

RECRIAÇÕES DE NARRATIVAS DA MITOLOGIA NÓRDICA EM *GOD OF WAR* (2018)

VINICIUS IBEIRO LEITZKE¹; DANIELE GALLINDO GONÇALVES SILVA²

¹Universidade Federal de Pelotas– vleitzke85@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas– danigallindo@yahoo.de

1. INTRODUÇÃO

A Idade Média possui uma aproximação no que diz respeito à mídia atual, o que se percebe através de produções cinematográficas ou séries produzidas para canais de televisão ou serviços de streaming. Outra área que utiliza a Idade Média como plano estrutural de suas obras são os jogos eletrônicos, tendo estes como característica similar a exploração por parte das produtoras, por exemplo, das mitologias cristã, eslava ou nórdica. Em meio aos inúmeros títulos que abordam estas diversas crenças, o game *God of War*, lançado em 2018, foi escolhido como objeto de estudo deste trabalho, tendo como objetivo analisar criticamente a abordagem apresentada pelos produtores do jogo sobre os Deuses Nórdicos e suas respectivas narrativas teológicas, comparando suas representações no jogo com as narrativas que apresentam e descrevem estes deuses, com a finalidade de compreender de que forma se dá a adaptação.

A análise contida no trabalho busca centralizar sua fundamentação a partir dos textos contidos na *Edda* juntamente com alguns autores que discutem (p. ex. O'Donoghue) o que vem a ser o panteão nórdico, a partir do comportamento social dos deuses. Neste sentido,

[...] a humanidade dos deuses se estende para além da forma física: eles além de agirem como humanos, são motivados por emoções familiares a nós, como raiva, ciúme, o bom e o ruim, e como podemos ver medo e apreensão. Suas atitudes humanas trazem junto à si algumas falhas humanas (O'DONOGHUE, 2007, p 23).

Dentro do contexto do trabalho aqui desenvolvido, alguns conceitos são utilizados para uma melhor compreensão da discussão apresentada, sendo estes o conceito de Panteão Nórdico e sua Mitologia, abrangendo o que vem a ser o pensamento mitológico presente na *Edda* e sobre a série de jogos de *God of War*, segmento este que deu origem ao objeto de estudo aqui analisado.

2. METODOLOGIA

O trabalho foi produzido dentro de um plano de comparação direta entre a construção dos deuses como personagens do jogo e a narrativa presente na *Edda*, traçando um paralelo entre as duas narrativas. Juntamente a este comparativo o método de MDA Framework (HUNICKE; LEBLANC; ZUBECK, 2004) foi utilizado como auxílio para um melhor entendimento sobre o funcionamento do jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentro da narrativa apresentada no jogo são apresentados alguns deuses inseridos na mitologia nórdica, os quais são colocados como personagens

atuantes no enredo adaptado a partir da informação encontrada no texto presente na *Edda*. A análise presente neste trabalho contempla os deuses Baldur, Freya e Loky, bem como a relação entre estes deuses e o comparativo de suas narrativas com as originárias. Este trânsito entre os deuses pode ser discutido no início da análise da construção do personagem Baldur no jogo, além de sua relação com sua mãe. De acordo com a *Edda*, Baldur é o segundo filho de Odim, irmão de Hod, sendo descrito como o belo e amado. Seu mito basicamente diz que sua mãe Frigga, após saber que sua morte era esperada em Hell, sai pelo mundo fazendo acordo com tudo que existe deixando de lado apenas o visco, o qual ela considerava inofensivo. Ao regressar, Frigga conta a Baldur e aos demais deuses que havia transformado Baldur em um deus inatingível, protegendo-o de qualquer elemento que pudesse lhe ferir, o que faz com que todos os deuses comemorem o feito arremessando em Baldur tudo que encontravam pela frente. Loki, ao conseguir a informação sobre o visco, faz com que o irmão cego de Baldur Hod arremesse um dardo matando o irmão sem seu consentimento. A abordagem deste mito pelo jogo atrela a narrativa dos demais deuses em um contexto mais amplo de análise. Torna-se necessário, portanto, o entendimento sobre como determinados deuses foram adaptados, como Loki que foi colocado como sendo Atreus, personagem fictício e filho do personagem principal Kratos, este que teria se casado com Laufey que, na narrativa da *Edda*, é apresentada igualmente como sendo mãe de Loki. Consequentemente a narrativa do jogo apresenta a deusa Freya como sendo mãe de Baldur, o qual a renega por acreditar que sua condição seria uma maldição concedida pela mesma. Este fragmento recria a narrativa originária, uma vez que nesta Baldur, além de ser filho de Frigga, não Freya, possui uma relação de afeto com sua mãe. Esta adaptação pode ser justificada pela força de batalha atrelada à Freya, uma vez que o jogo baseia-se em confrontos diretos na construção de seu plano de jogabilidade. A condição da deusa pode ser verificada no seguinte trecho retirado do confronto final entre os personagens no jogo:

Baldur: Eu imaginei que se machucasse aquela cobra, acabaria atraindo vocês dois... vocês tem ideia, alguma ideia, do que me custaram?

Freya: Meu filho...

Baldur: Mãe?

Freya: Sei que continua com raiva. Sei que o que você sente não mudou, mas eu quero...

