

## ECOS DO PASSADO: A RECEPÇÃO DOS ÉPICOS DE HOMERO EM FINAL FANTASY IX

*Lúcio Reis Filho<sup>1</sup>*

### RESUMO

O presente texto busca examinar os pontos de contato entre o game Final Fantasy IX (Square, 2000) e os épicos de Homero. Trataremos do ultimo título da série Final Fantasy a ser lançado para a plataforma Sony Playstation e da forma como o mesmo combina fantasia e ficção científica no interior de uma estrutura narrativa cujas raízes estão claramente fincadas nos clássicos. A literatura grega e sua mitologia parecem ter inspirado a construção da história, uma vez que seus referenciais reaparecem constantemente ao longo da narrativa. Para tanto, aplicaremos uma análise crítica da intersecção intermediática, ou seja, o exame da interpretação e da ressignificação dos clássicos no interior dos games a partir de uma personagem específica, a princesa Garnet Til Alexandros XVII, herdeira do trono de Alexandria.

**Palavras-chave:** *Épicos Homéricos, Literatura Grega, Final Fantasy IX.*

### ABSTRACT

The present paper seeks to analyze the relations between the game Final Fantasy IX (Square, 2000) and the epics of Homer. We shall observe this last installment of the Final Fantasy series launched for Sony Playstation and how it combines fantasy and science fiction within a narrative structure whose roots are clearly established in the Classics. The Greek literature and its mythology seem to have inspired the construction of the story, since their reference reappear constantly throughout the narrative. For this purpose, we will apply a critical analysis of the media intersection, ie, a exam of the reframing of classics within the game based on a specific character, the Princess Garnet Til Alexandros XVII, heir to the throne of Alexandria.

**Keywords:** *Homer Epics; Greek Literature; Final Fantasy IX.*

---

<sup>1</sup> Historiador, Mestre em Comunicação e Professor do Departamento de História da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Campanha (UEMG - Campanha).

## **Estruturas temporais do entretenimento audiovisual**

No âmbito da recepção moderna dos clássicos, pretendo analisar as relações entre os games e a literatura. Tratarei, pois, da colisão entre as velhas e as novas mídias, fenômeno definido por Jenkins (2009) como cultura da convergência. Considerando que os épicos homéricos continuam a moldar a produção cultural na contemporaneidade, pretendo examinar a recepção da Ilíada e da Odisseia em Final Fantasy IX (FFIX) observando uma personagem específica do game. A análise crítica da intersecção intermediática consiste no exame da interpretação e da ressignificação dos clássicos no interior dos games.

O estabelecimento da correlação de dois elementos narrativos não idênticos pertencendo a duas narrativas diferentes leva a reconhecer a existência de uma disjunção paradigmática que, operando no interior de uma categoria semântica dada, faz com que se considere o segundo elemento narrativo como a transformação do primeiro (GREIMAS, 2009, p. 69).

Este trabalho busca investigar, sobretudo, a dimensão relacional da comunicação, abrangendo a perspectiva interacional da mesma, seus processos de interlocução e interfaces na vida social, por meio de seus componentes materiais, simbólicos e sociais. As possibilidades abertas pelos games em sua relação com a literatura clássica revelaram-se originais. Durante pesquisas preliminares, deparamo-nos com a quase total inexistência de estudos que versem sobre tal relação. No Brasil, onde a área de Recepção dos Clássicos é ainda jovem, sequer foram desenvolvidos estudos dedicados a essa perspectiva interacional. Além disso, são poucos os trabalhos dedicados à série Final Fantasy, de modo que a riqueza temática permitida pela mesma constitui um terreno amplo e inexplorado. Aqui, partimos do pressuposto de que coexistem, em FFIX, elementos narrativos da Ilíada e da Odisseia – ainda que amplamente ressignificados – e elementos modernos – portanto, estranhos a esses

textos. O game que tomamos como objeto constitui um retorno aos temas formativos da série. Congrega fantasia e Ficção Científica no interior de uma estrutura narrativa que teria sido construída, em grande parte, a partir de referenciais legados pela épica homérica.

De acordo com Vernant, Homero exerceu papel privilegiado na cultura grega. “Suas narrativas sobre seres divinos adquiriram um valor quase canônico; funcionaram como modelos de referência para os autores que vieram depois, assim como para o público que as ouviu ou leu” (2006: 16). Rosenfeld (2009) considera que o gênero lírico exprime uma visão estilizada, altamente simbólica, de certas experiências. Nele seriam mobilizadas todas as virtualidades expressivas da língua e toda a energia imaginativa.

As raízes de determinados gêneros narrativos parecem estar profundamente assentadas na cultura clássica. Importante destacar que “uma mídia mais jovem não apenas cria suas próprias convenções; ela herda e toma emprestadas formas expressivas de outros meios de comunicação, transformando-as ao longo do caminho” (Smith, 2002). Rogers e Stevens (2012: 129) apontam que a Ficção Científica tem muito a dizer a respeito dos papéis desempenhados pelos clássicos da Antiguidade no mundo moderno, em que o significado dos mesmos seria ativamente transformado. Para Tews (2005: 178), certas imagens arquetípicas estariam vivas, em essência, no universo dos games, embora apareçam como caricaturas das imagens tradicionais, drasticamente transformadas pela tecnologia, cor, velocidade e som.

