

**DO IDEAL INDIVIDUAL À HERANÇA NARRATIVA:
A TRANSFORMAÇÃO DO QUIXOTISMO EM *LIMBUS COMPANY***

João Vitor Vieira Ferreira¹
Sérgio Roberto Massagli²

INTRODUÇÃO

Desde sua publicação no início do século XVII, *Dom Quixote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes, consolidou-se como uma das obras mais influentes da literatura ocidental e frequentemente é reconhecido como o primeiro romance moderno. Além de seu impacto na história do gênero romanesco, a obra originou o conceito de quixotismo, associado à persistência de ideais diante das limitações impostas pela realidade. A permanência desse arquétipo ao longo dos séculos evidencia sua capacidade de ultrapassar o contexto de origem e ser reinterpretado em diferentes momentos históricos, linguagens artísticas e suportes midiáticos.

Na contemporaneidade, os clássicos literários continuam a circular por meio de adaptações, releituras e processos intertextuais que os inserem em novos contextos culturais. Entre essas formas de recepção, os videogames têm se destacado por combinar narrativa, imagem, som e interatividade, constituindo espaços relevantes para a ressignificação de personagens e temas oriundos da tradição literária. Nesse contexto, destaca-se *Limbus Company* (2023), jogo desenvolvido pela Project Moon que reúne releituras de personagens inspirados em obras canônicas da literatura mundial.

Dentre essas releituras, a personagem Dom Quixote, posteriormente revelada como Sancho, apresenta um diálogo direto com o romance cervantino, retomando e transformando elementos associados ao quixotismo. Diante disso, esta pesquisa busca responder à seguinte questão: de que maneira o arquétipo quixotesco é reinterpretado em *Limbus Company* e quais transformações essa releitura intermediária produz no conceito de quixotismo?

O estudo justifica-se pela relevância de compreender como obras clássicas permanecem ativas no imaginário cultural contemporâneo por meio de novas mídias. Além disso, contribui para as discussões da Literatura Comparada ao investigar processos de adaptação, intertextualidade e ressignificação em um meio ainda pouco explorado pelos estudos literários. Assim, o objetivo geral consiste em analisar como *Limbus Company* reinterpreta o quixotismo a partir da personagem Dom Quixote/Sancho, investigando a transição do idealismo individual cervantino para uma concepção baseada em herança narrativa, memória e participação do jogador.

1 METODOLOGIA

¹ Acadêmico do Curso de Letras – Português e Espanhol – Licenciatura, 10.^a Fase. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, *Campus* Realeza. joaovieira@estudante.uffs.edu.br

² Doutor em Estudos Literários. Orientador. Professor do Curso de Letras Português e Espanhol – Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, *Campus* Realeza. sergio.massagli@uffs.edu.br

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo teórico de natureza qualitativa, com finalidade exploratória e descritiva. O trabalho insere-se no campo da Literatura Comparada e tem como objeto de análise a representação do quixotismo no jogo eletrônico *Limbus Company* (2023), em diálogo com *Dom Quixote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes.

A geração dos dados ocorreu por meio de documentação indireta, fundamentada em pesquisa bibliográfica e análise documental. O corpus é composto pelo romance cervantino, pela narrativa do jogo digital e por estudos teóricos sobre adaptação, intertextualidade, dialogismo e o conceito de quixotismo. Entre os principais referenciais utilizados destacam-se Linda Hutcheon (2013), Julia Kristeva (2005), Mikhail Bakhtin (2011), Miguel de Unamuno (2024) e Harold Bloom (2013).

O método de abordagem adotado é o dedutivo, partindo de conceitos da Literatura Comparada e dos estudos de adaptação para a análise do corpus. Quanto aos métodos de procedimento, emprega-se o método comparativo, por meio da identificação das aproximações e distanciamentos entre o romance cervantino e sua releitura contemporânea no videogame. A análise concentra-se na construção da personagem Dom Quixote/Sancho, investigando como o arquétipo quixotesco é transformado no contexto do videogame e de que maneira conceitos como herança narrativa, memória e agência do jogador contribuem para a atualização do quixotismo em uma mídia interativa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A presente pesquisa fundamenta-se em contribuições da Literatura Comparada, dos estudos de adaptação e das reflexões sobre o quixotismo. Para compreender as relações estabelecidas entre *Dom Quixote de la Mancha* e *Limbus Company*, adota-se inicialmente o conceito de intertextualidade proposto por Julia Kristeva (2005), segundo o qual todo texto se constrói a partir da assimilação e transformação de textos anteriores. Nessa perspectiva, a obra contemporânea não reproduz passivamente seu antecedente, mas estabelece com ele uma relação de diálogo e ressignificação.

Essa compreensão é ampliada pelas contribuições de Mikhail Bakhtin (2011), especialmente por meio dos conceitos de dialogismo e polifonia. Para o autor, os discursos são constituídos em interação com outras vozes sociais e culturais. Tal perspectiva permite compreender *Limbus Company* como um espaço de encontro entre diferentes tradições literárias, no qual personagens, temas e valores oriundos do romance cervantino são reconfigurados em um novo contexto narrativo.

