Fonte: 2025. Gwyn, Lord of Cinder. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Gwyn,_Lord_of_Cinder. Acesso em em: 10 out. 2025.

Por fim, o jogador se depara com uma escolha. Se ele encontrou *Kaathe* no abismo após matar os *Quatro Reis* antes de adquirir o *Receptáculo do Lorde*, realizando a jornada de uma forma não tradicional (uma possibilidade em uma mídia interativa) ele é capaz de rejeitar seu destino e deixar a chama se apagar, iniciando a era da escuridão, a era dos homens. Porém, como esse final está escondido atrás de múltiplos desvios da rota tradicional, é muito provável que a maioria das pessoas veja a conclusão mais comum da história, onde o *Morto Vivo*, usurpando Gwyn e alcançando seu destino profético, é utilizado como combustível para a chama, garantindo mais uma vez a manutenção da era do fogo, com um destino incerto acerca de sua persistência.

3.3. A narrativa de Dark Souls II: Scholar of the First Sin

Dark Souls II é uma continuação direta dos acontecimentos do primeiro jogo se o *Morto-Vivo Escolhido* tivesse acendido a chama, porém em um futuro distante, onde o ciclo se repetiu múltiplas vezes, e o legado dos primeiros deuses já foi quase esquecido. Onde existia *Lordran*, agora encontra-se o reino de *Drangleic*, abandonado pelo seu rei *Vendrick*.

Porém, onde a narrativa do primeiro jogo era impulsionada por uma profecia divina de auto sacrifício para o salvamento do mundo, a história do segundo jogo aborda temas mais pessoais como memória e identidade.

A cutscene inicial dessa vez não reconta a origem de um panteão mitológico, ou apresenta o embate cósmico entre luz e escuridão, mas introduz o protagonista como um amaldiçoado qualquer, fadado a perder-se para a maldição, enquanto introduz *Drangleic* como um local em que pode encontrar salvação:

Talvez você já a tenha visto, talvez em um sonho. Uma terra sombria e esquecida... Um lugar onde as almas podem curar sua mente aflita. Você perderá tudo, uma vez marcado. O símbolo da maldição, um presságio de trevas. Seu passado, seu futuro, sua própria luz. Nada terá significado, e você nem se importará. Até lá, você será algo além de humano. Uma criatura que se alimenta de almas, um vazio. Há muito tempo, em uma terra murada ao norte, um grande rei construiu um grande reino. Creio que o chamavam de Drangleic. Talvez você o conheça. Não, como poderia... Mas um dia, você estará diante de seus portões decrepitos, sem realmente saber por quê. Como uma mariposa atraída pela chama, suas asas arderão em angústia. Vez após vez. Pois esse é o seu destino. O destino dos amaldiçoados. (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015)

No vídeo, vemos o personagem andar por uma floresta escura em busca da entrada do reino que seria sua salvação enquanto memórias de uma mulher e criança derretem à sua frente, tornando-se irreconhecível. O personagem é transportado para uma cabana, e seu movimento incerto ao alcançar a porta demonstra como ele não sabe nem como chegou no local. Uma velha senhora o informa do reino de *Drangleic*, onde ele pode buscar uma cura para sua maldição, e ele parte para uma velha ruína na beira de um lago, onde um vórtex de água é aberto. Assim, o personagem despenca dentro desse portal em busca de sua salvação.

Figura 16 - A perda de memória causada pela maldição



Fonte: 2015. Things Not to Do in Dark Souls 2 Disponível em:
https://www.ign.com/wikis/dark-souls-2/Things_Not_to_Do_in_Dark_Souls_2. Acesso em em: 15 out. 2025.

O protagonista acorda em um lugar chamado *Entre Coisas*, até encontrar uma casa com um grupo de idosas, antigas cuidadoras do fogo, que perderam sua função com o fogo se apagando, e o reino dominado por *vazios*. Nesse ponto o jogador escolhe a classe, aparência e presente do personagem, e dá-se o início da aventura. Ao sair deste “lugar entre as coisas”, o jogador encontra *Majula*, um pequeno vilarejo com alguns habitantes, que servirá de refúgio e o único lugar onde o jogador pode subir de nível. Em *Dark Souls* o jogador podia subir de nível em qualquer fogueira disponível pelo mapa, mas na sequência essa função foi passada para a *Arauto de Esmeralda*.