Segundo Bulhões (2009), os games constituem um gênero midiático em que a narrativa se instaura como jogo, e o jogo constitui-se como narrativa. O autor considera esta uma forma narrativa peculiar, uma vez que um programa fornece ao usuário uma série de recursos que propiciam situações a serem experimentadas por ele. “Na qualidade de uma sucessão, a narrativa possui uma dimensão temporal”, explica Greimas (2009: 65). Segundo Consalvo e Dutton (2006), um único game pode consumir mais de centenas de horas de jogo. Durante esse tempo, o jogador costuma

ser incentivado a coletar vários objetos, usados para aprimorar a jogabilidade ou o avatar, personagem por ele controlado; a resolver quebra-cabeças; ou, finalmente, “ganhar” o jogo. Nesse sentido, Mark Wolf (2005: 91) sugere que os games e outras narrativas interativas permitem abrir uma vasta gama de possibilidades e questões concernentes às estruturas temporais do entretenimento audiovisual. Porém, pretendemos expandir este argumento. De acordo com Pellegrini, a cultura contemporânea seria, sobretudo, visual; e o tempo, condição da narrativa. Nas formulações modernas e contemporâneas existiriam diferenças básicas na representação do tempo, uma vez que a sua percepção e representação estão mediadas pelos recursos tecnovisuais de cada época (2003: 18). Ao atestar a permanência e a recepção dos clássicos nos games, seremos capazes de verificar as inúmeras possibilidades que o movimento de retorno aos textos homéricos abre no interior do próprio tempo histórico.

### **O novo e o antigo em Final Fantasy IX**

Criada por Hironobu Sakaguchi em 1987, a série Final Fantasy combina gêneros como o RPG (role-playing game) e a Ficção Científica. Conta atualmente com catorze títulos, desenvolvidos pela companhia nipônica Square para diversas plataformas. Embora cada título da série possua personagens próprios e ambientações distintas, há elementos recorrentes que definem a franquia, muitos dos quais derivam da história e das mitologias de diversas culturas. Os enredos, herdeiros da tradição do RPG, revelam sempre um grupo de heróis e sua longa jornada em luta contra o Mal, na qual revisitam seus relacionamentos e conflitos internos. Lançado originalmente em 2000, FFIIX corresponde ao nono título da série e retrata uma guerra entre nações. Vestal (2000) resume a história, que tem início no chamado “Mist Continent”, mais precisamente no Reino de Alexandria, habitado por seres humanos e animais

antropomórficos. A bordo da aeronave Prima Vista, o travesso Zidane, da desonesta trupe Tantalus, revisa o plano para raptar a princesa Garnet Til Alexandros. Durante uma performance teatral, Zidane tenta fugir com a princesa e acaba enfurecendo o guarda-costas real Adelbert Steiner, que tenta protegê-la dos modos mulherengos do raptor. Steiner não obtém sucesso, pois, na verdade, Garnet quer ser sequestrada. Ao notar mudanças no comportamento de sua mãe, a outrora pacífica Rainha Brahne, a princesa decidira escapar do Castelo de Alexandria. Nesse ínterim, enquanto a garota parte em uma longa jornada, Brahne inicia uma guerra de dominação contra os reinos vizinhos. Veremos adiante como a concepção de Garnet pode ter sido moldada em personagens homéricas.

Em FFIIX, Cuellar (2001) considera a existência de uma importante combinação do antigo com o novo. Para o autor, o “novo” refere-se aos mundos de tecnologia fantástica e estética retro-futurista steampunk, ainda que tais elementos apareçam em menor escala nesse título se comparado aos predecessores FFVII e FFVIII. O “antigo”, por sua vez, denota a permanência de diversos elementos já consagrados na série: os cavaleiros, os magos, as aeronaves, o sistema de trabalho e as habilidades determinadas pela função de cada personagem. De acordo com Vestal,

Final Fantasy IX foi anunciado como um retorno às raízes da série, mas isso é uma simplificação. As raízes da série Final Fantasy têm sido, desde sempre, os personagens atraentes, **a história épica**, as batalhas cativantes, e uma apresentação impressionante. Elementos como as aeronaves, os magos de chapéus pontudos e os cristais aparecem como símbolos superficiais, ao passo que um conto emocional da humanidade em face às adversidades jaz no cerne de cada episódio da série. O que não quer dizer que o retorno a uma arte mais antiga seja desimportante ou sem significado (VESTAL, 2000, grifo meu).

Dave Zdyrko (2000) sublinha a declaração de Hiroyuki Ito, diretor do game, segundo o qual equipe de desenvolvimento sentiu-se atraída pela história e pela mitologia europeias devido à sua profundidade e drama. O enredo complexo, em

termos de narratividade, exhibe personagens assombrados pelo seu passado (Cuellar: 2001), que exploram conceitos como o amor, a morte, a esperança, o medo e até mesmo a natureza da existência (Vestal: 2000). Rosenfeld sugere que a grande obra de arte literária (ficcional) seria o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar. Enquanto seres humanos encontram-se integrados em um denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral e político-social, e tomam determinadas atitudes em face desses valores. Muitas vezes, passam por terríveis conflitos e enfrentam situações-limite nos quais se revelam aspectos essenciais da vida humana (2009: 45).

