



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

DO MUNDO DO VIDEOGAME AO MUNDO DA SALA DE AULA: A INTERSEMIOSE DE *GOD OF WAR*.

GUIMARÃES, A. H. T.; ANDRADE, N. M.

DO MUNDO DO VIDEOGAME AO MUNDO DA SALA DE AULA: A INTERSEMIOSE DE *GOD OF WAR*.

Nickolas Marques de Andrade
nickolasm.andrade@gmail.com

Alexandre Huady Torres Guimarães
alexandre.guimaraes@mackenzie.br

INTRODUÇÃO

Não há como negar que os jogos eletrônicos, a partir de seu surgimento, conquistaram um espaço considerável no cotidiano dos estudantes. Criado com o intuito de promover distração e diversão aos espectadores, o videogame, com o passar das décadas, alcançou uma relevância social, além de sua intencionalidade original.

Devido aos avanços da tecnologia, os consoles testaram a habilidade dos jogadores e superaram as expectativas dos consumidores. Os gráficos evoluíram e chegaram a uma alta definição extraordinária, e a jogabilidade tornou-se mais fluída, isto é, o jogador adquiriu maiores facilidades para jogar, incluindo a possibilidade de jogar apenas com o próprio corpo.

Considerado um dos precursores dos jogos eletrônicos atuais, *Tennis for Two* foi desenvolvido pelo físico norte-americano William Higinbotham, em 1958. Higinbotham utilizou um osciloscópio para criar duas barras que serviam, respectivamente, de raquete e um ponto piscante que indicava a bola. Apesar de inovador, não houve a distribuição comercial de *Tennis for Two*, uma vez que ele foi criado justamente para manter entretidos os visitantes do Laboratório Nacional de Brookhaven, no estado de Nova Iorque.

A partir de *Tennis for Two*, iniciou-se uma revolução no campo dos jogos eletrônicos. Nessa perspectiva, houve um vasto número de jogos que se destacaram ao longo da existência do videogame e, mais recentemente, em 2005, *God of War*[®] conquistou um lugar no rol de títulos mais influentes no universo dos *games*.

Foi com base em *God of War*^{®1} que se pretendeu desenvolver uma análise intersemiótica envolvendo o jogo eletrônico e o livro homônimo², escrito por Robert E. Vardeman com a coautoria de Matthew Stover. O segundo livro, *God of War II*³ é baseado no segundo jogo da franquia de sucesso.

Tendo a Mitologia Grega como plano de fundo da narrativa, o jogo descreve a jornada do protagonista Kratos, um semideus espartano, que enfrenta grandes desafios em busca de sua vingança contra Ares, o deus grego da guerra.

¹ Desenvolvido pela SCE Studios Santa Monica e publicado pela Sony Computer Entertainment, em 2005.

² Publicado nos Estados Unidos em 2010, pela *Del Rey Books* e no Brasil em 2012, pela Editora Leya, com tradução de Flávia Gasi.

³ Lançado em 2013, pelas mesmas editoras tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil.

Em uma guerra contra os bárbaros, quando o exército espartano estava em desvantagem, Kratos suplicou pela ajuda de Ares. O deus da guerra, por sua vez, prometeu auxiliar o espartano a se livrar daquela situação, se Kratos oferecesse, em troca, sua alma e atendesse a tudo o que requisitasse Ares. Assim, quanto mais Kratos obedecia às ordens do olimpiano, mais cruel, bruto e insano ele se tornava. Em certa ocasião, em uma missão, Ares articulou uma armadilha para que não restasse nenhuma fraqueza humana a Kratos. Após esse evento, com ódio de Ares, o espartano jurou vingança contra o deus da guerra e partiu em sua jornada atrás de seu inimigo.

Conforme citado anteriormente, o *game* é o primeiro da franquia que conta, atualmente, com dois outros jogos, além de outros três secundários que relatam partes da história de Kratos que não foram abordadas na saga, aprofundando-se em temas recorrentes a jornada do herói.

Com efeito, esse estudo foi favorável, também, para a área de Letras, uma vez que não se encontra, com frequência, nesse campo do conhecimento, estudos ligados ao videogame, a seu avanço tecnológico, a seu aspecto narrativo e a sua aplicabilidade em sala de aula, sem esquecer a importância que o *game* conquistou, no cotidiano cultural, desde seu surgimento.

REFERENCIAL TEÓRICO

O videogame nada mais é do que em um “instrumento que viabiliza a concentração, a rapidez de raciocínio, a diversão, o exercício mental, a coordenação motora, o equilíbrio, a educação, a tomada de decisões, a memória, o lúdico, a quebra de fronteiras” (GUIMARÃES *in* HANNA, no prelo) e, nessa perspectiva, se os jogos proporcionam tanta positividade para o desenvolvimento cognitivo das pessoas, por que não se trabalhar com esse tipo de tecnologia em sala de aula, a fim de investir na instrução significativa do alunado, que já tem os *games* como algo de seu universo? Com efeito, o educador consciente deve utilizar os mais diversos elementos da realidade de seus educandos a seu favor, a fim de proporcionar uma parceria prazerosa, derrubando, assim, o preceito de que o videogame é um vilão da educação. Para Paulo Freire (2011, p. 35), “diabolizar a tecnologia ou a ciência é uma forma altamente negativa e perigosa de pensar errado”.

Apreciado por alguns e execrado por outros, apesar das duras críticas que recebe, o videogame conquistou um espaço de importância cultural em todas as gerações após sua criação. Tal prestígio é tão significativo que, a partir dos jogos, surgiram adaptações cinematográficas, literárias, dentre outras, nas quais, os jogadores passaram para espectadores e/ou leitores, sem nunca abandonar a obra que deu origem a essas traduções intersemióticas.

