

## VIDEOGAME HADES: UMA ABORDAGEM DRAMATÚRGICA DA REMIDIAÇÃO DE MITOS

**SOFIA MELO DA SILVA ARNONI<sup>1</sup>; MARINA DE OLIVEIRA<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – sofia.meloarnoni@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – marinadolufpel@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata do estudo da atualização de mitos da mitologia grega em plataformas digitais contemporâneas, especificamente no jogo de videogame denominado Hades, tendo como foco a dramaturgia. A presença dos mitos dá-se por meio de uma estrutura dramatúrgica em que o protagonista, Zagreu, enfrenta diferentes desafios para encontrar a sua mãe, Perséfone. A reflexão desenvolveu-se no âmbito do projeto de pesquisa E-Drama: estudos de dramaturgia, aspectos sociológicos e mitológicos, coordenado pela professora Marina de Oliveira. Amparam a análise o conceito de dramaturgia (DANAN, 2010) e a noção de remidiação (BOLTER; GRUSIN, 1999).

### 2. METODOLOGIA

A dramaturgia é uma ideia muito vasta, com diferentes possíveis definições. Joseph Danan traz alguns conceitos em seu livro *O que é a dramaturgia?*, em que o termo é entendido como a organização de elementos significantes e planejados (DANAN, 2010) ou “a arte da composição dramática” (DANAN, 2010, p. 14), assim como “a organização da ação e/ou utilização do drama/activação da ação” (DANAN, 2010, p. 13). Utilizando estas noções para guiar a análise do texto, pode-se dizer que a dramaturgia em um jogo inicia a partir do momento em que o jogador tem controle sobre as ações do personagem, interferindo na história e decidindo que rumo tomar. No caso do jogo Hades, a história pregressa e a dramaturgia, isto é, o que acontece no aqui e no agora, andam uma ao lado da outra, já que toda a contextualização do que se passa no jogo é dada a partir de diálogos de outros personagens ou da adição de detalhes pelo narrador em tempo real. Em busca da história, o jogador necessita interagir com aquele mundo, e esta interação o motiva a desvendar mais do que está por trás daqueles personagens.

É importante pontuar também o conceito de remidiação, criado por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation, understanding new media*, em que o termo pode ser definido como a representação de uma mídia em outra, principalmente em mídias mais contemporâneas, que constantemente remixam e remodelam mídias mais antigas para ganhar espaço, que por seu lado tentam se modernizar para acompanhar os novos tempos (BOLTER; GRUSIN, 1999).

Considerando a relevância da narrativa pregressa para a história, que é vivida no jogo, e com o intuito de compreender onde houve um processo de reinvenção e remidiação do mito para o jogo, iniciamos a análise dramatúrgica do jogo Hades explicando a história pregressa do personagem principal, Zagreu, e de seus pais Hades e Perséfone.

A trama centra-se no enlace de Hades e Perséfone, com algumas alterações em relação à mitologia grega. Perséfone é filha de Deméter com um humano, o que a torna meia humana; e esta não é raptada por Hades, mas sim

tenta fugir de sua mãe superprotetora para ficar com o deus, por quem se apaixona. A dupla, com o apoio de Zeus, arma um plano para se encontrar, porém, o plano não ocorre como o previsto e Zeus forja um rapto, enquadrando Hades como culpado. Deméter fica devastada, criando um inverno eterno como forma de processar seu luto e raiva. No submundo, Perséfone se destaca como rainha, sendo amada por todos. Porém, quando descobre que o filho que ela gerava morreu no nascimento, como previsto pelas Moiras do destino, ela fica devastada e foge do submundo para um local escondido e remoto na Grécia, onde não pode ser encontrada nem por deuses ctônicos (do submundo/relacionados a ele), nem por deuses olímpianos.

