



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Setor de Pós-Graduação

Levy Henrique Bittencourt Neto

God of War: A tragédia grega na primeira década do séc.

XXI

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA
E DESIGN DIGITAL

SÃO PAULO

2012



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Setor de Pós-Graduação

Levy Henrique Bittencourt Neto

God of War: A tragédia grega na primeira década do séc. XXI

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital; área de concentração em “Processos Cognitivos e Ambientes Digitais”; Linha de Pesquisa “aprendizagem e semiótica cognitiva” - pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Lucia Santaella Braga.

SÃO PAULO

2012



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Setor de Pós-Graduação

Banca Examinadora

Resumo

O objetivo desse trabalho é desenvolver um estudo comparativo entre os signos que compõem a narrativa do jogo digital *God of War II* e os signos presentes nas tragédias e mitos gregos. Pretende-se com o trabalho compreender a questão da narrativa trágica na trilogia *God of War*, sob a perspectiva da semiótica de C.S. Peirce, ao mesmo tempo em que se utilizam teorias específicas sobre o período trágico grego. Foram escolhidas as teorias filosóficas, históricas e literárias sobre o período trágico da Grécia antiga, de autores como Albin Lesky, Jean-Pierre Vernant, Pierre Vidal-Naquet e Friedrich Nietzsche.

Para tanto, parte-se de uma discussão geral sobre as mídias, em especial as digitais. O objetivo dessa abordagem é demonstrar como certos aspectos de uma mídia passam para outra. Todo o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia, e dessa forma, ao longo do tempo, as mídias estão em constante inter-relação. Isto é uma noção importante, pois é desta forma que o signo trágico pode alcançar a nossa era. É possível entender essa apropriação de um conceito filosófico distante no tempo e espaço através do comportamento das mídias.

O método utilizado para se verificar a hipótese da corporificação do signo trágico na franquia *God of War* será o segundo pragmatismo de Charles Sanders Peirce, dando ênfase na fenomenologia e no primeiro ramo da lógica – a gramática especulativa. Com esse suporte, pretende-se mapear os signos da narrativa de *God of War*, assim como verificar a adequação das teorias sobre a tragédia grega aplicadas ao jogo.

Apesar de o jogo fazer uma leitura livre da mitologia e tragédia grega, é possível ver elementos similares entre a narrativa de *God of War* e o período trágico. Traços característicos da tragédia aparecem em muitos momentos da trilogia, da tolice imatura de Ares à sombria vitória de Kratos.

Palavras-chave: Tragédia grega, jogos digitais, teoria das mídias, semiótica, fenomenologia.

Abstract

The main objective of this work is to develop a comparative study of the signs that compose the narrative of the digital game trilogy *God of War* with that ones presents on Greek myths and tragedies. It is intended to understand the tragic narrative in *God of War* trilogy from the perspective of CS Peirce's semiotics, with the support off specific theories about the Greek tragic period. Were chosen philosophical theories, and historical literature about the tragic period of ancient Greece, by authors such as Albin Lesky, Jean-Pierre Vernant, Pierre Vidal-Naquet and Friedrich Nietzsche.

To this end, it starts from a general discussion about the media, especially digital ones. The aim of this approach is to demonstrate how certain aspects of a media pass to another. The content of a medium is always another medium, and thus, over time, the media are in constant interplay. This is an important notion because it is how the tragic sign could reach our age. It is possible to understand this appropriation of a philosophical concept, distant in time and space, through the behavior of the media.

The method used to verify the hypothesis of the tragic sign embodiment by the *God of War* franchise will be the second pragmatism of Charles Sanders Peirce, emphasizing phenomenology and the first branch of logic - the speculative grammar. With this support, we intend to map the signs of the narrative of *God of War*, as well as verifying the adequacy of theories of the Greek tragedy applied to the game.

Though the game to do a free reading of mythology and Greek tragedy, it's possible to see similar elements between the narrative of God of War and the tragic period. Characteristic features of the tragedy appear many times in the trilogy, like the Ares immature to the Kratos dark victory.

Keywords: Greek Tragedy, digital games, media theory, semiotics, phenomenology.

Sumário

Introdução _____	p. 1
Capítulo 1: O Coração das Trevas da Pós-modernidade _____	p. 7
Capítulo 2 – Novos jogos, velhas histórias. A semiose nos jogos digitais _____	p. 34
Capítulo III - O Trágico _____	p. 59
Capítulo IV - A tragédia digital: trilogia <i>God of War</i> _____	p. 83
Considerações Finais _____	p. 105
Bibliografia _____	p. 107

Introdução

A pergunta problema que norteou esta pesquisa foi: de que forma a tragédia grega se corporifica na trilogia *God of War*? Apesar de se tratar de uma análise semiótica sobre um jogo digital, dado o tema, era necessário buscar nos textos filosóficos, literários e históricos uma definição mais acurada sobre o que é o trágico. Em poucas palavras, a tragédia grega foi um fenômeno artístico, mas também de cunho religioso e cívico, porém de curta duração - pouco menos de 200 anos - e que teve seu apogeu a mais ou menos 2.500 anos atrás.

É sensato dizer que algo dessa tragédia se perpetuou no tempo, e temos Schiller, Goethe, Shakespeare, e mesmo Nietzsche¹, entre tantos outros, para provar isso. O que é esse “algo” que se perpetuou? De acordo com a semiótica de C.S. Peirce, podemos chamar esse movimento do signo no tempo de semiose, i.é, a ação do signo de gerar interpretantes. Lembrando que o signo é determinado por algo diverso de si, o objeto.

O signo² se perpetuou no tempo através de obras de arte - pinturas, peças, romances, poesia, filosofia. Estou falando de suporte, de *mídia*, e em semiótica, do objeto³. Teóricos das mídias como McLuhan (2003), Manovich (2001), Flusser (2002), Santaella (2001, 2003, 2005, 2009) entre outros, são claros num aspecto fundamental:

¹ “Tenho o direito de me considerar o primeiro *filósofo trágico* – ou seja, o mais extremo oposto e antípoda de um filósofo pessimista. Antes de mim não há essa transposição do dionisíaco em um *pathos* filosófico: falta a *sabedoria trágica*” (NIETZSCHE, 1995, p. 64).

² Aqui já se poderia falar em *interpretante*, dado que a tragédia grega, enquanto fenômeno, já não existe mais. Entretanto, restam obras e fragmentos de alguns trágicos, como os três grandes de Atenas: Ésquilo, Sófocles e Eurípides, e isso poderia ser chamado de interpretante da primeira semiose.

³ Apesar do nome, o objeto não precisa ser necessariamente *material*. Foi apenas coincidência nos exemplos citados, pois muitos signos vistos pela lente peirceana podem ter objetos imateriais, como os sonhos. Dependendo da semiose, um objeto imaterial pode determinar um signo material, como um artista inspirado por um sonho, que escreve um conto quando acorda.

nenhuma mídia existe de forma isolada, elas estão numa constante inter-dependência com as demais mídias, no decorrer do tempo.

No primeiro *God of War*, o protagonista, um orgulhoso e feroz capitão de Esparta chamado Kratos, prestes a perecer em batalha, clama pela intervenção de seu deus, Ares. O deus da guerra oferece poder em troca da completa submissão do espartano à fúria guerreira. Com o dom de Ares, Kratos consegue vencer a batalha, e muitas outras que se seguiram depois. Mas paga um alto preço por suas vitórias: ainda tomado pela mesma fúria que o salvou da derrota, o espartano mata sua mulher e filha, que estavam se escondendo no templo de Atena. Sob a influência de Ares, Kratos não percebe que aquela nova cidade, saqueada e queimada pelo exército, era sua própria terra natal. Lembranças deste ato consomem o protagonista na forma de terríveis sonhos e *flashbacks*. Kratos é incessantemente atormentado por essas visões durante dez anos, enquanto serve aos deuses em busca de esquecimento de seus atos.

Kratos jura vingança ao seu antigo senhor e inicia a épica jornada de ascender ao status de divindade, com a ajuda dos olímpicos, como Zeus, Poseidon, Atena, Hades, entre outras aparições mitológicas. Em troca de servir ao propósito dos deuses, Kratos seria perdoado pelo terrível assassinato de sua família, e ele esperava que com isso os sonhos e visões não mais atormentariam sua consciência. O Olimpo compactua com Kratos porque Ares estava espalhando a guerra na cidade de Atenas. Como Zeus havia proibido o embate entre os seus iguais, os olímpicos não tiveram alternativa senão recorrer a Kratos e transforma-lo num deus. Ao menos, essa é a premissa do primeiro jogo, mas no segundo descobre-se outro motivo para esse estratagema: Kratos é um dos filhos bastardos de Zeus.

A complexa manobra arquitetada por Zeus de transformar um mortal, um semi-deus, como se sabe agora, em um deus completo, tinha como objetivo parar a fúria

guerreira de Ares. Zeus parece não se dar muito bem com seus filhos, já que, no início do *God of War II*, Kratos passa a fazer exatamente o que seu meio irmão fazia – guerreando, destruindo e conquistando as cidades-estados da península Ática, e, principalmente, desafiando as ordens do Pai dos Deuses. Kratos justifica seus atos porque Zeus e Atena não cumpriram sua parte no acordo: apesar de ter sido perdoado de seus crimes, as memórias do assassinato de sua família ainda o atormentam...

Assim como no primeiro jogo, Kratos é traído por forças que outrora eram suas aliadas. Zeus, seu antigo aliado, retira todos os poderes divinos do espartano e o joga nos reinos dos mortos, Hades. No segundo *God of War* Kratos recebe ajuda de outras forças, inimigos de longa data dos olímpicos: os titãs. Ao longo do jogo Kratos se depara com personagens da mitologia e tragédia grega como Teseu, Prometeu, as Irmãs do Destino – ou as Moiras; visita lugares como Hades – o reino dos mortos; e escuta (o jogador vê, na forma de um filme) sobre eventos passados, como a titanomaquia e Cronos devorando seus filhos.

Já no *God of War III*, Kratos consegue realizar sua vingança contra os deuses olímpicos. Mas não espere por um final feliz, pois não sobra muita coisa do mundo, dos homens, dos deuses e dos titãs depois do edifício de ordem erigido por Zeus desaba. Assim como o a violência despótica dos titãs, alguns mortos pelos deuses, e Gaia pelo próprio Kratos. O terceiro jogo da série narra os acontecimentos de uma segunda titanomaquia – o embate entre deuses e titãs.

Existem diversas versões dos mitos gregos, de acordo com as fontes citadas. Optou-se por se utilizar de uma linha homérico-hesiódica na genealogia dos deuses gregos, por ser a mais conhecida e de mais fácil acesso. Não se pretende fazer uma descrição muito aprofundada da mitologia e dos deuses, até porque os mitos gregos são repletos de entidades místicas.

Focar-se-á na linhagem dos Urânidas, i.e., Urano – Crono – Zeus⁴, mas outras divindades que desempenham um papel importante no jogo serão discutidas, como os titãs Prometeu e Gaia. Do panteão olímpico, falar-se-á acerca dos seguintes deuses: Hades, Poseidon, Hefesto, Hera, Afrodite, Atena, Ares, Hélios (na verdade, um titã que se junta aos deuses) e Hermes. Por fim, as entidades independentes e os mortais: Erínias, Moiras e Pandora. Imagens e vídeos retirados da trilogia *God of War* serão utilizadas para representar as personagens. As descrições das divindades, assim como certos aspectos mitológicos, estarão distribuídas ao longo das análises dos três jogos.

A trilogia *God of War*, assim como a maioria dos jogos eletrônicos, é dividido em dois aspectos fundamentais: o *gameplay* e as *cutscenes*. O *gameplay*, como o próprio nome sugere, é tudo que envolve o ato de jogar e a interação com a mídia. Já as *cutscenes* funcionam como filmes, que aparecem entre as fases do jogo, para conduzir a narrativa que se pretende contar. Por se tratar de uma comparação com um gênero literário – a tragédia grega – o foco deste estudo é a narrativa da trilogia *God of War*. Escolheram-se vídeos que resumem a história da trilogia, todos obtidos no *Youtube*. Fez-se essa opção por uma razão principal: são amplamente acessíveis por qualquer um com internet.

A princípio, pretendia-se manter o foco em uma franquia de jogo apenas – *God of War* – mas os insistentes avisos de Lev Manovich (2001, p.8) da falta de uma cartografia geral do tempo presente me fez perceber que se poderia utilizar jogos digitais como exemplos das teorias abordadas. Assim, o primeiro e o segundo capítulos terão alguns jogos e suas respectivas análises, ligadas à teoria abordada até aquele momento. É uma forma de diversificar os games retratados, além de ser uma abordagem

⁴ Kratos, o último filho de Zeus, é o protagonista do jogo.

que facilita na apreensão dos conceitos abordados, pois eles são aplicados num objeto mais simples do que o objeto principal da pesquisa.

Dessa forma, o capítulo 1 apresenta uma espécie de ontologia dos meios digitais. Tratei dos aspectos mais gerais concernentes ao digital, assim como faço referências e comparações com as velhas mídias, em especial a fotografia e teorias específicas. Novamente, foi Manovich que apontou o caminho, pois ele faz exatamente isso em seu livro *Language of New Media*, só que ao invés da fotografia, o teórico se utiliza do cinema. O objetivo desse capítulo é perceber como a visualidade - e a própria percepção como um todo - são influenciadas pelo meio, no caso específico, o computador. Não só isso, mas conclui-se que qualquer meio interfere na produção e leitura de outro meio. Nenhum meio tem sua existência livre da contínua relação com outros meios. Optou-se por um percurso das mídias reproduzíveis tecnicamente, sob a perspectiva da fotografia, até as mídias digitais. Tomaram-se dois games como exemplo de como as mídias ao longo do tempo adquirem certos aspectos das mídias que as precederam. Por isso, o retorno à fotografia, ao invés de se começar direto no meio digital.

É preciso ser um pouco mais preciso quando digo “certos aspectos”. Que aspectos estão sendo referidos? O que vai de uma mídia a outra? Como havia dito anteriormente, foi escolhida a teoria semiótica de C. S. Peirce para entender o desenvolvimento desse signo trágico. Desta forma, o capítulo 2 traz a descrição da fenomenologia e a semiótica, especificamente o ramo da gramática especulativa, de C.S. Peirce, que serão utilizadas para o entendimento do signo trágico e sua corporificação no jogo *God of War*. Também se efetuou uma relação entre literatura e jogos digitais, no estudo de caso de um jogo baseado nas obras de H.P. Lovecraft. Essa relação entre jogo digital e literatura é um desdobramento do capítulo 1, pois o jogo consiste de uma adaptação literária num jogo digital - uma semiose intermediária. Fez-

se uma espécie de afunilamento de conceitos, partindo dos mais amplos e gerais e tornando-os mais específicos.

Por isso, o capítulo 3 trata da teoria do trágico e seus conceitos. Com o auxílio de teóricos como Nietzsche (1995, 2005, 2007), Vernant (1990, 1999), Lesky (2001), entre outros, pretendo dizer o que é o trágico. Um pouco sobre a parte relevante da mitologia grega para o jogo também será apresentada. Além de uma comparação entre os seis requisitos para o efeito trágico, proposto por Albin Lesky (idem).

O capítulo 4, por fim, utilizar-se-á de tudo o que foi abordado até então para descobrir como o signo trágico se corporifica na franquia *God of War*. Com o suporte da semiótica, e dos referenciais teóricos abordados, espera-se que com esse trabalho se desenvolva uma metodologia de análise semiótica e filosófica dos jogos digitais.

Capítulo 1 – O coração das trevas da pós-modernidade

Elas mostravam apenas que o sr. Kurtz não tinha restrição na satisfação de seus múltiplos anseios, que havia alguma coisa em falta nele – alguma materiazinha que, quando a necessidade urgente surgia, não podia ser encontrada em sua magnífica eloquência. Se ele próprio conhecia essa carência, eu não saberia dizer. Acho que a consciência acabou lhe chegando enfim – só que no derradeiro instante. Mas a selva o havia decifrado primeiro, e descarregara sobre ele uma vingança terrível pela fantástica invasão. Penso que ela lhe havia segregado coisas a seu respeito que ele não sabia, coisas de que não fazia a menor idéia até se aconselhar com aquela imensa solidão – e o segredo se mostrara irresistivelmente fascinante. Ele reverberou ruidosamente no seu interior porque ele era oco no seu íntimo...

Joseph Conrad, *O Coração das Trevas*, p. 102.

Num passado não muito distante, as pessoas costumavam perceber o meio como neutro. Com a proliferação explosiva das mediações, não é pequeno o efeito que os amados *gadgets* – movidos a signos simbólicos¹ – causaram na sociedade. Assim o fora com a fotografia, e por que não o seria a mesma coisa com os computadores? Não se espera demonstrar nada de novo no *front* por aqui, mas percebe-se que muito das ditas *novidades* sobre as mídias não são tão novas assim.

Ao mesmo tempo, seria tolice negar as sutilezas e individualidades concernentes a uma mídia específica – o cinema, apesar de ter muito de fotografia, não é apenas uma fotografia em movimento com som, mas algo mais. Algo que emerge de elementos vindos da fotografia, do som, da literatura e da cultura como um todo, é verdade; mas esse algo é diferente de todas as outras mídias que o sustentam, de forma metafórica ou não.

¹ Segundo Peirce (2003, p. 71) “um Símbolo é um Representâmen cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu Interpretante. Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são Símbolos”. O segundo capítulo discutirá a semiótica e fenomenologia de C. S. Peirce apropriadamente.

Desde a invenção das obras de arte reproduzíveis tecnicamente, o homem ocidental se cercou de uma floresta densa e quase impenetrável de mediações - especialmente as visuais. Livros impressos do século XV, jogos digitais do século XXI, as mídias, e não apenas os seus conteúdos, multiplicaram-se ferozmente. Algumas delas desapareceram, outras progrediram.

Mesmo por princípio, a obra de arte foi sempre suscetível de reprodução. O que uns homens haviam feito, outros podiam refazer. [...] As técnicas de reprodução, entretanto, são um fenômeno inteiramente novo, que nasceu e se desenvolveu no curso da história, por etapas sucessivas, separadas por longos intervalos, mas num ritmo cada vez mais rápido (BENJAMIN, 1990, p. 210).

O processo da reprodutibilidade técnica², com a emergência da fotografia, e posteriormente do cinema, estabeleceu novos padrões estéticos, dentro e fora do universo da mídia fotossensível. “Com o século XX, as técnicas de reprodução atingiram um tal nível que estão agora em condições não só de se aplicarem a todas as obras de arte do passado [...], [como também] de modificar profundamente seus modos de influência” (BENJAMIN, 1990, p. 210).

Com a invenção do negativo³, podem-se criar inúmeras cópias, ou mesmo inúmeros rolos de projeção positivas, no caso do cinema. O próprio negativo é passível de ser reproduzido. Perde-se a *aura* do objeto artístico, isto é, o *hic et nunc* de se experienciar um quadro Cândido Portinari no Masp. A experiência é muito diferente de olhar a mesma imagem pela tela de um computador. Mesmo a famosa fotografia de

² Esse processo também estava presente na prensa de tipos móveis, no século XV. Benjamin (1996, p.210) consegue regredir ainda mais: “os gregos não conheciam senão dois processos de reprodução técnica da obra de arte: a fundição e o relevo por pressão”.

³ Existiram outras formas de se captar a luz, como os negativos de vidro do final do séc. XIX, as películas (positivas) fotossensíveis de Daguerre, na metade do séc. XIX, entre muitas outras formas de mediar a luz que acabaram morrendo.

Henri Cartier-Bresson, *Derrière la gare de Saint-Lazare*, entretanto, não possui aura⁴, enquanto que um quadro do pintor brasileiro, ou de qualquer outro, sim. “À mais perfeita reprodução sempre falta alguma coisa: o *hic et nunc* da obra de arte, [...]. O *hic et nunc* do original constitui o que se chama sua autenticidade [...]; isto não ocorre no que respeita a reprodução técnica” (BENJAMIN, 1990, p.212).



Figura 1 – *Derrière la gare de Saint-Lazare*. Paris. 1932.

Fotografia: Henri Cartier-Bresson.

⁴ Exceto, talvez, se a fotografia estiver assinada e dedicada. Ou algo que empreste alguma característica única a um objeto destituído de aura. Mesmo assim, é uma unicidade artificial, já que a obra de arte reproduzível tecnicamente foi feita exatamente para isso. Ser *reproduzida*. Tentativas incluem cópias limitadas de fotografias, edições autografadas, numeradas, entre outras.

(Fonte – http://moma.org/collection/artist.php?artist_id=1000).

Não surpreende, portanto, que a primeira década do século XXI esteja saturada de mídias. O efeito dessa proliferação explosiva fora apontada com muita perspicácia por Walter Benjamin ainda na década de 30 do século passado. Mesmo que seu olhar estivesse voltado para a florescente cultura das mídias de massa de sua própria época – a fotografia e o cinema – em comparação com as mídias que possuem aura. Então, até que ponto as teorias – como as de Walter Benjamin – baseadas nas velhas mídias, servem para o mundo de 2011? É possível entender o que está acontecendo com as mediações contemporâneas olhando para o que já foi feito e discutido em outras épocas e em outras mídias? Lev Manovich (2001, p.8) oferece um caminho interessante a ser seguido:

Eu analiso a linguagem das novas mídias colocando-as dentro da história da moderna cultura visual e midiática. De que maneira as novas mídias dependem das antigas linguagens e formas culturais, e como elas rompem com esses pressupostos?⁵ (MANOVICH, 2001, p. 8).

As convenções midiáticas surgidas na aurora da fotografia são muito presentes. A tela retangular é o exemplo mais óbvio de uma convenção, ainda anterior à fotografia, e que está presente em praticamente todas as mídias, da tela do computador aos *gadgets*, nas mais diferentes proporções de tamanho – sendo o 16:9 o mais usado atualmente. Não por acaso, optou-se por trazer as teorias da fotografia na discussão sobre novas mídias. Em partes, pois “o conceito ‘cultura informacional’, que é um termo por mim adotado, pode ser pensado paralelamente a outro conceito muito familiar – o da cultura

⁵ I analyze the language of new media by placing it within the history of modern visual and media cultures. What are the ways in which new media relies on older cultural forms and languages, and what are the ways in which it breaks with them?

visual⁶” (MANOVICH, 2001, p. 13). Assim, os estudos referentes às mídias tradicionais apontam os caminhos filosóficos que podem ser seguidos pelos teóricos das novas mídias. “O fato de que as imagens digitais são geradas automaticamente sugere uma afinidade com a fotografia. Em ambos os casos, o agente humano é apagado, embora as duas técnicas de apagamento sejam bastante diferentes”⁷ (BOLTER e GRUSIN, 2000, p.26).

Com a chegada dos aparelhos digitais, a reprodução técnica de Benjamin foi substituída por dados binários, e a proliferação de mídias tem se tornado um fenômeno extremamente agressivo – com o lugar de honra garantido ao computador. É por ele, através de um teclado QWERT, ou *touchscreen*, com o alfabeto romano, com a língua portuguesa, com os códigos de programação, com a matriz numérica da informação, 0 e 1 - e mais um grande número de outras mídias - que um usuário comum ocidental brasileiro encontra no momento em que liga seu, aparentemente bem comportado e coeso, computador. McLuhan (2003, p.42) expressa claramente que “nenhum meio tem sua existência ou significado por si só, estando na dependência da constante inter-relação com outros meios”.

Percebe-se então que, como bonecas *matrioshkas*, as mídias são compostas de outras mídias. “Este fato, característico de todos os veículos, significa que o “conteúdo” de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa...” (MCLUHAN, 2003, p.22). Fato facilmente observável no mundo contemporâneo, em que uma escultura romana pode ser fotografada digitalmente e vista através de um

⁶ The concept “informational culture”, which is my term, can be thought of as a parallel to another, already familiar concept – visual culture.

⁷ The fact that digital graphics is automatic suggests an affinity to photography. In both cases, the human agent is erased, although the techniques of erasure are rather different.

computador. Se a fotografia estiver hospedada na Internet, então trate de aumentar ainda mais o número de camadas de *matrioshkas* midiáticas neste exemplo corriqueiro.

Há uma grande diferença entre a cópia de papel e a apresentação digital de uma fotografia. Essa diferença é fundamental para se estabelecer a natureza das mídias na era da reprodutibilidade técnica – e a sua consequência lógica, a atual era da mediação-computação/ imagens técnicas / pós-modernidade / ou qualquer nome que seja conveniente ao teórico. Segundo Santaella e Nöth (2005, p. 163) há três paradigmas da imagem: 1 – paradigma pré-fotográfico; 2 – paradigma fotográfico; 3 – paradigma pós-fotográfico. “No primeiro paradigma, encontram-se processos *artesaniais de criação* da imagem; no segundo, processos *automáticos de captação* da imagem e, no terceiro, processos *matemáticos de geração* da imagem”.

Percebe-se que o paradigma fotográfico é majoritariamente dual, pois é

sempre um duplo, emanção direta e física do objeto, seu traço, fragmento e vestígio do real, sua marca e prova, mas o que ela revela, sobretudo, é [...] a separação irreduzível entre o real [...] e o seu duplo, pedaço eternizado de um acontecimento que, ao ser fixado, indicará sua própria morte. No instante mesmo em que é feita a tomada, o objeto desaparece para sempre. (SANTAELLA e NÖTH, 2005, p.165)

Não restam dúvidas de que esse movimento binário também faz parte da fotografia digital - trocou-se a química dos sais de prata pela captação eletrônica. Mas essa mudança afeta de maneira decisiva a natureza da imagem. Enquanto que no paradigma fotográfico é possível falar em suporte – negativos e cópias – no pós-fotográfico o suporte químico desapareceu, mas em seu lugar há processos digitais de processamento e armazenamento. A fotografia é armazenada em algum dispositivo de memória, como pen-drives, cartões de máquinas fotográficas, HDs etc.