Figura 17 - Arauto de Esmeralda



Fonte: 2025. Emerald Herald. Disponível em: <https://darksouls2.wiki.fextralife.com/Emerald+Herald>. Acesso em em: 15 out. 2025.

Ela informa ao jogador que nessa terra habitam quatro seres amaldiçoados, os *Antigos*, seres que possuem almas poderosas, que se derrotados, abrirão o caminho para o castelo de *Drangleic*, onde encontraremos o *Rei Vendrick*, uma esperança de livrar-se da maldição, e possivelmente tornar-se o monarca. Essa jornada em busca de poderosas almas, assim como os *Antigos*, são um reflexo da jornada tomada pelo morto-vivo escolhido no primeiro jogo. Entre os Antigos encontram-se *A Pecadora Perdida*, aprisionada por tentar reacender a *Primeira Chama*, *O Apodrecido*, uma amálgama de corpos que habita as profundezas do mundo, *A Querida Freja do Duque*, uma grande aranha modificada por experimentos mágicos, e *O Velho Rei de Ferro*, déspota que sucumbiu por sua húbriis e foi consumido por “coisas que espreitam em baixo”.

Após coletar a quarta alma, o jogador é visitado por uma “cabeça flamejante”, que depois se revelará ser *Aldia, o Estudioso do Primeiro Pecado*. *Aldia* é uma adição da versão *Scholar of The First Sin*, é um dos personagens mais importantes da narrativa de Dark Souls 2, que injeta no jogador uma dúvida acerca da escolha entre escuridão e luz. Em seu primeiro encontro, *Aldia* diz: “Jovem Vazio, existem apenas dois caminhos. Herdar a ordem deste mundo ou destruí-la. Mas somente um verdadeiro monarca pode fazer tal escolha” (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015).

Figura 18 - Aldia, o Estudioso do Primeiro Pecado



Fonte: 2025. Aldia, Scholar of the First Sin. Disponível em:
https://darksouls.fandom.com/wiki/Aldia,_Scholar_of_the_First_Sin. Acesso em em: 15 out. 2025.

Retornando para Majula, a *Arauto de Esmeralda* guia o personagem até a entrada do castelo de *Vendrick*, onde encontramos o espectro de *Chancellor Waller*, que vigia o castelo na ausência do rei. O Chanceler aborda o passado de *Vendrick*, como o rei era um estudioso das almas, e assim como nós, derrotou quatro seres antigos e ascendeu ao trono. Ele também diz que o rei possui uma rainha que veio sozinha de uma terra distante, *Nashandra*. A rainha informou que o reino estava sob ameaça de uma nação distante de gigantes, e convenceu *Vendrick* a atravessar o oceano e derrotar seus inimigos antes que os avisos de *Nashandra* se concretizassem. Com o extermínio dos gigantes e a companhia de *Nashandra*, uma paz caiu sobre o reino e o rei, uma paz equiparada *À Escuridão*.

Figura 19 - Nashandra, Rainha de Drangleic



Fonte: 2025. Nashandra. Disponível em: <https://darksouls.fandom.com/wiki/Nashandra>. Acesso em em: 15 out. 2025.

