

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

EDSON SANTANA JUNIOR

**A REPRESENTAÇÃO DA MITOLOGIA GREGA NOS JOGOS:
UMA ANÁLISE DE “GOD OF WAR (2005)”**

**SÃO CRISTÓVÃO – SE
FEVEREIRO DE 2021**

EDSON SANTANA JUNIOR

**A REPRESENTAÇÃO DA MITOLOGIA GREGA NOS JOGOS:
UMA ANÁLISE DE “GOD OF WAR (2005)”**

Artigo Científico entregue ao Departamento de História da Universidade Federal de Sergipe, como requisito obrigatório para a conclusão do curso em Licenciatura Plena em História.

Orientador: Professor Rafael Costa Prata

SÃO CRISTÓVÃO – SE

FEVEREIRO DE 2021

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço aos meus pais, Adriana e Edson, que me incentivaram e investiram em minha educação, além de depositarem toda a confiança, respeito e apoio às minhas decisões.

A minha companheira e esposa, Vanessa, que sempre me ajudou e me apoiou nas horas mais difíceis.

A toda minha família, em especial as minhas avós e tias, que sempre acreditaram na minha capacidade de concretizar os meus sonhos.

A meu orientador, professor Rafael, pela oportunidade de desenvolver essa pesquisa e por todo o profissionalismo com o qual sempre me tratou.

A Deus, pela minha vida e pela capacidade de superar todas as barreiras encontradas ao longo da minha jornada.

A REPRESENTAÇÃO DA MITOLOGIA GREGA NOS JOGOS: UMA ANÁLISE DE “GOD OF WAR (2005)”

Edson Santana Junior¹

Resumo: O presente artigo visa analisar a capacidade de representação e de criação de discursos históricos, acerca da Mitologia Grega, que o jogo digital “God of War” possui, para isso a utilização dos conceitos de Roger Chartier conhecidos como representação e apropriação, além do conceito de consciência histórica abordado a partir da definição de Jörn Rüsen e apoiado em Fronza, Arruda e Freitas, foram fundamentais para esta pesquisa. Logo, para atingir os objetivos propostos, foi feita uma investigação a partir dos principais elementos presentes na narrativa do game, que são Kratos, Ares e a Caixa de Pandora, em contraponto as suas existências no discurso mitológico grego. Por fim, esta pesquisa contribui para o despertar de uma nova visão acerca dos jogos eletrônicos, não somente como um produto de entretenimento, mas sim como o provedor de narrativas históricas que atingem o público em massa.

Palavras-chaves: Jogos, Kratos, God of War, Mitologia Grega, Representação e Consciência Histórica.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo analizar la capacidad de representación y la creación de discursos históricos sobre la Mitología Griega, que el juego digital “God of War” tiene, para eso, el uso de los conceptos de Roger Chartier conocidos como representación y apropiación, además del concepto de conciencia histórica abordado desde la definición de Jörn Rüsen y apoyado por Fronza, Arruda y Freitas, fueron fundamentales para esta investigación. Por tanto, para lograr los objetivos propuestos, se realizó una investigación a partir de los principales elementos presentes en la narrativa del juego, que son Kratos, Ares y la Caja de Pandora, en contraste con sus existencias en el discurso mitológico griego. Finalmente, esta investigación contribuye al despertar de una nueva visión sobre los juegos electrónicos, no solo como producto de entretenimiento, sino como proveedor de narrativas históricas que llegan al gran público.

Palabras claves: Juegos, Kratos, God of War, Mitología Griega, Representación y Conciencia Histórica

¹ Discente do curso de Licenciatura em História pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). E-mail: juniorsaed11@gmail.com.

1. INTRODUÇÃO

A mitologia grega foi um dos pilares fundamentais para a formação da cultura ocidental ao longo da história humana. Para os gregos antigos, o mito era a explicação da posição do homem enquanto indivíduo no mundo e de todos os fenômenos da natureza, ou seja, era a sua religião. Enquanto que para o homem contemporâneo, o mito nada mais é do que uma fonte literária, de estudo e de inspiração para o desenvolvimento de diversas obras nos mais variados campos culturais, como a música, o cinema e os jogos digitais, sobretudo o último citado, o qual escolhemos como um dos planos de fundo para a confecção do presente artigo.

No século atual, cada vez mais o mundo dos jogos digitais vem ganhando força, se tornando um mercado gigantesco que fatura bilhões e tem cada vez mais adeptos ao redor do globo. Transformando-se até mesmo em um fenômeno cultural que vem ganhando atenção de diversos pesquisadores interessados na capacidade de representação que os mesmos possuem.

As temáticas abordadas pelos jogos são inúmeras, desde o Antigo Egito a Guerra Fria, ou até mesmo as visões futuristas, utópicas e distópicas da realidade. Jogos como “Call Of Duty” e “Medal of Honor” colocam o jogador no meio de uma batalha em plena II Guerra Mundial, já “Assassins Creed” imerge o jogador na época da renascença italiana ou até mesmo no próprio Egito Antigo. Também temos o “God of War”, que faz com que o jogador adentre em um mundo mitológico e enfrente um bestiário de criaturas e deuses pertencentes ao mito grego. Sendo assim, observasse que os jogos proporcionam uma imersão e uma interatividade que talvez nenhuma outra grande mídia consiga oferecer as pessoas.

Partindo do princípio de que os jogos são uma forma de representação e de que o mito grego é um dos seus principais fomentadores de conteúdo, não poderíamos deixar de fazer uma pesquisa com o objetivo de entender a forma com que é a mitologia grega é representada dentro da linguagem dos games, mas, para tal empreitada, primeiro se faz necessário escolher um jogo para ser o objeto de estudo, afinal de contas é impossível analisar todos os jogos de uma única vez. Sendo assim, tendo em vista suas premiações e seu magnífico enredo, sentimos a obrigação, no bom sentido, a ter como fonte principal o jogo “God of War”.

God of War é uma série de jogos do gênero ação-aventura enraizado nos mitos gregos, criado originalmente por David Jaffe e pela Santa Monica Studio, que é uma divisão da Sony Interactive Entertainment. Teve seu primeiro jogo lançado em 2005, rapidamente a série tornou-se um dos principais jogos da marca PlayStation, atualmente tem oito jogos lançados em várias plataformas da Sony e o nono game em desenvolvimento. Sua trama gira em torno da história de Kratos, um ex-general espartano que busca perdão pelos pecados cometidos no passado e para isso serve aos Deuses do Olimpo, mas, no desenvolver da história o mesmo se revolta e busca vingança contra os próprios deuses, sobretudo Zeus, que é seu pai.

Tendo em vista as especificações do presente artigo, decidimos abordar somente a história presente no primeiro jogo da série, intitulado de “God of War”. Nele somos apresentados a Kratos, um personagem misterioso conhecido apenas como o fantasma de Esparta, que enquanto viajava pelo mar Egeu em direção a cidade de Atenas, se vê sobre ataque da terrível Hidra, mas, com o auxílio de Poseidon, Kratos elimina o monstro e segue sua viagem. No decorrer da noite em quanto dormia, somos apresentados ao primeiro flashback do jogo, onde vemos o nosso protagonista assassinar sua própria família, esses sonhos, ou melhor, pesadelos são um fardo que Kratos enfrenta todas as noites e para pôr um fim a isso ele serve aos deuses olímpicos.

Após acordar Kratos decide afrontar Atena, pois, ele já serviu os deuses durante dez longos anos e nada mudou, ela então lhe diz que ainda existe uma última tarefa a ser cumprida, eliminar o deus Ares que estava atacando a cidade de Atenas, visto que Zeus proibia o confronto de deuses, restava então designar essa missão a um mortal. Kratos aceita a tarefa, já que para ele era sua grande chance de redenção e vingança contra aquele que o enganou, a ponto de fazê-lo matar sua própria família.

Ao chegar em Atenas e enfrentar diversos asseclas de Ares, Kratos tem uma visão com um oráculo de Atena que pedi para ele encontra-la, assim, após enfrentar diversos monstros dignos de um bestiário grego, ele a acha e é instruído a encontrar a Caixa de Pandora, que se localiza dentro de um templo que fica sobre as costas do próprio Titã Cronos, condenado a engatinhar sobre o Deserto das Almas Perdidas. Após entrar no templo e passar por diversas armadilhas e enfrentar inimigos inimagináveis, Kratos finalmente põe sua mão na caixa, mas, antes mesmo que pudesse sair do templo, Ares lança um ataque de uma distância indescritível e mata o espartano, a caixa então é

levada pelas harpias, seguidoras de Ares, até a cidade de Atenas e entregue ao seu mestre.

