
Relações de proximidade e poder entre as personagens Kratos e Atreus no jogo digital *God of War* (2018): uma análise imagética¹

Johwyson da Silva Rodrigues²

Universidade Federal de Santa Catarina, SC

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar as relações de poder, especialmente as voltadas à relação paterno-filial entre as personagens Kratos e Atreus no jogo digital *God of War* (2018), reveladas por meio de seus significados visuais. Valendo-se da Gramática do *Design Visual* (GDV), este trabalho procura analisar os significados representacionais, interativos e composicionais presentes nas imagens mais relevantes em que as duas personagens se encontram a fim de investigar como são construídas as relações de proximidade e poder entre as personagens. Os resultados da análise demonstram que Kratos, apesar de, inicialmente, ser representado como um pai tradicional, de postura austera e hierárquica, apresenta construções de significados que, na verdade, o enquadram como um pai contemporâneo, o qual demonstra atenção, zelo e que, por muitas vezes, se põe em igualdade em relação a Atreus.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; Gramática do *Design Visual*; Relações de proximidade e poder; Relações paterno-filiais.

Introdução

É inegável que os jogos digitais já fazem parte da cultura humana, assim como o fato de que eles têm deixado de ser vistos como algo inferior ou restrito apenas a crianças e jovens, sendo objeto de pesquisa dos mais variados campos do conhecimento. Nos estudos linguísticos, por exemplo, os jogos digitais suscitam pesquisas em áreas como a Análise do Discurso, o Ensino e Aprendizagem de Línguas e os Estudos da Tradução. Seu caráter multimodal faz com que suas pesquisas contemplem aspectos tanto verbais

¹ Trabalho apresentado no GP Games (DT 5 - Multimídia), XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Curso de Pós-graduação em Estudos da Tradução (PGET) da UFSC-SC, e-mail: johwyson@yahoo.com.

quanto visuais, que dizem respeito não apenas ao que é realizado linguisticamente, mas que também revelam significados que refletem hegemonias e relações de poder por meio de suas imagens. Desse modo, o presente trabalho tem por objetivo apresentar, com o apoio da Gramática do *Design Visual* (KRESS E VAN LEEUWEN, 1996, 2006), uma breve análise das imagens mais representativas contidas no jogo *God of War* (2018), com o propósito de demonstrar como esta abordagem teórico-metodológica possibilita a evidência de relações que envolvem proximidade e poder presentes nas imagens que contemplam as personagens Kratos e seu filho Atreus, as quais também dizem respeito à relação paterno-filial existente entre elas. Os resultados deste trabalho contribuem para a consolidação dos estudos multimodais via Gramática do *Design Visual* como uma poderosa ferramenta na investigação de imagens e dos significados que delas emanam.

Referencial Teórico

A Semiótica Social, criada por Halliday (1994, 2004, 2014), compreende comunicação e linguagem não apenas em termos restritos à linguagem verbal, mas também a partir da sua combinação com o visual, o gestual, o sonoro, etc. Nesta abordagem, o signo linguístico é apenas uma das várias realizações concretas com as quais os significados podem ser construídos. A Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), por exemplo, procura analisar os significados sociais realizados pelas estruturas linguísticas, tendo em mente, porém, que a linguagem verbal é apenas um dos vários sistemas semióticos presentes na sociedade com os quais as pessoas realizam significados e, conseqüentemente, se comunicam. Para a LSF, os significados podem ser categorizados em três metafunções: a metafunção ideacional, ligada às representações das experiências do mundo interior e exterior; a metafunção interpessoal, que se refere às interações entre os sujeitos e aos papéis que eles desempenham; e a metafunção textual, que diz respeito à estrutura do texto e à sua organização.

Com base nos pressupostos da Semiótica Social, é possível verificar que alguns textos, em maior ou menor proporção, lançam mão tanto do sistema semiótico linguístico quanto do imagético na construção de seus significados, culminando no conceito de multimodalidade, compreendida como “uma forma de caracterizar situações comunicativas (consideradas de forma ampla) que dependem da combinação de formas

diferentes de comunicação para que sejam efetivadas³” (BATEMAN, WILDFEUER e HIIPPALA, 2017, p. 7, tradução nossa).

