

Religião e enredos de videogame: God of War 4, o *homo viator* e a *tabula Ceбетis*

Helmut Renders
Flávia Medeiros

Resumo

Muito além de meramente testar habilidades táteis, velocidades de reação, observações de ambientes virtuais ou interações com outros jogadores e jogadoras, jogos de vídeo podem projetar caminhos por meio de enredos construídos ao redor o com a inclusão pontual de motivos, linguagens ou até rituais religiosos. Neste artigo investigamos os elementos principais do enredo do jogo de videogame *God of War 4* (2018) para verificar a hipótese que se enredo se inspira num texto chamado *Tabula Ceбетis*, criado na Antiguidade tardia, redescoberto na Renascença, e valorizado inclusive na educação até meados do século 19. Para isso comparam-se as suas estruturas, seus motivos e dinâmicas. Conclui-se que pelo número de aspectos em comum *God of War 4* parece representar, no mínimo parcialmente, uma releitura do enredo da *Tabula Ceбетis*.

Palavras-chave: Enredos de jogos de vídeo; linguagens religiosas; God of War 4; *Tabula Ceбетis*.

Religion and videogame plots: God of War 4, the *homo viator* and the *Ceбетis tabula*

Abstract

Much more than merely testing tactile skills, speeds of reaction, observations of virtual environments or interactions with other players, video games can design paths through storylines built around or with the punctual inclusion of religious motifs, languages or

* ORCID iD <http://orcid.org/0000-0002-2366-5801>.

URL <http://portal.metodista.br/posreligiao/posreligiao/docentes>. Universidade Metodista de São Paulo. Lattes: www.lattes.cnpq.br/9348720483251408. Repositório digital de textos: <https://metodista.academia.edu/HelmutRenders>

** <http://orcid.org/0000-0002-1685-9392>.

URL <http://lattes.cnpq.br/4158235056613384>

even rituals. In this article we investigate the main elements of the plot of the video game *God of War* (2018) 4 to verify the hypothesis that the plot is inspired by a text called *Tabula Ceбетis*, created in late antiquity, rediscovered in the Renaissance, and valued even in education until the middle of the 19th century. To do so, are compared their structures, motives and dynamics. It is concluded that, due to the number of aspects in common, *God of War 4* seems to represent, at least partially, a reinterpretation of the plot of the *Cebetis Tablet*.

Keywords: Video game plots; religious languages; *God of War 4*; *Tabula Ceбетis*.

Tramas religiosas y de videojuegos: *God of War 4*, el homo viator y la *tabula Ceбетis*

Resumen

Mucho más que simplemente probar habilidades táctiles, velocidades de reacción, observaciones de entornos virtuales o interacciones con otros jugadores, los videojuegos pueden diseñar caminos a través de historias construidas alrededor o con la inclusión puntual de motivos, idiomas o incluso rituales religiosos. En este artículo investigamos los elementos principales de la trama del videojuego *God of War 4* (2018) para verificar la hipótesis inspirada en un texto llamado *Tabula Ceбетis*, creado en la antigüedad tardía, redescubierto en el Renacimiento y valorado incluso en la educación hasta mediados del siglo XIX. Para ello, se comparan sus estructuras, motivos y dinámicas. Se concluye que, debido a la cantidad de aspectos en común, *God of War 4* parece representar, al menos parcialmente, una reinterpretación de la trama de la *Tabula Ceбетis*.

Palabras clave: tramas de videojuegos; lenguas religiosas; *God of War 4*; *Tabula Ceбетis*.

Introdução

Jogos de videogame e religião têm muitas vezes uma relação bastante tensa. Durante muitos anos, os enredos dos jogos foram considerados um incentivo à violência, e por isso condenados por muitos grupos religiosos. Com o transcorrer dos anos, todavia, esse imaginário sobre o videogame tem se transformado, bem como sua relação com a religião. É notório perceber que muitos enredos dos jogos de videogame seguem histórias relacionadas com temas e motivos religiosos, além do que muitos grupos ligados a diferentes denominações têm aproveitado para transmitir seu conteúdo também através deles. Por isso, acreditamos que um estudo sobre temas religiosos que aparecem nos games são necessários dentro do campo das Ciências da Religião. Especialmente quando pensamos sobre religião e cultura pop.

Os jogos de videogames são uma demonstração e fazem parte da pós-modernidade, na vasta e diversificada cultura do entretenimento. Constituem

a denominada indústria do videogame com artigos de consumo que vão desde os consoles, os jogos, as roupas e os acessórios dos personagens dos jogos, até cadeiras específicas para quem joga pelo computador. A própria indústria do cinema, tem criado roteiros que giram em torno das narrativas e dos personagens de jogos famosos. Ele também é uma modalidade esportiva, chamada de E-Sports. É uma forma de entretenimento de crianças, adolescentes, jovens e adultos. Muito além de serem meros jogos como os antigos jogos da mesa, estabeleceram-se ao seu redor feiras para a venda e lançamento de jogos e dos seus respectivos apetrechos; encontros e competições que são assistidas ao vivo e via internet. Dela fazem parte os desenvolvedores dos jogos, dos grafismos, dos enredos, das trilhas sonoras, sua produção, as pessoas que vendem e promovem, os competidores e treinadores de campeonatos regionais e mundiais. Quanto ao seu conteúdo existem formatos e enredos diferentes que possibilitam os *gamers* vivenciarem variadas imersões nas narrativas com seus gráficos cada vez mais elaborados e semi-foto-realistas.

Em tudo, pretendemos nos neste artigo mover dentro daquilo o que Flávia Gavi (GAVI, 2013, p. 27 e 45) resumiu da seguinte forma:

[...] a expressão “videogame” é utilizada para o jogo que é criado de forma digital para ser utilizado em aparatos específicos, ou seja, o videogame é um aglomerado de técnicas produzidas com um aparato específico em mente [e] O videogame tem um ritmo e sua temporalidade, em ciclos ou fases, tem potência para ter começo, meio, fim e diálogo para sempre, desde que haja interlocutor para jogá-lo (GAVI, 2013, p. 27).