Nota-se, pois, em FFIX, a mistura de novos elementos com outros já canônicos da série, como o recorrente recurso à mitologia e às raízes fantásticas, presente nos títulos predecessores e naqueles que o sucederam. O espírito de retorno às narrativas da Antiguidade parece ser evocado por um verso de *Melodies of Life*, canção-tema de FFIX: “Uma voz do passado, juntando-se a nós / Somando-se a camadas de harmonia”.<sup>2</sup>

## **O sofrimento revisitado**

Segundo Grimal (2011), a lenda de Ulisses (ou Odisseu) esteve sujeita a modificações, adições e comentários em narrativas posteriores até o fim da Antiguidade, prestando-se a muitas interpretações. O autor continua a argumentação. O episódio do regresso a Ítaca, parte das aventuras de Ulisses tida comumente como objeto do poema, também sofreria alterações e adições em épocas posteriores, assim como a complexa lenda de Helena, que evoluiria bastante depois da epopeia homérica, carregando-se de elementos muito diversos. O que nos interessa, aqui, é propor um exame acerca da

---

<sup>2</sup> Livre tradução de: “A voice from the past, joining yours and mine / Adding up the layers of harmony”.

recepção dessas lendas em FFIIX. Estudos preliminares permitiram traçar analogias entre a protagonista do game, a Princesa Garnet Til Alexandros XVII, e os personagens homéricos supracitados. Devemos ressaltar, no entanto, que a tentativa de aproximá-los nunca perdeu de vista seu contexto, suas diferenças, particularidades e complexidades.

Primeiramente, teceremos observações acerca de Helena. Na *Ilíada*, expõe Roisman (2006), Helena foi retratada no interior de um quadro de múltiplas restrições ligadas à imagem de prisioneira em um mundo em que as mulheres eram consideradas possessões; figura sujeita aos desejos dos deuses, em um mundo governado pelos deuses; e estrangeira abominada, vista como a causa do sofrimento e da contenda. Em grande parte de FFIIX, Garnet aparece também dentro de quadro semelhante. Sujeita à hereditariedade do trono e aos desejos da Rainha de Alexandria, sua mãe (adotiva), que busca utilizar-se da filha como instrumento durante a guerra contra as outras nações, a princesa aparece como uma figura auto-depreciativa, culpando-se constantemente por eventos que fogem ao seu controle, bem como pelo sofrimento dos demais personagens.

A questão do rapto parece fortalecer a analogia entre Garnet e Helena. Esse elemento tem se mostrado recorrente na série de games. Em *Final Fantasy* (FF), primeiro título da série, um grupo de cavaleiros deve resgatar a Princesa Sara do maligno Garland; em FFIIV, o vilão Golbez sequestra Rosa, o interesse amoroso do protagonista Cecil. Mas, em que consiste tal relação? Roisman e Grimal (2011) reforçam que Helena, tanto na *Ilíada* como na *Odisseia*, aparece de forma recorrente como agente causador da guerra, mulher pela qual os gregos combateram durante dez anos em Tróia.<sup>3</sup> Heródoto, em sua *História*, narra como os gregos, por causa de uma

---

<sup>3</sup> Páris, filho de Príamo, sendo conhecedor da captura de mulheres “asiáticas” pelos gregos, quis também, por sua vez, raptar e possuir uma mulher grega, persuadido de que se outros não haviam sido punidos, também não o seria. “Raptou, então, Helena; mas os gregos resolveram, antes de qualquer outra iniciativa, enviar embaixadores para exigir a devolução de Helena e pedir satisfações”. Ao reclamarem a

mulher lacedemônia, equiparam uma frota numerosa, desembarcaram na Ásia e destruíram o reino de Príamo (Heródoto, 2001: 32). Diante do filho de Odisseu, a própria rainha pondera:

[...] Eu diria até que tenho diante de mim Telêmaco, o filho do esforçado herói, o menino que ele deixou em casa, quando partistes contra Troia para sustentar luta feroz por causa destes meus olhos de cadela. (Od. 4, 99)<sup>4</sup>

Autores posteriores<sup>5</sup> a Homero postularam que Helena estaria de pleno acordo quanto a seu rapto. Abandonando sua filha Hermione, a rainha não teria hesitado em fugir com Páris, aproveitando a escuridão da noite, levando consigo todos os tesouros que poderia (Grimal, 2000: 198). Heródoto nos apresenta a óptica dos persas, para os quais “(...) sem o seu próprio consentimento decerto não teriam as mulheres sido raptadas” (2001: 31). No canto III da *Ilíada*, destaca Roisman (2006: 13), “Helena joga com a compaixão de Príamo apresentando-se, em primeiro lugar, desejosa de ter morrido, de tão miserável, antes de ter seguido Paris até Tróia”. Porém, ao mesmo tempo teria feito uso da linguagem da esposa que segue o marido, por meio da locução “antes de para cá vir com o teu filho”. Em outras palavras, a rainha teria descrito a sua chegada em Tróia mais como uma fuga do que como uma abdução.

---

fugitiva, no entanto, as embaixadas mostraram-se infrutíferas, o que teria resultado na guerra (Heródoto, 2001: 31).

<sup>4</sup> Nesta sentença, Helena descreve-se duramente com um forte termo de opróbrio aplicado apenas pessoas que cometiam atos inaceitáveis, o que indica sentimento de culpa. Na dimensão social, a vergonha difere da culpa. Esta seria uma emoção acessada por meio de uma sensação interna de transgressão e remorso, ao passo que aquela seria experimentada na medida em que a má conduta fosse vista pelos outros. Na cultura da Grécia Antiga, a ênfase recaía sobre o bom nome e a persona pública, de forma que a opinião de membros do grupo era tida como importante na formação da conduta individual. A vergonha era vista como uma força que orientava o comportamento moral (Roisman, 2006: 13, 19).