Com base na LSF, Kress e van Leeuwen (1996, 2006) concebem a Gramática do *Design Visual* (GDV) como:

uma gramática geral do *design* visual, pertencente às culturas ocidentais; um relato do conhecimento explícito e implícito e das práticas de um recurso, que consiste de elementos e regras que envolvem uma forma específica de comunicação visual norteada pela cultura⁴ (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 3, tradução nossa, grifo dos autores).

Assim como as estruturas linguísticas, as estruturas visuais revelam representações de mundo, formas de interação e organização textual. Na GDV, as três metafunções comunicativas da LSF, a ideacional, a interpessoal e a textual, correspondem respectivamente a três tipos de significados: o representacional, o interativo e o composicional. Os significados representacionais lidam com as representações de mundo, as quais referem-se às ações e acontecimentos, procurando responder sobre o que trata a imagem. Os significados interativos estão voltados às relações entre o(a) observador(a) e o(a) produtor(a) da imagem, chamados(as) de participantes interativos(as). Diferentemente das interações face a face, a interação entre os(as) participantes interativos(as) ocorre de forma representada e imaginada por meio das suas disposições na imagem, as quais suscitam atitudes por parte de quem as observa. O(a) observador(a) também é capaz de perceber, por meio das imagens e seus participantes, significados sociais voltados a representações de mundo que envolvem ideologias e hegemonias. Os significados composicionais estão relacionados ao *layout* de um texto imagético, incluindo sua composição e ordenação, que lhe conferem coerência e coesão por meio de princípios de integração entre os significados representacionais e interativos.

A figura a seguir mostra, de forma resumida, os significados que compõem a GDV, bem como cada uma de suas subcategorias e aspectos.

³ Trecho original: “*Multimodality is a way of characterising communicative situations (considered very broadly) which rely upon combinations of different ‘forms’ of communication to be effective*” (BATEMAN, WILDFEUER e HIIPPALA, 2017, p. 7).

⁴ Trecho original: “*is a quite general grammar of contemporary visual design in ‘Western’ cultures, an account of the explicit and implicit knowledge and practices around a resource, consisting of the elements and rules underlying a culture-specific form of visual communication*” (KRESS e VAN LEEUWEN (2006, p. 3)