Nix, a deusa da noite, fala com suas filhas Moiras, e de alguma maneira consegue com que o bebê, chamado Zagreu, volte à vida. Mas é tarde demais, Perséfone já havia fugido, então Nix o adota, nunca revelando ao menino as suas origens. Perséfone se torna um nome proibido na casa de Hades. Aqui há uma diferença importante em relação ao mito, já que Perséfone não habita o submundo, sendo as ações de Zagreu durante o jogo um presente expandido entre a fuga de Perséfone, muito tempo após seu rapto no equivalente ao mito original; e os eventos que dão origem às estações, como a negociação entre Deméter e Hades, ocorrem apenas no final da história do jogo. À medida em que cresce, Zagreu é odiado por seu pai, que o trata de maneira ríspida e negligente, sem sequer explicar a razão. Ainda assim, ele se torna um menino empático e bem-humorado, com um físico excelente, tendo habilidades de combate graças ao treinamento que o herói Aquiles lhe dá.

Com o passar dos anos, o sentimento de não-pertencimento àquela casa aumenta em Zagreu. Então, ele pede ao deus Hipno que coloque um feitiço para que todos na casa adormeçam, podendo assim mexer nos documentos na mesa de seu pai. Assim, acaba por descobrir em uma carta toda a verdade, e questiona seu pai, ameaçando escapar do submundo para encontrar a mãe. Hades não o deixa ir, afirmando que “não há escape do submundo” (“there is no escape”, na versão original), frase que se repete toda vez que Zagreu morre. As ameaças do pai não são o suficiente e ele foge com a ajuda de Nix, que encobre seus rastros e lhe dá um espelho, que o deixa mais forte. Finalmente, Zagreu contata a deusa Atena, a primeira olímpiana a saber de sua existência, a quem pede ajuda para escapar. É a partir deste momento que o jogador começa a ter controle sobre as ações do jogo, iniciando de fato uma dita dramaturgia, em que as decisões do jogador interferem diretamente no andamento da história.

Atena, Hermes, Zeus, Poseidon, Dionísio, Afrodite, Ares, Ártemis e por fim Deméter se reúnem, dando ao jovem deus habilidades durante seus escapes para que possa passar pelas quatro áreas do submundo: Tártaro, Asfódelos, Elísio e o Rio Estige. Contudo, o filho de Hades não se mostra forte o suficiente ainda, caindo nas mãos de diversos inimigos que guardam cada sala do jogo ou dos chefões, ao fim de cada região. Com isso, Zagreu retorna a casa pelo rio Estige, perdendo todas as habilidades que havia acumulado, exceto as que são dadas pelo espelho. Mas ainda assim não desiste, ficando a cada tentativa mais forte, derrotando de pouco em pouco os guardiões de cada região, especificamente as três Fúrias (uma de cada vez), a Hidra de ossos, Teseu e o minotauro Astério. Na última área, deve procurar aperitivos para o cachorro Cérbero, que o deixa passar, e encontra o próprio Hades, com quem tem que lutar até um deles cair.

Após inúmeras tentativas, Zagreu derrota seu pai (Fig.1), e consegue escapar do submundo, chegando na superfície da Grécia, onde vê o sol pela primeira vez. E ao explorar este novo mundo, coberto pelo inverno eterno de

Deméter, ele se depara com uma zona esverdeada, com plantações férteis e prontas para cultivo. Naquele lugar, ele finalmente encontra quem procurava: sua mãe, Perséfone.



Figura 1<sup>1</sup> – Hades é, após inúmeras tentativas, derrotado pelo filho. “Eu... Como... Você... Vá. Vá, então, Vá!! Saia daqui! Saia!”



Figura 2 – Perséfone descobre que seu filho não apenas está vivo, como está à sua frente. “Vivo! Zagreus, ele (Hades)... até mesmo manteve seu nome! Você vive, como isso é possível, você vive? Você vive...! Oh, as Moiras cruéis! Meu filho!”

De início, ela pensa que é uma piada cruel, mas após Zagreus a questionar, a deusa percebe que seu filho, afinal, não apenas sobreviveu, como também cresceu e foi capaz de ir atrás dela (Fig.2). Os dois conversam um pouco, Zagreus descreve à mãe tudo que teve de passar para chegar aonde está (Fig.3), mas a meio de sua explicação, começa a passar mal. Perséfone então se dá conta que o seu filho possui a mesma maldição do pai, que não permite que eles saiam do submundo, por estarem ligados ao mundo ctônico (Fig.4). Antes dele partir, pede ao filho que volte para ela, e que demande a Hades explicações.



