

COLEÇÃO FILOSOFIA E TRADIÇÃO

# ESTUDOS CLÁSSICOS

IV

PERCURSOS

GABRIELE CORNELLI  
LUCIANO COUTINHO

## Capítulo 24

### Uma voz do passado: diálogos entre “Final Fantasy IX” e os épicos de Homero

### A voice from the past: dialogues between “Final Fantasy IX” and the epics of Homer

Lúcio Reis Filho<sup>353</sup>

Maria Cecília Coelho<sup>354</sup>

**Resumo:** Considerando que os textos homéricos continuam a moldar a produção cultural na contemporaneidade, o presente artigo analisa a *Ilíada* e a *Odisseia* em busca de identificar determinados elementos dos personagens Ulisses e Helena que estariam presentes – ao lado de outros mais modernos e, portanto, estranhos a esses textos – na construção da Princesa Garnet Til Alexandros XVII, complexa protagonista de *Final Fantasy IX* (SQUARE, 2000). Este videogame representa um retorno aos temas canônicos da famosa série *Final Fantasy*. Congrega fantasia e ficção científica no interior de uma estrutura narrativa que parece ter sido desenvolvida, em grande parte, a partir de temas legados pelos épicos de Homero. Os três personagens serão analisados comparativamente. Além disso, serão observadas as formas pelas quais FFXIX recebe e remodela os antigos textos gregos. As possibilidades abertas pelos games em sua relação com a literatura clássica têm se mostrado únicas. No Brasil, não há estudos dedicados a essa perspectiva interacional.

**Palavras-chave:** Final Fantasy IX; Ilíada; Odisseia; Homero.

**Abstract:** Considering that the epics of Homer continue to shape the contemporary culture, this article aims to analyze the *Iliad* and the *Odyssey* in order to identify certain aspects of the characters Odysseus and Helen—albeit combined with many other elements, modern and unrelated to the Greek texts—that appear to be present in the construction of Garnet Til Alexandros XVII, the complex protagonist of *Final Fantasy IX* (Square, 2000). This video game represents a return to the formative themes of the *Final Fantasy* series. It gathers fantasy and science fiction within a narrative that appears to have been built on a framework bequeathed by the epics of Homer. The three characters will be examined comparatively. Furthermore, we shall examine the

---

353 Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Especialista em Estudos Clássicos pela Universidade de Brasília (UnB). Professor da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Contato: <luciusrp@yahoo.com.br>.

354 Professora adjunta no Departamento de Filosofia da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), na área de Filosofia Antiga. Pós-doutora pelo Núcleo de Estudos Antigos e Medievais da UFMG.

way FFIIX receives and reshapes the ancient Greek texts. The possibilities opened up by games in its relation to classical literature proved to be unique. In Brazil, there are no studies on this interactional perspective.

**Keywords:** Final Fantasy IX; Iliad; Odyssey; Homer.

## 1. Estruturas temporais do entretenimento audiovisual

De acordo com Vernant, Homero exerceu um 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” (HOMERO, 2006, p. 16). Os textos homéricos parecem continuar moldando a produção cultural na contemporaneidade. A partir da leitura da *Ilíada* e da *Odisseia*, identificamos determinados elementos de Ulisses e Helena que estariam presentes – ao lado de outros mais modernos e, portanto, estranhos a esses textos – na protagonista de *Final Fantasy IX* (2000). Nas próximas páginas, os três personagens serão analisados comparativamente. O game que tomamos como objeto constitui um retorno aos temas formativos da série *Final Fantasy*; congrega fantasia e ficção científica em uma estrutura narrativa que teria sido construída, em grande parte, a partir de temas legados por Homero.