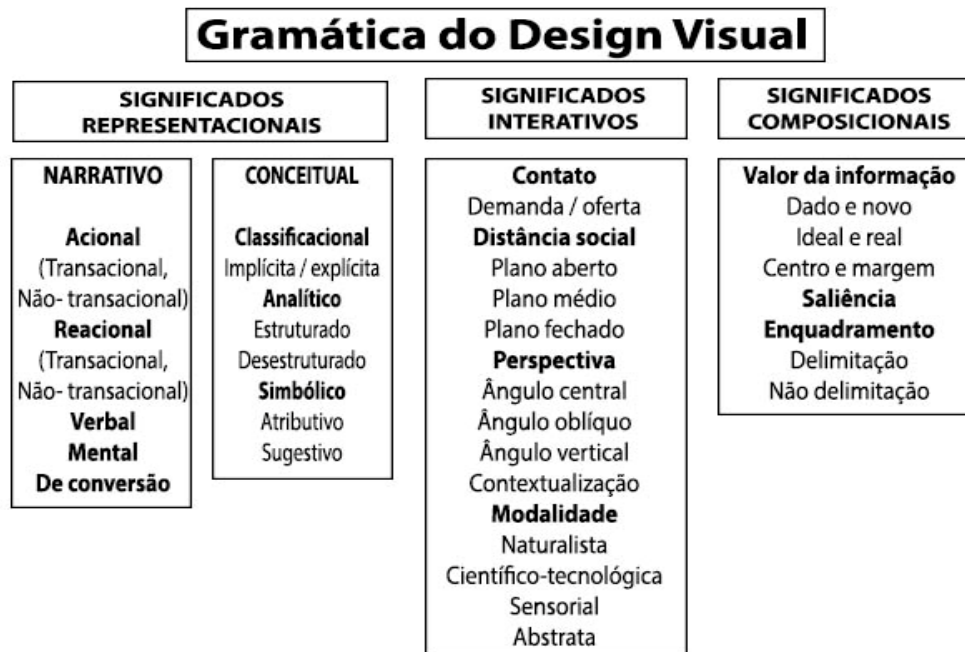


Figura 01 – Significados da GDV e suas categorias⁵.

Por uma questão de espaço, apenas algumas dessas subcategorias, as que forem mais relevantes para a análise a ser realizada neste trabalho, serão explicitadas.

O jogo digital *God of War* (2018)

Os jogos da série *God of War* têm sido um grande sucesso de público e vendas desde o lançamento de seu primeiro jogo em 2005, tendo como personagem principal Kratos, um guerreiro espartano que, após fazer um pacto com o deus Ares, adquire poderes sobre-humanos a fim de vencer guerras. Em uma de suas conquistas, o guerreiro, sem perceber, assassina sua mulher e filha. Amaldiçoado por uma bruxa, esta faz com que as cinzas de seus familiares penetrem em sua pele para que ele nunca esqueça o que cometeu, o que faz com que Kratos passe a ser ainda mais sanguinário e inescrupuloso. Atormentado pelo assassinato de seus entes, o Fantasma de Esparta busca vingar-se de Ares e de todos os deuses do Olimpo ao longo de uma série de jogos lançados entre 2005 e 2015. O oitavo jogo da franquia, *God of War* (SANTA MONICA, 2018), segundo Galvão (2018), editor da Eurogamer, vendeu cerca de 3 milhões de unidades em apenas

⁵ Fonte: figura criada pelo próprio autor, com base na categorização da GDV proposta por Kress e van Leeuwen (2006).

3 dias. Entre os dias 20 de abril de 2018, quando foi lançado mundialmente, até o dia 20 de maio de 2018, ainda segundo o editor, o jogo já havia vendido cerca de 5 milhões de unidades. A partir desses dados, estima-se que o jogo já tenha faturado cerca de 260 milhões de dólares.

Neste mais recente jogo, Kratos refugiou-se na Noruega, casou-se e agora tem um filho, Atreus. Após o funeral da esposa, Kratos e Atreus são visitados por Baldur, um deus Aesir da mitologia nórdica, irmão de Thor e filho de Odin. Kratos o enfrenta, mas não o derrota, já que a mãe de Baldur, a deusa vanir Freya, lançou um feitiço para que ele não sinta dor com a justificativa de protegê-lo dos males do mundo. Kratos e Atreus, carregando as cinzas da mãe, seguem em uma jornada rumo ao pico mais alto do reino para que possam jogá-las e realizar o pedido que a mãe havia feito antes de morrer. No caminho, os dois lutam contra seres mitológicos como *trolls*, ogros, *draugrs*, elfos, o dragão Hræzlyr, Regressadas e Valquírias. Com a intenção de proteger o filho, Kratos e sua mulher não haviam contado a ele que seu pai era um deus grego. A relação entre pai e filho estremece quando Kratos revela a Atreus que é um deus e que ele, consequentemente, também é. Entretanto, com o intuito de protegê-lo, Kratos não revela ao filho que veio de Esparta e que já matou muitas pessoas, dentre elas, o seu próprio pai, Zeus. O dilema de Kratos, com relação à Atreus, oscila entre ser um pai carinhoso e protetor e um pai que tem o dever de ensinar, educar e preparar para as agruras da vida. Na batalha final entre Kratos e Baldur, que odeia a mãe por tê-lo enfeitado, o feitiço é quebrado acidentalmente. Baldur, então, é derrotado por Kratos que poupa a sua vida. Este, irritado, ao investir contra a própria mãe, é morto por Kratos. Freya, ao ver o filho morto, jura vingança a Kratos. É nesse momento que Kratos revela a Atreus que é um espartano e que já matou muita gente inocente, inclusive o seu pai. Por fim, os dois rumam até à montanha mais alta do reino para que, finalmente, joguem as cinzas da mãe. Lá, descobrem que a mãe de Atreus era uma gigante e que Odin havia enviado Baldur para matá-la, sem saber que ela já havia morrido.

