



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

ROSANA VIVIAN SCHULZE

**O MITO DE ÍCARO NO JOGO DEUS EX:
HUMAN REVOLUTION**

Londrina
2020

ROSANA VIVIAN SCHULZE

**O MITO DE ÍCARO NO JOGO DEUS EX:
HUMAN REVOLUTION**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. André Azevedo da Fonseca

Londrina
2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de
Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

S391m Schulze, Rosana Vivian.
O MITO DE ÍCARO NO JOGO DEUS EX: HUMAN REVOLUTION / Rosana Vivian Schulze. - Londrina, 2020.
99 f. : il.

Orientador: André Azevedo da Fonseca.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020.
Inclui bibliografia.

1. Imaginação Social - Tese. 2. Imaginário Tecnológico - Tese. 3. Deus Ex: Human Revolution - Tese. 4. Mitocrítica - Tese. I. da Fonseca, André Azevedo . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 316.77

ROSANA VIVIAN SCHULZE

**O MITO DE ÍCARO NO JOGO DEUS EX:
HUMAN REVOLUTION**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da
Fonseca
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Rodolfo Rorato Londero
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Hertz Wendell Camargo
Universidade Federal do Paraná - UEL

Londrina, 27 de março de 2020.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a **Deus**, pela dádiva da vida e por me permitir realizar tantos sonhos nesta existência. Obrigado por me permitir errar, aprender e crescer, por Sua eterna compreensão e tolerância, por Seu infinito amor, pela Sua voz “invisível” que não me permitiu desistir. À Ele todo louvor e toda a glória.

Aos meus pais, **Ivo e Joana**, por todos os ensinamentos que me propiciaram ao longos anos. Desde os puxões até os aconselhamentos sobre minha carreira e meu futuro. Obrigada por estarem sempre presentes para me confortar nos momentos de dúvida e de frustrações, obrigada por sempre me apoiarem e me lembrarem que eu sou capaz de atingir tudo que almejo.

A minha irmã **Karen**, que sempre que pode, mesmo de longe, lia e relia todos os artigos e pedaços da dissertação, sem entender nadinha do assunto. Ao meu irmão **Neto**, que garantia que a Coca sempre estivesse gelada nas madrugadas criativas.

Ao amor da minha vida, **João Paulo**. Aquele que chegou em um momento tão conturbado, quando eu já estava desistindo de tudo, mas que acalmou todas as tempestades. Esteve comigo em todos os momentos, me dando força, me dando coragem, ficando acordado até altas horas pra me motivar, contando páginas, procurando figuras. Por cada abraço apertado, por cada palavra de carinho, por cada sorriso, por cada olhar. “Doin’it for us!” Obrigada querido. Essa dissertação também é sua. Te amo!

Ao meu professor e orientador **André Azevedo da Fonseca** que me acompanhou durante esta jornada. Obrigado, mestre, por exigir de mim muito mais do que eu imaginava ser capaz de fazer. Cada palavra de incentivo e confiança deram dimensão a este trabalho. Manifesto aqui minha gratidão eterna por compartilhar sua sabedoria, o seu tempo e sua experiência.

Aos professores, funcionários e colegas do Programa de Mestrado em Comunicação, em especial ao **Prof. Dr. Miguel Luiz Contani**, pelas aulas de semiótica e pelas palavras encorajadoras durante o curso. Aos professores **Prof.^a Dr.^a Rosane Fonseca de Freitas Martins** e **Prof. Dr. Rodolfo Londero Rorato** pela participação na banca de qualificação, pelos conselhos e principalmente, pela solicitude e solidariedade perante minhas dificuldades. E a **Prof.^a Dr.^a Márcia Neme Buzalaf** e **Prof. Dr. Alberto Carlos Augusto Klein**, pela incontáveis horas de ensinamentos, meu muito obrigada.

A **Michele**, companheira de orientação, de choradeiras, de discussões. Amiga para todas as horas, nos momentos bons e ruins. As horas na salinha do mestrado compensaram.

Aos amigos que me ouviram falar por horas e horas sobre Deus Ex e jogos. **Talyson Schitkoski, Danny Porto, Vinny Rezende, Zanah e Thunder, Fernanda Torres e Leo Andrade**. Obrigada pelos inúmeros conselhos, frases de motivação e puxões de orelha. As risadas e partidas que vocês

compartilharam comigo nessa etapa tão desafiadora da vida acadêmica, também fizeram toda a diferença.

Ao **Luke**, por sua energia incansável e abraços reconfortantes.

As amigas, **Vilmara Russo** e **Camila M. G. de Souza**. Sem vocês, essa jornada teria sido bem mais difícil.

A **CAPES**, pela concessão de bolsa de mestrado durante estes dois anos da minha pesquisa.

“Apesar do nosso êxito como acadêmicos ser avaliado pela qualidade das nossas publicações e não pelas nossas pontuações no Tetris e Quake, essa qualidade é também, pelo menos para a maioria, um resultado indireto das nossas capacidades enquanto jogadores.”
(Espen Aarseth)

SCHULZE, Rosana Vivian. **O Mito de Ícaro no jogo Deus Ex: Human Revolution**. 2020. 98 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2020.

RESUMO

Deus Ex: Human Revolution é um game ambientado num futuro próximo, no ano de 2027, em um ambiente distópico e *cyberpunk* controlado por grandes corporações, no qual o personagem adquire habilidades sobre-humanas por meio da tecnologia de aprimoramentos do corpo. O objetivo desta pesquisa é analisar as mitologias manipuladas na narrativa do jogo, partindo da hipótese de que o mito de Ícaro nos oferece uma chave de interpretação para os dilemas éticos e políticos apresentados ao jogador. Para tanto, realizamos uma análise mitocrítica dos símbolos ressignificados na narrativa de Adam Jensen. Como resultado, identificamos um conjunto de representações e símbolos arquetípicos, constatando que o mito foi deliberadamente explorado para construir esse mundo ficcional e fomentar a discussão ética sobre o potencial, os limites e as consequências do abuso da ciência.

Palavras-chave: imaginação social; imaginário tecnológico; Deus ex: human revolution; Ícaro; mitocrítica.

SCHULZE, Rosana Vivian. **The Icarus Myth in the game Deus Ex: Human Revolution**. 2020. 98 p. Dissertation (Master's degree in Communication) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2020.

ABSTRACT

Deus Ex: Human Revolution is a game set in the near future, in the year 2027, in a dystopian and cyberpunk environment controlled by large corporations, where the main character acquires superhuman abilities through augmentation technology. The aim of this research is to analyze the manipulated mythologies in the game's narrative, based on the hypothesis that the myth of Icarus offers us a key to interpret the ethical and political dilemmas presented to the player. Therefore, we use the mitocritical analysis of the re-signified symbols in Adam Jensen's narrative. As a result, we identified a set of archetypal representations and symbols, verifying that the myth was deliberately explored to build this fictional world and to instigate ethical discussions about the potential, the limits and consequences of the abuse of science.

Key words: social imagination; technological imaginary; Deus ex: human revolution; Icarus; mitocritic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Pôster promocional do jogo Deus Ex: Human Revolution.....	14
Figura 2 – Contraste entre os estilos arquitetônicos, o novo e o velho	22
Figura 3 – A primeira, quadro de Rembrandt. A segunda, a releitura feita para Deus Ex: Human Revolution	32
Figura 4 – As diferenças entre aqueles que são a favor dos aprimoramentos e dos que não são.....	33
Figura 5 – Um dos símbolos presentes na análise: as asas de Ícaro	47
Figura 6 – Estátuas de Dédalo e Ícaro, colocadas sob pedra usada para o voo, na ilha de Creta	56
Figura 7 – Adam Jensen sonhando com as asas de Ícaro no trailer de Mankind Divided.....	63
Figura 8 – Livro encontrado dentro da sala de David Sarif com o título Daedulus Complex.....	65
Figura 9 – Detalhe da porta do armário em Mankind Divided	66
Figura 10 – Aprimoramentos: Icarus Landing Fall e Icarus Dash.....	68
Figura 11 – Adam Jensen e ao fundo asas de lâmpadas em Mankind Divided	69
Figura 12 – Marca da empresa Sarif Industries.....	73
Figura 13 – Marca dos ativistas da A.R.C.	74
Figura 14 – Pôster dos ativistas da A.R.C.....	75
Figura 15 – Manifestação artística moderna na ilha de Icária e a queda de Ícaro	76
Figura 16 – A Queda de Ícaro, pintura decorativa no Museu do Louvre	80
Figura 17 – Oceano e personagem afundando.....	84
Figura 18 – O “renascimento” de Jensen em meio aos destroços no mar	85
Figura 19 – O pôr do sol em Deus Ex: Mankind Divided que marca o fim do mito	87

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

A.R.C.	Coalisão de direitos dos aprimorados
DX: HR	Deus Ex: Human Revolution
DX: MD	Deus Ex: Mankind Divided
IA	Inteligência Artificial
UNATCO	United Nations Anti-Terrorist Coalition

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 A PEDAGOGIA DO TRANSMANISMO	17
1.1 HISTÓRIA E NARRATIVA	26
1.2 O NEORENASCENTISMO TECNOLÓGICO	28
2 DO IMAGINÁRIO AO MITO	38
2.1 DO MITO E NARRATIVA	39
2.2 DO ARQUÉTIPO AO SÍMBOLOS	42
2.3 DOS MITOS À MITOCRÍTICA	45
2.4 DA ANÁLISE DOS SÍMBOLOS	50
3 ÍCARO: O PRIMEIRO HOMEM TECNOLÓGICO	53
3.1 MITOS E TECNOLOGIAS.....	54
3.2 DÉDALO E ÍCARO EM DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	61
3.3 AS ASAS	68
3.4 ASCENÇÃO	77
3.5 QUEDA	79
3.6 O OCEANO, O MAR	82
3.7 O SOL.....	85
CONCLUSÃO	89
REFERÊNCIAS	93

INTRODUÇÃO

I never asked for this! ou “Eu nunca pedi por isso!” Essa é a frase icônica que assombra o personagem de Adam Jensen no jogo *Deus Ex: Human Revolution* (DX:HR) e caracteriza o conflito existente dentro dele: a dualidade entre o homem e máquina. O desejo humano de adquirir novas capacidades é tão antigo quanto a nossa própria espécie. Buscamos expandir os limites de nossa existência, contornando os obstáculos e as limitações à vida, ao desenvolver tecnologias que tornassem possíveis a sobrevivência. Este fascínio pela tecnologia, pelas máquinas e pelos seres autômatos já se faz presente no imaginário humano há longa data.

A franquia conhecida como *Deus Ex Universe* consiste em uma série de jogos eletrônicos, quadrinhos, filmes, contos e romances (*novels*) que representam um mundo futurístico conspiracional controlado por grandes corporações, em um ambiente distópico e *cyberpunk*, no qual as personagens possuem habilidades sobre-humanas conhecidas como “*augmentation*”, “*human augmentation*”, ou simplesmente, próteses ou aprimoramentos humanos.

O título se origina da expressão latina *deus ex machina* – que significa “Deus surgido da máquina”, frequentemente utilizada na literatura para indicar uma solução inesperada ou improvável. Em entrevista à revista RPGfan, em 1998, o diretor e produtor do primeiro jogo, Warren Spector afirma que o nome escolhido faz referência as facções no jogo que aspiram os poderes divinos, mas também satiriza o uso do modelo “*deus ex machina*” e outras técnicas falhas de escrita do enredo para criação dos jogos nos anos 90 (WEBBER, 1998).

Existem quatro jogos completos para PCs e consoles: *Deus Ex* (2000), *Deus Ex: Invisible War* (2003), *Deus Ex: Human Revolution* (2011) e *Deus Ex: Mankind Divided* (2016). A franquia conta também com o jogo spin-off¹ *Deus Ex: The Fall* (2013), desenvolvido para celular e mais tarde para PC; além de livros e novelas como *Deus Ex: Icarus Effect* (2011), *Deus Ex: Fallen Angel* (2014) e um quadrinho sobre os acontecimentos de *Deus Ex: Human Revolution*. Além do romance *Deus Ex:*

¹ *Spin-off*, também chamado de derivagem, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente (SIGNIFICADOS, 2019, s.p.). Podendo se aprofundar na história de um dos personagens da obra original, uma versão alternativa, ou até mesmo em um grupo de personagens completamente novo que vive no mesmo mundo da obra original.

Black Light lançado em 2016, juntamente com outro jogo para celular, *Deus Ex GO* e o quadrinho *Deus Ex Universe: Children's Crusade* pré-sequência do último jogo lançando.

Cronologicamente, o primeiro jogo que inicia a narrativa do universo de *Deus Ex* é o terceiro jogo a ser lançado, *DX:HR*. O ano é 2027. Adam Jensen, o personagem principal, é chefe da segurança da *Sarif Industries*, uma empresa de biotecnologia. Após um ataque terrorista que o deixa a beira da morte, ele é forçado a submeter-se a uma cirurgia de implantes de próteses – a chamada “*augmentation surgery*” – e é compelido a buscar os responsáveis pelos ataques, bem como lidar com as repercussões políticas e éticas envolvendo o transumanismo.

Logo após temos *Deus Ex: Mankind Divided (DX:MD)*, ambientado em 2029, dois anos após os acontecimentos de *Human Revolution* e o “*Aug Incident*” – eventos que culminaram com o fim do jogo anterior, em que as pessoas que possuíam implantes mecânicos receberam uma tecnologia capaz de controlá-las, tornando-as extremamente violentas e letais. Sem o conhecimento do público, os Illuminati conseguem esconder a verdade por trás de rumores, enquanto as pessoas aprimoradas são marginalizadas e excluídas do meio dos humanos normais, dando início a uma era de “*Mechanical Apartheid*”.

Posteriormente, o primeiro jogo entra em cena com outro protagonista. *Deus Ex* acontece no ano de 2052, no qual o mundo está em crise com um misterioso nano-vírus chamado “*Grey Death*”. JC Denton é um agente com nano-próteses da *United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO)*, uma subdivisão das Nações Unidas criada em resposta à crescente ameaça do terrorismo internacional. Ele recebe a missão de eliminar células terroristas, mas acaba se envolvendo com uma sociedade secreta responsável pela epidemia (THE DEUS EX TEAM, 2000).

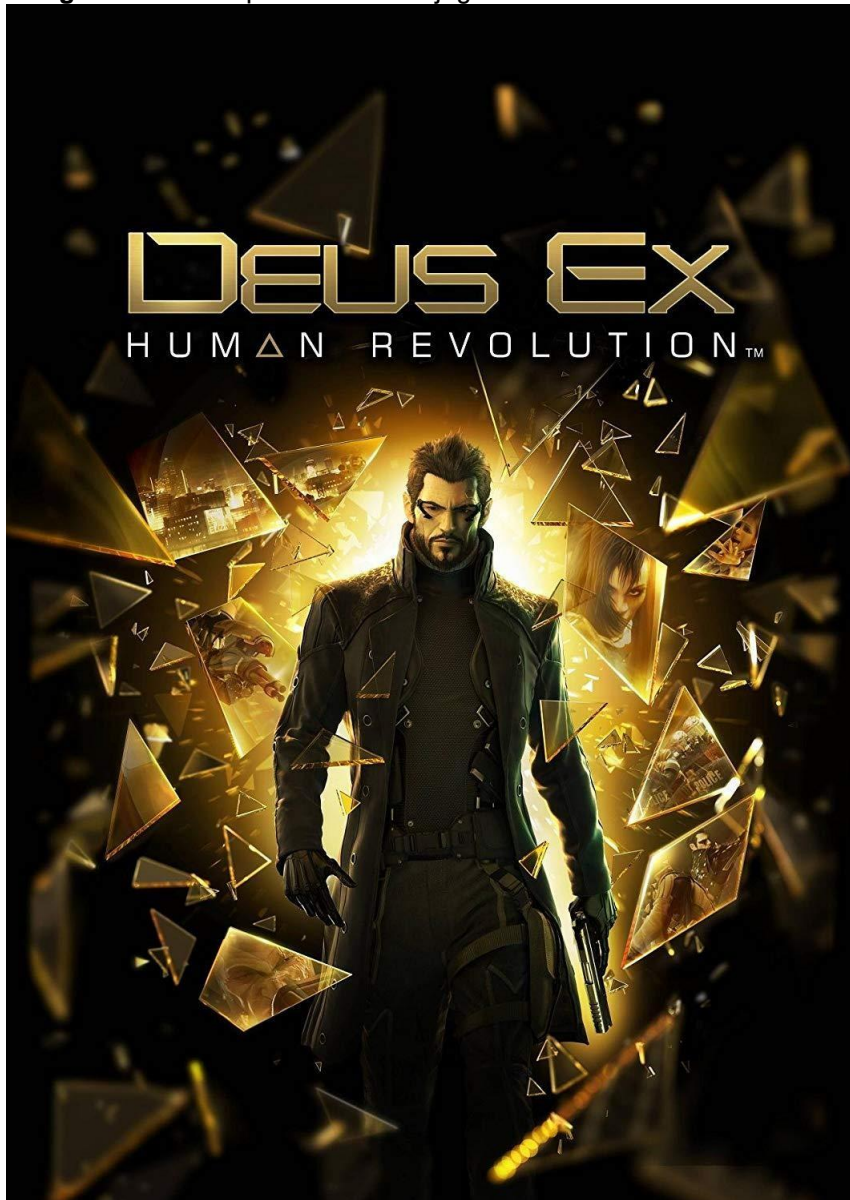
E por fim, o segundo jogo, *Deus Ex: Invisible War*, acontece 20 anos depois desse acontecimento, quando o mundo enfrenta uma depressão econômica indicada pelas ações anteriores. O protagonista Alex D., um clone de Denton, encontra-se dentro do conflito de duas facções conspiracionista que pretendem mudar o mundo drasticamente, podendo eventualmente escolher a quem ajudar (DEUS EX WIKIA, 2008).

Em menos de quatro décadas os videogames deixaram de ser simples blocos gráficos de encaixe para se tornarem uma indústria global de grandes proporções. De acordo com a Microsoft, existem mais de dois bilhões de jogadores em todo o mundo e esse número inclui todos, desde aqueles que jogam jogos grátis em seus celulares até aqueles que usam um computador de última geração.

A SuperData, provedor mundial de inteligência de mercado na área de jogos, prevê que até 2022, a indústria de jogos produzirá US\$ 196 bilhões em receita. (WEBB, 2019). O website *PlayTracker* reúne informações de diversas plataformas como *Steam*, *PlayStation Network*, *XBOX Live*, entre outros; e converte em estatísticas informações relevantes a respeito dos jogos como número de jogadores atuais, quantidade de cópias vendidas, de horas jogadas pela comunidade. Até o presente momento estima-se que 4.9 milhões de pessoas compraram *DX:HR* e 4.89 milhões adquiriram *DX:MD*, com cerca de 366 mil e 577 mil jogadores ativos respectivamente (PLAYTRACKER, 2020).

Diante de tal fenômeno em crescente expansão o jogo a ser analisado neste trabalho será *DX:HR – Director's Cut*, uma versão aprimorada e revisada de *Human Revolution* com aproximadamente 8 horas extras de comentários dos diretores e um *making of*. Desenvolvido pela empresa Eidos Montreal e distribuído pela Square Enix no ano de 2013 para computadores e para as plataformas *PlayStation 4* e *Xbox One*.

Figura 1 - Pôster promocional do jogo Deus Ex: Human Revolution.



Fonte: Jogo DX:HR - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

O objetivo geral da presente dissertação é analisar as mitologias centrais manipuladas na narrativa do jogo DX:HR. Para isso, propomos realizar uma taxonomia de símbolos, analisando de que modo os conjuntos de imagens se acomodaram sob a grade de estruturas simbólicas da narrativa do mito no jogo. Partimos da hipótese de que o mito de Ícaro, presente na marca da empresa de tecnologia e reiterado em outras referências, oferece uma chave de interpretação para os dilemas éticos e políticos do jogo.

Considerando, portanto, que as mais diversas variações do mito de Ícaro na História sempre contribuíram para refletir sobre os dilemas éticos, morais e filosóficos que acompanham os avanços tecnológicos de seu tempo, quais sentidos foram manipuladas nesta versão contemporânea fabulada no jogo? Quais elementos daquela mitologia foram ressaltados no processo de construção desta narrativa cyberpunk? Quais símbolos arquetípicos foram empregados para induzir determinadas conotações ao problema do desenvolvimento tecnológico no contexto do transhumanismo?

Ao pensarmos em mitologia, o senso comum nos leva à antiguidade na qual deuses e homens se relacionavam, e heróis derrotavam monstros e vilões. Porém, diferente do que se pensa tais narrativas continuam a se manifestar até o presente momento de diferentes formas. Os estudos de Campbell (1990) observam que as narrativas contemporâneas, sejam elas textuais ou audiovisuais, seguem, de forma consciente ou não, uma série de padrões de mitos antigos e o que vemos é uma repetição, releitura, ou ainda uma atualização, mas sem perder sua estrutura primária.