Em *The medium of the video game*, Wolf sugere que os games e outras formas de narrativas interativas permitem abrir uma gama de possibilidades e questões concernentes às estruturas temporais do entretenimento audiovisual. Títulos como *Final Fantasy IX* (FFIX), por exemplo, podem levar dezenas de horas para serem completados (FINAL, 2005, p. 91). Contudo, pretendemos expandir esse argumento. Considerando a permanência dos clássicos na cultura contemporânea, cultura esta que, segundo Pellegrini, seria sobretudo visual, analisaremos a gama de possibilidades que o movimento de retorno aos textos homéricos abre no interior do próprio tempo histórico. O *tempo*, para

a autora, trata-se da condição da narrativa, que, por sua vez, estaria presa à linearidade do discurso, preenchendo o tempo com a matéria dos fatos organizada em forma sequencial. “Existem, assim, diferenças básicas na representação do tempo [...] nas narrativas modernas e contemporâneas, desde que a sua percepção e representação estão mediadas [...] pelos recursos tecnovisuais de cada época” (PELLEGRINI, 2003, p. 18). Dessa maneira, observaremos adiante a interlocução midiática e a remodelagem dos clássicos através dos games.

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

*Final Fantasy IX* (2000) é um videogame do gênero RPG, ou *role-playing game*, desenvolvido pela companhia japonesa Square para a plataforma Sony PlayStation, e nono título da série *Final Fantasy*. Para Jose Cuellar<sup>355</sup>, do Scene Video Game Reviewer, “ao contrário de *Final Fantasy VII* e *VIII*, [...] [o game em questão] possui uma importante combinação do antigo com o novo”. Em *FFIX*, destaca o autor, podemos notar a presença 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 Andrew Vestal,<sup>356</sup> em resenha publicada no *Gamespot*:

*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

---

355 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.

356 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.

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 nosso).

Segundo William Huber, *FFVI* (1994), *FFVII* (1997), e *FFVIII* (1999), em especial, e *FFIX* (2000), em menor escala, apresentam mundos de tecnologia fantástica e estética “retro-futurista” *steampunk*.<sup>357</sup> Além disso, o autor aponta que esses games exibem uma arquitetura que evoca a sensibilidade europeia (HUBER, 2009, p. 379). Hiroyuki Ito,<sup>358</sup> diretor de *FFIX*, declarou que a equipe de desenvolvimento do game sentiu-se atraída pela história e pela mitologia europeias devido à sua profundidade e drama. A trama complexa, em termos de narrativa, envolve personagens constantemente assombrados pelo passado (CUELLAR, 2001) e explora conceitos como o amor, a morte, a esperança, o medo e até mesmo a natureza da existência (VESTAL, 2000).

Rogers e Stevens sugerem que a Ficção Científica tem muito a dizer a respeito dos papéis desempenhados pelos textos da Antiguidade no mundo contemporâneo. Nesse contexto, o significado dos mesmos seria ativamente transformado (ROGER; STEVENS, 2012, p. 129). Nota-se, pois, em *FFIX*, a mistura de novos elementos com outros já canônicos dentro da série, sendo um deles o recorrente recurso à mitologia e às raízes fantásticas, presente nos títulos predecessores. O espírito de retorno às narrativas clássicas parece ser evocado por um verso de

---

357 De acordo com a Wikipédia, “steampunk” é um subgênero da ficção científica caracterizado pelos maquinismos a vapor e pelos ambientes inspirados na civilização Ocidental, industrial, do século XIX, como o “Velho Oeste” americano ou a Era Vitoriana. A ambientação também pode envolver um futuro pós-apocalíptico, no qual a energia a vapor seria retomada, ou em um mundo fantástico, que a empregaria. O subgênero, em geral, está assentado na moda, na arquitetura e na arte do século XIX, apresentando tecnologias anacrônicas ou invenções “retro-futuristas”, como foram imaginadas pelas pessoas daquele tempo. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>. Acesso: 29 jun. 2013.

358 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.

