

COLÉGIO SHALLON

GABRIEL BORGES DE OLIVEIRA

EXISTENCIALISMO: DARK SOULS E O EXISTENCIALISMO

GOIÂNIA

2020

GABRIEL BORGES DE OLIVEIRA

EXISTENCIALISMO: DARK SOULS E O EXISTENCIALISMO

Trabalho para conclusão de trimestre na matéria de
filosofia para obtenção de nota máxima ou passível
de aprovação para o fechamento do trimestre

Professor orientador: Renato Borges

GOIÂNIA

2020

GABRIEL BORGES DE OLIVEIRA

EXISTENCIALISMO: DARK SOULS E O EXISTENCIALISMO

Trabalho para conclusão de trimestre na matéria de
filosofia para obtenção de nota máxima ou passível
de aprovação para o fechamento do trimestre
Professor orientador: Renato Borges

Professor Orientador

Goiânia, 26 de outubro de 2020

RESUMO

O objetivo desta dissertação é demonstrar o existencialismo dentro da obra interativa de jogos eletrônicos chamada Dark Souls.

SUMÁRIO

RESUMO.....	04
INTRODUÇÃO.....	06
DISSERTAÇÃO.....	07 ATÉ 16
• Capítulo 1.....	07
• Capítulo 2.....	08 a 10
• Capítulo 2.1.....	11
• Capítulo 2.2.....	12
• Capítulo 3.....	13 a 16
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	17
REFERÊNCIA BIBLIOGRAFIA.....	18

INTRODUÇÃO

Neste trabalho é apresentado a história resumida de Dark Souls e fora relacionado o existentialismo com algumas interações que o jogador possui com o mundo de Dark Souls e de como o jogador existe neste mundo e de como ele poderá moldar sua essência tanto neste mundo fantasioso quanto na vida do jogador caso resolva agregar algo a sua existência.

CAPÍTULO 1: O QUE É DARK SOULS

Dark Souls se trata de um jogo eletrônico lançado em 2011 pela FromSoftware para as plataformas PlayStation 3 e Xbox 360, foi o sexto jogo da empresa que usufrui da jogabilidade RPG (*Role Playing-Game*) sendo o primeiro a saga King's Field (1994-2001) onde o primeiro jogo foi lançado em 1994 e o quarto em 2001. Já o quinto jogo seria o precursor de toda a série souls; Demon Souls jogo lançado em **2009** que não foi muito reconhecido em seu lançamento nem durante sua vida, entretanto sua fama cresceu quando fora divulgado boca a boca pelos jogadores anos depois após o lançamento do primeiro Dark Souls e foi bastante elogiado pela sua extrema dificuldade, sistemas complexos, direção de arte impecável e obscuridade por trás de sua história.

Dark Souls (2011) após seu lançamento também não fora reconhecido muito bem sendo bem obscuro, mas após alguns anos de seu lançamento começou a ganhar certa fama sendo passado boca a boca pelos jogadores assim como Demon Souls seria conhecido futuramente e também pelos mesmos motivos como, por exemplo, sua elevada dificuldade, sistemas complexos, direção de arte impecável, obscuridade e complexidade por trás de sua história e agora também pelo seu gigante mapa e interconectado em outras as palavras todo o mapa é conectado a outros por atalhos ou caminhos facilitando a ida e a volta do jogador de um lugar a outro.

Dark Souls assim como seu antecessor usou e abusou da fantasia medieval e antigas cantigas europeias para se moldar, entretanto trouxe um tom mais sombrio a esta fórmula e assim apresentando um ambiente e mitologia de uma ***fantasia sombria*** onde o jogador não é bem um herói mas sim parte do problema e que terá de caminhar em meio ao caos para cumprir seu destino ou negá-lo por seu egoísmo ou quem sabe sabedoria.