Segundo Almeida (1994) assim como os mitos eram passados de forma oral na sociedade, os mitos modernos encontram no audiovisual a sua transmissão, criando assim uma nova cultura oral através da combinação de imagens e sons que não abrange apenas o cinema e a televisão, mas também os videogames. Pensando assim, como uma mitologia pode ser incorporada em um roteiro de ficção científica que parece discutir questões avançadas do desenvolvimento tecnológico da humanidade? Se os mitos e as narrativas presentes nos jogos eletrônicos possuem a mesma estrutura de primária, quais sentidos foram manipuladas nesta versão contemporânea fabulada no jogo? Quais elementos daquela mitologia foram ressaltados no processo de construção desta narrativa cyberpunk? Quais símbolos arquetípicos foram empregados para induzir determinadas conotações ao problema do desenvolvimento tecnológico no contexto do transhumanismo?

A escolha desta fonte deu-se graças à familiaridade com a mesma e por sua temática transumanista cyberpunk, uma vez que já possuo pesquisas anteriores relacionadas ao mesmo tema, para tal utilizaremos o método autoetnográfico. Ou seja, serão incluídas as experiências do pesquisador/jogador tanto na definição do que será pesquisado quanto no desenvolvimento da pesquisa e

os fatores relacionais que surgem no decorrer da investigação. Uma vez que as experiências vividas através de DX:HR ajudam a construir essa análise é de suma importância a narrativa pessoal, a influência nas escolhas e direcionamentos investigativos e seus possíveis avanços.

O jogo, portanto, foi jogado quatro vezes para identificar as mitologias presentes em sua narrativa. A partir disto, observamos suas repetições ao longo do processo lúdico e por fim catalogamos quais símbolos são comuns tanto para Adam quanto para Ícaro em suas histórias.

Para tanto, no primeiro capítulo realizamos uma análise bibliográfica qualitativa dos trabalhos mais relevantes sobre DX:HR, a partir do critério histórico temporal. Ou seja, desde o lançamento do jogo até hoje, reunimos os trabalhos que abordam DX:HR como fonte.

No segundo capítulo estabelecemos a discussão teórico-metodológica a partir da perspectiva do mito aplicado na produção cultural e da mitocrítica (DURAND, 1985). Tomando como base a perspectiva mitocrítica, que analisa as imagens que emergem das narrativas mitológicas, das religiões e das obras literárias e artísticas, analisamos os símbolos ressignificados para dar forma à narrativa de Adam Jensen. Discutimos o conceito da “Jornada do herói” a partir das obras de Joseph Campbell (1997) e Christopher Vogler (2006) – que adaptou a perspectiva antropológica do mito do herói à estruturação de roteiros na produção cinematográfica hollywoodiana. Além disso, tratamos a perspectiva de Mark e Pearson (2001) sobre a manipulação de símbolos arquetípicos no marketing.

No terceiro capítulo, efetuamos a análise tomando como base a presença de mitologias e símbolos arquetípicos na narrativa do jogo.

1 A PEDAGOGIA DO TRANSMANISMO

Após seu lançamento em 2011, DX:HR ganhou atenção não somente da comunidade de fãs da franquia e jogadores em geral mas também foi usado como objeto de estudo na área acadêmica. No cenário internacional, principalmente, temos diversas pesquisas ligadas ao jogo. Porém a maioria delas discutem a mesma abordagem sob o viés do transumanismo e suas implicações na sociedade atual. No Brasil, é possível encontrar inúmeras pesquisas sobre jogos eletrônicos, mas nenhuma utiliza o jogo como fonte exclusiva.

Robert M. Gerasi (2012) foi um dos primeiros pesquisadores a estudar o jogo no ambiente acadêmico. Seu artigo analisa como os videogames e os mundos virtuais desempenham papéis importantes na propagação das ideias transumanistas e estuda seus efeitos na religião.

Para dar início à discussão faz-se necessário primeiramente conceitar a palavra transumanismo. O termo foi utilizado pela primeira vez pelo biólogo humanista Julian Huxley, em 1957, em seu livro *Religion without Revelation* em que ele define:

A espécie humana pode, se desejar, transcender – não esporadicamente, um indivíduo aqui de um jeito, outro de outro, mas como um todo, como humanidade. Nós precisamos de um nome para essa nova crença. Talvez transumanismo sirva: o homem que permanece homem, mas que transcende ao perceber novas possibilidades de e para sua natureza. (HUXLEY, 1957, p.17 – tradução nossa).²

Ou seja, por natureza, a tecnologia transcende os nossos limites. O que é um graveto, se não uma extensão do braço? O que é um sapato, se não uma prótese para os pés? Podemos nos conectar com pessoas do outro lado do mundo, é

²“The human species can, if it wishes, transcend itself—not just sporadically, an individual here in one way, an individual there in another way, but in its entirety, as humanity. We need a name for this new belief. Perhaps transhumanism will serve: man remaining man, but transcending himself, by realizing new possibilities of and for his human nature”.

possível fazermos compras sem ao menos sair de casa, nos darmos automação e praticidade ao acender as luzes de casa e ligar a máquina de café remotamente.

Enquanto a tecnologia avança, ela também se aproxima mais de nossos corpos adicionando uma nova interface, como um celular, ou substituindo partes perdidas, como as próteses e, quem sabe, até começando a substituir fragmentos do corpo perfeitamente saudáveis por aparatos mecânicos. E é isso que chamamos de transumanismo.

Geraci (2012) então sustenta que o transumanismo na verdade é um “sistema religioso” difundido na vida moderna, operando em uma ampla variedade de domínios culturais, implícita e explicitamente, inclusive na cultura dos videogames. As fantasias tecnológicas de alguns indivíduos (a expectativa de que a tecnologia permita a transcendência humana) somadas as tecnofantasias do século XX (a ciência que nos promete ciborgues e a transferência da mente para realidades virtuais) tornaram-se a esperança dos transumanistas, permitindo-lhes através dos videogames e dos mundos virtuais promover modos de pensar além das fronteiras de seu grupo.

No caso dos jogos, eles nos ajudam a ilustrar os potenciais humanos, fantasiando habilidades sobre-humanas como voo, teletransporte, equipamentos extraordinários e poderes mágicos, além da possibilidade de sempre voltamos a vida; e graças a experiência que ganhamos no processo, retornamos melhores do que antes. À medida que os jogos evoluíram nas últimas décadas, eles expandiram seu alcance narrativo e simbólico; e se estendem pelo campo “religioso” - no sentido que Geraci confere ao termo.

O autor exemplifica que, em mundos virtuais, é possível desfrutar de um lugar mágico insuflado de significado e poder, ignorando a vida após a morte e oferecendo imediatamente ao residente uma transcendência ao simplesmente conectar-se em seu computador. Portanto, os videogames, graças ao seu potencial transcendente, permitem que o jogador experimente desse transumanismo ao criar um personagem ou uma extensão especializada do seu próprio ser, permitindo que o seu eu seja modificado de forma rápida e fácil.

Dentro de um jogo isto pode ser feito de forma explícita ou implícita. O jogador faz coisas impossíveis ao ser humano e sempre busca estar em constante

desenvolvimento. Jogos de narrativa mais complexa, como o Deus Ex, podem trazer à tona questões éticas e morais acerca do tema transumanista.

No trailer de DX:HR, por exemplo, temos uma câmera que percorre um objeto cibernético em um espaço escuro, enquanto a narração declara dramaticamente: “Durante séculos, o homem lutou para entender sua verdadeira natureza. O que é que nos torna quem somos? Em breve, uma resposta substituirá todas as outras.” Logo em seguida surge uma frase para o espectador “Quem somos, se não um trampolim para o que podemos nos tornar”, à medida que a câmera revela que o objeto é na verdade um bebê cibernético (IGN 2011). Algo que hoje gera muitas discussões éticas, dividindo a opinião de cientistas e da sociedade em geral, mas em que o jogador é apresentado através do personagem Adam Jensen ao andar pelas ruas de Detroit. Em entrevista Mary DeMarle, roteirista do jogo, afirma que:

“[...] Adam é exposto peso total do preconceito de ambos os lados. Uma vez que você interpreta Adam, você também pode experimentar isso em primeira mão. Assim, como a perspectiva de Adam muda ao longo do jogo realmente depende de como sua perspectiva muda. Você é quem está interpretando-o. Você é quem faz escolhas e testemunha as consequências” (MUNKITTRICK, 2011).

Seguindo este raciocínio, os transumanistas veem nos jogos oportunidades ideais para se preparar para o futuro transumano e evangelizar através deles. Como os videogames estão na vanguarda do progresso tecnológico, pode até ser que eles estejam realmente levando a sociedade adiante em direção a tecnologias explicitamente transumanistas, servindo como um modelo do que está por vir.

Em 2013, Jeremy Oduber propôs em sua dissertação de mestrado *Dissecting the Transhuman Experience in Deus Ex: Human Revolution* que o jogo seria um candidato ideal como objeto de análise ao tentar encontrar ligações entre várias concepções de transumanismo e jogos de computador e que poderia ensinar os aspectos problemáticos e criticamente produtivos do avanço tecnológico.

Primeiramente, ele afirma não ser possível limitar o termo transumanismo à uma definição única e simples; portanto não faz distinção entre

transumanismo e pós-humanismo e usa os conceitos de Bart Simon (2003) acerca do pós-humanismo popular e crítico.

Para o pós-humanismo popular, o futuro é um espaço para a realização da individualidade: a partir dela é possível transcender dos limites biológicos e criar uma nova ordem (SIMON, 2003). No entanto ele adota o termo, transumanismo popular e afirma que não há "a criação de uma nova ordem social," mas uma tentativa de reforçar a hegemonia dos ideais iluministas. Ou seja, a tecnologia evolui em nome dos ideais iluministas de progresso.

Enquanto o pós-humanismo crítico trata de:

uma perspectiva interdisciplinar informada pelo pós-estruturalismo acadêmico, pós-modernismo, estudos feministas e pós-coloniais e estudos de ciência e tecnologia ... o cerne dessa crítica é a problemática do sujeito humanista com suas repercussões tradicionais em questões de agência, identidade, poder e resistência (SIMON, 2003).

Aqui, tem-se o objetivo de encontrar maneiras produtivas de usar o discurso da tecnologia e o progresso tecnológico para realmente transcender o humanismo. Dentro do reino do transumanismo crítico, o corpo se torna um lócus de contenção, hibridez e pluralidade.

Durante a análise, o autor utiliza-se dessa conceituação para incorporá-la no gênero literário do *Cyberpunk* presente no jogo, em que ao mesmo tempo comemora e ridiculariza o fetiche tecnológico presente na sociedade, carregando questões de identidade, cultura e política colocadas pelo transumanismo crítico. Desta forma, Oduber (2013) deixa claro que a discussão acerca do tema é rasa e que, apesar de o título indicar uma "revolução humana" (*Human Revolution*), a narrativa está extremamente enraizada no humanismo. Não parecendo haver nenhuma discussão significativa sobre como os aprimoramentos humanos alteram a definição do indivíduo, limitando-se ao transumanismo popular.

Porém ao pensarmos a experiência de jogar como transumana, como afirma Gerasi (2012), então sim, os jogadores conectados em espaços virtuais possuem identidades híbridas. Ainda mais por tratar-se de um jogo com elementos de RPG, em que é permitido ao jogador traçar seu próprio caminho, tanto no quesito

narrativo como ludicamente. O simples fato de poder ou não gastar os pontos nos aprimoramentos do personagem já pode contribuir para a criação de um transumanismo crítico, como aceitar ou não a transcendência.

Por fim, o autor conclui que, embora DX:HR por si só não pareça contribuir significativamente para a discussão do transumanismo, a conexão explícita com tecnologia, a capacidade de reconfigurar e desestabilizar o sujeito humanista autônomo e de explorar espaços virtuais indicam que apenas jogar um jogo de computador pode oferecer uma vivência transumana.

Ainda em 2013, um artigo de Sarah Gibbons, publicado pelo Game Institute da Universidade de Waterloo, também aborda as questões do transumanismo, argumentando que se trata de uma extensão do humanismo renascentista e de uma reflexão sobre a habilidade (ou inabilidade) humana frente às modificações corporais. René Schallegger (2014) escreve sobre a Cyber Renascença e o transumanismo, questionando, assim como Oduber (2013), se realmente o jogo trata de uma “revolução humana”.

Ao criar o visual da “Cyber Renascença”, caracterizado pela combinação de elementos do século XVI e projetos arquitetônicos com o *noir amour*, armas e paisagens urbanas do cyberpunk como mostra a figura abaixo. O diretor Jonathan Jacques-Belletête chama a atenção para as conexões entre os desenhos anatômicos do Renascimento e os desenvolvimentos na cibernética. Portanto, enquanto o Renascimento como uma revolução cultural e científica se caracterizou por novas descobertas sobre o funcionamento do corpo humano; no jogo, a era transumanista de melhorar o corpo promete algo semelhante.

Figura 2 - Contraste entre os estilos arquitetônicos, o novo e o velho.



Fonte: Jogo *Deus Ex: Human Revolution* - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

Schallegger (2014) argumenta que as escolhas do jogador disponíveis no final do jogo são inerentemente representativas do pensamento humanista e, por extensão, transumanista. E ambos se relacionam com o pensamento renascentista, mesmo considerado o cenário futurista cyberpunk do jogo. Trata-se de reviver um momento histórico, mas com um olhar tecnológico. DX:HR se passa exatamente nessa transição: a humanidade está prestes a deixar as restrições do corpo humano para trás, mas o personagem ainda tem dificuldades em compreender o que isso implicará para a condição humana.

Seja qual for a opinião do jogador sobre o assunto, é possível escolher sua visão sobre os aprimoramentos baseado no conjunto de respostas disponíveis nos diálogos. Gibbons (2013) destaca que, à medida em que o jogo aborda como essa tecnologia muda a compreensão da capacidade humana, ele também aponta para como a deficiência é moldada pelos ambientes. Por exemplo, a interação entre a narrativa e o jogo demonstra como o que consideramos um corpo hábil num cenário de ficção difere substancialmente do que seria um corpo hábil em 2013. Isso é comprovado na dificuldade do jogador em completar missões com mais ou menos aprimoramentos.

Ao compararmos os jogos da franquia Deus Ex, observa Will Slocombe (2005), verificamos que os aprimoramentos disponíveis ao jogador demonstram a fraqueza de um corpo não modificado em um ambiente tecnológico, de modo que, sem elas, os personagens são apenas um peso morto. Ou seja, o jogador, ao optar por melhorar determinadas partes de seu corpo em detrimento de outras, tem seu gameplay afetado e acaba por desenvolver uma deficiência, criando uma cultura de dificuldade que encoraja a superação do corpo. Portanto, há uma necessidade de aderir às transformações corporais para continuar avançando na história.

Para concluir, Gibbons (2013) afirma que o jogo parece permitir a transcendência das limitações físicas do corpo; no entanto, a acessibilidade ao espaço virtual e ao espaço fictício construído apresenta ao jogador diversas barreiras, limitando suas ações pelo design das fases, o que, portanto, nos dá uma falsa transcendência.

O jogo possui diferentes níveis de dificuldade e estilos de jogabilidade. As lutas com chefes são extremamente punitivas caso o jogador tenha escolhido aprimorar habilidades de inteligência ao invés de habilidades de combate, o que o torna quase impossível. O que temos então é um jogo que aborda questões de representação de deficiências na narrativa, mas desconsidera estas deficiências no nível de *game design*. Portanto, se acreditarmos que os jogos, como produtos artísticos, são importantes para validar questões éticas, inspirar mudanças e incentivar a reflexão, o design também deveria ter sido pensado de forma a refletir estes aspectos.

Visto que, mesmo que os jogadores possam escolher de que lado estão em relação às tecnologias de aprimoramento, o design revela como a ideologia subjacente à mecânica do jogo também é inflamada pela crença de que o jogador deve superar certas limitações e deve evoluir.

De modo semelhante, Schallegger (2014) observa, assim como Oduber (2013), que o jogo possui traços humanísticos muito mais fortes e que o título enfatiza mais a parte “humana” do que na “revolução”, mas defende a evolução transumanista como fator dominante na transformação da sociedade.

Pensando nesse aspecto evolutivo e das desigualdades sociais provenientes dos aprimoramentos, Philip Trad (2015) buscar compreender a

dualidade presente no personagem, mas principalmente no que significa ser humano. O jogo, apesar de tratar-se de uma ficção, nos proporciona uma breve visão de nosso próprio futuro, em que a fusão de orgânicos e tecnologia se torna cada dia mais próxima. Isso já nos é oferecido nos debates entre transumanistas e bioconservadores nos quais são questionadas a moralidade ou os benefícios que seguiriam esse tipo de tecnologia.

O autor então retoma um conceito de Sigmund Freud denominado o "estranho infamiliar" ou "inquietante". Em seu ensaio de mesmo nome, Freud (2010) faz referência a algo que existe e tememos, algo completamente diferente, mas semelhante ao mesmo tempo. Considerando esses critérios, os aprimoramentos humanos por meio da tecnologia se encaixam nesse sentido.

Em DX:HR, o medo é um tema comum: medo do desconhecido, do que o futuro reserva para a humanidade e até da direção que a humanidade deve explorar. Os aprimoramentos obviamente oferecem benefícios que muitos considerariam desejáveis, mas não são bem-vindos por todos. O que alguns chamam de progresso, no entanto, outros veem como um instrumento para o fim da sociedade e da civilização (TRAD, 2015, p.1).

O jogador, então, tem a oportunidade de não apenas refletir sobre estas questões em primeira mão, mas também de se envolver ativamente experimentando desses medos e esperanças na narrativa interativa.

Desde os primeiros minutos de *gameplay* até sua conclusão, Adam Jensen transita entre o artificial e o orgânico, a perfeita dualidade entre homem e máquina. Para clarificar o conceito, Trad (2015) cita Donna Haraway (2000) que nos explica que essa dualidade já é algo que estamos experimentando em nossa vida moderna:

No final do século XX, nesse nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto na realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (HARAWAY, 2000, p. 41).

Adam, no decorrer do jogo, lentamente aceita seu papel híbrido. Ele passa a entender que todas suas ações não são guiadas por um programa de computador, mas que são feitas por suas próprias escolhas controlando seus implantes. O jogador, acompanhado do personagem principal, descobre então que, apesar de todo desenrolar da história, ele sempre foi humano. Sua existência oferece a promessa de embaçar as linhas entre o artificial e a máquina, sua escolha dá a promessa da aceitação dos dois lados que se incorporam para o avanço.

Portanto, Trad (2015) conclui que, em vez do artificial ou da humanidade procurar domínio sobre o outro, existe agora a promessa de coexistência; é confuso e perigoso, mas a esperança e a possibilidade existem.

Toda a literatura até aqui revisada está disponível, no original, em inglês. No entanto em 2016, o pesquisador português Rui Vieira Cruz contribuiu para os estudos de Deus Ex, com seu artigo “Nano configurações: da jogabilidade à promoção de conteúdos de transumanismo”. Cruz (2016) analisa a franquia de Deus Ex para compreender a aplicação das estratégias de divulgação da nanotecnologia. Ilustrando as configurações de uma nova sociedade e os conflitos que emergem dentro dela como o apartheid, a estigmatização, o genocídio e práticas de controle social.

A partir da análise da (socio)antropologia visual de Poole & Rénique (1992), Poole (2008) e Rose (2007), percebemos que as imagens e todos os seus elementos possuem uma vida social, ou seja, são determinados por quem as produz, por quem as vê, mas também pelas diferentes tecnologias que as produzem e pelas diferentes mensagens que representam.

As indústrias culturais, como o cinema e o videogame, agem como intermediadores na divulgação de tecnologias emergentes, permitindo aos jogadores/espectadores interagir e conhecer, ambos, graças à sua capacidade de projetar conteúdos para o futuro e de colocar o jogador/espectador numa linha temporal diferente. Segundo o autor:

Esta procura por novas aplicações nano tecnológicas assenta em algo que seja visível e passível de transformar a nanotecnologia num bem de consumo: transformar a sua ação em fetichismo da mercadoria, ou seja, numa tecnologia capaz de mediar relações sociais entre indivíduos e bens em que a

preferência visual incide em transformar o humano (CRUZ, 2016, p. 8).

Ele segue afirmando que a nanotecnologia se manifesta em *Deus Ex* não apenas como um conjunto de aplicações industriais, mas como parte integrante e onipresente de um projeto político e social.

Enquanto DX:HR foca sua narrativa nas vantagens/desvantagens do transumanismo, na dimensão bélica do conflito e nas desigualdades sociais, existem personagens que pretendem ultrapassar a condição humana através dos aprimoramentos da nanotecnologia e aqueles que pretendem a evolução natural da espécie, passando a ser vistos como obsoletos.

Já DX:MD, que é a consequência direta dos acontecimentos em *Human Revolution* e ocorre dois anos depois, nos mostra como a nanotecnologia evoluiu. O transumanismo que antes era um movimento de liberdade e de superação da natureza acaba sendo transformado numa perda total de livre-arbítrio através de *hacking*, causando a segregação social entre os transumanos e humanos, transformando-os em vítimas de perseguição política.

O que temos então é um cenário crítico, em que a promessa de progresso e evolução desenfreadas são substituídas pelo medo exacerbado do “outro”, do “diferente”.

1.1 HISTÓRIA E NARRATIVA

Em meio a este cenário de temor, também são despertadas as teorias da conspiração, que atuam como ferramentas para o nascimento de um discurso não histórico originário da sociedade. Ou seja, elas se apropriam do processo histórico, refletindo a imagem cultural da comunidade e imaginando seu fim, para a construção de uma sociedade ficcional, presente ou futura.