*Melodies of Life*, canção-tema de FFIIX: “Uma voz do passado, juntando-se a nós / Somando-se a camadas de harmonia”.<sup>359</sup>

Em complemento, Tews destaca que 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. Além disso, novos arquétipos teriam começado a emergir com o advento dos games que apresentam figuras femininas (TEWS, 2005, p. 178). É nesse sentido que analisaremos uma personagem específica de FFIIX. A Princesa Garnet congregaria certas características de Ulisses e Helena, ainda que sensivelmente reformuladas e combinadas a muitas outras, estranhas aos textos de Homero. Para tanto, fundamentaremos nosso estudo em fragmentos da *Ilíada* e da *Odisseia*. Dada a complexidade das personagens homéricas, é importante frisar que as mesmas não serão analisadas em sua totalidade, considerando todas as suas significações e ambiguidades. O que pretendemos é pontuar algumas características que permitirão fundamentar a análise comparativa que se segue.

### 3. Visões do sofrimento em Homero

Segundo Pierre Grimal, a lenda de Ulisses (ou Odisseu) constitui o tema da *Odisseia* e esteve sujeita a modificações, adições e comentários em narrativas posteriores até o fim da Antiguidade, prestando-se a muitas interpretações. O episódio do *regresso a Ítaca*, parte das aventuras de Ulisses considerada pelo autor o objeto do poema, também sofreria alterações e adições em épocas posteriores (GRIMAL, 2011, p. 461), assim como a complexa lenda de Helena, que se desenvolveu bastante depois da epopeia homérica, carregando-se de elementos muito diversos.

---

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

Primeiramente, teceremos observações acerca de Helena.<sup>360</sup> Na *Ilíada*, expõe Roisman, a personagem teria sido retratada no interior de um quadro de múltiplas restrições, estas 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, desvantagem não compartilhada com nenhum outro personagem do épico. Ao mesmo tempo, entretanto, o autor sustenta que Homero teria criado uma figura sofredora e complexa, que luta por autonomia, expressão e pertencimento, apesar das muitas limitações às quais estaria sujeita (HOMERO, 2006, p. 2). No livro III da *Ilíada* (ver HOMERO, 2006, 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 se pode perceber na *Odisseia*, trabalho apropriado à esposa casta. Segundo Roisman, a personagem transformaria essa ocupação quintessencialmente feminina em meio de comunicação e veículo de autoexpressão, através do qual poderia não apenas dar vazão ao seu sofrimento, mas também registrar o sofrimento dos outros e, dessa maneira, afirmar sua liberdade e responsabilidade (ROISMAN, 2006, p. 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 en-

---

360 Em Homero, Helena é filha de Zeus e Leda. No momento em que seu pai “humano” Tíndaro pensou que já era tempo de casá-la, apresentou-se uma multidão de pretendentes. Entre eles estavam quase todos os príncipes da Grécia. Embaraçado em face de tão grande número de pretendentes, o homem receava, ao escolher um, descontentar os demais e arriscar-se a uma guerra. Pretendendo ser alvo do reconhecimento de Tíndaro, Ulisses imaginou um estratagema capaz de livrá-lo do apuro. Aconselhou-o a exigir de cada um deles a garantia de respeitar a escolha que seria feita e de ajudar o eleito a conservar a sua esposa no caso de alguém a disputar. Helena escolheu Menelau e todos os pretendentes acataram a opção. É desse juramento que irá sair a Guerra de Tróia (GRIMAL, 2011, p. 197-200).

fatiza 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, p. 11).

Em se tratando de veículos de autoexpressão, consideramos 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 (Homero, *Odisseia* livro IV, vv. 222-227).

Ainda assim, Roisman (2006) e Grimal (2011) concordam que a personagem aparece de forma recorrente, na *Ilíada* e na *Odisseia*, como agente causador da guerra, mulher pela qual os gregos combateram durante dez anos em Tróia. Heródoto, em sua *História*, narra como os gregos, por causa de uma mulher lacedemônia, equiparam uma frota numerosa, desembarcaram na Ásia e destruíram o reino de Príamo (HERÓDOTO, 2001, p. 32). Diante do filho de Ulisses, a própria rainha expressa a sua culpabilidade:

[...] 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**  
(Homero, *Odisseia* livro IV, vv. 142-146, grifo nosso).<sup>361</sup>

---

361 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.