No topo do castelo encontra-se Nashandra, que fala sobre Vendrick: “Ele era menos rei do que você imagina. Ele encontrou forças para governar seu povo e, quando os mortos-vivos nasceram, amaldiçoados... Ele encontrou ainda mais forças para enfrentá-los. Mas, no fim, ele nunca assumiu o verdadeiro trono.” (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015). Prosseguindo as catacumbas, o jogador encontra *Aldia* mais uma vez está à espera, e questiona a motivação do personagem acerca de suas intenções:

A vida é brilhante. Bela. Ela nos encanta, a ponto de nos obcecar. Alguns são fiéis ao seu propósito, embora sejam apenas cascas, carne e mente. Um homem perdeu o próprio corpo, mas persistiu, como uma cabeça. Outros perseguem os encantos do amor, por mais ilusórios que sejam. O que te motiva? Certa vez, o Senhor da Luz banuiu as Trevas e tudo o que delas emanava da humanidade. E os homens assumiram uma forma efêmera. Estas são as raízes do nosso mundo. Os homens são adereços no palco da vida, e por mais ternos, por mais requintados que sejam... Uma mentira sempre será uma mentira. Jovem Vazio, sabendo disso, você ainda deseja a paz? (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015)

Ao responder sua pergunta, *Aldia* informa que *Vendrick* pode ser encontrado na cripta a frente, e reforça seu questionamento: “Mas o que é um rei? Você, que não nasceu com grandeza, nem recebeu do destino. O que você está procurando? Você mesmo não consegue dizer.” (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015). Descendo a *Cripta dos Mortos Vivos* e derrotando *Velstadt*, a *Égide Real*, o jogador finalmente se depara com *Vendrick*, que encontra *vazio* como um morto vivo comum. Diferente de *Gwyn* no primeiro *Dark Souls*, *Vendrick* não faz nem menção de brigar com o personagem, apenas o ignora, circundando sua tumba.

Figura 20 - *Vendrick*, o Rei de *Drangleic*



Fonte: 2025. Vendrick. Disponível em: <https://darksouls.fandom.com/wiki/Vendrick>. Acesso em em: 15 out. 2025.

Dentro da cripta o jogador encontra o *Anel do Rei*, um item que permite o jogador atravessar portões com o símbolo real. Nesse ponto, o jogador já pode progredir até o *Trono da Vontade*, mas terminaria a experiência sem explorar o passado de *Vendrick*, e assim não engajando com pontos relevantes que auxiliam o jogador a compreender a experiência interpretativa em sua plenitude. Para continuar a exploração da narrativa, o jogador precisa visitar o *Santuário do Dragão*. Aqui encontra-se *Aldia* pela penúltima vez, momento em que ele revela sua identidade e discute com o jogador:

Jovem Vazio. Como você luta, sem hesitar, com este mundo terrivelmente distorcido. A paz concede aos homens a ilusão da vida. Acorrentados por falsidades, eles anseiam por amor, alheios à sua grandiosa ilusão. Até que a maldição toque sua carne. Estamos presos por este jugo. Tão verdadeiro quanto a Escuridão que se agita dentro dos homens. Todos os homens confiam plenamente na ilusão da vida. Mas será isso tão errado? Uma construção, uma fachada, e ainda assim... Um mundo cheio de calor e esplendor. Jovem Vazio, você está determinado a quebrar o jugo, a destruir esta maravilhosa falsidade? (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015)

No fim do santuário repousa o Dragão Ancião, que presenteia o jogador com o *Coração de Névoa Cinzenta*, que permite ao jogador adentrar as memórias dos vazios e de corpos de gigantes mortos durante a guerra. Adentrar essas memórias levam o jogador para os campos de batalha onde os gigantes foram derrotados, sendo possível até mesmo encontrar o rei desses gigantes. Coletando as almas dos gigantes, o jogador acumula poder o suficiente para matar *Vendrick* em seu estado zumbificado, e adentra em sua memória onde o rei reflete sobre seus arrependimentos passados:

Buscador do fogo, cobiçador do trono. Eu sou Vendrick, governante de Drangleic. Não sou rei. Sou mais adequado para ser um bobo da corte... Eu desconhecia minha própria cegueira. Somos vasos frágeis, com almas ainda mais frágeis. Abandonaríamos o suporte da vida, apenas para enfrentar maiores dificuldades. Você é mais um tolo como eu, ou algo mais? Buscador do fogo, entregador de coroas. O que você vê nas chamas? Encontre as coroas e suas próprias respostas. As coroas detêm a força de senhores de tempos remotos. Busque a adversidade. Como lhe convém, buscador do fogo, cobiçador do trono. Não consigo ver seu plano, jovem mariposa. Mas vejo muito pouco, ultimamente... (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015)

Figura 21 - O espírito de Vendrick



Fonte: 2025. Vendrick. Disponível em: <https://darksouls.fandom.com/wiki/Vendrick>. Acesso em em: 15 out. 2025.

