

O JOGO ELETRÔNICO SOMA: UMA KATÁBISIS

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma possível análise interpretativa da jornada realizada pelo protagonista do jogo eletrônico *Soma* (2015) como uma *Katábasis*. Com base na definição de *Katábasis* apresentada por Bernabé (2015), são apontados os elementos basilares que possibilitam classificar tal jornada como uma viagem ao submundo. Além disso, o artigo busca assinalar como a definição de Inferno ou mundo dos mortos sofreu modificações ao longo dos tempos, desde os textos considerados clássicos até as configurações de Inferno apresentadas em diferentes mídias, como o cinema, HQs e jogos eletrônicos. Finalmente, o artigo tem intenção de fomentar uma breve reflexão acerca do modo como alguns conceitos literários podem estabelecer um diálogo com diversas expressões artísticas, colaborando assim com a perpetuação de tais conceitos e proporcionando diferentes experiências narrativas.

Palavras-chave: *katábasis*. Jogo eletrônico. Inferno.

THE VIDEO GAME SOMA: A KATÁBASIS

Abstract

This article aims at presenting an interpretative analysis of the journey made by the protagonist of the electronic game Soma (2015) as a Katabasis. Considering Katabasis as per Bernabé (2015), the basic principles that make such interpretation feasible are pointed out. Moreover, the article also proposes a reflection upon the changes that the definition of hell has undergone throughout time, since the texts known as classical literature until the ones produced nowadays in different art forms, such as the cinema, comic books and electronic games. Finally, the article aims at promoting a discussion around the way some concepts from literary theory may establish a dialogue with different artistic expressions, collaborating for the perpetuation of such concepts and offering different narrative experiences.

Key words: *katabasis*; video game; hell.

EL VIDEOJUEGO SOMA: A KATÁBASIS

Resumen

El presente artículo tiene como objeto presentar un posible análisis interpretativo del recorrido realizado por el protagonista del juego electrónico Soma (2015) como una Katábasis. Con base en la definición de Katábasis presentada por Bernabé (2015), son señalados los elementos fundamentales que posibilitan clasificar tal recorrido como un viaje al submundo. Además, el artículo también busca señalar cómo la definición de infierno o mundo de los muertos ha sufrido alteraciones a lo largo de los tiempos, desde los textos considerados clásicos hasta las configuraciones de infierno presentadas en diferentes medios, como cinema, cómics y juegos electrónicos. Finalmente, el artículo tiene la intención de fomentar una breve reflexión acerca del modo como algunos conceptos literarios pueden establecer un diálogo con diversas expresiones artísticas, colaborando así con la perpetuación de tales conceptos y proporcionando distintas experiencias narrativas.

Palabras clave: katábasis; juego electrónico; infierno.

A luta pela preservação da vida parece ser inerente a todo e qualquer organismo vivo. Se caímos, tentamos nos proteger da queda com as mãos. Quando nos sentimos ameaçados ou amedrontados, nosso corpo recebe uma injeção de adrenalina para que fiquemos alerta e possamos nos defender no caso de um ataque. Animais lutam com unhas e dentes para se defenderem de ataques de predadores; plantas apresentam recursos fantásticos de preservação; até mesmo as bactérias desenvolvem mecanismos de resistência aos antibióticos. O fato é que toda e qualquer criatura viva emprega diferentes recursos e mecanismos de defesa para evitar a sua morte.

A morte, entretanto, permanece como essa ameaça constante que espreita os cantos escuros da nossa mente e, de certa forma, motiva nossas ações diárias. De forma pragmática, morrer significa que nossos órgãos não mais desempenham suas funções básicas e nosso corpo parou de funcionar. Contudo, quando isso acontece, significa que deixamos também de existir? Se não há mais o corpo físico da forma como ele se apresentava enquanto nos era possível respirar, andar e desempenhar nossas funções, então não há mais nada de nós no mundo? A ameaça se estende então não somente para o fato de que vamos morrer, mas também para a possibilidade de deixarmos de existir e de desconhecermos aquilo que nos aguarda depois da morte.