A análise

Os primeiros tipos de imagens analisadas são aqueles cujos processos representacionais envolvem processos reacionais, em que o foco está na reação das personagens por meio do olhar. Conforme a figura a seguir, oito imagens tendem a

representar Atreus que, ao olhar para Kratos, realiza processos unidirecionais transacionais, ao passo que Kratos realiza processos unidirecionais não transacionais. As imagens também tendem, em termos de saliência, a destacar Kratos e diminuir Atreus por meio do recurso da contextualização. O ângulo oblíquo em que Kratos geralmente encontra-se disposto revela tanto o seu distanciamento e descaso com relação a Atreus quanto um desalinhamento com quem o observa, que, contextualmente, sabe que ele esconde seu passado sangrento do filho. Pode-se afirmar que imagens como estas, que tendem a retratar Kratos em primeiro plano, hierarquicamente destacado de Atreus, o descrevem como aquele que detém mais poder, demonstrando indiferença ao não lançar seu olhar para o filho enquanto fala com ele.

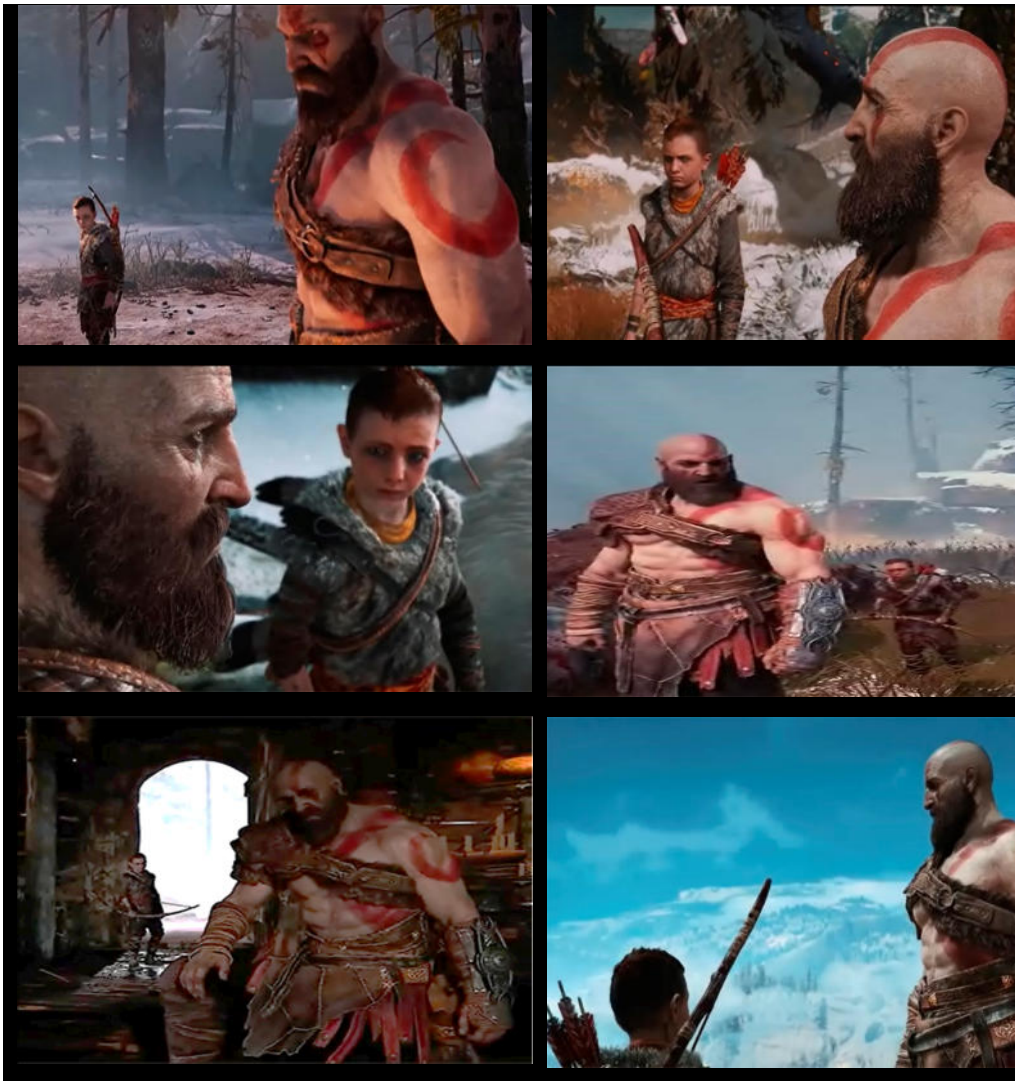




Figura 02 – Processos reacionais - Kratos⁶.

A única imagem em que se pode observar o inverso, isto é, na qual Kratos olha para Atreus e este não o olha, é a contida na figura a seguir. Contextualmente, ela ocorre após Atreus descobrir que é um deus, estando prestes a investir contra Modi, filho do Thor, com a intenção de matá-lo. Kratos, ao fundo, tenta dissuadi-lo da ação. Seus significados, portanto, representam Atreus como aquele que detém poder sobre Kratos, desobedecendo-o.