Depois de sua morte, Kratos se vê lançado em direção ao submundo grego, mas, ele se recusando a cair no abismo e de alguma forma milagrosa, conseguiu sair dali retornando à cidade. Lá ele encontra Ares, segurando a caixa e gritando contra Zeus, não perdendo a chance Kratos lança um raio, poder que lhe foi concedido pelo próprio Zeus, derrubando a caixa, para assim finalmente abri-la e obter um poder inimaginável para um mortal, entrando em um confronto épico e sem precedentes, Kratos finalmente mata Ares e tem a sua vingança.

Após derrotar Ares, Kratos tem seus pecados perdoados, mas, somente eles, seus pesadelos ainda continuam, seu tormento é eterno e nada e nem ninguém poderia livrar-lhe disso, se sentindo abandonado pelos deuses, Kratos decide então se matar pulando do alto de uma montanha, mas, os deuses tinham outros planos para ele, decidem que o mesmo deveria ocupar o lugar antes preenchido por Ares, Kratos aceita e se torna o novo Deus da guerra.

Tendo feito esse breve resumo da obra, deixemos claro as indagações e objetivos que regem o presente artigo. São eles, a representação do discurso mitológico grego dentro da linguagem do jogo e as características mitológicas dos personagens da trama, para fazer essa análise escolhemos somente os três elementos principais da obra. A Caixa de Pandora, objeto fundamental na trama e meio pelo qual Ares é derrotado; Kratos, personagem principal, cuja a história remete a uma tragédia grega; e por último, Ares, o antagonista e atual deus da guerra.

Em suma, este artigo tem como base teórica a história cultural, se inserindo também no campo da mitologia grega e dos jogos digitais. Sendo assim, temos como principal referência bibliográfica, a respeito da história cultural, Roger Chartier e seus conceitos de representação e apropriação. Além disso, utilizaremos também dos autores Thomas Bulfinch e Junito de Souza Brandão para entendermos a complexidade e as diferentes interpretações do mito grego.

2. A HISTÓRIA CULTURAL E OS CONCEITOS DE REPRESENTAÇÃO E APROPRIAÇÃO.

A priori, antes de adentrarmos diretamente na análise da obra se faz necessário promovermos um pequeno debate sobre o método utilizado para verificação dos dados encontrados. Logo, deixemos claro que Roger Chartier é o grande provedor dos conceitos utilizados, denominados de apropriação e representação, que foram fundamentais para o desenvolvimento da chamada história cultural do social:

A história cultural, tal como a entendemos, tem por principal objeto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler. Uma tarefa deste tipo supõe vários caminhos. O primeiro diz respeito às classificações, divisões e delimitações que organizam a apreensão do mundo social como categorias fundamentais de percepção e de apreciação do real. Variáveis consoante as classes sociais ou os meios intelectuais, são produzidas pelas disposições estáveis e partilhadas, próprias do grupo. São estes esquemas intelectuais incorporados que criam as figuras graças as quais o presente pode adquirir sentido, o outro tornar-se inteligível e o espaço ser decifrado. (CHARTIER, 2002, p. 16-17)

Tendo em vista as palavras do próprio Chartier, pode-se entender que o objetivo da História Cultural do Social é produzir uma investigação sobre as formas pelas quais os indivíduos e grupos sociais constroem um sentido, justificando o mesmo, para os discursos e seus ideais de mundo. Para entendermos esses processos utilizamos dos conceitos aqui já citados, mas, salientemos primeiramente a apropriação.

Segundo Chartier, “A apropriação, tal como a entendemos, tem por objetivo uma história social das interpretações, remetidas para as suas determinações fundamentais (que são sociais, institucionais, culturais) e inscritas nas práticas específicas que as produzem.” (CHARTIER, 2002, p. 26). Ou seja, ela nos permite entender a forma com a qual um indivíduo interpreta um discurso, tomando-o para si, afim de justificar algo, seja seu ponto de vista ou até mesmo a visão de mundo do grupo social em que ele está inserindo.

Podemos então afirmar que cada pessoa poderá interpretar de modo diferente cada texto que lê, pois, são seres politizados que utilizam do conhecimento obtido para defender suas opiniões e criações de mundos com os quais outros irão debruçar-se, como é o caso de David Jaffe, que criou “God of War” a partir de sua compreensão dos mitos gregos com o objetivo de agradar um determinado público.

O outro conceito, se não o mais importante, é o de representação, cabendo a ele entender a forma com a qual os discursos são reproduzidos pelos indivíduos ou grupos sociais. Sobre seu uso, Chartier diz que:

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem a universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza (CHARTIER, 2002, p. 17).

Sendo assim, é correto afirmar que toda representação está sujeita a uma significação carregada de interesses, que provavelmente correspondem a uma estratégia proveniente de um grupo ou indivíduo social. Para exemplo novamente retorno a David Jaffe, que ao transpor uma ideia de um mito grego selvagem e violento, queria proporcionar ao jogador uma experiência dura, cruel e épica que marcaria suas vidas, mas, sem imaginar, criaria também um Santo Graal para a marca Playstation, que vendeu e vendi milhões de cópias ao redor do mundo, além de influenciar diversos jogos de gêneros semelhantes que surgiram a posteriori.

Em suma, tendo em vista que “God of War” é uma representação proveniente de um imaginário de David Jaffe e seus colaboradores, se faz necessário utilizar de Roger Chartier para podermos entender a tomada do discurso grego para a criação do jogo e seus elementos representados ao longo da história, além de sua função enquanto elemento cultural do social e representatividade histórica.

3. O GAME: DOS PRIMÓDIOS LÚDICOS À CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

Falaremos agora sobre algumas características do jogo em si, não como um elemento contemporâneo, mas, sim como um fenômeno que outrora a própria cultura, pois, antes mesmo de existir a humanidade, os animais praticavam atividades lúdicas entre si, desde simples brincadeiras até as formas mais complexas de divertimentos e competições. Ele pode ser compreendido como algo que está além de ser somente um elemento psicológico e/ou fisiológico, mas, como um produtor de significado. Logo, podemos afirmar que o jogo é um elemento cultural, tendo em vista que toda cultura em seu estado primitivo tem um caráter lúdico, que se desenvolveu a partir das formas e do ambiente de um jogo.

Huizinga caracteriza o jogo como algo livre, sendo uma atividade voluntária, porém, quando alguém é obrigado a jogar, deixa de ser um jogo, sendo no máximo uma imitação forçada. Ele tem uma finalidade autônoma que busca uma satisfação em sua realização, interrompendo temporariamente nossa vida cotidiana, tendo seu próprio tempo e espaço, sendo eternizado com seu fim, ficando na memória, virando uma tradição transmitida por gerações. Ele cria e é a própria ordem, pois, tem regras que são absolutas e devem ser seguidas para que assim, todos os jogadores consigam suas vitórias de maneira justa, mas, se alguém as desobedeci, o mundo criado para o jogo tem a sua derrocada. Trata-se de:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p.33).

Ao observar todas as características citadas por Johan Huizinga, podemos perceber que os jogos digitais englobam diversos elementos aqui citados. Eles nos proporcionam uma fuga da realidade, mesmo por poucos minutos, em diversos momentos das nossas vidas, também nos permitem ter a liberdade de escolher o que jogar e a forma com a qual atingiremos o objetivo. Possuem regras que devem ser seguidas, mas, podem ser quebradas através de falhas no sistema, proporcionando vantagens para completa-lo e quando finalizado o jogador pode trocar suas experiências com outros jogadores através de comunidades e grupos físicos ou virtuais. Por fim, tendo esses atributos, podemos afirmar que os jogos digitais são elementos pertencentes a cultura contemporânea, frutos de uma indústria de entretenimento massivo.

Partindo do pressuposto de que os jogos eletrônicos são uma mídia de massa, capaz de oferecer uma representatividade histórica a partir de um discurso que utiliza de elementos audiovisuais e da interatividade, permitindo ao jogador criar e moldar suas experiências dentro dos limites da sua programação. Logo, podemos afirmar que existe a possibilidade da criação de uma mentalidade histórica que perpassa a tela de um computador, TV ou até mesmo smartphone, alcançando a vida prática do indivíduo, criando um conhecimento histórico prévio que lhe permite entender alguns aspectos do passado, trazendo para seu presente, para quem sabe moldar seu futuro. Esse processo é

chamado de consciência histórica e para compreendê-lo utilizemos do pesquisador alemão Jörn Rüsen.

O conceito de consciência histórica, para Jörn Rüsen se dá através da sua constituição, onde todas as ações comuns ao homem, na vida prática, estão carregadas de elementos provenientes das suas experiências e entendimento do tempo/história. Sendo assim, podemos afirmar que a consciência histórica é o nome dado aos processos mentais, básicos e genéricos, que envolvem a interpretação e a representação de mundo para o homem, adquirida através do seu contato com outros indivíduos ou com algum material que lhe proporcione e fomente seu conhecimento histórico.