<sup>5</sup> A lenda de Ulisses, que seria o tema da *Odisseia*, esteve sujeita a modificações, adições e comentários em narrativas posteriores até o fim da Antiguidade, prestando-se a muitas interpretações; assim como a complexa lenda de Helena, que evoluiu bastante depois da epopeia homérica, carregando-se de elementos muito diversos (Grimal, 2000: 458).



Venerando és tu para mim, querido sogro, e terrível: quem me dera ter tido o prazer da morte malévola, antes de para cá vir com o teu filho, deixando o tálamo, os parentes, a minha filha amada e a agradável companhia das que tinham a minha idade: mas isso não pôde acontecer. E é por isso que o choro me faz definhar (*Ilíada* 3, 168).

Segundo Roisman (2006: 14), a referência feita a Páris como “o teu filho” consistiria num circunlóquio que intencionalmente evita nomear Páris, eliminando qualquer conexão pessoal entre a personagem e seu marido troiano, o que expressaria certa aversão à sua pessoa. Ao afirmar que “para cá veio” com “o teu filho”, “Helena reparte um pouco da responsabilidade pela sua fuga com Paris e, por associação, com Príamo”.<sup>6</sup> Na *Ilíada*, a causa da volição de Helena paira no ar. Porém, o autor aponta que a descrição do seu sofrimento na Odisseia pode implicar no fato dela já não desejar estar em Tróia, embora outrora o quisesse (Roisman, 2006: 3). Ao relatar seu encontro com Ulisses, ocorrido após o saque a Tróia, Helena conta a Telêmaco, filho do herói, que estaria satisfeita com a ação de seu pai e que ansiava retornar ao lar. Segundo a rainha, Ulisses,

Portador de valiosas  
informações, abriu caminho a ferro, imobilizou  
guerreiros guapos, retornou às naus. Muitas troianas  
prorromperam em pranto. Meu coração saltava de  
alegria. No meu íntimo eu sonhava com o regresso.  
Queria ver minha casa. (*Od.* 4, 105)

Curiosamente, vimos que a protagonista de FFX quer ser sequestrada. No início da narrativa, o personagem Kupo se antecipa: “Eu acho que a Rainha Brahne está tramando alguma coisa... Mas da princesa Garnet eu suspeito ainda mais!”.<sup>7</sup> Disfarçada, Garnet foge do castelo e tenta se esconder dentro da aeronave Prima Vista, onde reencontra Zidane, já há algum tempo em seu encalço. “Eu tenho um favor

---

<sup>6</sup> Para Roisman (2006, p. 14), isso não significa que Helena deixaria de aceitar a própria responsabilidade. Suas repetidas afirmações de culpa, até o fim da *Ilíada*, mostram o contrário: como a errônea suposição de que seus irmãos Castor e Polideuces, os quais desconhece estarem mortos, não queiram participar do combate por recearem os vergonhosos insultos a seu respeito. Cf. *Ilíada* III, 170.

<sup>7</sup> Posteriormente, Garnet afirma que já vinha treinando para escapar do castelo (Summers, 2006: 16).

que gostaria de pedir a você... Desejo ser sequestrada... imediatamente”, diz a princesa. “Tudo bem, então, Alteza! Darei o meu melhor para sequestra-la”, responde o rapaz (Summers, 2006: 15). Estabelecemos, pois, outro ponto de contato entre a personagem do game e Helena.

No intuito de cumprir suas atribuições – que se resumem a proteger a princesa, escolta-la de volta ao castelo e confiar na rainha –, Adelbert Steiner, o guarda-costas real, acaba se envolvendo com a fuga. Após a queda da aeronave na “Floresta do Mal”, em chamas pelos tiros de canhão ordenados pela Rainha Brahne, Steiner culpa Zidane pelo infortúnio. “Isso é tudo culpa sua!”, diz, “Nada disso teria acontecido se você e seu bando não tivessem raptado a princesa! E como você se atreve a alegar tê-la resgatado?”. Garnet o interrompe: “Steiner... Eu deixei o castelo por minha própria vontade”. Zidane, por sua vez, conclui: “Que coincidência, não é? Fomos para apanhá-la, e ela queria ser apanhada” (Summers, 2006: 30). Diante das atitudes do rapaz, Steiner continuará culpando-o pelo rapto ao longo da primeira parte da história. Todavia, a fuga é confessa e, de certa forma, Garnet acaba ajudando os raptadores ao antecipar seu próprio rapto, ainda que inconscientemente. Em Lindblum, reino do seu tio Cid Fabool,<sup>8</sup> o regente explica as motivações do grupo Tantalus para raptá-la.

Regente Cid: “Entendo porque está tão ansiosa. Estou feliz que tenha vindo pedir a minha ajuda”.

Garnet: “Nesse momento, acho que você é a única pessoa que a Mãe vai ouvir... Quando soube que a nave teatral de Lindblum estava chegando a Alexandria, decidi fugir a bordo e vir aqui (...). Eu só não esperava que a tripulação quisesse me raptar...”

Regente Cid: “Fui eu... Fui eu quem ordenou ao Tantalus que a raptasse”.

Garnet: “!?”