CAPÍTULO 2: A HISTÓRIA DE DARK SOULS

"In the Age of Ancients the world was unformed, shrouded by fog. A land of gray crags, Archtrees and Everlasting Dragons. But then there was Fire and with fire came disparity. Heat and cold, life and death, and of course, light and dark. Then from the dark, They came, and found the Souls of Lords within the flame. Nito, the First of the Dead, The Witch of Izalith and her Daughters of Chaos, Gwyn, the Lord of Sunlight, and his faithful knights. And the Furtive Pygmy, so easily forgotten

With the strength of Lords, they challenged the Dragons. Gwyn's mighty bolts peeled apart their stone scales. The Witches weaved great firestorms. Nito unleashed a miasma of death and disease. And Seath the Scaleless betrayed his own, and the Dragons were no more.

Thus began the Age of Fire. But soon the flames will fade and only Dark will remain. Even now there are only embers, and man sees not light, but only endless nights. And amongst the living are seen, carriers of the accursed Darksign.

Yes, indeed. The Darksign brands the Undead. And in this land, the Undead are corralled and led to the north, where they are locked away, to await the end of the world... This is your fate."

-Cutscene inicial de Dark Souls

Tradução: "Na Era dos Antigos o mundo não estava formado, envolto por neblina. Uma terra de penhascos cinzentos, árvores e dragões eternos. Mas então houve fogo e com o fogo veio a disparidade. Calor e frio, vida e morte, e claro, luz e escuridão. Então, do escuro, eles vieram, e encontraram as Almas dos Lordes dentro da chama. Nito, o Primeiro dos Mortos, A Bruxa de Izalith e suas Filhas do Caos, Gwyn, o Senhor da Luz do Sol, e seus cavaleiros fiéis. E o Pigmeu Furtivo, tão facilmente esquecido

Com a força dos Lordes, eles desafiaram os Dragões. Os poderosos raios de Gwyn descascaram suas escamas de pedra. As Bruxas teceram grandes tempestades de fogo. Nito desencadeou um miasma de morte e doença. E Seath, o descamado traiu o seu próprio, e os Dragões não existiam mais.

Assim começou a Era do Fogo. Mas logo as chamas desaparecerão e só a escuridão permanecerá. Mesmo agora só há brasas, e o homem não vê luz, mas apenas noites intermináveis. E entre os vivos são vistos, portadores da maldição do sinal negro

Sim, de fato. O sinal negro marca os Mortos-Vivos. E nesta terra, os Mortos-Vivos são encurralados e levados ao norte, onde estão trancados, para esperar o fim do mundo... Esse é o seu destino”

Lordran é o reino onde os eventos do primeiro Dark Souls acontecem, sendo também o primeiro erguido durante a era do fogo após a derrota dos dragões pelos quatro lordes: Gwyn, A Bruxa de Izalith e suas filhas, Nito o primeiro dos mortos e Seath o descamado. Quando o reino de Lordran fora erguido Gwyn passou a ser tratado como um deus pelos seus súditos e assim garantindo grande poder e respeito pelos seus súditos, e com este poder Gwyn dividiu entre seus parceiros partes do domínio de Lordran e partiu um pouco de sua alma para Seath. A Bruxa de Izalith e suas filhas se estabeleceram no na área mais profunda do reino, Nito fez as catacumbas seu lar e local de trabalho onde gerenciava os mortos, Seath o descamado se estabeleceu na biblioteca real do reino que inclusive fora dada por Gwyn e por fim Gwyn se estabeleceu na cidade dos deuses Anor Londo.

Após alguns anos da batalha contra os dragões, Gwyn já com 3 filhos, começou a perceber que a primeira chama estava começando a se apagar e que também duas anomalias começavam a surgir em seu reino sendo a primeira a *maldição* onde as pessoas que estivessem marcadas com o **sinal negro** estavam condenadas a condição de morto-vivo onde não é possível morrer de fato e ao decorrer do tempo a alma de quem fora marcado com este terrível sinal começava a se esvair e logo se tornava um ser irracional e motivado apenas pelos instintos mais primitivos e animalescos do homem. Já a segunda anomalia seria o avanço da escuridão do “**abismo**” em uma terra distante chamada Oolacile entretanto a causa deste avanço era até então desconhecida.