Portanto, em meio a tanta inovação no campo dos jogos de lazer e de entretenimento e de tantos avanços tecnológicos como na qualidade do visual, os jogos mais complexos entre eles não somente juntam desafios, mas, se conectam por uma narrativa. A princípio um teste de habilidade tátil, do conhecimento de regras, de velocidade de reação, de observação de ambientes virtuais e, eventualmente, de interação entre jogadores e jogadoras, os videogames mais complexos apresentam uma narrativa que conecta toda sequência de desafios e tarefas isolados para uma “viagem”, um “caminho” de um ponto de partida para um ponto de chegada, às vezes, inclusive organizados em diferentes níveis. Nestas narrativas os jogadores e as jogadoras assumem determinados papéis com competências e atributos distintos, mas predefinidos, acompanhados de artefatos a serem escolhidos para vencer os desafios expostos a eles e elas. Muito vezes, organiza-se o

enredo ao redor da narrativa clássica da luta entre o bem e o mal, inseridos em universos fantásticos habitados por heróis, verdadeiros e trágicos, como também de anti-heróis até de vilões e vilãs, todos à disposição do jogador e da jogadora a serem assumidos.

Mencionamos já que apesar de uma grande variedade de possíveis enredos, alguns aparecem com mais frequência, entre eles, narrativas da luta do bem contra o mal ou de escolhas do caminho certo. Trata-se, geralmente, de um imaginário pré-configurado e determinado, e exige-se que os e as participantes compartilhem a sua lógica, às vezes bastante simples, às vezes mais criativa e cheia de opções. No caso desse artigo, estudaremos o enredo do jogo *God of War 4* para indagar em que tipo de narrativa ele se provavelmente se inspirou. Fazemos isso a partir da hipótese que a estrutura desse jogo acompanha uma das formas de narrativas antigas do ocidente, a do caminho, e não somente isso, mas, do *homo viator in monovio* como ele é apresentado pela chamada *tabula cebetis*. O nosso método é baseado num estudo comparativo dos elementos determinantes e características tanto do jogo *God of War 4* como da *tabula cebetis*. O título do artigo por nós proposto – *homo viator ludens in monovio* – quer fazer jus a esta dupla realidade, já que “*ludens*” se refere à prática do “brincar” e “jogar”, “*homo viator*” a tarefa de avançar continuamente vencendo desafios até chegar a um lugar específico e “*in monovio*” que o trajeto determinado não permite caminhos alternativos, no mínimo, quando se pretende “ganhar o jogo”.

Em seguida, organizamos o artigo em três seções: A primeira, *Narrativas do videogame e da religião...*, introduz nos estudos de videogame e possíveis interfaces com a religião; a segunda, *O jogo God of War 4*, apresenta os motivos e aspectos centrais do jogo e a terceira, *A ressurreição do enredo da tabula cebetis num jogo de vídeo*, apresenta o enredo clássico da *Tabula Ceбетis* e o compara com o enredo do jogo *God of War 4*.

Narrativas do videogame e da religião: empréstimos múltiplos no campo da ética e na noção do transcendente

Os estudos de videogame seguem hoje duas linhas, a ludologia e a narratologia. Na ludologia, estuda-se: “[...] o sistema de regras, suas possibilidades formais de interação com o jogador, a realidade e imersibilidade da experiência de jogar” (GAVI, 2013, p. 39). Com outro foco, a narratologia dedica-se ao estudo do videogame a partir do: “[...] ponto de vista da história, em uma visão mais ampla, e vai afirmar que a simulação dos jogos

digitais é calcada por sua narrativa” (GAVI, 2013, p. 39). Nós seguimos neste artigo a segunda linha apesar de que a primeira estabelece também uma interface com o campo religioso pela categoria da experiência.

Como a maioria das novidades eletrônicas, o videogame sofreu rejeições nos meios religiosos, especialmente por realizar enredos sem limites, no que tange o grau da violência necessária para vencer os desafios como forma essencial da solução, os imaginários propostos habitados, por exemplo, por demônios, pela opção de escolher papéis de vilões ou vilãs ou até mesmo as caracterizações de diferentes divindades. Com isso, os jogos de videogame não somente fazem uso de elementos das religiões, mas, avançam sobre o campo clássico das religiões e assumem papéis reservados para elas. Isso vai até além de que S. Brent Plate (PLATE, 2011, p.220-221) menciona quando chega a afirmar que os jogos de videogames se aproximam a religião por criarem “mundos” e “tempos” paralelos, pois, a maioria das narrativas são constituídas por elementos ficcionais e mundos possíveis apenas no jogo. Outra característica que poderíamos encontrar em comum entre a religião e os enredos dos games é, como já foi sinalizado antes, o motivo da peregrinação do religioso igual a peregrinação do jogador em fases distintas do jogo. Semelhante a um peregrino que precisa vencer os desafios que a vida lhe impõe, que versam entre provações e escolhas, ou cedendo aos “vícios” ou mobilizando as “virtudes”, para finalmente chegar na “terra prometida”, na “cidade celestial”, no “céu” ou no “paraíso”. Não muito diferente os ou as *gamers* que para cumprir metas de cada percurso precisam demonstrar virtudes para realizar as “provas”. Ser virtuoso ou virtuosa, nos jogos de videogame, pode passar por um enredo que segue a dicotomia entre o bem e o mal, nos jogos que:

[...] incentivam ao máximo que jogadores escolham um lado, bom ou mau, pois a neutralidade é raramente recompensada. É comum que jogos “punham” jogadores que escolhem o caminho mais fácil da maldade com finais insatisfatórios para suas histórias, enquanto jogadores que escolhem o caminho mais oneroso do bem recebem finais felizes. Isto é retórica processual em seu nível mais trivial: é mais difícil ser bom do que ser mal, mas a recompensa pela bondade faz com que a retidão valha a pena (SANTOS, 2015, p. 135-136).

O motivo da apresentação de uma escolha nestes termos, ou do caminho largo, mal e com finais ruins, ou do caminho estreito, ergo, mais

penosos, com finais recompensadores, reforça a nossa argumentação que a “saga do peregrino” é inerente ao jogo de muitos videogames. Veja em seguida nas primeiras duas figuras, como este aspecto do “penosos” – que requer práticas de penitência – é um elemento *sino qua non* do gênero do imagens de um, dois ou até três caminhos (figs.1e 2).



Figura 1: Peters, G. E. *Die verschiedenen Wege nach dem ewigen Leben oder dem endlosen Verderben!*. Harrisburg, EUA, [1825] [Detalhe: O caminho estreito penoso com pedrinhas afinadas]

Fonte: Library Company of Philadelphia

Portanto, jogos com enredos desse tipo não garantem meramente uma experiência de entretenimento, como também uma reflexão filosófica e moral, que perpassa também questões religiosas e que ajudam na constituição da noção que se precisa julgar que caminho querer escolher para chegar em um determinado lugar. Partindo do pressuposto que em suma a maioria dos e das *gamers* se encontram na faixa etária das crianças e dos adolescentes, podemos afirmar que esse aspecto dos jogos digitais pode contribuir para o desenvolvimento de responsabilidades e competências sociais do ser humano já que o ou a *gamer* somente avança por tomar decisões e fazer escolhas. Até aqui mencionamos, então, primeiros aspectos ou motivos mais gerais, em especial do campo da ética, que as narrativas de jogo de vídeo e religiões possam compartilhar. Um segundo aspecto, é a forma como jogos de vídeo e religiões articulam convicções em relação ao transcendente.