E quanto à fotografia digital, seria ela pertencente ao segundo ou ao terceiro paradigma da imagem? Aos dois é a resposta apropriada, pois a fotografia digital é

criada através de um aparelho ótico, para, logo em seguida, transformar tal imagem em números. Além disso, a máquina fotográfica digital possui um computador dentro dela. “A rigor, o que vem acontecendo com a fotografia atualmente pode servir como exemplo bastante sugestivo da mistura entre paradigmas que domina a cena contemporânea” (SANTAELLA e NÖTH, 2005, p.185).

Cabe introduzir o conceito de *infografia*, que é uma imagem criada totalmente através de computação gráfica. Tal imagem “não opera sobre uma realidade física, tal como as máquinas óticas, mas sobre um substrato simbólico: a informação” (SANTAELLA e NÖTH, 2005, p.166). A informação, no sentido dado pelos dois teóricos, é um substrato simbólico, composta por números – 0 e 1 – portanto, é preciso uma máquina, no caso o computador, para decodificar esses dados. É por isso que “antes de ser uma imagem visualizável, a imagem infográfica é uma realidade numérica que só pode aparecer sob forma visual na tela de vídeo porque esta é composta de [...] pontos elementares chamados pixels” (SANTAELLA e NÖTH, 2005, p.166).

Quando se fala em infografia e fotografia digital, não basta ter apenas um computador para decodificar os dados, é necessário também um monitor para visualizar tais dados. “Embora as imagens que a tela permite visualizar sejam altamente icônicas e sensíveis, circunvoluções de formas, fosforescências e luminescências, tudo que se passa por trás da tela é radicalmente abstrato” (SANTAELLA e NÖTH, 2005, p.167). Para entender do que se trata essa abstração é preciso atentar aos três estágios de produção da infografia: primeiro se constrói um programa com instruções de como a matriz numérica deve ser lida pelo computador; depois essa matriz deve ser transformada de acordo com outros programas, ou modelos, de visualização da imagem; por último, essa matriz é decodificada pelo computador para que seja possível a visualização da imagem em um monitor. E como esses números, ou algoritmos, que são

signos simbólicos se unem aos signos icônicos do monitor? Há uma conexão indicial entre os dados no computador e os pixels na tela, o que faz com que a imagem infográfica apresente um equilíbrio entre ícone-índice-símbolo que nenhuma outra imagem possui (SANTAELLA e NÖTH, 2005).

Desta forma, as imagens infográficas são totalmente modificáveis (pois são *programáveis*), o que permite criar qualquer tipo de imagens fictícias e oníricas, e até mesmo verossímeis, como uma espécie de fotografia que não foi feita através de um aparelho ótico, mas simplesmente através de números. Obviamente, tal exemplo já não se trata de uma fotografia, por mais que se pareça com uma.

Novas mídias e velhos conceitos - Ou: uma visão digital de mundo

Mas afinal, o que são as novas mídias? Ou ainda, qual a diferença entre as velhas e as novas mídias? Manovich (2001, p.19-48), ao invés de optar por conceitos usados com frequência, como hipermídia e interação, sugere que as novas mídias são compostas por cinco princípios gerais: 1 – Representação Numérica; 2 – Modularidade; 3 – Automação; 4 – Variabilidade; 5 – Transcodificação.

Ao compilar esta lista [...], tentei organizá-la em uma ordem lógica. Ou seja, os últimos três princípios são dependentes dos dois primeiros. Isso não é diferente da lógica axiomática, em que certos axiomas são tomados como pontos de partida e, a partir deles, futuros teoremas são comprovados⁸. (MANOVICH, 2001, p. 27)

O primeiro princípio afirma que todas as obras criadas no meio digital são representações numéricas. Com isso têm-se duas consequências muito relevantes:

⁸ In compiling this list of differences, I tried to arrange them in a logical order. That is, the last three principles are dependent on the first two. This is not dissimilar to axiomatic logic, in which certain axioms are taking as starting points and further theorems are proved on their basis.

qualquer nova mídia pode ser descrita de forma matemática; e se ela pode ser descrita de forma matemática, pode ser passível de ser manipulada através de algoritmos. “Resumindo, *as mídias se tornaram programáveis*”⁹ (MANOVICH, 2001, p.27).

O segundo princípio, a modularidade, também pode ser chamado de “‘estrutura fractal das novas mídias’. Assim como um fractal tem a mesma estrutura em diferentes escalas, uma nova mídia possui a mesma estrutura modular no seu todo”¹⁰ (MANOVICH, 2001, p.30). Elementos como as palavras, sons, imagens, pixels, entre outros, são montadas como blocos pré-construídos de informação, formando objetos midiáticos maiores, mas sem perder suas características individuais. Uma *cinematics* de qualquer jogo de videogame é composta por diferentes elementos, que não perdem suas características ao agirem juntos – como o som e a imagem nesse exemplo hipotético. Por essa característica fractal, não há exatamente um limite até onde se possa ir construindo objetos midiáticos maiores (ou menores). Continuando com o exemplo da *cinematics* de um jogo qualquer, tal cena cinematográfica faz parte de um objeto midiático maior que si próprio: o jogo. E o jogo, por sua vez, depende da *cinematics* para uma série de ferramentas narrativas, transições de cena e de tempo, diálogos etc.

O terceiro princípio, muito dependente dos outros dois anteriores, reside na automação das novas mídias. Isto é, as novas mídias são capazes de fazer muitas operações independentes da conduta humana. Fato claramente observável em qualquer jogo de videogame onde exista o embate entre o jogador e a máquina. Não é preciso que o jogador escolha que atitudes os seus antagonistas farão, eles foram *programados* para fazer tais ações. “Os computadores podem fingir ser inteligentes apenas enganando-nos a utilizar uma parte muito pequena do que somos, quando nos comunicamos com

⁹ In short, *media becomes programmable*.

¹⁰ “Fractal structure of new media”. Just as a fractal has the same structure on different scales, a new media object has the same modular structure throughout.

eles”¹¹ (MANOVICH, 2001, p.34). Isto é, num jogo de tiro em primeira pessoa, a única forma possível de relação com um antagonista é atirando nele. Não se pode resolver intimidá-lo, convencê-lo a não lhe atacar, ou tentar trazê-lo para o seu lado, as opções de comunicação são restringidas ao mínimo possível. Tudo o que se pode fazer contra um antagonista neste exemplo é atirar de volta.

O quarto princípio diz respeito à variabilidade das novas mídias. Novamente, por conta de todos os outros princípios, uma nova mídia nunca está fixada numa única versão. Ao contrário da fotografia, em que se eternaliza uma imagem numa superfície fotosensível, as mídias digitais nunca estão em sua versão definitiva.

As novas mídias [...] são caracterizadas pela variabilidade. (Outros termos que são usados frequentemente em relação aos novos meios e que podem servir como sinônimos adequados à *variáveis* são *mutáveis* e *líquidos*). Em vez de cópias idênticas, as novas mídias normalmente dão origem a muitas versões diferentes. E ao invés de ser criado inteiramente por um autor humano, essas versões são muitas vezes parcialmente montadas de forma automática por um computador. [...] Assim, o princípio da variabilidade está intimamente ligada à automação¹². (MANOVICH, 2001, p.36).

O quinto e último princípio das novas mídias se refere à transcodificação. Esse é um aspecto de grande importância na discussão sobre o assunto, pois é através desse princípio que se pode entender as consequências da digitalização do mundo – e como esse mundo reage após ser digitalizado.

Na linguagem das novas mídias, "decodificar" algo é traduzi-lo em outro formato. A informatização da cultura gradualmente efetiva uma transcodificação similar em relação a todas as outras categorias e conceitos culturais. Ou seja, categorias e conceitos culturais são substituídos, no nível de significado e / ou linguagem, por novos, que derivam das esferas ontológicas, epistemológicas e pragmáticas do computador. As novas mídias,

¹¹ Computers can pretend to be intelligent only by tricking us into using a very small part of who we are when we communicate with them.

¹² New media [...] is characterized by variability. (Other terms that are often used in relation to new media and that might serve as appropriate synonyms of variable are mutable and liquid). Instead of identical copies, a new media object typically gives rise to many different versions. And rather than being created completely by a human author, these versions are often in part automatically assembled by a computer. [...] Thus the principle of variability is closely connected to automation.

portanto, atuam como precursoras desse processo mais geral de reconceitualização cultural¹³. (MANOVICH, 2001, p.47)

Sob a perspectiva colocada por Lev Manovich (2001, p. 45-48), é possível ver duas camadas distintas operando: a camada cultural e a camada computacional. Se a esfera cultural consiste em, por exemplo, contos, peças de teatro, histórias em quadrinhos, tragédia grega, literatura, cinema etc, a esfera computacional é aquilo próprio ao funcionamento do sistema, como códigos de programação, pixels, circuitos, processadores, código binário etc. Entretanto, tais esferas não estão claramente delimitadas – aquilo que é chamado de cultural influi no computacional, e vice-versa.

A esfera computacional e a cultural se influenciam mutuamente. Para usar outro conceito das novas mídias, podemos dizer que essas esferas foram compostas juntas. O resultado dessa composição é uma nova cultura computacional – uma mistura de significados humanos e computacionais, das tradicionais formas em que a cultura humana modelou o mundo e os próprios meios de o computador representá-la¹⁴. (MANOVICH, 2001, p. 46)

Lev Manovich (2001, p.19) afirma que como a fotografia, no século XIX, teve um papel crucial “no desenvolvimento da cultura e sociedade moderna, hoje em dia estamos no meio de uma nova revolução midiática – a transformação de toda uma cultura para formas mediadas por computador nos estágios da produção, distribuição e comunicação¹⁵”. Tudo se digitalizou – ou tudo aquilo que foi possível ser digitalizado – e o processo segue a pleno vapor. Músicas, fotografias, jogos, filmes, literatura, ciência,

¹³ In new media lingo, to “transcode” something is to translate it into another format. The computerization of culture gradually accomplishes similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts. That is, cultural categories and concepts are substituted, on the level of meaning and/or language, by new ones that derive from the computer’s ontology, epistemology, and pragmatics. New media thus acts as a forerunner of this more general process of cultural reconceptualization.

¹⁴ The computer layer and the culture layer influence each other. To use another concept from new media, we can say that they are being composited together. The result of this composite is a new computer culture – a blend of human and computer meanings, of traditional ways in which human culture modeled the world and the computer’s own means of representing it.

¹⁵ Just as the printing press in the fourteenth century and photography in the nineteenth century had a revolutionary impact on the development of modern society and culture, today we are in the middle of a new media revolution – the shift of all culture to computer-mediated forms of production, distribution, and communication.

ficção ou não-ficção. Esse texto está sendo escrito em um programa de computador, o que torna minha atividade, em algum aspecto, intimamente ligada a esse dispositivo. A esse *gadget*. Mais do que isso, “a informatização da cultura não só leva à emergência de novas formas culturais, como os jogos de computador e os mundos virtuais; ela redefine também as já existentes, como a fotografia e o cinema¹⁶” (MANOVICH, 2001, p.9).

Entretanto, é claro que a era digital possui peculiaridades na sua natureza, como a teoria de McLuhan (2003) previra. A mídia conforma e modela a nossa percepção do conteúdo – a experiência de ver a série de televisão *The Walking Dead* não é como ler as histórias em quadrinhos de mesmo nome que geraram tal série¹⁷. De certa forma, Walter Benjamin (1990) dissera algo semelhante em 1934, assim como Manovich (2001) retoma muitos dos pressupostos teorizados pelos seus antecessores, em especial McLuhan¹⁸.

A convergência de todas essas idéias, não só pensadas, mas vividas ao longo da modernidade - e seu fim agonizante após duas Guerras Mundiais - chegou a um estado crítico e, no processo, se transformou em algo mais. Sobre o cadáver da Modernidade, nós - os Pós - Alguma Coisa - vivemos numa época de grande importância na história. Seja que efeito tudo isso tiver no futuro. Como no mito nórdico de criação do mundo, com a diferença de que, ao invés do gigante primordial Ymir, vive-se sobre o que restou dos ideais modernos e suas verdades, metas, sonhos e delírios.

¹⁶ The computerization of culture not only leads to the emergence of new cultural forms such as computer games and virtual worlds; it redefines existing ones such as photography and cinema.

¹⁷ Um fenômeno interessante está acontecendo nos últimos tempos com duas séries adaptadas de outras mídias. Tanto *The Walking Dead*, baseada numa HQ, quanto *Game of Thrones*, baseada numa série de livros, mudaram alguns rumos das histórias já previamente contadas. E ambas as séries contam com a participação efetiva e constante dos autores das obras citadas.

¹⁸ Em suma, nada de novo no *front*, apenas percepções de mundo já formuladas por teóricos mais competentes e convenientemente renomeadas por outros teóricos. Todos os termos e conceitos escritos até agora podem ser encontrados, com outros nomes, obviamente, em outras teorias. Infelizmente, a pós-modernidade não tem uma boa memória.

Você ganha alguma coisa mas, habitualmente, perde em troca alguma coisa: partiu daí a mensagem de Freud. Assim como “cultura” ou “civilização”, modernidade é mais ou menos beleza (“essa coisa inútil que esperamos ser valorizada pela civilização”), limpeza (“a sujeira de qualquer espécie parece-nos incompatível com a civilização”) e ordem (“Ordem é uma espécie de compulsão à repetição que, quando um regulamento foi definitivamente estabelecido, decide quando, onde e com uma coisa deve ser feita, de modo que em toda a circunstância semelhante não haja hesitação ou indecisão”). (BAUMAN, 1998, p.7-8)

Se a câmera fotográfica, enquanto aparelho - enquanto mídia - poderia definir o século XIX, e, por conseguinte, toda a idéia de modernidade, não é insensato dizer que parte da relação com o mundo se digitalizou – e é necessário algum tipo de dispositivo para acessar esse mundo digitalizado. Em algum momento alguém usará um programa regido por códigos binários. Seja na máquina fotográfica digital, ou na máquina de lavar louça. Talvez no futuro esse tipo de computação de dados se mostre obsoleta, mas no momento a mídia/aparelho mais onipresente é o computador binário simbólico.

Vilém Flusser (2002, p.15) define aparelhos como “produto da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado. Imagens técnicas¹⁹ são, portanto, produtos indiretos de textos - o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais”. Isso vale tanto para os daguerreótipos do século XIX quanto para um videogame. Na verdade, vale ainda mais para o mundo digital do que para as câmeras fotográficas analógicas. Os *softwares* são construídos através de códigos simbólicos, que nada mais são do que textos criados por programadores numa determinada linguagem. Eventualmente esses códigos se tornarão outra mediação: a binária – por sinal, a única que as nossas melhores máquinas do cotidiano entendem.

Questão de grande importância é a de que os meios tendem a se tornar invisíveis, cada vez mais [*insira o adjetivo da moda de sua escolha*], intuitivos, úteis, interativos, rápidos, ubíquos, e tudo isso sem deixar de lado o signo simbólico - como sempre. E,

¹⁹ Imagens técnicas são produzidas através de um aparelho, como a máquina fotográfica, ou mesmo um *software* de edição de imagem.

no geral, passam despercebidos, inundados de *conteúdo*. “Durante séculos, o fracasso da Humanidade a esse respeito tem sido característico e total. A aceitação dócil e subliminar do impacto causado pelos meios transformou-os em prisões para seus usuários” (MCLUHAN, 2003, p.36). Fala-se muito de morte deste ou daquele meio. Alguns vão morrer, de fato. Mas muitos, de alguma forma ou de outra, permanecerão, escondidos entre a miríade de mídias pós-modernas.

Binários para todos os presentes na grande rede digital – Recebam as boas-vindas do Paraíso Razão

Com a mediação digital alcançando proporções globais - celulares e outros *gadgets* com acesso a Internet, jogos, comunidades sociais, e tudo o mais²⁰ - percebe-se que estamos, literalmente, nadando em informação. E para acessar toda essa informação precisa-se de *gadgets* cada vez mais sofisticados, que produzirão conteúdos novos, que exigirão mais *gadgets*. “Os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (MCLUHAN, 2003, p. 59). Há certo fascínio geral em torno dos aparatos digitais, computadores mais rápidos, novos gráficos nos videogames, portabilidade digital, em suma – traquitanas tecnológicas que antes não existiam e agora não se pode viver sem. O Valor do Novo – algo em voga nos dias de hoje.

A forma mercadoria quebra a idealidade anterior do objeto (sua beleza, sua autenticidade e mesmo sua funcionalidade), [...] e nisso está toda a estratégia da modernidade, o que para Baudelaire constitui a sedução perversa e aventureira do mundo moderno – levar até o absoluto essa divisão do valor (BAUDRILLARD, 1996, p.105).

²⁰ Pelo menos por enquanto nesses remotos e arcaicos anos de 2011.

Cabe trazer a conhecida - e não tão nova - tese de Marshal McLuhan (2003, p.63-65), na qual os meios são extensões/ amputações de uma ou mais forma de perceber o mundo.

Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão [e] ou auto-amputação de nosso corpo [...]. Fisiologicamente, no uso normal da tecnologia (ou seja, de seu corpo como extensão vária), o homem é perpetuamente modificado por ela, mas em compensação sempre encontra novos meios de modificá-la. (MCLUHAN, 2003, p.63-65)

O digital, portanto, é apenas uma extensão/amputação de nossa percepção simbólica do mundo, nada mais, nada menos. Nem a distopia dos apocalípticos, ou a utopia dos integrados. Infelizmente, a percepção simbólica – em termos mais amplos: a própria razão – é sobrevalorizada no ocidente desde antes do cristianismo.

Não é de se surpreender que a escalada fetichista tecnológica tenha sido tão acentuada nos dias correntes – utilizando, majoritariamente, o signo simbólico, como *meio* de entender e construir um mundo. O signo simbólico também é o favorito da razão. “Quando há necessidade de fazer da *razão* um tirano, como fez Sócrates, não deve ser pequeno o perigo de que uma outra coisa se faça de tirano. A racionalidade foi então percebida como *salvadora*.”. (NIETZSCHE, 2006, p.21). Salvos pela razão, ela se tornou uma espécie de *contrainstinto*, jogando os demais instintos - na falta de um termo melhor, “impuros” -, uns contra os outros. Mas a razão nos salvou exatamente do quê? Oras essa, do *dever*! esse assustador processo que se recusa a *ser* uma ficção vazia. Ainda assim, não foi por falta de tentativas que o ser finalmente sucumbiu ao *dever*. Tem-se 2500 anos de filosofia ocidental para comprovar essa tarefa ingrata:

Tudo o que os filósofos manejaram, por milênios, foram conceitos-múmiás; nada realmente vivo saiu de suas mãos. Eles matam, eles empalham quando adoram, esses ídólatras de conceitos – tornam-se um perigo mortal para todos, quando adoram. A morte, a mudança, a idade, assim como a procriação e o crescimento, são para eles objeções – até mesmo refutações. O que é não se *torna*; o que se torna não *é*... Agora todos eles crêem, com desespero até, no ser. Mas, como dele não se apoderam, buscam os motivos

pelos quais lhes é negado. “Deve haver uma aparência, um engano, que nos impede de perceber o ser: onde está o enganador?” – “Já o temos”, gritam felizes, “é a sensualidade! Esses sentidos, *já tão imorais em outros aspectos*, engana-nos acerca do *verdadeiro* mundo. Moral: desembaraçar-se do engano dos sentidos, do vir-a-ser [...]. (NIETZSCHE, 2006, p. 25)

Considerando o que já foi levantado acerca da razão, dos meios e de sua relação com o humano, percebe-se que o devir se impôs como regra – e também como necessidade. Os novos meios são a representação instigante do devir, nunca plenamente acabados, sempre a meio caminho de algum lugar, um processo que se recusa a ser conformado numa superfície, ao contrário da fotografia do séc. XIX e de todas as outras mídias.

A questão de fazer a arte muda de acordo com as mídias empregadas, como já fora afirmado, mas também o contexto em que ela é criada interfere drasticamente na sua produção/recepção, como aponta Henry Jenkins (2009, p. 41):

O conteúdo de um meio pode mudar (como ocorreu quando a televisão substituiu o rádio como meio de contar histórias, deixando o rádio livre para se tornar a principal vitrine do rock and roll), seu público pode mudar (como ocorre com as histórias em quadrinhos que saem de voga, nos anos 1950, para entrar num nicho, hoje) e seu status social pode subir ou cair (como ocorre quando o teatro se desloca de um formato popular para um formato de elite), mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação.

Tudo isso é muito interessante, mas existem certos efeitos colaterais, como alerta Paul Virilio (1999, p. 111), talvez de uma forma um tanto quanto alarmista, mas que traz considerações importantes sobre a era do digital:

A progressiva DIGITALIZAÇÃO das informações audiovisuais, táteis e olfativas, indo de par com o declínio das sensações imediatas, a semelhança analógica do próximo, do comparável, cederia lugar à verossimilhança digital do longe, de todos os longes, poluindo assim, de forma definitiva, a ecologia do sensível.

Por outro lado, como a matriz numérica do digital é sempre acessível e pode ser retrabalhada indefinidamente, ocorre que a imagem infográfica “converte-se agora no

meio por excelência da metamorfose. [...] Diferentemente das imagens fotográficas tradicionais, a imagem eletrônica resulta muito mais elástica, diluível e manipulável como uma massa de moldar”. (MACHADO, 2005, p. 315). Claro que havia a possibilidade de mudanças nos negativos, é só lembrar que os opositores de Stalin, na URSS, eram “apagados” das cópias, e algumas vezes até do próprio negativo. Mas essa mutabilidade do negativo-cópia é extremamente limitada se comparada às possibilidades da mutabilidade e convergência que os meios digitais oferecem. Antes se precisava de produtos químicos para modificar o negativo, o que era extremamente difícil e trabalhoso. Hoje, com poucas clicadas num *software* de edição de imagem, é possível fazer com muita facilidade qualquer tipo de mudança brusca no sujeito fotografado.

Qualquer imagem infográfica necessariamente parte de uma abstração numérica, “não existindo a presença do real empírico em nenhum momento do processo. Daí ela ser uma imagem que busca simular o real em toda sua complexidade” (SANTAELLA; NÖTH, 2005, p. 167). Assim, perdem-se as referências “reais”, como se isso fizesse alguma diferença hoje em dia, já que vivemos no deserto do real. “É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real²¹” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8). Por mais aterrador que isso pareça, pode ser uma coisa muito boa viver no deserto do real. Ao invés de tomar as frustrações dos apocalípticos midiáticos, pode-se entender todo esse movimento como uma resposta, raivosa talvez, às fantasias modernas.

Depois de desmascarar as solenes melífluas simulações dos modernos legisladores da verdade, a ficção artística, essa grande escola da imaginação, empatia e experimentação, pode então prestar serviço inestimável aos solitários, freqüentemente confusos e aturdidos intérpretes pós-modernos do significado e do sentido. Banidas da realidade, as verdades só podem esperar encontrar sua “segunda morada”, exilada na morada da arte. Mais sábias após a amarga experiência das aventuras modernas, [...] as verdades nascidas na obra da ficção artística, e por meio dela podem – apenas podem – preencher a

²¹ Outro termo da moda, admito. Parece que é impossível fugir deles.

deficiência, na existência humana, deixada pela espécie de realidade que faz todo o possível para tornar a busca de significado redundante e irrelevante para a própria autopetuação, assim como os objetivos indignos dos esforços de uma vida. (BAUMAN, 1998, p.159).

Se a câmera fotográfica (analógica, obviamente) é o objeto que resume por excelência o modernismo, não seriam as imagens digitais – tanto fotográficas, mas especialmente, todas as infográficas – a nossa *melhor* representação da realidade pós-moderna? Em outros termos: é a *ficção* o mais apropriado retrato da *realidade*?

Olhar em direção à arte em busca de indícios da verdade pode ser um caminho interessante a ser percorrido - como Bauman (1998) sugere na passagem acima. Desta forma, busca-se compreender como as teorias abordadas até então se corporificam em casos reais, e não hipotéticos ou ideais. Para isso foram escolhidos dois jogos: *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010), para o console portátil PSP; e *Mass Effect 2*, para o PS3.

Jogos em poucas palavras

Segundo McLuhan, os jogos podem ser encontrados em praticamente qualquer agrupamento humano, de qualquer tempo. “Os jogos são artes populares, *reações* coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura”. (MCLUHAN, 2003, p.264). Na mesma frase, McLuhan afirma que os jogos funcionam como extensões do homem político-social, assim como as tecnologias estendem o alcance do organismo animal. Sob essa perspectiva, os jogos eletrônicos são tanto extensões do organismo social – política, cultura, sociedade – quanto do corpo – visão e audição, principalmente, mas há um componente importante – o tato, afinal de contas, precisamos do corpo para jogar. Ainda não existem jogos sendo feitos para videogames

movidos a pensamento. De um jeito ou de outro, para o ato do jogo digital se realizar é necessário movimento físico - quer seja com os olhos e dedos, mãos ou mesmo o corpo inteiro.