Diferentes religiões apresentam possíveis versões. Algumas defendem a existência de múltiplas encarnações e a possibilidade de retornar ao mundo em que vivemos, em um contínuo processo de aprendizado. Outras argumentam que um indivíduo pode ser enviado para dois lugares distintos, com base nas suas ações pretéritas. Caso tenha levado uma vida virtuosa, sua alma será enviada a um lugar maravilhoso e desfrutará da plenitude de uma vida eterna de prazeres. Caso tenha conduzido uma vida pecaminosa, será condenado a passar a vida eterna em um lugar abominável e sofrerá penitências que reflitam a sua má conduta enquanto vivo. Há também o grupo de pessoas que defende que após a morte do corpo físico não há mais nada; não há outros mundos e nem a chance de evoluir e nem mesmo a possibilidade de reencontrar entes queridos em outras esferas astrais ou realidades alternativas.

Parece então que a raça humana esteja talvez fadada a viver na incerteza de que nunca alcançará tal resposta enquanto viver. Para muitos, não há evidência suficiente para as alternativas apresentadas pelas religiões; elas são apenas narrativas nas quais alguns decidem ou não tomar como verdades. Contudo, se vivemos impossibilitados de explicar o que é a morte por falta de evidências, podemos explicar o que é a vida? O que significa estar vivo? O fato de termos um corpo físico seria o suficiente para afirmarmos que estamos vivos ou para que haja vida é necessário que exista uma consciência?

Embora as respostas para tais perguntas ainda permaneçam sem resposta e provavelmente por esse mesmo motivo, é possível observar a existência de tantos trabalhos artísticos que se proponham a debater o tema em questão. O jogo eletrônico *Soma* é uma delas. Lançado em 2015 pela empresa *Frictional Games*, seu título tem como origem a palavra grega *σῶμα*, que se refere especificamente ao corpo de forma independente da mente ou da alma.

Ambientado no futuro, *Soma* narra a história do fotógrafo *Simon Jarret*, após um acidente de trânsito em 2015 que causa a morte de uma amiga e deixa o protagonista com sérios danos cerebrais. Buscando ajuda para solucionar suas fortes dores de cabeça e sangramentos constantes, *Simon* recebe a ajuda de dois cientistas que estão conduzindo alguns experimentos que prometem solucionar os problemas causados pelo acidente. Contudo, há um blackout repentino durante uma das sessões e, sem nenhuma explicação aparente, o protagonista acorda em uma base submarina no ano de 2103.

De modo geral, os objetivos do jogo são: descobrir exatamente onde o protagonista se encontra e de que maneira chegou até lá; tentar encontrar outros humanos que estejam ainda vivos; fugir e se defender de outras criaturas que tentam matá-lo e lançar a *ARK* no espaço. Inicialmente, *Soma* aparenta ser somente mais um jogo de terror em que o jogador deve explorar ambientes escuros e incertos e matar criaturas assustadoras que cruzam o seu caminho e ameaçam a sua existência. Porém, um olhar mais cuidadoso revela que

a experiência proporcionada pelo jogo pode oferecer uma profunda reflexão acerca dos conceitos de consciência humana, alma, vida e morte.

A ideia de que um simples jogo eletrônico seja dotado da capacidade de produzir reflexão, especialmente acerca de um tema tão complexo, pode parecer absurda para muitos. Contudo, considerando seu caráter procedimental, simbólico e imersivo, podemos dizer que a experiência narrativa experimentada por seus jogadores pode muitas vezes fomentar reflexões e desenvolver o pensamento crítico, uma vez que:

Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade de encenar nossa relação mais básica com o mundo - nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. (...) Da mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas. (MURRAY, 2003, p.141)

Isto posto, jogos eletrônicos podem ser encarados como fortes aliados, oferecendo aos seus jogadores a possibilidade de embarcar em um processo de experimentação na tentativa de superar adversidades. Diferente da vida real, o jogo nos permite reviver o mesmo evento por diversas vezes, experimentado diferentes estratégias e vivendo as mais diversas experiências em um contexto relativamente seguro. O simples fato de poder repetir o mesmo jogo na tentativa de alcançar melhores resultados - ou apenas diferentes daqueles atingidos em uma primeira tentativa - pode ser para muitos um processo prazeroso e catártico. Dessa forma, o jogo eletrônico *Soma* pode se apresentar como uma impactante experiência narrativa imersiva do que pode significar a própria morte.