Desta forma Gwyn ordenou aos seus cavaleiros mais leais e poderosos para que contenham o avanço do abismo e quanto ao problema da maldição ordenou que fosse construído uma grande fortaleza ao norte de Lordran para que predessem os marcados pela maldição.

Vendo que a primeira chama continuava a se apagar, dia após dia, Gwyn como um último ato de desespero contatou a Bruxa de Izalith para que ela tentasse resolver este problema e assim foi feito. Izalith e suas filhas depois de certo tempo conseguiram replicar de alguma forma a primeira chama, entretanto segundos depois da criação de uma primeira chama algo de errado acontece e a cópia da chama acaba liberando uma grande onda de poder que resultou no **caos**, onde a Bruxa de Izalith, suas filhas e tudo que estava dentro de seu domínio sucumbiram a chama do **caos** e se tornaram demônios além de criar outros no decorrer do tempo.

Gwyn perdendo o contato com a Bruxa de Izalith e desolado resolve se sacrificar para a chama e estender a era do fogo por mais algumas centenas de anos para que a “*era da escuridão*” não se iniciasse. Mas antes de partir, Gwyn ordenou ao seu filho mais novo Gwyndolin, que protegesse a cidade de Anor Londo.

Gwyndolin fora criado como uma garota por conta de sua grande afinidade com o poder da lua e também a última divindade capaz de proteger Anor Londo, entretanto por conta de sua aparência repulsiva decide se trancafiar em um grande salão que futuramente veio a ser o túmulo de seu pai e também dali liderar o pacto da lua negra, pacto esse que era designado apenas para os cavaleiros mais dedicados e com o objetivo de o ajudar a proteger Anor Londo e usando a imagem de sua irmã mais velha Gwynevere ele manipula os mortos-vivos escolhidos a reacender a primeira chama para que assim a era da “escuridão” não chegue.

Ornestein um dos quatro cavaleiros de Gwyn e Smough o carrasco do reino foram destacados para a tarefa de auxiliar Gwyndolin e proteger a “princesa Gwynevere”.

E assim a história de Dark Souls se inicia, onde o personagem criado pelo jogador é escolhido como o morto-vivo que irá reacender a chama ou quebrar o ciclo e não reacendê-la para assim se iniciar a era da escuridão.

CAPÍTULO 2.1: CAMINHOS A SEREM ESCOLHIDOS

No final de cada Dark Souls é dada ao jogador a escolha entre reacender a chama ou a negar, explicando melhor este fato a chama seria uma época de luz e felicidade artificial, uma grande fantasia e que acabaria logo, e a escuridão seria o percurso natural das coisas, a ordem natural, e a verdadeira natureza do ser humano. Mas o verdadeiro objetivo por trás destas escolhas é de descobrir qual seria a concepção do jogador, o que o jogador escolheria, entretanto independente da escolha do jogador o game não nos diz o que acontece em seguida de maneira específica

Essas escolhas de certa forma nos trazem uma reflexão existencialista para o jogador, do que ele faria nessa situação o que **escolheria**?

CAPÍTULO 2.2: SIGNIFICADOS DE ALGUNS TERMOS

Na história de Dark Souls é mencionado um quarto lorde que seria o **Pigmeu Furtivo**, este pigmeu com sua alma criou a **raça dos humanos** que não eram tão poderosos mas que a pedido de Gwyn na luta contra os dragões, os humanos ajudaram a Gwyn fabricando armamentos para seu exército. No fim da guerra contra os dragões, Gwyn percebendo o perigo que a raça dos humanos traria para seu reinado os exilou de Anor Londo mas as alojou em no entorno de Lordran com medo de que os humanos tomassem seu poder e iniciasse a “*era da escuridão*”.