Os jogos possuem inúmeras representações e objetivos ao longo da história, desde os jogos olímpicos gregos aos combates de gladiadores romanos. Ou simplesmente uma inocente jogada de dados. Podem se apresentar como modelos dramáticos da vida humana, com o objetivo catártico de liberar tensões particulares (MCLUHAN, 2003), mas também podem servir a outros propósitos: divertir, educar, vender um produto etc. As possibilidades utilitárias dos jogos são infinitas – como de qualquer outra mídia, aliás. Não é a toa que os *videogames* – a roupagem eletrônica dos jogos tradicionais – “são indubitavelmente o mais diverso e metamórfico gênero cultural que já existiu” (AARSETH *apud* NESTERIUK, 2004, p.77).

Mesmo sob essa miríade de possibilidades existe algo em comum a todos os jogos, tanto os tradicionais quanto os eletrônicos: as regras. Todo o jogo deve possuir uma regra ou um conjunto delas. (SANTAELLA e FEITOZA, 2009; NESTERIUK, 2004; MCLUHAN, 2003). Jull (*apud* NESTERIUK, 2004, p.77) sintetiza a diferença básica entre os dois tipos de jogos:

A principal diferença entre os *videogames* e seus precursores não eletrônicos é que os *videogames* acrescentaram automação e complexidade – eles podem sustentar e calcular regras do jogo por si só permitindo, por meio disso, mundos de jogos (gameworlds) mais profundos; além de permitir a manutenção do ritmo do jogo. Assim, *videogames* criaram novos mundos, mais tempos-reais e mais jogos individuais (*single player*) que os jogos não eletrônicos.

Mídias fracionadas no jogo *MGS: Peace Walker*. Ou: como os jogos incorporam outras mídias

O jogo *MGS: Peace Walker* é classificado como *Action Adventure*, segundo o *Gamefaqs*²². Mas a classificação de gênero pouca importa - assim como a narrativa, ou a jogabilidade. Os aspectos midiáticos, os primeiros a serem esquecidos, são muito instigantes nessa plataforma. O console é do tipo portátil, com uma tela de LCD de 10,9 cm, na proporção cinematográfica de 16:9. Nele é possível assistir a filmes, ver fotografias, acessar a Internet, ler *ebooks*, entre outras funções. Claramente um *gadget* - bonito, útil, portátil.



Figura 2: foto do psp 3000

(Fonte: <http://br.playstation.com/psp/>)

A visão, obviamente, é o sentido mais evocado pelo console. A tela ocupa a maior parte do aparelho; quanto às imagens, uma das mais belas que um console portátil pode produzir até o momento. O tato e a audição são outros dos sentidos evocados pelo PSP. Todo o jogo possui som – a maioria, entretanto, pode ser jogada no mudo sem

²² <http://www.gamefaqs.com/psp/960566-metal-gear-solid-peace-walker>

muito prejuízo. Alguns jogos, ao contrário, fazem do som uma necessidade na experiência, sendo impossível avançar sem perceber os signos sonoros de forma correta.

O tato faz parte de toda a história dos jogos digitais: seja balançando um controle de movimento, seja dançando em frente a uma câmera, ou mesmo segurando um controle de *Atari*. Sem esse sentido – por sinal, muito negligenciado na era da visualidade – não é possível acessar um jogo digital. É um fenômeno sarcástico, vindo do próprio coração da cultura pós-moderna, ou seja, as novas mídias, em especial os jogos digitais. O sentido do tato é parte integrante da experiência do jogar – o tato é o sentido da proximidade, do afeto, do calor, da *sensualidade*, a antítese dos valores modernos e da câmera fotográfica analógica. O mundo visual ainda é preponderante, mas para se poder *ver*, primeiro tem que *tocar*. Relação totalmente inversa se comparada com a mídia fotográfica tradicional.

Falando em fotografia, o jogo *MGS: Peace Walker* ilustra como os games, uma das vedetes das mídias pós-modernas, apropria-se de certos aspectos das mídias anteriores. Conforme já foi estabelecido, um comportamento típico de *qualquer* mídia.



Figura 3 – Infografia de uma fase secreta do jogo *MGS: Peace Walker*

(Fonte – Infografia do autor)

Essa imagem não foi retirada através de um programa externo de captura de vídeo, nem mesmo de *sites* pela Internet. Há um item, dentre os muitos do jogo, que é uma câmera fotográfica. Com ela, o avatar (que no caso é o protagonista conhecido como Big Boss²³), age como fotógrafo. É possível controlar apenas o *zoom* dessa *câmera* digital, mas se percebe que ela mantém o ponto de vista da fotografia. Snake apareceria se essa imagem fosse um *screenshot* comum.



Figura 4 – Imagem do *gameplay* de *Peace Walker*. O local assinalado em vermelho indica onde está o espaço para se colocar os diversos itens disponíveis, entre eles a câmera fotográfica.

(Fonte – <http://www.gamefaqs.com/psp/960566-metal-gear-solid-peace-walker/images>)

Não apenas esse detalhe é interessante, mas os sujeitos fotografados. Trata-se de uma fase bônus dentro do jogo, na qual Big Boss enfrenta as criaturas de outra franquia dos consoles – a série *Monster Hunter*, da Capcom. A franquia *MGS* é da

²³ Snake e Jack são alguns dos nomes pelo qual o famoso personagem é conhecido.

Konami. Inclusive, os gráficos e a movimentação dos monstros são exatamente iguais aos do jogo da Capcom, o que propicia uma imediata familiaridade com a fase bônus, caso o jogador conheça as duas franquias.

Por serem compostos dos mesmos códigos binários e feitos para a mesma plataforma (PSP), a combinação inusitada dos dois games – muito diferentes entre si, na questão da jogabilidade, enredo etc – mostra que as mídias, como sempre ocorreu na história, tendem a se combinar de formas cada vez mais inovadoras e imprevisíveis. A nova mídia por excelência, o computador simbólico binário, acelerou ainda mais esse processo. Graças à linguagem primitiva (apenas dois caracteres) das máquinas, pode-se matar um Tigrex (a criatura maior) com uma bazuca, segurada pelo lendário Big Boss.

Onde foram parar as convencionais divisões midiáticas em *Mass Effect 2*?

Ou: As barreiras estão se dissolvendo em binários

O jogo *Mass Effect 2*, produzido pela BioWare, foi um grande sucesso de crítica e público no ano de 2010. No começo de 2011, o jogo foi transposto para uma plataforma ainda não explorada pela franquia, o console PS3. Como o nome sugere, trata-se de uma continuação do primeiro *Mass Effect*. Nesse game, as ações do jogador influem de forma decisiva no desenvolvimento da narrativa, fazendo com que a experiência de jogá-lo seja modificada pelas escolhas tomadas. Entretanto, ocorre uma situação curiosa: o primeiro jogo não foi transposto para o PS3. Como se trata de uma franquia de jogos, não dá para entender o segundo jogo sem passar pelo primeiro.

A solução tomada foi a criação de uma história em quadrinhos digital interativa, que resume as escolhas importantes feitas no primeiro *Mass Effect*.



Vídeo 1 – HQ interativa presente no jogo *Mass Effect 2*.

(Fonte – <http://www.youtube.com/watch?v=for8c0IESTU&feature=feedlik>)

Os cinco princípios das novas mídias são muito eloquentes neste objeto cultural, assim como uma boa dose de McLuhan. Em alguns casos, como Manovich (2001, p. 47) afirma, as novas mídias podem ser também velhas mídias digitalizadas, “então parece apropriado olhar para essas novas mídias partindo da perspectiva dos estudos midiáticos. [...] Pode-se perguntar acerca das similaridades e diferenças nas propriedades materiais de cada meio, e como elas afetam as possibilidades estéticas”. Tal objeto cultural é uma história em quadrinhos, sem dúvida alguma, mas com tantas diferenças que as tradicionais categorias de obras de arte (como literatura, teatro, quadrinhos, cinema etc) mal conseguem dar conta.

Não existem os tradicionais balões de diálogos e narradores. Tudo é feito pela voz do protagonista, que, como num programa de rádio, narra os acontecimentos que

estão sendo mostrados, como um filme, só que com a possibilidade de intervenção humana no desenvolver da história, como um jogo. O que é então o objeto cultural acima, HQ, filme ou jogo? Todos ou nenhum deles é a resposta correta. As barreiras, tão claras e caras na modernidade, jazem sob a complexidade do fenômeno. HQ interativa?; Cinema estático desenhado?; Jogo baseado em escolhas textuais?

A digitalização do mundo propicia a criação dessas categorias quiméricas, e a opção de se usar uma forma de narrativa (HQ) para representar outra forma de narrativa (o primeiro jogo da série), é um exemplo da transcodificação acontecendo. A variabilidade se coloca nas diferentes escolhas que o jogador faz durante a HQ, pois cada uma delas terá conseqüências distintas, e, portanto, histórias também distintas. Não se trata de apenas *uma* história em quadrinhos, mas de *várias*. A modularidade nesse caso é bem óbvia, tanto ocorre na HQ (*Mass Effect 1*) como um todo em relação ao jogo (*Mass Effect 2*). No interior da HQ, a modularidade também está presente, pois temos a narrativa do protagonista, por um lado, e o desenho em forma de arte seqüencial, do outro. Por fim, trata-se de uma representação numérica, pois para *jogar* essa HQ, precisa-se do console PS3 – isto é, um computador.

Na era de Walter Benjamin ocorreu o fenômeno da reprodutibilidade técnica, em que a mídia artística perdeu todo o valor do original, já que podiam ser feitas inúmeras cópias de um mesmo negativo. Um pouco dessa idéia de reprodução ainda permanece nas mídias atuais, mas de forma muito diversa.

A informação digital, desde que se tenha o aparelho correto para decodificá-la, é totalmente livre, modificável, e pode ser copiada, não como uma reprodução mecânica, mas transferência de dados. Semelhante a organismos simplórios de reprodução por bipartição - com crescimento exponencial na taxa de crescimento dos binários. De fato, essa é a diferença principal entre as imagens pertencentes ao paradigma fotográfico,

dominante na era da reprodutibilidade técnica, e as imagens geradas/criadas/mediadas de alguma forma por um processo digital. Como o *suporte* se tornou maleável, o *hardware* se transformou em *software*. Com isso, muitas formas diferentes de expressão artística surgiram, transformando a relação com as artes tradicionais e mecânicas, mas a forma de se fazê-las, sua distribuição e impacto na sociedade. As câmeras fotográficas são a demonstração clara disto – não é fácil encontrar um *gadget* que não tenha uma pequenina câmera acoplada. Celulares, *tablets*, computadores – todos tem uma câmera. As redes sociais facilitam a distribuição dessas imagens do cotidiano local para o mundo global. As câmeras analógicas da aurora da fotografia *também* faziam isso, ao trazer imagens de recantos distantes e exóticos da Terra – só que o movimento se *inverteu*. A facilidade crescente da produção, armazenamento e distribuição da fotografia fez com ela se tornasse mais acessível. A mudança midiática do analógico para o digital mudou toda a relação das pessoas com a arte fotográfica.

O conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia, e isso é parte fundamental do seu comportamento – influenciar/criar e recriar todas as demais mídias. Assim como a fotografia influenciou/ criou e recriou o cinema, e o cinema a alterou. E o digital influenciou a forma de se fazer cinema e de fotografar. Todas as mídias sempre foram assim, e não parece que isso vai mudar. Na verdade, percebe-se que o processo ficou ainda mais agressivo com a era digital.

O computador binário simbólico é apenas o prolongador da razão, ou talvez ainda mais restrito que ela, um *calculador*. Não se deve esquecer que essa é apenas uma forma de ver o mundo, já que todo o processo mediado sofre profunda influência da mídia em questão, seja ela qual for.

No próximo capítulo será tratada em profundidade a teoria semiótica e fenomenológica de C.S. Peirce, vista através da relação do jogo *Call of Cthulhu: the dark corners of the Earth* com a literatura do escritor H.P. Lovecraft.

Capítulo 2 – Novos jogos, velhas histórias. A semiose nos jogos digitais

Sobre C.S. Peirce e fenomenologia

Charles Sanders Peirce foi um cientista e filósofo prolífico, que empreendeu estudos nas mais diversas áreas do conhecimento, tais como astronomia, química, história, lingüística, biologia, filologia, psicologia, além de muitas outras (SANTAELLA, 1994). Homem multidisciplinar e um estudioso disciplinado, “produziu uma obra cujo escopo e abrangência só é comparado a Leibniz” (PIRES, 2008, p.147). Apesar disso, sua vida fora bastante atribulada e malsucedida. “Se Peirce não mereceu reconhecimento em vida [...] isso só pode agora nos servir como indício do poder antecipador de seu pensamento” (SANTAELLA, 1992, p. 23).

A sua graduação em química pela *Harvard University*, no ano de 1859, foi fundamental para a formação de seu pensamento e de sua conduta como filósofo. “Minha filosofia poderia ser descrita como a tentativa que um físico faz no sentido de conjecturar sobre a constituição do universo, utilizando métodos científicos, quando possível, com a ajuda de tudo o que foi feito por filósofos anteriores”¹ (CP 1.7)². Nesse mesmo parágrafo, Peirce explica que tinha como objetivo a criação de um método que pudesse ser corroborado ou refutado por futuros estudiosos.

Quando se fala em C.S. Peirce o que vem à mente dos estudiosos é a semiótica, ou lógica, a ciência que se propõe a estudar os signos. De fato, a semiótica “está justo no coração do sistema filosófico de Peirce” (Santaella, 1992, p. 23), mas não se pode

¹ Thus, in brief, my philosophy may be described as the attempt of a physicist to make such conjecture as to the constitution of the universe as the methods of science may permit, with the aid of all that has been done by previous philosophers.

² CP indica *The Collected Papers*; o primeiro número corresponde ao volume e o segundo, ao parágrafo.

esquecer que essa disciplina é apenas um dos pilares de sua catedral filosófica. A própria doutrina dos signos, assim como toda a sua obra, é fundamentada nas descobertas de outra disciplina - a fenomenologia.

Em um dos primeiros ensaios de C.S. Peirce, publicado em 1868, chamado “sobre uma nova lista de categorias”, foi postulada³ a existência de apenas três elementos fundamentais, que viriam a ser, no futuro, a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Por dezoito anos, essa descoberta fora posta de lado, mas “as pesquisas indutivas, que Peirce realizou nas várias áreas das ciências, foram lhe trazendo, ao longo dos anos, confirmações empíricas para as categorias”. (SANTAELLA, 1994, p.1 15).

Aqui cabe um aviso: a obra de Peirce é fragmentária, suas teorias não foram escritas em ordem cronológica. Mas graças às categorias fenomenológicas, sua arquitetura do conhecimento adquire uma concisão impressionante.

A fenomenologia é a disciplina que estuda e descreve os fenômenos na sua forma mais geral. Peirce considera o fenômeno como “o total coletivo de tudo aquilo que está de alguma forma ou sentido apresentando-se a mente, a propósito daquilo ser correspondente a algo real ou não”⁴ (CP 1.284). Todo e qualquer fenômeno é composto de três categorias irreduzíveis e onipresentes: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade.

De acordo com Peirce (CP 8.329), “as idéias típicas de primeiridade são as qualidades de sentimento, ou meras aparições, [...] independentemente da forma como elas são percebidas ou lembradas”⁵. A primeiridade envolve qualidade, acaso, espontaneidade, originalidade - um instante decisivo, único, sem conexão com o

³ Ver o ensaio original em <http://www.peirce.org/writings/p32.html> ou em CP 1.545 – 559.

⁴ The collective total of all that is in any way or in any sense present to the mind, quite regardless of whether it corresponds to any real thing or not.

⁵ The typical ideas of firstness are qualities of feeling, or mere appearances [...], independently of its being perceived or remembered.

passado ou futuro, ou com qualquer outra coisa além de si mesmo. Ela é a categoria da potencialidade infinita, não corporificada, e por isso extremamente fugidia e de difícil abordagem.

A secundidade é a categoria fenomenológica do embate, existência, dualidade, ação-reação, matéria, determinação, reação. Ela “está vinculada às relações que mantém dentro do universo da experiência, sendo estas relações puro fato bruto. Uma experiência privada de objetivo é ação e reação, esforço e resistência”. (PEIRCE *apud* PIRES, 2008, p.1 56). Peirce (1975, p.138) usa como exemplo de secundidade uma pedra caindo. “A queda efetiva da pedra diz respeito simplesmente à pedra e à Terra, naquele instante. Tal é o que se denomina *reação*. E tal é a *existência*, modo de ser daquilo que reage com outras coisas”. O filósofo (1975, p. 140) também considera secundidade qualquer relação diádica que não envolva um terceiro.

A terceiridade é a categoria da mediação entre o primeiro e o segundo (palavras relativas às outras categorias), tempo, conceitos, generalizações e pensamentos. “Através da generalização do fato bruto, ela proporciona a representação das circunstâncias em que poderão vir a ser. Irá procurar estabelecer as leis gerais que determinarão a conduta autocontrolada para sua efetivação”. (PIRES, 2008, p.157). Qualquer conceito, cognição, lei ou hábito é um terceiro. Esse texto, as regras gramaticais e o alfabeto são alguns exemplos da terceiridade em funcionamento. É justamente nessa categoria fenomenológica que o pensamento peirceano se diferencia das demais correntes semióticas e semiológicas. Na verdade, essa é a *grande diferença* entre Peirce e as diversas correntes filosóficas de caráter dual.

Para mim, que durante quarenta anos examinei a questão de todos os pontos de vista que pude descobrir, a insuficiência da secundidade para abranger tudo que vai por nosso espírito é tão evidente que quase não sei como principiar para persuadir disso qualquer pessoa que ainda não esteja

convencida. [...] Se tomarmos qualquer relação triádica ordinária, nela sempre divisaremos um elemento *mental*. (PEIRCE, 1975, p.140)⁶.

Tanto a classificação dos signos quanto a classificação das ciências obedecem as regras de organização das categorias fenomenológicas. A chave do entendimento de todas as teorias peirceanas – não só a semiótica - são as categorias fenomenológicas. Outro aspecto marcante da teoria peirceana é que “quanto mais abstrata é a ciência, mais ela é capaz de fornecer princípios para as menos abstratas” (SANTAELLA, 1994, p. 112). Assim, a fenomenologia fornece as bases para as ciências normativas – estética, ética e lógica, ou semiótica⁷. O mesmo vale para os diversos tipos e classes de signo. Assim, um tipo de signo mais abstrato oferecerá as bases para a compreensão de um menos abstrato, por exemplo, como os signos de primeiridade, que são mais abstratos que os de secundidade e assim por diante.

De acordo com Queiroz (2004, p.28), Peirce atribuiu às categorias diferentes denominações ao longo de sua vida, ao mesmo tempo em que os estudos empreendidos pelo filósofo davam-lhe uma compreensão mais refinada das categorias:

	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
--	---------------------	--------------------	---------------------

⁶ Peirce continua sua argumentação e apresenta o seguinte exemplo, muito instrutivo, apesar de um tanto longo: “Análise, por exemplo, a relação que será contida em “A dá B a C”. Ora, o que é dado? Não consiste em A afastar B de si e C subsequentemente tomar B. Não é necessário que tenha lugar qualquer transferência material. Dar consiste em A tornar C o possuidor, de acordo com a Lei. Deve haver algum tipo de lei antes que possa haver qualquer tipo de doação – seja embora essa lei apenas a lei do mais forte. Suponhamos, porém, que dar consista meramente em A abandonar B, de que C subsequentemente toma posse. Seria essa uma forma degenerada de terceiridade, na qual a terceiridade aparece como apêndice externamente justaposto. No A afastar B, não há terceiridade. No C apossar-se de B não há terceiridade. Contudo, se a senhora disser que esses dois atos constituem uma única operação, por força da identidade de B, a senhora estará transcendendo o mero fato bruto e introduzindo um elemento mental...”. (PEIRCE, 1975, p.140).

⁷ A semiótica é dividida em três ramos: 1- Gramática especulativa; 2 – Lógica crítica; 3 – Metodêutica. Por enquanto, trabalhar-se-á apenas com o primeiro ramo da semiótica, justamente o mais conhecido, que diz respeito às classificações dos signos.

1867	Qualidade	Relação	Representação
1891	Espontaneidade Mente <i>Feeling</i>	Dependência Matéria Reação	Mediação Evolução
1896	Qualidade	Fato	Lei
1897	Idéias de <i>feelings</i> <i>Feelings</i>	Atos de reação Reação	Hábitos Pensamento
1898	Primeiras Qualidades/idéias Acaso Liberdade	Existência Reação <i>Self-willedness</i>	Potencialidade/Continuidade <i>Continuum</i>
1902	<i>Orience</i> (originalidade)	Luta	-
1903	Presentidade Qualidade de <i>Feeling</i>	Ação Luta Reação Força mecânica	Lei Geral Representação Mediação

A semiótica, ou lógica, é a teoria pela qual C.S. Peirce ficou mais conhecido. Um signo (ou representamen) é aquilo que “representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo” (PEIRCE, 2003, p.46). O representamen é determinado por algo diverso de si, denominado seu objeto. Lucia Santaella usa uma bela metáfora para afirmar que o

signo é “a matéria-prima de que o pensamento e o raciocínio são feitos”.
(SANTAELLA, 2004b, p.189).

Existem dois tipos de objeto, o imediato e o dinâmico. Pode-se dizer de modo bem resumido que o objeto imediato está no interior do signo, e é através dele que se chega ao objeto dinâmico, exterior ao signo. Um jogo digital baseado em uma literatura específica é um exemplo da diferença entre os dois objetos. Nesta semiose, o jogo é o objeto imediato, pois é através dele que se chega ao objeto dinâmico, isto é, a literatura que lhe serviu de base. A literatura base não poderia ser expressa na sua totalidade, mas é acessível através de *indícios* que esse jogo hipotético fornece.

Devemos distinguir entre Objeto Imediato, isto é, o Objeto como representado no Signo – e o [...] Objeto Dinâmico, que, pela própria natureza das coisas, o signo não consegue expressar, podendo apenas indicar, cabendo ao intérprete descobri-lo por experiência colateral. (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 2000, p. 39).

Considere a seguinte semiose: uma pessoa observa um isqueiro qualquer. A imagem que se forma na mente dessa pessoa não é o *objeto dinâmico*, isto é, o isqueiro, e sim a *emanação imagética* desse objeto, chamado de objeto imediato. Pois bem, essa imagem, esse *signo*, causará um efeito, ou uma série de efeitos, chamado de *interpretante*. A pessoa poderá se lembrar de um isqueiro querido que perdera anos atrás, ou então terá vontade de fumar um cigarro. Tal objeto imediato poderá também reavivar traumas relativos ao fogo, outro exemplo de como o objeto imediato leva ao dinâmico. Os *efeitos* que o signo gerou, isto é, seu *interpretante*, são erráticos, criando novos signos que terão novos interpretantes, num movimento perpétuo chamado semiose.

Gramática especulativa – os nove tipos de signos

Os nove tipos signos são divididos, de acordo com as categorias fenomenológicas, em três tricotomias⁸: o signo em relação à ele mesmo; em relação ao objeto dinâmico; e em relação ao interpretante final. “A primeira, conforme o signo em si mesmo for uma qualidade, um existente concreto ou uma lei geral”. (PEIRCE, 2003, p.51).

	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
O signo em relação ao -	Signo	Objeto Dinâmico	Interpretante Final
Primeiridade	Qualissigno	Ícone	Rema
Secundidade	Sinsigno	Índice	Dicente
Terceiridade	Legissigno	Símbolo	Argumento

Se ele for uma qualidade, será um quali-signo, isto é, “funciona como signo por intermédio de uma primeiridade da qualidade, qualidade como tal, possibilidade abstraída de qualquer relação empírica espaço-temporal da qualidade com qualquer outra coisa”. (SANTAELLA, 2008, p.99). Nessa tricotomia, o quali-signo é um signo de primeiridade. Apesar dele só atuar como signo quando é corporificado em algum existente, “essa corporificação nada tem a ver com seu caráter de como signo”. (PEIRCE, 2003, p.52).

Se ele for um existente, será um sinsigno. Segundo Santaella (2008, p. 100), o prefixo *sin* sugere “a idéia de um único, singular, aqui e agora. Peirce também se refere ao sinsigno como um objeto da experiência direta. Assim, qualquer coisa que

⁸ Existem outras tricotomias, como o signo em relação ao objeto imediato, o signo em relação ao interpretante imediato e dinâmico, entre outras. (SANTAELLA, 2004, p.201-202).

compele nossa atenção é, na sua insistência, um segundo em relação à atenção compelida”. Por seu caráter existencial, um sinsigno é um signo de secundidade, que envolve um ou vários qualissignos, “mas estes qualissignos são de um tipo particular e só constituem um signo quando realmente se corporificam”. (PEIRCE, 2003, p. 52).

O legissigno é um signo de lei, hábito, generalização e tempo. “Todo o signo convencional é um legissigno (porém a recíproca não é verdadeira). [...] Todo o legissigno significa através de um caso de sua aplicação, que pode ser denominado *réplica*”. (PEIRCE, 2003, p. 52). A réplica é um sinsigno especial, que corporifica a lei num caso particular. É o legissigno que dá significado a ocorrências singulares que se conformam numa regra ou lei geral. Portanto, o legissigno requer sinsignos para seu devido funcionamento. Por seu caráter geral, um legisigno é um signo de terceiridade.

A segunda tricotomia se refere ao signo em relação ao seu objeto dinâmico, podendo ser um ícone, índice ou símbolo. Um ícone é um signo se “ele se assemelhar ao seu objeto e se a qualidade ou caráter, no qual essa semelhança está fundada, pertencer ao próprio signo, quer seu objeto exista ou não”. (SANTAELLA, 2008, p. 110). O ícone é um tipo de signo de primeiridade.