¹ Tradução: “Os diferentes caminhos que levam à vida eterna ou à ruína sem fim”.

Para além da discussão em relação do ato de jogar como um todo, pensando de forma mais especificidade sobre a relação do uso de temas religiosos nos jogos e nos enredos narrativos, para João Marcos Lemos dos Santos, estes temas [...] servem especificamente para fornecer alguma motivação e origem sobrenatural para os inimigos daquela história. [...] Jogos que tratam de temas religiosos podem ser problemáticos porque em muitos casos o único papel que uma igreja ou um Deus pode interpretar em suas histórias é a do vilão (SANTOS, 2015, p. 126).

Santos deixa claro, que o aspecto do transcendente por ele interpretado como “sobrenatural”, é potencialmente, mais conflitante e, no caso, pode levar até a possível rejeição do jogo pela instituição religiosa por causa do acento da sua narrativa religiosa. Mas, mesmo que a maioria dos jogos não introduz enredos como discursos confessionais muito específicos – independentemente do tipo da religião –, registram-se motivos e promovem-se imaginários que pertencem, mesmo que não a uma religião “oficial”, mas, ao campo religioso, como retratos de magos, bruxas, demônios, anjos, fadas, fantasmas e espíritos, mas, também gigantes e anões, unicórnios e dragões ou objetos como portais que ligam esferas, poções mágicas, ritos [de iniciação], amuletos, livros de magia (branca ou negra), varinhas mágicas e estados ou práticas religiosos como redenção, conversão, iluminação, purificação, iniciação, ganhar uma nova vida (!) ou novo nascer, rejuvenescer e divinização [mas, também humanização], etc.²

Uma das razões para esse tipo de reencontros com imaginários religiosos que na sua grande maioria até pré-modernos deve ser o fato que uma narrativa constitutiva ou um enredo principal de jogos de videogame acabam recorrer a narrativas já existentes, pela simples razão de precisar ser facilmente compreensível e plausível. A roupagem pode ser nova, o significado principal da narrativa não precisa, já que ela conecta os elementos, mas, não deve ocupar tanto espaço, que ela apaga ou ofusca os atos lúdicos. Tendo feito essa ressalva, finalizamos com mais uma observação de Gavi que descreve como justamente o aspecto virtual e a dinâmica da interatividade, permitem traduções, releituras recriações, transformações, mas, também revitalizações de símbolos, metáforas, atitudes e dinâmicas religiosos: os imaginários do transcendente e do ciberespaço se comunicam e se fundem:

² No caso do jogo de vídeo escolhido por nós, atua até uma própria divindade.

O videogame, portador de uma das chaves para visitas a multiversos tão específicos e tão simbolicamente ontológicos, permite, pela sua existência como uma imagem interativa e pelo fato de ter edificado seu próprio ciberespaço, uma interface repleta de significados, isto é, sua existência, quando se funde com outras existências, outras realidades e outras metáforas de seus interlocutores, permite a tradução de símbolos em outras realidades. Ou seja, por meio de processos de tradução intersemiótica, os aparatos em sua função lúdica são atores do processo de tradução de narrativas clássicas que podem ser ressignificadas de modo a se conciliarem com a contemporaneidade tecnológica. [...] O jogo digital, através de sua interatividade, pode, por meio de tradução de narrativas, manifestar fábulas e enigmas. Assim, conceitos culturalmente conhecidos pela sociedade podem ser revividos de novas, e muitas, maneiras. E se as simbologias do jogo digital são traduzidas de uma bacia semântica do imaginário, elas também são um processo criativo contínuo. Ou seja, cada novo símbolo revisitado em videogame tem, ele mesmo, seu próprio processo (GAVI, 2013, p. 60-61).

As nossas expectativas se referem especificamente a duas afirmações dessa citação: o videogame em questão manifesta uma narrativa anterior a ele que é revivida, porém, em um processo criativo que envolve até um tipo de bricolagem de narrativas míticas. Depois desse esclarecimento introdutório de possíveis interfaces entre jogos de videogame, o campo religioso e os e as *gamers* apresentamos e explicitamos agora o enredo do jogo *God of War 4*.

O jogo God of War 4: um enredo duplo de redenção e de sabedoria

O jogo, agora na sua quarta edição, tem uma grande popularidade entre *gamers* do console da *Play Station 4*. O seu enredo principal segue o modelo clássico da peregrinação, ou seja, de percorrer um caminho com início, meio e fim. Entretanto, em distinção da narrativa clássica do peregrino que passa por inúmeras dificuldades para chegar à cidade celestial, *God of War 4* relata a peregrinação de um deus que quer se redimir numa jornada e que pelos variados desafios se “purifica” para isso. O jogo acompanha o avanço tecnológico dos *games* e as suas possibilidades, já que não se reduz a vencer desafios através de jogadas simples e sim jogadas que envolvem um mergulho profundo na história. Ele contém cenas que expõem ou revelam uma narrativa, aliás, pontualmente, muito complexa o que gerou longos debates entre os e as *gamers*. Isso é acompanhado, nessa quarta edição, por uma mudança de cenário, porém, com a manutenção do mesmo personagem

principal. Vale destacar que o grafismo também se tornou muito mais elaborado, haja vista que o crescente desenvolvimento tecnológico permite uma evolução expressiva na retratação de cenários e nas personagens que certamente facilita imersão do jogador e da jogadora no jogo e na fundição de mundos e imaginários.

Nas três primeiras edições, o personagem principal, o deus da guerra, Kratos, luta contra os deuses do Olimpo em batalhas recheadas com muita violência. Sua narrativa tem empréstimos muito pontuais da mitologia grega, ou seja, os desenvolvedores do jogo utilizam adaptações de vários mitos ou lendas para os propósitos do enredo, o que acaba sendo, então, um tipo de “releitura” ou “ressignificação” da mitologia grega. Nessa quarta edição, acontece uma mistura de narrativas mitológica entre a mitologia grega, da qual o personagem de Kratos faz parte e a mitologia nórdica, já que os eventos são localizados e desenvolvidos dentro desse ambiente específico. Cabe-nos aqui explicar que no final da trilogia da mitologia grega, das três primeiras edições, Kratos mata todos os deuses do Olimpo, para, posteriormente, tentar o suicídio ao encravar a Lâmina do Olimpo em seu corpo. Entretanto ele é malsucedido, pois, justamente em sintonia com o pensamento mitológico, ele não pode tirar sua própria vida. Kratos acaba andando errante por outras terras distantes, para então descobrir que apesar do mundo grego ter acabado, outros mundos ainda existiam. Isso fica evidente quando se compara o final do jogo três com o início do jogo quatro, que já se inicia em terras nórdicas.