À pedido de *Vendrick*, o jogador pode explorar três reinos de passados distantes que caíram em ruína, junto do destino de seus reis. Assim os jogadores viajam pela a *Cidade Santuário de Shulva*, cidade governada pelo *Rei Afundado* que cultuava o dragão *Sihn*, que após ser ferido por uma lança expeliu uma nuvem de veneno que exterminou a cidade. Eles também visitam a *Torre de Bruma*, um dos bastiões do *Velho Rei de Ferro*, que como explicado anteriormente, morreu ao tentar fazer com que um demônio pudesse servi-lo. E por fim o reino de *Eleum Loyce*, reino onde governado pelo *Rei de Marfim*, que sacrificou sua vida pelos seus súditos e sua esposa, para conter a chama do caos que se espalhava abaixo de seu reino. Coincidentemente, todos esses reinos foram visitados por mulheres de uma terra distante e que se tornaram rainhas, que revelam-se como fragmentos de *Manus, o Pai do Abismo*, que foram atraídas para posições de poder pelo de acordo com os sentimentos que representavam. Revisitando *Vendrick* com as coroas de todos os reis, ele nos informa como um dia também buscou o fogo, esperando que um rei fosse capaz de controlar a maldição, o que descobriu ser mentira. Sua cruzada contra os gigantes também foi em nome de alcançar a chama, mas esse desejo apenas o trouxe para mais perto da escuridão. Por fim, ele explora a

natureza de sua rainha, e divide seu último conselho:

Buscador do fogo, vejo que subjugaste outra criatura maligna.

Um dos filhos do Pai do Abismo, aquela quintessência confusa da humanidade. O Abismo outrora teve forma, mas depois se dissipou. E, no entanto, vestígios de sua existência perduraram. Cada fragmento, sedento por poder, espalhou a Escuridão, sem trégua. Minha querida Shandra... era um desses fragmentos... Uma criatura frágil e minúscula que ansiava por poder mais do que qualquer outra... Impulsionada por uma luxúria insaciável por um receptáculo digno. O fogo surgiu e, com ele, a Disparidade. Calor e frio, vida e morte, Luz e Escuridão. A Escuridão era vista como uma maldição. A sombra não é projetada, mas nasce do fogo. E, quanto mais brilhante a chama, mais profunda a sombra. Herde o fogo e domine a Escuridão. Tal é o chamado de um verdadeiro líder... Um dia, o fogo se extinguirá e a Escuridão se tornará uma maldição. Os homens estarão livres da morte, deixados a vagar eternamente. A escuridão será nossa novamente, e em nossa verdadeira forma... Podemos enterrar as falsas lendas de outrora... Mas... Será esta nossa única escolha? (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015)

Com a benção do antigo monarca o jogador progride até o *Trono da Vontade*, onde enfrentará *Nashandra*, que assume sua verdadeira forma como um fragmento do *Abismo* com o intuito de consumi-lo e seu poder acumulado. Derrotando *Nashandra*, *Aldia* aparece uma última vez e desafia o jogador para um embate final, e ao ser derrotado nos apresenta com seu questionamento final: “Perdi tudo, mas permaneci aqui, pacientemente. O trono certamente o receberá. Mas a pergunta permanece... O que você realmente quer? Luz? Trevas? Ou algo completamente diferente...?” (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015)

Figura 22 - Nashandra, Fragmento do Abismo



Fonte: 2025. Nashandra. Disponível em: <https://darksouls.fandom.com/wiki/Nashandra>. Acesso em em: 15 out. 2025.

Figura 23 - O Trono da Vontade



Fonte: 2025. Throne of Want. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Throne_of_Want. Acesso em em: 15 out. 2025.