O índice é um tipo de signo de existência real, que aponta, *indica* algo para alguma coisa. Segundo Lucia Santaella (2000, p.123) se houver uma “ligação de fato, dinâmica, por mais rudimentar que seja, aí haverá traço de indexicalidade. Esse traço significa que é a conexão física entre signo e objeto que dá capacidade para o índice agir como signo, independente de ser interpretado ou não”. O índice é um signo de secundidade pura, pois faz parte da tricotomia do objeto dinâmico e ocupa a posição de secundidade no interior dessa tricotomia.

O símbolo é um signo convencional, que gera um interpretante de acordo com padrões gerais pré-estabelecidos. Dessa forma, o símbolo é

apenas uma mediação, um meio geral para o desenvolvimento de um interpretante. Ele constitui um signo pelo fato de que será usado e interpretado como tal. É no interpretante que reside sua razão de ser signo. Seu caráter está na sua generalidade e sua função é crescer nos interpretantes que gerará. (SANTAELLA, 2000, p.132).

A última tricotomia corresponde ao signo em relação ao interpretante final. O rema “é um signo que é interpretado por seu interpretante final como representando alguma qualidade que poderia estar corporificado em algum objeto possivelmente existente”. (SANTAELLA, 2000, p. 144). Em outras palavras, o efeito gerado, isto é, o rema, será de um tipo possível, não necessariamente corporificado, que poderia representar alguma classe de objeto.

O dicente é um signo que representa, para o interpretante, uma existência real. Assim, ele é um signo que deverá “ser interpretado pelo seu interpretante final como propondo e veiculando alguma informação sobre um existente, em contraposição ao ícone, por exemplo, do qual só se pode derivar informação”. (PEIRCE *apud* SANTAELLA, 2000, p. 146).

Por fim, o argumento é tipo de signo que deverá gerar um efeito como uma “lei, regra reguladora, ou princípio guia. [...] Isto é, a lei segundo a qual ‘a passagem de todo o conjunto das premissas para as conclusões tende a ser verdadeira’ (2.203)”. (SANTAELLA, 2000, p.147). Assim, o argumento deverá gerar um efeito que, para seu interpretante, se conforma a um princípio guia.

Para demonstrar o funcionamento das categorias e tipos de signo apresentados, analisou-se a imagem de três criaturas do jogo *Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth*. A escolha se deve pelo fato de que o jogo está intimamente ligado à literatura de H.P. Lovecraft, por isso é um bom exemplo de como os signos culturais transitam pelas mídias. E com o auxílio das teorias de Edgar Morin e Ivan Bystrina tentou-se entender o sentido das imagens e da literatura de Lovecraft, projetada num jogo do século XXI.

Lovecraft, loucura, vida e morte

Antes de começar a análise das imagens do jogo propriamente dito, é conveniente apresentar o autor e sua obra. Optou-se por recorrer às teorias de Ivan Bystrina e Edgar Morin para se aprofundar na questão de duplos como vida-morte e mito-realidade, muito presentes na literatura de Lovecraft.

Como o próprio nome sugere, *CCDCE*⁹ é baseado nos contos e romances de Howard Phillips Lovecraft (1890-1932)¹⁰. Natural da cidade de Providence, nos Estados Unidos, não alcançou sucesso em vida, mas atualmente é reconhecido como um dos grandes nomes da literatura fantástica do século XX. Em suas obras, não existe demarcação entre o bem e o mal, apenas o caos zombeteiro e criaturas insensíveis aos humanos. Os monstros lovecraftianos são pesadelos vindos de outras dimensões, ou de tempos ancestrais, numa época anterior a existência de qualquer vertebrado conhecido. “[Lovecraft] povoa seu universo literário de monstros e demônios, de todo um Panteão de deuses terrestres e extraterrestres interligados numa saga mitológica que perpassa várias de suas narrativas”. (LOVECRAFT, 2001, p.4). A coletânea desse panteão de criaturas e casos extraordinários ficou conhecida como *Mitos de Cthulhu*, apesar de nem sempre a criatura em questão estar envolvida na narrativa.

Os protagonistas de Lovecraft são impotentes perante os horrores cósmicos, a derrota é certa, se eles não morrem de forma violenta e misteriosa, acabam confinados em um sanatório – como no jogo - ou passam o resto de suas vidas traumatizados pelos

⁹ Utilizarei essa abreviação para o jogo *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.

¹⁰ Recomendo o acesso ao site <http://www.hplovecraft.com> que contém toda a obra de H.P. Lovecraft, lista de algumas das criaturas, a biografia do autor, entre outras informações interessantes. Praticamente tudo sobre Lovecraft pode ser encontrado nesse site.

acontecimentos – tendo o conto *O horror em Red Hook* (Lovecraft, 2007) como um exemplo dessa estrutura narrativa.

Percebe-se que a loucura e a morte são elementos muito presentes tanto no jogo quanto nas obras de Lovecraft. “Chamamos loucura à conjunção da ilusão, do descomedimento, da instabilidade, da incerteza entre o real e imaginário, do erro, da desordem”. (MORIN, 1975, p.116-117). Como a mente humana reagiria a coisas que são totalmente alienígenas, disformes, aterradoras? A loucura é como uma reação a esses elementos completamente anômalos da realidade. “Seria concebível que os esforços do subconsciente para preencher um vazio intrigante com pseudomemórias poderiam originar estranhas fantasias da imaginação?” (LOVECRAFT, 2007a, p.160).

A vida e a morte são o grande duplo da existência de qualquer ser vivo. “No início da cultura humana a oposição mais importante era vida-morte. E toda a estrutura dos códigos terciários ou culturais se desenvolve a partir dessa oposição básica”. (BYSTRINA, 1995, p.6). Para Bystrina, os códigos terciários são produtos da cultura, por exemplo, um livro, um quadro, ou um jogo baseado nos livros de Lovecraft. Há um problema assimétrico entre a vida e a morte, já que a morte sempre supera a vida. Uma maneira de normalizar essa assimetria é a criação de uma segunda realidade, “a realidade imaginária, que se utiliza da magia” (BYSTRINA, 1995, p.6), em oposição a primeira realidade, em outras palavras, o mundo material. “O artista cria a partir do tesouro dos mitos populares, das lendas, dos contos de fadas. Os mitos são, para Freud, provavelmente restos deformados dos desejos e anseios comuns a todos os povos”. (BYSTRINA, 1995, p.22).

Lovecraft (2008, p.19), em sintonia com Bystrina e Freud, afirma que “como seria natural esperar de uma forma tão estreitamente ligada a emoções primitivas, a história de horror é tão antiga como o pensamento e a fala humanos”. É justamente

através dessas estruturas arcaicas de pensamento, sonhos e delírios que, segundo Bystrina (1995, p.24), a semiótica da cultura deve se debruçar e responder a pergunta: como, onde e por qual via tais estruturas arcaicas chegam a toda a humanidade? Lovecraft (2008, p.13) nos aponta para uma direção: “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido”.

Há uma relação íntima entre o sonho e o mito, como afirma Bystrina (1995, p.13), “só tardiamente o homem passou a distinguir as duas realidades. [...] As estruturas básicas do sonho se repetem, ao menos em parte, nos devaneios, nas fantasias da vigília”. No homem primitivo, o sonho era tão real quanto o nascer do sol. Mesmo tendo separado essas duas realidades, o mundo dos sonhos deixou sua marca de forma permanente na psique humana. “É preciso considerar a proliferação onírico-fantástica, não como uma vaga superestrutura, mas sim [...] como um aspecto primordial do funcionamento cerebral do *sapiens*, tendo nele um enorme desperdício, bem como um princípio de criatividade”. (MORIN , 1975, p.129). A criação dos mitos é grandemente influenciada pelos sonhos, e, por conseguinte, influencia a própria cultura humana.

O fenômeno do sonho também ajudou a construir a noção de um mundo irreal ou espiritual; e, em geral, todas as condições da vida selvagem primitiva conduziam com tanta força a um sentimento do sobrenatural, que não nos deve espantar o quanto a própria essência hereditária do homem ficou saturada de religião e superstição. (LOVECRAFT, 2008, p.15).

É interessante notar que, segundo Morin (1975, p.107), há uma ligação entre a “imagem, o imaginário, a magia, o rito”. Isso porque a imagem tem a característica de um signo duplo, ela está no lugar do objeto representado, como uma fotografia de uma paisagem está no lugar da paisagem. Flusser (2002, p.7) afirma que “imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens”. Se há uma ligação entre imagem, imaginário,

magia e rito, é possível perceber que tais elementos cumprem uma função: “um aparelho mitológico-mágico que emerge no *sapiens* se encontra mobilizado para enfrentar a morte”. (MORIN, 1975, p.103). Assim, tanto Ivan Bystrina quanto Edgar Morin apontam para uma mesma direção: todas as produções culturais humanas têm o propósito de vencer a morte, seja este propósito metafórico ou não.

Da literatura de H.P. Lovecraft ao jogo *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*

Este é o fim da minha experiência, até onde consigo me lembrar.
Qualquer outra impressão pertence inteiramente ao domínio do delírio
fantasmagórico. Sonho, loucura e memória fundiram-se numa série de
ilusões fantásticas e fragmentares sem nenhuma relação com a
realidade.

H. P. Lovecraft, A cor que caiu do céu.

Com base nesses pressupostos, pode-se apresentar o objeto a ser estudado: o jogo para computador *Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth*. O jogo é *single player*, do tipo *FPS (First Person Shooter)*¹¹, isto é, a visão é em primeira pessoa - com a câmera na posição dos olhos - como pode ser visto no *screenshot*¹² abaixo:

¹¹ Tradução aproximada: Jogo de tiro em primeira pessoa.

¹² *Screenshot* é um termo que se usa para se designar um “fotograma” do jogo. Ele é conseguido apertando a tecla *Print Screen* e utilizando qualquer *software* de leitura de imagens. Alguns jogos possuem esse recurso neles mesmos, sem precisar recorrer a um outro programa para obter a imagem.



Figura 5: Exemplo da visão em primeira pessoa (*first person shooter*) no jogo CCDCE
(Fonte: http://image.com.com/gamespot/images/2005/137/470998_20050518_screen006.jpg)

O jogo começa em 1915, época em protagonista da história, Jack Walters, era um policial. Ele investigava um caso estranho, relacionado a um culto religioso na cidade de Boston. Esse caso afetou a mente de Walters de tal modo que ele tinha momentos de lucidez e loucura, e teve que ficar internado no Sanatório Arkham¹³, por apresentar sintomas de esquizofrenia e dupla personalidade. Sua sanidade só fora restabelecida por completo seis anos depois.

Trabalhando como detetive particular, Walters recebe uma ligação do governo a respeito de um sequestro ocorrido na pequena cidade de Innsmouth. A história toda é contada em *flashback*, pois logo no começo do jogo assiste-se a uma *cinematics*¹⁴ mostrando o investigador, após o caso de Innsmouth, cometer suicídio no sanatório.

¹³ Foi a criação de Lovecraft que inspirou o nome do famoso hospício das histórias em quadrinhos: *Arkham Asylum*.

¹⁴ *Cinematics* são os vídeos, algumas vezes interativos, presentes em jogos eletrônicos.



Vídeo 2: *Cinematics* da introdução narram o fim do protagonista. O que vem depois dos 4:20 já é ação do jogador. O prólogo da narrativa está imerso na jogabilidade.

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=DdrIfunspQU>)



Vídeo 3: Parte dois do prólogo. Assim como na primeira parte, *cinematics* e ações do jogador se intercalam.

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=Lcw1XWH8UE0>)

Ao longo da narrativa, Walters vai se aprofundando nos mistérios que jazem sob a cidade de Innsmouth. Existem muitas referências visuais no jogo que se reportam à Lovecraft, como os moradores da cidade de Innsmouth, com sua aparência bizarra por conta de uma suposta doença local. Ou então a raça ancestral de viajantes do tempo, os Yith, responsáveis diretos pelos seis anos de instabilidade mental de Walters. Mas optou-se por estudar três das mais icônicas criaturas de Lovecraft: Shoggoth, Dagon e Cthulhu. A cada uma das criaturas se atribuiu uma categoria fenomenológica predominante e seus respectivos signos.

Signos de Primeiridade: Shoggoth



Figura 6: *Screenshot* de um dos ângulos do Shoggoth. De outros, poderia ser uma criatura completamente diferente da capturada acima

Fonte: http://image.com.com/gamespot/images/2005/137/470998_20050518_screen004.jpg

Era uma coisa terrível, inacreditável, mais vasta que qualquer metrô – um amontoado disforme de bolhas protoplasmáticas, ligeiramente luminescente, com miríades de olhos temporários, que se formavam e se desfaziam como pústulas de luz esverdeada. (LOVECRAFT, 2009a)¹⁵.

De todas as criaturas escolhidas, o Shoggoth é a mais anômala de todas. Não é nem de longe antropóide, ou sequer uma forma física determinada. Como um ser em constante mutação, a primeiridade é a categoria fenomenológica mais intensa nessa criatura: formas indeterminadas, cores, movimentos e comportamento errático. Não há como prever a próxima ação que tal criatura alienígena é capaz de tomar, nesse ponto a loucura se torna a única saída para a mente humana; é deixar de ser *sapiens* para se tornar *demens*.

Um ser que conhece a morte e não pode acreditar nela, um ser que segrega o mito e a magia, um ser possuído pelos espíritos e pelos deuses, um ser que se alimenta de ilusões e de quimeras, um ser subjetivo cujas relações com o mundo objetivo são sempre incertas. (MORIN, 1975, p.116)

Como se trata de um *screenshot* não é possível ver os olhos e tentáculos se formando e desaparecendo. Mesmo no jogo, essas mudanças não são tão bruscas como descreve Lovecraft. Ainda assim, a imagem do jogo reproduz com certa fidelidade a descrição do autor. “Onde termina a loucura e começa a realidade? Será possível que este meu recente pavor seja pura ilusão?” (LOVECRAFT, 2005, p.117).

Percebe-se como os qualissignos são eloquentes nessa criatura, sem forma definida, apenas tons, cores, sons e texturas mutantes numa criatura gigante e

¹⁵ It was a terrible, indescribable thing vaster than any subway train—a shapeless congeries of protoplasmic bubbles, faintly self-luminous, and with myriads of temporary eyes forming and unforming as pustules of greenish light.

esverdeada. Olhos brilhantes, semelhantes a pústulas alaranjadas, perscrutam por todos os lados do monstro. As qualidades expressas no jogo são semelhantes, apesar de menos intensas, do que a descrição de Lovecraft.

Os ícones dessa criatura propiciam uma analogia em relação ao seu tamanho, maior que qualquer carro de metrô, e quase tão rápido quanto. No livro *Nas Montanhas da Loucura*, de onde a criatura veio, os protagonistas só conseguem escapar do Shoggoth porque ele se distraí com uma outra presa. Rápido e grande, é só através dos ícones que é possível traçar relações de semelhança, pois as características morfofisiológicas não são estáveis, tampouco seu comportamento ou hábitos podem ser definidos claramente. Há também a já citada relação icônica entre a figura do Shoggoth e a obra de Lovecraft - justamente a relação que o jogo digital estabelece com a literatura. Desta forma, percebe-se que o ícone é um tipo de signo importante na transmissão de informação entre mídias diferentes.

Exatamente pela dificuldade em se estabelecer uma lei, o rema é um signo muito ativo nessa criatura. Não se sabe absolutamente nada sobre os hábitos da criatura, mas percebe-se que ela é grande e poderosa, pois foram criadas pela raça dos Grandes Antigos como máquinas biológicas para construção de gigantescos complexos. Dotados de uma inteligência rudimentar, conseguiram se voltar contra seus criadores, destruindo seu império na Terra ancestral. O shoggoth é uma criatura enorme nas potencialidades, mas simples nas suas efetivações, pois tudo o que fez foi destruir os seus senhores. O shoggoth, por suas características anômalas, é a criatura de primeiridade por excelência.

Signos de Secundidade: Dagon



Figura 7: Embate do protagonista contra o deus Dagon.

Fonte: <http://www.platformnation.com/wp-content/uploads/2009/10/Dagon.jpg>

Enorme, polifêmica e repugnante, ela disparou como o monstro fabuloso de um pesadelo para o monolito, ao redor do qual arrojou seus gigantescos braços escamosos, enquanto inclinava a cabeça horripilante, produzindo sons ritmados. (LOVECRAFT, 2005, p.40)

Dentre todas as criaturas desse artigo, Dagon é a única divindade que de fato existiu, sendo um deus-peixe adorado pelos filisteus¹⁶. Dagon também é citado na Bíblia¹⁷, em Juízes 16:23¹⁸, 1 Samuel 5:2¹⁹ e 7²⁰ e 1 Crônicas 10:10²¹. A aparência de Dagon é a de um ser antropóide com características de criaturas marinhas, e não por

¹⁶ <http://www.hplovecraft.com/creation/bestiary.asp#dagon>

¹⁷ <http://www.bibliaonline.com.br/>

¹⁸ Então os príncipes dos filisteus se ajuntaram para oferecer um grande sacrifício ao seu deus Dagon, e para se alegrarem, e diziam: Nosso deus nos entregou nas mãos a Sansão, nosso inimigo.

¹⁹ Tomaram os filisteus a arca de Deus, e a colocaram na casa de Dagon, e a puseram junto a Dagon.

²⁰ Vendo então os homens de Asdode que assim foi, disseram: Não fique conosco a arca do Deus de Israel; pois a sua mão é dura sobre nós, e sobre Dagon, nosso deus.

²¹ E puseram as suas armas na casa do seu deus, e a sua cabeça afixaram na casa de Dagon.

acaso era adorado por um povo que vivia na costa leste do Mediterrâneo. No jogo, o protagonista entra em batalha com a divindade, usando um canhão do navio em que estava para derrotá-lo.

De certa forma, muitas das criaturas lovecraftianas foram inspiradas em divindades existentes, como Hypnos, o deus grego do sono, presente em alguns de seus contos. Dagon foi retirado diretamente de uma mitologia real – que teve seu lugar de adoração num determinado tempo e lugar da história humana. A Lovecraft coube contextualizá-lo no século XX. Os adoradores de Dagon, na obra de Lovecraft, são os moradores da cidade de Innsmouth. A maior inspiração do jogo *CCDCE* são os contos *Dagon* e *A Sombra sobre Innsmouth*, inclusive boa parte do jogo se passa na cidade de Innsmouth.

A secundidade é mais presente na criatura pelo simples fato de que é uma divindade que um dia existiu. Existência e passado são alguns dos aspectos importantes da secundidade. No contexto do jogo, a força bruta da secundidade está bem explícita em Dagon. Ao contrário do esparso e fragmentário culto a Cthulhu, o culto ao Deus Peixe é concentrado num lugar. O próprio Dagon, ao contrário de Cthulhu, está presente fisicamente no cotidiano de seus adoradores.

Como siníngono, Dagon é um ser de existência real, um dia fora adorado como um deus, e no contexto das obras de Lovecraft é uma divindade ativa e presente. É uma força existente que faz parte do cotidiano dos moradores da cidade de Innsmouth, que exige sacrifícios e cultos constantes.

Dagon é um índice das divindades e culturas ancestrais marítimas, com suas características físicas lembrando um peixe antropóide. A divindade indica a relação do povo com os horrores submersos. Inclusive, os moradores de Innsmouth são acometidos

com uma doença que aos poucos os transforma em versões em miniatura do titã marinho.

O dicente é bem claro em Dagon. No jogo, o protagonista enfrenta a criatura em um combate, usando o canhão do navio como arma. É um existente real, que exige um embate de forças opostas, o canhão e a criatura. Não fornece nenhuma informação acerca de hábitos e comportamento, apenas a força bruta do combate pela sobrevivência.

Terceiridade: Cthulhu



Figura 8: Estátua de Cthulhu em R'lyeh

Fonte: *Screenshot* do autor.

Se digo que minha imaginação um tanto extravagante forjou imagens simultâneas de um polvo, um dragão e uma caricatura humana, não estarei sendo infiel ao espírito da coisa. Uma cabeça carnuda e tentaculada coroava um corpo grotesco, coberto de escamas, com asas rudimentares, mas era o *contorno geral* do conjunto que o tornava mais aterrorizante. (LOVECRAFT, 2007b, p.105-106).

De todas as criaturas de Lovecraft, sem dúvida Cthulhu é a mais famosa, a tal ponto de reunir todas as criações do autor sob seu nome. O jogo se chama *Call of Cthulhu*, que também é o nome do mais famoso conto do autor. Mesmo assim, a criatura não aparece no jogo, apenas sua estátua, como mostra o *screenshot* acima. Cthulhu é um ser ancestral que se comunica com os humanos através de sonhos (LOVECRAFT, 2009b). Ele é uma espécie de deus para os humanos, e uma espécie de sacerdote para os seus pares. Bilhões de anos atrás, quando a Terra tinha apenas formas simples, Cthulhu chegou ao planeta e fundou a mítica cidade de R'lyeh.

Disseram ser adoradores dos Grandes Antigos, que viveram eras antes que houvesse homens, e que chegaram a um mundo jovem vindos do céu. Os Antigos já haviam sucumbido, dentro da terra e no fundo do mar; mas seus corpos mortos contaram seus segredos em sonhos para os primeiros homens, que formaram um culto que não havia morrido. Este foi o culto, e os prisioneiros disseram que ele sempre existiu e que sempre existirá, escondido em lugares distantes e obscuros em todo o mundo, até o momento em que o grande sacerdote Cthulhu, de sua casa escura na poderosa cidade submersa de R'lyeh, deve se levantar e trazer de novo a Terra sob seu domínio. Quando as estrelas estiverem alinhadas Cthulhu chamará, e o seu culto secreto estará sempre a espera para libertá-lo²². (LOVECRAFT, 2009c)

²² They worshipped, so they said, the Great Old Ones who lived ages before there were any men, and who came to the young world out of the sky. Those Old Ones were gone now, inside the earth and under the sea; but their dead bodies had told their secrets in dreams to the first men, who formed a cult which had never died. This was that cult, and the prisoners said it had always existed and always would exist, hidden in distant wastes and dark places all over the world until the time when the great priest Cthulhu, from his dark house in the mighty city of R'lyeh under the waters, should rise and bring the earth again beneath his sway. Some day he would call, when the stars were ready, and the secret cult would always be waiting to liberate him.

É através dos sonhos que o sacerdote Cthulhu se comunica, e esses sonhos reverberaram ao longo dos milênios na psique humana, moldando não só a cultura, mas também todo o complexo imaginário do *Homo sapiens*. “O onirismo [...] prolifera, no homem, sob formas de fantasias, do imaginário, da imaginação” (MORIN, 1975, p.115).

A terceiridade é a categoria fundamental para o entendimento dos *efeitos*²³ que o Cthulhu causa. Através dos tempos, portanto, um *continuum*²⁴, sua influência reverbera através de signos na cabeça dos humanos. Tempo e mediação são aspectos da terceiridade, assim como os códigos pré-estabelecidos que compõe qualquer religião, como o culto secreto do deus alienígena.

O legissigno está muito presente, pois através de sonhos que reverberam na cabeça dos fiéis, em outras palavras, réplicas dos legissignos que emanam do deus Cthulhu, que ele exerce a lei ou regra geral que se conformará em casos particulares – seus seguidores. Não é muito diferente de qualquer outra religião, nota-se. Toda a religião possui um conjunto de normas e dogmas, que são como legissignos para os seguidores de tal doutrina. Por sua vez, os seguidores atuam como sin-signos do tipo especial – réplicas do legissigno, isto é, *vivem o cotidiano, transformam as leis imateriais da igreja em ações no mundo real*.

O símbolo está corporificado (sinsignos indiciais, portanto) em duas instâncias, nos caracteres antigos, no canto inferior esquerdo da imagem, e na própria estátua. Enquanto os caracteres representam a linguagem e cultura da criatura ancestral, sua estátua simboliza o poder e a imanência que Cthulhu exerce sobre o mundo. Ele não

²³ Gosto de usar o termo *efeito* como sinônimo de *interpretante*, tentando assim evitar o erro muito comum de se pensar que o interpretante é o mesmo que intérprete.

²⁴ E nisso consiste toda a doutrina do sinequismo, de extrema importância para o conjunto teórico de Peirce.

está presente fisicamente, como Dagon, nem possui uma corporificação anômala e caótica, como o shoggoth. O sacerdote Cthulhu conta com outro tipo de influência, pois é através de diversos símbolos, entre eles a estátua, que ele exerce o poder. É através de códigos, ritos, cerimônias, enfim, símbolos, que Cthulhu existe. Os diversos signos simbólicos que Cthulhu tem a mão servem para propagar seu culto ao longo do tempo.

Por fim, o argumento, o signo que, para seu interpretante, é um signo de lei, é que fará o deus adormecido despertar. Através dos ritos simbólicos, espera-se o despertar da criatura, quando as condições estiverem propícias. Nota-se claramente o signo de lei agindo, porque é preciso um conjunto de normas gerais para que o efeito esperado aconteça.

O mito de Cthulhu é uma metáfora inquietante dos mistérios ancestrais das influências invisíveis, vindas de épocas imemoriais na história do ser-humano... Ou mesmo do pré-humano. Não é à toa que Lovecraft, no livro de não-ficção “o horror sobrenatural em literatura”, coloca o reino dos sonhos como o gerador de toda a superstição humana, pois os “sonhos e fantasias produzem combinações novas, estranhas, surpreendentes, mistura de incoerência e de coerência”. (MORIN, 1975, p.127).