Ademais, a opinião geral é que, além do videogame ser considerado um mero instrumento de entretenimento, acredita-se que muito se perde em transposições entre distintas linguagens. Os autores do livro *God of War*[®] ressaltaram que “muitas pessoas trabalharam árdua e longamente neste livro” (STOVER e VARDEMAN, 2012, p. 06) e mesmo contando com o apoio dos produtores do *game* na confecção da obra, esta não deixa de conter, inevitavelmente, o olhar dos escritores, por justamente se tratar de uma linguagem diferente da primeira. Em relação à tradução entre linguagens distintas – a tradução intersemiótica –, o escritor Júlio Plaza expõe que:

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos (PLAZA, 1987, p. 01).

Dessa maneira, um estudo intersemiótico entre essas linguagens foi extremamente conveniente, pois pode auxiliar na consolidação dos estudos da linguagem do videogame no meio acadêmico das Letras, já que “o campo de estudo do vídeo game [sic] é multidisciplinar e pode acomodar diversos tipos de abordagens” (LUZ, 2010, p. 17) e pode, nesse sentido, auxiliar o futuro professor a aplicar essa tecnologia em sala de aula, a fim de desmistificar a utilização do videogame como puro instrumento de entretenimento, mostrando como o aprendizado pode ser significativo e lúdico, ao mesmo tempo, sem a perda da credibilidade.

Sendo a linguagem dos videogames constituída por uma linguagem midiática sincrética, ela dialoga constantemente com outras linguagens, como a verbal, a visual, a sonora e a sensorial. Dessa forma,

O vídeo game [sic] está estabelecido como mídia e como fenômeno sociocultural. Por trás dele existe hoje uma indústria tão rica e poderosa quanto a do cinema e as implicações da sua influência fazem parte do nosso dia a dia pelas mídias tradicionais (LUZ, 2010, p. 18).

O videogame propicia para os alunos uma experiência de fuga do ambiente em que ele se encontra para a vivência de uma simulação de guerra, de um universo paralelo, de um mundo épico, entre outros. Atualmente, é impossível desassociar o videogame da cultura ou da cibercultura.

Sem dúvida, o enredo de *God of War*[®] expõe para os estudantes, além dos fatores expostos acima, um ambiente mitológico de cultura clássica. Nesse sentido, aqueles que nunca ouviram falar ou os que anseiam aprimorar seus conhecimentos sobre os clássicos mitológicos podem obter uma compreensão mais ampla, de uma maneira mais interativa e lúdica, a respeito dos heróis, dos muitos mitos, das criaturas lendárias, entre outras, sem a perda da credibilidade.

No entanto, se o videogame não é muito apreciado academicamente, o que aconteceria com um livro que foi transferido da linguagem dos *games* para a literária? Com efeito,

Fica claro que a *qualidade literária* do texto não é critério absoluto. O que é bom como romance-de-autor-consagrado-do-século-XIX não é bom como romance-inédito-de-autor-contemporâneo-e-desconhecido. Ou seja, mais do que o texto, são os conhecimentos prévios que temos sobre seu autor, seu lugar na tradição literária, seu prestígio (etc.) que dirigem nossa leitura (ABREU, 2006, p. 49).

Os autores do livro *God of War*[®], de fato, não possuem prestígio como alguns nomes no cenário literário, porém são escritores com uma grande consideração no universo literário norte-americano. Contudo, esse reconhecimento ou não, de maneira

alguma, rebaixa a obra ou a eleva a patamares altíssimos. Na verdade, o que importa em traduções intersemióticas é a credibilidade da passagem, nesse caso, do *game* ao livro.

O fato é que a linguagem literária pode não explorar, com a mesma intensidade, as múltiplas linguagens que estão arraigadas à linguagem do videogame. Entretanto, seria inocente de nossa parte, afirmar que ao ler um livro a única linguagem trabalhada é a verbal. O processo de leitura vai muito além da simples decodificação dos símbolos linguísticos: ao ler, o leitor descobre e redescobre novos universos, novos sentidos e prazeres, criando e possibilitando uma maior percepção do mundo.

Por outro lado, é evidente que os jogos eletrônicos propiciam aos jogadores um hiper-realismo que não é possível no livro, onde o leitor idealiza a ambientação da história, ao passo que os *players* a experimentalizam de modo mais intenso.

Certamente, é possível que, após o término do jogo, surja nos discentes um interesse pela leitura do livro, a fim de estabelecer as comparações entre as narrativas, críticas e contribuições para uma amplitude significativa de seu conhecimento a respeito da saga. Assim como, também, é presumível que seja despertada a vontade de jogar o *game* em seguida à leitura do livro. Todavia, nem a leitura depende do jogo nem o jogar depende da leitura, já que haverá alunos que só se interessarão pelo livro, como existirão outros que ficarão atraídos pelo jogo, e nenhum deles terá um conhecimento mais limitado sobre a história de Kratos.

Foi à luz de tais constatações, reflexões, indagações e comentários, que foram levantados durante esse estudo, que se propôs uma análise intersemiótica entre a linguagem dos jogos eletrônicos e a linguagem literária de *God of War*[®] e a importância de se discutir a presença do videogame em sala de aula.

Retomando a ideia de tradução intersemiótica, Mario Laranjeira (2003, p. 17), referindo-se ao trabalho do linguista russo Roman Jakobson a respeito da intersemiose, expõe que “se o código I for, por exemplo, pictórico, e o código II for linguístico, ou vice-versa, teremos a tradução que Jakobson denomina intersemiótica”. Dessa maneira, clarificou-se, de uma vez, o objetivo desse exame, já que o código I representa o videogame, ao passo que o código II refere-se ao livro.