É aqui que temos, na revisão de literatura, a primeira mudança de perspectiva em relação ao jogo, afastando-se da abordagem transumanista. Vincenzo Cassone (2016) investiga a relação entre história e conspiração no jogo. Por meio de uma análise semiótica, ele busca uma ligação entre narrativas conspiracionista e

representação histórica a partir de três pontos que ele usa como título de seu artigo “*History as we know it*”, ou, “História como nós a conhecemos”.

Citando Knight (2003), CASSONE (2016, p. 409) parte do princípio de que a história sempre foi um ambiente privilegiado para as teorias da conspiração. É possível que conspirações resultem de eventos históricos significativos, mas também que eventos históricos sejam resultados de conspirações, sendo capazes de moldar a história como a conhecemos.

Primeiramente ele discute o “*it*”, ou seja, a própria natureza do trabalho da história, considerada como um resumo de todos os eventos e, conseqüentemente, parte de uma narrativa e/ou descrição; mas também insere a disciplina escolar que lida com a reconstrução de eventos. Posteriormente, ele descreve o processo de compreensão do passado, ou seja, o “conhecemos” (*know*), através de textos históricos e de representações de indivíduos ao criar narrativas próprias integradas a memória e cultura da sociedade. E por fim, o “nós” (*we*) que se traduz na relação do imaginário histórico e os indivíduos envolvidos.

Em sua análise o autor verifica que, apesar do caráter fictício do jogo, existem ali diferentes temporalidades. Interpretações do presente sob a perspectiva da Cyber Renascença; citações e reinterpretações de mitos clássicos e bíblicos; e alusões a eventos reais como as manipulações cibernéticas e genéticas, a premissa da nanotecnologia e da eugenia, protestos do *Occupy Wall Street* (movimento nova iorquino contra a desigualdade econômica e social, corrupção política e influências corporativas no governo) e a crescente preocupação com a pesquisa de células-tronco enriquecem a narrativa para um possível futuro para a humanidade em 2027.

A referência à conspiração pode ser vista no início do trailer de DX:HR, durante a ligação anônima entre diversas pessoas falando sobre a descoberta das Indústrias Sarif e posteriormente com o ataque dos soldados melhorados às instalações, mas podemos vê-la se desenvolver durante todo o jogo. As revoltas locais que tomam conta das ruas e as conversas urbanas e subterrâneas que podem ser ouvidas durante as missões também se desenvolvem através de boatos.

A população é incapaz de interpretar e/ou explicar eventos globais, ficando a cargo das emissoras de notícias, como a Picus TV, que a todo momento manipula as notícias e inclusive dá a oportunidade, ao fim do jogo, de deixar o

personagem escolher a notícia a ser transmitida a respeito da onda de violência desencadeada pelas pessoas com aprimoramentos.

Cassone (2016) afirma que, como resultado, a fragmentação social está ligada à ausência de condições preliminares de confiança; apoiado pela possibilidade de negociar e selecionar eventos contemporâneos. Isso abre o caminho para a lógica das conspirações e da dúvida.

1.2 O NEORENASCENTISMO TECNOLÓGICO

Hoje no Brasil os jogos eletrônicos ganham cada vez mais espaço entre os pesquisadores na academia. São diversas pesquisas nas mais variadas áreas de concentração, graças ao seu caráter ludológico, o que permite diferentes abordagens a cerca do tema. No entanto, pesquisas que utilizam o jogo DX:HR como fonte primária são quase inexistentes. O que temos são estudos que se limitam a usar o jogo como exemplo ou para comparação, não são feitas discussões mais aprofundadas.

Dentre elas podemos destacar “A Influência da Pintura Barroca na Produção do Light Design nos Jogos Digitais: Estudo de Caso Dead Space 2” (MARQUES; PETRY, 2014) que investiga as influências da pintura barroca no estabelecimento do conceito de iluminação nos jogos digitais com estudo de caso de do jogo Dead Space 2, mas o autor também menciona DX:HR como exemplo em sua análise; “Jogos e capitalismo: uma articulação visando a análise do contexto tecnológico dos jogadores” (ARAÚJO; CARVALHO; DIAS; VASCONCELLOS, 2017) que analisa nos jogos digitais as relações do homem com o aparato tecnológico desenvolvida na sociedade capitalista global a partir de dois jogos Bioshock e DX:HR; e “Sentidos da Saúde em jogos digitais” (CARVALHO, 2017) que observa a produção de sentidos em novos espaços de comunicação, estudando jogos digitais como lugar de produção de sentidos de saúde, novamente através dos jogos BioShock e DX:HR.

No campo da História, estudos relacionados aos jogos eletrônicos são escassos, e o pouco que foi desenvolvido, em sua maioria, são direcionados às abordagem didáticas e às possibilidades de uso desses jogos em sala de aula. Podemos citar trabalhos como “Age Of Empires III e o lúdico da História: o uso do jogo

eletrônico na aprendizagem de História” (CALIJURI, 2010) e “O jogo como instrumento de trabalho no ensino de história?” (FERMIANO, 2005).

Ao observar essa lacuna, buscamos investigar as representações de futuro presentes em DX:HR, que caracterizam um imaginário futurístico composto por medos e problemas que antecedem a sua produção, na tentativa oferecer novas perspectivas a respeito de jogos eletrônicos como fonte histórica e buscando diferentes questões a cerca da “história do futuro”.

Por se tratar de um campo incomum na História, a “história do futuro” é um campo em construção. Nesse sentido, cabe ao historiador não só dialogar com o passado, mas também perceber as representações de futuro enquanto objeto histórico, buscando compreender como os avanços tecnológicos, os problemas sociais, políticos, econômicos e ambientais permeiam o imaginário futurístico, além destes serem também reflexos do tempo presente e passado.

Está intrínseco no ser humano a incerteza, a curiosidade e o medo do que lhe espera em seu próprio futuro, despertando a imaginação do que está porvir. Joseph Lomas Towers, em 1796, afirmou que “o desejo de penetrar em acontecimentos futuros é uma paixão própria da mente humana” (TOWERS, 1796 apud WILSON, 2002, p. 192). Pensar o futuro é deixar levar-se pelo imaginário ao seu redor. Segundo David Wilson “as circunstâncias podem mudar, os contextos históricos podem ser outros, mas a fome de conhecimento do futuro sempre nos acompanha” (WILSON, 2002, p. 53).

Ao final do século XVIII, o futuro era visto em termos de progresso, através do triunfo da tecnologia e da razão sobre a natureza. No entanto, essa temática era restrita a adivinhos e profetas que, entre erros e acertos, suposições e cálculos, tentavam prever os acontecimentos vindouros. Para os religiosos, a história não era mais do que um registro de profecias bíblicas que já haviam se cumprido e o futuro consistia em profecias que ainda iriam se realizar. Outros ainda buscavam respostas em adivinhações, folclore, mapas astrais ou linhas na testa.

A partir destas representações constrói-se a ideia de história do futuro, em que os elementos que caracterizam o imaginário futurístico no jogo são desencadeados por medos e problemas que antecedem a produção. De acordo com Richard André (2006):

[...] a compreensão do futuro enquanto objeto histórico pode ampliar as dimensões do *metier* do historiador, permitindo-lhe lançar perguntas observando as projeções futurísticas como construções de um espaço e tempo. (ANDRÉ, 2006, s.p.)

A partir os conceitos propostos por Lars Konzack (2002), no qual ele afirma a existência de sete diferentes categorias nos jogos de computador: “hardware, código de programação, funcionalidade, jogabilidade, significado, referencialidade e aspecto sócio-cultural” (KONZACK, 2002, p. 1), aplicamos as categorias (salvo o código de programação) para a análise do jogo. A “referencialidade”, categoria que nos interessa devido na investigação histórica, consiste na busca por elementos que já foram, anteriormente, usados por outras mídias ou jogos, e que foram reutilizadas para a elaboração e/ou criação de um novo produto. Em uma entrevista ao site da G4tv, o diretor do jogo, Jean-François Dugas, afirma que houve uma grande variedade de referências que inspiraram a criação do jogo. Segundo ele:

“Foi mais como uma coleção de influências, de todos os lugares. Nós assistimos *Robocop*, até *Johnny Mnemonic*, nós voltamos para *Ghost in the Shell*, e assistimos vários documentários. Também fomos influenciados por novas tendências na arquitetura, arquitetura moderna, e arquitetura europeia, coisas assim. Outros animes também, além de *Ghost in the Shell*. Até moda. Estava em todo o lugar, não tem uma coisa que foi A referência; foi uma coleção. E o desafio para nós foi a criação do universo no qual estas influências se encaixassem de forma harmoniosa.” (DUGAS, 2011, tradução nossa)³

Além da forte presença marcada pela referencialidade de outras obras, os criadores do jogo DX:HR buscaram adicionar elementos únicos que serviram como uma marca de seu trabalho. Desta forma, foi criado o termo *cyber-renascença*.

Assim como a Renascença marcou uma nova era na história da

³ *It was more a collection of influences, from all over the place. We watched Robocop, even Johnny Mnemonic, we went back to Ghost in the Shell, and we watched a lot of documentaries. Also, we have been influenced by new trends in architecture, modern architecture, and European architecture things like that. Other animes too, other than Ghost in the Shell. Even fashion. Like it was all over the place, there is not one thing that was THE reference; it was a collection of things. And the challenge for us was to create the universe in which those influences would fit together in a very harmonized way.*

humanidade, na concepção do diretor de arte do jogo, Jacques-Bellêtede, o transumanismo faz o mesmo em *Deus Ex*. Desta forma, enquanto a Renascença busca estudar e compreender o corpo humano, o *cyberpunk* busca melhorá-lo; da combinação entre uma representação idealizada dos dois períodos, surge o termo cyber-renascença usado em DX:HR.

Podemos identificá-la em diferentes aspectos do jogo. Para a criação do cenário, observamos que os produtores levaram em consideração as tendências arquitetônicas antes de modelar o futuro no jogo. A estética arquitetônica utilizada foi baseada na escandinava: para cada cidade e local, deveria haver um detalhe marcante. Com formas simples, ângulos e fachadas limpas, materiais e cores, além de janelas que cobrem grandes áreas (JACQUES-BELLÊTETE, 2012). A predominância do preto e amarelo são inspiradas nas pinturas Barrocas e Renascentistas, de artistas como Rembrandt (JACQUES-BELLÊTETE, 2011).

O jogo aproveita essa estética e propõe uma releitura da obra “A Lição de Anatomia do Dr. Tulp” de Rembrandt, pintada em 1632, mas que no lugar de um cadáver temos o próprio Adam Jensen deitado sob a mesa de cirurgia.

Figura 3 - A primeira, quadro de Rembrandt. A segunda, a releitura feita para *Deus Ex: Human Revolution*.



Fonte: Museum Het Rembrandthuis, 2015 e Jogo *Deus Ex: Human Revolution* - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

Na decoração temos a combinação de alta tecnologia com móveis clássicos: uma televisão de *led* em cima de um aparador de estilo barroco em meio a uma estante com design contemporâneo, mas armazena diversas pastas arquivo cheias de papel, em uma coexistência do novo com o velho.

Na moda, observamos que cada personagem veste diferentes estilos, refletindo suas aspirações sobre o transumanismo. David Sarif, fundador da *Sarif Industries* que acredita no progresso, na ciência e tecnologia, veste roupas despojadas, composta por um colete recortado com diversas pontas em tom de amarelo escuro e uma camisa que permite maior mobilidade para seu braço de metal.

As mulheres, que acreditam no avanço da ciência, vestem roupas mais extravagantes com colarinho alto ou elisabetano, mangas bufantes e traços renascentistas.

Os civis têm suas roupas inspiradas no *cyberpunk*: uso de couro, fivelas e cabelos curtos são as tendências. Já o grupo anti-aprimoramento, chamado de *Purity First*, possuem um estilo semelhante aos monges medievais: suas roupas são simples, compostas por calças de combate e capuzes, traços que hoje são possíveis de ver nas ruas, mas que para 2027 trata-se de algo antiquado (SCHULZE, 2016).

Figura 4 - As diferenças entre aqueles que são a favor dos aprimoramentos e dos que não são.



Fonte: Blog Eidos Montreal Community, 2012⁴.

⁴ Disponível em: <<https://community.eidosmontreal.com/blogs/Fashion-of-DeusEx>> Acesso em: 12 dez. 2019.

Na trilha sonora, o tema principal é chamado de *Icarus*. Existe a presença de uma voz feminina, na qual não é possível distinguir as palavras cantadas, mas assemelha-se ao canto gregoriano e faz alusão a Idade Média e início da Renascença. ao Iluminismo e o despertar para antropocentrismo. Sua melodia é composta por uma orquestra, com sons naturais de instrumentos e pela sintetização eletrônica. Colocando em choque também na trilha sonora a dualidade entre o homem e a máquina, não em forma de oposição, mas um complementando o outro. Durante o clímax, o coral e a orquestra sobressaem aos elementos eletrônicos e atingem um veio épico como forma de afirmação dos valores humanos, mas retorna a forma original de coexistência mútua (SCHULZE, 2016).

Observamos que não só a Renascença, como também a mitologia grega fez parte da criação desse mundo futurístico. Desde então notamos que o mito de Ícaro foi inserido nesse contexto para caracterizar o personagem principal, desde os primeiros trailers do jogo. Adam Jensen acorda na mesa de cirurgia com asas e penas, ascende até uma luz brilhante – que queima suas asas – e ele cai ao chão. David Sarif é aquele que “constrói” e dá as asas, no caso os aprimoramentos, para que Jensen possa “voar” e desenvolver-se com elas. Outras referências ao mito são identificadas no jogo, tal como o *Icarus Landing System* ou Aterrissagem de Ícaro – um dispositivo de segurança que previne a morte ou ferimentos graves ao cair de lugares extremamente altos. A própria música tema se refere ao mito.

Partimos da hipótese de que Ícaro representa as angústias relacionadas ao desenvolvimento científico. O futuro frequentemente é associado ao otimismo e ao progresso. No século XIX, as teorias de ascensão e queda de civilizações haviam sido substituídas pela crença no desenvolvimento ilimitado. Mas, segundo Wilson (2002), durante a primeira metade do século XX, a guerra total, a destruição em massa, a morte, a devastação, a depressão econômica, as ditaduras ideológicas, os campos de concentração e a bomba atômica anunciaram a possibilidade de autodestruição da humanidade. O avanço tecnológico, que até então parecia uma benção, deixava de se associar com a prosperidade e emancipação da sociedade da labuta física, e se transformou em uma ameaça.

No entanto, outros temores assombravam a sociedade e colocavam em risco a humanidade, entre eles: os desastres naturais como vendavais e enchentes; os efeitos do homem na natureza, que através da poluição resultaram em

chuva ácida, aquecimento global e redução da camada de ozônio; e também as relações humanas que favoreceram o surgimento do terrorismo internacional. Desta forma é dado início a uma crescente cultura da catástrofe entre as décadas de 1960 e 1990. O mesmo tipo de tensão pessimista que é expresso através do cinema pelo filme *Blade Runner* que serviu de referência para criação do jogo. O mesmo medo que Trad (2015) descreve como plano de fundo do jogo.

Não só a tecnologia, mas a medicina desenvolveu-se durante os anos, inclusive, como objeto de temor e ponderações sobre o futuro. Durante a década de 1960, acreditava-se que a medicina estaria tão desenvolvida nos anos 2000 que já seria possível controlar a própria evolução através da intervenção genética. Com a virada do século, apesar das previsões não terem sido cumpridas fielmente, foi desenvolvido o Projeto Genoma Humano, que buscou aprimorar o tratamento baseado nos genes, com objetivo de eliminar as doenças hereditárias.

Porém, para Wilson (2002) isso também trouxe controvérsias a respeito do mau uso e do abuso da tecnologia, através da engenharia genética para “aprimorar” o ser humano. Discussão essa que enfatiza a dualidade da personagem dentro do jogo *Deus Ex*, em que se questiona até que ponto ele ainda é humano e que ainda tem controle sobre suas ações.

Para manter coerentes as previsões no jogo, a equipe de produtores contou com ajuda do neurocientista Will Rosellini para criar um futuro plausível para os humanos aprimorados. Segundo a roteirista Mary DeMarle (2011), em entrevista à revista *Fast Company*, ela e seu time criaram uma lista de habilidades que gostariam que Jensen tivesse, como super força, visão de raio X e invisibilidade. Ao questionar Rosellini, ele fornecia informações científicas e técnicas descrevendo como cada uma delas funciona e que já existem projetos semelhantes a estes sendo desenvolvidos em universidades e corporações (KARLIN, 2011).

Em 2011, por exemplo, foram criadas as primeiras células (baterias) biocombustíveis funcionais, que usam oxigênio e glicose encontrados na corrente sanguínea para criar eletricidade, quebrando moléculas de glicose, gerando energia para o corpo. Em *DX:HR* podemos encontrar estas baterias em forma de barras de energia chamadas de *Cyberboost* (MCLELLAN, 2011).

Ao observarmos a construção futurística do mundo de Deus Ex, identificamos elementos presentes no contexto histórico em que foi produzido, no qual os produtores contaram com uma extensa pesquisa no campo tecnológico e da medicina, projetando estes resultados sob a perspectiva do futuro. Não somente isso, mas também adicionaram suas próprias suposições, baseadas nos acontecimentos em torno do mundo e nos avanços científicos durante o período de produção, a fim de que essas representações acerca de um possível futuro da humanidade pudessem ser coerentes e não destoassem com progresso atual. Desta forma, ao nos depararmos com as projeções de futuro é possível estudá-las de forma a compreendermos nosso próprio contexto histórico.

Mediante este levantamento de todas as pesquisas no tocante da franquia de Deus Ex, concluímos que, no cenário internacional, o jogo é bem mais utilizado como fonte. No entanto, existe uma repetição de estudos em torno do tema do transumanismo. A similaridade entre os textos atesta que não existem avanços na pesquisa e sempre se tem as mesmas conclusões: é possível utilizar Deus Ex ao tratar de questões transumanas.

Já em âmbito nacional tem-se uma carência de material, uma vez que o jogo é constantemente usado como apenas de forma ilustrativa, e não como objeto principal. Além disso, as fontes se restringem a *reviews* em sites especializados sobre videogames. Sustentamos que, além do transumanismo, do debate sobre nanotecnologias e da estética cyberpunk, a narrativa possui muitos tópicos ainda a serem abordados.

E para tal investigação utilizaremos a autoetnografia. Um método tem como proposta descrever e analisar sistematicamente a experiência pessoal, a fim de compreender a experiência cultural (Ellis, 2004). É através dela que se reconhece e valoriza as relações de um pesquisador com seu objeto de estudos, ou neste caso do pesquisador/jogador. Segundo Anderson (2006, p. 384) a característica central da autoetnografia: “[...] o pesquisador é um ator social altamente visível dentro do texto escrito”. Os próprios sentimentos e experiências do pesquisador são incorporados à história e considerados como “dados vitais” para a compreensão do mundo social que está sendo observado (SANTOS, 2017).

Sendo assim, ao verificar a vasta discussão acadêmica em torno do transumanismo e identificar a presença de do mito de Ícaro em diferentes partes do

jogo, compreendemos que a escolha deste mito em particular deu-se ao fato de que Ícaro foi o primeiro transumano. Nos oferecendo uma oportunidade de estudar os mitos manipulados e compreender suas atualizações

2 DO IMAGINÁRIO AO MITO

Ao longo do século XX, diversos autores se dedicaram ao estudo do imaginário, dos mitos e dos símbolos. Carl Jung, durante suas práticas clínicas, percebeu em seus pacientes que é possível identificar elementos comuns entre sonhos individuais e mitos coletivos. Uma espécie de herança distante e pouco familiar ao homem moderno presente na imaginação, o qual ele denomina de inconsciente coletivo.

Este inconsciente é compartilhado por todos os homens, independentemente da época ou local geográfico em que estão inseridos. Os conteúdos do inconsciente coletivo não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência à hereditariedade (JUNG, 2008, p. 53).

É então ali neste inconsciente coletivo que são formados os arquétipos, que se expressam por meio de símbolos que se manifestam nos sonhos e nos mitos de todas as culturas. Jung afirma que o homem se utiliza da palavra escrita ou falada para expressar-se, mas esta linguagem está repleta de símbolos, sinais e imagens que não são estritamente descritivas. Segundo ele:

O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós (JUNG, 1985, p 18).

Eliade (1991, p. 16) também referencia em sua obra os estudos de Jung, o qual apontava para os “dramas” do mundo moderno como um desequilíbrio da psique causado pela crescente esterilização da imaginação. Isto é, ter imaginação seria ver o mundo em sua totalidade, uma vez que as imagens têm o poder e a missão de mostrar tudo e a “falta de imaginação” explicaria a desgraça e ruína do homem, pois sem ela lhe é cortada a realidade da vida e da alma.

Na definição de Gilbert Durand:

[...] o imaginário – ou seja, o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens* – aparece-nos como o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano. O imaginário é esta encruzilhada antropológica que permite esclarecer um aspecto de uma determinada ciência humana por um outro aspecto de uma outra (DURAND, 2002, p. 18).

Para ele, imaginário deve ser percebido como uma matriz criadora: “por consequência, o imaginário – constitui o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer expressão humana” (DURAND, 2002, p. 41).