E assim o jogador se depara com o *Trono da Vontade*, capaz de reacender a primeira chama. Dessa vez o jogo também apresenta dos finais, porém diferentemente de *Dark Souls*, onde a decisão final era a escolha entre luz ou *Escuridão*, os dois destinos possíveis de *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* são ambíguos. O jogador pode escolher sentar no trono e ser sepultado como monarca, mas a decisão de reacender a chama ou aceitar a *Escuridão* ainda é sua para tomar: “Você, que acenderás a chama, você, que carregará a maldição... Uma vez acesa a chama, as almas florescerão novamente, e tudo isso se repetirá. A escolha é sua... abraçar ou renunciar a isso... Grande Soberano, tome o seu trono. O que o futuro reserva, só você pode ver.” (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015). Porém, existe outro caminho, o oferecido por Aldia, o caminho da incerteza, a quebra com o ciclo, rejeitando tanto luz quanto *Escuridão*: “Não há caminho. Além do alcance da luz, além do alcance da escuridão... o que poderia nos aguardar? E, no entanto, nós o buscamos, insaciavelmente... Tal é o nosso destino.” (DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN, 2015).

4. Análise da Metanarrativa na série Souls

Com as narrativas recapituladas, entramos agora na análise de como esses conceitos se manifestam em *Dark Souls* e *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*. Com uma perspectiva lyotardiana, podemos entender como este universo fictício funciona através de fragmentos de narrativas, múltiplos jogos de linguagem e uma legitimação sempre instável. Mais do que

representar a crise das metanarrativas, a série transforma isso em uma estrutura formal e experiência estética: o mundo não apenas fala sobre ruínas narrativas, ele as encena. É com isso em mente que *Dark Souls* representa um exemplo clássico da condição pós-moderna em que a própria impossibilidade de uma narrativa unificadora é transformada em um motor narrativo, estético e interpretativo.

4.1. Dark Souls: a metanarrativa em crise

A história da "Era do Fogo" no primeiro *Dark Souls* está na tradição de uma metanarrativa moderna de Lyotard: é uma grande narrativa de organização do nosso mundo, para justificar suas instituições, para unificar seus personagens em relação à origem, ordem e propósito. Os créditos de abertura nos apresentam a um mito fundador completo da narrativa, com o nascimento do fogo, a diferença entre luz e escuridão, a ascensão dos lordes e a derrota dos dragões, que situa o mundo do jogo dentro de sua teleologia. É uma história que não apenas conta ao jogador como o mundo veio a ser, mas por que ele deve continuar, onde a chama precisa ser mantida porque é um dever metafísico e político, justifica tanto a hierarquia divina quanto a necessidade de "o escolhido" reacender o fogo. Assim, a Era do Fogo funciona como um dispositivo de narrativa, dando significado à conduta, identificando o que é justo ou verdadeiro e estabelecendo um horizonte histórico que guia o mundo.

E neste mito central, o jogador encarna o *Morto-Vivo Escolhido*, invocado por uma profecia para encarnar a profecia pela qual ele é lançado na grande narrativa que o define pelo mundo. Seu caminho é inevitável: ele deve encontrar seu destino, superar suas dificuldades, confrontar grandes oponentes e, no final, em nome da Era do Fogo, sacrificar sua vida pela sua manutenção. Esta configuração tem implicações semelhantes à lógica moderna de narrativas totalizantes que coloca o papel do sujeito em um sentido teleológico em um sistema maior. O herói não age por sua própria vontade, mas a narrativa lhe dá uma missão histórica a cumprir - tornando seu caminho ainda mais imperativo e universal. Assim, o jogador é guiado por um fio narrativo que promete significado, continuidade e direção.

Mas apesar da existência de uma metanarrativa que compele o personagem, quanto mais o jogador avança, mais claro fica de que o mito por trás de *Dark Souls* é falacioso, algo melhor ilustrado por Anor Londo: pintado como a brilhante sede dos deuses, a cidade é uma fachada. A própria luz dourada que banha seus templos é também uma ilusão; assim como a

princesa *Gwynevere*, que entrega ao jogador o *Receptáculo do Lorde*. Tudo é uma ilusão tecida pelo irmão de *Gwynevere* chamada *Gwyndolin*, que se esconde nas sombras da cidade e finge manter a ilusão do reino divino. Anor Londo é uma fachada dos deuses, que ao perderem poder buscam a reafirmação de um mito que já perdeu sua força legitimadora.