Até recentemente, não se havia uma produção expressiva de livros que se derivavam de videogames e o caminho que se fazia era normalmente o oposto, isto é, existiam os jogos resultantes das narrativas literárias. Nesse sentido, *God of War*[®] foi inovador e rompeu com esse preceito, estabelecendo uma troca de valores e demonstrando a importância que os jogos eletrônicos vêm alcançando ao longo das décadas. Encontram-se, além disso, muitos *games* que foram traduzidos para livros ou para narrativas cinematográficas, como *Street Fighter*[®] que ganhou versões para o cinema e *Hitman*[®], *Resident Evil*[®] e *Assassin's Creed*[®] que ganharam as páginas dos livros, além do que os primeiros já possuem versões filmicas, enquanto que o filme do último encontra-se em projeto.

MÉTODO

Da transformação da passagem de um trecho bíblico em uma escultura, como a Pietà de Michelangelo, até a transferência de uma linguagem audiovisual para a literária, como o jogo e o livro *God of War*[®], a tradução intersemiótica não é um fenômeno recente.

Sem dúvida, essa interconexão textual configura-se na tradução de uma linguagem a outra. Roman Jakobson (1995) propôs relações semióticas a respeito das traduções, ou seja, das interpretações dos signos linguísticos, e as classificou em três níveis distintos: a intralingual, que se baseia em uma interpretação dos signos por meio de outros da mesma língua; a interlingual, que se fundamenta na interpretação dos signos por meio de outro idioma e a tradução intersemiótica, definida como a passagem de um determinado sistema semiótico para outro sistema de signos.

Dessa forma, utilizamos, nessa pesquisa, a tradução intersemiótica como método para investigar o processo da interconexão textual, na passagem do jogo eletrônico *God of War*[®] para o seu respectivo livro homônimo.

O diálogo, que envolveu as linguagens analisadas nesse trabalho, implicou em uma tentativa de romper críticas e preconceitos relacionados ao videogame. Uma das muitas problemáticas é que muitos são os jogos que têm, como plano de fundo, algum tipo de violência e esse fator colabora para que pais e educadores, balizados no senso comum, temam a utilização dos videogames por seus filhos e alunos. No entanto, os jogos que têm uma temática violenta possuem, na maioria dos casos, um público específico e direcionado a pessoas que têm maturidade o bastante para compreender a temática de tais *games*. É válido, ainda, expor que deveria existir um espaço consideravelmente mais aberto para que o videogame pudesse ser trabalhado em sala de aula, a fim de que os temas recorrentes fossem discutidos pelos educadores, promovendo um diálogo mais amplo e uma maior troca de conhecimentos entre os sujeitos da educação.






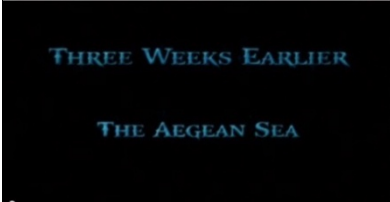
Nesse estudo, verificamos e estabelecemos os comentários pertinentes à análise, no jogo eletrônico e no livro, acerca da cena inicial em que é apresentado Kratos, o protagonista da história e o fragmento em que o espartano reencontra seu inimigo, o deus grego da guerra, antes do embate final entre os dois. De nossa parte, é apropriado deixar evidente que não houve a pretensão de julgamento de valor entre a análise das linguagens, uma vez que o intuito desse trabalho foi o de investigar o processo tradutório do *game* ao livro.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

God of War[®] é um jogo eletrônico, exclusivo do console *Playstation 2*[®], de ação e aventura em terceira pessoa ao modo *hack and slash*. Muitas são as discussões em torno desse conceito que, cunhado originalmente, descreve um estilo de *role-playing game* (RPG); no entanto, o termo *hack and slash* ganhou outro significado, sendo, dessa forma, considerado, também, como um subgênero de jogos de ação e aventura, que consiste em equipar uma personagem – normalmente, a protagonista – com uma arma de curto alcance, com o objetivo principal de aniquilar os oponentes e explorar os cenários.

Tendo em vista os conceitos relacionados à tradução propostos por Jakobson, foi possível analisar a transferência do *game God of War*[®] para livro escrito por Stover e Vardeman.

As imagens a seguir, foram selecionadas e separadas do jogo eletrônico, que se referenciam à primeira cena do jogo eletrônico:

	<p>Apresenta-se ao jogador, metade do semblante de Kratos que fala: “os deuses do Olimpo me abandonaram”⁴.</p>
	<p>Em sequência, a câmera vai se afastando e revelando, não só toda a figura do espartano, como também o local onde a personagem se encontra – à beira de um precipício.</p>
	<p>A câmera se desloca e focaliza os pés do espartano, de cima para baixo, sendo possível evidenciar a profundidade do abismo.</p>
	<p>De outro ângulo, ainda enfocando os pés de Kratos – no entanto, lateralmente, as nuvens ao fundo da cena, descortinam um horizonte avermelhado – em que o guerreiro avança com um de seus pés, dizendo: “agora, não há esperança”⁵. Inicia-se, assim, seu próprio lançamento despenhadeiro abaixo.</p>
	<p>Enquanto o espartano cai, Gaia⁶, narradora de toda a jornada do semideus, proclama: “E Kratos lançou-se da mais alta montanha de toda a Grécia. Após dez anos de sofrimento, dez anos de intermináveis pesadelos, ele finalmente chegou a um fim. A morte seria sua escapatória da loucura”⁷.</p>
	<p>Na medida em que Kratos aproximava-se do mar que havia ao pé da montanha, a cena é cortada, surgindo um letreiro com os dizeres: “Três semanas antes, Mar Egeu”. Gaia, entre o corte das cenas, narra: “Mas, nem sempre foi assim. Kratos havia sido um Campeão dos deuses...”⁸.</p>

