

**ENTRE O CÂNONE E A CULTURA POP: ECOS QUIXOTESCOS DE DOM QUIXOTE
EM LIMBUS COMPANYY**

VIEIRA FERREIRA, J. V; ROBERTO MASSAGLI, S.

Este trabalho trata-se de uma investigação no campo da Literatura Comparada, com foco na intertextualidade entre a obra clássica *Dom Quixote de la Mancha* (1605/1615), de Miguel de Cervantes, e o jogo eletrônico contemporâneo *Limbus Company* (2023), desenvolvido pelo estúdio coreano Project Moon. A pesquisa parte do pressuposto de que o quixotismo, entendido como a permanência simbólica da tensão entre ideal e realidade, marcado pela defesa de ideais e bravura desmedida diante de obstáculos, é um elemento que atravessa séculos e influencia diversas obras, ressurgindo em novas mídias culturais, como os jogos de celular/computador. O objetivo geral consiste em examinar de que modo *Limbus Company* utiliza e reescreve o quixotismo cervantino, especialmente na personagem “Dom Quixote”, que condensa em si a dialética entre cavaleiro e escudeiro, o cavaleiro sonhador e o racional escudeiro, tradicionalmente representada pela dupla Dom Quixote/Sancho. A metodologia aplicada envolve uma análise comparativa, fundamentada em referenciais da teoria da intertextualidade (Kristeva, Bakhtin, Genette) e em estudos críticos sobre o quixotismo (Bloom, Unamuno, Ortega e Gasset), visando identificar paralelos entre passagens do romance cervantino e a narrativa interativa do jogo. A análise preliminar demonstra que a personagem de *Limbus* retoma, por meio de diálogos, escolhas e ações, o espírito quixotesco, ao mesmo tempo em que a adapta ao contexto da realidade da história dentro do jogo e da cultura digital, marcada por elementos visuais, sonoros e interativos que potencializam a experiência estética. Os resultados apontam que *Limbus Company* não apenas revisita motivos quixotescos, mas amplia sua dimensão simbólica, propondo uma reflexão sobre identidade, sonho e resistência em um cenário contemporâneo ao repensar sobre o espírito cavaleiresco de Dom Quixote e apresentar um final único. Desta forma, o estudo evidencia a vitalidade do quixotismo como categoria interpretativa e reafirma a pertinência de se considerar os videogames enquanto objetos legítimos de análise literária e cultural, contribuindo para o alargamento das fronteiras dos estudos acadêmicos em Letras.

Palavras-chave: Dom Quixote; Intertextualidade; Quixotismo; Limbus Company; Literatura Comparada.

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Origem: Pesquisa

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS)

Aspectos Éticos: Não se aplica

[1] João Vitor Vieira Ferreira. Curso de Letras – Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). joaoovieira@gmail.com

[2] Sergio Roberto Massagli. Curso de Letras – Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). sergio.massagli@uffs.edu.br