Essa falácia narrativa também está presente no DLC (Downloadable Content) *Artorias of the Abyss*. As lendas dizem que *Artorias*, o mítico *Cavaleiro do Abismo*, sacrificou-se para enfrentar a ameaça que consumia *Oolacile*, salvando assim o mundo da escuridão absoluta. No entanto, quando transportado para o passado, o jogador descobre que essa narrativa heroica é falsa. *Artorias* foi derrotado, e consumido pelo *Abismo*, vaga como um *Vazio* sem propósito. Cabe então ao jogador passar pelas provações que supostamente *Artorias* teria enfrentado, e ao matar *Manus*, o *Pai do Abismo*, e salvar a princesa *Dusk*, o jogador mantém o legado dessa lenda. Esses exemplos demonstram como a metanarrativa de *Dark Souls* não funciona com base em uma verdade estável, mas sim em jogos de linguagem em disputa.

Figura 24- Gwyndolin do sol negro



Fonte: 2025. Dark Sun Gwyndolin. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Dark_Sun_Gwyndolin. Acesso em em: 15 nov. 2025.

Figura 25 - Anor Londo em sua verdadeira forma



Fonte: 2025. Anor Londo. Disponível em: https://darksouls.fandom.com/wiki/Anor_Londo. Acesso em em: 19 nov. 2025.

Figura 26 - Artorias, o Andarilho do Abismo



Fonte: 2025. Artorias the Abysswalker. Disponível em: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Artorias+the+Abysswalker>. Acesso em em: 19 nov. 2025.

4.1. Dark Souls II: a pós-metanarrativa

Já em *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*, a metanarrativa que antes organizava o mundo deixa de oferecer qualquer explicação coerente. A Era do Fogo ainda existe, mas já não esclarece a origem do mundo, nem sua finalidade, nem seu destino, ela se tornou apenas um resíduo conceitual, um eco distante de uma narrativa que perdeu sua capacidade de legitimar. O reino de *Drangleic* é construído explicitamente como ruína de outros reinos:

Astora, Forossa, Alken, Venn, Oolacile, Lordran, formando camadas sucessivas de histórias apagadas, esquecidas ou contraditórias. Nada ali é inaugural: tudo é reconstruído, reaproveitado ou reencenado. Assim, em vez de um mito fundador que organiza o real, *Drangleic* apresenta metanarrativas sobrepostas, cujos significados foram erodidos pelo tempo e pelo esquecimento. Essa perda dessa objetividade anuncia a decomposição de uma narrativa encapsuladora, onde até os mitos originários já foram esquecidos.

E se em *Dark Souls* a metanarrativa ainda tem um contorno identificável, mesmo que corroído, em *Dark Souls II* a própria ideia de uma fundação histórica se dissolve. *Drangleic* não parece ser um reino com uma origem definida, mas apenas mais uma camada em uma longa cadeia de mundos que surgiram, floresceram e desmoronaram. Antes de *Drangleic*, o jogo sugere *Heide, Forossa, Alken, Vinheim, Shulva*, e possivelmente muitos outros nomes mas nenhum deles oferece, um significado final para o presente. Eles aparecem como meros vestígios flutuantes, ruínas sem uma narrativa unificadora, como traços de histórias que foram perdidas. Ou seja, a repetição em *Dark Souls II* é um sintoma do colapso de significados. Os reinos desaparecem porque nada os legitima. Cada era repete a anterior, mas sem plena consciência de seu passado.