A tradição literária posterior a Homero chegou a considerar que Helena estaria de pleno acordo com o seu rapto. Abandonando sua filha Hermione, a rainha não teria hesitado em fugir com Páris<sup>362</sup> (também chamado Alexandre), aproveitando a escuridão da noite, levando consigo todos os tesouros que pudesse (GRIMAL, 2011, p. 198). Heródoto nos apresenta a óptica dos persas, para os quais “[...] sem o seu próprio consentimento decerto não teriam as mulheres sido raptadas” (HERÓDOTO, 2001, p. 31). No livro III da *Ilíada* – destaca Roisman, “Helena joga com a compaixão de Príamo ao apresentar-se, em primeiro lugar, desejosa de ter morrido, de tão miserável, em lugar de ter seguido Paris até Tróia” (ROISMAN, 2006, p. 13). 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 amorosa do que como uma abdução ((ROISMAN, 2006, p. 3).

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

(Homero, *Ilíada* livro III, vv. 172-177).

---

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, p. 13; p. 19).

362 Por sua vez, 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 fugitiva, no entanto, as embaixadas mostraram-se infrutíferas, o que teria resultado na guerra (Heródoto, 2001, p. 31).

Roisman sugere que as falas de Helena seriam limitadas pelo seu gênero, pela sua “estrangeiridade” e pela visão social de sua culpabilidade. Em relação à culpa, explica a autora (ROISMAN, 2006, p. 25), 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”; a personagem discorre sobre o desejo de sua própria morte, amplifica sua autodepreciação, evocando imagens violentas e destrutivas da natureza:

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 (Homer, *Ilíada* livro VI, vv. 344-348).

Enquanto na *Ilíada* a volição da personagem ficaria menos clara, na *Odisseia* ela parece reconhecer explicitamente seu papel na fuga que levou à Guerra de Tróia. Contudo, Roisman considera que a descrição do seu sofrimento implicaria no fato de Helena já não desejar estar em Tróia, embora outrora o quisesse (ROISMAN, 2006, p. 3). A referência feita a Páris como “o teu filho” consistiria num circunlóquio que intencionalmente evita nomear Paris, 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>363</sup> (ROISMAN, 2006, p. 14). Ao relatar seu encontro com Odisseu após o saque a Tróia, ela conta a

---

363 Segundo Roisman (2006), 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).

Telêmaco que estaria satisfeita com a ação e que ansiava retornar ao lar. Segundo a rainha, o herói,

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  
(Homero, *Odisseia* livro IV, 256-261).

Feitas as observações sobre Helena, apresentarei, agora, alguns aspectos daquele que Grimal considera o “herói mais célebre de toda a Antiguidade”,<sup>364</sup> personagem que, durante a guerra de Tróia, mostrou-se um combatente<sup>365</sup> da maior coragem, conselheiro<sup>366</sup> prudente e eficaz. Segundo Brandão, a *Odisseia* é o poema do regresso de Ulisses, e de seus sofrimentos em terra e no mar. “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”. Embora as personagens centrais estejam ligadas ao ciclo troiano, explica o autor, a *Odisseia* seria o canto do *nostos* (νόστος), do regresso do esposo ao lar e da *nostalgia da paz* (BRANDÃO, 1998, p. 128). Em diversas passagens do texto, Ulisses mostra-se ansioso pelo retorno:

---

364 Diante de Telêmaco, no livro IV da *Odisseia*, as palavras de Helena ressoam na sala do palácio de Menelau: “Eu não seria capaz de narrar com precisão todos / os feitos do intrépido Odisseu. Limito-me a façanhas / desse guerreiro exemplar em Troia, feitos que o / imortalizaram no lugar de muitos padecimentos” (Homero, *Odisseia* livro IV, vv. 240-243).

365 Ah, na verdade são aos milhares os feitos valentes de Ulisses, / tanto na primazia dos conselhos como na autoridade guerreira” (Homero, *Ilíada* livro II, vv. 272-273); “E Ulisses comandava os magnânimos Cefalênios” / “destes era comandante Ulisses, igual de Zeus no conselho. / Com ele seguiam doze naus de rebordos vermelhos” (Homero, *Ilíada* livro I, 631; 636-637).