Figura 2: Kratos e Atreus.

Fonte: *God of War 4*, 2018.

Nas terras nórdicas Kratos se relaciona com Faye, uma personagem que faz parte da mitologia nórdica, e que só no final do jogo descobre-se ser uma gigante. Kratos e ela têm um filho, Atreus. Quando o menino tem por volta de 11 anos, Faye falece e tem como desejo final que suas cinzas sejam lançadas no pico mais alto em Jötunheim. O enredo da história é justamente sobre a jornada que Kratos e seu filho Atreus fazem para levar as cinzas de Faye para o pico, a saber o pico mais alto de Jötunheim. Durante essa jornada, muitos desafios precisam ser vencidos por ambos. Os dois contam com a força de Kratos, os conhecimentos de Atreus sobre os deuses nórdicos, que lhe foram ensinados por Faye e com a ajuda de outros personagens que vão aparecendo no transcorrer dos caminhos da jornada. Ao longo da viagem são revelados outros aspectos da mitologia nórdica, cujas lendas são relidas e ressignificadas conforme o propósito do jogo. Além disso, compõem Kratos e Atreus um parceria em que as virtudes físicas de um – Kratos – precisam ser complementadas pelos conhecimentos de outro – Atreus –, para que em determinados momentos hajam avanços no percurso. Como já salientamos anteriormente, nessa jornada o prêmio final não é a chegada a alguma cidade celestial, e sim uma redenção de Kratos, que tenta esquecer o passado recheado de assassinados aos deuses do Olimpo, incluindo o assassinado do seu próprio pai, Zeus. Kratos enfrenta muitas situações que fazem-no repensar a sua existência vida e tenta esquecer seu passado, que ele mesmo considera muito violento. Como não conseguiu se matar no final da edição anterior, e ainda que fosse morto conseguiria voltar do mundo dos mortos, na jornada dessa edição ele quer especialmente esquecer quem era e viver sua vida de forma diferente. Além disso, a jornada demonstra também é uma oportunidade para Kratos e Atreus se conhecerem melhor, bem como conhecerem a história de Faye. Atreus também precisa descobrir que o pai, e por consequência ele mesmo é um deus.

Durante a viagem os dois enfrentam diversos desafios. Entres os desafios estão lutas: contra dragões, helívagos, elfos escuros, lobisomens, tatazelwrns, soldado dos mortos, soldado azul, troll de pedra e o gigante construtor, os irmãos Medi e Magni, filhos de Thor, e com Baldur. Outro desafio a ser vencido é que Atreus adoece durante a jornada o que gera uma mudança momentânea no trajeto do protagonista. Além disso, enfrentam situações como: tetos que descem e os chãos que sobem, escaladas, passagens estreitas e abismos profundos. O resgate de um dos olhos de Mimir é outra aventura. Sua personagem é adaptada da mitologia nórdica e seu ciclo

envolve ser morto pelo próprio Kratos, para a libertação da maldição que o prende a uma árvore, após a decapitação de sua cabeça, que é levada para ser ressuscitada pela deusa Freya. Em outro momento do jogo para conseguir o resgate do olho de Mimir, que é importante, porque é este olho que os ajudará a abrir um dos portais que aparecem no caminho, eles precisam encontrar um baú que está dentro do martelo da estátua de Thor, só que a estátua está dentro da Serpente da Vida. Por isso, eles são engolidos pela serpente e depois vomitados.



Figura 3: Kratos, Atreus, Mimir e a Serpente da Vida.

Fonte: *God of War 4*, 2018.

Mimir, que é um personagem importante porque os ajuda a desvendar muitos mistérios no caminho, após libertado da maldição e ressuscitado se torna apenas uma cabeça que anda dependurada no cinto de Kratos. Outra importante contribuição que eles têm, é da deusa Freya, que em forma de bruxa, conjura vários feitiços para ajudá-los. Os anões Sindri e Brok, que são irmãos e ferreiros, também os ajudam em vários momentos. Além disso precisam de alguns objetos que se tornam fundamentais na caminhada tais como: o machado de Leviatã, facas, arco e flecha, runas protetoras, magias, e as lâminas do caos.



Figura 4: Kratos e Atreus jogando as cinzas de Faye no final da jornada.

Fonte: *God of War 4*, 2018.

No transcorrer da jornada, que acontece em quatro cenários diferentes dos reinos nórdicos: Midgard, Alfheim, Helheim e Jötunheim. Kratos vai se “purifica” de quem era, enquanto Atreus se descobre um deus. Ocorre a humanização do divino e a divinização do humano, tema tradicional e, ao mesmo tempo essenciais, de muitas religiões. São dois processos de transformação de personagens, inversos, mas que convergem no ponto que não levam a um lugar, por exemplo, à cidade celestial, mas, ao encontro de si mesmo. Nestes processos inverso-paralelos, um deus violento, desenfreado, cheio de força física, mas, com pouco autocontrole, enfim, mal, é transformado em alguém melhor; e um garoto que inexperiente e fisicamente mais frágil se reconhece em sua divindade. Kratos eleva suas virtudes enquanto Atreus aperfeiçoa a sua sabedoria. Tudo isso, porém, não tem seu significado em si, mas, os capacita, afinal, a cumprir a sua peregrinação e entregar a cinzas da Faye no lugar adequado, como uma etapa de uma jornada ainda mais longa.

A ressurreição do enredo da tabula cebetis num jogo de vídeo: virtudes, escolhas, níveis e caminhos de autoconhecimento

Quem busca modelos que podiam ter servido como inspiração para este enredo, logo se depara com a amplitude e diversidade do motivo do

caminho – no sentido geral de um processo de amadurecimento, no sentido, espiritual, eventualmente, como peregrinação, no sentido, especial, em narrativas textuais visuais que usam o motivos ou a metáfora do caminho ou da porta literalmente –, já que se trata de um jogo de videogame, também em narrativas visuais. Quais seriam possíveis candidatos? Já que se lida neste jogo de videogame com o mundo de panteões greco-romanos e nórdicos, o motivo do semideus Hércules se apresenta naturalmente como candidato.