E a crise metanarrativa também afeta o papel do jogador. Enquanto em *Dark Souls* permanece como um herói teleológico, o *Morto-Vivo Escolhido* inscrito em uma missão messiânica, *Dark Souls II* descarta esse papel e mergulha o jogador em uma crise. O protagonista agora não tem nome, destino, papel mítico ou função cósmica: ele é apenas um *Morto-Vivo* qualquer, que perdendo suas memórias é atraído para *Drangleic* não por profecia, mas por cansaço existencial. Ele não é impulsionado em sua jornada por uma grande narrativa; é uma busca vaga, quase sem sentido, que ele mesmo não compreende totalmente. Assim, o sujeito passa de portador de uma história universal a um fragmento entre outros, assim como as narrativas dispersas do mundo que ele atravessa. Esta dissolução subjetiva ecoa a crítica de Lyotard à figura moderna do sujeito heróico: a pós-modernidade esvazia a posição central que este sujeito ocupava, substituindo-a por uma multiplicidade de vozes, discursos e funções narrativas locais. Em *Drangleic*, o indivíduo não estabelece significado, ele apenas circula entre os resquícios de significado que já não o incluem.

E não somente o jogador encontra-se em crise, mas também o próprio rei, *Vendrick*, que repete, de forma esvaziada, a trajetória grandiosa que Gwyn encarnava no primeiro jogo: ergue um reino, combate uma ameaça primordial, tenta proteger seu povo. Mas nada disso

produz um sentido histórico. Vendrick falha por conta de manipulação, medo, desinformação, e termina reduzido a um corpo vazio. Ele não se sacrifica heroicamente nem escolhe um destino trágico; apenas desmorona. Vendrick encarna, assim, o colapso do modelo de sujeito que sustentava as metanarrativas modernas: não é portador do futuro, não é salvador, não é centro da história. É apenas mais um rei em uma longa cadeia de fracassos que se repetem sem finalidade.

E conforme o jogador avança em direção a uma conclusão e precisa decidir o futuro de *Drangleic* e do ciclo, ele precisa lidar com vozes desconexas, das quais cada uma oferece interpretações parciais, incompletas ou contraditórias sobre *Drangleic*, sua história e seus possíveis futuros. *Shalquoir*, uma gata falante que observa o jogador com ironia e ambiguidade, sugere que nada que o jogador faça é algo novo, e que tudo um dia já transcorreu. Enquanto isso, *Arauto de Esmeralda* (uma emissária de um poder que ela compreende parcialmente) guia o jogador através de uma promessa incerta: “quebrar o ciclo”, mas todas as suas palavras oscilam entre fé, dúvida e fatalismo. E *Aldia*, talvez a figura mais pós-moderna da série, torna-se o crítico interno do próprio sistema: ele rejeita a chama, rejeita narrativas míticas, rejeita repetições históricas, mas ao mesmo tempo não oferece uma alternativa sólida. Sua voz é a da anti-metanarrativa: ela questiona, desestabiliza, abre possibilidades, mas nunca fecha uma interpretação.

Existem vozes que coexistem e não necessariamente conseguem se fundir. Nenhuma delas é "verdadeira", e cada uma tem um ângulo situado, limitado e pessoal. *Dark Souls II* substitui a narrativa de alto nível por uma ecologia de pequenos discursos, todos existindo dentro de seus próprios parâmetros, muito parecido com os jogos de linguagem de Lyotard. O conhecimento do mundo não é mais um projeto enciclopédico, mas se transforma em um quebra-cabeça instável de relatos locais. Essa multiplicidade também se reflete nos finais do jogo. Não há um final verdadeiro, nem uma escolha que resolva o destino de *Drangleic*. Ligar a chama ou abandonar o trono não encerra o ciclo, não corrige a história, não produz um significado universal. Cada final é meramente um gesto local, uma decisão contingente dentro de um sistema que não pode mais ser ordenado por uma narrativa transcendente. O jogo rejeita explicitamente a teleologia moderna, e produz uma estética do indecível.