Regente Cid: “Certa vez prometi ao seu pai que a protegeria se alguma coisa acontecesse. Nós já sabemos há algum tempo sobre os distúrbios em Alexandria. Mas se tivéssemos agido diretamente, isso iniciaria uma guerra. (...) A peça era o disfarce perfeito para entrar em Alexandria e trazê-la para

---

<sup>8</sup> Outro ponto nos fez perceber como a questão do rapto é recorrente em *FFIX*. Durante a narrativa, o próprio Regente Cid teve a sua esposa, Lady Hilda, sequestrada.

fora. Ninguém suspeitaria que Lindblum estava por trás. Fomos forçados a tomar medidas, porque sabíamos que Alexandria nunca procuraria a nossa ajuda. Estou aliviado por termos sido capazes de trazer você até aqui”.

(Summers, 2007: 61-2)

Porém, o seu rapto desencadearia uma série de eventos que acabariam por alterar drasticamente a vida de todos, na narrativa. Até metade do game, Garnet é representada como uma personagem que sofre, sempre muito dependente dos outros, figura auto-depreciativa que se vê como a causa do sofrimento dos demais personagens. Seus discursos se baseiam na culpabilidade e na auto-depreciação. Ao refletir sobre sua conversa com o Regente, lamenta-se: “Eu causei tantos problemas a todos... O Tio Cid sabia de tudo... É por isso que ele pediu ao Tantalus para me tirar de Alexandria. Não importa o quanto eu tente, eu estou sempre um passo atrás em tudo... Eu sou tão indefesa” (Summers, 2006: 66). Assim como Helena, Garnet representa uma figura sofredora e complexa.

Roisman sugere que as falas de Helena sejam limitadas pelo seu gênero, pela sua “estrangeiridade” e pela visão social de sua culpabilidade. Em se tratando da culpa, o discurso de Helena a Heitor “evidencia um nível de agitação e uma intensidade de desespero que excede as emoções evidentes em suas primeiras declarações a Príamo”; ela discorre sobre o desejo de sua própria morte, amplifica sua auto-depreciação e evoca imagens violentas e destrutivas da natureza (Roisman, 2006: 25).

Cunhado da cadela fria e maldosa que eu sou,  
quem me dera que naquele dia quando me deu à luz minha mãe  
a rajada maligna da tempestade me tivesse arrebatado  
para a montanha ou para a onda do mar marulhante,  
onde a onda me levasse antes de terem acontecido tais coisas. (Ilíada 6,  
245)

Empregando tom similar em seu discurso, Garnet culpa-se a todo o instante pela sina dos demais personagens. Em conversa a sós com Zidane, a princesa desabafa: “Sem você, eu não teria chegado a Lindblum, muito menos visto todo um novo continente. Tudo o que eu tentei fazer por mim mesma foi um fracasso total. Eu não

teria conseguido parar a minha mãe. Por vezes quase perdi a esperança... (...). “Você não tem que se sentir tão responsável”, diz o rapaz. “Mas eu me sinto!”, responde a garota (Summers, 2006: 182). Em outro ponto da narrativa, lamenta-se: “não importa o quanto eu tente, estou sempre um passo atrás em tudo... Eu sou tão indefesa” (Idem: 66).

Entretanto, a despeito da imagem sofredora, compartilhada pela personagem de FFIIX, Roisman (2006: 2) sustenta que Homero teria criado uma figura igualmente complexa que luta por autonomia, expressão e pertencimento, apesar das muitas limitações às quais estaria sujeita. No canto III da *Ilíada* (cf. p. 166), Helena parece afirmar-se enquanto mulher criativa, independente e responsável por meio do ato da tecelagem, ocupação típica das mulheres livres nos tempos homéricos e, como fica explícito na *Odisseia*, trabalho apropriado à esposa casta. Segundo o autor, a personagem transformaria essa ocupação quintessencialmente feminina em meio de comunicação e veículo de auto-expressão, através do qual poderia dar vazão ao seu sofrimento e registrar o sofrimento dos outros e, dessa maneira, afirmar sua liberdade e responsabilidade (2006: 10).

A tecelagem, no entanto, é feita em silêncio. Uma das características marcantes dessa cena é o fato de Helena não falar. Nenhuma palavra. O silêncio cria certo misticismo, ao passo que também enfatiza sua impotência e isolamento. O ato de tecer pode ser visto como um esforço para romper as barreiras do ser e do pertencer, porém, como a poesia, seria também um meio de comunicação em que o criador se destaca das pessoas a quem se dirige (Roisman, 2006: 11).

Além disso, faz-se importante destacar a passagem em que Helena deposita no vinho uma droga trazida por ela do solo egípcio, “riquíssimo em ervas”.

A droga, lançada na cratera, tinha o poder de proteger contra as amarguras por um dia inteiro. Era eficaz em pessoas entristecidas pela perda do pai ou da mãe. Que digo? Confortava até enlutados pela perda de um irmão ou de um filho ferido a ferro. Tamanho era o poder dos narcóticos da filha de Zeus. (Od. 4, p. 103)

No excerto acima, vimos que o silêncio cria certo misticismo e enfatiza a impotência e o isolamento. Esse elemento também aparece em FFIIX. Quando enfim retorna a Alexandria, Garnet é capturada pelos agentes maléficos da Rainha Brahne, e é sentenciada à morte após ter os seus eidolons<sup>9</sup> extraídos através de magia obscura. Steiner e seus companheiros, convencidos de que a rainha está fora de si e planeja conquistar todas as nações, unem forças para resgatar a princesa. Com ajuda dos amigos, ela foge novamente e se envolve em outra jornada repleta de perigos. Garnet retornaria ao lar pela segunda vez somente após a trágica morte de sua mãe, para assumir o trono como rainha. Porém, a coroação é precedida por um ataque ao reino, que termina devastado pelas forças inimigas. Garnet e seus amigos acordam em Lindblum no dia seguinte, salvos da destruição. Muda pelo trauma, a princesa põe-se a pensar nos eventos do dia anterior. Em seus pensamentos, a personagem não apenas descreve o seu sofrimento, mas atinge o ápice da auto-depreciação e da culpabilidade:

Garnet: Alexandria se foi... Eu ainda não consigo acreditar... Tantas pessoas mortas. Os sobreviventes estão desabrigados e desamparados. Como isso pode ter acontecido? [...] A culpa é minha! Eu nunca deveria ter fugido de casa! Eu envolvi todos nisso: [...] Todos... Se eu tivesse ficado com a Mãe, talvez pudesse tê-la impedido... É tudo culpa minha... Eu não deveria ter assumido o trono... Pensei que poderia fazer reparações, mas... Eu só trouxe miséria a todos... O que vou fazer agora?... (Summers, 2007: 356-7)

Deveras, a partir do momento em que perde o dom da fala, Garnet potencializa as artes da cura nas quais é versada e passa a desenvolver poderes mágicos ligados à invocação de entes sobrenaturais. Tais habilidades permitem proteger seus companheiros e funcionam como veículo de auto-expressão, afirmando a sua liberdade individual.

---

<sup>9</sup> No universo de *Final Fantasy*, os eidolons são criaturas mágicas convocadas para a batalha por magos denominados invocadores.

## A longa, longa jornada

Para Roberts (citado por Rogers e Stevens, 2012), as raízes da Ficção Científica podem ser encontradas nas viagens fantásticas dos poemas gregos – como a Odisseia, poema do regresso de Ulisses e de seus sofrimentos em terra e no mar. Falaremos, pois, daquele que Grimal considera o “herói mais célebre de toda a Antiguidade”, personagem que, durante a guerra de Tróia, mostrou-se combatente<sup>10</sup> da maior coragem, conselheiro<sup>11</sup> prudente e eficaz. Embora as personagens centrais estejam ligadas ao ciclo troiano, segundo Brandão, a Odisseia seria o canto do nostos (νόστος), do regresso ao lar e da nostalgia da paz: “Após dez anos da longa e sangrenta Guerra de Tróia, Ulisses, saudoso de Ítaca, de seu filho Telêmaco e de Penélope, sua esposa fidelíssima, suspira pelo regresso à pátria” (1998: 128). Em diversas passagens, Ulisses mostra-se ansioso pelo retorno:

Meu coração resistiu a todos os apelos. Nada  
é mais doce do que a pátria e os filhos, mesmo que em  
terras estranhas que alcancem bens e fortuna. Eu não  
viveria longe dos meus por preço algum. (Od. IX, 115-117)

[...] espero, dia vem, dia vai, voltar pra casa.  
Rever o que é meu, desejo só isso. Se eu sofrer  
no mar cor de vinho perseguição divina,  
aguentarei. Desenvolvi coração resistente à dor.  
Nem queiras saber o que já padeci no mar e na  
guerra. Estou preparado para suportar o que vem. (Od. 5, 24-25)

Entretanto, ao suportar inúmeros testes, em perseguição a uma meta que incansavelmente escapa de seu alcance, Ulisses parece representar a imagem do homem que sofre. Chegamos uma vez mais no tema do sofrimento. Ao narrar a sua

---

<sup>10</sup> Ah, na verdade são aos milhares os feitos valentes de Ulisses, tanto na primazia dos conselhos como na autoridade guerreira” (*Ilíada* 2, 140); “E Ulisses comandava os magnânimos Cefalênios [...]: destes era comandante Ulisses, igual de Zeus no conselho. Com ele seguiam doze naus de rebordos vermelhos”. *Ilíada* 1, 153.

<sup>11</sup> O “Ulisses dos mil ardis” entrega-se com ardor à causa dos Atridas, faz parte dos chefes que se reúnem em conselho e é considerado como par dos mais ilustres (Grimal, 2011: 461).

viagem de regresso, o herói adianta que a mesma foi sofrida (Od. 10, 177). “Bem que a deusa me advertiu que eu deveria / sofrer antes de retornar à minha terra”, narra o herói (Od. V, 29). “Arrasto-me em miséria. Pertença aos que sofrem” (Od. 7, 71). Posteriormente, acrescenta: “Rico eu sou, rico em aflições. Os céus o quiseram assim” (Od. 9, 115). Esta última sentença faria de Ulisses uma figura também sujeita aos desejos dos deuses, em um mundo governado pelos deuses. Nota-se, aqui, um ponto de contato com Helena. Parece possível estabelecer ainda outros dois. Ambos os personagens ponderam sobre o desejo de sua própria morte (Od. 5, 29). Além disso, há a própria viagem de regresso. Segundo Grimal, “o regresso de Helena com Menelau não foi mais fácil do que o dos principais heróis que haviam participado na guerra. Levou oito anos para regressar a Esparta. Vagueou pelo Mediterrâneo oriental, nomeadamente pelo Egito, para onde a lançara um naufrágio” (2000: 199). Não parece imprudente, pois, identificar o tema das viagens fantásticas na lenda dessa complexa personagem. No canto IV da Odisseia, Menelau narra a sua viagem de volta a visitantes, em seu palácio:

(...) Privações em  
longes terras foi o preço do que recolhi em navios  
por oito duros anos. Naveguei por Chipre, Fenícia,  
Egito. Alcancei etíopes, sidônios, erembos.  
Cheguei à Líbia, onde até os cordeiros são chifrudos,  
as ovelhas embarrigam três vezes ao ano, não  
falta nada a ninguém, nem a proprietário nem a  
pastor, há fartura de carne, de leite, de queijo sem  
igual. Lá as ovelhas arrastam ubres entumecidos  
o ano todo. Eu me abastecia. Aí certo indivíduo  
matou sorrateiramente meu irmão. Golpe traiçoeiro.  
(...) Padei horrores. (Od. 4, 95)

Umberto Eco considera que as narrativas, de maneira geral, constituem um trajeto ou um percurso, uma ação que se desenrola colocando os personagens em movimento e em conflito. “Não é por acaso que um dos motivos mais constantes das narrativas é a viagem, o deslocamento, a transposição, o desterro” (citado por Costa, 2002: 23). O tema da longa jornada aparece em toda a série Final Fantasy. Porém, não

podemos perder de vista que a noção de regresso e a própria viagem possuem significações distintas em ambas as narrativas. Nas primeiras horas de FFIX, pode-se ler um texto do mensageiro Stiltzkin, que afirma: “[...] acho que é por isso que viajo: para encontrar o inesperado”. Alguns dos personagens temem os perigos da jornada. A Zidane, Steiner clama: “Certamente, até mesmo você deve saber algo sobre a Névoa. Os monstros cruéis que ela desova! As anormalidades que agita na mente e no corpo” (Summers, 2006: 31).

Até certo ponto, a narrativa de FFIX parece centrar-se na longa jornada de Garnet e, também, em seus sofrimentos. Estes, a princesa destila ao longo da narrativa. Ao seu patrono, o deus do trovão Ramuh, declara: “Estou longe do meu país, mas não me esqueci do meu povo” (Summers, 2006: 137). Podemos comparar esta citação àquela de Ulisses: “Nada é mais doce do que a pátria e os filhos, mesmo que em terras estranhas que alcancem bens e fortuna. Eu não viveria longe dos meus por preço algum” (Od. 9, 115-117). Identificamos, em ambos os excertos, o sentido do nostos. No momento em que Garnet decide retornar à Alexandria sozinha, culpando-se por ter envolvido tantas pessoas em sua aventura, o próprio Zidane, para motivá-la, evoca o sentido da viagem de volta através da alegórica história de Ipsen:

Zidane: Ipsen é o personagem de uma peça, e um aventureiro da vida real. Acho que a peça é baseada em suas aventuras. Começa assim... Ipsen e seu amigo Colin trabalhavam numa taberna em Treno. Um dia Ipsen recebe uma carta. A carta estava tão molhada de chuva que muito do que estava escrito era ilegível. A única parte que ele pode ler dizia: “Volte para casa”. Hoje em dia, temos aeronaves e outras coisas, mas naquela época, viajar era muito difícil. Ele não sabia por que tinha que voltar, mas tirou uma folga, juntou suas coisas e partiu em sua viagem de volta. Caminhou a mil léguas através da Névoa. Algumas vezes, foi atacado por monstros cruéis, mas ele conseguiu, porque seu amigo Colin estava ao seu lado. E então, depois de muito tempo na estrada... Decidiu perguntar algo a Colin. “Por que você veio comigo?”

Garnet: “E qual foi a resposta de Colin?”

Zidane: “Só porque eu queria vir com você”.



Assim como Ulisses, “o herói que muito sofreu” (Leão, 2013: 23), Garnet está sempre a evocar a saudade: “Estou longe do meu país, mas não me esqueci do meu povo” (Summers, 2006: 137). Ao comparar Garnet a esse personagem, atestamos a complexidade de ambos. Segundo Todorov (2008: 115), há “dois” Ulisses na Odisseia – um que vive as aventuras, outro que as narra –, chegando a ser difícil dizer qual dos dois é a personagem principal. Leão complementa: “(...) a mesma imaginação fulgurante que torna Ulisses a encarnação da curiosidade e do espírito agônico característicos da mentalidade grega (...), comporta de igual modo um processo de sujeição ao perigo, pois a aventura do conhecimento pressupõe sempre uma exposição (...) à experiência do sofrimento vivido” (Leão, 2013: 23). Nota-se que Garnet também aparece como uma personagem corajosa, prudente, eficaz, e, tal qual o “Ulisses dos mil ardis” e seu cavalo de madeira, capaz de arquitetar artifícios mirabolantes para a consecução de seus objetivos, como esconder-se num saco cheio de picles para passar incólume pelos guardas da fronteira, ou depositar sonífero na comida para fugir do castelo de Lindblum sem ser notada.

Nossa jornada desde Lindblum foi muito difícil. Mas foi a sua magia branca que me ajudou a superar as batalhas contra todos os monstros... a sua coragem nos fez passar pelos detestáveis moogles na floresta dos Chocobos, e, finalmente, foi a sua ideia de usar picles (...) que nos fez passar pelos guardas no Portão Sul! Eu estou completamente impressionado com sua inteligência e coragem, princesa! (Summers, 2006: 85).