Figura 5: Wierix, Jan; Hercules na encruzilhada, 1590

Fonte: <https://commons.wikimedia.org>

O caso específico seria o motivo de “Hércules na encruzilhada” que visualiza a figura de Hércules desafiado a tomar a decisão para escolher entre dois possíveis caminhos. Entretanto, Hércules é apresentado com um *homo viator in bivio*, e não *in monovio*, como é o caso do jogo *God of War 4*. A personagem combina, o enredo não. Com a redução ao motivo de um só caminho precisamos excluir uma grande parte de possíveis candidatos que especialmente no cristianismo dominaram e ocuparam a imaginação: as imagens de dois ou mais caminhos.



Figura 6: O caminho do céu e o caminho do inferno, cerca de 1870.

Fonte: Museu da Imagem, Epinal, França, número do acervo 996-1-987

Como tudo, pertencem a esse gênero, motivos de três, dois e um caminho, entre dos quais nos consideramos os mais relevantes:

- Motivos do *homo viator in trivio*: trata-se talvez de primeiro motivo produzido em alta tiragem, e isso a partir do início do século 19 e até o fim da I Guerra Mundial. As respectivas xilogravuras ou litografias tem nomes como “Nova Jerusalém”, “Caminho para o céu e o inferno”, “Os três caminhos para eternidade” e “O caminho do céu, o caminho do inferno” (fig. 6) e seus centros de produção ficaram na França e na Alemanha, com uma pequena linha particular nos EUA (fig. 1);
- Motivos do *homo viator in bivio*: Este motivo tem três importantes expressões na Antiguidade: o já mencionado motivo de “Hércules na encruzilhada” (cf. fig. 5), o motivo do “ípsilon do Pitágoras” e o motivo bíblico da “porta e caminho estreitos e largos”. Na modernidade foram criadas variações como o luterano “lei e evangelho” e “lei e graça” e o mais celta e anglo-saxão “árvore da vida”, enquanto combinado com galhos mortos e vivos. Todos estes motivos já aparecem na Renascença e sua última expressão originária, foi criada em 1867 por Charlotte Reihlen;
- Motivos do *homo viator in monovio*: É a mais antiga variante do gênero. Pertencem a este grupo três motivos: o “labirinto” que

aparece na Creta ao redor de 1.200 a.C., o motivo bíblico da “escada de Jacó” e o modelo da *Tabula Cebetis* (fig. 7), criado entre os séculos I e II da nossa era (ALONSO, 2018, p. 66)³.

Pelo formato do enredo do jogo de videogame *God of War 4* especialmente os modelos do tipo *monovio* devem ser considerados, mas, os motivos do “labirinto” e da “escada” de Jacó não cabem tão bem, já que o primeiro descreve diversos becos-sem-saída como parte de um único caminho certo e o segundo ainda integra o elemento de ascensão. Resta o motivo da *Tabula Cebetis*.



Figura 7: Tabula Cebetis

Fonte: Rijkmuseum, Amsterdã, Holanda. Número de objeto: SK-A-2372

A *Tabula Cebetis* é uma narrativa pré-cristã do início da Antiguidade tardia, provavelmente, ao redor de 250 d.C. (cf. o texto na sua íntegra em Tebano, 2012 ou Silva, 2012) em que posteriormente foi adaptada a era cristã inclusive, posteriormente, em combinação com o modelo do “Caminho largo e estreito” (PACEWICZ, 2010, p. 83-109 e especialmente SCHLEIER, 1975).

³ ALONSO (2018, p. 70) apresenta a discussão se A *Tabula Cebetis* representa um *monovia* ou *bivvia*: “A *Tabula* menciona claramente a existência de um caminho verdadeiro. Joly (1963, p. 40-41) reconhece que o texto não menciona duas vias, mas que a segunda, a via do prazer, está como que subentendida. Pesce (1982, p. 14) discorda dessa interpretação da presença da temática das duas vias. Para ele, há um único percurso e a escolha consiste em prosseguir o caminho único que conduz à verdadeira Cultura ou parar no meio do trajeto.”

Originalmente, portanto, o texto não era cristão e articulava um percurso a ser percorrido e cuja progresso e avanço depende de decisões referentes a vícios e virtudes (SIDER, 1990. p. 1-18). Silva (2012, p. 3) apresenta o seguinte esboço:

I. Narrativa da moldura: o enigmático quadro de figuras no santuário de Cronos e a aparência do velho (cap. 1-2)

II. O Mito: Interpretação dos Tabula (Capítulos 3-32)

1. Primeira passagem pela imagem: Libertação progressiva da ilusão sobre o que é realmente bom (capítulos 3-29)

1.1 Aviso preparatório para vigilância: Sobre o significado existencial da compreensão (capítulos 3-4.1)

1.2 Ao entrar na “vida”: as instruções do daemon e a poção da decepção (capítulos 4.2-6.1)

1.3 No primeiro anel da parede: Sob a influência dos sentidos (cap. 6-8)

1.4 Indulgência e as conseqüências (cap. 9-11)

1.5 No segundo anel da parede: No reino do espírito (cap. 12-16)

1.5.1 Os “educados” no campo da educação falsa (cap. 12-14)

1.5.2 O caminho intransitável para a verdadeira educação (cap. 15-16)

1.6 Sobre a verdadeira educação no terceiro anel da muralha: Para o lar dos bem-aventurados - para uma vida de conhecimento e virtude (cap. 17-20)

1.7 Acrópole: No auge da felicidade (cap. 21,122,1)

1.8 Revisão: As lutas que passaram (cap. 22,2-23,4)

1.9 Progresso como um caminho de volta acompanhado pelas virtudes (cap. 24-25)

1.10 Ponto final: a Vida em liberdade (Cap. 26)

1.11 Os fracassos na violência dos vícios e dificuldades (Cap. 27-28)

1.12 O papel mediador das opiniões (Cap. 29)

2. Segunda passagem no quadro: Vida de acordo com as advertências do Daimonions (cap. 30-32)

III O Logos Socrático: aplicação às questões éticas (33-41)

1. Benefícios e perigos da aprendizagem (33-35)

2. Da boa vida e da morte (36-38)

3. De riqueza (39-41)

A proposta para quem percorre o caminho desenhado pela *Tabula Ceбетise* é alcançar uma liberdade interna, a serenidade, a *sophrosyne*, um estado interno capaz de viver em um mundo de desafios e tentações sem perder seu caminho, por ter superado as tentações da “falsa erudição”, resultado dos

enganos da razão, uma segunda fase que segue uma primeira caracterizada pelos equívocos dos sentidos.