O indivíduo ou grupo tende a utilizar da consciência histórica como um senso de direção em sua vida prática, pois, através dela poderá ter acesso ao passado, obtendo subsídios mentais que irão lhe proporcionar no presente, formas de agir e pensar que poderão trazer mudanças em seu cotidiano, construindo assim um novo futuro (Jörn Rüsen. 2001). Em poucas palavras, esse conceito é uma ponte entre o passado, presente e futuro, interligando cada um deles no intuito de entender a compreensão humana da história em quanto ciência para a prática do dia a dia, construindo a chamada narrativa histórica, que nada mais é do que a materialização de toda a consciência histórica criada pelas experiências individuais ou de grupos e representadas afim de dar um sentido e orientação a vida.

A consciência histórica constitui-se mediante a operação, genérica e elementar da vida prática, do narrar, com a qual os homens orientam seu agir e sofrer no tempo. Mediante a narrativa histórica são formuladas representações da continuidade da evolução temporal dos homens e de seu mundo, instituidoras de identidade, por meio da memória, e inseridas, como determinação de sentido, no quadro de orientação da vida prática humana.” (RÜSEN, 2001, p. 66-67).

A narrativa histórica, além de proporcionar um guia para vida, também poderá criar novas formas de consciências históricas para outros indivíduos, criando assim um ciclo onde novas consciências e narrativas nascem a todo momento.

Existem diversos tipos de narrativas históricas, como as textuais, orais e audiovisuais. Para Marcelo Fronza, “essas narrativas históricas visuais permitem a investigação de como os jovens percebem, interpretam e se orientam e se motivam historicamente no fluxo temporal entre o passado, o presente e as expectativas de futuro.” (FRONZA, 2016, p.157). Fiquemos com essa passagem na mente e a ampliemos para o

público em geral, pois, estamos cercados de diversas mídias que nos transmitem a todo momento alguma narrativa histórica, como novelas, filmes, desenhos, séries e jogos. Sendo assim, vale ressaltar a variedade esmagadora de informações que somos expostos, onde as filtramos e as utilizamos para construir nossa consciência histórica, que nos guia no presente para um futuro em construção.

Tendo em vista que através das narrativas históricas podemos instigar nas pessoas o desenvolvimento de um senso crítico, político e ético, que serão utilizados para enfrentar os desafios da vida real, podemos então afirmar a importância destes discursos para o estudo da história e para a formação das pessoas, sejam estudantes ou não.

Agora voltemos as atenções especificamente para os jogos digitais enquanto narrativa histórica, afinal, além de entretenimento, eles também podem ser uma ótima ferramenta para o ensino de história. Onde uma das maiores dificuldades para a aprendizagem de história está relacionada com a falta de parâmetros para o entendimento dos fenômenos estudados, pois, o passado em si não existe mais, logo não é possível ver e muito menos participar dos acontecimentos, mas, com o advento da tecnologia podemos visualizar alguns momentos históricos mais “recentes” através de fotos, gravações em vídeo ou em áudio. Dentro dessas tecnologias destaca-se os jogos digitais, pois, além de possuírem elementos gráficos, textos, sons e imagens, ele é jogável, logo, podemos simular qualquer situação, eventos ou acontecimentos possíveis e interagir neles através de um simples Joystick.

Um jogo eletrônico, que traz em sua narrativa um discurso histórico, faz referência ao passado para constituir seus enredos, recriam uma visão de mundo com paisagens, sujeitos e contextos, constroem um discurso histórico não factual, a partir de uma cultura histórica já estabelecida. São produções que têm como principal preocupação a captação dos sentidos do jogador, porém sua pretensão de verdade está impressa na cultura histórica na qual o jogo está inserido, e exprimem uma dimensão política que atribui sentido sobre o passado, tornando-os agentes históricos.” (FRONZA, 2016, p.167.)

Antes de tudo ressaltemos que os jogos digitais não possuem obrigatoriedade alguma em nos demonstrar a verdade, são produtos criados a partir dos imaginários de seus idealizadores, visando agradar ao público e obter lucros. Para Freitas, existem meios de comunicação, nesse caso os games, que utilizam dos discursos históricos sem objetivar a verdade resultante de uma pesquisa ou de obter a aprovação de especialistas

em história, mas, ao criar suas narrativas conseguem nos oferecer orientações para o futuro.

Conforme este:

Existe uma presença de meios de comunicação que fazem uso do discurso histórico que não tem como compromisso - nem são obrigados a tê-lo – a reivindicação da verdade resultante da pesquisa histórica, ou por pareceres de sujeitos especializados em “História”. Há nesse meandro, do surgimento à permanência de narrativas de constituição de sentido que trazem causalidades, temporalidade, narrativa e contextualização em um nível pré e pós críticas às fontes, cujo parâmetro normativo não se referênciam na pesquisa histórica científica, e ainda assim oferece orientação e instigam a ação para o futuro (FREITAS, 2016, p.256).

Por fim, devemos lembrar que nem sempre os jogos nos proporcionaram a capacidade de representar os acontecimentos da maneira que conhecemos hoje. Nos primórdios do seu nascimento, eles eram extremamente lineares, com uma escassez de história e de desenvolvimento de personagens, éramos simplesmente apresentados a um ouriço azul que corria atrás de anéis enquanto enfrentava um cientista louco ou simplesmente controlávamos um encanador bigodudo que devia salvar uma princesa.

Isso se devia as limitações tecnológicas dos aparelhos em questão, mas, é a partir de meados dos anos 90 que os jogos começam a ter profundidade, seja na história ou nos personagens, e isso só vai crescer com o passar dos anos devido aos avanços das tecnologias utilizadas. Hoje existem games que até mesmo utilizam captura de movimentos em sua produção, outros possuem um tempo de jogo que pode chegar a mais de cem horas, além de cada vez mais aprofundarem nos detalhes de suas representações de mundo e na complexidade de suas narrativas, sejam históricas ou não.

4. GOD OF WAR I: ENTRE A APROPRIAÇÃO E A FORMAÇÃO DE UMA CONSCIÊNCIA HISTÓRICA SOBRE A MITOLOGIA GREGA.

Finalmente, após ter explicado toda a teoria aqui utilizada, podemos nos debruçar exclusivamente na obra magistral que é “God of War” e sua capacidade de representação dos elementos pertencentes a Mitologia Grega. Primeiramente analisemos o processo de criação do jogo, para depois destrincharmos as figuras de Kratos, Ares e a Caixa de Pandora, onde os conceitos já citados serão fundamentais para analisarmos os detalhes do game.

David Jaffe, diretor do game e principal idealizador por trás da sua criação, buscou inspiração nas histórias contadas pelos gregos na antiguidade, que foram passadas através de gerações oralmente até que finalmente foram escritas e eternizadas pelas mãos de Hesíodo e de Homero. Mesmo sabendo que essas histórias já haviam servido como base para inúmeras obras da cultura pop e que o game poderia ser entendido como somente mais uma obra no meio de várias outras, Jaffe nos revela, através do documentário de making of de God of War, que ainda assim viu nessas histórias o plano de fundo ideal para a criação de um jogo, onde para ele “Existem muitas mecânicas de jogo na mitologia que já estão prontas. A cabeça da Medusa, os raios de Zeus e as lutas contra ciclopes. Isso tudo, misturado ao meu amor pelo material original, fez a gente pensar: ‘ok, temos de fazer esse jogo’” (JAFJE, David. 2005). Aqui temos um grande exemplo da apropriação e representação dos elementos pertencentes ao mito original, onde a cabeça da própria Medusa e os raios de Zeus se tornaram equipamentos que Kratos adquire ao longa da história.



Figura 1 – Capa do primeiro jogo da franquia de God of War

Disponível em: <https://capascatalogadas.wordpress.com/2011/11/08/god-of-war-1-e-2-ps2/#jp-carousel-353>

Ao observarmos a excelente capa do jogo percebemos que no nome do game há uma utilização da letra Ω (ômega) do alfabeto grego, cuja a simbologia está associada ao fim ou termino de algo, a mesma se encontra presente em todos os jogos da franquia. Se pararmos para pensar e associarmos a história do primeiro jogo em si, perceberemos que seu significado está associado ao fim que Kratos traz a Ares, terminando assim seu legado de terror, mas, se expandimos para toda a franquia veremos que também pode-se associar ao fim do mundo grego e de todos os seus deuses e titãs, pois, Kratos em seu estado de fúria e vingança não poupou ninguém que cruzou o seu caminho enquanto tentava atingir seus objetivos, mas, obviamente fiquemos com a primeira interpretação, onde a entendemos como uma analogia da derrocada de Ares perante Kratos.