366 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, p. 461).

[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.  
(Homero, *Odisseia* livro IX, vv. 32-36)

assim, 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  
(Homero, *Odisseia* livro V, vv. 219-224).

Porém, ao suportar inúmeros testes, em perseguição a uma meta que incansavelmente escapa de seu alcance, Ulisses parece representar a imagem do homem que sofre. Ao narrar a sua viagem de regresso, o herói adianta que a mesma foi sofrida (cf. Homero, *Odisseia* livro X, v. 562). “Bem que a deusa me advertiu que eu deveria / sofrer antes de retornar à minha terra”, narra o herói (cf. Homero, *Odisseia*. livro V, vv. 300-301). “[...] Arrasto-me em miséria. / Pertenço aos que sofrem. [...]” (cf. Homero, *Odisseia* livro VII, vv. 212-213). Posteriormente, acrescenta: “Rico eu sou, rico em aflições. Os céus o quiseram [assim]” (cf. Homero, *Odisseia* livro IX, v. 15). 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. Em primeiro lugar, ambos os personagens ponderam sobre o desejo de sua própria morte.<sup>367</sup> Por fim, destaco a própria viagem de regresso.

Curiosamente, segundo Grimal,

367 “[Quisera] ter alcançado meu destino na morte quando os / troianos me cercaram em massa com pontas de / bronze para arrebatar o corpo do pelida Aquiles. / Eu teria sido sepultado com honras. Os aqueus / cantariam minha glória. O que me espera agora? / Desaparecimento obscuro”. Ver Homero (*Odisseia* livro V, vv. 308-313).

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 (GRIMAL, 2011, p. 199).

Não parece imprudente, pois, identificar a tradição das viagens fantásticas na lenda dessa complexa personagem. No livro IV da *Odisseia*, Menelau narra a sua viagem de volta a alguns 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. Minha cunhada participou, a própria. Desgraçada! Como poderia eu imperar sobre esta opulência minha? Vossos pais não mencionaram o que vos conto? Nem sei quem são. Padei horrores (Homero, *Odisseia* livro IV, vv. 81-95).

Diversos temas evocados pelas personagens homéricas caracterizam a Princesa Garnet, em FFXIX. Em relação à Helena, a autodepreciação e a culpabilidade. Quanto a Ulisses, o espírito laborioso e a coragem. Vimos que existem temas comuns a ambos, como o sofrimento e o regresso ao lar, também presentes na personagem do game. Adiante, analisaremos de que forma esses elementos emergem do game, por meio da personagem.

#### 4. O fim de Alexandria: o sofrimento revisitado<sup>368</sup>

A história de *FFIX* retrata uma guerra entre nações. O crítico Andrew Vestal (2000) resume o enredo, que tem início no “Mist Continent”,<sup>369</sup> 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 teatral Tantalus, revisa o plano de raptar a Princesa Garnet Til Alexandros XVII. Durante a performance de “I Want to be your Canary”, do dramaturgo Lord Avon, Zidane tenta fugir com ela e acaba enfurecendo o guarda-costas real Adelbert Steiner, que tenta protegê-la dos modos mulherengos do raptor, sem sucesso, pois, na verdade, Garnet *quer* ser sequestrada. A Princesa nota mudanças em sua mãe, a outrora pacífica Rainha Brahne, e decide escapar do Castelo de Alexandria, adentrando numa longa jornada. Nesse ínterim, Brahne inicia uma guerra contra os reinos vizinhos. Garnet constitui o objeto desta análise, devido às suas relações com características anteriormente destacadas de Helena e Ulisses, que parecem ter moldado a sua construção.

No início da narrativa, o personagem menor Kupo se antecipa: “Eu acho que a Rainha Brahne está tramando alguma coisa... Mas da princesa Garnet eu suspeito ainda mais!” (SUMMERS, 2006, p. 338).<sup>370</sup> Disfarçada, Garnet foge do castelo e tenta se esconder dentro da ae-

---

368 As citações dos personagens, utilizadas neste tópico, foram extraídas do roteiro do game, disponível no portal GameFAQs: <<http://www.gamefaqs.com/ps/197338-final-fantasy-ix/faqs/42207>>.