Baldur: O que? Como eu me sinto? Como eu me sinto? Eu passei os últimos cem anos sonhando... com esse momento. Eu ensaiei tudo que eu queria te dizer, cada palavra, pra você entender exatamente o que roubou de mim. Mas agora eu entendo... Eu percebi... Eu não preciso que você entenda nada. Eu não preciso mais de você.[...]

Baldur tenta se aproximar de Kratos, mas é impedido por Freya que o segura com raízes que saem do chão.

Freya: VOCE NÃO VAI FAZER ISSO!!! (Freya ergue o gigante morto utilizando seus poderes, fazendo com que Kratos, Atreus e Baldur fossem caçados pela mão do gigante)

Atreus: O que tá acontecendo?! A Freya quer matar a gente?

Kratos: Não. Pode ouvir o vento? Estamos nos movendo.

Atreus: Ela tá controlando aquela coisa?

Freya: Fiquem fora disso! Eu posso falar com ele.

Kratos: Não mulher, não pode! Ele quer te matar!

Freya: Ele pode me matar, eu vou protegê-lo. NÃO VOU DEIXA-LO MORRER! (GOD OF WAR, 2018)

A morte de Baldur é outro ponto abordado no jogo, uma vez que este foi adaptado para o contexto da narrativa apresentada. Como dito anteriormente, Atreus é dado como a personificação de Loki, uma vez que na maior parte do jogo ele mantém em seu poder flechas produzidas com visco, material este capaz de ferir Baldur. Entretanto, assim como na narrativa originária, somente a mãe do deus detém tal informação. Na narrativa da *Edda*, Baldur é ferido mortalmente pelo dardo de visco, acontecimento este que, ao ser adaptado no jogo, faz com que o deus torne-se livre de sua dita maldição e, conseqüentemente, um mortal. Sua morte acontece pelas mãos de Kratos, personagem principal da trama, somente sendo possível em razão de Atreus, ao consertar sua aljava com a ponta de uma das flechas, ser atingido por Baldur exatamente no local onde a mesma se encontrava, ferindo-o de fato. Este ocorrido transcreve claramente a posição de Atreus no papel de Loki, uma vez que o objeto contundente responsável por ferir Baldur se encontrava em sua posse. Além disto, tal acontecimento pode agregar outra justificativa à adaptação de Freya como sendo a mãe do deus: seus poderes com a natureza lhe concediam a possibilidade de afastar o visco do filho e, ao ver que o menino carregava flechas produzidas com o material, as retira de sua posse alegando que seu material poderia ferir gravemente a todos ao seu redor. Este acontecimento se dá em um período intermediário da narrativa do jogo e o projétil de visco já havia sido utilizado para consertar a aljava do garoto. Este ato reforça a ideia de proteção maternal de Freya, encontrada igualmente na narrativa presente na *Edda*, quando Frigga cria a blindagem de todos os elementos sobre o filho Baldur.

4. CONCLUSÕES

Construir enredos a partir de narrativas épicas sempre possuiu um grande nicho criativo dentro do universo das mídias, como livros, filmes e jogos eletrônicos. A exploração dessas narrativas envolve determinados processos de adaptação dos textos base para o contexto almejado pelo autor, principalmente quando a narrativa utilizada é referente a algum tipo de mitologia. Tratando-se de um jogo eletrônico, a contextualização referente à narrativa abordada agrega um papel de vital importância para o entendimento da obra e como ela trabalha com as informações originárias.

A partir da análise do conteúdo apresentado no jogo foi possível notar que alguns tipos de interpretação foram utilizados de forma simultânea na construção da narrativa. Essa carrega consigo algumas especificações que devem ser obrigatoriamente entregues ao público alvo e podem ser divididas em duas categorias distintas, mas que conversam e se cruzam durante praticamente todo o desmembramento da narrativa, apesar de serem analisadas separadamente: jogabilidade e enredo. Para o desenvolvimento das referidas categorias foi possível notar a necessidade de um amplo estudo sobre cada deus abordado e sua respectiva participação na mitologia, tendo em vista que atributos como força, personalidade e poder se encaixam na narrativa do jogo. Sendo assim, o presente trabalho buscou estabelecer um parâmetro entre a narrativa presente na *Edda* em prosa e a narrativa apresentada no jogo *God of War*, estabelecendo assim uma análise crítica sobre a utilização e representação dos mitos no enredo produzido e trabalhado no jogo. Como dito anteriormente, a ligação entre enredo e jogabilidade pode ser caracterizada como complementar entre si, tendo em vista que variadas informações apresentadas durante os diálogos ou presentes em forma de mensagem pelo mapa são reforçadas ou suplementadas durante o combate, como especificação de poder ou condição divina. Por se tratar de uma

adaptação, foi possível perceber a preferência pela utilização de alguns personagens ligados mais a um contexto de enfrentamento, porém, nunca deixando de lado a necessidade de apresentar uma narrativa coesa e consistente para o consumidor final.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

STURLUSON, S. **The Uppsala Edda**. Tradução de Anthony Faulkes. Exeter, Short Run Press Limited. 2012.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBECK, R. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. 2004. Disponível em: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> Acessado em: 26/08/2018.

O'DONOGHUE, H. **From Asgard to Valhalla**. Londres, I. B. Tauris. 2007.

God of War. Desenvolvido por Santa Monica Studios. Distribuído por Sony. 2018.