Outro fator que merece destaque é a variedade de personagens presentes na obra, como alguns deuses olímpicos, a exemplo de Zeus, Poseidon, Ares e Atena, ou até mesmo na variação de criaturas que Kratos enfrenta, desde minotauros, ciclopes, harpias, medusa, sereias, sátiros, centauros, cébero, entre outros. No mito original todas essas criaturas fazem parte das histórias de vários heróis, onde em sua grande maioria foram mortas pelos mesmos, enquanto que na história do game os monstros estavam trancafiados no próprio submundo, sendo libertados e liderados por Ares em seu ataque a cidade de Atenas.



Figura 2: Kratos enfrentando um ciclope

Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Cyclopes>

O Titã Cronos também está presente no game, onde de maneira humilhante se encontra condenado a vagar de bruços em um deserto, enquanto carrega em suas costas um templo gigantesco e repleto de armadilhas que guarda em seu interior a Caixa de Pandora, que contém os chamados males, que nada mais é do que toda a manifestação de poder e violência liberada pelos deuses e titãs durante a chamada Titanomaquia, que por sua vez foi o confronto onde os deuses olímpianos liderados por Zeus saíram vitoriosos contra os Titãs liderados por Cronos, dando início a uma nova ordem universal. No mito original o final da batalha é descrito da seguinte forma:

Não mais Zeus continha seu furor e deste furor logo encheram-se suas vísceras e toda violência ele mostrava. Do céu e do Olimpo relampejando avançava sempre, os raios com trovões e relâmpagos juntos voavam do grosso braço, rodopiando a chama sagrada densos. A terra nutriz retumbava ao redor queimando-se, crepitou ao fogo vasta floresta, fervia o chão todo e as correntes do Oceano e o mar infecundo, o sopro quente atacava os Titãs terrestres, a chama atingia vasta o ar divino, apesar de fortes cegava-os nos olhos o brilhar fulgurante de raio e relâmpago. O calor prodigioso traspassou o Caos. Parecia, a ver-se com olhos e ouvir-se com ouvidos a voz, quando a Terra e o Céu amplo lá em cima tocavam-se, tão grande clangor erguia-se dela desabada e dele desabando-se por cima, tal o clangor dos Deuses batendo-se na luta. Os ventos revolviam o tremor de terra, a poeira, o trovão, o relâmpago e o raio flamante, dardos de Zeus grande, e levavam alarido e voz ao meio das frentes, estrondo imenso erguia-se da discórdia atroz. Mostrava-se o poder dos braços. A batalha decaí. Antes, uns contra outros atacavam-se tenazes em violentas batalhas. Na frente despertaram áspero combate Coto, Briareu e Giges insaciável de guerra. Trezentas pedras dos grossos braços lançavam seguidas e cobriram de golpes os Titãs. E sob a terra de amplas vias lançaram-nos e prenderam em prisões dolorosas vencidos pelos braços apesar de soberbos, tão longe sob a terra quanto é da terra o céu, pois tanto o é da terra o Tártaro nevoento. (HESÍODO, 2007, p.139-141).

Tendo as palavras de Hesíodo na mente podemos afirmar que os roteiristas do game certamente beberam das ideias centrais do mito apropriando-as para seus fins, onde vemos esse evento representado no game de modo diferente, porém, também nos transmiti a ideia de violência e de derrocada dos Titãs. Enquanto que no mito original ficam eternamente trancafiados dentro do Tártaro, que é uma região que fica abaixo do próprio submundo, vemos que no jogo todos os titãs, com exceção de Cronos, também ficam presos no mesmo local.



Figura 2 – Cronos sendo acorrentado ao Templo de Pandora

Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Cronos>

Ao analisarmos alguns aspectos gerais do game percebemos que ele dispõe de uma grande liberdade de representação do mito, ficando evidente as inspirações nos grandes acontecimentos do mesmo, afinal de contas é um jogo que utiliza de passagens históricas na sua construção, sem qualquer obrigação de nos transmitir o real, mas, ao seu modo cria uma consciência histórica onde o indivíduo após conhecer e jogar o game provavelmente sempre irá lembrar dos deuses e monstros do mito grego com as características, sejam físicas ou não, apresentadas ao longo do enredo.

4.1. O “ANTI-HERÓI” DO GAME: KRATOS

Quando David Jaffe propôs a criação de um mundo mitológico a partir de suas interpretações e seu amor pela mitologia grega, ele queria que essa história fosse brutal e sanguinária, sendo assim, seria necessário ter um protagonista a altura do enredo. Através do documentário de making of de God of War (2005), Jaffe nos revela que pediu para o líder do setor de arte conceitual, Charlie Wen, que criasse algo que fosse, bruto, violento, antissocial e irritado, além de pedir que os funcionários viessem para o trabalho irritados e nervosos, transpondo esses sentimentos em seus desenhos. Como resultado foram feitas diversas artes conceituais do personagem principal, como por

exemplo, imagens que retratavam um homem mascarado e outras em que ele era simplesmente um guerreiro bárbaro, até que finalmente chegam a aparência desejada, que basicamente consiste em um homem careca, com uma cicatriz no olho, uma pele extremamente clara e com tons cinzas, sem quaisquer vestimentas, além de uma tanga e sandálias, possuindo laminas acorrentadas nos seus braços e com tatuagem vermelha que cobre parte de seu corpo.



Figura 3 – Aparência de Kratos

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/708331847617176610/>

Tendo se baseado na mitologia, Jaffe intitula seu protagonista de Kratos referenciando o filho do titã Palas e da ninfa Estinge, que se chamava Cratos (poder) e tinha três irmãos, Bia (violência), Nike (vitória) e Zelo (emulação), que juntos ficaram do lado de Zeus e foram decisivos para a vitória do mesmo contra os Titãs, onde foram consagrados como o séquito de Zeus. Kratos já possuindo um nome e aparência, se fez necessário criar uma história de personagem digna de uma tragédia grega e que não deixasse a desejar em nada em relação a outros heróis gregos existentes.

Para contar a história do personagem principal, o jogo vai utilizar do método conhecido como flashback, onde em diversos momentos Kratos tem visões do seu passado obscuro, nelas é revelado que Kratos era um general espartano, temido, poderoso e até orgulhoso, que sempre vencias as suas batalhas de modo violento, até que

um dia ele enfrenta um exército bárbaro, liderado por Alrik, que quase mata-o, pois, no ultimo estante, Kratos chama por Ares lhe oferecendo sua servidão em troca de poder e força para mudar o rumo da batalha, o Deus da Guerra aceita, elimina todos os bárbaros e concede ao seu novo servo as Lâminas do Caos, as quais são presas em correntes que são fundidas, através do calor, nos braços do espartano, agora ele não passava de um melo lacaio nas mãos de um deus.

Durante um longo tempo Kratos servi a Ares, matando inocentes, invadindo aldeias, criando e espalhando um verdadeiro caos em nome do deus, tornando-se cada vez mais implacável e sem escrúpulos, até que um dia, recebe a ordem de invadir uma aldeia de seguidores da deusa Atena. Ao começar seu massacre e ir em direção a um templo de Atena, Kratos é advertido pelo oráculo da vila para não entrar, já que ele iria se arrepender profundamente, ignorando-a ele entra e elimina todos que vê em sua frente, sem saber que ali se encontravam sua esposa e filha. Após perceber que havia assassinado ambas, Ares se manifesta e fala que planejou tudo isso, pois, foi a forma de eliminar todos os laços terrenos que Kratos possuía, tornando-o o guerreiro perfeito.



Figura 4 – Kratos assassina sua família

Disponível em: https://godofwar.fandom.com/wiki/Ares?file=Ares_ss.png

Transtornado por seus atos o espartano deixa os corpos de seus entes queridos para serem queimados juntos do templo e amaldiçoa Ares com toda sua força, renunciando ao seu juramento. Depois disso a oráculo da vila lança uma maldição em Kratos, onde as cinzas de sua família se predem em sua pele, ganhado tons acinzentados, ficando a partir de agora, conhecido como o Fantasma de Esparta, um ser que personifica o ódio e o egoísmo. Após todo o ocorrido ele decide ir em busca de redenção servindo aos deuses, sobretudo a Atena, iniciando assim o primeiro jogo da franquia, que se passa exatamente após dez anos de trabalhos árduos para os deuses.