De forma que o imaginário se apresenta como uma ponte entre o mundo natural e o homem, os outros e o homem, e entre o sujeito e ele mesmo. Sendo formado tanto por tudo aquilo que está intrínseco no indivíduo, quanto pelo contexto social e cultural em que ele está inserido, ajudando-o a compreender o mundo a sua volta por meio de imagens e sentidos, muitas vezes simbólicos.

O autor sugere que o imaginário é como um museu de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a produzir, nas suas diferentes modalidades da sua produção, pelo *homo sapiens sapiens* (1994, p. 3), implicando em um pluralismo das imagens e uma estrutura sistémica do conjunto das mesmas infinitamente heterogêneas, mesmo divergentes (DURAND, 1996, p. 215).

Portanto, para entender a construção do imaginário, Durand se dedica ao estudo das expressões ali presentes: os esquemas, os arquétipos, os mitos, os símbolos e as imagens.

2.1 MITO E NARRATIVA

Eliade define o mito como uma narrativa que remete a um tempo primordial, ao princípio de tudo, narrando as façanhas de cunho sagrado:

[...] o mito narra como, graças e façanhas dos Entes Sobrenaturais. [...] Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais. Eles são conhecidos sobretudo pelo que fizeram no tempo prestigioso dos “primórdios” (ELIADE, 1991, p. 11).

Estas narrativas nos contam histórias da origem do universo e da criação da humanidade. Os povos antigos faziam uso do mito como representação da história verdadeira, possuindo um caráter sagrado, exemplar e significativo (ELIADE, 1991, p. 7). Ou seja, mesmo antes da linguagem escrita, temos através da narrativa oral uma necessidade de criar e contar histórias que expliquem a origem das coisas.

É o que Barthes (2001, p. 19) aponta ao dizer que não há, em parte alguma, povo sem narrativa: todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas e, frequentemente, estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente – e mesmo oposta.

Campbell (2007) afirma que o conceito de mito está pautado no fato de que:

“Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual, as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito”. (CAMPBELL, 2007, p. 15)

Essas perspectivas teóricas indicam que, na psique humana, encontramos os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos e, a partir deles, são desenvolvidos os arquétipos: ideias elementares, que poderiam ser chamadas ideias “de base”. Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças acontecem devido ao ambiente e às condições históricas. (CAMPBELL, 1990, p. 62).

Campbell então analisa a importância do estudo do mito para o entendimento do pensamento e da condição humana e discorre sobre como reaprender a lidar com a linguagem simbólica dos mitos. Mas mais importante que

isso, argumenta que sua função primária sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar (CAMPBELL, 2007, p. 181).

Desta forma, é através dos contos maravilhosos - que descrevem a vida de heróis lendários, os poderes de divindades, os espíritos dos mortos e os ancestrais totêmicos - que é dada uma expressão simbólica aos desejos, temores e tensões do inconsciente humano. Em outras palavras: a mitologia é a psicologia confundida com biografia, história e cosmologia.

Tendo em vista isto, na concepção de Durand, o mito é considerado como:

um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico, que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias (DURAND, 2002, p. 63).

E ele continua dizendo que os mitos são identificados por meio de suas repetições, quer seja de seus temas, quer seja de suas sequências simbólicas. Deste modo, o mito ou o devaneio:

(...) repousa sobre as transposições simétricas, dos 'temas' desenvolvidos ou mesmo 'variados', um sentido que só se conquista pela redundância (refrão, sonata, fuga, leitmotiv, etc.) persuasiva de um tema. A música, mais que qualquer outra, procede por um assédio de imagens sonoras 'obsessivas' (DURAND, 1994, p.57).

Sendo assim, percebe-se então que temos a construção de um imaginário coletivo e que, em sua própria constituição, encontramos imagens e símbolos que se repetem, dando origem às narrativas míticas.

2.2 DO ARQUÉTIPO AOS SÍMBOLOS

Na perspectiva de Jung (2011), o estudo dos arquétipos contribui para a identificação de conteúdos inconscientes que se modificam e assumem matizes que variam de acordo com a consciência individual e coletiva em que se manifestam: e isso se dá a partir da análise dos mitos. Segundo o autor:

O conceito de arquétipo [...] deriva da observação reiterada de que os mitos e os contos da literatura universal encerram temas bem definidos que reaparecem sempre e por toda parte. Encontramos esses mesmos temas nas fantasias, nos sonhos, nas ideias delirantes e ilusões dos indivíduos que vivem atualmente. A essas imagens e correspondências típicas, denomino representações arquetípicas. Quanto mais nítidas, mais são acompanhadas de tonalidades afetivas vívidas [...] Elas nos impressionam, nos influenciam, nos fascinam. Têm sua origem no arquétipo que, em si mesmo, escapa à representação, forma preexistente e inconsciente que parece fazer parte da estrutura psíquica herdada e pode, portanto, manifestar-se espontaneamente sempre e por toda parte (JUNG, 2002, p. 352).

Ele ainda observa que arquétipos são imagens inconscientes dos próprios instintos e surgem a partir da necessidade de se “expressar aquilo que o pensamento não consegue formular ou que é apenas adivinhado ou pressentido” (JUNG, 2008, p. 333). Ou seja:

O que chamamos por símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. [...] Assim uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem tem um aspecto inconsciente mais amplo, que nunca é precisamente definido ou de todo explicado (JUNG, 1998, p. 22).

Campbell (2007) examina diferentes mitologias de inúmeras culturas e épocas históricas para chegar às semelhanças entre elas. Assim, procura demonstrar que a experiência humana é universal, tal como sugerem as origens do cristianismo, do budismo, da mitologia grega e das mais diversas tradições nativas.

Fundamentado nesta descoberta, ele então observa a Jornada do Herói – ou Monomito: uma estrutura universal encontrada em mitologias, contos populares e contos de fadas que exploram as experiências humanas. Narrando a história de um indivíduo fisicamente poderoso e místico em uma busca física para recuperar algum objeto ou pessoa, uma história que é de fato uma metáfora para a busca espiritual pela união (re-união) com o espiritual. E por fim, criando dezessete estágios pelos quais é composta a missão do herói, sendo elas: O chamado para a aventura, A recusa do chamado, O auxílio sobrenatural, A passagem pelo primeiro limiar, O ventre da baleia, O caminho de provas, O encontro com a deusa, A mulher como tentação, A sintonia com o pai, A apoteose, A última bênção, A recusa do retorno, A fuga mágica. O resgate com auxílio externo, A passagem pelo limiar do retorno, Senhor de dois mundos, Liberdade para viver. Esta estrutura inspirou o diretor George Lucas a elaborar o roteiro da franquia de filmes de Star Wars e influenciou diversas histórias de livros, filmes, jogos e quadrinhos.

Mais tarde, em 1985, também proporcionou ao roteirista Christopher Vogler criar “A Jornada do Escritor”. Adaptando o monomito de Campbell à estrutura dramática do cinema e diminuindo de dezessete para doze estágios da trajetória do herói, o modelo de Vogler é dividido em três atos *Partida, Descida e Retorno*:

1. Os heróis são apresentados no Mundo Comum, onde
2. recebem um Chamado à Aventura.
3. Primeiro, ficam Relutantes ou Recusam o Chamado, mas
4. num Encontro com o Mentor são encorajados a fazer a
5. Travessia do Primeiro Limiar e entrar no Mundo Especial, onde
6. encontram Testes, Aliados E Inimigos.
7. Na Aproximação da Caverna Oculta, cruzam um Segundo Limiar,
8. onde enfrentam a Provação.
9. Ganham sua Recompensa e
10. são perseguidos no Caminho De Volta ao Mundo Comum.
11. Cruzam então o Terceiro Limiar, experimentam uma Ressurreição e são transformados pela experiência.
12. Chega então o momento do Retorno com o Elixir, a bênção ou o tesouro que beneficia o Mundo Comum (VOGLER, 2006, p. 46).

Vogler também observa que, ao escrevermos uma narrativa, sempre irão existir alguns tipos recorrentes de personagens, ou arquétipos. São eles: herói,

mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra e pícaro. Segundo ele, estes arquétipos “podem ser encarados como símbolos personificados de várias qualidades humanas” (VOGLER, 2006, p. 64) e são utilizados para cativar o espectador.

Mais tarde, Tillman (2011) elabora um conjunto de técnicas para o desenvolvimento e criação de personagens marcantes e originais, enriquecendo o design de personagens com o uso de arquétipos. Para ele, personagens existem em função de histórias, os quais se equilibram e tornam-se mais interessante com a inclusão de uma diversidade de personalidades. Personagens que são considerados arquétipos:

[...] representam a personalidade e características do personagem nas quais nós, seres humanos, nos identificamos. [...] Um arquétipo é considerado o molde original, ou modelo de pessoa, característica ou atitude que nós como humanos desejamos copiar ou simular” (TILLMAN, 2011, p.4-225, tradução nossa)⁵

Nesta lista temos:

13. *The hero* – O personagem principal da história, comumente acompanhado de virtudes;
14. *The shadow* - Personagem misterioso, inconsequente e ligado a instintos, que se opõem ao herói;
15. *The fool* – Personagem que existe para testar as virtudes e resistências do herói, normalmente o colocando em situações ruins ou impróprias;
16. *The anima/animus* – Personagem que pode gerar interesses românticos no herói ou no observador, e é mais ligado com forças interiores;
17. *The mentor* - Personagem que possui informações das quais o herói precisa, possibilitando que o protagonista atinja seu potencial máximo;
18. *The trickster* - Personagem que deseja mudanças constantes e influencia o protagonista manipulando-o, provocando incertezas, a fim de mover a história a seu favor.

5 [...] represent the personality and character traits that we as humans identify with.[...] An archetype is considered to be the original mold, or model of a person, trait, or behavior, that we as humans wish to copy or emulate (TILLMAN, 2011, p.4-225).

Dessa forma, para alcançar o inconsciente coletivo e atingir as motivações dos indivíduos, é necessário trabalhar com identidades arquetípicas em todo e qualquer produto midiático, seja ele um filme, uma publicidade ou um jogo.

Mark e Pearson (2001) utilizam esses arquétipos na publicidade de forma a satisfazer as necessidades básicas humanas de pertencimento, estabilidade, independência e mestria por meio do consumo de determinada marca a partir de sua aquisição.

Os arquétipos proporcionam o elo perdido entre a motivação do cliente e as vendas do produto [...] Um produto com identidade arquetípica fala diretamente à matriz psíquica profunda dentro do consumidor, ativando um senso de reconhecimento e significado (MARK, PEARSON, 2001, p. 27)

Para Mark e Pearson (2001), os 12 arquétipos: Criador, Cara Comum, Mago, Prestativo, Amante, Inocente, Governante, Herói, Explorador, Bobo da Corte, Fora da Lei e Sábio, personificam estes sentimentos e emoções. E ao associar uma marca a um deles, ela ganharia uma identidade consistente.

Ao pensarmos em imagens, segundo Durand, temos em mãos símbolos, uma representação que presentifica um conceito, uma ideia ou um referente ausente (DURAND, 2002, p.29). Essa imagem é resultado da combinação entre o arquétipo, que é o sentido universal da imagem, sentido que carrega toda a experiência da espécie humana de significar o mundo a sua volta; e o sentido atualizado dessa imagem, que varia dependendo do contexto sócio-histórico-cultural no qual ela está inserida, assim como o fator psicológico do indivíduo pode modificar e distorcer os sentidos presentes na imagem.

2.3 DOS MITOS À MITOCRÍTICA

Como vimos, mitos, arquétipos e símbolos têm sido empregados de forma deliberada nas narrativas nas mídias (FONSECA, 2019). Quando pensamos no mito em meio as narrativas midiáticas, notamos que ele deixa sua natureza de ser

apenas uma narrativa antiga e ancestral. Nas palavras de Bachelard (1991) o mito é uma linha da vida, uma imagem do devir, e não uma fábula fossilizada.

Na verdade, ele passa a ser um sistema formado pelo conjunto equilibrado entre narrativa, ritual, totem, tempo e magia, um sistema mítico. E esse conjunto se manifesta na mídia em diferentes suportes, linguagens, gêneros, discursos, *storytellings*, narrativas (CAMARGO, 2013).

Ou seja, segundo Camargo e Fonseca (2020):

O mito não pode ser encarado apenas como uma narrativa, mas como um sistema em que signos, imagens, rituais, totens, magias e arquétipos formam um conjunto integrado que compõe memórias, conhecimentos, modelos de comportamento, de ser e estar e sociedade. Contrariando a ideia de que o mito ficou no passado, pertencente a uma cultura oral, as artes e as mídias funcionam como suporte para a voz mítica. Os mitos estão vivos entre nós. (CAMARGO; FONSECA, 2020, p.8).

Sendo assim, notamos a existência de uma aderência “natural” entre mito e as mídias essencialmente audiovisuais, tais como o cinema e a televisão; e aproveito para acrescentar aqui também o videogame.

Nas palavras de Murray (2003:138-145) os jogos e as histórias não são necessariamente opostos e os apresentam como “ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas”. Para ela, todo o jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. “Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica”.

Essa narrativa é construída por meio de linguagens, discursos, signos e imagens, também contém os mitos como bases culturais. Desta forma, ao notar que os produtos midiáticos possuem tais elementos míticos, o ato de identificá-los e analisá-los criticamente contribui para uma compreensão dos significados que a obra abre ao seu leitor, usuário ou audiência. A este estudo dá-se o nome de mitocrítica.

Figura 5 - Um dos símbolos presentes na análise: as asas de Ícaro.



Fonte: Jogo *Deus Ex: Human Revolution* - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

O termo mitocrítica foi cunhado em 1970 para significar o emprego de um método de crítica literária ou artística que focaliza o processo compreensivo sobre a narrativa mítica inerente, como fundamentos metodológicos do imaginário: mitocrítica e mitanálise. De acordo com Durand:

É a partir das reflexões sobre o primado do mito que se deduziu um método de análise do ‘texto’ mítico (narração, representação ritual, icônica, etc.) de que Lévi-Strauss – retomando as ideias de Campbell sobre a ‘sincronicidade’ do mito do herói – foi o investigador em França e a cujos aperfeiçoamentos chamei ‘mitocrítica’ (1970)” (DURAND, 2000, p. 187-209).

Seus objetivos são de: 1) Decifrar, na semântica profunda do texto, os “diversos estratos de sentido na linguagem metafórica e simbólica” (RICOEUR, 1987, p. 89). 2) Interpretar um texto pela redundância de um mitema e 3) Assinalar os mitos e as suas metamorfoses mais significativas que caracterizam a obra individual de um autor, de uma dada época ou de determinado ambiente psicosociocultural.

Durand (1985, 2004, 2012) busca indicar da maneira mais didática possível o caminho que o pesquisador pode efetuar para se alcançar uma verdadeira mitocrítica. Isto se dá por meio de uma ação interpretativa que procura não o que se dissimula por detrás do texto, mas sim a proposição diante do texto: “interpretar é

explicitar o tipo de ser-no-mundo manifestado diante do texto” (RICOEUR, 1990, p. 56).

Durand (2000, p. 198) afirma que “a mitocrítica permite-nos mergulhar o nosso olhar sobre o texto até às últimas confrontações com o gesto dos heróis imemoriais e dos deuses”, forma que “estabelece que toda a ‘narrativa’ (literária certamente, mas também de outras linguagens: musical, cénica, pictural etc.) entretém um parentesco estreito com o *sermo mythicus*, o mito” (DURAND, 1996, p. 230). Assim, o que a mitocrítica nos oferece é uma “caça ao mito” ao encontrar evidências de sua “mudança” e buscar os procedimentos pelos quais deu-se essa mudança (BORBA; JARDIM, 2012, p. 131).

Os mitos, para Durand, são uma tentativa de explicação da realidade, organizados em formato de narrativa de carácter simbólico. Em outras palavras, entende-se por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas que tende a compor-se em narrativa. Os arquétipos são “as imagens que servem de base e as teorias científicas mantêm-se nos mesmos limites... (que as inspiram contos e lendas)”.

Para o autor, o arquétipo funciona como um elemento conector entre os mundos interno do homem (biopsíquico) e o externo (natural e cultural) (DURAND, 2002, p. 79). Já os símbolos, eles servem para designar a expressão cultural concreta do arquétipo (1994a, p. 41-49; 1996, p. 65-80) e especificam-se sob a influência do meio físico (clima, fauna, vegetação etc.) ou cultural (tecnologia, práticas alimentares, organização familiar ou social, etc.).

A partir disso, Durand afirma que os mitos se decompõem em alguns mitemas ou mitologemas indispensáveis que lhes conferem, sincronicamente, o sentido arquetípico, enquanto diacronicamente ele é constituído pelas lições, que podem ser entendidas como leituras ou recepção.

O mitema, a partir de Lévi-Strauss (1958, p. 233), é como uma “espessa unidade constitutiva”, para designar uma espécie de “átomo” fundamentador do discurso mítico. Redundante e significativa. É, portanto, o grupo de palavras que, de algum modo, desempenha o papel mitêmico (DURAND, 1982, p. 85). Já mitologema é o resultado do empobrecimento do mitema, porque é uma narrativa

resumida e abstrata de uma situação mitológica, um esqueleto de uma obra (DURAND, 1983, p. 32). É a:

“reserva mitológica dos nossos antepassados culturais greco-
latinos, que fornecem praticamente todo o arsenal mitológico
encontrado em nossa cultura com outros nomes e com outros
conteúdos culturais, mas cujos esquemas – os mitologemas –
são idênticos” (DURAND, 1982, p. 74).

Portanto, metodologicamente para a análise de uma obra devemos decompor os estratos mitêmicos em três partes (DURAND, 1985, p. 253):

- 1) Levantamento dos “temas” e suas redundâncias simbólicas, que estabelecem as sincronicidades míticas da obra.
- 2) Examinam-se as situações e as combinatórias de situações dos personagens e dos cenários.
- 3) Utiliza-se um tipo de tratamento à americana, detectando-se as diferentes lições do mito (diacronia), correlacionando-as com as de outros mitos de uma época ou de um espaço cultural.

Graças ao número limitado de mitos, a cultura de uma época “exige constantes e repetidos reinvestimentos míticos no decurso da história de uma mesma cultura, e explica os diferentes ‘renascimentos’ ou redescobertas (DURAND, 1985, p. 253).

Para a imaginação ocidental, o lobo é o animal feroz por excelência. Temido por toda a Antiguidade e pela Idade Média, volta aos tempos modernos (...) constitui o equivalente mítico e invernal das cobras do mar estivais. O lobo é ainda no século XX um símbolo infantil de medo pânico, de ameaça, de punição. (...). Num pensamento mais evoluído, o lobo é assimilado aos deuses da morte e aos gênios infernais (DURAND, 2002, p.86).

Além disso, os mitemas, ou seja, “os pontos fortes, repetitivos, da narrativa” (DURAND, 1983, p. 29), podem aparecer de forma: 1) patente, pela repetição explícita de seus conteúdos homólogos (situações, personagens,

emblemas) e 2) latente, pela repetição intencional; nesse caso, os mitemas revestem-se de novas roupagens para cobrir temas antigos.

Portanto, a mitocrítica nos ajuda a evidenciar num autor, em uma determinada obra de uma época, os mitos diretivos e regentes, bem como quais foram suas transformações significativas. De modo a apontar como o caráter pessoal do autor contribuiu para a transformação da mitologia vigente. Explorando o texto ou o documento estudado, a fim de que ela extrapole o 'mito pessoal' passando a ser visto como 'mito coletivo' vivido num/por um ideário, ampliando as preocupações sócio histórico-culturais (DURAND, 1985, p. 255, 256).

Ou seja, em virtude de seu caráter reincidente, ambíguo, reciclado, subvertido, distorcido, deturpado e corrompido; os mitos surgem renovados dentro de histórias de um mesmo povo, mas ainda remetem aos seus significados primordiais. E aliado à redundância e à diacronicidade que constitui o mito, há uma temporalidade cronológica (DURAND, 1979a) que evidencia suas transformações.

Para a realização de uma mitocrítica, o pesquisador deve então se atentar à relação existente entre obra e mito e desvendar os mitos dominantes em dada cultura e período histórico. É dentro de tais contextos que se desenrola a profunda “mudança de mito”, a partir do resultado do cruzamento da história, dos movimentos sociais, dos tipos psicológicos e das biografias.

Sendo assim, a mitanálise nos ajuda a investigar a criação artística, mítica, cultural no contexto histórico-sociocultural, na busca de compreender como que determinada ideologia ou movimento sociocultural moldados por um determinado contexto histórico é tributário, nas suas diversas expressões, de determinadas figuras míticas, de certos mitos diretores, ainda que degradados, e, por outro, procura igualmente perceber como é que esses mitos ou figuras míticas permanecem, derivam ou se desgastam (DURAND, 1996, p. 81-107).

2.4 DA ANÁLISE DOS SÍMBOLOS

Ao analisarmos os significados simbólicos em conjunto com o contexto em que eles estão sendo empregados na narrativa do jogo, devemos estar conscientes de que eles poderão assumir múltiplos significados. Por isso, quem os

direcionará será o jogador/pesquisador a partir do seu conhecimento de mundo e daquilo que lhe é mais familiar.