A Falsa Erudição, que a maioria dos homens considera a Verdadeira Erudição e bom governo da vida, acha-se junto ao pórtico pelo qual se acede ao segundo recinto. Muitos (poetas, oradores, músicos, astrólogos, geómetras, filósofos, etc.) seguem-na cegamente ao encontro das Opiniões, as quais tudo farão para que aqueles que beberam a bebida do engano persistam no erro. Assim será, até que enveredem pelo caminho da Verdadeira Erudição e bebam a poção virtuosa mercê da qual serão purgados dos vícios que os desfeiam e expulsarão de si as opiniões e a ignorância. A senda que leva à Verdadeira Erudição é escarpada e estreita, com precipícios, todavia, os peregrinos que, em virtude do auxílio da Continência e da Tolerância, logrem superar as dificuldades, atingirão um *locus amoenus* onde reina a serenidade, a partir do qual poderão aceder a uma porta que comunica com a morada dos Bem-Aventurados (PEDRAZA, 2013, p. 107).

Assim, sai da esfera da falsa erudição para, depois de uma última passagem íngreme e de difícil acesso, entrar na esfera da verdadeira erudição:

Ali residem todas as virtudes. À porta, uma mulher de meia-idade, vestida de forma singela, em equilíbrio não sobre uma esfera (como a Fortuna), mas sobre um cubo, encarna a Verdadeira Erudição. Ladeiam-na a Verdade e a Persuasão, duas das suas filhas. Delas os peregrinos recebem confiança e ânimo livre de todo o temor. Acha-se no exterior do recinto para dar a beber, aos que ali vão chegando, uma medicina purgativa da ignorância e do erro que a Impostura lhes serviu. Precisam ainda de expulsar a Arrogância, a Gula, a Arrogância, a Ira e a Avareza. Uma vez purificado, o viandante é convidado a entrar e a conviver com as Virtudes (as irmãs Fortaleza, Justiça, Bondade, Temperança, Modéstia, Liberdade, Continência e Clemência), as quais o conduzem ante a Felicidade ou Bem-Aventura, que ele encontra no cume, sentada num trono. Aquele que alcança esse lugar, tornando-se senhor de si mesmo e nada temendo, será coroado como vencedor, permanecendo próspero e bem-aventurado, podendo ir onde bem entender (PEDRAZA, 2013, p. 108).

Fica evidente o propósito inicial mais filosófico e não religioso.

As coisas cruciais acontecem na tabula nos portões, ao passar de um estágio para o outro. Em frente ou no portão estão o daimon [...] e a “decepção” [...], no primeiro anel da parede; a “ilusão” [...] no segundo anel da parede; a “educação” no terceiro anel da parede [...]; finalmente, a Eudaimonia fica

na entrada da Acrópole [...]. Isso é uma indicação de que a tabula não se concentra no processo de aprendizagem da vida, mas começa a partir de pontos, limites que precisam ser ultrapassados no caminho para a compreensão da vida. Pode-se chamar a tabula de pedagogia das transições: deve-se mostrar como ir de uma área para outra (HIRSCH-LUIPOLD, 2005, p. 123).

O texto original grego era conhecido durante toda época medieval. A primeira tradução ocorreu em 1497 para o latim e depois da tradução para o alemão (1499) seguiram muitas outras tradições para todos idiomas europeus.

Ambrósio Morales, cronista do rei Filipe II de Espanha, ao comentar uma versão livre do texto grego, [...] já traduz também o significado desta alegoria em termos cristãos: às três categorias de pessoas, no paradigma de Platão, movidas respectivamente pelos sentidos, pela razão e pelas virtudes, correspondem os pecadores, os justos e os perfeitos, com a ressalva de os justos poderem também alcançar a *morada dos bem-aventurados* – *beatorum domicilium* / εὐδαιμόνων οἰκητήριον (SILVA, 2012, p. 2).

O caso de Morales (1513-1591), historiador espanhol e a partir de 1574 cronista de Castela, evidência que a cristianização do enredo ocorre quase de forma paralela a reintrodução do texto original. Assim não surpreende, que os jesuítas integraram a *Tabula Ceбетis* no seu *Ratio Studiorum* (1599) e que na formação humanista – por exemplo alemã – a sua leitura era obrigatória até as primeiras décadas do século 19, nos dois casos, inclusive por ser escrita em um grego acessível. Já nos séculos 15 e 16, houve primeiras representações visuais por pintores como Erhard Schön, Hans Holbein e Lambert Sustris (WEDDIGEN, 2005, p. 98, 99). Somente no século 20 a *Tabula Ceбетis* saiu das escolas e das orientações morais religiosas, o que resultou no mínimo em nível popular em um esquecimento geral. Apesar, que o motivo une todos os elementos para fazer parte do imaginário humano sedimentado e presta a ser atualizado. Essa atualização ocorreu justamente nos jogos de videogame, sem anúncio, e em grande parte provavelmente, despercebido. Quais são então os pontos de contato entre o modelo da *Tabula Ceбетis* e jogos como *God of War 4*? Apontamos cinco aspectos de conteúdo e um aspecto formal.

Primeiro, já falamos do elemento mais geral e amplo, o de um caminho que deve ser percorrido. André Domingos dos Santos Alonso (ALONSO, 2018, p. 67) aponta um detalhe que chama a nossa atenção: toda a apresentação da *Tabula Ceбетis* no templo de Cronos é feita por um estrangeiro para estrangeiros: “A figura do ξένος poderia indicar o fato de que,

na presente vida, estamos apenas de passagem (περιπατοῦντες), não temos aqui nossa pátria, nosso destino final. É um percurso.” Concordamos com isso parcialmente, enquanto se entende que o percurso em si é importante e que as passagens são múltiplas. Entretanto, a ideia de um ser humano que vive “de passagem” – assim entendemos a explicação “não temos aqui nossa pátria” – parece nós não parte do enredo original da *Tabula Cebetis*, porém, em certa proximidade às suas releituras cristãs posteriores. Portanto, este caminhar aponta para o amadurecimento na vida – o que é exatamente o nome do primeiro recinto que contém os dois outros recintos: *bios* [ou vida]. Na *Tabula Cebetis* o progresso do caminhante é acompanhado pelo seu aumento de idade, especial, da adolescência até maturidade. Em *God of War 4* o tema aparece paralelamente em duas versões, no caso de Kratos pelo processo da humanização de um deus, no caso de Atreus como processo da divinação de um ser humano. Estes processos, de fato, não são completados pelo deslocamento ou pela chegada a um local como alvo final de uma peregrinação, mas, a chegada é resultado dos próprios processos. Da mesma forma, não era o objetivo original da *Tabula Cebetis* de viver em lugar perfeito, mas, de poder viver perfeitamente em qualquer lugar, operando a suas virtudes, a viagem de Kratos e Atreus não terminará no pico da montanha.