Ao analisar a história do personagem principal percebemos cinco elementos que constroem sua narrativa. O primeiro deles é a violência, Jaffe queria criar uma história a partir do mito grego, que é violento por si só, onde um mortal consegue derrubar um deus, logo, do ponto de vista mitológico essa batalha certamente será violenta, além disso, os desenvolvedores provavelmente visaram atingir um público, em sua maioria masculino, que se sente interessado em uma mídia de caráter violento. Sendo assim, criou-se um contexto dentro do jogo para justificar toda a sanguinolência que Kratos utiliza para liquidar seus inimigos, pois, ele se encontra amargurado, quase sem sentimentos humanos e repleto de ódio e vingança.

O segundo elemento é a semelhança com um dos maiores, se não o maior, herói grego que é o Hércules ou Heraclés, dependendo da sua tradução. Utilizaremos o nome Hércules, pois, está enraizado na nossa cultura, graças as produções (filmes, series e jogos) que do seu mito se apropriam e reproduzem uma infinidade de narrativas que constroem uma consciência histórica sobre o personagem, como um ser forte e imponente, que apesar de suas falhas sempre sai vitorioso em seus desafios.

Heraclés (G.). Filho de Zeus e de Alcmena (vv.). É o herói por excelência da mitologia grega, identificado pelos latinos com o seu Hércules (v.). Inicialmente seu nome era Alcides (v.), um patronímico derivado de Alceu (nome de seu avô), ou em outras versões da lenda simplesmente Alceu, nome derivado de *alké* = força física. Depois de matar os filhos que tivera com Mênara (v.), o herói foi perguntar ao oráculo de Delfos como deveria expiar o crime; o oráculo manifestou-se a respeito da expiação, e em seguida lhe disse para passar a usar o nome de Heraclés (“Glória de Hera”), numa alusão à fama que lhe adviria da realização dos Trabalhos que a deusa lhe imporia. (KURY, 2009, p. 866. 2009).

De maneira resumida o mito nos traz a história de Hércules, filho de Zeus com Alcmena, que em seu estado de fúria e loucura provocado pela esposa de seu pai, a deusa Hera, que tinha ciúmes por ele ser filho de outra mulher e não dela, ele acaba assassinando seus filhos e sobrinhos, caindo em uma grande desgraça, mas, é orientado pelo Oráculo de Delfos a entrar em uma jornada de redenção por seus pecados, que consistia em cumprir doze trabalhos impossíveis a mando do seu primo Euristeu que também era rei de Micenas. Quando completada as tarefas, além do seu perdão, ele consegue a imortalidade que lhe foi prometida pela deusa Atena, sendo assim, após sua morte foi morar no Monte Olimpo ao lado dos outros deuses e deusas.

Ao observamos a história de Hércules fica evidente que houve uma apropriação do discurso mitológico do personagem, sendo utilizado para criar um dos planos centrais da trama do primeiro “God of War”, que é a busca de redenção de Kratos através de trabalhos para os deuses que lhe prometem perdão, ficando evidente mais uma vez a liberdade criativa que os roteiristas despuseram para representar o mito em questão.



Figura 5 – Kratos elimina a Hydra

Disponível em: <http://dozebits.com.br/index.php/2016/06/23/kratos-ja-esta-fazendo-hora-extra/>

O terceiro elemento está presente na escolha da etnia de Kratos, onde por se tratar da mitologia grega, ele foi designado como grego, mais precisamente, ele é um típico general espartano, dessa forma, podemos afirmar que no game existe uma alusão histórica ao militarismo na antiguidade, sobretudo, na polis espartana. Onde existia um

árido regime chamado de agogê, que era obrigatório para todos os jovens do sexo masculino, que consistia em um treinamento duro que os qualificava para se tornarem soldados de extrema maestria e crueldade, sobre isso Funari afirma que:

Os meninos espartanos tinham uma educação militar rígida. Nada mais sisudo do que o modo de vida de Esparta. Nesta sociedade de ferro, desde a mais tenra infância, os garotos eram criados como futuros guerreiros, submetidos a condições muito duras, tanto para seu corpo como para seu espírito, de maneira a se tornarem pessoas extremamente resistentes e, por isso, se usa, até hoje, o adjetivo "espartano" para designar a sobriedade, o rigor e a severidade. Ficavam todo o tempo treinando para a guerra. Para aprenderem a suportar a dor, os meninos eram chicoteados até sangrarem e eram ensinados a serem cruéis, desde garotos, caçando e matando hilotas. (FUNARI, 2002, p.31).

A sociedade espartana era altamente belicista ao ponto dos homens literalmente viverem para guerra, isso fica evidente quando se analisa as etapas da vida de um homem espartano, onde as crianças do sexo masculino ao atingirem sete anos de idade eram separadas da família e recebiam uma educação de caráter pré-militar, ao completarem dezoito anos começava o serviço militar através do ritual conhecido como criptia, que incluía operações militares contra os hilotas, nome dado aos servos espartanos. Ao atingirem trinta anos os homens finalmente poderiam se casar e teriam alguns direitos políticos, mas, só aos sessentas anos que finalmente perdiam suas obrigações militares, ou seja, praticamente toda a sua vida é voltada ao militarismo.



Figura 6. Kratos liderando o seu exército.

Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Spartan>

Ao escolher a cidade de Esparta como terra natal de Kratos, os roteiristas do game certamente tinham a visão, mesmo que previa, da existência do militarismo espartano e de seus rituais para o treinamento dos soldados, sendo assim, eles se apropriaram destas ideias e as representaram na figura do protagonista, justificando assim a natureza de Kratos, já que ele certamente passou pelo agogê e ainda conseguiu atingir a patente de general, ou seja, antes mesmo de se tornar escravo de juramento de Ares ou mesmo ficar conhecido como Fantasma de Esparta, ele já era um guerreiro extremamente habilidoso e brutal por natureza.

O quarto elemento fica evidente quando nos aprofundamos ainda mais na construção do personagem, onde percebemos que existe nele um arquétipo de herói, mais precisamente de um anti-herói com função trágica, mas, antes de continuarmos se faz necessário explicar, mesmo de maneira breve, o que é um arquétipo, sobre isso Christopher Vogler diz que:

O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou *função* dos personagens em uma história. Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar. (VOGLER, 2006, p. 48.)

O arquétipo é um modelo padrão de personalidade para um personagem, que normalmente guia as escolhas do mesmo no decorrer da narrativa. Existem vários modelos, como por exemplo o herói, o mentor, o arauto, o camaleão, a sombra, o pícaro e o guardião do limiar, esses são os mais básicos, mas existem muitos outros, não iremos detalhar cada um deles, ficaremos somente no do herói, a qual pertence Kratos. Mas, é importante ressaltar que nenhum personagem tem um arquétipo fixo, ao longo da história ele pode manifestar características pertencentes a outros modelos, como por exemplo, um herói que no decorrer da trama fracassa em sua missão, onde abdica do seu manto e decide ser um professor para outros personagens, logo ele ganha características do arquétipo mentor.

O arquétipo do herói consiste em um modelo de personagem que está sempre disposto a sacrificar-se pelos outros, sendo fiel, justo, corajoso e as vezes raivoso ou vingativo, possuindo atributos que fazem com que o espectador se identifique com ele.

Existem algumas variações desse arquétipo, como por exemplo, os heróis solitários, os solidários, o catalizador e o anti-herói. Esse último Vogler define como:

O termo "anti-herói" é enganador e pode induzir a alguma confusão. Por isso, é bom deixar bem claro, de saída, que um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a platéia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais. (VOGLER, 2006. p. 58.)

Kratos possui características de um anti-herói já que ele é egoísta, insensível e está disposto a sacrificar os outros para alcançar o seu objetivo, isso fica evidente logo após a batalha contra a Hydra, onde Kratos teve a oportunidade de salvar o capitão do navio que estava preso dentro da garganta do monstro, mas, simplesmente arranca dele o que precisa e o larga para que caia dentro do estômago da besta e morra. Logo, podemos afirmar que ele também possui elementos de um herói trágico, já que é um personagem cheio de defeitos que não conseguiu vencer seus demônios interiores e isso fica claro ao longo do game, onde Kratos é atormentado a todo momento por suas lembranças. Além disso suas ações não são algo que o telespectador pode considerar como admirável e exemplar, na verdade são até mesmo deploráveis.



Figura 8 – Kratos e o capitão do navio dentro da garganta da Hydra

Disponível em: <http://www.ng4a.com/2019/09/18/god-of-war-10-worst-things-kratos-has-ever-done/>

Por último o quinto elemento, onde toda a história de Kratos, desde o período como general espartano até sua subida ao Monte Olimpo como deus da guerra, remete a uma tragédia grega, onde ele tem a função de um herói-trágico tendo sua motivação proveniente de um acontecimento catastrófico, seja provocado por si ou pelos outros, que irá moldar sua jornada. Sobre a colocação do herói-trágico na tragédia fiquemos com a definição de Soares:

O herói trágico vê-se sempre entre duas forças opostas: o ethos, seu próprio caráter, e o dáimon (destino), e se movimenta em um mundo também trágico, no qual se encontram em tensão a organização social e jurídica, caracterizadora da época, e a tradição mítica e heróica. Para que o herói caia em desgraça, é necessário que vivencie um desequilíbrio, uma desmedida, um valor negativo: a hybris, que o coloca em erro inconscientemente (falha trágica) e que, se vinculando ao destino, conduz à destruição de seu mundo. (SOARES, 2007. p.61.).