Figura 3 – Zagreus conta à mãe sua jornada até a encontrar.

“...Resumindo, eu finalmente o derrotei, apesar de seus esforços em tentar impedir o nosso encontro aqui. Mas há algo que ele me pediu para te dizer, no fim. Pediu que lhe dissesse que Cérbero está muito bem.”



Figura 4 – Zagreus fica fraco, pois não consegue permanecer muito tempo na superfície devido a seu sangue ctônico. “O Estige te levará, então. Oh Zagreus. Adeus, meu filho. Você voltará para mim? Quando conseguir, por favor. Volte para cá. Eu estarei esperando aqui. Não importa quanto tempo seja necessário.”

Com isso, o jogador é forçado a retornar ao início mais uma vez, com mais desafios impostos pelo jogo, mantendo a rejogabilidade e continuando com a dramaturgia do jogo, mesmo após Zagreus ter conseguido alcançar seu objetivo, que era de encontrar a sua mãe. No final, derrotar Hades e alcançar Perséfone é apenas um terço do verdadeiro objetivo da trama do jogo, que é trazer a Rainha do Submundo de volta a seu lar e reconciliar não apenas o casal, mas também fazer

<sup>1</sup> As imagens foram retiradas do jogo e traduzidas pela autora.

com que os Olimpianos que auxiliaram Zagreu finalmente aceitem a união, principalmente Deméter.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma das principais razões pela qual o jogo Hades é tão popular desde seu lançamento deve-se às suas estratégias de remídiação de histórias clássicas que acompanham a sociedade ocidental há milhares de anos. Isso reforça o argumento de que as “mídias videointerativas podem adicionar a um conjunto de obras sobre o qual tanto já foi construído” (MORAES, 2023, p. 7). Isso ocorre por meio de elementos dramatúrgicos e visuais cuidadosamente planejados pelos desenvolvedores, repletos de referências, não apenas à história de Hades e Perséfone, mas também a diversos outros contos greco-romanos; além do uso de um meio midiático que dá controle ao consumidor de decidir a maneira como este desvendará a história. Por mais que a história já esteja codificada e escrita, é o jogador quem decide a maneira de alcançar este fim, com que poderes, amuletos e armas. A ação que acontece no aqui e no agora do jogo, estabelecida pela remídiação, confere uma estrutura dramática ao jogo, se expandindo além de uma tradição associada à recontagem narrativa dos mitos.

### 4. CONCLUSÕES

O jogo Hades é um excelente exemplo de remídiação no sentido em que traz histórias que foram contadas verbalmente na antiguidade em rodas de conversa, transcritas para uma mídia contemporânea. Ao ser incorporada por um videojogo, outras mídias artísticas são naturalmente imbricadas como o desenho digital (também uma remídiação por si só), animação, música, atuação por meio da dublagem dos personagens, entre outras. O jogo demonstra como o próprio conceito de dramaturgia, associado a palcos e peças teatrais, pode ser central numa proposta de remídiação de mitos para outros meios completamente impensáveis, como os jogos eletrônicos, muito distantes da corporeidade cênica. A transposição de uma mídia para outra também possui um papel educacional: graças ao jogo, mais pessoas têm acesso à existência dos mitos, ficando curiosas e desenvolvendo um apego a esse universo e seus personagens, por vezes vistos por olhos leigos como de difícil compreensão. Mesmo para pessoas com um conhecimento um pouco maior sobre o assunto, Hades pode ter um papel além do entretenimento e apresentar uma oportunidade de aprofundamento aos interessados.

### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media.** Cambridge: MIT Press, 1999.

DANAN, J. **O que é a dramaturgia?** Lisboa: Licorne, 2010.

MORAES, V. **Remídiação de lendas para mídias videointerativas: Hades e sua reconstrução da mitologia grega em narrativa videointerativa.** 2023. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.