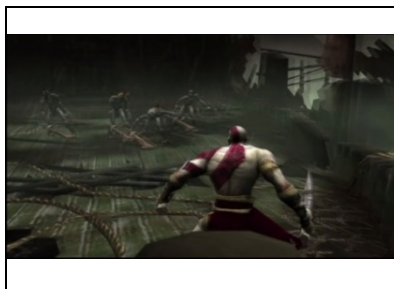
⁴ Tradução proposta pelo pesquisador, de “The gods of Olympus have abandoned me.”

⁵ Tradução proposta pelo pesquisador, de “And now, there is no hope.”

⁶ “[...] Gaia é a deusa-mãe criadora da Terra. [...] A deusa-mãe, considerada uma divindade primordial, foi também uma das primeiras imortais a habitarem o Monte Olimpo.” (CAETANO, 2013, p. 117)

⁷ Tradução proposta pelo pesquisador, de “And Kratos cast himself from the highest mountain in all of Greece. After ten years of suffer, ten years of endless nightmares, it would finally come to an end. Death would be his escape from madness.”

⁸ Tradução proposta pelo pesquisador, de “But it had not always been this way. Kratos had once been a Champion of the gods...”



Ulterior à fala de Gaia, o jogo apresenta um barco destruído, atracado em rochas em meio à chuva no Mar Egeu, em que Kratos, com suas Lâminas do Caos empunhadas, declara aos Espectros⁹ que estão a sua frente: “Bestas, eu as mandarei de volta para as profundezas do Hades!”¹⁰. Então, parte para a aniquilação de seus inimigos, dando início, efetivamente, à jornada.

Recorrendo ao livro, a respeito da mesma cena do jogo eletrônico, apresentada acima, os autores expõem:

À borda de um penhasco sem nome, ele põe-se de pé: uma estátua de mármore travertino, pálida como as nuvens do céu. Ele vê que não há cores na vida, nem nos cortes escarlates das suas tatuagens, nem nos retalhos apodrecidos de seus pulsos, onde as correntes rasgaram sua carne. Seus olhos são pretos como a tempestade agitada que marca o Egeu abaixo, que termina com a espuma que aferventa nas rochas acinzentadas.

Cinzas, somente cinzas, desespero, e o chicotear da chuva invernal: essas são suas recompensas por dez anos de serviço aos deuses. Cinzas e putrefação e decadência, uma morte solitária e fria.

Seu único sonho agora é o esquecimento.

Ele já foi chamado de Fantasma de Esparta. Ele já foi chamado de Punho de Ares e Campeão de Atena. Ele já foi chamado de guerreiro. Um assassino. Um monstro.

Ele foi todas essas coisas. E nenhuma delas.

Seu nome é Kratos, e ele sabe quem são os verdadeiros monstros.

Seus braços pendem, suas vastas linhas de músculos fortes e entrelaçados são inúteis agora. Suas mãos trazem calos endurecidos não somente pela espada e pela lança espartanas, mas pelas Lâminas do Caos, pelo Tridente de Poseidon e mesmo pelo lendário Relâmpago de Zeus. Essas mãos tiraram incontáveis vidas, mas agora elas não têm armas para empunhar. Tudo o que podem sentir é o gotejar de sangue e pus de seus pulsos dilacerados.

Seus punhos e antebraços são os verdadeiros símbolos de seu serviço aos deuses. A maltrapilha e descascada carne tremula ao vento cruel, tornando-se enegrecida de podridão; até os ossos padecem pelas cicatrizes deixadas pelas correntes que uma vez fundiram-se ali: as correntes das Lâminas do Caos. Essas amarras já não existem mais, arrancadas pelo mesmo deus que se impôs sobre ele. Aquelas correntes uniam as lâminas a ele, e ele às lâminas; aquelas amarras eram os vínculos que o algemavam a serviço dos deuses.

⁹ De acordo com o site *God of War Wikia*, espectros são um tipo de fantasma dos mitos medievais e são apresentados como uma espécie de humanos em estado de decomposição, sem olhos e com braços de lâminas. (Disponível em <http://godofwar.wikia.com/wiki/Wraiths>, acessado em 21.08.14).

¹⁰ Tradução proposta pelo pesquisador, de “Foul beasts, I will send you back to the depths of Hades!”

Mas o trabalho havia acabado. As correntes se foram, e as lâminas com elas.

Agora ele não tinha nada. Não era nada. De tudo o que não o abandonara, ele se livrou.

Sem amigos – ele é temido e odiado pelo mundo conhecido, e nenhuma criatura viva pode olhá-lo com amor ou mesmo com alguma fagulha de afeição. Sem inimigos – ele não tinha mais nenhum vivo para matar. Sem família...

E esse, mesmo agora, é um lugar no seu coração que ele não se atreve a espiar.

E, finalmente, o último refúgio dos perdidos e solitários, os deuses...

Os deuses fizeram um escárnio de sua vida. Tomaram-no, moldaram-no, transformaram-no em um homem que não suportava mais ser. Agora, no final, ele não consegue nem se enfurecer.

“Os deuses do Olimpo me abandonaram”.