Tendo a definição de Soares na mente, percebemos que o jogo ao iniciar já nos demonstra um tom de tragédia, pois, tem como primeira cena um prólogo onde Kratos, ao acreditar que os deuses tinham lhe abandonado, se atira do alto de um precipício para a morte, porém, a cena é interrompida e voltamos a duas semanas que antecedem esse acontecimento. A partir daí o game realmente começa e controlamos Kratos já sabendo que a morte lhe espera, seus erros do passado aos poucos são revelados, seus crimes são graves, mas, ainda há redenção, e é essa busca que guia o personagem, mesmo após dez anos de serviços aos deuses ainda lhe resta uma última tarefa, um último serviço, que consiste em matar um deus. Entretanto ao realiza-la ele descobre que foi manipulado pelos deuses, seus pecados são perdoados, porém, as lembranças que lhe atormentam continuam e não podem ser esquecidas pelos deuses ou mortais.

No final do game retornamos ao momento inicial, onde Kratos se lança do alto de uma montanha, mas, é puxado pela deusa Atena, sua mentora ao longo da jornada, que lhe nomeia o novo deus da guerra, tendo assim, um lugar cativo no Monte Olimpo, porém, mesmo com tanto poder, o seu sofrimento continua pela eternidade, no final não há a premiação que tanto deseja, no fim sua história continua sendo trágica, onde o sentimento de culpa se transforma em raiva.

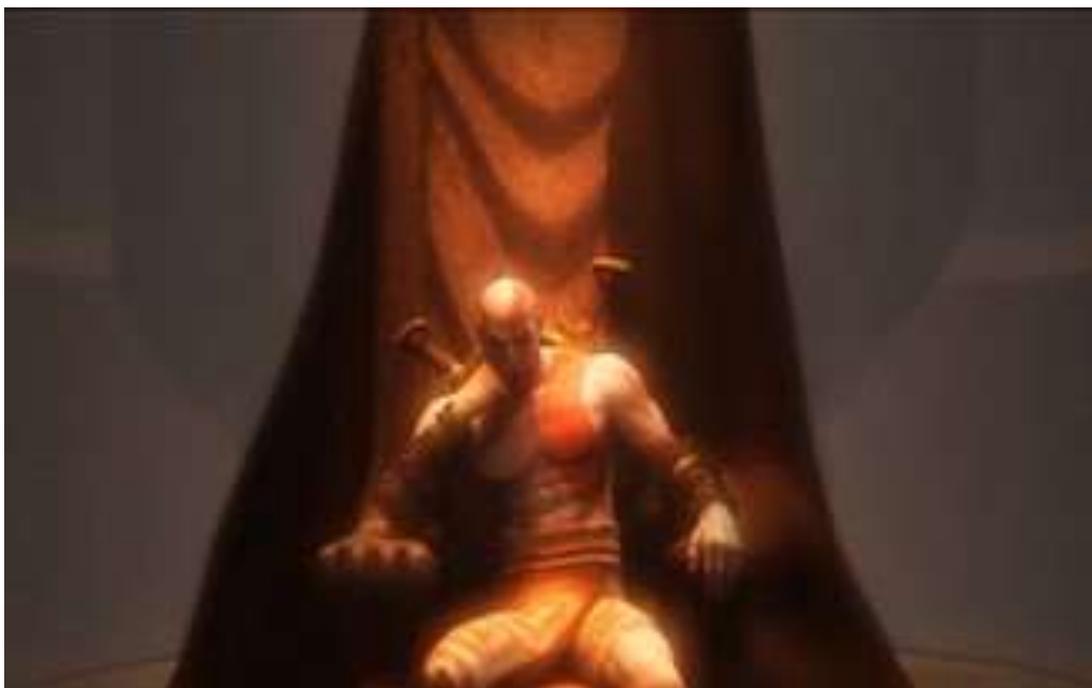


Figura 7 – Kratos como deus da guerra

Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/178627-retrospectiva-god-of-war-i-relembre-a-historia-do-primeiro-jogo-de-kratos.htm>

Tendo em mente todos os elementos aqui apresentados podemos afirmar que os roteiristas acertaram e muito na criação do personagem principal. Kratos possui uma história rica e complexa, que consegue justificar a sua violência e crueldade ao longo dos acontecimentos e é tão magnífica quanto qualquer outro herói do mito grego. Além disso sua narrativa contribui para a criação de uma consciência histórica sobre o militarismo espartano que já existe na mentalidade das pessoas graças as mídias de entretenimento, mas, aqueles que não a conheciam, certamente depois de jogar o game e ouvirem o nome desta cidade-estado grega lembraram de Kratos e o associaram aos espartanos como soldados cruéis e poderosos.

4.2. O ANTAGONISTA DO GAME: ARES

Falemos agora sobre o antagonista do game e de seu processo de apropriação mediante ao mito original, além da forma com que ele foi representado no decorrer da trama, para isso primeiramente abordemos o seu nascimento e personalidade no mito grego original para depois abordarmos o personagem no jogo.

Ares é filho de Zeus e da deusa Hera que juntos tiveram três filhos, a primeira é Hebe a personificação da juventude, depois a Ilítia que é a intercessora dos partos e por fim o Ares conhecido como deus da guerra e personificação da violência e da brutalidade. As três divindades se relacionam fortemente com a mentalidade grega de guerreiro, que tem como imagem o jovem (Hebe) que se satisfaz com as brutalidades da guerra (Ares) e se renovam ao ter filhos (Ilítia).



Figura 9: Escultura do Deus Ares em Tivoli, na Itália

Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/deus-ares/>

Ares é considerado como o deus da guerra por maestria, beneficiado de uma coragem bruta e cega, além de não se importar com o senso de justiça da causa que vá defender ou do lado que toma em uma guerra, ele só se importa em satisfazer sua sede insaciável por batalhas sangrentas, onde normalmente se caracteriza com uma armadura pesada, capacete, lança e escudo, além de aterrorizar o campo de batalha com seus gritos ameaçadores. Talvez seja por ter essa terrível personalidade que ele é considerado o deus grego mais odiável do monte olimpo, tanto pelos mortais quanto pelos imortais, sobretudo pela deusa Atena, sua irmã por parte de pai e seu oposto por completo, pois, enquanto que Ares é o deus da guerra selvagem, bruta e violenta, a Atena é a deusa da inteligência e da guerra justa.

Por serem extremamente opostos, logo surgiu uma grande rivalidade entre os dois deuses, isso fica evidente em diversas histórias gregas, como por exemplo a Guerra de Troia, onde os gregos e troianos entram em um conflito ardente que vai perdurar vários anos. Essa história é narrada por Homero em seu livro intitulado de *Ilíada*, onde é relatado diversos embates entre ambos, dos quais destaco os episódios em que Ares ao defender Troia, ataca o guerreiro e herói grego Diomedes, mas, como este estava sendo auxiliado pela deusa Atena, conseguiu ferir o deus da guerra com a sua lança, que por sua vez dá um grito de dor extremamente alto e foge para o Olimpo. Mais tarde, Ares também entra em conflito direto com Atena, mas, o resultado ainda é o mesmo, saindo mais uma vez derrotado após ser atingido por uma pedra arremessada pela deusa da inteligência.

Tendo as derrotas de Ares na mente analisemos agora seu culto na Grécia antiga, sobre isso Souza Brandão destaca que:

Seu culto, relativamente pobre em relação aos demais deuses, era sobretudo parcimonioso em Atenas. Além da Beócia, de que se falará mais abaixo, foi no Peloponeso, por força do militarismo espartano, que Ares teve mais simpatizantes. Na Lacônia, os Efebos sacrificavam a Eniálio, havendo em Esparta um templo que lhe era consagrado. Em Atenas, era venerado num pequeno e modesto santuário, ao qual estava associada Afrodite. Possuía templos ainda em Trezena e na ilha de Salamina, consoante Plutarco (*Sól.* 9). (BRANDÃO, 1987, p.42.).