A KATÁBISIS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Em linhas gerais, o enredo de *Soma* se desenvolve em torno de um protagonista que se encontra em uma situação adversa, buscando respostas para se livrar dos percalços aos quais ele é submetido e tentando completar uma missão. Tal fórmula narrativa não é algo surpreendente. Uma rápida análise das narrativas disponíveis revela que muitas delas seguem um modelo estrutural similar, desde os conhecidos contos de fada, até os filmes de ação mostrados nas telas do cinema.

Em diversas dessas narrativas, a missão do protagonista pode variar desde a busca por um tesouro escondido até o resgate de um amor perdido. Em algumas dessas missões, a empreitada demanda a exploração do submundo em busca do objetivo almejado. Ao longo dos tempos, tal submundo recebeu diferentes denominações, dentre elas: o mundo subterrâneo, o mundo das sombras, a morada dos mortos e, através de preceitos religiosos, aquilo que é conhecido popularmente como inferno. Entretanto, o fato é que tal território, mesmo recebendo diferentes denominações, sempre foi a morada dos mortos e território proibido para os vivos.

Nos textos literários, tal viagem ao submundo, mundo das sombras ou mundo dos mortos, recebe o nome de *Katábasis*. De acordo com o e-dicionário de termos literários, sua origem é grega e, de maneira simples, pode ser compreendido como uma descida ao inferno. Contudo, é necessário estabelecer algumas características específicas que permitem que uma viagem ao inferno receba tal denominação:

A *Katábasis* é um termo literário que pode ser usado em diferentes esferas e para diferentes propósitos. A jornada ao outro absoluto, o mundo da escuridão, dos mortos, fora do aqui e do agora, oferece uma perspectiva especial, uma visão de fora de nós mesmos. (...) A *Katábasis* deve ser definida como um tipo específico de narrativa caracterizado pelas seguintes características: um protagonista extraordinário

que se encontra em melhor condição com a assistência de um deus, que ainda vivo vai ao mundo subterrâneo dos mortos com um propósito bem definido e com a intenção de retornar. (BERNABÉ, 2015, p. 31. Trad. minha)

A definição de Bernabé explicita os elementos basilares para que essas viagens heroicas ao submundo, ou ao Inferno, recebam o nome de *Katábasis*. Inicialmente, é necessário que a jornada seja realizada por um protagonista extraordinário, geralmente um Deus ou um herói que recebe a assistência de uma divindade. Podemos citar como exemplo a epopeia de *Gilgamesh* (2012) que é parte da mitologia mesopotâmica e narra a jornada do famoso rei de Uruk ao mundo dos mortos em busca da vida eterna.

Outra característica basilar é o fato de o herói ainda estar vivo. Uma narrativa que podemos citar como exemplo é o mito de Orfeu (2016), que viaja até o submundo para resgatar sua amada Eurídice. Finalmente, temos então a presença de um propósito definido e a intenção de regresso do herói. Para ilustrar tal característica, podemos citar a *Odisseia* (2015) que narra os feitos de Odisseu. Dentre os muitos feitos desempenhados pelo herói, temos a sua jornada ao mundo dos mortos com o intuito de consultar Tiréias, famoso profeta de Tebas.

Além dos exemplos de *Katábasis* retirados das narrativas que compõem o arcabouço de textos tidos como clássicos, é possível observar que em outras histórias mais contemporâneas o Inferno é por vezes representado de forma mais literal ou então ganha diferentes configurações. Tais representações podem ser observadas não somente em textos escritos, mas também naqueles apresentados em diferentes mídias, como por exemplo: filmes, quadrinhos e jogos eletrônicos. Dentre eles, podemos citar a série de história em quadrinhos *John Constantine* (2013 - 2015), em que o protagonista vai até o inferno com a assistência do personagem *Nergal* para tentar recuperar a alma de sua irmã. Outra narrativa que exhibe um protagonista realizando uma possível *Katábasis* é aquela apresentada no filme *Amor além da vida* (1998), em que o personagem *Chris* embarca em uma jornada em busca de sua mulher *Annie*, após ela ter cometido suicídio.

Como é possível observar em tais narrativas, as diversas representações daquilo que é denominado como Inferno foram ganhando novas interpretações. Assim, o conceito de *Katábasis* possa talvez passar a ser aplicado de maneira mais ampla, identificando o Inferno não somente como o local habitado pelas almas dos mortos pecadores, mas podendo ser representado por locais ou situações em que o indivíduo tivesse que encarar algum tipo de sofrimento extremo (como se fossem penitências). O Inferno poderia então ganhar novas configurações, como por exemplo um hospital psiquiátrico, um casamento infeliz, um emprego miserável ou até mesmo uma mente desordenada.