369 A narrativa se desenrola nos quatro continentes de um mundo denominado Gaia. O primeiro deles, o mais povoado, recebe o nome de “Mist Continent” devido à névoa espessa que o recobre. Nas regiões para além das brumas estão os territórios desconhecidos, que permanecem nessa condição até determinado ponto do jogo, totalizando três outros continentes: o “Outer”, o “Lost” e o “Forgotten” (“Exterior”, “Perdido” e “Esquecido”, respectivamente). Além destes, diversas outras localidades, como o universo paralelo de Terra e o mundo onírico de Memória, preenchem o mapa do game.

370 Adiante, Garnet afirma que já vinha treinando para escapar do castelo (SUMMERS, 2006, p. 16).

ronave Prima Vista, onde reencontra Zidane, já há algum tempo em seu encalço. “Eu tenho um favor que gostaria de pedir a você... Desejo ser sequestrada... imediatamente”, diz ela. “Tudo bem, então, Alteza! Darei o meu melhor para sequestrá-la”, responde o rapaz (SUMMERS, 2006, p. 13). Estabelecemos, aqui, o primeiro ponto de contato com Helena. No entanto, no que se refere à questão do rapto, a narrativa do game parece recorrer à tradição de textos posteriores a Homero, segundo os quais as mulheres não seriam raptadas sem o seu próprio consentimento. Ao longo da narrativa, Garnet reforça constantemente a sua cumplicidade.

No intuito de cumprir suas atribuições – que se resumem a proteger a herdeira do trono, escoltá-la de volta ao castelo e confiar na rainha –, 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!” (SUMMERS, 2006, p. 23), 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”; e Zidane conclui: “Que coincidência, não é? Fomos para apanhá-la, e ela queria ser apanhada” (SUMMERS, 2006, p. 26). Diante das atitudes insolentes do rapaz, Steiner continuará culpando-o pelo rapto ao longo da primeira parte da história. Contudo, as próprias falas da Princesa indicam a fuga, não a abdução.

Posteriormente, em sua longa jornada, Garnet chega a Lindblum, reino governado pelo seu tio, o Regente Cid Fabool,<sup>371</sup> que explica as motivações do grupo Tantalus para raptá-la.

Regente Cid: Entendo porque você está tão ansiosa. Estou feliz que você veio pedir a minha ajuda.

---

371 Importante destacar como o tema do rapto é recorrente em FFX, uma vez que a personagem Lady Hilda, a própria esposa do Regente, também é sequestrada.

Garnet: Nesse momento, acho que você é a única pessoa que a Mãe vai ouvir... Quando eu soube que a nave teatral de Lindblum navio 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 quem ordenou ao Tantalus que a raptasse [...] 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 fora. Ninguém suspeitaria que Lindblum estava por trás disso. 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, 2006, p. 53-54).

Porém, o seu rapto desencadearia uma série de eventos que acabariam por alterar drasticamente a vida dos demais personagens. Durante a fuga da “Floresta do Mal”, legiões de aranhas gigantes perseguem os personagens e a mata começa a se petrificar num esforço para detê-los. Uma das aranhas ataca Zidane, que escapa, e ela acaba capturando seu amigo Blank. Quando todos alcançam a saída, a entrada da floresta se fecha e pode-se ver que Blank também foi petrificado. No momento em que os demais iniciam as buscas por um item mágico que poderia curá-lo, Garnet se oferece para ajudá-los por considerar-se responsável pelo que aconteceu (SUMMERS, 2006, p. 27).

No início da narrativa, Garnet exibe traços de uma personagem auto-depreciativa, que costuma culpar-se por eventos fora de seu controle; e também muito dependente dos outros. A expressão da culpabilidade pode ser notada, por exemplo, quando ela reflete sobre a conversa que teve com o Regente: “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, p.



57). Assim como Helena, a Princesa representa uma figura sofredora e complexa.