Ele pisa nos últimos centímetros do penhasco, suas sandálias raspam no cascalho da beirada quebradiça. Trezentos metros abaixo, trapos sujos de nuvens giravam e trançavam uma malha de névoa entre ele e as pedras pontiagudas banhadas pelo mar Egeu. Uma malha? Ele sacode a cabeça.

Uma malha? Antes uma mortalha.

Ele fez mais do que qualquer mortal poderia ter feito. Ele completou proezas que nem mesmo os deuses poderiam igualar. Mas nada apagava a sua dor. O passado do qual ele não pudera escapar trazia a agonia e a loucura com seus únicos companheiros.

“Agora não há esperança”.

Não há esperança neste mundo – mas no próximo, dentro das bordas do poderoso Estige, que faz fronteira com o Hades, onde corre o rio Lete. Um esboço da água negra que, dizem, apaga a memória de uma existência que deixou uma sombra para trás, e o espírito vagueia para sempre, sem nome, sem casa...

Sem passado.

Esse sonho o impulsiona a tomar um final e fatal passo, que o empurra para o meio das nuvens que despedaçam-se em volta dele, enquanto ele cai. As rochas carcomidas pelo mar se materializam, ganhando solidez e tamanho, e correndo para esmagar sua vida.

O impacto engole tudo o que ele foi, tudo o que ele é, tudo o que ele fez e tudo o que foi feito a ele, em uma explosão estilhaçada de noite (STOVER e VARDEMAN, 2012, p. 07-09).




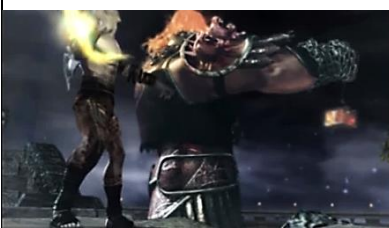
Por meio do que foi exposto acima, teceremos algumas considerações a respeito do trecho do *game* que foi apresentado com o fragmento encontrado no livro.

Como se pode perceber, a questão mais importante e evidente foi que não houve uma apresentação e descrição da personagem no *game*, uma vez que o espectador já pode visualizar Kratos, previamente pela capa do jogo, enquanto que os autores do livro tiveram de recorrer aos elementos linguísticos para expor, de um modo geral, as características físicas e comportamentais do espartano, mesmo que, por pressuposto, o leitor já tivesse uma simples noção, por meio da arte da capa do

livro, assim como os jogadores, de tais propriedades a respeito da referida personagem.

Outro ponto de grande relevância foi que a linguagem verbal apresentou mais motivos aos leitores e, conseqüentemente, aos jogadores, a respeito da queda de Kratos penhasco abaixo. No jogo, a sensação que imediatamente se teve era que o guerreiro simplesmente estava caminhando em direção ao suicídio, mesmo que algumas razões tenham sido rapidamente mencionadas, no entanto, não tão detalhadas quanto no livro.

Em continuidade à narrativa do *game*, a sequência de imagens adiante foi recolhida do jogo eletrônico, que diz respeito ao encontro entre Ares e Kratos:

	<p>A câmera mostra Kratos saindo do Templo do Oráculo, caminhando de cabeça baixa até encontrar seu inimigo, Ares. Enquanto isso, Gaia narrava: “Kratos atravessara o Deserto das Almas Perdidas, superara as armadilhas mortais do Templo de Pandora e escapara do Hades. Havia então apenas uma tarefa”¹¹.</p>
	<p>A câmera se afasta e mostra o deus da guerra colossal, que proclama aos céus: “Zeus! Você vê agora o que seu filho pode fazer? Você lançou seu favor à Atena, mas a cidade dela está em ruínas diante de mim! E agora, até mesmo a Caixa de Pandora é minha! Você gostaria que eu a usasse contra o Olimpo?”¹².</p>
	<p>De repente, a câmera muda de posição, ao passo que Ares percebe a presença de alguém familiar. O olimpiano fala: “Kratos? Retornado do submundo”¹³.</p>
	<p>Ares, rapidamente, volta seu olhar aos céus e continua: “Isto é o melhor que pode fazer, pai? Você envia um mortal debilitado para derrotar a mim, o Deus da Guerra?”¹⁴. Antes de concluir sua fala, a câmera focaliza Kratos e mostra que surgem relâmpagos em suas mãos¹⁵, que o espartano lança em direção à corrente que ligava a Caixa de Pandora ao punho de Ares.</p>



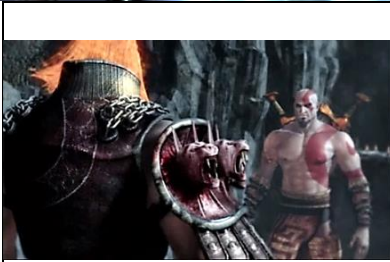


¹¹ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “Kratos had traversed the Desert of Lost Souls, bested the deadly traps of Pandora’s Temple, and escaped Hades itself. There was but one task left.”

¹² Tradução proposta pelo pesquisador, de: “Zeus! Do you see now what your son can do? You cast your favor on Athena, but her city lies in ruins before me! And now, even Pandora’s Box is mine! Would you have me use it against Olympus itself?”

¹³ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “Kratos? Returned even from the underworld.”

¹⁴ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “Is this the best you can do father? You send a broken mortal to defeat me, The God of War?”