Figura 03 – Processo reacional - Atreus⁷.

A figura a seguir é uma das poucas imagens realizadas por meio de processo reacional bidirecional transacional em que Kratos e Atreus entreolham-se, tendo Kratos como figura de destaque. Sua perspectiva o apresenta em ângulo frontal, no qual percebe-se sua expressão de ira, enquanto Atreus é mostrado em ângulo oblíquo, quase que de costas para o(a) jogador(a), o que, segundo a GDV, sugere vulnerabilidade. O valor da informação é realizado por Kratos, que se encontra ao centro, enquanto Atreus situa-se à margem. A saliência o retrata de forma destacada por meio da perspectiva, ao passo que

⁶ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

⁷ Fonte: imagem capturada do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

Atreus, apesar de estar à frente da imagem, é retratado de forma diminuída. No contexto de situação imediato em que esta imagem ocorre, Atreus, após ter matado Modi e desobedecido Kratos, é repreendido por ele.



Figura 04 – Processo reacional bidirecional - Kratos⁸.

A figura a seguir reúne duas imagens contendo processos reacionais bidirecionais em que Atreus é o foco. Nas imagens, as duas personagens são retratadas em plano médio e Kratos encontra-se sentado ou de joelhos, o que contribui para a uma certa igualdade entre as personagens no que diz respeito à perspectiva. No entanto, pelo fato de Atreus realizar expressões faciais de raiva, estas imagens, em menor grau que a imagem anterior, demonstram discordâncias de Atreus em relação a Kratos. Hierarquicamente, Atreus é quem detém poder sobre o pai.