Dark Souls trata os humanos como seres inconvenientes, imundos e com uma natureza imperfeita e até mesmo podre, mas que no fim são apenas seres vivos cometendo erros, escolhendo seus rumos e tomando decisões. E o medo de Gwyn era de que os humanos escolhessem se revoltar contra ele e tomassem seu trono, mesmo que em unidade sejam bastante fracos em conjunto os humanos teriam uma chance de derrubar Gwyn e seu reinado e impor a ordem natural do mundo em que todos os seres vivos estariam sujeitos a “*escuridão*”, estariam sujeitas a fazerem escolhas e não poderiam **negar sua liberdade e encontrar um propósito de vida sem antes existir e viver**

CAPÍTULO 3: EXISTENCIALISMO EM DARK SOULS

Dark Souls nos apresenta o existentialismo de maneira discreta em seu enredo mas que no decorrer da aventura tal “conceito” se torna bem mais amplo e perceptível para jogadores que conhecem acerca do tema. Um dos primeiros momentos em que o jogo lhe apresenta o existentialismo em si seria no prólogo da aventura, na criação do personagem para ser mais exato, onde se define classe como cavaleiro, ladrão, despojado etc... A aparência do personagem e por último um “**presente**”. Logo após a criação do personagem o **jogador logo se vê no mundo**, em uma cela, onde ali o jogador se vê vazio e do teto cai um corpo com uma chave presa a si, e partir deste momento, o jogador é **completamente imerso neste mundo e a mercê de “sua própria existência” e escolhas.**

Para justificar o ponto descrito acima segue um dos pensamentos do filósofo *Jean-Paul Sartre* que seria a questão da “***Existência preceder a essência***” em outras palavras, o Ser Humano deve primeiramente **existir** no mundo para que assim ele possa adquirir sua **essência** e moldá-la ao decorrer de sua existência.

Outro momento que ainda pode ser relacionado ao existentialismo ainda no prólogo do jogo seria quando o jogador avança um pouco mais pelo sanatório, a área inicial onde o jogador “nasce”, passando pelos obstáculos iniciais e se depara com o NPC (non-playable character) Oscar de Astora que no momento está as portas da morte e com sua essência aparentemente “já formada” entretanto ele se encontra no seu mais puro estado de desespero, que para *Kierkegaard* é o afastamento da existência, a pior das doenças e único mal sem cura.

Neste estado ele definha e pede para o jogador para ouvir sua história que em poucos termos se resume ao seu desespero e seu medo por ter falhado em sua missão que seria libertar o “morto-vivo” correto e após esta conversa caso o jogador **decida** ouvi-lo, Oscar o presenteia com alguns frascos de Estus (uma bebida curativa) e a chave do portão principal do sanatório e em seguida quando o personagem do jogador sai pela porta e avança alguns metros é possível ouvir o som de “morte” do jogo logo atrás indicando sua provável “morte” ou nas palavras do jogo a perca de sua **humanidade** se tornando um **vazio**.

Após estes eventos com o NPC Oscar o jogador segue pelos corredores do sanatório vencendo os obstáculos iniciais e descobrindo um pouco mais do mundo em que fora lançado e por consequência iniciando a formação de sua essência, e quando o jogador enfrenta o primeiro chefe do jogo, o vence e sai pelas portas do asilo e é transportado para o santuário do elo do fogo ou mais conhecido pela comunidade como “Firelink Shrine” é apresentado para o jogador de fato o mundo de Dark Souls, sendo neste momento completamente **livre** para tomar suas decisões, **livre** para trafegar por aquele mundo e **livre** para adquirir mais essência durante sua existência neste mundo.