5. Conclusão

Uma análise abrangente de *Dark Souls* e *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*, guiada pela análise de Lyotard, indica uma transição contínua: de um mundo estruturado por uma metanarrativa moderna para um marcado por fragmentação, instabilidade e multiplicidade de discursos. No primeiro jogo, temos um mito fundador reconhecível, a *Era do Fogo*, para explicar a origem e o propósito do mundo, que nos diz que o jogador é o herói escolhido, por uma agência teleológica. No entanto, fissuras internas, ilusões encenadas e lendas falsas minam essa promessa narrativa, revelando que ela depende de jogos de linguagem frágeis e conflitantes.

Este processo de ruína torna-se absoluto em *Dark Souls II*. O mundo não é mais estruturado por uma narrativa totalizante, mas por camadas descontínuas de reinos esquecidos, vestígios históricos e versões contraditórias que não convergem para nenhuma verdade final. O sujeito, outrora o centro de uma missão cósmica, vê seu papel esvaziado, reduzido a um peregrino anônimo que atravessa um universo cujos significados se dissolveram. As figuras que tentam guiar o jogador não constroem coerência: elas a desmantelam, revelando que toda narrativa é apenas uma interpretação localizada, nunca uma fundação.

Então, ambos os jogos encenam, de maneiras respectivas e individuais, a lógica pós-moderna delineada por Lyotard: descrença em metanarrativas, a dispersão de discursos, a perda de um sujeito unificador e o surgimento de uma experiência estética baseada em lacunas, fragmentos e incerteza. *Dark Souls* mostra a metanarrativa em colapso enquanto *Dark Souls II* mostra o que resta após sua queda. A série, então, não apenas tematiza a crise de legitimação, ela a transforma na própria estrutura de sua narrativa e de seu mundo, convidando o jogador a habitar um espaço onde não há respostas finais, apenas possíveis interpretações.

Referências

LYOTARD, Jean François. A Condição Pós Moderna; tradução Ricardo Corrêa Barbosa - 21 ed. - Rio de Janeiro: José Olympio, 2025

DARK Souls: Remastered. 1st. Tokyo: FromSoftware., 2018. jogo eletrônico.

DARK Souls II: Scholar of the First Sin. 1st. Tokyo: FromSoftware, 2015. jogo eletrônico.

COMPANY HISTORY. **FromSoftware.** Tokyo: FromSoftware, 2025. Disponível em: https://www.fromsoftware.jp/ww/company_history.html. Acesso em: 29 out. 2025.

MIYAZAKI. **IMDB.** Seattle: IMDB, 2025. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm2329298/>. Acesso em: 29 out. 2025.

DARK SOULS II - FULL CAST & CREW. **IMDB.** Seattle: IMDB, 2025. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2794338/fullcredits/?ref_=tt_cst_sm. Acesso em: 29 out. 2025.

MACDONALD, Keza. Souls Survivor: Director Hidetaka Miyazaki discusses the origins and ideology behind From Software's masterpiece.. In: IGN. **Eurogamer.** London, 28 mai. 2010. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/souls-survivor?page=4>. Acesso em: 29 out. 2025.

SWAN, Cameron. Miyazaki is Absolutely Right About Dark Souls 2. In: Valnet Publishing Group. **Game Rant.** Montreal, 14 mar. 2024. Disponível em: <https://gamerant.com/dark-souls-2-miyazaki-claim-true-elden-ring-similar/>. Acesso em: 29 out. 2025.

O'BRIEN, Lucy. Dark Souls: Todas as novidades da remasterização: Grandes mudanças chegarão ao multiplayer online. In: Webedia. **IGN.** São Francisco, 3 abr. 2018. Disponível em: <https://br.ign.com/dark-souls-remastered/60474/news/dark-souls-todas-as-novidades-da-remasterizacao>. Acesso em: 29 out. 2025.

CARSON, Don. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry: Whether it's a 100 million dollar Disney ride, a 3D shooter, or a kid's entertainment title, a designer is faced with the same challenge, "How do I draw my audience into my imagined world and make them want to stay?" Don Carson

examines the parallels between designing 3D interactive games and theme park attractions..
In: Informa. **Game Developer**. London, 29 fev. 2000. Disponível em:
[https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-w
orlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry](https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry). Acesso em: 29 out. 2025.