Em FFIIX parecem existir três (ou mais) representações de Garnet. A figura corajosa, prudente e eficaz, capaz de arquitetar artifícios mirabolantes para a consecução de seus objetivos; aquela que dá vazão ao sofrimento, como o “herói que muito sofreu”; e a figura auto-depreciativa, que em Homero empresta voz a Helena. Nesse sentido, a princesa congrega determinadas características dos personagens homéricos, ainda que sensivelmente reformuladas e combinadas a muitas outras, alheias aos textos gregos. Porém, a Garnet à qual nos referimos neste trabalho corresponde à configuração da personagem durante a primeira metade do game

apenas. Ao longo de sua aventura do conhecimento, com a ajuda de Zidane, ela se torna mais sábia, amadurece e, eventualmente, decide usar seus poderes de magia – ligados à arte da cura e à invocação de eidolons – para proteger seus amigos e seu reino. O endurecimento de Garnet frente às adversidades vai aos poucos se processando durante a narrativa. A mudança interior seria um reflexo de sua luta por autonomia, expressão e pertencimento, apesar das muitas limitações às quais sempre esteve sujeita. De certo modo, segundo Roisman (2006: 2), essa também seria a luta de Helena. Volto, aqui, a relacionar as personagens, sem nunca perder de vista a complexidade, as diferenças e as particularidades de ambas.

### **Referências Bibliográficas**

- Brandão, Junito de Souza. Mitologia Grega. 12 ed. I. Petrópolis: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. Mitologia Grega. 9 ed. II. Petrópolis: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. Mitologia Grega. 8 ed. III. Petrópolis: Vozes, 1998.
- COSTA, Cristina. Ficção, comunicação e mídias. São Paulo: Editora SENAC SP, 2002.
- CUELLAR, Jose. “Magic of ‘Final Fantasy’ creates best in the series”. Observer Online. n.82, 2001. Disponível: <<http://www3.nd.edu/~observer/02072001/Scene/2.html>>. Acesso: 7 mar. 2013.
- Final Fantasy. Hironobu Sakaguchi, Masafumi Miyamoto, Nobuo Uematsu. Square, 1987.
- Final Fantasy IV. Hironobu Sakaguchi, Takashi Tokita, Ken Narita. Square, 1991.
- Final Fantasy VI. Hironobu Sakaguchi, Hiroyuki Ito, Tetsuya Nomura. Square, 1994.
- Final Fantasy VII. Yoshinori Kitase, Ken Narita, Yusuke Naora. Square Company, Ltd., 1997.
- Final Fantasy VIII. Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima, Nobuo Uematsu. Square Company, Ltd., 1999.
- Final Fantasy IX. Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Hiroyuki Ito, Nobuo Uematsu, Hideo Minaba. Square Company, Ltd., 2000.

- GREIMAS, A.J. Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica. In: BARTHES, Roland et al. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009, p. 63-113.
- GRIMAL, Pierre. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.
- HERÓDOTO. *História*. Tradução de J. Brito Broca. São Paulo: Ediouro, 2001.
- HOMERO. *Ilíada*. Tradução de Frederico Lourenço. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013.
- \_\_\_\_\_. *Odisseia*. v. 1: Telemaqueia. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Odisseia*. v. 2: Regresso. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Odisseia*. v. 3: Ítaca. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.
- HUBER, William. “Epic spatialities”: the production of space in Final Fantasy games. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *Third Person: Vast Narratives*. Cambridge, Massachusetts: MIT. Press, 2009.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEÃO, Delfim. *Ulisses e o espírito agônico grego: o herói da imaginação, do sacrifício e do conhecimento*. CORNELLI, Gabriele, COSTA, Gilmário Guerreiro da. *Estudos Clássicos I: origem do pensamento ocidental*. Brasília: UNESCO, Cátedra UNESCO Archai; Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013.
- PELLEGRINI, Tânia; JOHNSON, Randal; XAVIER, Ismail et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.
- ROGERS, Brett M., STEVENS, Benjamin. “Classical receptions in science fiction.” *Classical Receptions Journal*, 2012, p. 127-147. Disponível em: <http://crj.oxfordjournals.org/content/4/1/127.full.pdf.html>. Acesso em: 5 mar. 2013.
- ROISMAN, Hanna. *Helen in the Iliad; Causa Belli and Victim of War: From Silent Weaver to Public Speaker*. *American Journal of Philology*, v. 127, n. 1. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press: 2006.

ROSENFELD, Anatol; CANDIDO, Antonio; PRADO, Décio de Almeida et al. A personagem de ficção. São Paulo: Perspectiva, 2009.

SMITH, Greg M. Computer games have words, too: dialogue conventions in Final Fantasy VII. Game studies, v.2, n.2, dez. 2002. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>. Acesso em: 7 fev. 2013.

STEAMPUNK. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>. Acesso em: 29 maio 2013.

SUMMERS, P. Final Fantasy VIII: Full Game Script. GameFAQs, 2006. Disponível em: <<http://www.gamefaqs.com/ps/197338-final-fantasy-ix-faqs/42207>>. Acesso em: 2 mar. 2013.

TEWS, Rebecca R.. “Archetypes on Acid: video games and culture.” In: WOLF, Mark J. P. The medium of the video game. 3 ed. Austin: University of Texas Press, 2005, p. 169-182.

TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. São Paulo: Perspectiva, 2008.

VERNANT, Jean Pierre. Mito e religião na Grécia Antiga. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

VESTAL, Andrew. Final Fantasy IX Review. Gamespot, 2000. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/final-fantasy-ix/reviews/final-fantasy-ix-review-2605459/>>. Acesso: 2 mar. 2013.

WOLF, Mark J. P. The medium of the video game. 3rd ed. Austin: University of Texas Press, 2005.

ZDYRKO, Dave. The Final Fantasy IX Team Spills All. IGN. set. 2000. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2000/09/21/the-final-fantasy-ix-team-spills-all>>. Acesso: 15 jan. 2013.