Segundo, devemos falar das referências mitológicas. Nas suas primeiras três versões, o jogo era localizado dentro de um enredo com referências à metodologia greco-romana. Mesmo que na sua quarta versão estas antigas memórias se limitam à figura principal do jogo, Kratos, ela ainda é visível e pertence ao DNA do jogo. O mesmo caso representa a *Tabula Cebetis* que se encontra no templo de Cronos ou Apolo, para explicar o caminho ideal do ser humano dentro esse imaginário mitológico.

Terceiro, o jogo acompanha, pontualmente, um aspecto do desenvolvimento posterior da *Tabula Cebetis*, a sua crescente integração ou mesclagem com narrativas cristãs, especialmente, bíblicas.⁴ Em *God of War 4* isso ocorre por meio de citações de motivos. Por exemplo, o momento que Kratos e Atreus precisam entrar no estômago da Serpente da Vida, remete a narrativa bíblica de Jonas, que vai parar no estômago do grande peixe. O próprio nome “Serpente da Vida”, remete a imagem da serpente erguida por

⁴ Alguns autores como Arthur Pacewicz destacam a importância de termos como *μετάνοια*, *ἀπατή*, *κάθαρσις*, *πόνος* ou *τιμωρία* (arrependimento, engano, purificação, dor ou punição) no texto original grego, e concluem que se trata desde o seu início de um texto neoplatônico para iniciantes da fé cristã.

Moisés, narrada no livro bíblico de Êxodo. O movimento da figura de Kratos, pode ser lido como uma analogia à encarnação, e Atreus se descobrir um humano deus, no mínimo tem seu ponto de contato com a própria história Jesus, enquanto é considerado a face humana de Deus. O tema da divinização, tem a sua analogia na *theosis*, tema central do cristianismo oriental (mas não do cristianismo ocidental). O motivo da árvore da vida no templo de Týr que tem os nove caminhos que levam a todos os reinos nórdicos, é um motivo compartilhado entre muitas religiões, por exemplo, celtas e germânicas, como também judaico-cristão, segundo Gênesis 3.

Quarto, e em distinção de todas as outras expressões do gênero dos caminhos, o *homo viator in monovio* na *Tábua Cebetis* passa por níveis diferentes, no caso, por três, e ele se move até chegar ao próximo nível no nível anterior. O que muda de forma expressiva é número de níveis, no caso do jogo *God of War 4* se tratam de dezoito. Também é correto afirmar, que os dezoito níveis não focam em dezoito desafios diferentes, já que na *Tabula Cebetis* se lida primeiro, com os sentidos, depois, com a razão e, finalmente nas virtudes. Entretanto, a ideia de subir no nível continua sendo um elemento chave do enredo. Em *God of War 4* há vários ambientes e cenários que os personagens principais, Kratos e Atreus vão passando para chegar no seu objetivo final, num processo de constantes idas e vindas pelos reinos da mitologia nórdica. Em cada cenário eles precisam enfrentar desafios para superar aquele cenário, e poder viajar para o outro, ou ainda, juntar, em cada cenário objetos que os ajudarão nos cenários seguintes. Se um desses objetos foi esquecido, eles precisam voltar ao ambiente do qual deveriam ter pego. Ou seja, há um destino final com uma missão, todavia, essa viagem não é constantemente para frente, em alguns momentos pode se revelar em retrocessos no caminho. O (a) jogador (a) sabe que sua meta é conseguir vencer todos os desafios da jornada para poder jogar as cinzas de Faye do pico de Jötunheim.

Eventualmente, temos ainda um segundo elemento estruturante. Alonso (ALONSO, 2018, p. 69) aponta: “Antes de nela entrar, cada um recebe da parte do Daímon a indicação do caminho para a salvação e a felicidade. O Daímon é um ancião, símbolo, como dissemos, da sabedoria prática. A figura do *Δαίμων* remete”. De fato, não existe jogo de videogame sem um tipo de orientação externa que nos introduz às suas particularidades e seus significados, as regras que regem o seu espaço e as formas adequadas de se mover nele. O Daimon também articula um sentido superior desse caminhar que no jogo do videogame é traduzido como a tarefa a ser cumprido para

“zerar” o jogo. Finalmente, a “[...] *Tabula* não tem caráter preceituador, mas se mantém sempre no nível dos princípios gerais e é o princípio, por assim dizer, primeiro da moral da *Tabula* é que existem o bem, o mal e as coisas indiferentes” (BARBONE apud ALONSO, 2018, p. 76). De forma igual o jogador ou a jogadora do jogo *God of War 4* é introduzido em um mundo do bem e do mal no qual as mitologias citadas não dão o sentido, mas, a moldura para essa concepção mais genérica.

Considerações Finais

A nossa comparação não pretendia afirmar que o enredo clássico e depois o enredo cristianizado da *Tabula Cebetis* sejam os únicos contribuintes para a construção do enredo do jogo de videogame *God of War 4*. Na pós-modernidade, formas e desenhos não seguem mais unicamente o caminho clássico e único da citação, da releitura e do desenvolvimento de referências de somente um único espaço cultural, mas referenciam diversos mundos até então não conectados como o secular e o religioso, e mitologias distintas e originalmente independentes uma da outra. Mesmo assim, acreditamos que o conjunto de correspondências neste artigo reunido justifica a consideração da *Tabula Cebetis* como uma influência estruturante importante, tanto em relação a forma, quanto a diversos aspectos do seu conteúdo. Consideramos o fenômeno um reaparecimento um tanto inesperado, porém não incompreensível: enredos clássicos são em todas as artes relidos e, nos mundos do cinema e dos jogos de videogames, isso não ia ser diferente. Pensando bem, o modelo do enredo da *Tabula Cebetis* era uma aposta perfeita, por ser um enredo importante em uso no ocidente por mais ou menos 1.770 anos, “orientando” então hoje em dia a mesma faixa etária de adolescentes até jovem adultos de encontrar um caminho.