Cada símbolo é um microcosmo, um mundo total. Não é acumulando detalhes através da análise que se lhe capta sentido global: é necessária uma visão quase sinóptica. Um dos traços característicos do símbolo é a simultaneidade dos sentidos que se revela. Um símbolo lunar ou aquático é válido em todos os níveis do real, e essa multivalência é revelada simultaneamente (ELIT,378) (CHEVALIER E GHEERBRANT, 2009, p. XXIV)

Desta forma, muito mais do que um simples signo ou sinal: o símbolo transcende o significado e depende da interpretação.

O símbolo existe somente no plano do sujeito, mas com base no plano do objeto. Atitudes e percepções subjetivas invocam uma experiência sensível e não uma conceitualização. É próprio do símbolo o permanecer indefinidamente sugestivo: nele, cada um vê aquilo que sua potência visual lhe permite perceber. Faltando intuição, nada de profundo é percebido (WIRTH, Oswald. 1966, p. 111)

Em primeiro lugar, símbolos possuem uma função exploratória, quando opera como investigador de sentidos ou para exprimir o sentido da aventura espiritual dos homens, lançados através do espaço-tempo. A segunda função é a de substituição: o símbolo age como substituto para as respostas, desejos ou conflitos do inconsciente. Ou seja, ele exprime um mundo vivido e percebido tal como o sujeito o experimenta. Ele é uma realidade viva. A terceira é a de mediação: o símbolo cria pontes entre aquilo que está oculto e o que está revelado, entre o consciente e o inconsciente. O real e o sonho e seu significado ligará todos os contextos e significantes dentro do texto (CHEVALIER E GHEERBRANT, 2009).

A quarta é a unificadora, que deriva da mediação. A imagem torna-se símbolo quando seu valor se dilata a ponto de reunir, no homem, suas profundezas imanentes e uma transcendência infinita. A quinta função é a de unificação, no qual o símbolo exerce uma função pedagógica e mesmo terapêutica. Ele causa um sentimento que se nem sempre é de identificação, mas que permite o entendimento.

A sexta função é a socializante: produz uma comunicação profunda com o meio social. Cada grupo, cada época tem seus símbolos, partilhar desses símbolos é participar desse grupo, dessa época. A sétima função está relacionada a ressonância, ou seja, aos símbolos vivos. O símbolo está ligado a uma psicologia coletiva e portanto está imerso no meio social, ampliando de uma pessoa, para uma sociedade, para uma época.

A oitava é a função transcendente, na qual o símbolo busca desempenhar um papel harmonioso ao estabelecer conexões, mesmo entre parte antagônicas, levando ao progresso da consciência. E por fim, a função de transformador. Os símbolos não somente exprimem o ego, mas também estimulam cargas afetivas de suas imagens. (CHEVALIER E GHEERBRANT, 2009)

Paul Diel (1991) busca então nesta complexidade dos símbolos ampliar os estudos sobre sonhos e mitos, uma vez que estes revelam as paixões do coração humano. Tais símbolos são estudados em busca de compreender numa perspectiva social e poética da humanidade. Para ele os mitos:

[...] falam do destino humano sob seu aspecto essencial; destino resultante do funcionamento sadio ou doentio do psiquismo. O próprio herói e seu combate representam a humanidade inteira na sua história e no seu impulso evolutivo [...] Trata-se da luta contra o mal íntimo que sempre detém ou mitiga a necessidade essencial de evolução.

Já Bachelard (1991) entende que a natureza explica a natureza profunda do homem, e os sonhos se projetam, invencíveis, sobre os grandes fenômenos do Universo e este estreito simbolismo coordena os valores míticos e os valores cósmicos. De forma que todo mito é um drama humano condensado. E é por essa razão que todo mito pode, tão facilmente, servir de símbolo para uma situação dramática atual.

Sendo assim, é através destes estudos que salientamos a perenidade do mito, suas mudanças e seus renascimentos, nos permitindo analisar a condição humana e de como cada época lida com seus temores e esperanças, ao narrar suas angústias e alegrias por meio de símbolos.

3 ÍCARO: O PRIMEIRO HOMEM TECNOLÓGICO

O jogo DX:HR insere-se no gênero de *Role Playing Game* - RPG, ou seja, o jogador assume o papel do personagem, fazendo suas escolhas e criando, portanto, uma narrativa com tema *cyberpunk*. Logo, combina elementos do *first person shooter*, em que se faz o uso de armas pela perspectiva em primeira pessoa, na qual o jogador tem a experiência pelos olhos do protagonista – ou, em alguns casos, do antagonista – e as possibilidades do RPG.

A história é ambientada no ano de 2027, quando empresas multinacionais altamente tecnológicas crescem em grande escala e fora do controle dos governos nacionais. Adam Jensen, o personagem principal, é chefe de segurança da *Sarif Industries* em Detroit, EUA. A empresa de biotecnologia participará do Conselho Nacional de Ciência, em que discutirá a necessidade de regulamentação da tecnologia de aprimoramento humano. Sua pesquisadora, Dra. Megan Reed, irá apresentar sua grande descoberta, que permitirá que as pessoas possam fazer a cirurgia de aprimoramento sem que seja necessário o uso de drogas antirrejeição.

O jogo começa com um ataque ao local por soldados fortemente armados, que matam a equipe e destroem o prédio. Ao tentar resgatar Megan, Adam é espancado pelo líder do ataque, Jaron Namir, um soldado superaprimorado, sendo deixado entre a vida e a morte. É quando Sarif decide então submetê-lo à cirurgia. Seis meses depois, Jensen regressa ao trabalho, buscando os responsáveis pelos ataques e lidando com as repercussões políticas e éticas envolvendo o transumanismo.

Ao avançar na história, o jogador descobre que os pesquisadores da *Sarif Industries* não foram mortos, mas sim sequestrados pelos Illuminati⁶, possivelmente por causa de sua recente pesquisa. Adam parte então para o resgate. Chegando ao local, ele liberta os cientistas cativos, mas depara-se com Megan trabalhando no complexo – propriedade de Hugh Darrow, um milionário ganhador do Prêmio Nobel e pai da tecnologia usada nos aprimoramentos. Ao confrontá-la, descobre que a base para a grande descoberta a ser anunciada foi o seu próprio DNA,

⁶ Illuminati é uma sociedade secreta dedicada à perfeição do indivíduo e à dominação de todas as instituições civilizadas, na qual seus membros são extremamente ricos e ocupam posições de poder e influência (DEUS EX WIKIA, 2016, s.p.).

colhido sem seu consentimento, e que é a chave genética para que toda humanidade seja compatível com os aprimoramentos.

Jensen parte em busca de Darrow, que dará uma entrevista global sobre os aprimoramentos humanos em uma instalação em meio do oceano, chamada *Panchaea*. Lá ele explica que criou a tecnologia para ajudar os menos favorecidos, mas tornou-se um meio de os poderosos terem o controle sobre a população, fazendo-a perder a moralidade. Seu objetivo era banir permanentemente esta tecnologia por meio de um sinal que ativaria *biochips* recentemente implantados, tornando os usuários insanamente violentos.

Após lidar com a situação, o jogador se depara com doze possíveis finais com diferentes alinhamentos: bom, mau ou neutro. Na narrativa, uma sequência de vídeos e imagens do século XX e XXI surgem simultaneamente com um discurso final vinculado as opções de: transmitir a confissão de Darrow sobre os aprimoramentos e os *Illuminati*, banindo-as para sempre; seguir as aspirações de Sarif, culpando as organizações de supremacia humana que são contra os aprimoramentos e garantindo que pesquisas continuem a ser feitas; escolher culpar um lote de drogas antirrejeição contaminado reforçando a necessidade de leis de regulamentação; ou oferecer a humanidade a possibilidade de fazer suas próprias escolhas ao pressionar o botão de autodestruição.

Diante essa narrativa, surge um questionamento: como uma mitologia pode ser incorporada em um roteiro de ficção científica que parece discutir questões avançadas do desenvolvimento tecnológico da humanidade?

3.1 MITOS E TECNOLOGIAS

Desde a Antiguidade, os aprimoramentos humanos têm avançado na forma de próteses e de implantes, por meio de transplantes, substituição de membros e até mesmo o desenvolvimento de pernas e braços artificiais neurologicamente controlados. Membros substituídos e partes biônicas do corpo - a fusão entre homem e máquina - tem suas raízes na mitologia e na história.

Na mitologia, por exemplo, temos como exemplo o rei Celta Nudd tinha um braço criado pelo deus inventor Dian Cecht (ou Cainte). A deusa nórdica Freya era parcialmente uma ciborgue. Os heróis hindus, Vishpala e Vadhrimati tiveram seus membros perdidos substituídos por próteses de ferro e ouro. E na mitologia grega, temos Hefesto fazendo uma escápula de marfim para substituição do ombro de Pélope (MAYOR, 2018, p. 68).

Outro mito grego nos conta sobre aqueles, que como muitos, sonhavam em reproduzir os poderes dos animais e aves, aumentando as capacidades humanas. Este mito encontra-se nas literaturas latina e helénica do período Clássico que são: *Metamorfoses*, de Ovídio e da *Periegesis Hellados* (Descrição da Grécia), de Pausânias. Em ambas as obras, é feita alusão aos mitos de Daedalus (ou Dédalo) e de Ícaro e à sua fuga do labirinto do rei Minos.

Desde os tempos de Homero, a palavra *daedala* representa qualquer obra ou obra de arte maravilhosa, nelas inclusas os trabalhos de Dédalo (MAYOR, 2018, p. 69). Entre todos os mortais que aprenderam os segredos dos deuses, nenhum era mais astuto que o artífice ateniense Dédalo.

Conhecido por suas criações, construiu para o rei Minos de Creta um labirinto, que mais tarde custou-lhe a liberdade, sendo trancado em uma torre junto com seu filho Ícaro. Eles conseguem fugir, mas não podem deixar a ilha, pois o rei vigiava rigorosamente todos os navios e não permitia que ninguém navegasse sem ser cuidadosamente revistado (BULFINCH, 2002).

Observando as gaivotas no ar - as únicas criaturas que tinham liberdade - decidem fugir pelo ar. Aos poucos, ele coletou penas grandes e pequenas, prendeu-as junto de fios, moldou-as com cera e, assim, formou duas grandes asas como as de um pássaro (PEABODY, 1910). Conforme a imagem a seguir:

Figura 6 - Estátuas de Dédalo e Ícaro, colocadas sob pedra usada para o voo, na ilha de Creta.



Fonte: BLOCHINGER, Michael. Ikaros e Dädals. 2018. 1 fotografia. 550 x 413 pixels. Disponível em: https://www.tripadvisor.de/ShowUserReviews-g635862-d11895170-r583353891-Icaros_Daedalus_Statues-Agia_Galini_Agios_Vasileios_Municipality_Rethymnon_Pref.h Acesso em: Janeiro, 2020.

Terminado o trabalho, ele as coloca sobre os ombros e agitando os braços, aprende a voar. Em seguida, ele equipou seu filho da mesma maneira e o ensinou a voar. Quando tudo estava preparado, ele disse:

Ícaro, meu filho, eu o peço que mantenha uma altura moderada, pois se você voar muito baixo, a umidade irá entupir suas asas e, se muito alto, o calor as derreterá. Mantenha-se próximo de mim e você estará seguro (BULFINCH, 2000).

Então, erguendo-se sobre as asas, ele voou, encorajando-o a segui-lo e olhou para trás, a partir de seu próprio voo, para ver como seu filho administrava suas asas. Ignorando o conselho do pai, Ícaro voou cada vez mais alto, como se fosse para o céu. A proximidade do sol escaldante amoleceu a cera que mantinha as penas juntas. Não havendo mais penas para sustentá-lo, ele caiu no mar. Seu pai gritou:

"Ícaro, Ícaro, onde você está?". Por fim, viu as penas flutuando na água e, lamentando amargamente suas próprias artes (BULFINCH, 2000).

A morte de Ícaro é contada pelo poeta Erasmus Darwin (2012) nos versos seguintes:

[...] com a cera derretendo e os fios se soltando
 Mergulha o infeliz Ícaro com suas asas infieis;
 De cabeça para baixo, lançado atemorizado pelo ar,
 Com os membros retorcidos e o cabelo em desalinho;
 A plumagem se dispersa dançando sobre as ondas,
 E as Nereidas entristecidas enfeitam sua sepultura de água;
 Sobre seu corpo pálido derramam flores marinhas peroladas,
 Espalhando musgos carmesins sobre seu leito de mármore;
 Cingindo suas torres de corais com o sino que retine,
 E no oceano imenso ecoando seus dobres ressonantes."
 (DARWIN, 2012, p. 14)

Uma das interpretações do mito de Ícaro é de que o desejo de alcançar o sol está diretamente associado à vontade humana de alcançar o espaço (MOLES, 1981). Outra interpretação sugere a busca pelo intelecto, o impulso por transcender as limitações humanas, o anseio pela divindade (MARTINDALE, 1988). E em muitas tradições, o mito de Ícaro expressa, literalmente, o desejo humano de voar. Ao estudar a anatomia das aves e os princípios da resistência do ar, por exemplo, Leonardo da Vinci é um exemplo histórico do desejo de satisfazer esse sonho. Lembrando que, ao mesmo tempo, o mito alerta para as consequências da ambição, mas também inspira o *homo faber* na criação de seres artificiais: robôs, inteligência artificial, cibernética (MOLES, 1981).

Dédalo realiza a vontade humana de voar, mas o desejo humano de alcançar alturas cada vez maiores ainda parecem ilimitadas. Ao longo dos séculos seu nome passou a ser associado com imaginação e invenção humanas.

Visto a persistência desta narrativa mítica nas mais diversas culturas e nos mais variados períodos históricos, é evidente que esse desejo de conquista e a ânsia pela descoberta estão presentes no inconsciente coletivo. A humanidade busca

sempre novas formas de aprimorar os processos já existentes na sociedade, promovendo mudanças tanto na vida coletiva, como na vida individual. Estas mudanças surgem junto com os avanços tecnológicos por ela criados. E uma das inovações tecnológicas mais impactantes para o imaginário contemporâneo é justamente o desenvolvimento da Cibernética.

Logo após o fim da Segunda Guerra Mundial, dava-se início ao período conhecido como Guerra Fria. A partir das necessidades surgidas deste contexto histórico desenvolveu-se uma ciência interdisciplinar que se propunha a estudar e elaborar mecanismos que possibilitassem o controle social, econômico, e político de um mundo cada vez mais complexo. Movidos pelos esforços de guerra num clima de instabilidade global, foram desenvolvidos sistemas que, através da comunicação, estabeleceram conexões mundiais através de redes interligadas. Esse foi o contexto da criação da Arpanet, em 1969, que seria o embrião do que hoje conhecemos como Internet.

O termo cibernética foi criado por Norbert Weiner, em 1948, para descrever uma nova ciência que unia a teoria da comunicação e a teoria do controle. Para ele, a cibernética envolvia a mente, o corpo humano e o mundo de máquinas automáticas. Assim, buscava reduzi-las a um denominador comum de controle e comunicação. Ou seja:

“a imagem do corpo torna-se cada vez menos um corpo designado para transferência e conservação de energia, e mais em uma rede de comunicação baseada na exata reprodução e troca de sinais no tempo e espaço” (FEATHERSTONE; BURROWS, 1996, p. 2, tradução nossa).⁷

A Cibernética levou os pesquisadores a novos modelos, cada vez mais complexos, decorrentes de novas formas de compreender o envolvimento sistêmico homem-máquina. Como lembra Marshall McLuhan (1974), as tecnociências tornaram-se amplificadoras e extensões de nosso corpo e de nossa mente, questionando os

⁷ *“the image of the body becomes less one of an engineered body with the key tasks being the transfer and conservation of energy, but more of a communication network based upon the accurate reproduction and exchange of signals in time and space.”*

limites da criação e ação naturais e propiciando diversas formas de simbiose entre humanos e máquinas.

A popularização do termo cibernética, no entanto, ocorreu somente nos anos 1980 sob a influência de um tipo de literatura de ficção científica que ficou conhecida como *cyberpunk*. Este movimento literário criou uma ficção construída a partir das visões dos mundos futuros com vasto desenvolvimento tecnológico e intensas disputas de poder. O vocábulo foi usado pela primeira vez no conto de mesmo nome, *Cyberpunk*, escrito por Bruce Bethke, em novembro de 1983, e mais tarde foi usado para descrever obras como ‘*Neuromancer*’ de William Gibson, além de outras obras de autores como Pat Cadigan, Lewis Shiner e Greg Bear (FEATHERSTONE; BURROWS, 1996). Para Timothy Leary, a obra de Gibson:

[...] produziu nada menos que um mito oculto, uma lenda essencial, do próximo estágio da evolução humana. Ele está realizando a função filosófica que Dante fez para o Feudalismo e que escritores como Mann, Tolstoy [e] Melville ... fizeram para a Era Industrial (LEARY apud FEATHERSTONE; BURROWS, 1996, p. 7, tradução nossa).⁸

A expressão também passou a ser utilizada como referência nas teorias sociais e culturais para compreender as supostas mudanças a respeito da nova era da tecnologia da informação e veio acompanhada de outros termos comuns ao mundo contemporâneo, tais como, “ciberespaço”, “cibercultura”, “ciborgue” e “cibercorpo”.

Desta forma, o gênero *cyberpunk* passou a permear o imaginário social através da literatura, das histórias em quadrinhos, das artes plásticas e do cinema, através de filmes como *Blade Runner* (1982), *Johnny Mnemonic* (1995) e *Matrix* (1999). Neles podemos encontrar diferentes narrativas que exploram teorias futuristas e questões relacionadas à sobrecarga de informações, ao poder de grandes corporações, ao desenvolvimento tecnológico e ao transumanismo.

A narrativa, segundo Barthes (2001), pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita; pela imagem fixa ou móvel; pelo gesto ou pela

⁸ “has produced nothing less than the underlying myth, the core legend, of the next stage of human evolution. He is performing the philosophic function that Dante did for the feudalism and that writers like Mann, Tolstoy [and] Melville... did for the industrial age.”

mistura ordenada de todas estas substâncias. E ela se faz presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers* e na conversação.

A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. A narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta (BARTHES, 2001, p. 19).

Desta forma, ela também está presente nos jogos eletrônicos, uma vez que a narrativa é utilizada para dar sentido e processar informações. Já que podemos contar histórias sobre os jogos que jogamos, nenhum gênero ou forma pode ficar de fora da narrativa (JUUL, 2001). Portanto os jogos também fizeram parte desse movimento com temas *cyberpunk* com jogos como *Syndicate* (1993), *System Shock* (1994) e *Deus Ex* (2000).

Unido à essa ânsia por descobertas e progresso também estão presentes as incertezas, a curiosidade e o medo do que se espera do futuro. Joseph Lomas Towers (1796), afirma que "o desejo de penetrar em acontecimentos futuros é uma paixão própria da mente humana" (TOWERS, 1796 apud WILSON, 2002, p. 192). Pensar o futuro é deixar levar-se pelo imaginário ao seu redor.

Escritores como Aldous Huxley (1932) e George Orwell (1949) em seus livros *Admirável Mundo Novo* e *1984* já expunham visões pessimistas sobre o futuro de uma sociedade tecnológica. Da mesma forma, pensadores das ciências sociais, como Jacques Ellul (1964), questionou de forma pessimista em seu livro *The technological society* a supremacia da técnica que estava se instaurando no cenário da época.

Pensando desta forma, temos um mundo em constante transformação tecnológica, buscando aprimoramentos para transcender a forma humana, mas ao mesmo tempo temos medos, angústias e possivelmente até mesmo

a chance perder o controle sob tudo isso. Assim, é criada a narrativa de *Deus Ex: Universe*.

Considerando, portanto, que as mais diversas variações do mito de Ícaro na História sempre contribuíram para refletir sobre os dilemas éticos, morais e filosóficos que acompanham os avanços tecnológicos de seu tempo, quais sentidos foram manipuladas nesta versão contemporânea fabulada no jogo? Quais elementos daquela mitologia foram ressaltados no processo de construção desta narrativa cyberpunk? Quais símbolos arquetípicos foram empregados para induzir determinadas conotações ao problema do desenvolvimento tecnológico no contexto do transhumanismo?

3.2 DÉDALO E ÍCARO EM DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

A análise do jogo nos revelou um conjunto de símbolos que se destacaram por sua redundância. Foram eles: as asas, símbolo da liberação da alma e do espírito; a ascensão, um nível de elevação que corresponde ao grau de vida interior, à medida segundo a qual o espírito transcende as condições materiais de existência; o sol, a inteligência cósmica e sua luz irradiada é o conhecimento intelectual; e por fim o mar, lugar de renascimentos e transformações, um estado de incerteza, dúvida. Mas até a figura do próprio Ícaro, símbolo do intelecto insensato; e seu pai Dédalo, símbolo da engenhosidade, do tecnocrata que não conhece os limites de seu poder, contribuem para a construção desse imaginário.

Entre os mitos presentes, os que são mais evidentes na narrativa de DX:HR com certeza são os personagens de Dédalo e Ícaro. Há séculos presente na imaginação humana, as figuras do pai e seu filho permanecem repletas de significados na cultura contemporânea. Por isso, sua análise é indispensável para compreender a construção da narrativa do jogo, visto que suas representações em livros, decorações e até no nome das habilidades do protagonista são elementos significativos que se fazem presente na reatualização no mito.