A partir deste momento em que o jogador é largado de fato no mundo de Dark Souls o próprio jogador em suas explorações terá de fazer escolhas e tomar decisões, seja para avançar no jogo, seja para não morrer ou para completar quests (missões) dos NPC's, assim formando sua essência aos poucos. Alguns outros exemplos do existencialismo estaria nos NPC's do jogo onde quase todos possuem uma quest-line (missões lineares) que dependendo da escolha do jogador tal NPC pode ou vir a ter um triste final ou pelo menos, algo próximo a um final neutro. Um bom exemplo de quest-line seria do primeiro NPC visível no santuário que é o Guerreiro Cabisbaixo onde conversando com ele é dito de certa forma o “objetivo” do jogador mas o guerreiro afirma que o jogador falhará e que todos estão fadados ao **desespero** de se tornar um **vazio**, quando o jogador vai explorando o mundo e enfrentando os desafios do mesmo e obtém a vitória sob o terceiro chefe inicial que seriam as Gárgulas e toca o primeiro **sino do despertar** e volta a conversar com o Guerreiro ele fica impressionado com a conquista do jogador entretanto ainda mantém sua fala de angustia de que todos estão fadados ao vazio e quando o jogador vai explorando mais ainda o mundo e toca o segundo sino do despertar após uma árdua batalha e volta a conversar com o Guerreiro ele de certa forma fica feliz com seu feito mas ainda acredita fervorosamente em suas palavras e eventualmente quando o jogador abrir os portões do elevador para New Londo Ruins (Ruínas de Nova Londo) que se localiza abaixo do santuário quando estiver mais forte ele encontrará o mesmo guerreiro no estado vazio e pronto para atacar o jogador.

Agora colocando alguns detalhes para o melhor esclarecer do parágrafo acima e justificando o existencialismo no mesmo, vemos durante os diálogos entre o Guerreiro Cabisbaixo e o jogador que as falas do guerreiro e suas tonalidades sempre indicam o menosprezo ao jogador e sempre tentam desmotivar o jogador de seu suposto propósito mas

que ao mesmo tempo sempre indicam o medo e a angustia do guerreiro de sair do santuário e se tornar um vazio.

Quando o jogador toca o primeiro sino do despertar que inclusive depende de onde o jogador escolheu explorar pois não existe uma ordem específica e conversa com o Guerreiro cabisbaixo ele realmente fica impressionado com a conquista do jogador mas logo após tenta desmotivar a ir para o próximo dizendo que será suicídio a próxima empreitada do jogador e com isso podemos tirar que o Guerreiro quer a todo custo influenciar a decisão do jogador para que ele desista do jogo e pare de existir naquele mundo. E após tocar o segundo sino do despertar e acordar uma das serpentes primordiais, **Frampt**, ele lhe da suas congratulações porém reclama do que fez, como se o jogador estivesse perturbando sua angustia e dirá que ele precisa fazer algo a respeito e nesse momento caso o jogador escolha abrir a porta do elevador para New Londo Ruins, o Guerreiro Cabisbaixo resolve sair do santuário e encontra seu triste destino aos portões da ponte para New Londo Ruins que será sua transformação em vazio, mas se o jogador escolher acessar New Londo Ruins pelo outro portão e não abir as portas para o elevador ele apenas ira ficar no santuário, recluso até o fim. Nos vemos o existentialismo aqui tanto na manifestação do desespero do Guerreiro Cabisbaixo e da maneira que ele tenta passar isso para o jogador e que para **Kierkegaard** o desespero seria o pior dos males para a existência, quanto nas decisões do jogador, na maneira em que o jogador escolhe primeiramente explorar o mundo, da maneira em que o jogador faz suas escolhas e molda sua essência ao abrir o portão para o elevador e levar o Guerreiro Cabisbaixo para o seu triste fim.

Outro bom exemplo do existentialismo em Dark Souls seria após a chegada do jogador ao santuário, dependendo de onde o jogador escolhe para explorar ele eventualmente chegará em Undead Parish (Capela dos Mortos-vivos) e caminhando por ali e superando seus obstáculos, ele poderá chegar ou no telhado da capela onde ficam as Gárgulas e um dos sinos do despertar ou se for em uma rota alternativa ao telhado da capela chegará em um NPC que está aprisionado em uma cela na capela e caso o jogador em suas explorações tenha achado a chave ou nos **presentes** dados na criação do personagem ter escolhido a chave mestra ele poderá libertar este NPC que se chama Lautrec de Carim, que após ser libertado agradece o jogador e pede para o jogador ser paciente para sua recompensa e no final de seu diálogo ri em um tom de certa forma maligno.