Fora dessa analogia formal específica, impressiona a densidade de citações de motivos mitológico-religiosos heterogêneos, parcialmente, mágicos. O aspecto mitológico até tem uma interface com o mundo de vida que deu origem a *Tabula Cebetis*. Já o elemento mágico não encontra correspondência na *Tabula Cebetis*, seja em sua versão protocristã, seja em sua versão cristã. Enquanto o título do jogo – *God of War 4* – deu inicialmente a entender que a palavra “Deus” articularia, em primeiro lugar, um agente bem-sucedido, os detalhes de jogo com suas complexas dinâmicas de humanização e divinação dos seus caracteres principais, e temas como da morte e da revitalização conduzem seus jogadores e suas jogadoras para um mundo fantástico como

muito elementos religiosos. Não é totalmente evidente se conhecimentos religiosos favorecem um jogador ou uma jogadora no cumprimento dos desafios e das tarefas, mas certamente, precisam aceitar mergulhar num enredo mítico-religioso com aspectos mágico. O efeito disso sobre a ou o *gamer* em relação a sua visão do mundo “real” ou fora do ambiente do videogame, não era assunto da nossa pesquisa. Mas, restam perguntas para estudos futuros: *videogames* com enredos mágico-míticos abrem a imaginação para categorias como do transcendente ou preparam ou facilitam até a integração de práticas religiosas nas vidas de *gamers*? E, se for o caso, pode se afirmar que há uma relação entre tipos de enredos, por exemplo, mais ou menos mágico-míticos e sincréticos, e o tipo da preferência ou aceitação religiosa, por exemplo, religiões que enfatizam mais uma oposição em vez de relação integrada entre o sobrenatural e o natural, entre o puro e o impuro, entre o santo e o pecaminoso, entre o divino e o humano?

Referências

- ALONSO, André Domingos dos Santos. “*Cebetis tabula e enchiridion: interseções*”. In: **Prometeus**, Rio de Janeiro, ano 11, n. 27, p. 63-79 (maio/ago. 2018).
- BARLOG, James M. **God of War: O romance oficial**. São Paulo: Editora Europa, 2018.
- BRUNI, Paolo. **Apontamentos para uma estética do videogame**. XI Seminário SJEEC, Maceió, 2015, p. 71-79.
- CALDAS, Carlos (org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Editorial, 2015.
- GAVI, Flávia. **Videogames e Mitologia: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Nova Iguaçú: Marsupial Editora, 2013.
- HIRSCH-LUIPOLD, Rainer et al. [eds]. **Die Bildtafel des Kebes: Allegorie des Lebens**. Introdução, tradução e comentários de Rainer Hirsch-Luipold, Reinhard Feldmeier, Barbara Hirsch, Lutz Koch, Heinz-Günther Nesselrath. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2005.
- JOLY, Robert. **Le Tableau de Cébès et la philosophie religieuse**. Bruxelles-Berchem: LATOMUS, 1963.
- PACEWICZ, Artur. “The Tabula of Cebes as an Example of Allegorical Popularization of Ethics in Antiquity”. In: **Peitho. Examina Antiqua**, Poznan, Polônia, ano 1, n.1, p. 83-109 (2010).
- PEDRAZA, Pilar. “La Tabla de Cebes: un juguete filosófico”. In: **Boletín del Museo e Instituto Camón Aznar**, v. 14, p. 93-110 (1983).
- PESCE, Domenico. **La tavola di Cebete**. Brescia: Paideia Editrice, 1982.
- PLATE, S. Brent. **Religion is Playing Games: Playing Video Gods, Playing to Play**. Londres: Equinox Publishing, 2011, p. 214-228.

SANTOS, João Marcos Lemos dos. Jogadores nas mãos de um CPU irado: Temática teológica e retórica processual em videogames. IN CALDAS, Carlos. (Org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo Editorial, 2015, p. 121-140.

SCHLEIER, Reinhart. **Tabula Cebetis oder Spiegel des menschlichen Lebens**. Studien zur Rezeption einer antiken Bildbeschreibung. Berlin: Gebrüder Mann Verlag. 1975.

SILVA, Manuel Augusto Naia da. “Esboço do Quadro de Cebes”. In: **Cultura: Revista de História e Teoria das Ideias** [On-line], Vol. 30, p. 1-8 (2012). Acesso em: 03 março 2020. Acesso em: DOI: <https://doi.org/10.4000/cultura.1695>.

TEBANO, Cebes. **Tábua ou quadro da vida humana**. Tradução: António Teixeira de Magalhães. Introdução e notas de Manuel J. Gandra. Centro Ernesto Soares de Iconografia e Simbólica. Mafra, Portugal, 2012.

WEDDIGEN, Tristan. “Italienreise als Tugendweg: Hendrick Goltzius’s *Tabula Cebetis*”. In: **Nederlands Kunsthistorisch Jaarboek**, Amsterdã, Holanda, vol. 54, p 90-139 (2005).

Referências iconográficas

Figura 1: PETERS. Die verschiedenen Wege nach ewigen Leben oder dem endlosen Verderben, Harrisburg, G.S: [1835]. In: Página da Library Company of Philadelphia, EUA. Disponível em: < <https://www.flickr.com/photos/library-company-of-philadelphia/2919843821/> >. Acesso em: 20 ago. 2020. Sem restrições de publicação.

Figura 2: GOD of War 4. SIE Santa Monica Studio, 2018. Jogo Eletrônico. Disponível em: < <https://wallpapersite.com/games/god-of-war-kratos-atreus-collectors-edition-playstation-4-13190.html> >. Acesso em: 20 ago. 2020.

Figura 3: GOD of War 4. SIE Santa Monica Studio, 2018. Jogo Eletrônico. Disponível em: < <https://www.gameforfun.com.br/como-completar-100-o-god-of-war/> >. Acesso em: 20 ago. 2020.

Figura 4: GOD of War 4. SIE Santa Monica Studio, 2018. Jogo Eletrônico. Disponível em: < <https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2020/01/god-of-war-cory-barlog-quer-contar-a-historia-de-kratos-e-a-mac-de-atreus.jpg.webp> >. Acesso em: 20 ago. 2020.

Figura 5: WIERIX, Jan. Hercules na encruzilhada, 1590. In: Wikipedia. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hercules_at_the_crossroads#/media/File:Hercules-crossroads-wierix.jpg >. Acesso em: 20 ago. 2020. Sem restrições de publicação.

Figura 6: S. N. O caminho do céu e o caminho do inferno, Epinal, [1870]. Do acervo do Museu da Imagem, Epinal, França, número do acervo 996-1-987. Publicação autorizada pelo museu.

Figura 7: Tabula Cebetis, 1573 [The Tabula of Cebes or The Journey of Human Life]. In: Rijkmuseum, número de objeto: SK-A-2372 Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10934/RM0001.COLLECT.4688> >. Acesso em: 20 ago.2020. Sem restrições de publicação.

Submetido em: 21-6-2021

Aceito em: 15-3-2022