Dédalo é o símbolo da engenhosidade. Construtor do Labirinto e das asas de cera, ele representaria em estilo moderno o tecnocrata abusivo, aquele que se assemelha ao aprendiz de feiticeiro fantasiado de engenheiro, que não conhece os

limites de seu poder (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p. 327). Para Diel (1991, p.50) ele representa o intelecto humano e também a sensatez, ao aconselhar o filho quanto aos perigos a serem evitados durante o vôo. E este intelecto sensato é a primeira indicação do ideal grego, o ideal do justo meio, o ideal da medida.

Assim como Dédalo, Ícaro também representa o intelecto, mas sob um aspecto insensato, ao não dar ouvidos aos conselhos de seu pai e a não reconhecer limites. Bem como da imaginação pervertida, a graças a sua tentativa insana, carregada de emoções, também representa a mania de grandeza e megalomania (DIEL, 2019, p. 54). Sendo também a imagem das ambições desmesuradas do espírito, do excesso e da temeridade: a dupla perversão do juízo e da coragem. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p. 498).

Na narrativa do jogo, por volta do ano de 2027, após o “Aug Incident” é criado o primeiro protótipo de uma Inteligência Artificial (IA) verdadeira, capaz de se atualizar (aprender) e evoluir, tal qual um humano. Seu nome é inspirado em um dos deuses do Panteão grego: Morpheus, o deus dos sonhos que é capaz de assumir forma humana e manifestar-se em sonhos. Após seu sucesso, uma nova IA surgiu: Deadalus.

Na narrativa do jogo, Deadalus, foi criado pelo líder dos Illuminati em 2052. Seu intuito era criar um programa que servisse como um conselheiro, tendo a capacidade de vasculhar grandes quantidades de dados para prever desastres - tanto naturais quanto feitos pelo homem - e fazer planos para evitá-los, ficando a cargo dos seus criadores ignorar ou executar os comandos. No entanto, Daedalus evoluiu e ganhou autoconsciência: sua presença é notada logo no começo do primeiro jogo de Deus Ex, pois ele próprio é a Internet.

Em contrapartida, temos Icarus, também uma IA, criada para substituir Deadalus, que passou a agir por contra própria, desafiando seus criadores. Sua função era a mesma que de seu processor: aconselhar, prever e controlar eventos mundiais. Durante o jogo, Dédalo informa que estava sendo atacado por Ícaro e pede a ajuda do protagonista JC Denton para combatê-lo. Esses ataques são, na verdade, tentativas de Ícaro de combinar ambas IAs em uma só. No esforço de ajudar Dédalo, JC acidentalmente faz com que aconteça essa fusão, criando uma nova entidade chamada Helios – uma IA leal a seus criadores como Ícaro, mas com a integração cibernética mundial de Daedalus.

Aqui as três IAs fazem referências claras ao mito de Ícaro, utilizando-se dos nomes de pai e filho para nomeá-los e também de Helios, a personificação do sol - um deus coroado de auréola solar que dirige uma carruagem através dos céus todos os dias - o mesmo que queimou as asas de Ícaro, levando-o a morte.

Mas ao analisar o personagem Adam Jensen notamos que, na verdade, ele é uma analogia ao próprio Ícaro, como veremos na figura a seguir. No trailer do jogo, o personagem está sonhando que está numa mesa de cirurgia e desperta com um par de asas ascendendo em direção ao sol, que queima suas asas e ele, cai abruptamente acordando em casa.

Figura 7 - Adam Jensen sonhando com as asas de Ícaro no trailer de *Mankind Divided*.



Fonte: Trailer do jogo DX:HR - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

Após o ataque terrorista que quase leva Adam à morte, é por intermédio de David Sarif que ele volta a vida, assumindo a figura de um pai, tal como Dédalo – o pai de Ícaro. É possível perceber pelos diálogos entre Sarif e Adam que sua relação de patrão e empregado continua, mas nota-se o uso do termo “*son*” (filho) para dirigir-lhe à palavra. Além disso, esses diálogos parecem carregar sentimentos e emoções, normalmente encontradas nas relações entre pai e filho, em que pacientemente o pai tenta convencer o filho a fazer a escolha certa ou lhe dá conselhos.

Outro aspecto que podemos destacar é que Sarif é o dono da empresa que fabrica os implantes que serão utilizados na reconstrução do personagem. Desta forma, é Sarif quem “constrói” as asas, no caso os melhoramentos de Adam.

Abaixo podemos observar um dos últimos diálogos que darão forma ao final do jogo, baseado na escolha do jogador:

David Sarif: Isso nos dará tempo, filho. Tempo para descobrir como destruir os biochips dos Illuminati e seguir em frente.

Adam Jensen: E quanto às pessoas que foram feridas por isso? Elas não merecem a verdade?

David Sarf: Ah, Adam ... se queremos a liberdade de se tornar mais do que nós somos, não podemos ser cegados por uma moral equivocada. Algumas pessoas serão deixadas para trás - é a realidade. É a evolução, filho.

Adam Jensen: Certo. Evolução baseada no meu DNA.

David Sarif: Por favor, filho. Você tem que me apoiar nisso (DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, 2011, Tradução Nossa.)⁹

É possível ainda observar que existem outros elementos dispostos no cenário que reforçam essa ideia do mito presente. Dentre eles, os livros dispostos

⁹ David Sarif: It will give us time, son. Time to figure it out how to destroy the Illuminati's biochips and move on.

Adam Jensen: And what about the people who've been hurt by this? Don't they deserve the truth?

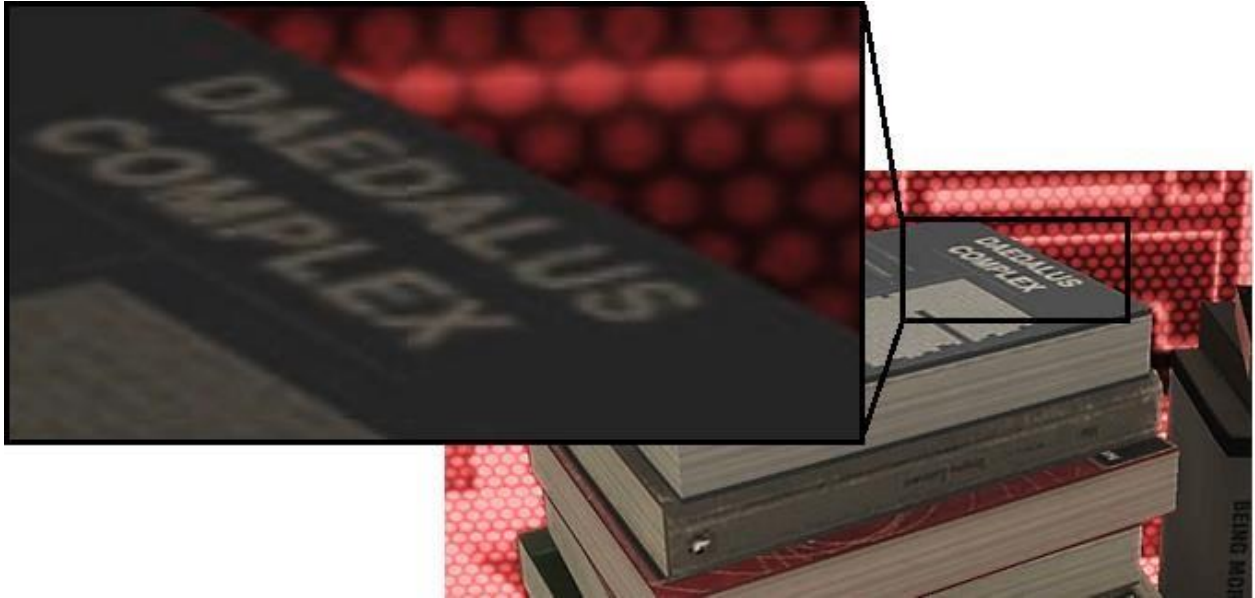
David Sarf: Ah, Adam... if we want the freedom to become more than we are, we can't be blinded by a misguided morality. Some people will be left behind – it's reality. It's evolution, son.

Adam Jensen: Right. Evolution based on my DNA.

David Sarif: Please, son. You have to stay with me on this.

na estante da sala de Sarif (Figura 8), podemos encontrar o título Daedulus Complex, ou Complexo de Dédalo.

Figura 8 - Livro encontrado dentro da sala de David Sarif com o título Daedulus Complex



Fonte: Jogo DX:HR - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

Dentro de seu quarto em DX:MD, também encontramos na porta do guarda-roupas a imagem de Ícaro com suas asas abertas entalhada na madeira, como segue abaixo:

Figura 9 - Detalhe da porta do armário em *Mankind Divided*.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016).

Na música também é possível identificar outra referencialidade ao mito, pois o nome de seu tema principal é chamado de *Icarus*. A música foi composta Michael McCann, que buscou criar algo cibernético, mas sem ser excessivamente techno ou sintético. Após ler o roteiro e refletir sobre os assuntos filosóficos, religiosos e políticos presentes no jogo, ele faz uso destes temas que ele descreve como “muito humanos” e adiciona então instrumentos acústico e vocais aos demais instrumentos e sintetizadores. No trailer do sonho de Ícaro, podemos perceber um piano, vocais e um pouco de design de som especialmente criados para o nascer do sol.

Um exemplo na história e na música seria a ideia de passado/presente/futuro. O passado, representado por instrumentos acústicos (principalmente vocais, cordas); o futuro representado por instrumentos eletrônicos (principalmente sintetizada); e o presente, que é uma mistura dos dois, não somente no arranjo das músicas mas também instrumentos que foram criados a partir da combinação de instrumentos eletrônicos e acústicos (MCCANN, 2011, s.p.)

E por fim, a utilização do nome de Ícaro em duas habilidades que podem ser aprimoradas pelo jogador em Adam Jensen. A primeira referente ao jogo DX:HR, chamada de *Icarus Landing Fall*, um dispositivo de segurança que previne a morte ou ferimentos graves ao cair de lugares extremamente altos, sendo automaticamente ativada a partir de 10 metros de altura, diminuindo a queda através de um campo eletromagnético; e do jogo seguinte, DX:MD, chamada de *Icarus Dash* que permite que o personagem se mova em uma velocidade aumentada por uma determinada distância, podendo ajudá-lo a alcançar lugares altos, bordas e também colidir com alvos. Como é possível notar pelas imagens abaixo, ambos aprimoramentos também fazem alusão a um par de asas douradas que saem das costas.

Figura 10 - Aprimoramentos: *Icarus Landing Fall* e *Icarus Dash*.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016)

3.3 AS ASAS

Entre os símbolos presentes nas imagens gráficas produzidas para a narrativa do jogo, não resta dúvidas de que as asas foram as mais exploradas. Símbolo importante em diversas culturas, que possui diversos significados distintos, as asas significam, primariamente, alçar voo. Quando pensamos em voar, devemos nos lembrar que este símbolo se aplica universalmente à alma e sua aspiração ao estado supraindividual.

Nas tradições extremo-orientais, xamanísticas do Leste ou Oeste e do Ocidente, seja ele muçulmano ou judaico-cristão, elas estão relacionadas a libertação da gravitação terrestre. Nelas, as asas não são recebidas, mas sim conquistadas por meio de purificações, educações iniciáticas, ou como é o caso dos Imortais taoístas, pela dieta (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p. 90).

Na tradição cristã temos o significado das asas como o movimento aéreo leve e simbolizam o espírito. Na Bíblia, são símbolos constantes da espiritualidade ou da espiritualização. Dizem respeito à divindade e a tudo que dela pode se aproximar, após uma transfiguração, por exemplo, os anjos e alma humana. As asas, portanto, têm essa elevação ao sublime, como um impulso para transcender a condição humana (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p. 90).

Portanto, em seu sonho, Adam, assim como Ícaro, busca elevar-se cada vez mais em direção ao sol, possivelmente até o ponto em que ele deixaria de ser humano, alcançando os limites divinos, graças à sua reconstrução como ciborgue, com suas “novas asas” representadas pelos implantes em seu “novo corpo” como sugere a imagem abaixo.

Figura 11 - Adam Jensen e ao fundo asas de lâmpadas em *Mankind Divided*.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016).

Próximo ao final do jogo, Jensen consegue desligar o sinal e deve optar pelo que fazer com a informações que recolheu até então, escolhendo entre os doze possíveis finais. Ele é direcionado por meio de uma *cutscene*¹⁰ à diversas imagens, usadas para ilustrar o padrão do ser humano, o que foi feito no passado; o que é feito hoje, no presente; e para onde irão, no futuro.

Através das escolhas de diálogo, o jogador pode chegar ao alinhamento mau e, ao escolher ajudar David Sarif, nos é apresentada a seguinte narração:

Sarif estava certo sobre uma coisa, está em nossa natureza crescer acima de nossos limites. Pense nisso, nós sentimos frio então aproveitamos o fogo, éramos fracos, então inventamos ferramentas. Toda vez que encontramos um obstáculo, usamos criatividade e engenhosidade para superá-lo. O ciclo é inevitável ... mas o resultado será sempre bom? [...] Com tempo e astúcia, talvez a disposição do homem de melhorar se torne mais forte do que qualquer mal que criamos. Uma coisa é óbvia, pela primeira vez na história, que temos a chance de roubar fogo dos deuses. Afastar-se agora - parar de buscar um futuro no qual a tecnologia e biologia se combinam, levando à promessa de uma Singularidade - significaria negar a própria essência de quem somos. Sem dúvida, o caminho para chegar lá será esburacado, prejudicando algumas pessoas ao longo do caminho. Mas não valerá a pena realizar o sonho? Nós podemos nos tornar os deuses que sempre tentamos ser. Nós também podemos ficar bons nisso.

Sendo assim, nesta opção, Adam acredita que é possível nos tornarmos deuses, mesmo que demore um pouco para que isso aconteça. Está intrínseco na narrativa do jogo essa busca incansável pela transcendência, por tornar-se tão poderoso quanto um deus, como sugere o símbolo aqui descrito.

Ao escolher ajudar Darrow, o jogador opta por tentar banir as tecnologias de aprimoramento e Adam discursa:

Albert Einstein disse: 'O progresso tecnológico é como um machado nas mãos de um criminoso patológico'. Demorei um pouco, mas finalmente entendi o argumento: Quantas vezes mudamos o sonho de progredir, apenas para vê-lo pervertido?

¹⁰ *Cutscene* são uma sequência dentro do jogo eletrônico, não interativa, que interrompe o processo de jogar do jogador.

Muitas vezes, as máquinas que construímos para melhorar a vida não destruíram a vida de milhões? Agora queremos transformar esse sonho em nós mesmos, para melhorar fundamentalmente quem somos. A experiência me mostrou o quão perigoso isso pode ser. Quantas vezes, no chamado do dever, eu quase caí na armadilha de pegar atalhos, abusando dos meus recursos e habilidades disponíveis? Eu resisti, às vezes, porque valorizava vidas e considerações humanas. Mas posso realmente desprezar os outros que caem? A tecnologia nos oferece força, força permite domínio e domínio abre caminho para o abuso. Darrow sabia disto. Ele sabia que usar a tecnologia para se tornar algo mais do que nós mesmo, corremos o risco de perder nossa capacidade de amar, aspirar ou fazer escolhas morais - as mesmas coisas que nos tornam humanos. Também corremos o risco de dar a alguns homens o poder de fazer dos outros o que eles escolhem - independentemente o custo da dignidade humana. O sofrimento que Darrow infligiu não é o fim do mundo. É apenas a semente da mudança. E a mudança nunca vem sem dor.

Aqui, contudo, o personagem acredita que as tecnologias na verdade são uma perversão. Elas nos oferecem poder e soluções, mas muitas vezes aos custos da vida de outro ser humano. E ao abusar deste poder corremos o risco de nos tornarmos menos humanos. A ambiguidade da mitologia é expressa com toda a sua complexidade. Deste modo, começamos a notar que, em vez de efetuar uma apologia às tecnologias, ou antes de sentenciar qualquer condenação, o jogo propõe o questionamento.

Outro local que é possível vermos a presença das asas é na marca utilizada pela empresa Sarif Industries. A simbologia das asas está ligada à espiritualidade, à imaginação e ao pensamento. Platão dizia que as asas são símbolo de inteligência (CIRLOT, 1971, p. 374).

Ou seja, temos uma empresa em pleno desenvolvimento e expansão tecnológica que oferece aos seus consumidores soluções práticas para problemas do dia a dia através da nanociência, prometendo oferecer a tecnologia de aprimoramentos para todos.

O nome da empresa deriva da palavra hebraica *Saraf* (סָרַף) que significa "queimar" ou "incendiar". Mas que carrega também todos as sínteses dos poderes do fogo: ardor, purificação, identidade em relação a si mesmo, luz e iluminação, dissipação de trevas (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p.813 e 814). Ou seja, a empresa carrega consigo essa simbologia de poder iluminar, esclarecer a

população a respeito dos aprimoramentos, levando-as a crer que estão deixando os tempos sombrios rumo a um futuro brilhante de transcendência humana.

A corporação é composta por médicos, enfermeiros, além de cientistas e pesquisadores de aprimoramentos humanos, treinados para investigar e trabalhar com cada necessidade individual de seus clientes, por meio de exames pré-operacionais e gratuitos, projetando a melhor solução tecnológica. Em termos simbólicos, a empresa encarna o arquétipo do Mago:

Quando o arquétipo do Mago está ativo nos indivíduos, eles são catalisadores da mudança. Os Magos são motivados pelo desejo de transformação pessoal e pela oportunidade de mudar as pessoas, as organizações e a época. Eles apreciarão se você lhes oferecer experiências transformadoras, mas o maior lucro surge quando você consegue ajudar um cliente a aperfeiçoar a si mesmo (MARK, PEARSON, 2001, p.151).

No entanto outra interpretação deste símbolo na tradição cristã é de que as asas sejam simplesmente a luz do sol da Justiça, que ilumina a mente dos justos, levando-os a compreensão e ao entendimento. Como as asas também significam mobilidade, esse significado se combina com o da iluminação, ou esclarecimento, para expressar a possibilidade de uma evolução espiritual (CIRLOT, 1971, p. 375).

Isto é, aqueles que fazem uso dos apetrechos criados pela *Sarif Industries* estão mais próximos de transcender sua humanidade, tornando-se melhores. Já a mobilidade das asas pode ser identificada pelas duas habilidades descritas anteriormente, *Icarus Landing Fall* e *Icarus Dash*.

Desta forma aqui a marca (Figura 10) carrega, de forma explícita, toda essa simbologia.

Figura 12 – Marca da empresa *Sarif Industries*.



Fonte: Jogo DX:HR - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

Não somente a *Sarif Industries*, mas também a Coalizão de Direitos dos Aprimorados (A.R.C.) que é um grupo internacional de ativistas aprimorados que lutam pelo tratamento justo dos transumanos, durante o jogo DX:MD. Sua marca também carrega o símbolo das asas conforme mostra a figura a seguir:

Figura 13 – Marca dos ativistas da A.R.C.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016).

O A.R.C. começa como um grupo de pessoas dedicadas a ajudar indivíduos recém aprimorados a lidar com a transição. Após o “*Aug Incident*”, eles se reestruturam em forma de uma organização que visa proteger e garantir os direitos das pessoas aprimoradas.

Por meio de cartazes e *grafittis* espalhados pela cidade e até nos esgotos onde vivem, eles buscam conscientizar a população a respeito das más condições impostas à comunidade transumana. Lutando contra a segregação de humanos não aprimorados e aprimorados, bem como pela desmarginalização e igualdade. Como veremos a seguir:

Figura 14 – Pôster dos ativistas do A.R.C.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016).

O *grafitti* exposto no jogo faz uma alusão ao *grafitti* feito na ilha de Icária, local onde supostamente Ícaro teria sido enterrado, que também remete ao mito. Em ambas as imagens vemos o rapaz em plena ascensão, em busca de seus objetivos. Na primeira, pelos direitos iguais entre os segregados; e na segunda pela liberdade de voar até o Sol.

Figura 15 – Manifestação artística moderna da ilha de Icaria e a queda de Ícaro.



Fonte: TSIAGALAKIS, George. Icaria and Ikarus graffiti at Evdilos, Icaria island - Greece. 2013. 1 fotografia. 1,920 × 1,080 pixels. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Icaria_and_Ikarus_graffiti_at_Evdilos,_Icaria_island_-_Greece.jpg Acesso em: Janeiro, 2020.

Segundo Cirlot (1971, p.374), as asas são em um sentido geral as qualidades espirituais do símbolo. Assim, as asas dos animais noturnos, por exemplo, expressam uma imaginação pervertida, e as asas de cera de Ícaro representam insuficiência funcional. De forma semelhante Diel (1991, p. 51), afirma que a tradução do mito de Ícaro está relacionada ao desejo exaltado de elevação e a insuficiência dos meios empregados.

Ao pensarmos nesse simbolismo da insuficiência funcional das asas de Ícaro, juntamente com possibilidade de progresso ou evolução espiritual, observamos que o jogo atualiza o eterno dilema do mito: até que ponto a humanidade deve levar a sua engenhosidade? O homem vai amadurecer na velocidade das transformações tecnológicas? Ou a sua inteligência desenfreada o conduzirá à extinção? Essa dialética do homem e de sua criação permeia toda a narrativa do jogo: “até onde ele consegue chegar?”, “Qual é o limite dessa tecnologia antes que ela seja sua ruína?”.