Nesse capítulo foi tratada uma forma específica de mídia digital – o jogo. Partindo dos pressupostos do capítulo 1, estudou-se a forma como um signo passa de uma mídia para outra, comprovando as teorias abordadas sobre a constante inter-relação entre as mídias. Nesse caso, da literatura de H.P. Lovecraft ao jogo digital *Dark Corners of the Earth*. Como modo de classificar esses signos, optou-se pelos 9 tipos de signos e as três categorias fenomenológicas.

A seguir tratar-se-á das teorias sobre a tragédia grega, o conceito do trágico e o período filosófico da tragédia. Também se discutirá a respeito da trilogia *God of War* e

sua relação com os seis requisitos para o efeito trágico, enunciados por Albin Lesky (2001).

Capítulo III - O Trágico

Mas, que digo? Não sei antecipadamente
todo o futuro? Dor nenhuma, ou desventura
cairá sobre mim sem que eu tenha previsto.
Temos de suportar com o coração impávido
a sorte que nos é imposta e admitir
a impossibilidade de fazermos frente
à força irresistível da fatalidade.

Ésquilo, *Prometeu Acorrentado*, p.21

A tragédia grega foi um fenômeno de curta duração na península Ática: surgiu no fim do século VI e, pouco mais de cem anos depois, desapareceu. “O veio trágico tinha se esgotado e, quando no século IV, na Poética, procura estabelecer-lhe a teoria, Aristóteles não mais compreende o homem trágico que, por assim dizer, se tornara estranho para ele” (VERNANT e VIDAL-NAQUET, 1999, p.7).

Na introdução da peça *Heracles*, escrita por Eurípides, Wilamowitz (*apud* LESKY, 2001, p.36) formula a seguinte definição histórica da tragédia Ática: “peça completa da lenda heróica, trabalhada literalmente em estilo elevado, para a representação por meio de um coro ático de cidadãos e dois ou três atores, e destinada a ser representada no santuário de Dionísio, como parte do serviço religioso público”.

A tragédia grega é uma obra de arte, sem dúvida, mas o papel que ela desempenhava na organização urbana era muito mais amplo. Deve-se percebê-la como uma “instituição social que, pela fundação dos concursos trágicos, a cidade coloca ao lado de seus órgãos políticos e judiciários” (VERNANT e VIDAL-NAQUET, 1999, p.10). Os concursos trágicos consistiam num período de festividades cívico-religiosas, em que os poetas apresentavam suas obras de arte em público. Aos cidadãos, cabia escolher quem era o melhor poeta daquele ano.

Gênero literário original, possuidor de regras e características próprias, a tragédia instaura, no sistema das festas públicas da cidade, um novo tipo de espetáculo; além disso, como forma de expressão específica, traduz aspectos da experiência humana até então despercebidos; marca uma etapa na formação do homem interior, do homem como sujeito responsável. Gênero trágico, representação trágica, homem trágico: sob esses três aspectos, o fenômeno aparece com caracteres irreduzíveis (VERNANT e VIDAL-NAQUET, 1999, p.10).

Dessa forma, percebe-se que a tragédia não pode ser interpretada apenas como um gênero literário, ou um evento de ordem cívica e religiosa. Trata-se então de um signo mais complexo, pois abrange tanto os aspectos culturais e espirituais ditos anteriormente, como também é uma nova forma de perceber, compreender e viver o mundo, como afirma Bruno Snell (2001, p.104-105):

Ter-se-á então de entender a realidade como algo que só possa ser representado no drama? A tragédia ocupou-se, muito menos do que a poesia primitiva, com os acontecimentos representados, fossem eles verdadeiros ou falsos, ao passo que se ocupou a fundo com os homens que aparecem agora sob um aspecto totalmente diferente.

O conflito entre forças opostas – igualmente válidas e justificáveis sob o ponto de vista de cada uma - é o aspecto central da tragédia. “Aqui já se fixa o aspecto da ambigüidade que nos parece caracterizar o gênero trágico”. (VERNANT e VIDAL-NAQUET, 1999, p.8p.12). Não se trata apenas da ambigüidade do conteúdo da tragédia, mas também da língua, do humano, do mundo e dos deuses. De acordo com Bruno Snell (2001, p.103-104):

Se em relação à tragédia alguém pergunta: o que se representa aqui é verdade?-, não se poderá responder: não. – Então é pura mentira? – Não: também não! – O critério da verdade e da mentira, que se podia usar para a [poesia] épica, perde toda serventia. Revela-se aqui uma nova relação com a realidade.

O que se está representando no palco é um acontecimento de épocas arcaicas, como nos poemas de Homero, ou alegorias para ensinar boas histórias à juventude, como desejava Ésquilo? Houve um rompimento da tragédia com os mitos arcaicos, sem

dúvida, e com isso se criou uma nova forma de relação com esses mitos, que não foram completamente negados. Dessacralizados, sim, mas ainda presentes nas penas dos poetas trágicos, nem que seja como arquétipos.

Na tragédia, um equilíbrio efêmero pode se formar, quando uma das forças em ação suplanta a outra. Entretanto, esse estado logo se desfaz, e um novo conflito se desdobra. Ora a supremacia de uma força, ora de outra, sem alcançar um fim definitivo. Nessa medida, a tragédia está intimamente ligada ao devir²⁵ de Heráclito, pois

O Devir único e eterno, a inconsistência total de todo o real, que somente age e flui incessantemente, sem alguma vez ser, é, como Heráclito ensina, uma idéia terrível e atordoadora. [...] O vulgo, é verdade, julga reconhecer algo de rígido, acabado, constante; na realidade, em cada instante, a luz e a sombra, o doce e o amargo estão juntos e ligados um ao outro como dois lutadores, dos quais, ora a um, ora a outro cabe a supremacia. [...] Todo o devir nasce do conflito dos contrários; as qualidades definidas que nos parecem duradouras só exprimem a superioridade momentânea de um dos lutadores, mas não põe termo à guerra: a luta persiste pela eternidade fora. (NIETZSCHE, 1995, p.42).

E justamente nesse precário equilíbrio de forças é que a tragédia grega, e a concepção trágica do mundo, puderam florescer como Jean-Pierre Vernant e Pierre Vidal-Naquet (1999, p.20) sintetizam:

Mas o que a mensagem trágica comunica, quando compreendida, é precisamente que, nas palavras trocadas pelos humanos, existem zonas de opacidade e de incomunicabilidade. No próprio momento em que vê os protagonistas aderirem exclusivamente a um sentido e, nessa cegueira, dilacerarem-se ou perderem-se, o espectador deve compreender que realmente há dois ou mais sentidos possíveis. A linguagem se torna transparente para ele, e a mensagem trágica comunicável somente na medida em que se descobre a ambigüidade das palavras, dos valores, do homem, na medida em que reconhece o universo como conflitual e em que, abandonando as certezas antigas, abrindo-se a uma visão problemática do mundo [...] ele próprio se torna consciência trágica.

O fluir incessante do real, nos termos de Nietzsche, ou o Devir, no de Heráclito, são similares a dois conceitos fundamentais da teoria de Peirce: A semiose, i. é, a ação

²⁵ Notem que tanto o devir grego, quanto a semiótica e a fenomenologia de Peirce – e até mesmo a noção de mídias fractais de McLuhan e Manovich – partilham de uma mesma ontologia da realidade.

do signo de gerar interpretantes, e, portanto, a força que move a realidade em direção ao futuro. No campo da Ontologia de Peirce, essa é a definição da própria doutrina do sinequismo, i. é, a crença numa realidade baseada num *continuum*. Segundo Lucia Santaella (1992, p.50), “o sinequismo tem sua base na própria noção de semiose como ação ininterrupta do signo. ‘Todo o universo está permeado de signos, se é que ele não esteja composto exclusivamente de signos (CP 5.448, n.1)’”. Como a semiose é errática e imprecisa, porém constante, o sinequismo se traduz como a “doutrina de que tudo o que existe é contínuo” (CP 1.172).

A filosofia no período trágico

A realidade, quando vista através dessa *lente trágica*, se traduz em conhecimentos até então ocultos. Entretanto a perspectiva trágica é um fardo, justamente pelo que se passa a conhecer. De acordo com Snell (2001, p.115) “é evidente que assim o interesse da tragédia se desloca para a filosofia, e não está longe o dia em que a problemática da ação humana de que se ocupa a tragédia se transformará num problema do conhecimento”.

Ao invés de tentar alcançar *mundos ideais*, numa busca pelo Bem, único, e pela Verdade, também única, distante dos olhos e da vida aparente, como fez Platão²⁶, o trágico reconhece a instabilidade fenomenológica e a precariedade de se obter respostas

²⁶ “A ‘imoralidade’ dos poetas não basta para explicar a hostilidade profunda de Platão para com a tragédia. Pelo simples fato de que a tragédia representa ‘uma ação e a vida’, ela é contrária a verdade”. (GOLDSCHMIDT *apud* VERNANT; VIDAL-NAQUET, 1999, p.7). “Contrária à verdade *filosófica*, bem entendido. E talvez também a essa lógica filosófica em que, dentre duas proposições contraditórias, se uma é verdadeira, a outra necessariamente é falsa. Sob esse ponto de vista, O homem trágico aparece solidário com uma outra lógica que não estabelece um corte tão nítido entre o verdadeiro e o falso: lógica dos retores, lógica sofisticada que, na própria época em que floresce a tragédia, ainda concede um lugar à ambigüidade, pois, sobre as questões que examina, não procura demonstrar a validade absoluta de uma tese, mas construir [...] discursos duplos que, em sua oposição, lutam entre si sem se destruir mutuamente, cada uma das argumentações contrárias podendo vencer a outra graças ao sofista e a força de seu verbo”. (DETIENNE *apud* VERNANT; VIDAL-NAQUET, 1999, p.8).

definitivas. Por sinal, a tragédia incomodava profundamente Platão e os seguidores de sua linha de pensamento: “O imitador não sabe nada que valha a pena acerca dos objetos que imita, em que a imitação, por conseguinte, não é uma coisa séria, mas um jogo de crianças, e em que os poetas trágicos [...] são todos imitadores no mais alto grau” (PLATÃO, 2000, p.223).

Platão é fruto do movimento que fora iniciado pelos pré-socráticos – o rompimento da filosofia em relação aos mitos arcaicos. Diversas linhas de pensamento, muitas delas completamente antagonistas, dessacralizaram os deuses hesiódicos e homéricos. Mas a mudança não veio apenas para os mitos, a própria “arte estava sendo abandonada, e não se pode negar que foi exatamente a filosofia que a matou” (SNELL, 2001, p.117).

A filosofia do período trágico foi muito diversificada, e diferentes conceitos foram criados. Por exemplo, Demócrito (460 – 370 a.C.)²⁷ afirma que tudo é matéria, e que os deuses existem, mas também morrem. “Deus verdadeiro e natureza imortal não existem” (DEMÓCRITO *apud* BRANDÃO, 2007, p. 28). Ao contrário da visão de Xenófanes (580/577 - 460 a.C), que acreditava na existência de um único deus, superior a quaisquer outros deuses, de forma e natureza diferente da dos humanos, puro pensamento que age no universo. Eterno. O entendimento do divino em Xenófanes (Frag. 12)²⁸ também é totalmente o oposto do feito por Homero e Hesíodo, que “atribuíram aos deuses tudo o que para os homens é opróbrio e vergonha: roubo, adultério e fraudes recíprocas”. Também quanto ao antropomorfismo das deidades gregas, o filósofo pré-socrático tinha duras críticas, como afirmam claramente os

²⁷ As datas de morte e nascimento de Demócrito são incertas (BORNHEIM, 2010, p.30).

²⁸ Todas as doxografias e fragmentos relativos aos filósofos pré-socráticos (exceto se for dito o contrário) foram retirados exclusivamente de: **BORNHEIM, 2010**. Optou-se por citar o nome do filósofo, seguido da indicação do número do fragmento ou doxografia, como é costume nesse tipo de obra. Quando se tratar de partes do texto escritas pelo organizador, utilizar-se-á as citações da forma convencional.

fragmentos 14 à 16, e especialmente o 23. Assim como a maior parte da doxografia, que também trata desse assunto. (BORNHEIM, 2010, p.30-34).

14 – Mas os mortais imaginam que os deuses são engendrados, têm vestimentas, voz e formas semelhantes a eles.

15 – Tivessem os bois, os cavalos e os leões mãos, e pudessem, com elas, pintar e produzir obras como os homens, os cavalos pintariam figuras de deuses semelhantes a cavalos, e os bois semelhantes a bois, cada (espécie animal) reproduzindo a sua própria forma.

[...]

23 – Um único deus, o maior entre deuses e homens, nem na figura, nem no pensamento semelhante aos mortais. (BORNHEIN, 2010, p.32-33).

A revisão dos mitos antigos não se deu apenas na nascente esfera filosófica, a própria arte tratava de contextualiza-los de acordo com novos interesses estéticos e éticos, como fica claro nas palavras de Ésquilo (*apud* BRANDÃO, 2006, p.27): “Se para crianças o educador modelo é o professor, para os jovens o são os poetas. Temos o dever imperioso de dizer somente coisas honestas”.

Não se admira que esse período da história humana tenha sido tão rico culturalmente e filosoficamente. O mundo grego passava por drásticas mudanças de perspectiva, como é possível ver pelas disputas intelectuais, algumas totalmente opostas, como as já citadas linhas de Demócrito e Platão, assim como Xenófanes e Heráclito, e depois Parmênides e Heráclito.

Qual é, enfim, o lugar desse homem num universo social, natural, divino, ambíguo, dilacerado por contradições, onde um deus luta contra um deus, um direito contra um direito, onde a justiça, no próprio decorrer da ação se desloca, gira sobre si mesma e se transforma em seu contrário? (VERNANT e VIDAL-NAQUET, 1999, p.10).

Não se sabe a data do nascimento de Heráclito, mas segundo Gerd Bornheim (2010, p.35), o apogeu de sua existência se deu no período da 69ª Olimpíada, entre 504 e 500 a.C. Era opositor de Xenófanes, que o antecederia em uma geração. Parmênides, uma geração após Heráclito, tornou-se seu opositor. Xenófanes pode ser pensado como o precursor de Parmênides.

E foi nesse período de intensas disputas intelectuais o ápice da civilização grega: o nascimento e a morte da Tragédia, assim como a aurora da Filosofia. Sozinhos, os gregos ensinaram o Ocidente a pensar. “Inventaram, de facto, *os tipos principais do espírito filosófico*, aos quais toda a posteridade nada acrescentou de especial” (NIETZSCHE, 2005, p.20).

Pode-se pensar que a tragédia grega emulava os constantes enfrentamentos de ideias opostas vividos pela sociedade da época. Oras, podia-se encontrar nas Ágoras desde ateus materialistas, que cunharam o termo átomo, à teólogos monoteístas, cujo seu entendimento de um deus perfeito e imaterial é muito semelhante, se não igual, ao das três grandes religiões monoteístas da atualidade. Filósofos como Platão bradavam contra a tragédia e os poetas, enquanto as tragédias ainda tinham um cunho não só artístico, mas cívico e religioso, e os nomes dos três grandes trágicos, Ésquilo, Sófocles e Eurípides, eram celebrados aos quatro cantos do mundo helênico.

A tarefa de entender a realidade passa agora para a prosa científica, que surge contemporaneamente à tragédia. E mesmo quando se fazem reflexões críticas sobre a tragédia (o que ocorre naturalmente apenas em fins do século V), já não se exige que o drama diga a verdade, que seja uma cópia da realidade; mas, ao contrário, a “ilusão” é considerada um meio necessário ao dramaturgo (SNELL, 2001, p.101).

Os mitos hesiódicos e homéricos foram reinterpretados por causa dos avanços intelectuais ocorridos no final do séc. VI e começo do V. Mircea Eliade (1988, p.47) explica a relação que as sociedades tradicionais, como os gregos da época de Homero, estabeleciam com a arte de cunho mitológico:

Devemos acrescentar que, para as sociedades tradicionais [como os gregos da época de Homero] todos os actos importantes da vida cotidiana foram revelados *ab origine* por deuses ou heróis. Os homens apenas repetem até ao infinito esses gestos exemplares e paradigmáticos.

Entretanto, foram justamente esses mitos arcaicos que deram aos gregos – tanto aos filósofos quanto artistas – a matéria prima para tais criações: a sua complexa mitologia, que até os dias de hoje exerce poderosa influência na mente ocidental. Pierre Grimal (*apud* BRANDÃO, 2007, p. 14) resume bem a questão: “Reserva de pensamento, o mito acabou por viver uma vida própria, a meio caminho entre a razão e a fé... Até os filósofos, quando o raciocínio atingiu o seu limite, recorreram a ele como a um modo de conhecimento capaz de comunicar o incognoscível”.

Apolo e Dionísio – a dicotomia trágica segundo Friedrich Nietzsche

Percebe-se que o signo trágico possui um forte aspecto de secundidade, repleto de oposições, conflitos, forças antagônicas. Esse dualismo ambíguo da tragédia leva-nos diretamente a um importante conceito formulado por Friedrich Nietzsche (2007), o das categorias estéticas do apolíneo e dionisíaco. E por que elas são importantes? Por dois motivos principais: “o continuo desenvolvimento da arte está ligado à duplicidade do *apolíneo* e do *dionisíaco* [...]; tanto a obra de arte dionisíaca quanto a apolínea geraram a tragédia ática” (NIETZSCHE, 2007, p.24).

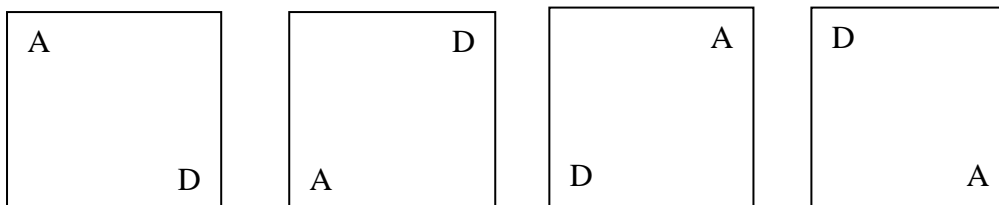
Para Nietzsche, o aspecto apolíneo se caracteriza pela luminosidade, retidão, serenidade no agir, clareza no pensar, moderação e tranquilidade. “Apolo [...] exige dos seus a medida e, para poder observá-la, o autoconhecimento. E assim corre, ao lado da necessidade estética da beleza, a exigência do ‘Conhece-te a ti mesmo’ e ‘Nada em demasia’²⁹” (NIETZSCHE, 2007, p.37). Já o aspecto dionisíaco é o extremo oposto. Dionísio é o deus das trevas, dos excessos de prazer, mas também de dor, é a natureza

²⁹ Conforme a nota 40, do *O nascimento da tragédia* (p.146): “Inscrições do templo de Apolo, em Delfos”.

selvagem e extática, sem limites ou pudores. Essa é a “essência do *dionisíaco*, que é trazido a nós [...] pela analogia da *embriaguez*”. (NIETZSCHE, 2007, p.27).

O antagonismo dual Apolíneo – Dionisíaco pertence à categoria fenomenológica da secundidade. O embate entre as duas forças gera, ora um aspecto predominante, ora outro. Mas é necessário lembrar que se está tratando de categorias estéticas complexas, e se fosse possível medir a quantidade de “apolíneos” ou “dionisíacos” numa determinada obra de arte, a menor diferença na gradação entre cada uma dessas forças geraria uma obra de arte com características únicas. Infinitas possibilidades, combinações inesperadas, transformações, uma tendência ao futuro. Em outras palavras, o resultado do embate entre Apolo e Dionísio é a terceiridade do fenômeno trágico.

Apesar de extremamente simplório, o diagrama abaixo mostra a diferença entre cada uma dessas supostas obras de arte - os quatro quadrados, com um A e um D no interior de cada um. Mesmo nessa simulação simples, percebe-se que há infinitas formas de se arranjar os elementos A e D no quadrado. O tamanho das fontes pode variar, a quantidade de vezes que elas se repetem, pode ser também que se coloque algumas de ponta-cabeça, ou outras na diagonal. Cores diferentes, talvez fontes diferentes, mas nunca deixando de ser Apolíneo (A) e Dionisíaco (D).



Não só Nietzsche percebeu a importância das categorias estéticas do apolíneo e dionisíaco para desvendar não só a tragédia grega, mas como a própria sociedade Ática,

também Albin Lesky (2001, p.35) chega a uma conclusão semelhante: “Tanto a aspiração à mais elevada iluminação do espírito quanto o consumir-se no fogo das paixões radicam profundamente no caráter grego”. Essa tensão entre Apolo – Dionísio é fundamental “para toda a criação artística dos gregos e para o mistério da arte helênica, [pois] está profundamente arraigada na história da formação do povo grego, na heterogeneidade dos elementos que nele se encontram reunidos”. (LESKY, 2001, p.35).

Os seis requisitos para o efeito trágico em *God of War*

Assim como os impulsos apolíneos e dionisíacos, “todo o trágico se baseia numa contradição inconciliável. Tão logo aparece ou se torna possível uma acomodação, desaparece o trágico”. (GOETHE *apud* LESKY, 2001, p.31). Como pode Kratos lutar contra as Moiras, se no final acaba por realizar a vontade das tecelãs? A luta contra o destino o levou a cumpri-lo, essa é a contradição inconciliável presente no jogo *God of War II*, por exemplo. E de qual destino exatamente estamos falando: oras, o ciclo parricida dos Urânidas. Então se pode supor que o Kratos da trilogia é o filho mais novo de Zeus, porque sempre foi assim. Então, como afirmam Vernant e Vidal-Naquet (1999, p.15), “a lógica da tragédia consiste em “jogar nos dois tabuleiros”, em que deslizar de um sentido para o outro, tomando, é claro, consciência de sua oposição, mas sem jamais renunciar a nenhum deles. Lógica ambígua, poder-se-ia dizer”.

Segundo Lesky (2001), existem seis requisitos para que o efeito trágico ocorra. O primeiro requisito para o aparecimento do efeito trágico é a “*considerável altura da queda*: o que temos de sentir como trágico deve significar a queda de um mundo ilusório de segurança e felicidade para o abismo da desgraça ineludível”. (LESKY, 2001, p.33). Em *God of War II*, tendo se tornado o novo deus da guerra, Kratos estava

numa posição confortável e, aparentemente, segura. De um deus poderoso para um mortal frágil, que *considerável altura da queda!*

O segundo requisito “com respeito a tudo aquilo a que devemos atribuir, na arte ou na vida, o grau de trágico é o que designamos por *possibilidade de relação com o nosso próprio mundo*. O caso deve interessar-nos, afetar-nos, comover-nos”. (LESKY, 2001, p.33). A princípio, pode parecer que combater criaturas mitológicas, fazer uso de magia, ascender ao status divino e perder a divindade, não seja algo com que as pessoas se identifiquem. Mas a perda da família de Kratos motivada por forças superiores, a culpa, a dor, e a impotência perante a vida: apesar de o espartano desafiar deuses e monstros, jamais poderá ter paz.

Kratos, desde o primeiro *God of War*, é atormentado pelas lembranças do tempo em que era movido pela fúria cega de Ares, o que acabou levando a morte de sua família por suas próprias mãos. Tais pensamentos estão sempre presentes, mesmo quando ele se torna um deus, e correspondem ao terceiro requisito para o efeito trágico: “o sujeito [...] que está enredado num conflito insolúvel, deve *ter alçado à sua consciência* tudo isso e sofrer conscientemente”. (LESKY, 2001, p.34).

Já a quarta consideração, relativa ao objetivo do conflito trágico, apresenta-se sob a forma de três fenômenos: 1.a visão cerradamente trágica do mundo; 2. o conflito trágico cerrado; 3. situação trágica. O primeiro fenômeno “é a concepção do mundo como sede da aniquilação absoluta de forças e valores que necessariamente se contrapõem, inacessível a qualquer solução e inexplicável por nenhum sentido transcendente”. (LESKY, 2001, p.38).

O segundo fenômeno, assim como *a visão cerradamente trágica do mundo*, não apresenta qualquer resolução do conflito e termina na destruição.

Mas esse conflito, por mais fechado que seja em si mesmo seu decurso, não representa a totalidade do mundo. Apresenta-se como ocorrência parcial no seio deste, sendo absolutamente concebível que aquilo que nesse caso especial precisou acabar em morte e ruína seja parte de um todo transcendente, de cujas leis deriva seu sentido. (LESKY, 2001, p.38).

O terceiro fenômeno, *a situação trágica*, ocorre quando forças opostas se levantam uma contra as outras, e o sujeito, preso entre essas forças, percebe sua existência rumo à destruição. “Essa falta de escapatória [...] não é definitiva. As nuvens que pareciam impenetráveis se rasgam e do céu aberto surge a luz da salvação que inunda a cena, até então envolta pela noite da tempestade”. (LESKY, 2001, p.38).

Albin Lesky justifica a apresentação desses três fenômenos para não incorrer no paradoxo de afirmar que determinadas tragédias gregas - a exemplo da terceira parte da trilogia Oréstia, de Ésquilo – que apresentam finais conciliadores, não sejam consideradas tragédias. Tampouco, “podemos refutar Goethe em seu campo” (LESKY, 2001, p.36), cuja formulação de tragédia corresponde ao *conflito trágico cerrado*. *God of War II*, aparentemente³⁰, corresponde ao fenômeno do *conflito trágico cerrado*, pois ainda tem a terceira parte do jogo, a ser lançada esse ano, dando continuidade aos eventos iniciados nos dois jogos anteriores.