Seu pequeno culto na Grécia pode ser explicado se analisarmos os conflitos entre Ares e Atena, pois, as sucessivas vitórias da deusa evidenciam a existência de uma especificidade do pensamento grego que consistia na supremacia da inteligência e da destreza diante da violência sem sentido e da barbárie, logo, faz sentido que Ares esteja sempre entrando em conflito contra heróis e/ou deuses para simplesmente ser derrotado por eles.

Adentremos agora no Ares representado no jogo tendo como base o Ares mitológico, sendo assim, percebemos que apesar da livre construção de mundo que os roteiristas dispuseram, o filho de Zeus e de Hera continua sendo o mais odiado do Monte Olimpo, sua personalidade é idêntica, ele é brutal, sanguinário e extremamente sádico, só se importando com seu ego e em promover o caos no campo de batalha. Além disso ele é arrogante, ambicioso e faminto por poder, isso fica evidente diversas

vezes ao longo do game quando Ares lança ameaças abertamente contra Zeus chegando até mesmo a desafia-lo.

A aparência de Ares se aproxima da sua personalidade, ele é um guerreiro gigantesco, que utiliza de uma armadura pesada de cor marrom, suas ombreiras possuem imagens de lobos ferozes, suas braçadeiras e botas possuem correntes, tendo também barba e cabelo longos e vermelhos que se assemelham as chamas, além de que na batalha final contra Kratos saem laminas de suas costas que se assemelham a pernas de aranha. Se observarmos os detalhes que compõem sua representação percebemos uma tentativa de reproduzir na imagem de Ares a ideia de brutalidade, de fúria e de raiva, sobretudo se analisarmos o seu cabelo que reproduzem chamas ardentes, como que se os desenvolvedores do game quisessem o associar ao fogo que de tudo consume e que se demonstra incontrolável e insaciável.



Figura 10: Aparência de Ares

Disponível em: <https://In3d.artstation.com/projects/592Qg>

Dentro do jogo Ares faz sua primeira aparição no momento em que Kratos está para ser morto por Alrik, o rei bárbaro, como já sabemos o protagonista faz um juramento com o deus da guerra em troca de poder, mas, Ares só o aceita por ver no espartano o guerreiro quase perfeito, precisando apenas de um pouco mais de treinamento, sendo assim, o deus faz com que Kratos promova diversas campanhas militares, em que ele mata incontáveis pessoas inocentes, até que finalmente comece a perder todo o senso de humanidade restando apenas o amor por sua família. Tendo isso em mente o Deus da Guerra faz uma armadilha para o espartano que resulta na morte de seus entes queridos, acreditando que isso faria de Kratos o guerreiro perfeito, mas, acabou criando o seu próprio algoz.

Com o decorrer dos anos vemos que a rivalidade entre Ares e Atena cresceu ao ponto de o deus da guerra lançar um ataque esmagador contra a cidade de Atenas, com o objetivo de provar para seu pai a sua superioridade diante a sua irmã, mas, Zeus proibia que os deuses olímpicos lutassem entre si, restando apenas aos imortais escolherem mortais para resolver esses conflitos, assim, a deusa Atena escolhi Kratos que buscava redenção por seus pecados.



Figura 11: Ares atacando a cidade de Atenas

Disponível em: https://godofwar.fandom.com/wiki/Ares?file=Untitled_7_ares_s.png

Quando finalmente Kratos alcança a Caixa de Pandora, Ares dispara um ataque a longa distância matando o espartano, enquanto que suas harpias capturam a caixa e a levam para ele, estando em posse da mesma, ele só a usa para vangloriar-se pela destruição de Atenas e da morte do mortal escolhido pelos deuses para desafiá-lo, chegando até mesmo a disparar palavras ofendendo e ameaçando a supremacia do seu próprio pai, mas, nesse momento vemos que Kratos reaparece, após retornar do mundo dos mortos, conseguindo pôr as mãos na caixa abrindo-a e dando início ao embate final do game que resulta na morte do até então deus da guerra. Percebemos então que da mesma forma que o mito original, o deus Ares acaba perdendo mais uma vez para a deusa Atena que utilizou de Kratos para derrotá-lo, provando novamente que a guerra bruta e a barbárie sem sentido jamais vencem a inteligência e a guerra justa.



Figura 12: Kratos enfrentando Ares

Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/2t9txlpXyIU/hqdefault.jpg>

O cerne da personalidade do Ares midiático é a mesma do Ares mitológico, tendo em mente todo o processo de apropriação do personagem para a sua transposição no game, logicamente há algumas diferenças, mas, que não atrapalham em nada e ainda acrescentam valor ao mesmo, ao ponto de que causam confusão na mente dos jogadores que chegam a estar sempre confundido o Ares mitológico a sua personificação do jogo.

4.3. A ETERNA BUSCA DO GAME: A CAIXA DE PANDORA

O artefato central da trama do primeiro game da franquia certamente é a Caixa de Pandora, onde Kratos passa mais da metade do jogo inteiro em busca da mesma, pois, ela o possibilitará ter o poder necessário para derrotar o deus Ares, mas, antes de aprofundarmos nessa questão, devemos explicar um pouco sobre o mito de Pandora, para isso utilizemos as palavras do próprio Hesíodo.

Encolerizado, disse-lhe Zeus que ajunta nuvens: “Filho de Jápeto, mais que todos fértil em planos, alegras-te de ter roubado o fogo e enganado minha inteligência, o que será uma grande desgraça para ti próprio e para os homens futuros. Para compensar o fogo lhes darei um mal, com o qual todos se encantarão em seu espírito, abraçando amorosamente seu próprio mal.” Assim falou, e riu alto o pai de homens e deuses. Então ordenou ao ilustre Hefesto que o mais rápido possível misturasse terra com água e ali infundisse fala e força humanas, e que moldasse, de face semelhante à das deusas imortais, uma forma bela e amável de donzela; depois ordenou a Atena que lhe ensinasse trabalhos, a tecer uma urdidura cheia de arte; a Afrodite dourada, que lhe espargisse a cabeça com graça, penoso desejo e inquietação que devora os membros. Que nela colocasse uma mente desavergonhada e um caráter fingido, ordenou a Hermes mensageiro, o matador do monstro Argos. Assim falou, e eles obedeceram a Zeus soberano, filho de Crono. Logo o célebre deus coxo moldou-a da terra, à semelhança de uma virgem respeitável, seguindo a vontade do filho de Crono; deu-lhe um cinto e enfeitou-a a deusa Atena de olhos brilhantes; as deusas Graças e augusta Persuasão envolveram seu corpo com joias douradas; as Horas de belas cabeleiras coroaram-na com flores primaveris; Palas Atena ajeitou no seu corpo todo o ornamento. Então, o mensageiro matador de Argos fez em seu peito mentiras, palavras sedutoras e um caráter fingido, por vontade de Zeus que grave troveja; assim o arauto dos deuses nela colocou linguagem, e chamou essa mulher Pandora, porque todos os que têm moradas olímpias deram essa dádiva, desgraça para os homens que vivem de pão. Depois, quando completou o irresistível profundo engano, o Pai enviou a Epimeteu o célebre matador de Argos, o rápido emissário dos deuses, levando o presente. E Epimeteu não pensou no que lhe dissera Prometeu: nunca um presente aceitar de Zeus olímpio, mas mandar de volta, para que não venha a ser um mal para os mortais. Mas ele, depois de o receber, bem quando tinha o mal, compreendeu. Antes, de fato, as tribos dos humanos viviam sobre a terra sem contato com males, com o difícil trabalho ou com penosas doenças que aos homens dão mortes. {Rapidamente em meio à maldade envelhecem os mortais.} Mas a mulher, removendo com as mãos a grande tampa de um jarro, espalhou-os, e preparou amargos cuidados para os humanos. Sozinha ali ficava a Antecipação, na indestrutível morada, dentro, abaixo da boca do jarro, e para fora não voou. Pois antes baixou a tampa do jarro por vontade de Zeus que ajunta nuvens, o detentor da

égide. Mas outras incontáveis tristezas vagam entre os homens. Na verdade, a terra está cheia de males, cheio o mar; doenças para os humanos, algumas de dia, outras à noite, por conta própria vêm e vão sem cessar, males aos mortais levando em silêncio, já que privou-as de voz Zeus sábio. Assim, de modo algum pode-se escapar à inteligência de Zeus. (HESÍODO, 2012, 65-71)

Em suma, no mito original a caixa é na verdade um jarro que Pandora movida por sua curiosidade abriu e deixou escapar diversos males, como pragas, doenças e a fome que irão assolar os homens a partir deste momento, além disso, ao fechar o jarro rapidamente ela deixou trancada a esperança. Logo, podemos interpretar esse mito a partir de duas visões, a primeira entende que a esperança é uma benção que nos permite continuar e enfrentar os males objetivando uma vida melhor, enquanto que a outra visão a compreende como algo ruim que nos guia para um caminho que é impossível de se alcançar, nos iludindo pelo resto das nossas vidas, mas, seja como for esse mito é um prato cheio para aqueles que desejam se debruçar com os múltiplos significados e interpretações que o mito grego possui.