Percebemos que essa insuficiência está relacionada à impotência do personagem ao tentar resolver os problemas da humanidade e o discurso entre a tecnologia ser uma benção ou uma maldição, retratada na sequência da série, e como ao final deste jogo Jensen mais uma vez encontra-se próximo da morte. O trecho da entrevista abaixo com Mary DeMarle (roteirista), Jonathan Jacques-Balletête (diretor de arte) e Jean-François Dugas (diretor executivo) para o Deus Ex Universe explica um pouco sobre esse fechamento de *Human Revolution*:

Jean-François Dugas: Estamos em Dubai, é o primeiro mapa do jogo. Há um grande pôr-do-sol e o sol tem uma grande, grande importância nesse mapa. Na verdade, reflete de volta à *Human Revolution*, porque *Mankind Divided* vai em uma direção diferente comparado a ele. No último jogo, era a época de ouro. Era tudo sobre os aprimoramentos disponíveis para um futuro brilhante. E agora você está em *Mankind Divided*, onde as coisas estão azedas. Nós estamos indo para o mar, estamos nos referindo ao mito de Ícaro que foi muito dominante no último jogo. Agora, é mais ou menos o fim desse capítulo antes de nos lançarmos para outra coisa.

Jonathan Jacques-Balletête: Sim, basicamente, o que está acontecendo com ele é um pouco o que aconteceu com Ícaro. Ele queimou as asas sob o sol e, você sabe, a cera derreteu. E ele ... Bem, Ícaro caiu para a morte. Mas é uma analogia. Adam não é Ícaro.

(...) Mary DeMarle: Tudo se conecta de volta a todo esse mito de Ícaro de chegar ao sol muito cedo. (DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, 2011)¹¹ - Tradução Nossa

3.4 ASCENÇÃO

A ascensão na iconografia cristã está relacionada à simbologia de alçar voo, de elevação ao céu após a morte, e representa uma resposta positiva do

11 Jean-François Dugas: We're in Dubai, it's the first map of the game. There is a big sunset and the sun has a big big importance in that map. Actually, it reflects back to Human Revolution, because Mankind Divided goes in a different direction compared to it. In the last game, it was the golden age. It was all about augmentations being there for a bright future. And now you're in Mankind Divided where things are going sour. We're going into the sea, we're referring back to the Icarus myth that was very dominant in the last game. Now, it's kind of the end of that chapter before we launch into something else.

Jonathan Jacques-Balletête: Yeah, basically what's happening to him is a little bit what happened to Icarus. He burned his wings under the sun and, you know, the wax melted. And he... Well, Icarus fell to his death. But it's an analogy. Adam's not Icarus.

(...) Mary DeMarle: It all ties to right back into that whole Icarus Myth of reaching the sun too soon.

homem à sua vocação espiritual – e, mais do que um estado de perfeição, é visto como um movimento em direção a santidade.

Qualquer que seja o contexto religioso e qualquer que seja a forma particular que eles possam assumir (rituais xamanistas ou de iniciação, êxtase místico, visão onírica, lenda heróica), ascensões de todos os tipos, como subir montanhas ou escadas ou subir para cima através do ar, sempre significa que a condição humana está sendo transcendida e que níveis cósmicos mais altos estão sendo alcançados. O mero fato de "levitação" é equivalente a uma consagração (ELIADE, 1957, p. 105)

Um humano aprimorado, superior a qualquer um de sua espécie, pode ser considerado como um modelo de perfeição. É assim que Adam Jensen se apresenta dentro do jogo. Cada habilidade aumentada faz com que o jogador tenha mais facilidade em resolver problemas e avançar na narrativa e, conseqüentemente, para os capítulos seguintes.

Entretanto, de acordo com uma interpretação mais direta, baseada no conceito de energia, a ação de subir expressa um aumento na intensidade (como na música), denotando a dominação ou o desejo de poder (CIRLOT, 1971, p. 20).

Conforme observado anteriormente, próximo a conclusão do jogo, quando o jogador precisa fazer sua escolha final para dar início a última *cutscene*, dependendo de suas ações e respostas durante o *gameplay* podem ser gerados diferentes alinhamentos.

Em seu discurso para banir a tecnologia, Adam afirma que, por meio dela, conquistou poder para conseguir o que queria. Ajudando Sarif ele diz que reagiu de forma egoísta, abusando do poder e de seus recursos para alcançar seus objetivos, perdendo sua humanidade ao longo do caminho. Apoiando a regulamentação, ele diz que em seu desejo de cumprir sua meta, colocou em primeiro lugar suas necessidades, tornando-se uma força destrutiva, ignorando e causando dor aos demais. E ao deixar a humanidade seguir seu curso, Jensen alega ter abusado de seus recursos, inflingindo sofrimento e se distanciando de sua humanidade para cumprir seu trabalho.

Por diversas vezes ele fala do abuso de suas tecnologias e como foi possível conseguir tudo aquilo excedendo o poder que lhe foi concedido. Além disso o fato de o jogador precisar gastar pontos nas habilidades para conseguir completar a missão, faz com que ele queira sempre buscar por mais experiência para conseguir ter mais pontos, distribuí-los e portanto ter mais facilidade em cumprir seus objetivos. E isso mostra como que, com cada novo aprimoramento, cresce também o desejo por mais habilidades tecnológicas no jogador, conferindo-lhe um status de poder e onipotência, tal qual um ser divino.

3.5 QUEDA

Em nossos sonhos, mitos e contos de fadas, todos caímos de muros, árvores, torres, aviões, do carro solar e do céu. Queremos subir, ansiamos por voar mas temos medo de cair.

Nós caímos quando estamos acima do chão, em viagens da cabeça, sobre o nosso estado humano natural [...] começamos a acreditar que somos mais do que somos – mais especiais, mais sábios, mais poderosos, mais importantes [...] O orgulho, dizemos nós, precede a queda (MARTIN, 2012, p. 434)

Frequentemente a queda é simbolizada como uma perda ou um castigo divino, à exemplo a perda do paraíso de Adão como resultado da desobediência (MARTIN, 2012). Aqui podemos citar Ícaro, que, também ao ignorar os conselhos de seu pai, cai para sua morte. Conforme retrata a pintura de Merry-Joseph Blondel, 1819.

Figura 16 – A Queda de Ícaro, pintura decorativa no Museu do Louvre.



Fonte: BLONDEL, Merry-Joseph. A Queda de Ícaro. 1819. 1 original de arte, pintura à óleo, 2.71x 2.1m.

Eliade (1957, p. 61) também nos fala que, em alguns mitos, podemos encontrar um homem primordial que gozava de felicidade, espontaneidade e liberdade, que infelizmente se tornam virtudes perdidas em consequência de sua queda – isto é, da ruptura entre o Céu e a Terra.

Os heróis míticos são precisamente aqueles que ultrapassam as fronteiras do conhecimento e da consciência humana. Para Jung (1971, p. 562) “a História Universal humana consiste, desde o início, num confronto do sentimento de inferioridade com a arrogância”.

Em seu sonho, Adam crê ser a personificação de Ícaro. Que da mesma forma que no mito grego, com suas asas ele deixa a mesa de cirurgia a qual estava preso e ascende em direção ao sol. Sua queda simboliza o castigo à humanidade por tentar chegar muito próximo ao divino com suas próteses mecânicas e seus aprimoramentos.

Porém aqui devemos destacar que o nome de Adam (ou em português Adão) remete também ao primeiro homem, feito à imagem de Deus, apesar de lhe ser expressamente vedada a prerrogativa de se igualar ao cridor. Ser o primeiro não está diretamente ligado ao fato de prioridade no tempo, mas sim de ser o primeiro na ordem da natureza: apesar de ter sido inventado depois dos animais, ele é o ponto culminante na criação, o ser supremo em humanidade. Ter sido feito à imagem de Deus significa que a obra assemelha-se ao seu Criador, na medida que dele derivam a consciência, a razão, a liberdade, a responsabilidade, a autonomia, todos os privilégios do espírito encarnado. Contudo, ele não é idêntico à Deus (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p. 11 e 12).

Na verdade, o pecado original do mito do Paraíso é uma expressão de um tema mítico ancestral, que encontra em Ícaro uma de suas mais férteis variações: a “desobediência associada ao desejo angustiado do homem por se igualar a Deus através do conhecimento – seguida pela conseqüente punição divina”. (FONSECA, 2019, p. 10).

Para Nietzsche, a punição de Adão e Eva revela, acima de tudo, o pavor mortal de Deus, não pela obtenção de conhecimentos mágicos ou pela maturidade e sabedoria, mas pelo despertar o conhecimento científico. Ao testemunhar a curiosidade humana aliada à desobediência, o Criador constatara que havia forjado um verdadeiro rival, pois Ele sabia que a ciência tornaria os homens divinos. Por isso, Nietzsche sentencia que a moral da expulsão do paraíso é nada menos do que a proibição da ciência por si só (FONSECA, 2019, p. 10).

Adam Jensen, um Adão mais prometeico do que paradisíaco, fazia parte de um grupo de bebês submetidos à tratamentos experimentais de terapia genética pelos Laboratórios White Helix. Todas as crianças, exceto Jensen, morreram como resultado dos tratamentos. Dois cientistas encarregados pelas crianças

descobriram que tiveram êxito com ele, mas haviam se apegado demais para permitir que os experimentos dessem sequência.

Mais tarde, eles foram assassinados pelos Illuminati e relatados como vítimas de incêndio, mas seu plano funcionou, e o bebê Jensen foi resgatado. Adotado por outra família, ele cresceu inconsciente de suas origens.

A terapia genética que lhe foi aplicada alterou permanentemente sua bioquímica. Seu corpo não rejeitaria eletrodos e componentes tecnológicos: pelo contrário, a ligação entre partes humanas e partes eletrônicas se fortaleceria com o passar do tempo, possivelmente sem limites.

Sendo assim, caso fosse aprimorado, Adam não precisaria de doses antirejeição (como não precisou) e carregava dentro de seu DNA o segredo para os implantes de aprimoramento universais. Ou seja, Jensen também é o “homem dos homens”, “o ponto culminante na criação”. Ao mesmo tempo, carrega a ambiguidade de várias mitologias ao se apresentar como ponto de convergência entre criação feita por Deus e criatura forjada pelos homens.

Ao pensarmos na perspectiva transumanista, Ícaro e Dédalo foram os primeiros transhumanos ao vincular as asas de cera em seus corpos, da mesma forma que Adam foi o primeiro transumano que não precisou usar drogas antirejeição.

3.6 O OCEANO, O MAR

Como visto anteriormente, as investigações de Adam Jensen acerca dos cientistas sequestrados o levam para a *Panchaea* (instalações designadas para o controle do aquecimento global) no Oceano Ártico. De lá, Hugh Darrow transmite um sinal que faz com que pessoas aprimoradas percam o controle de suas funções e ataquem descontroladamente as pessoas ao seu redor. Tais como golens possuídos por demônios.

O oceano e o mar, em virtude de sua extensão aparentemente sem limites, estão ligados às mitologias da primordialidade. Assim como a água, ambos, estão relacionados à dinâmica da vida. Tudo que sai dele, a ele retorna; sendo considerado o lugar de nascimentos, retornos e transformações. (CHEVALIER;

GHEERBRANT, 2019, p. 592). Também temos o oceano como símbolo do inconsciente coletivo, do qual nasce o sol do espírito (CIRLOT, 1971, p. 242), estando diretamente ligado também ao símbolo anterior das asas

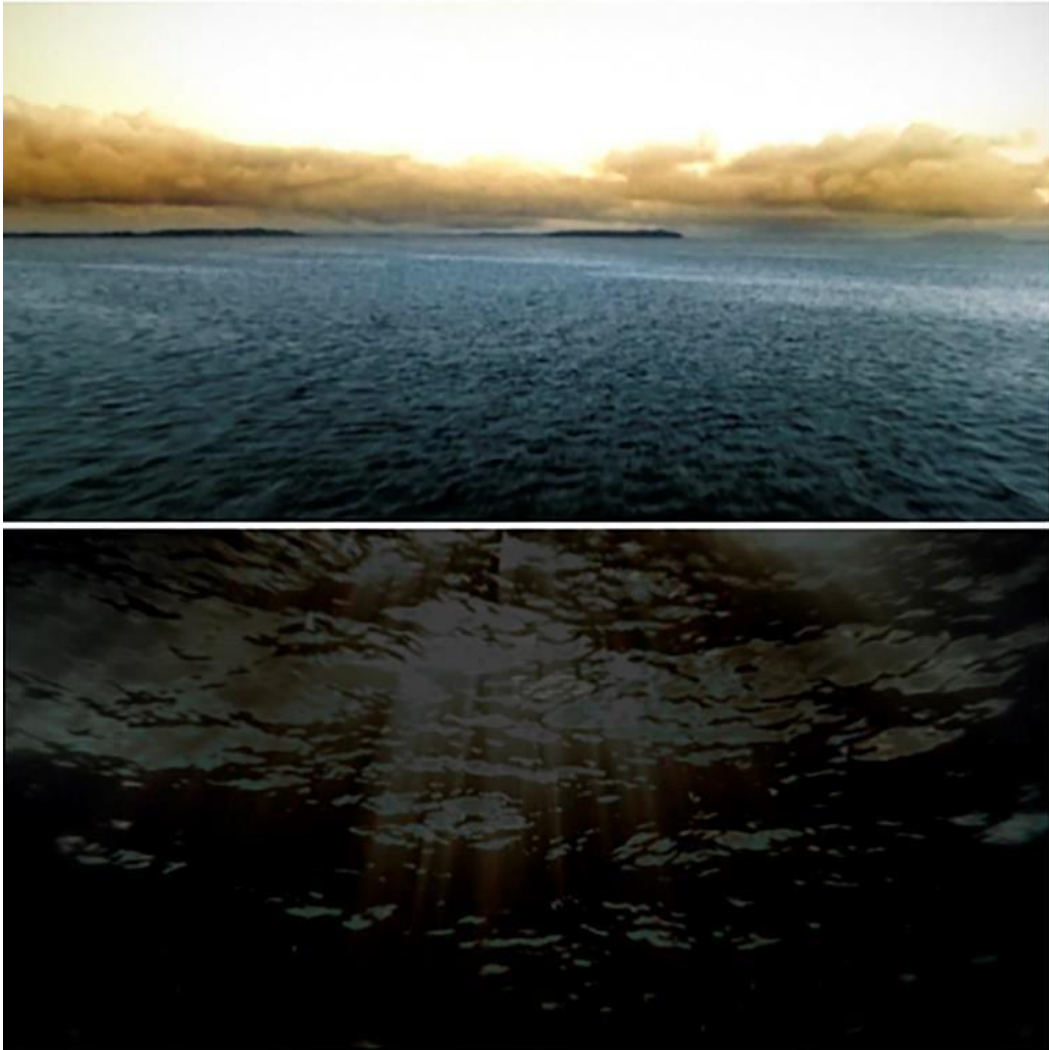
O significado simbólico do mar corresponde ao do “oceano inferior” - as águas em fluxo, o agente transitório e mediador entre o não formal (ar e gases) e o formal (terra e sólidos) e, por analogia, entre a vida e a morte. As águas dos oceanos são, portanto, vistas não apenas como a fonte da vida, mas também como seu objetivo. “Voltar ao mar” é “retornar à mãe”, isto é, morrer. De acordo com o simbolismo geral da água, fresca e salgada, o oceano representa a soma de todas as possibilidades de um plano de existência. (CIRLOT, 1971, p. 241).

Outro significado importante é de que ele corresponde à vida e suas aventuras e perigos, enquanto suas profundezas submarinas, povoadas de monstros míticos, são o símbolo do inconsciente. Frequentemente os heróis erram no mar da vida, numa viagem que simboliza seus combates essenciais, seus conflitos interiores, seus esforços em direção ao espírito (DIEL, 1991, p. 53).

No final, ao escolher o alinhamento bom, Jensen questiona: É possível deixar que a humanidade continue a fazer suas escolhas? Ele não sabe responder, mas garante que ninguém dentro da *Panchaea* irá ficar no caminho da humanidade. O jogo termina com a destruição do local e o personagem afundando no oceano como mostra a figura abaixo.

No jogo a água simboliza tanto a morte do personagem, como sua transformação e ressurreição. Adam, assim como Ícaro, cai ao mar para sua morte.

Figura 17 – Oceano e personagem afundando.



Fonte: Jogo DX:HR - Eidos Montreal/Square Enix (2011).

Mas diferente do mito, o mar representa também seus conflitos interiores. Durante todo o jogo o protagonista coloca em dúvida sua humanidade e questiona a decisão de David Sarif ao submetê-lo a cirurgia e aprimoramento, mesmo que para salvar sua vida. Ele coloca em questão a dualidade presente em si: entre homem e máquina.

E assim como na Jornada do Herói, o personagem experimenta a ressurreição, tal como observamos na captura de tela do trailer a seguir. Ele volta à vida, o mar amniótico deixa de representar a morte e passa a ser o nascimento – neste caso, renascimento do personagem principal no jogo seguinte. Por fim, notamos novamente a presença das asas estilizadas e espectrais por meio de luzes ao fundo.

Sem questionamentos e aceitando sua condição, Adam afirma “Às vezes você tem que esquecer e aceitar o que você se tornou”¹².

Figura 18 – O “renascimento” de Jensen em meio aos destroços no mar.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016).

3.7 O SOL

O Sol é um símbolo extremamente importante e carregado de interpretações, por vezes até contraditórias. Para alguns considerado como manifestação divina, o Sol é o olho do Deus supremo; enquanto símbolo cósmico, ocupa a posição de uma religião astral que domina o culto de grandes civilizações antigas, com figuras de deuses-heróis, gigantes encarnações das forças criadoras e da fonte vital da luz e de calor representando, por exemplo, Osíris, Mitra, Apolo e Hélios (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p.836, 839).

Para outros a fonte de luz, calor e vida, representando as influências celestes, espirituais enviadas à Terra. A partir de conceitos químicos, a essência

¹² “Sometimes you have let it go and embrace what you have become” – Adam Jensen.

invisível do Sol celestial nutre o fogo inato do homem e é interpretado pelos psicanalistas como o fogo da vida e da libido (CIRLOT, 1971, p. 319). Nessa perspectiva, para Jung (1953, p. 112) o Sol é, na verdade, um símbolo da fonte da vida e da totalidade definitiva do homem.

Sob outro aspecto, pode ser considerado também como o destruidor, o princípio da seca, que se opõe a chuva fecundadora. Outra vez aparece como símbolo de ressurreição e imortalidade. Na China, os sóis excessivos deveriam ser abatidos por meio de flechas para obtenção de chuva, mas a essência solar seria absorvida através das sementes de girassol.

De uma maneira alternante por meio de seu ciclo, o Sol é considerado como símbolo da vida-morte-ressurreição (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p. 836).

Ao pensarmos no brilho do Sol, este vivifica e manifesta as coisas tornando-as perceptíveis. O Sol passa a ser um aspecto da Árvore do Mundo (Árvore da Vida) que se manifesta como um raio solar (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p.836). Sua luz irradiada é considerada o conhecimento intelectual, sendo assim, o próprio Sol é a Inteligência Cósmica. Segundo Diel (1991, p. 36 e 37) o Sol iluminador e o céu iluminado simbolizam o intelecto e o superconsciente.

Na tradição cristã, Jesus é chamado de *Sol Justitiae* (Sol da Justiça) ou *Sol invictus* (Sol invencível) (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p.837). Ou seja, o salvador é aquele que é o centro de todas as coisas, que tem poder e propicia compreensão e entendimento. Lembrando que o símbolo das asas discutido anteriormente também se conecta ao Sol sendo que as asas são a luz do sol da Justiça.

O Sol juntamente da Lua tem a função de *ying* e *yang*, sendo um princípio ativo enquanto o outro passivo. Em sua aplicação simbólica a luz é o conhecimento, sendo o Sol o conhecimento intuitivo, imediato; e a Lua o conhecimento reflexivo, racional, especulativo (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2019, p.837).

No sonho de Adam, assim como Ícaro, ambos tentam chegar ao Sol. Ele busca a ascensão porque é a representação da humanidade tentando atingir sua totalidade definitiva com seus aprimoramentos. O Sol também carrega a simbologia

da ressurreição e imortalidade, e aqui novamente podemos ver Jensen voltando a vida mais uma vez, ao ser resgatado após a explosão da *Panchaea* e retornando no jogo seguinte para dar sequência a sua missão.

E o final de DX:HR acontece nas águas do oceano, mas o início de DX:MD se dá com um pôr-do-sol. Ou seja, existe um encerramento da simbologia em torno de Ícaro e Adam como sugerem os criadores, conforme a imagem abaixo:

Figura 19 – O pôr do sol em *Deus Ex: Mankind Divided* que marca o fim do mito.



Fonte: Jogo DX:MD - Eidos Montreal/Square Enix (2016).

Mas também é a confirmação de que a humanidade não estava pronta para chegar até ali. No jogo seguinte, como o próprio nome já descreve, a humanidade está dividida, entre aqueles que possuem os aprimoramentos e aquele que não. E uma onda de segregação, preconceitos e lutas começa. A Era Dourada, a Era da Iluminação acabou. A humanidade falhou e agora irão ter que lidar com as consequências.