A análise também se apoia na teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2013), que compreende a adaptação como um processo criativo de recriação e interpretação, e não como mera reprodução do texto de origem. Complementarmente, Janet Murray (2003) contribui para a compreensão das especificidades narrativas dos ambientes digitais e do papel da agência do jogador na construção da experiência ficcional.

Por fim, a investigação do quixotismo fundamenta-se principalmente na leitura de Miguel de Unamuno (2024), para quem Dom Quixote representa a afirmação da vontade e do ideal diante das limitações impostas pela realidade. Essa interpretação dialoga com a leitura de Harold Bloom (2013), que reconhece na personagem cervantina um arquétipo cultural capaz de ultrapassar os limites da obra original. A partir dessas perspectivas, o quixotismo é compreendido não apenas como

característica de um personagem específico, mas como um princípio simbólico suscetível de ser reinterpretado em diferentes contextos históricos e midiáticos.

3 ANÁLISE

A narrativa de *Limbus Company* insere personagens inspirados em obras clássicas da literatura mundial em um universo distópico compartilhado. Diferentemente de obras que buscam reproduzir de maneira mais próxima seus textos de origem, o jogo realiza um processo de ressignificação, no qual personagens e temas literários são reinterpretados segundo as necessidades de uma nova narrativa. Nesse contexto, a personagem Dom Quixote destaca-se entre os vários por estabelecer um diálogo direto com a obra de Cervantes.

Assim como o cavaleiro manchego, a personagem demonstra forte adesão a ideais de justiça, heroísmo e honra, frequentemente interpretando a realidade a partir de valores incompatíveis com o mundo que a cerca. Inserida em uma sociedade marcada pela violência e pelo pragmatismo, sua visão idealizada produz conflitos semelhantes aos observados no romance cervantino. Um exemplo ocorre quando a personagem intervém para impedir a separação de uma mãe e sua filha, ação motivada por princípios éticos que resulta em consequências negativas para seu grupo. Tal episódio remete à cena dos galeotes em *Dom Quixote*, na qual a tentativa de corrigir uma injustiça termina produzindo resultados opostos aos pretendidos.

Entretanto, a principal transformação promovida pelo jogo ocorre na revelação de que a personagem conhecida como Dom Quixote é, na realidade, Sancho. Diferentemente da obra de Cervantes, em que cavaleiro e escudeiro ocupam posições complementares, *Limbus Company* funde ambas as figuras em uma única personagem. A partir desse deslocamento, o quixotismo deixa de se apresentar predominantemente como expressão individual de um sujeito em conflito com a realidade e passa a assumir, de forma mais explícita, a configuração de uma herança narrativa transmitida entre personagens.

A subversão da dicotomia cavaleiro/escudeiro em *Limbus Company* alcança sua expressão mais significativa no confronto final entre Sancho e Dom Quixote. Neste embate, as funções narrativas tradicionais são subvertidas: o mestre, outrora fonte do ideal, assume uma postura de desengano absoluto, enquanto a escudeira reivindica para si o fardo da cavalaria. Neste momento, Dom Quixote manifesta um niilismo terminal ao sentenciar a futilidade da jornada de Sancho, afirmando que, inevitavelmente, ela “cairá da sela” (Project Moon, 2023, Capítulo 7)³ e o sonho se dissipará diante da crueza do real. Esse discurso representa o fechamento do ciclo quixotesco pelo viés da derrota, em que o cavaleiro cervantino, ao recuperar a razão, nega a validade de sua existência anterior e falece.

Diante da sentença do mestre de que o sonho cavalleiresco é uma ilusão vazia e fadada ao fracasso, a resposta de Sancho evidencia uma autoconsciência inédita se comparada ao herói cervantino original: “Sei que, mesmo para alguns, posso parecer estar apenas interpretando um personagem [...] Se eu perseverar na jornada que escolhi e continuar esta história, então esse será o meu... o seu sonho.” (Project Moon, 2023, Capítulo 7).

³ Todas as citações de *Limbus Company* apresentadas neste trabalho foram traduzidas pelo autor a partir da versão inglesa do jogo.

Essa fala sintetiza o deslocamento conceitual proposto pelo jogo. Ao contrário do fidalgo manchego de Cervantes, que agia sob o efeito de uma loucura induzida pela leitura de romances de cavalaria, a Sancho de *Limbus Company* reconhece a natureza performática de seus atos (“interpretando um personagem”). Há uma clareza trágica em sua postura: ela tem consciência da crueza do real e de sua própria inadequação, mas escolhe, deliberadamente, habitar a ficção, indo além do final do cavaleiro cervantino. A hesitação linguística capturada na transição pronominal do “meu... o seu sonho” materializa textualmente a operação da releitura. O ideal ético da cavalaria deixa de ser uma propriedade psicológica do indivíduo original e se converte em uma camada textual e simbólica que é voluntariamente herdada e reescrita pela escudeira.