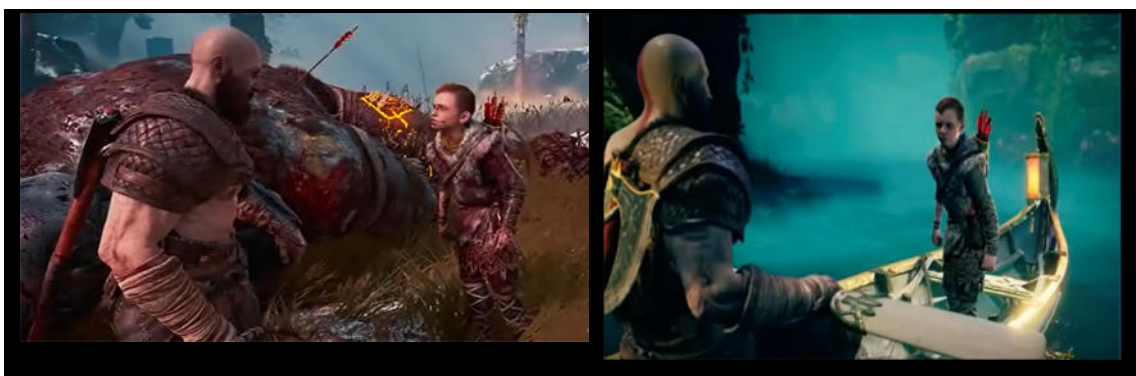


Figura 05 – Processos reacionais bidirecionais - Atreus⁹.

⁸ Fonte: imagem capturada do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

⁹ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

Apesar de, até o momento, as imagens analisadas tenderem a realizar significados que expressam momentos de hierarquia entre Kratos e Atreus, há dez imagens, conforme mostra a figura a seguir, em que as personagens estão dispostas de forma equiparada. Em todas elas, nota-se que Kratos encontra-se abaixado, para que fique na mesma altura de Atreus. Além disso, as expressões faciais dos participantes, percebidas por meio de planos mais fechados, demonstram alegria e/ou atenção um para com o outro. Pode-se afirmar que imagens como estas contribuem para a aproximação entre pai e filho, em contraste com imagens que tendem a retratar Kratos ou Atreus em primeiro plano, categoricamente destacados e, conseqüentemente, em desequilíbrio hierárquico.





Figura 06 – Processos reacionais bidirecionais – Kratos e Atreus¹⁰.

As imagens contidas na figura a seguir são realizadas por meio de processos acionais em que Kratos é o ator e Atreus é a meta. Estas imagens tendem a construir um padrão em que Kratos, ao coagir Atreus a fazer o que manda, segura seu braço. Na maioria delas, porém, nota-se que Kratos encontra-se inclinado ou abaixado, para que fique na mesma altura de Atreus. É nítido que imagens como estas contribuem para a construção da relação hierárquica entre as personagens, em que Kratos é tido como aquele que manda por meio de imposição da força física e Atreus é tido como aquele que obedece. No entanto, parecem que elas também tentam pô-los em um certo nível de igualdade, ao contrário de imagens em que Kratos encontra-se de pé.



¹⁰ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.



Figura 07 – Processos acionais – Kratos¹¹

As imagens contidas na figura a seguir são as únicas ocorrências de processo acional transacional unidirecional em que Atreus é o ator e Kratos é a meta. No contexto de situação em que elas ocorrem, Atreus, após perceber que seu pai quebrou acidentalmente a ponte que os levaria a um outro reino, investe contra ele, atirando uma flecha. A ação, como pode ser vista na figura, não ocorre em uma única cena. Na primeira imagem, Atreus, como ator, mira sua flecha rumo à meta, que não pode ser vista. Na segunda imagem, a ação do ator recai sobre Kratos. Pode-se inferir que os produtores do jogo optaram em não apresentar a imagem unificada, já que, na maioria das culturas ocidentais, esta cena poderia parecer ofensiva ou até mesmo ser censurada.



Figura 08 – Processos acionais – Atreus¹².