Apesar de Kratos ter alcançado certo sucesso, sua vontade ainda é dirigida por forças superiores: como os deuses olímpicos no primeiro jogo, e os titãs no segundo. E mais, o objetivo maior do espartano é aplacar a dor e a culpa de sua consciência, objetivo esse que não se realiza. O fim das ações perpetradas por Kratos resultará na morte e destruição dos olímpicos, e, por conseguinte, da própria Grécia. A luta contra o destino será a resolução do fado ao qual o espartano tentou fugir. “Em todas as três fases trata-se, segundo nosso ver, do trágico autêntico que tem sua origem primeira em

³⁰ Digo aparentemente, pois essa questão precisa de uma resposta mais elaborada.

determinadas, dolorosamente experimentadas, realidades da existência humana”. (LESKY, 2001, p.36).

O quinto pré-requisito para o efeito trágico é a *culpa trágica*. Antes de defini-la, cabe deixar claro que não se trata, de forma alguma, da *culpa moral*.

Ora, o efeito da tragédia clássica sobre o Ocidente, na época de sua eclosão espiritual, não derivou de modo algum dos grandes áticos; foi Sêneca, em grau decisivo, o portador dessa influência. Porém, com suas peças, também adquiriu relevo a tendência estóico-moralizante. [...] Essa linha de desenvolvimento ligou-se necessariamente a uma outra que procedia do cristianismo e de sua consciência de pecado. (LESKY, 2001, p.42).

Ver a tragédia grega sob a lente da moral resultou em “conseqüências desastrosas. No caso de Édipo, [...] uma minuciosa e mesquinha busca de culpa moral entrou, durante muito tempo, o caminho à compreensão desta e de outras grandes tragédias”. (LESKY, 2001, p.43). Se não é a culpa moral, de que culpa se está falando? A culpa trágica é conseqüência de uma grave “falha”, justamente a que leva do estado de fortuna à desgraça; em outras palavras, tal falha é a causa do primeiro pré-requisito do efeito trágico, já descrito anteriormente. A culpa que deriva dessa falha “do espírito humano ante a superioridade das forças contrárias” (Lesky, 2001, p.44), é a causa de desgraças imerecidas. Kratos estava sob a fúria de Ares; apesar de o espartano ter feito o acordo deliberadamente, o assassinato de seus entes queridos, de forma alguma, é sua responsabilidade. Afinal, ele fez tal acordo justamente para proteger sua família e suas terras dos invasores. Assim, “aceitar uma culpa que subjetivamente não é imputável e que, no entanto, objetivamente existe com toda a gravidade é odioso aos homens e aos deuses” (LESKY, 2001 p.44).

Albin Lesky chega a falar sobre um sexto aspecto acerca do trágico (2001, p.48 - 55), que é formulado pela seguinte questão: o acontecer trágico é dotado de sentido? Lesky contrapõe duas visões contraditórias – a visão cerradamente trágica do mundo,

que não admite resoluções do conflito; e a situação trágica, que admite. O teórico não apresenta uma solução, mas sim pretende passar pelas obras de cada um dos três grandes trágicos atenienses – Ésquilo, Eurípedes e Sófocles - em busca dessa resposta.

A tragédia fez uso dos mitos arcaicos, assim como a filosofia. Personagens mitológicos como Prometeu, Atena, Heracles aparecem em muitas tragédias. O aspecto principal da mitologia grega em que se apoia a trilogia *God of War* é o parricídio cosmológico – em outras palavras, tratam-se dos Urânidas, os descendentes de Urano.

A linhagem Parricida dos Urânidas³¹

Urano, ou Céu, é uma divindade primordial que envolve Gaia, ou Terra, num ato de coito contínuo. Os filhos de Gaia, os titãs Oceano, Ceos, Crio, Hiperión, Jápeto, Cronos e as titânidas Téia, Réia, Têmis, Mnemósina, Febe, Tétis. Além disso, também geraram os Ciclopes e Hecatonquiros (monstro gigantesco com cem braços). (GRIMAL, 2009; HESÍODO, 1995).

Do ponto de vista simbólico, o deus do Céu [Urano] traduz uma proliferação criadora desmedida e indiferenciada, cuja abundância acaba por destruir o que foi gerado. Urano caracteriza assim a fase inicial de qualquer ação, com alternância de exaltação e depressão, de impulso e queda, de vida e morte dos projetos (BRANDÃO, 2007, p.191).

Urano não permitia que seus filhos saíssem do ventre da mãe, por medo de ser destronado. Gaia queria libertá-los e a si própria, então preparou uma foice para consumir o ato. Nenhum de seus filhos aceitou tomar parte da vingança da mãe, exceto Crono, o mais novo dos titãs – e que odiava seu pai. “Entregou-lhe Gaia uma foice

³¹ De acordo com Hesíodo (1995, p.111) primeiro veio o Caos, e depois Gaia e Eros, além do Olimpo e do Tártaro, que se tornou uma espécie de calabouço cósmico para os inimigos do poder estabelecido. Crono manda os Ciclopes e Hecatonquiros para o Tártaro, assim como Zeus manda os titãs rebeldes ao mesmo lugar. O Caos também gerou uma série de outras divindades primordiais, como Nix e Érebo e toda uma grande linhagem de deuses ligados à escuridão, como Morpheus e Tanatos.

(instrumento sagrado que corta as *sementes*), e quando Urano, “ávido de amor”, se deitou, à noite, sobre sua esposa, Crono cortou-lhe os testículos” (BRANDÃO, 2007, p.198). Do sangue derramado sobre Gaia, muitas criaturas nasceram, dentre elas as Erínias (Aleto, Tisífone e Megera). Do membro castrado de Urano, jogado ao mar, nascera Afrodite.



Figura 10: Gaia em *God of War*

Fonte: <http://godofwar.wikia.com/wiki/Gaia>

O titã Crono assume o poder, e desposa sua irmã Réia, além de libertar seus irmãos. Exceto os Ciclopes e os Hecatonquiros, a quem o soberano nutria temor, foram mandados de volta ao Tártaro. Essa ação terá grande importância quando Zeus desafiar seu pai. A união entre os irmãos resultou na primeira geração dos deuses olímpicos, Hésta, Hera, Deméter, Hades, Poseidon e Zeus. Urano e Gaia previram que um dos filhos de Crono lhe tomaria o poder. E essa é a maldição dos urânidas: serem desafiados e substituídos por um de seus filhos. Como forma de evitar o sombrio vaticínio dito por

seus pais, Crono passa a engolir seus filhos. Após o nascimento, ele os tomava de Réia e os devorava. Se antes Crono lutou contra a tirania do pai, agora ele próprio se torna um tirano ainda pior. Não só jogou seus irmãos nos Tártaro, os Ciclopes e os Hecatonquiros, mas também comeu seus filhos. Tanto Gaia quanto Réia, as duas divindades que representam a figura de uma Grande Mãe, estavam insatisfeitas com as ações de Crono em relação aos seus filhos.



Vídeo 4: Crono devorando os filhos, enquanto Réia observa. (Intervalo de tempo de 3:43 até 5:25)

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=1EC5jZLEITA&feature=related>

Logo após o nascimento de Zeus, Réia não o entregou a Crono, mas sim uma pedra, envolta nos panos usados pelo filho. O futuro senhor do Olimpo fora levado para longe de seu pai. Na versão da lenda, um dos lugares possíveis é a ilha de Creta, enquanto que no jogo, Zeus cresce no interior de Gaia. Sobre Réia, Brandão (2007,

p.201) afirma que “seu nome seja um epíteto da terra: *ampla, larga* [...]. Trata-se, em todo o caso, de uma divindade minoica, de uma Grande Mãe cretense”. Não por acaso, na versão lendária, Zeus é enviado a Creta, lar dos cultos matriarcais gregos – baseados na crença em uma Grande Mãe, em oposição as religiões patriarcais, como a própria mitologia grega patriarcal, onde a divindade mais importante é masculina.

Claro que se poderiam multiplicar os nomes, as projeções e as hipóstases da Grande Mãe em todas as culturas, mas esta permaneceu sempre e invariavelmente como algo acima e além das apelações: mãe dos deuses, mãe dos homens e de tudo quanto existe na terra, a *Grande Mãe* é um arquétipo³² (BRANDÃO, 2007, p.58).

Zeus amadurece e se prepara para libertar os irmãos da barriga de seu pai. E assim, inicia-se a guerra dos deuses contra os titãs, a chamada titanomaquia. Mas nem todos os titãs lutaram ao lado de Crono, alguns ficaram neutros, outros lutaram ao lado dos deuses olímpicos. Prometeu, filho do titã Japeto, ficou ao lado dos deuses, enquanto Atlas escolheu os titãs. O vídeo abaixo mostra a titanomaquia no jogo *God of War II*:

³² “Arquétipo, do grego *arkhétupos*, etimologicamente, significa modelo primitivo, ideias inatas. Como conteúdo do inconsciente coletivo foi empregado pela primeira vez por Jung.

God of War 2 : (ALL TITANS VS ZEUS AND OLYMPIANS)The Great War I

GreyBacKx9 12 vídeos Inscrever-se



Vídeo 5: Hades enfrentando o titã Crono

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=HM-nciBZDs>)

Na trilogia de jogos, o número de titãs e deuses é reduzido, muito diferente dos 12 deuses e titãs das lendas hesiódicas. Por exemplo, dos titãs presentes na *cutscene* acima, apenas Crono, o gigante de dois braços, e Atlas, o de quatro braços, tem falas e ações no jogo. Além de Gaia, a narradora, que se mostra no início de *God of War II*. Mais titãs aparecem em outros momentos na trilogia, como Prometeu, no *God of War II*. Os titãs Hiperión, Crios, Epimeteu, Oceano e Perses aparecem apenas de relance no começo do *God of War III*, são o restante da comitiva de Kratos. Gaia, em *God of War III*, desempenha um papel muito ativo na narrativa, ao contrário da distância que mantinha da ação nos jogos anteriores. Do lado dos deuses, o vídeo mostra Hades, o homem de capacete, armado com duas foices e Poseidon com suas tatuagens azuis

atacando com raios. O pai dos deuses, Zeus, porta a arma que acaba com a grande guerra: a Lâmina do Olimpo.

Na versão mitológica, Zeus obteve o poder dos raios dos Ciclopes e Hecatonquiros, por tê-los libertado do Tártaro. O jogo, apesar de não fazer essa referência específica, mantém o aspecto de que uma arma forjada, uma criação intelectual, acabou com a titanomaquia. “Trovão Relâmpago e Arges de violento ânimo, que a Zeus deram o trovão e forjaram o raio” (HESÍODO, 1995, p.113).

E livrou das perdidas prisões os tios paternos
Trovão, Relâmpago e Arges de violento ânimo
filhos de Céu [Urano] a quem o pai em desvario prendeu;
e eles lembrados da graça benéfica
deram-lhe o trovão e o raio flamejante
e o relâmpago que antes Terra [Gaia] prodigiosa recobria.
Neles confiante reina sobre mortais e imortais
(HESÍODO, 1995, p.133).

Com a vitória de Zeus sobre os titãs, começa o reinado Olímpico. Zeus, o líder legislador, divide as tarefas entre seus irmãos: Poseidon fica com os domínios aquáticos, enquanto que Hades é o senhor do submundo. Em relação ao pai dos deuses, o jogo aborda um aspecto interessante acerca dele: sua mudança de idade aparente, conforme se vê nas duas figuras abaixo:



Figura 9: Zeus de aparência jovem durante a titanomaquia. É o único momento da trilogia em que a divindade aparece sob essa forma

(Fonte: <http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Zeus>)



Figura 10: Zeus na forma envelhecida.

É sob esse aspecto que o pai dos deuses atua na trilogia *God of War*.

(Fonte: <http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Zeus>)

Pode parecer contraditória a versão de dois Zeus, um jovem e outro velho. Sabe-se que os deuses gregos não envelhecem por causa da ambrosia, uma comida que lhes

garante imortalidade. Então como explicar um Zeus envelhecido, enquanto outros deuses, como Hades e Poseidon, não envelheceram? Como se havia dito anteriormente, a mitologia grega é repleta de nuances, de acordo com as fontes pesquisadas e da origem desses relatos. Além disso, o sincretismo da mitologia creto-micênica gerou as formas mais conhecidas do panteão helênico. Por isso, não é raro ver as divindades com poderes e funções sobrepostas na mitologia, como Apolo/Hélios, Atena/Ares, entre outros. Como Brandão (2007, p.72) deixa claro:

O Zeus indo-europeu, deus da luz, segundo a própria etimologia da palavra, irá fundir-se com o jovem “Zeus” cretense, apresentando-se, por isso mesmo, também como um adolescente imberbe, *deus dos mistérios* [...], *deus da fertilidade* [...]. Ora, o Zeus barbudo e majestoso do Olimpo, no esplendor da idade, é inteiramente diverso do jovem deus dos mistérios cretenses e, no entanto, se fundiram numa única personalidade.

Resumindo os acontecimentos da linhagem parricida dos Urânidas, Crono mata seu pai, o gigante primordial Urano, e ascende à liderança. Temendo que o ciclo se repetisse, Crono engole seus filhos. Zeus, salvo por sua mãe Réia, liberta seus irmãos da barriga do titã e ascende ao poder. E Kratos é compelido, por força das circunstâncias, a manter o ciclo e matar Zeus. “Tal é a linhagem dos Urânidas: Urano, Crono, Zeus [...]. Ontem Crono contra Urano; em seguida, Zeus contra Crono; amanhã, o filho de Zeus contra seu pai”. (VERNANT e VIDAL-NAQUET, 1999, p.229). É possível perceber as transformações que o mundo mitológico sofrera quando um soberano substituiu outro. Cada um dos soberanos divinos tinha uma forma específica de agir no mundo, conforme se lê abaixo:

Urano é a efervescência caótica e indiferenciada, chamada *cosmogonia*; Crono é o podador, corta e separa. Com um golpe de foice ceifa os órgãos de seu pai, pondo fim às secreções indefinidas. Ele é o tempo da paralisação. É o regulador que bloqueia qualquer criação no universo. É o tempo simétrico, o tempo da identidade. Sua fase se denomina *esquizogonia*. O reino de Zeus se caracteriza por uma nova partida, organizada e ordenada e não mais caótica e

anárquica: a esta fase A. Virel chama *autogenia*. Após a descontinuidade, a criação e a evolução retomam seu caminho. (VIREL *apud* BRANDÃO, 2007, p.192).

Se Urano representa o caótico e indiferenciado, o início conturbado e violento da criação do cosmos, a categoria fenomenológica mais relevante é a primeiridade. Urano possui uma característica monádica, o Grande Pai, a Abóbada Celeste que envolve tudo. Com a sua ejaculação errática, Urano criou desde os titãs até os Hecatonquiros, duas criaturas completamente diferentes uma da outra.

Já Crono assume o papel de opositor, aquele que corta e separa, bloqueando a criação indefinida de Urano. A secundidade, a categoria fenomenológica do embate, representa bem a função de Crono no universo. Não só isso, mas os titãs, à exceção de Prometeu, possuem como característica marcante sua ligação com a natureza selvagem – pois são forças brutas, indomáveis e violentas.

Por fim, Zeus é o grande legislador do universo grego, aquele que traz a ordem, que lutou contra a força selvagem dos titãs. Zeus traz os aspectos da civilização quando sobe ao poder: distribui cargos entre os aliados, divide tarefas e legisla sobre as ações dos homens e deuses. Não é difícil perceber um elemento mental nessas características de Zeus, portanto sua categoria fenomenológica é a terceiridade.

A cada geração dos Urânidas, uma categoria fenomenológica diferente se torna a principal. O universo grego começou no Caos indeterminado, portanto, primeiridade em seu mais alto grau, até acabar na figura do grande Zeus, que venceu os titãs e trouxe organização ao mundo, terceiridade em mais alto grau. Já Crono é secundidade, pois não cria, como Urano, ou legisla, como Zeus. Ele apenas age no mundo como uma força da própria natureza. Por isso os titãs, exceto Prometeu e Réia, tem aparência monstruosa, e são ligados a determinadas forças da natureza, como mostra as duas figuras abaixo:



Figura 11: *Concept art* do titã Perses lutando contra Hélios

Fonte: <http://godofwar.wikia.com/wiki/Titans>



Figura 12: O titã Epimeteu sendo derrubado do Monte Olimpo

Fonte: <http://godofwar.wikia.com/wiki/Titans>

Neste capítulo, tratou-se do conceito de trágico sob a perspectiva de vários autores, mas todos convergem em certos pontos comuns: o determinante na tragédia é a ambiguidade; essa ambiguidade pode ser entendida sob as categorias estéticas do apolíneo e dionisíaco – os deuses antagônicos da tragédia; e o conflito como força geradora da ação no mundo. Enquanto categorias fenomenológicas, o dionisíaco está ligado à primeiridade e o apolíneo à terceiridade. O conflito entre essas duas forças é a secundidade. Também foi tratado da linhagem dos Urânidas, que desempenharão um papel fundamental no jogo. Kratos é o último dos Urânidas, destinado a matar seu pai. É a maldição do parricídio que acompanha a família desde a castração de Urano.

No próximo capítulo, será feita a análise da trilogia *God of War*, baseando-se no que foi apresentado até o momento. A análise será feita através dos tipos de signo e categorias fenomenológicas de C.S. Peirce, ao mesmo tempo em que se recorre aos fundamentos conceituais do trágico no contexto dos jogos escolhidos.

Capítulo IV - A tragédia digital: trilogia *God of War*

A hubris, a queda, a culpa, o deicida: Como Kratos matou Ares e se tornou um deus em *God of War I*

O jogo começa com uma *cutscene* do protagonista Kratos tentando se matar, na beira de um penhasco. Após afirmar “os deuses me abandonaram”, joga-se ao mar, numa tentativa de por fim à sua vida atormentada. O vídeo para poucos instantes antes do ato se consumar, e a narrativa do jogo retorna para eventos ocorridos há três semanas – e é nesse espaço de tempo que o jogo se situa. Assim se inicia a tragédia de Kratos em busca de vingança, mas, principalmente, por redenção e esquecimento de seus atos passados.

No começo de *God of War I*, o jogador não sabe exatamente qual é o crime que Kratos cometera, apenas no desenvolver da narrativa é mostrado o que aconteceu. Para este estudo já se sabe que, sob a influência de Ares, o espartano matou sua família, além de ter destruído sua própria cidade natal. Após esse ato terrível, começa o serviço de Kratos aos deuses, na tentativa de esquecer o ocorrido. E por dez anos, serve aos olímpicos, por intermédio de Atena, sua protetora. Até que é incumbido de uma última tarefa: matar o deus da guerra. Os quatro vídeos a seguir não mostram todos os detalhes do jogo, mas sintetizam a história de *God of War I* para quem não tem acesso aos jogos.

God of War - Full Story (part 1 of 4)

kiton99 26 vídeos



Vídeo 6: Primeira parte do resumo da história de *God of War I*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=3LXV5Ltjyik>

God of War - Full Story (part 2 of 4)

kiton99 26 vídeos



Vídeo 7: Segunda parte do resumo da história de *God of War I*

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=_Bt6PjChnOk

God of War - Full Story (part 3 of 4)

kiton99 26 vídeos



Vídeo 8: Terceira parte do resumo da história de *God of War I*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=OTsmwAOPj7g>

God of War - Full Story (part 4 of 4)

kiton99 26 vídeos



Vídeo 9: Quarta parte do resumo da história de *God of War I*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=LXDARH-GUU0>

Como se vê na primeira *cutscene* do vídeo 6, Kratos tenta se suicidar caindo de um penhasco. O ato da queda é uma constante na trilogia *God of War*, e está relacionado ao primeiro requisito para o trágico (LESKY, 2001), conforme se viu há pouco. A queda será novamente discutida ao longo das análises, pois ela adquire significados diferentes na trilogia. Mas a princípio pode-se dizer que a queda é uma espécie de ruptura de uma conduta estabelecida, como um sin-signo que, abruptamente, paralisa, ou mesmo destrói, a lei previamente estabelecida, isto é, um legi-signo³³.

No caso de Kratos, o legi-signo é a conduta que determinou seus 10 anos de serviço aos deuses, em troca de esquecer-se do assassinato de sua família, e se ver livre das terríveis visões que o assombram. E qual seria a réplica deste legi-signo? Justamente esses sonhos e tormentos, sua culpa e impotência perante a vida, que não cessam a oposição. Como ação-reação é característica de signos de secundidade, como o sin-signo, ou mesmo uma réplica de legi-signo – que é um sin-signo de um tipo especial - os tormentos são também a reação ao seu ato, nesse caso, a reação ante *sua própria consciência*.

Há um componente ético - uma secundidade - nesta culpa, mas a questão que quero reforçar são os sentimentos – os quali-signos que são sugeridos. Dor, tristeza, solidão, amargura e rancor são os sentimentos que compõe o quali-signo da culpa. Seu espírito está condenado a carregar esses signos para sempre. Na voz, no olhar, na postura - no momento do suicídio Kratos transmite³⁴ esses sentimentos de forma muito eloquente. O deicida sucumbe perante um inimigo invencível - a sua própria culpa –

³³ Claro que uma nova lei passará a operar imediatamente depois da ruptura.

³⁴ É claro que essa transmissão requer um existente – um sin-signo – mas esta corporificação não tem nada a ver com o funcionamento do quali-signo.

este composto de quali-signos que nem sua poderosa *força física* – secundidade – tampouco seus *conhecimentos* de combate, sua *vontade* de seguir adiante e sua *mente*, i. é, terceiridade, puderam fazer frente.

Pode-se dizer que, ao tentar se suicidar por não conseguir viver em paz consigo mesmo, Kratos perdeu a batalha interna com os incontroláveis sentimentos que o assombram, como alguns dos quali-signos já apontados anteriormente. Trata-se de uma mônada, a batalha interna, o que é um fenômeno, majoritariamente, de primeiridade.

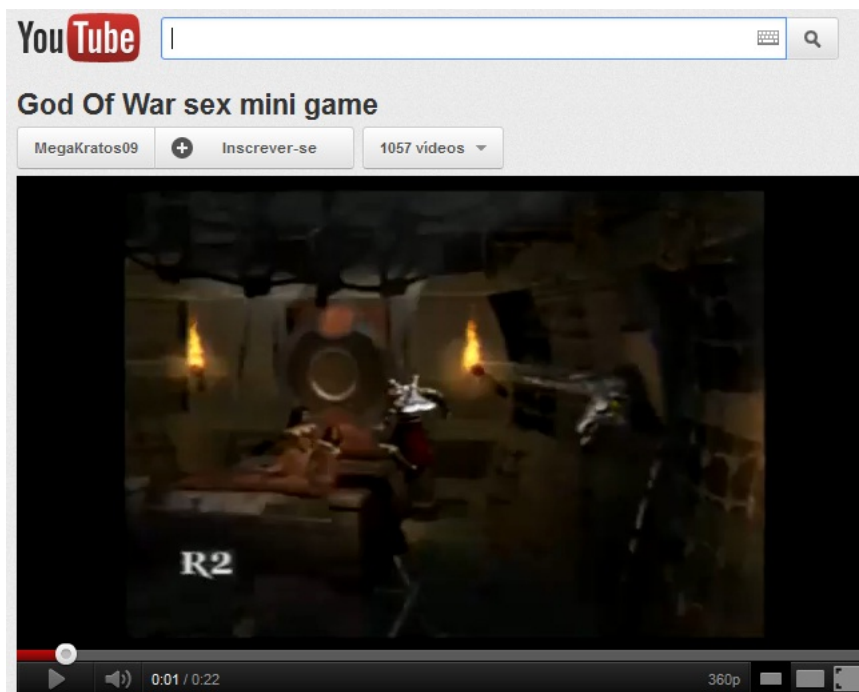
Kratos busca uma graça dos deuses: esquecer-se dos crimes que cometera. A busca pelo esquecimento é o que move o protagonista adiante, e é uma constante em *God of War I*. É um aspecto particularmente interessante quando relacionado com a tragédia grega, como mostra Harald Weinrich (2001, p.30), ao falar de Lete, a deusa do esquecimento, e *Mnemosyne*³⁵, a deusa da memória:

As duas deusas tem seus direitos e seus reinos, as duas podem receber sacrifícios dos mortais, conforme se deseje ajuda poderosa para lembrar ou esquecer. Do esquecimento deseja-se cura e ajuda quando dor e sofrimento oprimem um mortal. Pois poder esquecer sua desgraça já é metade da felicidade. Disso sabem, na poesia, sobretudo os trágicos (principalmente Eurípides).