O sentimento de auto-depreciação é exibido em uma conversa a sós com Zidane: “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... [...]”; “Espero fazer jus às esperanças de todos os que me ajudaram”. “Você não tem que se sentir tão responsável”, diz o rapaz. “Mas eu me sinto!”, responde a Princesa (SUMMERS, 2006, p. 159). A imagem do personagem que sofre também pode ser conectada a Ulisses. Portanto, faz-se necessário abordar o tema do *regresso ao lar*. Umberto Eco explica que:

A história é um trajeto ou um percurso, uma ação que se desenrola colocando em movimento e em conflito os personagens [...]. Não é por acaso que um dos motivos mais constantes das narrativas é a viagem, o deslocamento, a transposição, o desterro (ECO *apud* COSTA, 2002, p. 23).

Para Roberts (2006), “as raízes do que hoje chamamos de Ficção Científica podem ser encontradas nas viagens fantásticas dos poemas gregos” (ROBERTS *apud* ROGERS; STEVENS, 2012, p. 134). O tema da longa jornada parece constituir um ponto importante da trama, constantemente referenciado pelos próprios personagens. Ainda no início da narrativa, pode-se ler um texto de outro personagem menor, o mensageiro Stiltzkin, que afirma: “[...] acho que é por isso que viajo: para encontrar o inesperado” (SUMMERS, 2006, p. 338). Alguns personagens do núcleo central 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, p. 27). A ideia da aventura inesperada aparece em outro ponto. No momento em que Garnet de-

cide retornar à Alexandria sozinha, culpando-se por ter envolvido tantas pessoas em sua aventura, o próprio ladrão, para motivá-la, evoca a imagem da viagem de volta para casa, por meio da 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 ir com você” (SUMMERS, 2006, p. 159).

Em parte, a narrativa de FFXIX trata do regresso de Garnet e de seus sofrimentos. Ao deus do trovão Ramuh, seu protetor, a ela declara: “Estou longe do meu país, mas não me esqueci do meu povo” (SUMMERS, 2006, p. 120). Esta fala pode ser comparada à 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” (Homero, *Odisseia* livro IX, vv. 33-36). Identificamos, em ambos os excertos, o sentido do *nostos* (νόστος), a *nostalgia do lar*. Importante destacar ainda que o tema do regresso possui significações distintas em ambas as narrativas.

Ao retornar a Alexandria, em um ponto avançado do game, Garnet é capturada no interior do castelo pelos agentes da Rainha Brahne,

e é sentenciada à morte após ter os seus eidolons<sup>372</sup> extraídos através de magia obscura. Então, Steiner e os demais personagens, convencidos de que a rainha está fora de si e planeja conquistar todas as nações, unem forças para resgatá-la. Uma vez mais, a Princesa foge e adentra numa jornada repleta de perigos. Ela retornaria ao lar pela segunda vez apenas após a trágica morte de sua mãe, para assumir o trono como a nova rainha. Porém, antes da coroação o reino é devastado pela gigantesca aeronave das 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 e, em seus pensamentos, não apenas descreve o seu sofrimento, como parece atingir o *ápice da autodepreciação* 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: Zidane, Vivi, Steiner... 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 eu poderia fazer reparações, mas... Eu só trouxe miséria para todos. ... O que eu vou fazer agora? (SUMMERS, 2006, p. 311).

Vimos que o silêncio cria certo misticismo e também enfatiza a impotência e o isolamento (ROISMAN, 2006, p. 10). Deveras, a partir do momento em que perde o dom da fala, Garnet começa a desenvolver os seus poderes mágicos ligados à invocação de *eidolons*. Essa habilidade especial da personagem seria um veículo de auto-expressão que possibilitaria afirmar a sua liberdade e daria vazão ao sofrimento, função desempenhada, no que se refere a Helena, pela atividade da tecelagem (ROISMAN, 2006, p. 10).

---

372 No universo de Final Fantasy, os eidolons são criaturas mágicas convocadas para a batalha por magos denominados invocadores.