Diante do exposto, DX:HR incorpora o mito de Ícaro em sua narrativa não apenas de forma a enriquecer, mas para fomentar questionamentos sobre o

potencial, os limites e as consequências do abuso da ciência, da evolução humana, da forma com que estamos lidando e usando a tecnologia. Campbell (1990, p.140) afirma que não devemos ser contra a tecnologia, a indústria e a ciência, mas sim estarmos atentos ao “perigo do entusiasmo excessivo”. O mito de Ícaro é portanto, reatualizado no jogo mediante a necessidade de uma nova leitura e uma nova advertência para a humanidade pelo viés do transumanismo.

CONCLUSÃO

Vimos nesta pesquisa que as mesmas estruturas simbólicas presentes nas narrativas míticas também se fazem presentes na narrativa de DX:HR. É a partir delas que temos uma atualização dos símbolos provenientes do mito de Ícaro e que traz de volta os velhos e novos questionamentos a respeito dos avanços tecnológicos.

A invenção de Dédalo ao mesmo tempo que foi uma benção, também foi uma maldição; o homem moderno ainda carrega dentro de si, esses mesmos temores e desejos de transcender os limites impostos pela sua corporeidade. A história de Adam Jensen, portanto, representa mais um exemplo de atualização dos contos arcaicos principalmente no que diz respeito aos melhoramentos humanos e suas condições de vida.

Neste sentido, diversos mitemas foram utilizados ao longo dos dois jogos de DX:HR e DX:MD para construção dessa narrativa mitológica e, por sua presença significativa, foram usados como base para esta análise.

As asas, um dos símbolos amplamente explorados; foram representadas em diferentes aspectos, desde a marca da empresa *Sarif*, como símbolo dos aprimorados, até nos implantes de Jensen. Este único símbolo arquetípico possui uma variada gama de interpretações seja a de alcançar outros planos, de sabedoria, de aspirações e conquistas de liberdades individuais, como símbolo de igualdade entre os humanos aprimorados e não aprimorados.

A ascensão, muito semelhante as asas, representam simbolicamente a ideia de alcançar os planos divinos, mas estão relacionados à dominação e ao poder. O jogador ao experimentar os melhoramentos do protagonista sente dificuldades em prosseguir sem eles e eleva o personagem a um nível de divino, quase onipotente. Como vimos, isso incomoda Adam ao ponto de ele estar consciente de que ao usar essa tecnologia, ele está abusando do poder à ele conferido, ultrapassando todo e qualquer limite humano e que a cada momento ele se sente menos mortal. Assim, portanto, Jensen torna-se superior a qualquer outro ser vivente.

Sob outro aspecto também temos as asas não funcionais, associadas a queda que por consequência estariam ligadas à um castigo divino. Da mesma forma que Ícaro cai em pleno voo por chegar próximo ao sol, Adam também

encontra dificuldades durante sua jornada de adaptação aos melhoramentos. Por carregar dentro de seu DNA a chave para que toda a humanidade pudesse usar implantes cibernéticos sem o uso de drogas, ele se torna o primeiro homem transumano como Adão no paraíso. Mas ao tentar guiar e salvar a humanidade, novamente voltam à tona as questões de dualidade entre o homem e a máquina e por consequência a ruína, a queda, que simbolizam um retorno a um passado não tecnológico. Essas características são muito significativas na constituição simbólica do personagem, e contribuíram para seu fortalecimento mítico entre os fãs, sendo escolhido para ser protagonista de uma continuação.

O mar, simbolicamente um lugar de renascimentos e transformações, mas também de incerteza e dúvida. Assim como Ícaro mergulha para sua morte, Jensen cai ao mar para uma morte figurada, em que seu eu do passado morre levando consigo todos os questionamentos e inseguranças, dando vida à um novo Adam, que abraça aquilo que se tornou.

E por fim o sol, tal como as asas, possui diversas interpretações; inteligência cósmica, luz do conhecimento intelectual. Ícaro tenta alcançar o sol, o personagem sonha em alcançar o sol, simbolicamente estamos falando da humanidade tentando atingir seu ápice com os melhoramentos e transcendendo sua pequenez diante do universo. Mas também devemos lembrar da ressurreição e imortalidade, um novo ciclo se inicia com DX:MD, Adam já não é mais Ícaro. Temos o fechamento de um ciclo.

Seguindo essa perspectiva, todos os mitemas aqui descritos, reatualizaram símbolos arquetípicos presentes desde as primeiras histórias mitológicas, e mais do que isso percebemos que todos eles de alguma forma se conectam.

As asas com o sol da Justiça; a insuficiência das asas de Ícaro; as possibilidades de progresso ou evolução espiritual; à imagem e semelhança de Deus; e Adão como primeiro homem, tudo isso vem também ao encontro da discussão presente no jogo: até que ponto a humanidade vai usar a invenção antes de encontrar seu fim? Será que estamos realmente prontos para alcançar o sol? A dualidade entre o homem e a máquina e algumas questões são levantadas: “até onde ele consegue chegar?”, “qual é o limite dessa tecnologia antes que ela seja sua ruína?”

De um lado temos Adam, o primeiro homem totalmente aprimorado sem nenhum tipo de rejeição, o primeiro transumano. O modelo de homem tecnológico

perfeito, o centro e a resposta para todos os problemas por meio de seu DNA alterado. Ele pode ser considerado como a representação da humanidade tentando atingir sua totalidade através do próprio engenho.

Em seus sonhos, como Ícaro, o personagem busca ascender ao Sol em busca de esclarecimento, transcendência de sua pequenez humana para quem sabe, igualar-se à Deus. Mas mesmo com toda sua perfeição, não consegue atingir o ápice. Porque o Sol, com seu aspecto destruidor – ou sob outra perspectiva, Deus – não permite que isso aconteça. Suas asas são desmanchadas em plena ascensão. Ou seja, mesmo com toda a tecnologia atrelada a si, Adam não é deus, ele não consegue transcender sua humanidade.

Por meio dos diferentes finais também observamos os discursos empregados quanto ao avanço da tecnologia e seus efeitos na humanidade. Existe o lado da engenhosidade, do progresso, da chance de transcendermos quem somos, podendo nos tornar deuses; mas também existe o lado do uso impróprio das tecnologias, da aquisição de poder e influência sob aqueles que não as detém, possivelmente até deixando a humanidade de lado.

A análise mitocrítica do jogo DX:HR categorizou, a partir da constelação em torno das figuras de Dédalo e Ícaro, os seguintes símbolos arquetípicos redundantes da narrativa: asas, ascensão, queda, oceano/mar e sol. Em nossa hipótese explicativa, as imagens se acomodaram sob a grade de estruturas simbólicas da narrativa do mito no jogo, oferecendo uma chave de interpretação para os dilemas éticos e políticos do jogo – tal qual observamos nas narrativas finais de Adam Jensen, bem como em eventos de suma importância e referencialidades espalhadas, confirmando a presença do mito. Portanto, o papel das mitologias na construção na narrativa do videogame DX:HR se realizou em função do suporte mítico e fabuloso oferecido por esses símbolos e este personagem.

Conforme o jogo nos aponta, o uso das tecnologias de aprimoramento falhou, pois provoca segregação no jogo seguinte. Ou seja, a humanidade não está pronta para os avanços tecnológicos que à esperam. Por isso, aos moldes de Dédalo, deveriam buscar um equilíbrio, respeitando os limites da ciência. Assim, sob uma narrativa futurista repleta de tecnologias disruptivas, o jogo carrega um ensinamento moral ancestral.

Ao examinar, a partir das mitologias presentes no jogo, os

arquétipos manipulados e ressignificados na narrativa, conferimos sentidos a essas práticas, considerando que o estudo realizado permitiu conhecer melhor como se dá a criação de ficções audiovisuais a partir de mitos ancestrais.

Futuras investigações poderiam utilizar diferentes jogos produzidos em épocas distintas, de forma com que se construa uma linha temporal acerca da reutilização do mito de Ícaro dentro do cenário de videogames.

Sugere-se, também, um estudo onde possamos analisar diferentes construções do cenário cyberpunk que reutilizam narrativas primeiras para o enriquecimento de suas histórias. Neste sentido, poderia avaliar-se como o storytelling ao ser usado de forma bem sucedida pela publicidade pode nos ajudar a compreender os fenômenos de desejo e consumo de determinado gênero de ficção ancorado ao imaginário social e o contexto histórico naquele determinado momento.

Por fim, este estudo contribuir para o conhecimento com novas perspectivas de análise, no campo da Comunicação Visual, no esforço amplo de compreensão da reatualização de mitos na sociedade e como cada mito pode ser reinventado conforme a necessidade da época. Dada a importância e reincidência do tema considera-se que muito há ainda que percorrer no campo da investigação nesta área sendo, portanto, um campo fértil de trabalho para outros investigadores.

REFERÊNCIAS

Fonte:

EIDOS MONTREAL. **DEUS EX: Human Revolution Director's Cut**. Plataforma: PC. Gênero: Tiro em primeira pessoa/ Ficção Científica/ RPG. Canadá: Square Enix, 2013.

EIDOS MONTREAL. **DEUS EX: Mankind Divided**. Plataforma: PC. Gênero: Tiro em primeira pessoa/ Ficção Científica/ RPG. Canadá: Square Enix, 2016.

Bibliografia:

ALMEIDA, M. J. **Imagens e sons: a nova cultura oral**. São Paulo: Cortez, 1994.

ANDERSON, Leon. **Analytic Autoethnography**. Journal of Contemporary Ethnography, v. 35, p. 373-395, 2006

ANDRÉ, Richard Gonçalves. **História cultural do caos: representações de futuro em Akira**, de Katsuhiro Otomo. Cantareira, Niterói, v. 2, 2006.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural das narrativas. IN: **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BULFINCH, Thomas. **The Age of Fable**. New York: Review of Reviews, 2000.

_____. Dédalo. In: **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Trad. David Jardim Júnior. 28.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002, p.191-193.

BORBA, Camile Fernandes; JARDIM, Jéssica Cristina. **Tradução Do Ensaio "Passo A Passo Mitocrítico", De Gilbert Durand**. Ao Pé da Letra, Pernambuco, v. 14.2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/pedaleta/article/view/231802> Acesso em: Janeiro, 2020.

BOURDEAU, V. Credible, Sophisticated, Unexpected: **The Fashion of Deus Ex** [online] Eidos Montreal Community. 2012. Disponível em: <http://community.eidosmontreal.com/blog/Fashion-of-Deus-Ex> Acesso em: Julho, 2014.

CALIJURI, Ivan. **AGE OF EMPIRES III E O LÚDICO DA HISTÓRIA: O USO DO JOGO ELETRÔNICO NA APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA**. 2010. 48 f. TCC (Graduação) - Curso de História, Departamento de Departamento de História, UEL, Londrina, 2010.

CAMARGO, Hertz Wendel de. **Mito e filme publicitário: estruturas de significação**. Londrina: Eduel, 2013.

CAMARGO, Hertz Wendel de; FONSECA, André Azevedo da. Arte, mídia e comunicação como reatualização dos mitos. **Ação Midiática: Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**. Curitiba, v. 1, n. 19, p. 7-11, jan. 2020. Disponível

em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/71412/40280>. Acesso em: 01 fev. 2020.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

_____. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990

CARVALHO, Flávia Garcia de. **Sentidos da Saúde em jogos digitais**. Curitiba, Paraná - Brasil: XVI SBGames, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/WorkshopTesesDissertacoes/176089.pdf> Acesso em: Janeiro, 2020.

_____; VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; ARAUJO, Inesita Soares de; DIAS, Cynthia Macedo. **Jogos e capitalismo: uma articulação visando a análise do contexto tecnológico dos jogadores**. Curitiba, Paraná - Brasil: XVI SBGames, 2017. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_A%20Influencia%20da%20Pintura%20Barroca.pdf Acesso em: Janeiro, 2020.

CHEVALIER, Jean; CHERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 32ª ed., Rio de Janeiro: Editora José Olímpio, 2019.

CIRLOT, J. C. **Dictionary of Symbols**. London: Routledge, 1971.

CRUZ, Rui Vieira. NANOCONFIGURAÇÕES: DA JOGABILIDADE À PROMOÇÃO DE CONTEÚDOS DE TRANSHUMANISMO. **Revista Comunicando, A história e a contemporaneidade produzindo olhares sobre a comunicação**, Portugal, Vol. 5, Nº 2, p.6-35, Dezembro 2016.

DARWIN, Erasmus. **Erasmus Darwin – poems**. Paris: Poemhunter.com, 2012. Disponível em: https://www.poemhunter.com/i/ebooks/pdf/erasmus_darwin_2012_3.pdf Acesso em: Janeiro, 2020.

DEUS EX. In: **Wikia**, 2008. Disponível em: http://deusex.wikia.com/wiki/Deus_Ex_series. Acesso em: dezembro, 2019.

DURAND, Gilbert. **Figures Mythiques et Visages de L'œuvre**. Paris: Berg International, 1979a.

_____. **Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, método e aplicações transdisciplinares**. Revista Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, n. 11 (1/2), p. 243-273, 1985.

_____. **L'imaginaire**. Essai sur les sciences et la philosophie de l'image. Paris: Hatier, 1994.

_____. **Champs de l'imaginaire**. Textes réunis para Danièle Chauvin. Grenoble: Ellug, 1996.

_____. **Introduction à la Mythodologie**. Mythes et Sociétés. Paris: Albin Michel, 2000.

_____. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**: introdução a arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ELIADE, Mircea. **Myths, Dreams and Mysteries**. New York: Harper and Row, 1957.

_____. **Imagens e Símbolos**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1991.

ELLIS, Carolyn. **The Ethnographic I: A Methodological Novel About Autoethnography**. Walnut Creek: AltaMira Press, 2004.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. London: Sage, 1996.

FERMIANO, M. A. B. **O jogo como instrumento de trabalho no ensino de história?**. Revista História Hoje (São Paulo), Brasil, v. 3, n. 7, 2005.

FONSECA, André Azevedo da. Do horror tecnocrático ao encanto da máquina: imagens e mitos do fascínio tecnológico. **Eikon: Journal on Semiotics and Culture**, Covilhã, v. 1, n. 6, p.7-16, dez. 2019. Disponível em: <<http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/eikon/article/view/710>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

Freud, S. O Inquietante. In: **Obras Completas de Sigmund**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GERACI, Robert A. **Video Games and the Transhuman Inclination**. *Zygon*. 2012, p. 735-756.

GIBBON, Sarah. **Playing for transcendence - Deus Ex: Human Revolution and disability**. First Person Scholar, Universidade de Waterloo, 2013. Disponível em: <http://www.firstpersonscholar.com/playing-for-transcendence/> Acesso em: Dezembro de 2019.

G4tv. **About G4**. Disponível em: <http://www.g4tv.com/about/>. Acesso em: junho, 2015.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX". In: SILVA, Tomaz T. (Org.). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HOUAISS, Antônio. **Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. 5º ed. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2009.

HUXLEY, Julian. Transhumanism. Em: **New Bottles for New Wines: Essays**. Chatto & Windus, Londres, 1957.

IGN. 2011. **Deus Ex: Human Revolutions – Official Teaser Trailer**. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=EBsHm4Ccz5c>. Acesso em: dezembro, 2019.

JACQUES-BELLÊTETE, Jonathan. **Deus Ex: Revolution Interview** – Jonathan-Jacques Bellêtete Talks Designing The Future. Entrevista concedida a Richard Walker. Xbox Achievements: 2011.

_____. **Deus Ex: Human Revolution art**. Entrevista concedida a Anthony John Agnello. The Gameological Society: 2012.

JUNG, Carl. **Problemes De L'âme Moderne**. Buchet Chastel. Paris. 1927.

_____. **Psychology and Alchemy** (Collected Works, 12). London: Routledge, 1953.

_____. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 1971.

_____. **O Homem e seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. **Memórias, Sonhos, Reflexões**. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2002.

JUUL, J. **Games telling stories: a brief note on game and narratives**. Game Studies, Julho 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/.0> Acesso em: janeiro, 2018.

KARLIN, Susan. **How Real Science Shaped Game "Deus Ex"'s Tech Magic**. Fast Company, agosto, 2011. Disponível em: <http://www.fastcompany.com/1773935/how-real-science-shaped-game-deus-exs-tech-magic>. Acesso em: dezembro, 2019.

KONZACK, Lars. **Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis**. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf> Acesso em: outubro, 2019.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. **O Herói e o Fora-da-Lei**. Como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos. São Paulo: Cultrix, 2001.

MARQUES, Gabriel Cavalcanti; PETRY, Luís Carlos. **A Influência da Pintura Barroca na Produção do Light Design nos Jogos Digitais: Estudo de Caso Dead Space 2**. Porto Alegre, Rio Grande do Sul - Brasil: XIII SBGames, 2014. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175510.pdf> Acesso em: Janeiro, 2020.

MARTIN, Kathleen. **O livro dos símbolos**. Reflexões sobre imagens arquetípicas. Colônia: TASCHEN, 2012.

MARTINDALE, Ch. **Ovid renewed**. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

MAYOR, Adrienne. **Gods and Robots: Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology**. Princeton: Princeton University, 2018.

MCCANN, Michael. **Sound Byte: Meet the Composer of Deus Ex: Human Revolution**. Entrevista concedida a Sophia Tong. Gamespot, 2011.

MCLELLAN, Heather. **Scientists Create Deus Ex-Style Biofuel Battery**. The Escapist, Outubro, 2011. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/113719-Scientists-Crete-Deus-Ex-Style-Biofuel-Battery>. Acesso em: dezembro, 2019.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MOLES, Abraham. **A criação científica**. São Paulo: Perspectiva, 1981

MUNKITTRICK, Kyle. **I Would Hope that Saner Minds Would Prevail: Deus Ex: Human Revolution Lead Writer Mary DeMarle on the Ethics of Transhumanism.** Science Not Fiction - Discover Magazine. Agosto, 2011. Disponível em: <http://blogs.discovermagazine.com/sciencenotfiction/2011/08/12/i-would-hope-that-saner-minds-would-prevail-deus-ex-human-revolution-lead-writer-mary-demarle-on-the-ethics-of-transhumanism/>. Acesso em: dezembro, 2019.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. Tradução brasileira do original: "Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace". New York: Free Press, 1997.

ODUBER, Jeremy. **Dissecting the Transhuman Experience in Deus Ex: Human Revolution**. 2013. 42 f. Dissertação (Mestrado) - Mestrado em Literatura e Cultura: Especialização em língua inglesa. Universidade de Amsterdão, Amsterdão, 2013.

PEABODY, Josephine P. **Old Greek Folk Stories Told Anew**. Londres: George Harrap, 1910. p. 36-39.

PLAYTRACKER. **Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut**. 2020. Disponível em: < <https://playtracker.net/insight/game/724>>. Acesso em: dezembro, 2020.

_____. **Deus Ex: Mankind Divided**. 2020. Disponível em: < <https://playtracker.net/insight/game/1069>>. Acesso em: dezembro, 2020.

RICOEUR, P. **Interpretação e ideologias**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

SILVA, Silvio Matheus Alves. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. **PLURAL**, Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP, São Paulo, v.24.1, 2017, p.214-24.

SCHALLEGGER, René. Homo Ex Machina? Cyber-renaissance and transhumanism in Deus Ex: Human Revolution. In: **Early Modernity and Video Games**. Cambridge Scholars Publishing, Reino Unido, 2014.

SCHULZE, Rosana V. **As Representações de Futuro no Jogo Deus Ex: Human Revolution (2007 a 2013)**. 2016. 73 f. TCC (Graduação) - Curso de História, Departamento de Departamento de História, UEL, Londrina, 2016.

SIMON, Bart. **Toward a Critique of Posthuman Futures**. Cultural Critique 53, 2003, p. 1-9. Web.

SLOCOMBE, Will. **A 'Majestic' Reflexivity: Machine-Gods and the Creation of the Playing Subject in Deus Ex and Deus Ex Invisible War**. Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer. Ed. Nate Garrelts. Jefferson, NC: McFarland, 2005, p. 36-51.

SPIN OFF. In: **SIGNIFICADOS**. Porto: 7graus, 2011. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/spinoff/> > Acesso em: dezembro, 2019.

TILLMAN, B. **Creative character design**. Waltham: Elsevier Inc., 2011.

THE DEUS EX TEAM. **"DX1 Continuity Bible: Part I"**. Gamespy, 2000. Disponível em: <http://www.nanoaugur.net/dx/bible/>. Acesso em: dezembro, 2019.

TRAD, Philip. God and Machine: What it means to be human in Deus Ex: Human Revolution. In: **Apocalyptic Projections: A Study of Past Predictions, Current Trends and Future Intimations as Related to Film and Literature**. Cambridge Scholars Publishing, Reino Unido, 2015.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WEBB, Kevin. The \$120 billion gaming industry is going through more change than it ever has before, and everyone is trying to cash in. **Business Insider**, 01 de out. 2019. Disponível em: < <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-120-billion-future-innovation-2019-9>>. Acesso em: 23 de jun. 2020.

WEBBER. **"Deus Ex Interview!"**. Rpgfan. Disponível em: <http://www.rpgfan.com/archive/1998/06.html>. Acesso em: outubro, 2019.

WILSON, David. **A História do Futuro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

WIRTH, Oswald. **Le Tarot des Imagiers du Moyan Age**. Paris: Tchou, 1966.