Sendo assim, é obvio que o mito de Pandora presente no jogo é só uma apropriação do original, valendo até mesmo ressaltar que de todos os elementos representados no game em questão, esse mito é o que mais se dispõem de alterações. No game o jarro, ou melhor, a caixa foi criada por Hefesto, deus das forjas, a pedido de Zeus para trancafiar os males que surgiram após toda a manifestação de poder durante a Titanomaquia, para isso o deus forjador criou a caixa com um poder ainda maior que a dos próprios deuses e para mantê-la fechada forjou a chave a partir das Chamas do Olimpo, mas, a chave ganha vida e se transforma em uma jovem chamada Pandora, a qual Hefesto cria e a ama como sua própria filha. Então, para proteger a jovem, o deus das forjas convence Zeus a construir e trancafiar a Caixa de Pandora em um templo que ficaria situado nas costas de Cronos, que por sua vez vagaria pela eternidade no Deserto das Almas Perdidas, local onde diversos guerreiros irão se aventurar para poder por suas mãos no tão cobiçado artefato, mas, somente Kratos irar concretizar esse objetivo.



Figura 13: Aparência da Caixa de Pandora

Disponível em:

<https://i.pinimg.com/originals/85/94/73/859473479ca3a197bd359e08a1b9baf0.jpg>

A Caixa de Pandora possui somente a função, na história do primeiro jogo, de dar ao personagem principal o poder para derrotar um deus, logo nas primeiras partes do game conhecemos a Oráculo de Atena que nos explica a existência da caixa e do poder que há dentro dela, a partir daí partimos em uma jornada árdua, desde o deserto até um templo repleto de armadilhas e inimigos para poder encontrá-la e perdê-la para Ares, mas, como uma boa história de ação o protagonista sempre vence no final, Kratos recupera a caixa e a abriu saindo de dentro um poder que possui seu corpo e o transforma em um gigante dando-lhe a oportunidade de enfrentar Ares de igual para igual, cujo resultado da luta já sabemos o que acontece.

Mesmo sendo somente utilizada como uma ferramenta para a possibilidade da derrocada de um deus, há alguns elementos interessantes de se analisar na representação da caixa. Nela, ao oposto do mito original, quem a abriu é Kratos e não Pandora, ou seja, de maneira estereotipada não coube a curiosidade feminina a libertação dos males ali trancafiados, mas sim a violência e a busca por vingança deveras associada ao homem. Também vale a pena ressaltar que o primeiro jogo da franquia não explica

explicitamente o que ocorreu quando Kratos abriu a caixa, ele não nos revela se foram os males que adentraram ao corpo do protagonista ou se foi a própria esperança dando-lhe o poder necessário para a sua vitória, cabendo aos outros jogos da franquia dar as devidas explicações e explorar as consequências da abertura da mesma, além disso a própria origem da caixa, aqui já relatado, não é abordada no primeiro jogo, incumbindo apenas ao terceiro game explorar e destrinchar todos os detalhes do mito representado.



Figura 14: Kratos abrindo a caixa de Pandora

Disponível em: <http://gamermaycry.blogspot.com/2016/09/speciali-god-of-war.html>

Por fim, tendo em mente tudo que aqui foi citado pode-se chegar à conclusão de que o mito da Caixa de Pandora foi utilizado somente como um artefato que dispõem de um incrível poder que possibilita até mesmo um mortal a derrotar um deus, logo também percebe-se que os desenvolvedores não tinham pretensões iniciais de se aprofundarem no mito em questão, mas, devido ao sucesso do game e a necessidade de uma continuação decidem dissecar todas as possibilidades que a interpretação do mesmo proporcionou, dando assim um início, um meio e um fim para a jornada do guerreiro espartano.

5. CONCLUSÃO

O jogo “God of War” é um exemplo da capacidade de representação que os jogos digitais possuem, pois, nele é apresentado diversos elementos do mito grego que são transpostos de maneira original e sem necessidade de seguir à risca os elementos pré-existentes no mito em questão, além disso, percebe-se que o mesmo é capaz de nos transmitir ideias concretas sobre a própria Grécia Antiga, uma vez que ao nos aventurarmos na jornada de Kratos somos expostos a um período do tempo em que a cultura militarista grega tinha seu apogeu, logo, o jogo contribui para a construção de uma consciência histórica nos jogadores acerca do mundo antigo, proporcionando a manutenção de ideias estereotipadas sobre o período abordado, uma vez que graças as outras mídias da cultura pop ocorre uma disseminação em massa de informações que sempre destacam o lado militarista da Grécia.

Ao longo desta pesquisa, também percebemos que os jogos são uma grande ferramenta para os estudos históricos, uma vez que eles proporcionam a capacidade de representar algo que não existe mais, superando a grande dificuldade de se estudar a história de épocas remotas, pois, através deles podemos ver, ouvir e até mesmo interagir com o que está acontecendo e isso sempre irá proporcionar, para algumas pessoas, uma imersão maior do que simplesmente ler um bom livro. Sendo assim, o jogo transpõe os acontecimentos passados para os dias atuais, nos proporcionando detalhes minuciosos sobre os eventos nele abordado, mesmo sabendo que não há fidedignidade no que nele é demonstrado, já que ele é um produto de entretenimento que sempre irá buscar o lucro e é feito a partir de uma visão, política ou não, de um grupo ou indivíduo. Mas, mesmo assim, vale salientar que o indivíduo que dele desfrutar mesmo sendo um leigo, irá absorver inconscientemente alguns elementos presentes no game e sem dúvida alguma irá transpor essas informações no seu dia a dia, seja em uma conversa entre amigos ou até mesmo na sala de aula.

Por fim, podemos afirmar que a narrativa histórica presente em “God of War”, mesmo sem ser fiel ao original, proporcionou um vislumbre da capacidade imagética com que o mito grego pode ser trabalhado no contemporâneo, saindo dos livros de Hesíodo e Homero, que nos relatam a magnificência que os gregos antigos tiveram para explicar através de fabulosas histórias a natureza de seu mundo, para então termos

transpostos de maneira interpretativa e original as mesmas histórias que agora encantam as novas gerações.

6. FONTES DA PESQUISA:

GOD OF WAR. United States of América, Sony Computer Entertainment, 2005.

GOD OF WAR II. United States of América, Sony Computer Entertainment, 2007.

GOD OF WAR III. United States of América, Sony Computer Entertainment, 2010.

HESÍODO. **Teogonia: a origem dos deuses**. Tradução de Jaa Torrano. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1995. (Biblioteca Pólen).

_____. **Os trabalhos e os dias**. Tradução de Alessandro Rolim de Moura. Curitiba: Segesta, 2012.

HOMERO. **Ilíada e Odisseia**. S.I.: Nova Fronteira, 2015.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, Eucídio Pimenta. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. **Ensino Re-Vista**, v.18, n.2, p.287-297, jul./dez. 2011.

BRANDÃO, Juanito de Souza. **Mitologia grega, vol. I**. Petrópolis: Vozes, 1986.

_____. **Mitologia Grega, vol. II**. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. **Mitologia Grega, vol. III**. Petrópolis: Vozes, 1987.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CARDOSO, Ciro Flamarion S. **A cidade-estado antiga**. 3.ed. São Paulo: Ática, 1990. (Série Princípios, 39).

CHARTIER, Roger. **A história cultural: Entre Práticas e Representações**. 2.ed. Lisboa: DIFEL, 2002.

FREITAS, Rafael Reinaldo. Aprendizagem histórica e cultura histórica: Contributos para investigações sobre o lugar da intersubjetividade na formação histórica. **História & Ensino**, Londrina, v.22, n.2, p. 247-262, jul/dez. 2016.

FRONZA, Marcelo. As narrativas históricas visuais como possibilidades investigativas da educação histórica. **Revista Labirinto**, v.24, n.1, p.154-174, jan/jun. 2016.

FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2002. (Repensando a História).

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KURY, Mario da Gama. **Dicionário de mitologia grega e romana**. 8.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da história: fundamentos da ciência histórica**. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

SOARES, Angélica. **Gêneros literários**. 7.ed. São Paulo: Ática, 2007,

THE MAKING of God of War. Direção: Anton Floquet e Wes Lofgren. Produção: Anton Floquet; Susan Lofgren; Wes Lofgren. Entrevistas: David Jaffe; Stig Asmussen e outros. [S.I.]: Marabou Productions, EUA, 2005. 1 filme (14 minutos), son. color., HDTV.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.