As imagens contidas na figura a seguir também são realizadas por meio de processo acional transacional unidirecional. Os contextos de situação em que elas ocorrem precedem momentos em que Atreus demonstra estar sofrendo. Na primeira delas, Atreus sofre por não ter conseguido matar um cervo por conta própria. Na segunda,

¹¹ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

¹² Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

Atreus se ressentia por sua mãe não estar ao seu lado para ver a beleza de uma montanha. Nas duas imagens, Kratos, na tentativa de confortar Atreus, eleva a mão para tocá-lo. Entretanto, ele não chega a fazê-lo, preferindo, após as cenas, manter sua postura ativa habitual. Estas imagens, apesar de veladas para Atreus, valem-se de recursos que permitem ao(a) jogador(a) perceber que Kratos tem carinho pelo filho, diferentemente das ocorrências envolvendo processos reacionais, em que Kratos procura distanciar-se de Atreus, mantendo uma postura ativa. É nítido que, nestas cenas, permeia o discurso tradicional que diz que pais devem ser duros e não demonstrar sentimentos.



Figura 09 – Processos acionais velados – Kratos¹³.

Dez imagens realizadas por processo acional transacional unidirecional, conforme mostra o quadro a seguir, foram elencadas. Estas imagens tendem a realizar um padrão em que Kratos toca Atreus com o intuito de confortá-lo ou socorrê-lo. Em todas as imagens, nota-se que Kratos encontra-se abaixado, para que fique na mesma altura do filho. Cenas como estas contribuem para a construção da relação paterno-filial entre as personagens, relação esta que parte, em termos acionais, de Kratos.



¹³ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.



Figura 10 – Processos acionais explícitos – Kratos¹⁴

Finalmente, uma única imagem é expressa por meio de processo bidirecional. Nesta cena, conforme a figura a seguir, Kratos e Atreus entreolham-se, a mão de Kratos toca Atreus, enquanto este oferece ao pai o recipiente contendo as cinzas de sua mãe, para que, juntos, as joguem sobre a montanha. Contextualmente, esta é a única cena em que

¹⁴ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

Kratos chama Atreus de filho, demonstrando tanto verbalmente quanto visualmente que não há mais desnível hierárquico entre eles.



Figura 11 – Processo acional bidirecional – Kratos e Atreus¹⁵

Conclusão

Por meio do quadro, nota-se que, do total de 41 imagens analisadas, 22 são realizadas por meio de processo reacional e 19 são realizadas por meio de processo acional. Dentre elas, apenas 13 retratam Kratos como um pai tradicional, insensível, desinteressado e hierarquicamente superior a Atreus, enquanto 22 constroem significados que, em maior ou menor grau, o retratam como um pai atencioso ou protetor. Apenas 5 imagens retratam Atreus como um filho rebelde. Desta forma, pode-se dizer que os significados imagéticos contidos no jogo tendem, surpreendentemente, a representar Kratos não como um pai tradicional, mas como aquele que cuida, que dá atenção e que protege. O assustador Fantasma de Esparta, que eliminou todos os deuses do Olimpo com sua sede de sangue e de vingança, demonstrou, neste último jogo da franquia, ser, apesar de ainda preso a certas amarras tradicionais, um pai atencioso e cuidadoso, pondo-se, muitas vezes, no mesmo patamar hierárquico do seu filho.

A GDV, por sua vez, demonstra ser uma ferramenta eficiente na investigação de significados visuais, não apenas aqueles contidos em jogos digitais, mas todos aqueles objetos que, de algum modo, veiculam significados de forma multimodal.

¹⁵ Fonte: imagens capturadas do vídeo do jogo por meio do recurso *print screen*.

REFERÊNCIAS

BATEMAN, John; Wildfeuer, Janina; Hiippala Tuomo. **Multimodality**. Alemanha: De Gruyter, 2017.

GALVÃO, Bruno. **God of War vendeu mais de 5 milhões num mês: unidades vendidas aos consumidores**. Mai. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/articles/2018-05-24-god-of-war-vendeu-mais-de-5-milhoes-num-mes>. Acesso em: 28 jul. 2018.

HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. 2. ed. Londres: Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **An introduction to functional grammar**. 3rd ed. Londres: Arnold, 2004.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. **Halliday's introduction to functional grammar**. 4rd ed. Londres: Arnold, 2014.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. Londres/Nova Iorque: Routledge, 1996.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. Londres/Nova Iorque: Routledge, 2006.