O JOGO SOMA COMO UMA KATÁBASIS

A *Katábasis*, assim como definido por Bernabé (2015), é realizada por um herói. De modo geral, a palavra herói nos remete automaticamente aos referenciais que fazem parte do imaginário coletivo: um homem, dotado de uma força descomunal, capaz de realizar feitos fantásticos - assim como as figuras de *Hércules* ou *Odisseu* - e dotado de virtudes superiores aquelas apresentadas pelos homens ditos ordinários. Observando o protagonista de *Soma*, constatamos que o mesmo não apresenta nenhum dos atributos supracitados.

O protagonista de *Soma* é um homem comum, favorecido com os mesmos atributos físicos que a maioria dos seres humanos. Não há qualidades extraordinárias em *Simon*; o protagonista é apenas humano. Assim, poderíamos concluir que o fato de termos um protagonista ordinário nos faria então descartar a possibilidade de classificar sua jornada como uma *Katábasis*. Contudo, para a experiência narrativa do jogo eletrônico, tal característica parece ser fundamental. Fosse o protagonista uma figura de proporções e atributos extraordinários, talvez a possibilidade de se estabelecer uma relação empática entre jogador e protagonista fosse inviabilizada.

Dessa forma, a constituição da figura heroica de *Soma* pode se aproximar das considerações de Lukács (2000), na medida em que:

O herói da epopéia nunca é, a rigor, um indivíduo. Desde sempre considerou-se traço essencial da epopéia que seu objeto não é um destino pessoal, mas o de uma comunidade. (...) Quando a vida, como vida, encontra em si um sentido imanente, as categorias da organicidade são as que tudo determinam: estrutura e fisionomia individuais nascem do equilíbrio no condicionamento recíproco entre parte e todo, e não da reflexão polêmica, voltada sobre si própria, da personalidade solitária e errante. Portanto, o significado que um acontecimento pode assumir num mundo de tal completude é sempre quantitativo: a série de aventuras na qual o acontecimento é simbolizado adquire seu peso pela importância que possui para a fortuna de um grande complexo vital orgânico, de um povo ou de uma estirpe. (LUKÁCS, 2000, p. 67)

Por conseguinte, o protagonista de *Soma* não representaria somente a si mesmo, mas sim a classe humana como um todo. Entretanto, vale ressaltar que o contexto habitado por *Simon* não se aproxima ao vivenciado pelos heróis dos textos clássicos, em que existia uma unidade social harmoniosa, assim como determinado por Lukács. O que estamos destacando aqui, é a possível interpretação do protagonista como um herói representante de sua classe, mesmo em um contexto de desarmonia.

Sabemos que o protagonista de uma *Katábasis* também deve contar com a assistência de uma deidade, que o coloca, de certa forma, em posição favorável. No caso de *Soma*, tal assistência é prestada pela personagem *Catherine Chun*, uma cientista de informática taiwanesa, que explica para o protagonista o que está se passando, fornecendo informações acerca do local em que estão e dos acontecimentos após a morte de *Simon*. *Catherine* também fornecerá informações cruciais para que o protagonista consiga atingir o seu objetivo principal: encontrar uma cápsula denominada *ARK* e enviá-la ao espaço.

O termo *ARK* é um acrônimo para *Artificial Reality Capsule* ou Cápsula de Realidade Artificial. O artefato é uma espécie de utopia virtual em que a espécie humana

poderia continuar vivendo como representações virtuais. Estabelecendo uma conexão com a história bíblica da arca de Noé, o artefato passa a ser a representação da esperança para a perpetuação da humanidade e *Simon* ocupa o papel de salvador, uma vez que ele é o único que ainda consegue se movimentar dentro da estação submarina, encontrar a *ARK* e lançá-la no espaço.

Sabemos que aquele que realiza uma *Katábasis* o faz em busca de um propósito, seja ele o resgate de um ente querido ou a busca por sabedoria. No caso de *Simon*, é possível identificar tal princípio, uma vez que o personagem acorda cem anos após a sua morte, repleto de dúvidas? Para que a resposta para tal indagação seja afirmativa, é preciso retomarmos a possibilidade de que o protagonista não esteja representando somente a si, mas sim a classe humana de modo geral.