Nota-se que Garnet também aparece como uma personagem corajosa, prudente e eficaz, capaz de arquitetar artifícios mirabolantes para a consecução de seus objetivos, como esconder-se num saco cheio de pickles para passar incólume pelos guardas da fronteira, ou colocar sonífero na comida para fugir do castelo de Lindblum sem ser vista. Lembremos, também, de Ulisses e seu cavalo de madeira.

Steiner: 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 pickles [...] que nos fez passar pelos guardas no Portão Sul! Eu estou completamente impressionado com sua inteligência e coragem, princesa! (SUMMERS, 2006, p. 74).

A Garnet a que nos referimos neste trabalho corresponde à configuração da personagem durante a primeira metade do game, uma vez que, ao longo de sua jornada, e 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. Esse 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, seria essa também a “luta” de Helena (ROISMAN, 2006, p. 2). Voltamos, aqui, a relacionar ambas 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. Petrópolis: Vozes, Petrópolis, 1998.
- COSTA, Cristina. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: SENAC, São Paulo, 2002.

- CUELLAR, Jose. Magic of 'Final Fantasy' creates best in the series. In: *Observer Online*. n. 82, 2001. Disponível em: <<http://www3.nd.edu/~observer/02072001/Scene/2.html>>. Acesso: 7 mar. 2013.
- FINAL Fantasy. Hironobu Sakaguchi, Masafumi Miyamoto, Nobuo Uematsu. Company, Ltd., 1987. 1 mídia.
- FINAL Fantasy IV. Hironobu Sakaguchi, Takashi Tokita, Ken Narita. Company, Ltd., 1991. 1 mídia.
- FINAL Fantasy VI. Hironobu Sakaguchi, Hiroyuki Ito, Tetsuya Nomura. Company, Ltd., 1994. 1 mídia.
- FINAL Fantasy VII. Yoshinori Kitase, Ken Narita, Yusuke Naora. Square Company, Ltd., 1997. 1 mídia.
- FINAL Fantasy VIII. Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura, Kazushige Nojima, Nobuo Uematsu. Square Company, Ltd., 1999. 1 mídia.
- FINAL Fantasy IX. Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto, Hiroyuki Ito, Nobuo Uematsu, Hideo Minaba. Square Company, Ltd., 2000. 1 mídia.
- GRIMAL, Pierre. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.
- HERÓDOTO. *História*. Trad. J. Brito Broca. São Paulo: Ediouro, 2001.
- HOMERO. *Ilíada*. Trad. de Frederico Lourenço. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013.
- HOMERO. *Odisseia I: Telemaquia*. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- HOMERO. *Odisseia II: Regresso*. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- HOMERO. *Odisseia III: Ítaca*. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre: 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: MIT Press, 2009.
- PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: SENAC, 2003.
- ROBERTS, Adam. *The history of science fiction*. New York: Palgrave, 2006.
- ROGERS, Brett M.; STEVENS, Benjamin. Classical receptions in science fiction. *Classical Receptions Journal*, p. 127-147, 2012. Disponível em: <<http://crj.oxfordjournals.org/content/4/1/127.full.pdf.html>>. Acesso: 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*. Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press, v. 127, n. 1, 2006.
- STEAMPUNK. 2013. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>. Acesso em: 29 jun. 2013.
- SUMMERS, P. Final Fantasy IX: Full Game Script. *GameFAQs*, 2013. 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.
- VERNANT, Jean Pierre. *Mito e religião na Grécia Antiga*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- VESTAL, Andrew. Final Fantasy IX Review. *Gamespot*. CBS Interactive, 19 Jul. 2000. <<http://www.gamespot.com/final-fantasy-ix/reviews/final-fantasy-ix-review-2605459/>>. Acesso em: 2 mar. 2013.
- WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. 3.ed. Austin: University of Texas Press, 2005.
- ZDYRKO, Dave. The Final Fantasy IX Team Spills All. *IGN*. 20 set. 2000. Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2000/09/21/the-final-fantasy-ix-team-spills-all>>. Acesso: 15 jan. 2013.