¹⁵ De acordo com o site *God of War Wikia*, a Fúria de Zeus é um poder de Zeus dado a Kratos, que permite com que o espartano convoque relâmpagos em suas mãos e jogue-os em seus inimigos que estão a grandes distâncias. (Disponível em http://godofwar.wikia.com/wiki/Zeus%27_Fury, acessado em 30.08.14)

	<p>Vê-se que a corrente é rompida e que a Caixa de Pandora cai ao mar. A cena, então, é cortada para outra que mostra Kratos abrindo a caixa e sendo concedido a ele o poder dos deuses. Gaia volta a narrar: “Depois de um milênio, a Caixa de Pandora foi finalmente aberta. O poder dos deuses desencadeou-se”¹⁶.</p>
	<p>Kratos é envolto pelo poder dos deuses. A câmera acompanha a evolução do espartano, que fica do mesmo tamanho que o deus da guerra e encontra-se, então, frente a frente com seu inimigo.</p>
	<p>A câmera focaliza o rosto de Ares e rapidamente se volta para trás do olimpiano que diz: “Você ainda é um mortal, tão fraco como no dia em que implorou para que eu salvasse sua vida”¹⁷. Ligeiramente, a câmera enfoca o rosto do deus e volta para a posição em que permite ver Kratos que fala: “Eu não sou o mesmo homem que você encontrou naquele dia! O monstro que você criou voltou para matá-lo!”¹⁸.</p>
	<p>Observa-se que Kratos empunha suas Lâminas do Caos e fica em posição de combate. A câmera mostra o deus da guerra que fala: “Você não faz ideia de como é um verdadeiro monstro, Kratos!”¹⁹. Ares mostra sua força e de suas costas sai algo que se assemelha a lâminas. O olimpiano, então, fala: “Sua última lição está na mão!”²⁰.</p>
	<p>Após a fala de Ares, a cena acaba e Kratos volta ao controle do jogador, que tem de combater Ares, o inimigo do espartano.</p>

A cena acima foi, da seguinte maneira, representada pelos autores no livro:

[...] Mais uma vez, Kratos sentiu uma pontada fria se espalhar pela sua pele. Isso havia sido muito parecido com o Ares fantasmagórico na Arena da Memória. Se o Ares real fosse tão invulnerável quanto a sua imitação...

Ele não se permitiu pensar sobre isso.

¹⁶ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “After thousands of years, Pandora's Box was finally opened. The power of the gods unleashed.”

¹⁷ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “You are still just a mortal, every bit as weak as the day you begged me to save your life.”

¹⁸ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “I am not the same man you found that day! The monster you've created has returned, to kill you.”

¹⁹ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “You have no idea what a true monster is, Kratos!”

²⁰ Tradução proposta pelo pesquisador, de: “Your final lesson is at hand!”

Então a voz que assombrava cada pesadelo de Kratos rugiu logo atrás dele.

— *Zeus! Você vê o que o seu filho pode fazer?*

Kratos se virou e deixou o seu coração voltar a bater. Ares não tinha ideia de que o espartano estava lá. Ele só dirigiu-se ao topo da montanha por que ela continha o templo mais sagrado de Atena.

Ares se vangloriou para o céu.

— *Você optou por favorecer Atena, mas a cidade dela está em ruínas diante de mim!*

Os ecos da voz colossal derrubaram mais destroços da alvenaria ao redor do templo.

O deus levantou o punho, ameaçando o céu.

— *E agora, até mesmo a Caixa de Pandora é minha. Gostaria que eu a utilizasse contra o próprio Olimpo?*

Kratos, do seu ponto de vista vantajoso sobre o telhado do templo, viu que o deus estava dizendo a verdade. Embora a massa da arca estivesse ofuscada pelo punho do qual pendia, não havia dúvida de que aquele era o estranho brilho de ouro de suas joias. A Caixa de Pandora rotacionava no final de uma corrente longa e delgada, como se fosse um medalhão, um amuleto que o deus usava para dar sorte.

Ares continuou com seu falatório extravagante, mas Kratos já não o escutava. Toda a sua atenção estava focada na fina corrente que ligava a Caixa ao punho do deus. Ele olhou da corrente para a cicatriz branca na palma da mão, em seguida, de volta para a corrente.

— Não posso golpear o deus? - ele mostrou os dentes para a noite como um lobo raivoso. — Justo.

Ele disse suavemente:

— Ares.

Ouvindo seu nome, o deus se virou para olhar por cima do ombro.

Ele cheirou o ar, como se para capturar um sabor agradável.

— *Kratos. Regresso do submundo - Ares não parecia surpreso, parecia estar satisfeito. Ele ergueu o rosto para o céu de novo e jogou os braços largos na direção do Olimpo. — Isso é o melhor que você pode fazer, pai? Você envia um mortal alquebrado para me derrotar, o Deus da Guerra?*

Kratos não se sentia alquebrado.

Ele ergueu a mão direita, sentiu o poder do raio de Zeus surgindo de dentro dele enquanto dava um passo para a frente, e desencadeou a guerra sobre um deus (STOVER e VARDEMAN, 2012, p. 357-8).

[...] Rápido como o raio, pareceu a Kratos que ele estava rastejando através de um tipo espesso de melado. O intervalo entre o lançamento do relâmpago e o encontro com o alvo estendeu-se mais do que toda a vida de Kratos.

Ele não esperou para vê-lo acertar. Se ele errasse, estaria morto de qualquer maneira; sendo assim, ele se colocou em uma posição em que poderia aproveitar melhor o seu sucesso. No instante em que suas mãos ficaram livres, ele mergulhou para a borda do teto do templo, pegou uma escultura ornamental e chutou-a na direção da

estátua de Atena, rumando para o nível do solo. Ele ainda estava no ar quando o raio atingiu seu alvo.