Mesmo das formas convencionais Kratos tentou esquecer, como fala Gaia (vídeo 5 – 3:53 a 4:01): Não importava quanto vinho ele consumia, ou quantas mulheres trazia até a cama, nada no mundo poderia suplantar os horrores que atormentavam sua mente. Era também comum aos antigos gregos recorrerem ao vinho que “‘espanta as preocupações’ (Eurípides). O vinho é um precioso dom dos deuses e particularmente de Dionísio [...], cujo culto embriagador se espalha rapidamente na Grécia pós-homérica e em todo o Mediterrâneo” (WEINRICH, 2001, p.38). Em todos os jogos da trilogia *God*

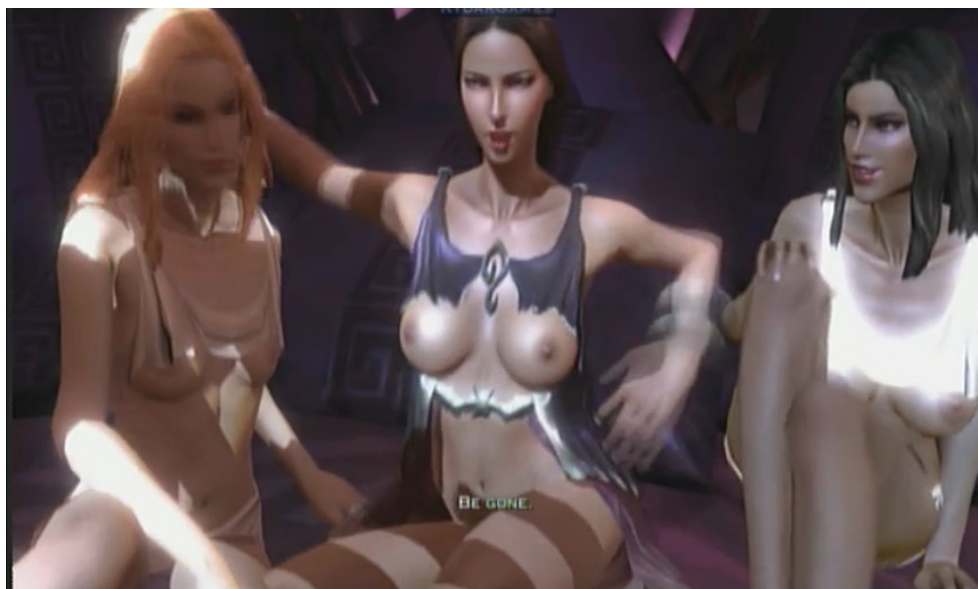
³⁵ Essa deusa fora criada por Hesíodo, e aparece pela primeira vez na *Teogonia*. (WEINRICH, 2001).

of War existem *mini-games* sexuais ao longo da narrativa, como mostram os dois vídeos abaixo:



Vídeo 10: Mini game sexual no *God of War I*

(Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=_VepUHRIOBI)



Vídeo 2: Mini game sexual em *God of War III*

(Fonte: <http://www.megavideo.com/?v=NHKKIBL3>)³⁶

Mesmo assim, nada foi capaz de apaziguar seu espírito atormentado – e nem o será. O esquecimento está para sempre longe do alcance de Kratos. Esse é o terceiro pré-requisito do efeito trágico, proposto por Albin Leski (2001), pois Kratos sofre conscientemente pelos seus atos passados, se não de dia, desperto, então à noite na forma de visões e sonhos. Ele sabe que o seu ato é terrível, mas mira sua dor em Ares, na tentativa de obter favores dos deuses olímpicos.

É evidente que Kratos sabe e aceita sua culpa, nisso consiste o que se acabou de dizer acima, mas ele também sabe que houve outra força que movia sua espada: Ares. Kratos é responsável pelo assassinato de sua família – tanto quanto Ares. Será então que o deus da guerra é um ser perverso, que deliberadamente influenciou o espartano ao erro? Não, na verdade, tanto na mitologia quanto no jogo, Ares é representado como um tolo, violento e invejoso.

Pública e solenemente desprezado pelos próprios pais, era ridicularizado por seus pares e até pelos poetas, que se regozijavam em chamá-lo, entre outros epítetos deprimentes, de *louco*, *impetuoso*, *bebedor de sangue*, *flagelo dos homens*, *deus das lágrimas*... Epítetos, aliás, que não condizem muito com as atitudes bélicas de Ares, o deus da guerra: derrotado constantemente por Atena; vencido várias vezes por Hércules; ferido por Diomedes; aprisionado pelos Alóadas. (BRANDÃO, 2007b, p.43).

A tolice e imaturidade de Ares podem ser vistas claramente em dois momentos em *God of War*: - no vídeo 9 (no intervalo de tempo de 3:00 – 3:45 e no de 4:38 – 5:11). Ares é pouco perspicaz, seu objetivo era simplesmente transformar Kratos num guerreiro melhor. O deus da guerra também lutava pela atenção e respeito de seu pai

³⁶ Esse vídeo não estava disponível no *Youtube* devido as regras de publicação. O mini-game sexual de *God of War III* acabou sendo considerado como pornografia.

atacando a cidade de Atenas. E atacar o protetorado da filha favorita de Zeus não é uma atitude muito inteligente.

A relação de Ares e Kratos sintetiza bem a *culpa trágica* (LESKY, 2001). Ao mesmo tempo responsáveis e agentes da ação, tanto Kratos quanto Ares podem ser considerados inocentes – e culpados. Essa situação, típica da tragédia, é bem descrita por Vernant e Vidal-Naquet (2002, p.10):

Que ser é esse que a tragédia qualifica de *deinós*, monstro incompreensível e desnorteante, agente e paciente ao mesmo tempo, culpado e inocente, lúcido e cego, senhor de toda a natureza através de seu espírito industrioso, mas incapaz de governar-se a si mesmo? Quais são as relações desse homem com os atos sobre os quais o vemos deliberar em cena, cuja iniciativa e responsabilidade ele assume, mas cujo sentido verdadeiro o ultrapassa e a ele escapa, de tal sorte que não é tanto o agente que explica o ato, quanto o ato que, revelado imediatamente sua significação autêntica, volta-se contra o agente, descobre quem ele é e o que ele realmente o fez sem saber?

A falha do deus da guerra reside na sua tolice de se forjar um guerreiro com dor e culpa, e também na infantil tentativa de receber as mesmas atenções que Zeus concede a Atena, por sinal, a protetora de Kratos.

Três coisas nos chamam a atenção no mito de Ares: o pouquíssimo apreço em que era tido por parte de seus irmãos olímpicos; a pobreza de seu culto na Hélade e, apesar de ser um deus da guerra, suas constantes derrotas para imortais, heróis e até para simples mortais (BRANDÃO, 2007b, p.43).

E quanto à falha de Kratos, no que ela consiste exatamente? Ela se trata de outro conceito muito comum na mitologia e tragédia grega, a *hýbris*. Pouco mais de 50 homens se tornam milhares, num curto espaço de tempo, com a liderança do protagonista. Suas vitórias militares o tornaram cada vez mais brutal, temido por todos, embriagado pelo poder, como mostra o vídeo 7 (1:20 – 2:13). Esse intervalo de tempo sintetiza bem que a *hýbris* - “a violência, a insolência, a ultrapassagem do *métron*, [...] [é] a mola mestra da tragédia” (BRANDÃO, 2007, p.134). Foi por não ter sido moderado nas ações militares é que Kratos acabou enfrentando um exército muito maior

do que o seu. Prestes a morrer, clama pela ajuda de Ares, que lhe atende e o transforma num grande guerreiro. Mas achando que os laços familiares o tornavam fraco, fez com que Kratos matasse sua família.

Trata-se aqui da *hýbris* militar, da violência bélica, que caracteriza o comportamento do homem na guerra. Assim, do plano religioso e jurídico se passou às manifestações da força bruta e do terror. Não mais se cogita a justiça, do justo ou do injusto, ou de culto aos deuses. (BRANDÃO, 2007, p.174).



Figura 13: Ares em *God of War I*

(Fonte: <http://media.comicvine.com/uploads/8/82774/1532644-goowp2078.jpg>)

Percebe-se que Ares é um ser da *hýbris* - foi por causa dela que Kratos cometeu o seu erro; foi através dela que o deus da guerra achou que melhoraria o espartano. Não por acaso Ares atacou Atenas, não só sua irmã é a favorita do pai, como é sua antípoda, inclusive em habilidade marcial. Atena é a justiça, o comedimento, o oposto da *hýbris*. Foi preciso uma única noite para Kratos cair em desgraça, e 10 anos servindo aos desígnios dos deuses, por intermédio de Atena, para tentar se purificar.

Após a realização do crime, Kratos foi coberto pelas cinzas de sua família, mudando sua cor de cobre para um branco cadavérico, muito diferente do que se esperaria de um grego. Por isso, a principal alcunha de Kratos é “Fantasma de Esparta”. Ele possui o quali-signo de uma terrível maldição, o branco das cinzas de sua família, semelhante ao de um cadáver. Um morto, amaldiçoado a viver. O sin-signo dessa desgraça foi marcado para sempre em sua pele, um lembrete macabro, tanto para si mesmo, quanto para seus adversários, que o fantasma de Esparta é um ser perigoso. Há também a dualidade vivo/morto quando se trata de Kratos. Trazido de volta por dois dos três reis deuses (Zeus, Hades e Poseidon), o espartano tem mais um motivo para ter essa dubiedade em relação à existência.

Há um legi-signo que vem dos deuses olímpicos, que leva Kratos a vencer Ares e se tornar ele próprio um deus. Os deuses passam *conhecimento* para o mortal, modos de fazer e de superar as dificuldades. Os deuses são como leis de conduta - e segui-los é o que determinará a vitória. Há um elemento mental, de conhecimento, de lei, no caminho proposto pelos deuses olímpicos, em especial de Atena, portanto, sua busca nesse primeiro jogo é um fenômeno de terceiridade.

A origem da deusa Atena reforça esse aspecto de terceiridade. No começo do reinado olímpico, Zeus desposara a oceânida (filha do titã Oceano) Métis, e com ela tiveram uma criança. Urano e Gaia avisam ao novo senhor dos deuses que o filho desse matrimônio o destronaria. É a maldição que assola os Urânidas desde a gênese do Universo – ser destronado pelo filho. Temendo que o ciclo continue, Zeus desafia Métis, que possuía uma habilidade incrível para se metamorfosear, a assumir variadas formas. De muito grandes até as pequenas, e Métis realizou a tarefa a contento. Até que o Pai dos deuses pede para que ela se transforme numa gota d água. Ela o faz sem dificuldade, e é neste momento que Zeus a engole (VERNANT, 2000).

Após o período de gestação, Zeus começa a sentir uma terrível dor de cabeça, que praticamente o enlouquecera. Atormentado, ordena que o deus das forjas, Hefesto, dê-lhe uma machadada no crânio. Do buraco de sua cabeça, sai a deusa Atena, completamente paramentada para combate, armada com escudo, lança e espada. Atena, assim como Ares, é uma deusa da guerra, protetora das cidades, mas também é “uma deusa da inteligência, da razão, do equilíbrio apolíneo, do espírito criativo e, como tal, preside às artes, à literatura e à filosofia de modo particular” (BRANDÃO, 2007b, p.26).



Imagem 14: Atena em *God of War II*

(Fonte: http://www.gamefaqs.com/ps2/932295-god-of-war-ii/images/gs_screen-217)

Por isso, Kratos, em *God of War I*, segue um caminho apolíneo, contra a *hýbris*, seguindo a nova lei, a dos deuses justos, em oposição ao sanguinário Ares. Kratos segue esse caminho não mais por orgulho, sede de poder, ou mesmo vingança. Como se percebe no final de *God of War*, tudo o que o protagonista queria era paz.

Kratos se perde na embriaguez da vitória militar, numa miríade de sensações motivadas por sua crescente prepotência. Orgulho e violência desmedidos - a falta mesmo de *qualquer medida* – estes são os quali-signos que emanam de sua *hýbris*. Na

verdade, Kratos é um ícone da *hýbris*, pois, assim como a queda de outros heróis gregos se deveu a ela, tal foi a história do espartano. E qual foi o rema dessa semiose? O efeito na mente de Kratos foi o de uma vaga sensação de invencibilidade militar. Suas vitórias o tornavam cada vez mais cego e prepotente – o signo remático da sensação de invencibilidade, gerado através dessas vitórias, o está, paradoxalmente, levando o fantasma de Esparta à derrota final.

A morte de sua família é o evento mais importante da história de Kratos. É nesse ato que o protagonista se define. É justamente essa culpa trágica a mola propulsora da trilogia *God of War*. Foi apenas com o passar do tempo – dez anos de serviço – e o conhecimento oferecido pelos deuses que Kratos ascendeu ao Olimpo. Mas ele não queria ser um deus. E em *God of War II*, a dor e a culpa se transformarão em raiva, e Kratos abraçará a *hýbris* novamente.

God of War II – A violência titânica, o Ciclo, o Fado e o Pai

Em *God of War I* Kratos segue por um caminho apolíneo, de ascese em direção ao Olimpo, onde finalmente se torna o deus da guerra. Mesmo assim, os deuses disseram ser impossível apagar as memórias dos atos hediondos de Kratos, e isso passa a consumi-lo cada vez mais.

A dor cede lugar à raiva e ao ressentimento, e assim como seu meio-irmão Ares, passa a atacar as cidades gregas. Atena avisa que ele está provocando a ira do Olimpo com suas ações bélicas. Kratos ignora os avisos de sua deusa guardiã – além de ser sua meia irmã - e parte para acabar com as próprias mãos uma de suas muitas campanhas militares.

Entretanto, sua empreitada não fora bem sucedida. Ludibriado por Zeus, o espartano perde seus poderes divinos. Mesmo em seus últimos momentos, Kratos não se curva a Zeus, “os deuses são patéticos e insignificantes, e o seu reinado é fraco” (**vídeo X: 5:27-5:33**). Vendo que seu filho não aceitaria sua autoridade, Zeus o mata com a Lâmina do Olimpo, a arma que acabou com a Grande Guerra entre os deuses e titãs, a chamada titanomaquia.

Sendo mandado ao Hades, Kratos está prestes a padecer no reino dos mortos, quando a titânida Gaia intervém. E assim começa a jornada de Kratos em *God of War II*, ressuscitado através das forças titânicas, ele tentará mudar o Destino (as Moiras) e derrotar Zeus. A seguir, seis vídeos do resumo da história de *God of War II*.



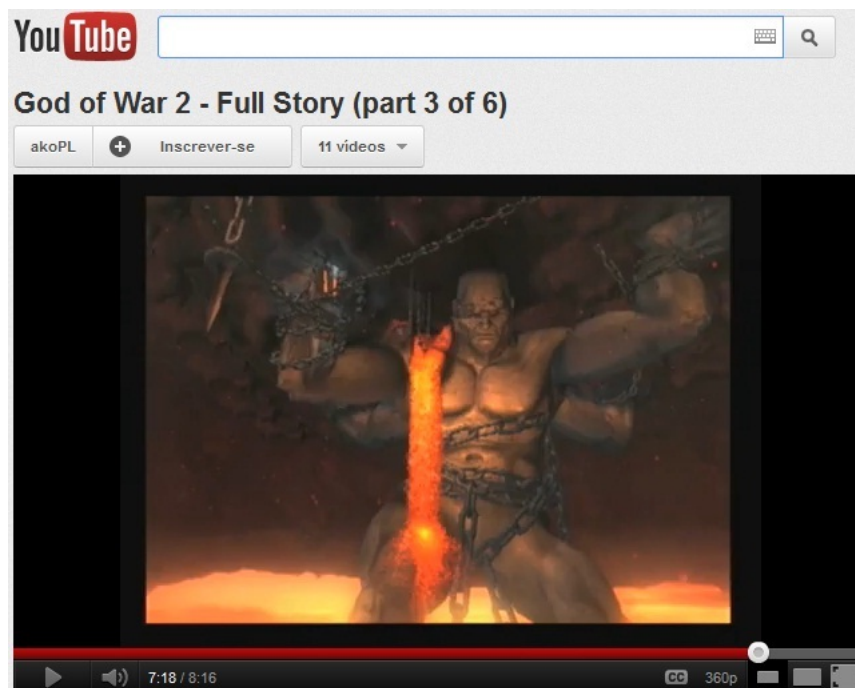
Vídeo 11: Kratos sendo morto por Zeus

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=UUMMMtQbJKc>)



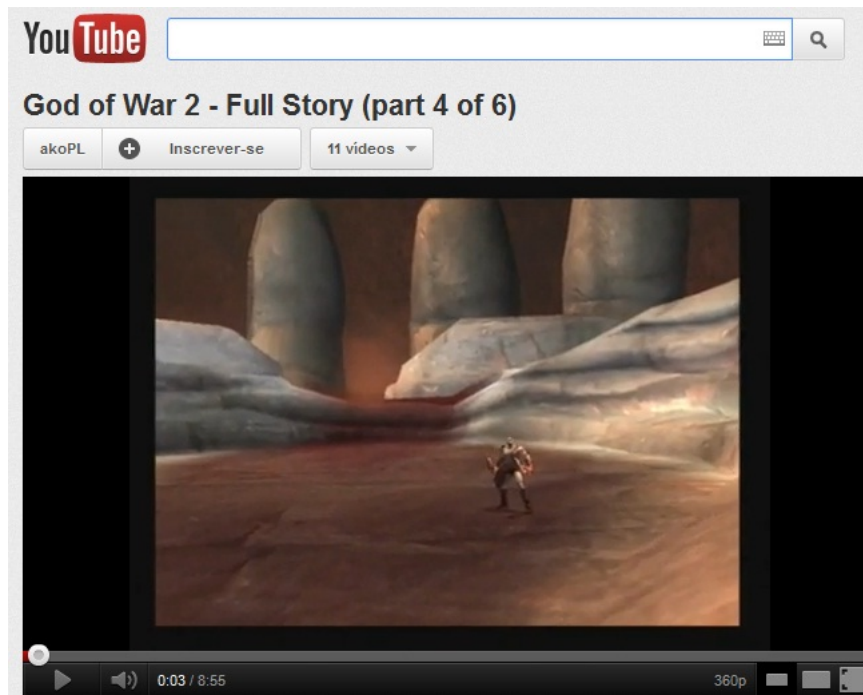
Vídeo 12: Kratos encontra Prometeu

(Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=IOL_lg7m6kk)



Vídeo 13: Atlas segurando o mundo

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=U9kNueKDK7A>)



Vídeo 14: Kratos na mão de Atlas

(Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=nK_9nyWj5LE)



Vídeo 15: Kratos e a Moira Lahkesis

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=qoI9WvnzUw>)



Vídeo 16: Zeus e Kratos se enfrentam

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=5Maq97fvMoc>)

Zeus, Poseidon e Hades são as três grandes divindades do panteão grego e participam do combate em *God of War II*. Cada um é senhor absoluto em seus domínios - Zeus nos céus, Poseidon no mar e Hades no mundo subterrâneo. É bem conhecida a imagem de Poseidon e seu tridente, governando os mares do mundo. Segundo Brandão (2007a, p. 137), Poseidon é uma divindade amadurecida pelas “lutas que travou, e sempre as perdeu, com seus irmãos imortais e com o próprio Zeus. O deus do mar, na *Ilíada*, tem como característica fundamental a prudência. [...] Apesar de prudente e submisso a Zeus, é incrivelmente rancoroso com os mortais”.

Hades é o deus do submundo grego, para onde todas as almas dos mortais, exceto algumas raras exceções, passam a eternidade. Não é de se espantar que “Hades era tão temido, que não o nomeavam por medo de lhe excitar a cólera. Normalmente é invocado por meio de eufemismos, sendo o mais comum *Plutão*, ‘o rico’” (BRANDÃO, 2007a, p.311). Durante a titanomaquia, o deus do reino dos mortos ganhou um elmo dos

Gigantes, que lhe conferia invisibilidade. Assim como Zeus ganhara os raios, e Poseidon o tridente.

No primeiro vídeo (vídeo 11) de *God of War II* (6:20-6:40), Zeus faz uma referência clara ao ciclo dos Urânidas, do qual tanto ele quanto Kratos fazem parte. “Você nunca reinará no Olimpo. O ciclo acaba aqui”, diz o Pai dos deuses nos últimos momentos de Kratos. Zeus pensa que ganhou, pois as *Moíras* haviam lhe garantido a vitória, e o fim do ciclo da maldição lançada por Urano. “Impessoal e inflexível, a *Moíra* é a projeção de uma *lei* que nem mesmo os deuses podem transgredir, sem colocar em perigo a ordem universal” (BRANDÃO, 2007a, p.230). São três as *Moíras*, cada uma com uma função específica. Lakhesis, que em sentido lato quer dizer *sorteadora*. “A tarefa de Lakhésis é enrolar o fio da vida e sortear o nome de quem deve morrer” (ibid., 2007a, p.231). Átropos é a que não volta atrás, pois sua função é cortar o fio da vida (ibid., 2007). Por fim, Cloto é a fiadeira, “a que segura o fuso e vai puxando o fio da vida” (ibid., 2007a, p.231).



Imagem 15: Lakhésis

(Fonte: http://godofwar.wikia.com/wiki/Sisters_of_Fate)



Imagem 16: Cloto

(Fonte: http://godofwar.wikia.com/wiki/Sisters_of_Fate)



Imagem 17:: Átropos

(Fonte: http://godofwar.wikia.com/wiki/Sisters_of_Fate)

Se as *Moîras* são a projeção de uma *lei universal*, maior que os homens e os deuses, pode-se dizer que elas são réplicas desse legi-signo – o fado a que todos os existentes estão condenados a se submeter. Poder-se-ia pensar que elas sejam um argumento (legi-signo simbólico argumentativo), mas o próprio jogo e a mitologia não condizem com essa leitura. Elas são as agentes desse argumento, réplicas de um legi-

signo, então são sin-signos indiciais dicentes, isso porque elas garantiram a vitória de Zeus.

Entretanto, a lei universal, a qual até os deuses temem desobedecer, já fora determinada na castração de Urano, como se tem frisado bastante. Então, a tentativa de parar Kratos fora em vão, pois as *Moîras* deixaram de ser réplicas de uma lei atuante. *Kratos é réplica de um legi-signo, que se impõe como a nova lei*, pois a lei e o tempo de Zeus já não operam mais. Todos os agentes dessa tragédia representam seu papel, *mesmo sabendo* que a margem de escolha é bem estreita – apesar de existente. Vernant e Vidal-Naquet (1999, p.28) afirmam que:

O herói confronta-se com uma necessidade superior que se impõe a ele, que o dirige, mas, por um movimento próprio de seu caráter, ele se apropria dessa necessidade, tornando-a sua a ponto de querer, até desejar apaixonadamente aquilo que, num outro sentido, é constringido a fazer. Com isso se reintroduz, no seio da decisão “necessária”, essa margem de livre escolha sem a qual parece que a responsabilidade de seus atos não pode ser imputada ao sujeito.

É na complexa relação entre destino e vontade que em *God of War* se realizará o efeito trágico. Tomando como base o que Vernant e Vidal-Naquet disseram acima, percebe-se que Kratos não teria assassinado sua família, se ele não tivesse sucumbido a *hýbris* antes de seu pacto com Ares. A violência bélica faz parte do caráter de Kratos, e Ares explorou isso, mesmo sem saber ao certo o que exatamente explorava.

O estratagema de Zeus, por outro lado, foi muito apropriado, pois envolvia vitória, orgulho, violência – a *hýbris*, mas num aspecto de prepotência. Quando Kratos grita ao Olimpo que não precisa da ajuda dos deuses, ele próprio padece após o ato, pois seus poderes haviam sido drenados por Zeus. Os mesmos quali-signos que fizeram Kratos quase enlouquecer (a loucura seria um rema desses quali-signos da culpa), geram um outro rema em *God of War II*, raiva pelos deuses e suas leis.

Não por acaso, Kratos é um signo icônico do mortal insolente, o herege que nunca se dobra aos deuses. Mas não só isso, quando Kratos luta contra Zeus, e por consequência, as *Moîras*, ele está desafiando a Lei Universal de que se falou há pouco. Assim as *Moîras* são secundidade, pois são réplicas de um legi-signo, a Lei Divina do Olimpo. Seria a luta de Kratos contra o Destino secundidade? Sim, e mesmo considerando que Kratos estivesse de fato realizando o Destino dos Urânidas, isso ainda seria um fenômeno de secundidade, mais especificamente, um sin-signo do tipo especial, uma réplica de um legi-signo. Enquanto que no primeiro caso seria apenas um sin-signo (indicial dicente) do tipo convencional.

Peirce (CP 3.337) faz uma leitura semelhante a respeito das categorias fenomenológicas:

Por terceiro, quero dizer o meio ou conexão entre o primeiro e o último absolutos. O início é o primeiro, o segundo, final, o terceiro, o meio. O fim é o segundo, o terceiro são os meios [para se obter esse fim]. O fio da vida é um terceiro; o destino que corta-o, o seu segundo. [...] Continuidade representa Terceiridade quase à perfeição. Moderação [...] é uma espécie de Terceiridade. O grau positivo de um adjetivo é um primeiro, superlativos são segundos, comparativos são terceiros. [...] A ação é segundo, mas a conduta é terceiro. Lei como força ativa é segundo, mas a ordem e a legislação é um terceiro³⁷.

E se talvez Kratos estiver fadado a matar seu pai? Talvez as circunstâncias o levarão a cometer o parricídio familiar – o *último*, considerando que Kratos é o filho mais novo de Zeus, e não tem mais filhos. As *Moîras* não perceberam que agora havia outra força, uma réplica de um legi-signo distintas daquelas vistas nas fiandeiras. Kratos pode ser entendido como uma réplica de uma nova lei: a dos seres humanos, que

³⁷ “By the third, I mean the medium or connecting bond between the absolute first and last. The beginning is first, the end second, the middle third. The end is second, the means third. The thread of life is a third; the fate that snips it, its second. [...] Continuity represents Thirdness almost to perfection. [...] Moderation is a kind of Thirdness. The positive degree of an adjective is first, the superlative second, the comparative third. [...] Action is second, but conduct is third. Law as an active force is second, but order and legislation are third”.

não mais estão submetidos às *Moïras*. E neste aspecto, o encontro de Kratos e Prometeu é emblemático.



Imagem 18: Prometeu e Kratos

Fonte: Infografia do autor

É vastamente conhecida a lenda de Prometeu, o titã que roubou o fogo divino e entregou aos humanos. Como pena pelo sacrilégio de entregar um dom divino aos mortais, Prometeu tinha o fígado devorado por uma águia todos os dias, a noite ele se regenerava, e o suplício duraria para sempre. Entretanto, esse fogo divino pode ser entendido de uma maneira mais ampla, como Ésquilo (1998, p. 21) escreveu na sua tragédia *Prometeu Acorrentado*:

Em certa ocasião apanhei e guardei
Na cavidade de uma árvore a semente
do fogo roubado por mim para entregar
à estirpe humana, a fim de servir-lhe de mestre
das artes numerosas, dos meios capazes
de fazê-la chegar a elevados fins.
Agora, acorrentado sob céu aberto,
Pago a penalidade pela afronta a Zeus!