Além disso, o videogame introduz um elemento ausente no romance cervantino: a participação direta do jogador. Diferentemente do livro de Cervantes, no qual o leitor assume uma postura contemplativa e distanciada diante da queda do herói, o jogo da *Project Moon* rompe com a passividade ao fundir a narrativa estática à jogabilidade através de uma cutscene interativa. No clímax do capítulo focado em Sancho, quando a persistência da personagem parece esgotar-se diante das forças adversas do cenário distópico, o controle da história é transferido para quem a joga.

A tela do jogo passa a exigir o acionamento repetido e insistente de comandos mecânicos por parte do usuário, sob a inscrição imperativa da frase: “Vamos galopar, juntos!” (*Project Moon*, 2023, Capítulo 7). Nesse instante, opera-se o que Janet Murray (2003) define como o prazer estético da agência, isto é, a capacidade conferida ao sujeito de realizar ações significativas e testemunhar seus resultados em um ambiente virtual estruturado. O esforço físico e a insistência mecânica exigidos nos botões do controle ou do teclado deixam de ser ações vazias e passam a representar o próprio suporte material da herança narrativa. O jogador não está apenas assistindo à manutenção do ideal quixotesco; ele é forçado a sustentá-lo ativamente por meio de sua própria energia e decisão.

Sob essa perspectiva, o quixotismo é profundamente reconfigurado no meio digital: ele deixa de habitar apenas o plano da psicologia dos personagens ou da transmissão de memória interna da ficção, consolidando-se como uma construção compartilhada entre a matriz narrativa e a agência real do jogador. Se para Unamuno (2024) o quixotismo dependia da fé inabalável do espírito em crer contra a razão, em *Limbus Company* essa fé ganha corpo através da mecânica de jogo. O jogador é convidado a habitar a loucura de Sancho e coautorar sua insistência ética contra as regras punitivas do próprio sistema virtual. Assim, a obra contemporânea não reproduz passivamente o arquétipo de La Mancha, mas o reatualiza radicalmente para as condições culturais, interativas e semióticas próprias do meio digital, transformando o ato de jogar em um exercício contemporâneo de quixotismo.

CONCLUSÃO

A presente pesquisa buscou analisar de que maneira o quixotismo é reinterpretado no jogo eletrônico *Limbus Company*, tomando como referência o arquétipo construído por Miguel de Cervantes em *Dom Quixote de la Mancha*. A partir do diálogo entre literatura comparada, estudos de adaptação e intertextualidade, observou-se que o jogo não realiza uma simples reprodução da obra cervantina, mas promove uma ressignificação de seus elementos centrais em um novo contexto narrativo e midiático.

A análise demonstrou que a personagem Dom Quixote/Sancho preserva aspectos fundamentais do arquétipo quixotesco, especialmente a defesa persistente de ideais de justiça e heroísmo diante de uma realidade hostil. Contudo, a principal transformação identificada consiste na substituição do idealismo individual do cavaleiro cervantino por uma lógica de herança narrativa. Ao fundir as figuras de Dom Quixote e Sancho em uma única personagem, o jogo desloca o quixotismo do campo da experiência individual para o da continuidade simbólica, em que o ideal sobrevive por meio de sua transmissão e reelaboração.

Além disso, verificou-se que a interatividade própria do videogame amplia esse processo de ressignificação. Em momentos decisivos da narrativa, a participação do jogador torna-se parte constitutiva da permanência do ideal quixotesco, transformando-o em uma construção compartilhada entre personagem, narrativa e jogador. Dessa forma, *Limbus Company* atualiza o arquétipo cervantino para as condições culturais contemporâneas, demonstrando a permanência e a capacidade de renovação dos clássicos literários em novas mídias.

Futuras pesquisas podem ampliar essa discussão por meio da análise de outros personagens de *Limbus Company* inspirados em clássicos literários, bem como investigar de forma mais aprofundada o papel da agência do jogador nos processos de adaptação intermediária.

Conclui-se, portanto, que Limbus Company não apenas preserva o quixotismo, mas o redefine. Na obra cervantina, o ideal quixotesco é sustentado pela crença obstinada de um indivíduo; no videogame, ele passa a depender da continuidade proporcionada por personagens e jogadores que escolhem assumir e prolongar esse legado. O quixotismo deixa de ser centrado apenas experiência do herói e transforma-se em uma prática compartilhada de resistência ao desencantamento do mundo.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **A estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BLOOM, Harold. **O cânone ocidental**: os grandes livros e os escritores essenciais de todos os tempos. 5. ed. Lisboa: Temas e Debates; Círculo de Leitores, 2013.

CERVANTES, Miguel de. **Dom Quixote de la Mancha**. Introdução de John Rutherford. Posfácios de Jorge Luis Borges e Ricardo Piglia. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2012.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. 2. ed. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora UNESP, 2003.



III COLÓQUIO CAMINHOS DE PESQUISA DO GELI

13 e 14 de maio de 2026

PROJECT MOON. **Limbus Company**. Versão 1.106.1. Seul: Project Moon, 2023.
Jogo eletrônico.

UNAMUNO, Miguel de. **Vida de Dom Quixote e Sancho**. Tradução de Felipe Dinardi. São Paulo: Cedet, 2024.