Ares, ainda gritando seu desafio a Zeus, nunca predisse o que iria acontecer. Seu primeiro indicio de sugestão foi um choque que ferrou sua mão direita e, no momento seguinte, ele não sentiu mais o peso da Caixa de Pandora.

O relâmpago tinha atingido seu alvo e feito seu trabalho, rompendo a corrente que unia a Caixa à mão do deus.

— *O quê?* - Ares olhou fixamente para o próprio punho como se ele tivesse, de alguma forma, lhe traído. — *O que você fez?*

Do punho erguido de Ares para o chão abaixo havia cem metros. Kratos calculou onde a arca iria pousar e correu para o local com toda sua velocidade. Seu palpite foi bom. A caixa caiu em uma pilha de entulho poucos passos a sua frente, e ele correu na sua direção antes que Ares entendesse o que tinha acontecido.

Alcançando-a, Kratos agarrou a tampa e empurrou-a tão fortemente quanto podia. Ao contrário de sua tentativa no Templo de Pandora, a tampa deslizou sem esforço, quase como se a Caixa quisesse ser aberta por ele.

Entre as ruínas do Templo de Atena, Kratos de Esparta tinha aberto a Caixa de Pandora, pela primeira vez desde que foi escondida no templo nas costas de Cronos, um milênio atrás.

Kratos escalou os escombros e ficou à margem da arca, olhando para o seu brilho quente e ensolarado. O que estava dentro também brilhou intensamente para os olhos de Kratos. Ele experimentou um terrível instante de vertigem, como se estivesse prestes a mergulhar de cabeça em um buraco mais profundo que o universo. Mas quando a vertigem passou, todo o seu corpo estava aquecido com a luz. E a Caixa pareceu encolher-se, diminuindo ao tamanho de uma caixa de joias.

Kratos gritou quando o poder submergiu em seu corpo, encheu sua alma... e muito mais. Seus braços se ergueram acima de sua cabeça, e faíscas minúsculas dançavam entre os dedos abertos. Ele nunca tinha imaginado tal poder. Era esse o poder e a sensação semelhantes aos de um deus?

Em seguida, Kratos olhou para o Deus da Guerra e descobriu que não fora a Caixa que tinha encolhido.

Ele havia crescido.

Antes, Kratos tinha uma altura que batia no tálus de Ares, agora ele olhava o deus bem no meio dos olhos. E, naqueles olhos, ele viu uma centelha de medo.

Ares afugentou seu horror com fúria altaneira. Seu rosto torcia-se em um sorriso desdenhoso.

— *Você ainda é apenas um mortal, tão fraco quanto no dia em que você me pediu para salvar a sua vida.*

— *Eu não sou mais o homem que você tomou naquele dia.* — Kratos se endireitou e, quando falou, sua voz também abalou a montanha.

— *Por dez anos eu esperei. Nesta noite, você morre.*

O escárnio de Ares expandiu-se em um riso sombrio.

— *Atena deixou-o fraco.*

Kratos abaixou-se em posição de luta.

— *Forte o suficiente para matar você!*

— *Nunca!* - O deus abriu os braços, como se acolhesse a chegada de seu filho favorito. — *Dê meus cumprimentos à sua família* (STOVER e VARDEMAN, 2012, pp. 361-3).

Analisando as cenas, tanto no jogo quanto no livro, observou-se que a diferença mais consistente entre o jogo e o livro foi a constituição dos cenários. No *game*, Kratos estava em uma das saídas do Templo, ao passo que no livro, o espartano encontrava-se no telhado do referido espaço. O livro, ainda, apresentou um capítulo intermediário em que aparecem Zeus e Atena no Olimpo, como um recurso de contextualização utilizado pelos autores, entre o momento em que o espartano lança o relâmpago e a abertura da Caixa de Pandora.

Além disso, o jogo eletrônico não apresentou nenhuma cena em que Kratos adentra ao Templo e destrói qualquer escultura ornamental. Pressupõe-se, então, que os escritores, uma vez mais, utilizaram-se desse recurso como forma de apresentar circunstâncias de contexto à narrativa.

Por fim, é importante deixar claro que as cenas em ambas as linguagens foram muito bem arquitetadas e primorosamente expostas ao jogador e/ou ao leitor. Nesse sentido, a linguagem do videogame apresentou-se mais dinâmica, à medida que a linguagem do livro demonstrou-se mais preocupada com a construção de um espaço de maior compreensão a seu público alvo.

CONCLUSÃO

A necessidade de estar entretido e divertir-se como forma de, *grosso modo*, afugentar o tédio, espantar o estresse causado pela vida moderna e, até mesmo, por puramente proporcionar prazer pessoal e boa disposição, fez com que o videogame deixasse de ser meramente considerado um objeto infantil e se tornasse uma ferramenta tecnológica indispensável ao homem. Evidentemente que, atualmente, os jogos eletrônicos, além de desempenhar as funções apresentadas acima, têm um impacto sociocultural inegável e de muito prestígio. Assim, os videogames “nasceram frutos do desenvolvimento tecnológico e da vontade de seus criadores de dar outros usos a tecnologias, então novas, como a televisão ou os computadores” (LUZ, 2010, p. 114).

Por conseguinte, o sucesso que *God of War*[®] conquistou deu-se devido ao equilíbrio estabelecido entre a jornada da protagonista e os combates, e o tratamento dado aos gráficos que são surpreendentemente bem construídos, com refinado acabamento. A notabilidade de Kratos conferiu a ele um lugar entre as mascotes do console *Playstation 3*[®] e sua história serviu de inspiração para ganhar as páginas dos livros.