Lembrando o que foi dito acerca dos Urânidas: Urano é primeiridade, pois é a pura liberdade, continuamente se renovando, o jorro da criação, o início; Crono está ligado à secundidade pelo seu papel de “cortador”, a força bruta que encerra a criação desordenada do Pai; Zeus é a terceiridade, que através de artifícios intelectuais, planeja seus atos, pondera o futuro, determina hábitos de conduta (como a proibição dos deuses se enfrentarem em *God of War I*).

Em *God of War I*, Kratos trilhava um caminho apolíneo, em busca do esquecimento e paz de espírito. Recebendo graças do Olimpo, como poderes e armas, ascendeu ao *status* de deus da guerra, ao matar Ares. Segundo Friedrich Nietzsche (2010, p. 16) “aquele luminoso mundo olímpico só veio a dominar porque o tenebroso poder da *Moira*, que destina Aquiles a morrer cedo e Édipo a um pavoroso matrimônio, deveria ser ocultado pelas figuras brilhantes de Zeus, Apolo, Hermes, etc”. As figuras luminosas dos olímpicos são o signo simbólico da *Dike* grega, a Justiça, em oposição a *hýbris*. É justamente para superar a *hýbris* que Kratos ascende ao Olimpo.

Em *God of War II*, ocorre o inverso, a queda do alto, simbolicamente a queda que a todo o momento ronda a vida de Kratos, a queda do suicídio impedido pelos deuses, o assassinato de sua família – a queda é o símbolo de sua derrota. Mas desta vez, nas entranhas do Tártaro, em frente ao poderoso Atlas, Kratos ascende não mais como uma potência olímpica, mas sim titânica. De certa forma, ligada a *hýbris*, mas de natureza diferente, pois aqui já se entra no domínio do dionisíaco. “A inteira *desmedida* da natureza se revelava ao mesmo tempo em prazer, em sofrimento e em conhecimento” (NIETZSCHE, 2010, p.23). A dor em conhecer a verdade e o mundo é muito característica dos trágicos, como já foi dito no capítulo anterior.

Alçado à potência titânica, ao dionisíaco, Kratos tenta derrubar o castelo de ordem erguido por Zeus. Assim, culpado e inocente pelas atrocidades que cometera,

alçado ao *status* de deus e de potência titânica, agente independente ou réplica da maldição dos Urânidas? Apolíneo e Dionisíaco, Kratos, assim como a tragédia, veste essas duas máscaras.

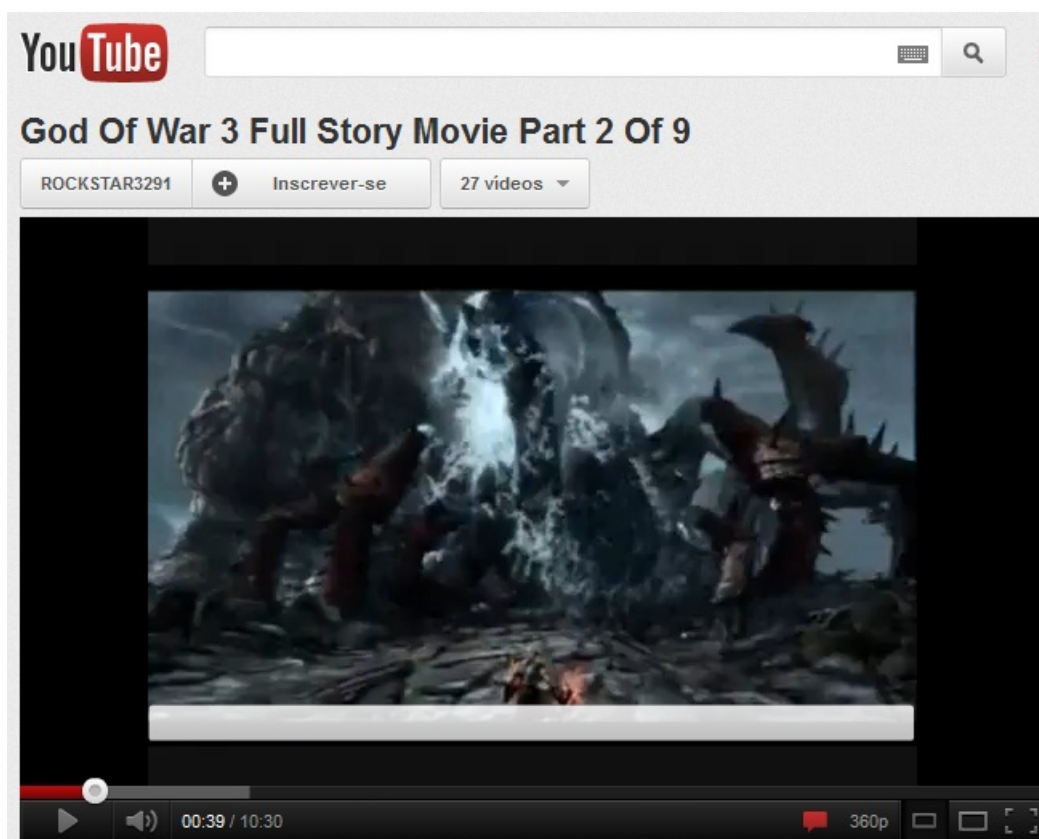
O herói trágico: o fim em *God of War III*

O jogo *God of War III* começa exatamente no ponto em que o anterior havia parado. Kratos brada a Lâmina do Olimpo, segurando nas costas de Gaia, enquanto quatro titãs acompanham a comitiva de guerra. Está iniciada a segunda titanomaquia. A seguir, nove vídeos retirados do *Youtube* que resumem a história do jogo.



Vídeo 17: Abertura de *God of War III*

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=-38wxD8BIJg>)



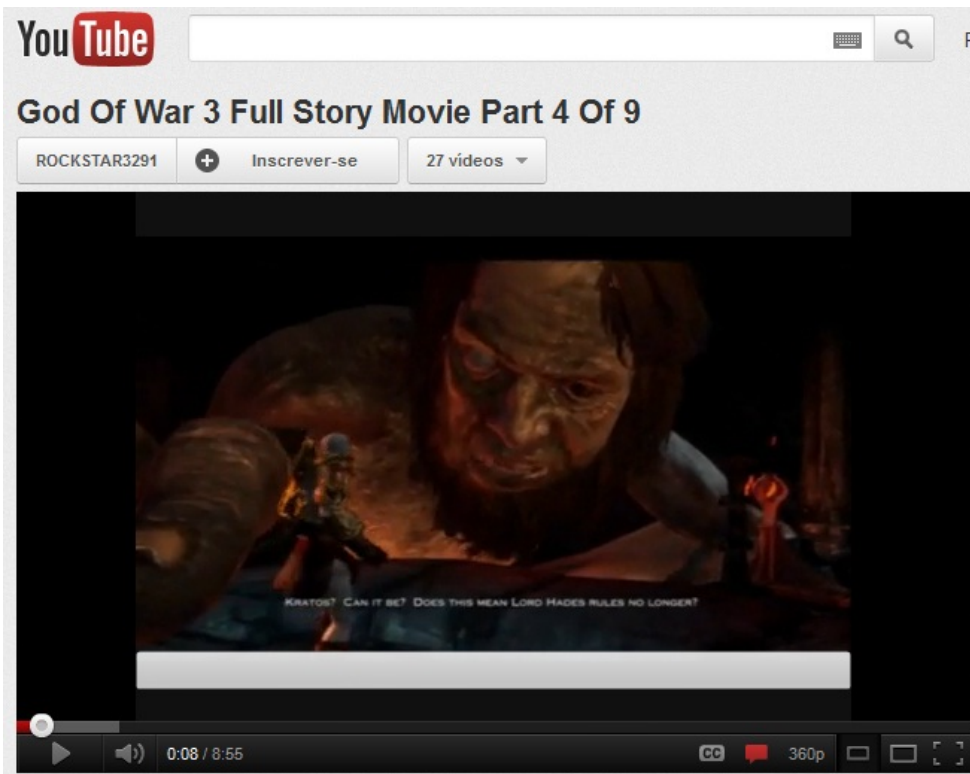
Vídeo 18: Segunda parte de *God of War III*

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=8QjaKq3G0PU>)



Vídeo 19: Terceira parte de *God of War III*

(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=hcCAwUSOoXI>)



Vídeo 20: Quarta parte de *God of War III*

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=LSE1YrsCXeI>)



Vídeo 21: Quinta parte de *God of War III*

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=USho2Zg14fc>)



Vídeo 22: Sexta parte de *God of War III*

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=LhnRjJWSMjA>)



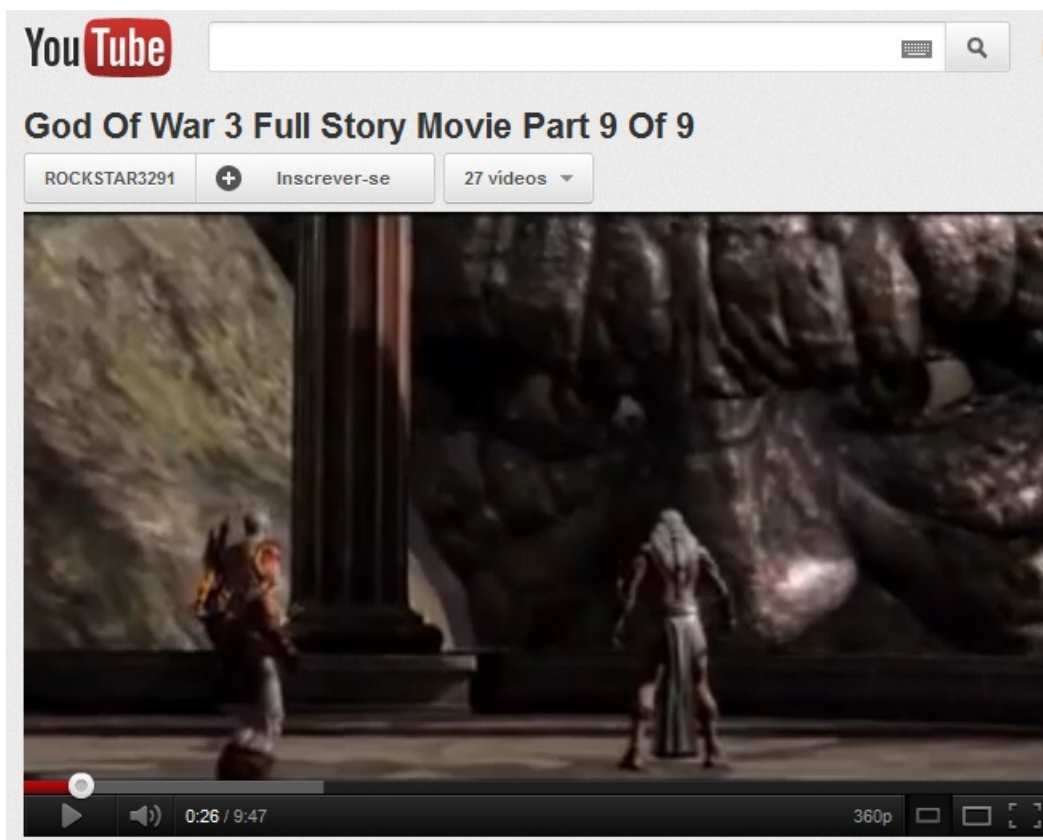
Vídeo 23: Sétima parte de *God of War III*

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=T3CDBFU6cpg>)



Vídeo 24: Oitava parte de *God of War III*

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=2gXtSGBPoV8>)



Vídeo 25: Nona parte de *God of War III*

Fonte: (<http://www.youtube.com/watch?v=KyalXfxYGjU>)

O jogo *God of War III* já começa com combates fatais: o titã Epimeteu é vencido por Poseidon. Assim que o deus dos mares alcança seus domínios, um monstruoso ser, composto de rochas, provavelmente de pedaços de Epimeteu, tentáculos com cabeça de cavalos e garras e patas de crustáceos. A criatura é, na verdade, uma armadura para Poseidon, como demonstra o vídeo 18 (2:00 em diante). Tal armadura é um ícone que remete, pela semelhança da aparência, a certas criaturas da fauna marinha. É evidente o signo indicial, que une Poseidon ao seu domínio, se utiliza das semelhanças icônicas,

para de fato apontar o soberano dos mares. Como a coroa de crustáceos, que indicam o poder sobre as formas de vida marítima, o tridente, marca registrada da divindade, e o mais óbvio, sua composição aquosa. “[Poseidon] Percorria as ondas sobre uma carruagem tirada por seres monstruosos, meio cavalos, meio serpentes” (BRANDÃO, 2007a, p.322). E quanto aos cavalos, por que uma criatura terrestre é um dos símbolos de Poseidon? Em partes por causa do já discutido sincretismo dos mitos gregos.

Poseidon, o “sacudidor de terra”, se tornou também “sacudidor do mar” e recebeu o duplo privilégio de domador de cavalos e salvador de navios. Bem mais que “às crinas da onda”, as espumas das vagas, e ao galope do cavalo, é à natureza primitivamente ctônicas de Poseidon que se devem atribuir no mito e no culto seus vínculos frequentes com o cavalo, que, como o touro, que lhe é igualmente associado, é um símbolo das forças subterrâneas (BRANDÃO, 2007a, p.324).

Cada deus olímpico é o responsável por manter um domínio, e no caso de Poseidon, assim que ele é morto por Kratos (vídeo 18, 4:15 – 6:42), o mar desordenadamente avança sobre a terra. Não há mais nenhum soberano para governar os mares, isso quer dizer que a lei que comanda as águas já não existe mais, passa-se então de um fenômeno mais complexo, de terceiridade, para um mais simples, apenas eventos aleatórios, o que faz com que tal fenômeno seja relativo à primeiridade. É como o retorno ao universo primordial de Urano, onde a primeiridade era o fenômeno mais intenso.

Cada olímpico é responsável por um domínio, seja de forças naturais, ou práticas técnicas, científicas e até mesmo filosóficas. O próprio Poseidon é um exemplo de uma divindade – apesar de suas nuances – ligada às forças naturais. Hefesto, do qual se falará mais adiante, é o deus ferreiro, o mais habilidoso do mundo grego. Atena, a deusa da guerra, mas também da paz, é um exemplo de uma divindade voltada para um aspecto *mental*, assim como o titã Prometeu – o benfeitor da humanidade. Se todos os

deuses agem como signos de lei, quais seriam as suas respectivas réplicas? A efetivação da lei olímpica em casos singulares se dá quando o mundo dos homens é próspero - e o dos deuses, pacífico. Mesmo essas divindades citadas (exceto Poseidon, que ganhou o cargo num sorteio, assim como seus irmãos Hades e Zeus) podem ser réplicas de um legi-signo maior, o próprio Pai dos Deuses. “Para Hesíodo [...] Zeus simboliza o termo de um ciclo de trevas e o início de uma era de luz. Partindo do Caos, da desordem primordial, para a Justiça, cifrada em Zeus, o poeta sonha com um mundo novo, onde haveriam de reinar a disciplina, a justiça e a paz” (BRANDÃO, 2007a, p.344).

Pode-se dizer então que Kratos é uma força, e portanto secundidade, que se opõe a lei estabelecida, que a destrói. Como interpretante, percebe-se que o efeito gerado é o de um signo remático, dado os aspectos de incerteza resultante da abolição da lei estabelecida. O mundo que Zeus criara, antes das ações de Kratos, era um signo argumentativo (lembrando que um argumento necessariamente deve ser um legi-signo simbólico argumentativo), aos poucos as leis são derrubadas através de enfrentamentos, signos de secundidade. Desta forma, o universo volta ao seu estado primordial, onde o quali-signo (icônico remático), a pura potencialidade e infinitas possibilidades, caótico, efêmero e indeterminado, o extremo oposto do mundo olímpico.

Tal semiose ocorre com todos os deuses do jogo: Hermes, ligado à medicina, libera uma onda de doenças pestilentas sobre a humanidade. Hera, a responsável pelas plantas e o crescimento da vida vegetal como um todo, sofre com a queda de Hélios. A cada deus caído, mais caótico e austero o universo se torna. Os eventos se tornam irregulares como chuva, sol, estações do ano, plantio, colheita, e mesmo o destino dos mortos que habitam o Hades é incerto. Ainda não se estabeleceu uma nova lei, já que a antiga ainda é operante, i.é, Zeus está vivo.

Sobre a questão de vida e morte dos deuses na trilogia *God of War*, é interessante notar o aspecto ambivalente de sua natureza. Por um lado, entes físicos, só que, de certa forma, ligados ao funcionamento de determinadas leis do universo. Por outro, Atena, após ser morta acidentalmente por Kratos em *God of War II*, reaparece no seguinte, numa forma diferente de existência. Aqui se percebe uma curiosidade, pois é como a visão do divino de Demócrito e Xenófanés tivessem se unido. Ao menos no caso de Atena e Zeus, que atingem esse estado de existência superior.

Após completar sua vingança, o mundo como ele conheceu não mais existia, e em sua própria voz nota-se o pesar da vitória amarga. A roda das eras girou, mas a paz ainda não fora alcançada. Kratos se apunhala com a Lâmina do Olimpo, deixando com que a esperança, a arma que possibilitou Kratos todas as suas façanhas ao longo da trilogia *God of War*. No momento em que ele abriu a Caixa de Pandora, liberando os males ao mundo dos deuses, seu espírito foi imbuído de esperança. Há um detalhe ainda mais amargo: Atena estava certa, Kratos, assim como todos os humanos, não conseguem entender o que fazer com a esperança. Destituído de poderes, ferido de morte, o espartano se dirige para a beira do penhasco, para a simbólica queda e o fim dos tormentos.

Considerações Finais

Viu-se que as mídias, tanto as tradicionais quanto as digitais, possuem a característica intrínseca de influir umas nas outras. Isso tanto no aspecto midiático, material, quanto no de signos simbólicos culturais, como a literatura, jogos de videogame, entre outros. Não por acaso a mitologia grega possui tanta influência na cultura ocidental, pois ao longo de toda a história os artistas e filósofos sempre retornaram a ela. Nietzsche com seu apolíneo e dionisíaco, Hesíodo com os deuses de Homero, os trágicos e os filósofos gregos em relação aos deuses de Hesíodo e Homero. A lista pode continuar indefinidamente.

Percebe-se que algo passa de uma mídia a outra, e escolheu-se a semiótica para descrever a transmissão de signos. A semiose é a ação do signo em gerar um interpretante, e isto é justamente o movimento entre as mídias já citadas. Signos se perpetuam ao longo da história através de objetos, e isso gerará um interpretante. Para entender esse movimento, estudou-se aprofundadamente a transmissão de signos da literatura para os jogos eletrônicos. Os livros de H.P. Lovecraft e o jogo *Call of Cthulhu: Dark corners of the Earth* foram os objetos escolhidos.

Viu-se a respeito da tragédia que sua característica fundamental é a ambiguidade. Oposições conflitantes são secundidade, uma das categorias fenomenológicas mais ativas na tragédia. E esses conflitos não estavam acontecendo apenas no campo das artes, todo o mundo grego da época estava em ebulição, como as ideias de mundo totalmente opostas de Heráclito e Xenófanes. Também se pensou a dualidade da tragédia sob a perspectiva nietzscheana do apolíneo e dionisíaco. Enquanto Apolo é o deus da moderação, Dionísio é o do excesso, mas ambos são fundamentais para a criação da tragédia.

Por fim, estudaram-se os jogos da série *God of War* e foi constatado que eles possuem os requisitos para serem considerados uma tragédia. A ambiguidade da culpa, as motivações incertas, o combate contra as forças superiores – Kratos teve seu lugar garantido entre os heróis trágicos. Se ele era bom, ou mau, estava certo, ou errado, não importa; a tragédia deixa essa questão em aberto, já que ela é *impossível* de ser resolvida. Assim que a ambiguidade trágica é resolvida, acabou-se a tragédia.

No primeiro *God of War*, Kratos trilha um caminho apolíneo (portanto, terceiridade), em busca de paz e superação pessoal. Já no segundo, Kratos age como uma força de secundidade, ao tentar se vingar do Pai, repetindo assim a maldição dos Urânidas. Realizando a sua vontade, acaba por realizar o destino. Como agente livre, primeiridade, como força destruidora, secundidade, e como vontade inabalável, terceiridade.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **As estratégias fatais**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. in: LIMA, Luiz Costa.(org). **Teoria da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1990.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BORNHEIM, Gerd A. (org.). **Os filósofos pré-socráticos**. São Paulo: Cultrix, 2010.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega, vol. I**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 2007a.

_____. **Mitologia Grega, vol. II**. 16 ed. Petrópolis: Vozes, 2007b.

_____. **Mitologia Grega, vol. III.** 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

BURKERT, Walter. **Religião grega na época clássica e arcaica.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica da cultura.** São Paulo: Cisc, 1995. (pré-print).

ELIADE, Mircea. **O Mito do Eterno Retorno.** Lisboa: Edições 70, 1988.

ÉSQUILO. Prometeu Acorrentado. In: ÉSQUILO, SÓFOCLES, EURÍPIDES. **A Tragédia Grega, vol. 6.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GRIMAL, Pierre. **Mitologia grega.** Porto Alegre: L&PM, 2009.

HESÍODO. **Teogonia:** a origem dos deuses. São Paulo: Iluminuras, 1995.

LESKY, Albin. **A tragédia grega.** 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LOVECRAFT, H.P. **A cor que caiu do céu.** 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 2007a.

LOVECRAFT, H.P. **A maldição de Sarnath.** 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **At the Mountais of Madness.** 2009a. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/mm.asp>. Acesso em: 8 de dezembro de 2010.

_____. **Dagon.** 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. **Horror em Red Hook.** 3.ed. São Paulo: Iluminuras, 2007.

_____. **O chamado de Cthulhu.** São Paulo: Editora Hedra, 2009b.

_____. **O horror sobrenatural em literatura.** São Paulo: Iluminuras, 2008.

_____. **The Call of Cthulhu.** 2009c. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/cc.asp>. Acesso em: 8 de dezembro de 2010.

MACHADO, Arlindo. A fotografia sob o impacto da eletrônica. In: SAMAIN, Etienne (Org.). **O fotográfico.** 2.ed. São Paulo: Editora Hucitec/Editora Senac São Paulo, 2005. p.309-317.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: The MIT Press, 2001.

MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 13 ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

MONDOLFO, Rodolfo. **O infinito no pensamento da Antiguidade clássica.** São Paulo: Mestre Jou, 1968.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX:** Volume 1: neurose. 9 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária , 2002.

_____. **O enigma do homem:** para uma nova antropologia. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

NESTERIUK, Sergio. **Videogame: narrativas, jogos e interações no espaço virtual.** 2002. P. 211. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – PUC, São Paulo.

NIETZSCHE, Friedrich. **A filosofia na idade trágica dos gregos.** Lisboa: Edições 70, 1995.

_____. **A visão dionisíaca do mundo,** e outros textos da juventude. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. **Crepúsculo dos ídolos:** como se filosofa com o martelo. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

_____. **Ecce homo:** como alguém se torna o que é. 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

_____. **Humano, demasiado humano.** São Paulo: Companhia das Letras, 2005b.

_____. **O nascimento da tragédia:** ou helenismo e pessimismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **Genealogia da moral:** uma polêmica. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PEIRCE, C.S. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEIRCE, C.S. **The Collected Papers.** Ed. Hartshorne, Charles; Paul, Weiss e Burks, Arthur. Cambridge, MA: Harvard University, 1931-1958. 8v.

PIRES, J. de B. Vida e obra de Charles Sanders Peirce e as bases para o estudo da linguagem fotográfica. **Revista Discursos Fotográficos**, Londrina, v.4, n.4, p.145-160, 2008.

PLATÃO. **Diálogos III: a República.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

QUEIROZ, João. **Semiose segundo C. S. Peirce.** São Paulo: EDUC; FAPESP, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **A assinatura das coisas:** Peirce e a literatura. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

_____. **A teoria Geral dos Signos.** São Paulo: Pioneira, 2000.

_____. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Hacker, 2003.

_____. **Comunicação e pesquisa:** projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hackers Editores, 2002.

_____. **Estética:** de Platão a Peirce. 2.ed. São Paulo: Experimento, 1994.

_____; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo:** a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento:** sonora visual e verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **O método anticartesiano de C. S. Peirce.** São Paulo: Editora UNESP, 2004.

SANTOS, Volnei Edson (org.). **O trágico e seus rastros.** Londrina: Eduel, 2004.

SNELL, Bruno. **A Cultura Grega e as Origens do Pensamento Europeu.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

WEINRICH, Harald. **Lete: arte e crítica do esquecimento**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

VERNANT, Jean Pierre. **Mito e pensamento entre os gregos**. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

_____. **O Universo, os deuses, os homens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VERNANT, Jean Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. **Mito e tragédia na Grécia antiga I e II**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

VICENTE, Carlos Fadon. Fotografia: a questão eletrônica. In: SAMAIN, Etienne (Org.). **O fotográfico**. 2.ed. São Paulo: Editora Hucitec/Editora Senac São Paulo, 2005. p.319-328.

VIEIRA, Jorge Albuquerque. **Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

VIRILIO, Paul. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.