Quando o jogador volta para o santuário ele encontrará Lautrec sentado olhando para a Firekeeper (Guardiã do Fogo) e quando o jogador conversa com Lautrec ele dará ao jogador sua recompensa que é um medalhão da luz solar (item de um dos pactos do jogo) e dirá ao jogador que não tem mais nenhuma recompensa para o mesmo e ficará ali sentado. Quando o jogador avança mais um pouco e toca o segundo sino do despertar e volta para firelink e ir onde Lautrec originalmente estava percebe que ele não estará mais lá e que a Guardiã do Fogo fora assassinada e que em seu corpo se for vasculhado o jogador encontrará o orbe de olho negro.

Quando o jogador chega a **Anor Londo** a cidade dos deuses e chegar ao salão principal do palácio de Gwyn, aparecerá uma mensagem na tela dizendo que o orbe de olho negro vibra naquele local, e caso o use o orbe o jogador irá invadir o mundo de Lautrec que após ser invadido confessa que assassinou a Guardiã do Fogo afirmando que ela teria muitas humanidades e que tais humanidades seriam de grande utilidade para seu propósito. O jogador ao invadir seu mundo deve matá-lo caso queira que a Guardiã do Fogo possa voltar a vida e caso o jogador mate Lautrec ele receberá o anel do favor e a alma da Guardiã do fogo e voltando para o santuário o jogador ao se dirigir ao originalmente a Guardiã ficava e devolver sua alma o jogador irá revivê-la entretanto ela que antes não podia falar agora pode entretanto isso é algo ruim para ela pois a Guardiã alega que suas palavras são impuras e pede para o jogador não conversar com ela.

Agora contextualizando dentro do existencialismo, vemos que Lautrec escolheu não ter liberdade em amor a uma força maior que seria uma deusa chamada Fena e adquiriu um sentido para sua vida não pela sua existência, não por um significado que ele adquiriu ao decorrer de sua existência, mas sim por acreditar no amor entre uma deusa e ele e usando sua vida apenas para servir isso, para **Kierkegaard** isso é considerado o **absurdo** onde ele afirma que procurar algum significado para a vida é algo humanamente impossível pois não a sentido que possa ser achado na vida que não seja nós que demos ao decorrer de nossa existência, e também entramos na questão de Lautrec negar sua liberdade que de acordo com **Jean-Paul Sartre** é um ato de má-fé e desonestade por negar a própria liberdade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dark Souls em suma possui uma história além do existentialismo que pode ser interpretada de diversas maneiras como, por exemplo, ser relacionado com as fases da depressão humana mas grande parte da história do universo de Dark Souls é majoritariamente relacionada ao existentialismo, desde a liberdade e questionamentos no mundo até decisões que o jogador pode tomar e ter suas devidas consequências mas que no fim apenas vai agregar a essência do jogador e lhe fazer refletir caso tenha conhecimento acerca do existentialismo ou de outros tópicos que não convirão nesta dissertação acerca de todo o universo Souls e seus significados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Neste trabalho foram usados os conhecimentos dados pelo professor e orientador Renato Borges, também fora usado meus conhecimentos acerca de Dark Souls e sua história mas também fora usado alguns sites de referência e será colocado nas referências uma recomendação de um livro que aprofunda no universo de Dark Souls

Links:

- <https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/dark-souls-from-software-existentialism-philosophy/>
- <https://www.culturagenial.com/sartre-existencialismo/>
- <https://brasilescola.uol.com.br/filosofia/existencialismo-sartre.htm>
- <https://www.todoestudo.com.br/historia/existencialismo>
- <https://laparola.com.br/soren-kierkegaard-e-o-existencialismo>
- <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Characters>

Livro recomendado

- **Dark Souls: Beyond the Grave Vol.1**