Como foi exposto nesse trabalho, a tradução intersemiótica entre o jogo eletrônico e a obra literária resultante evidenciou que a influência dos *games* na contemporaneidade é algo que não há como rechaçar. Um estudo intersemiótico entre essas linguagens confrontou com a tradição acadêmica, mostrou diferentes perspectivas de análise, exibiu a relação entre videogame, literatura e tecnologia e

apresentou um olhar mais significativo para colaborar com os estudos relacionados a intersemiose, além de expor que

As novas mídias não surgem sem algum alicerce de mídias existentes, ao tentarmos dar novo propósito a alguma tecnologia, somos levados a usar as estruturas semânticas das outras mídias como apoio e de maneira a tornar essa nova mídia mais acessível, palatável e menos amedrontadora (LUZ, 2010, p. 115).

Dessa maneira, é válido explicitar que de nenhuma maneira foi de nossa pretensão, durante a realização desse estudo, de investigar os defeitos ou as qualidades entre uma linguagem e outra, mas, sim, exibir as particularidades a respeito da passagem entre as linguagens.

Visto ainda por muitos como um mero passatempo, atualmente, existem várias áreas do conhecimento humano que estudam os *games*. Há cursos de nível superior que se debruçam a pesquisar a respeito da especificidade técnica dos jogos eletrônicos. A área do *Design* e alguns campos da comunicação, por exemplo, utilizam os *games* como meio de estudo acadêmico, explorando, dessa forma, seu potencial na elaboração de pesquisas, de artigos e de textos acadêmicos relativos aos videogames. Nesse sentido,

o vídeo game vem se consolidando como nova mídia e ganhando espaço na cultura popular, por sua natureza multimídia e interativa. Encarado como brinquedo nas suas duas primeiras décadas [de surgimento], hoje é aceito como meio expressivo maduro e merecedor de muitos estudos acadêmicos (LUZ, 2010, p. 17).

Essa verificação não só pode aproximar o videogame à área de Letras ao estudar a análise de linguagens distintas, como também contribuiu para que se iniciasse uma reflexão necessária e urgente em relação ao parco tratamento que a educação regular atribui aos jogos eletrônicos. Não há como contestar que

Estando presentes ativamente na vida da maioria dos alunos, os videogames acabam sendo uma ferramenta tão familiar quanto os livros. A intimidade e o interesse que os alunos têm pelos jogos eletrônicos são muito importantes como fator motivador para o processo de ensino-aprendizagem (SEIXAS, VERDOLINI e MARTINS, 2014, p. 42).

Desse modo, encontrou-se uma maneira de debater a importância que o videogame, ao ser considerado um aliado para o educador na sala de aula, pode ser uma aliança a um ensino significativo e lúdico, que colabore para o aprendizado e a motivação dos educandos. Nessa perspectiva, o educador consciente deve trabalhar com a realidade do alunado, promovendo uma troca de conhecimento prazerosa e eficiente, a fim de proporcionar um aprendizado real. Além disso, o professor deve pensar que “novas propostas pedagógicas se fazem necessárias indispensáveis e urgentes à pós modernidade tocada a cada instante pelos avanços tecnológicos” (FREIRE, 2000, p. 121).

Para tanto, um trabalho que envolva o aparato de diferentes linguagens, como a linguagem do livro e a do videogame, pode proporcionar uma larga ampliação do conhecimento tanto dos educandos quanto dos educadores, uma vez que

A educação tem sentido porque o mundo não é necessariamente isto ou aquilo, porque os seres humanos são tão *projetos* quanto podem ter projetos para o mundo. A educação tem sentido porque mulheres e homens aprenderam que é aprendendo que se fazem e se refazem, porque mulheres e homens se puderam assumir como seres capazes de saber, de saber que sabem, de saber que não sabem. De saber melhor o que já sabem, de saber o que ainda não sabem. A educação tem sentido porque, para serem, mulheres e homens precisam de estar sendo. Se mulheres e homens simplesmente fossem não haveria porque falar em educação (FREIRE, 2000, p. 40).

Conseqüentemente, uma análise intersemiótica de *God of War*[®] levantou muitas discussões relacionadas à influência cultural, à importância acadêmica, ao trabalho escolar e ao tratamento dado a tradução entre linguagens, alcançando seu objetivo principal e mostrando que outras reflexões se fazem necessárias ao tratar dos jogos eletrônicos em âmbito acadêmico.

REFERÊNCIAS

Livro:

- ABREU, M. (2006). *Cultura letrada: literatura e leitura*. São Paulo: UNESP.
- CAETANO, R. (2013). *God of War – o guia definitivo da série*. São Paulo: Universo dos Livros.
- FREIRE, P. (2011). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- FREIRE, P. (2000). *Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos*. São Paulo: UNESP.
- GUIMARÃES, A. H. T. (no prelo). *O século XXI já chegou. E as Letras?* In: HANNA, V. L. H. *Letras no terceiro milênio*. São Paulo: Mackenzie.
- JAKOBSON, R. (1995). *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix.
- LARANJEIRA, M. (2003). *Poética da tradução: do sentido à significância*. São Paulo: EDUSP.
- LUZ, A. R. da. (2010). *Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher.
- PLAZA, J. (1987). *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- SEIXAS, B. B.; VERDOLINI, T. H. A.; MARTINS, V. B. (2014). *Os benefícios da inserção de games eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa*. In: *Memorias Cuarta Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informática y Cibernética CICIC 2014*. Winter Garden: International Institute of Informatics and Systemics.
- STOVER, M.; VARDEMAN, R. E. (2012). *God of War*. São Paulo: Leya.

Game:

- SCE Santa Monica. (2005). *God of War*[®]. Sony Computer Entertainment.