Partindo então da visão de que *Simon* não representa somente um indivíduo, mas também o jogador e, de modo mais amplo a raça humana, uma possível interpretação é que ele esteja buscando uma alternativa para a morte. No mundo de *Soma*, não há mais seres humanos, o que restou foram apenas representações que operam em um ambiente de realidade virtual: a arca. Entretanto, a provocação maior proporcionada pela experiência narrativa do jogo eletrônico é exatamente essa: a representação no ambiente virtual de seres humanos que um dia habitaram o planeta, ainda pode ser considerada como vida? O quanto de realidade há na realidade virtual?

O momento em que *Simon* alcança êxito e lança a *ARK* no espaço, é um tanto peculiar e nada reconfortante. O desfecho da narrativa não traz as soluções ou o desatar de nós com os quais os leitores/jogadores estão tão habituados e o protagonista não parece tão exitoso. O último diálogo entre *Simon* e *Catherine* revela a perplexidade do protagonista:

Catherine: É algo maravilhoso, eu quero que você saiba que eu estou muito satisfeita.

(...)

Simon: Eu ainda estou aqui...? Eu ainda estou aqui. Catherine? Catherine?

Catherine: Eu estou aqui.

Simon: Que diabos aconteceu - o que deu errado?

Catherine: Nada, eles estão lá, entre as estrelas. Nós estamos aqui.

Simon: Não, nós íamos entrar na ARK, eu vi. Os arquivos foram carregados pouco antes do lançamento.

Catherine: Sim, eu vi.

Simon: Então por que nós ainda estamos aqui?

Catherine: Simon, eu não posso ficar te explicando como as coisas funcionam o tempo todo; você não me escuta. Você sabe porque estamos aqui, você foi copiado para dentro da ARK, você só não foi transferido. Você perdeu. Nós dois perdemos. Assim como o Simon em Omicron, assim como o homem que morreu em Toronto há cem anos.

Simon: Não, não, não, isso é mentira! Nós chegamos até aqui. Nós lançamos a ARK!

Catherine: Eu sei, é uma droga, mas nossas cópias estão lá. Catherine e Simon estão salvos na ARK, fique feliz por eles.

Simon: Você ficou louca? Nós vamos morrer aqui, enquanto aqueles filhos da puta estão vivendo livres numa nave. Eles não são a gente! Eles não são a gente!

Catherine: Sinto muito que você se sintasse assim, Simon. Eu estou orgulhosa do que fizemos. Nós garantimos que alguma coisa das centenas de milhares de anos de história humana sobrevivesse -- que algo continuasse vivo.

Simon: Não, não, não, foda-se! Merda! Foda-se isso tudo, foda-se você! Foda-se, Catherine. Você mentiu. E eu acreditei em você, eu confiei em você. Você disse que nós estaríamos na porra da ARK!

Catherine: Nós estamos na ARK, seu idiota. Eu não menti! Eu não posso ser responsável pela sua maldita ignorância, seu - (o computador trava).

Simon: Porra! Catherine? Por favor, não me deixe sozinho. Catherine -- Catherine?!

(SOMA, 2015. Trad.minha)

O jogo então termina, deixando tanto protagonista quanto jogadores atônitos. Após enfrentar adversidades para conseguir enviar a ARK para o espaço, *Simon* não consegue se enxergar como vitorioso. Além de não aceitar o fato de que somente sua cópia está na arca, ele também não consegue aceitar a sua própria morte. A pergunta: “eu ainda estou aqui?” feita pelo protagonista, de certa forma reflete o questionamento acerca de sua própria existência. Sua cópia está ali, entretanto, seu corpo físico já deixou de existir há muito tempo.

Catherine, nesse último momento, atinge de certa forma o ápice de seu papel como guia. Especialmente quando responde incisivamente: “Eu não posso ficar te explicando como as coisas funcionam o tempo todo.”. Mesmo com todas as suas explicações e com todas as experiências ao longo do jogo, *Simon* não consegue compreender o fato de que ele mesmo é uma cópia. Ele não é capaz de aceitar que não está vivo. Talvez possamos afirmar que nós humanos, também experienciamos o mesmo acerca da compreensão, ou da incompreensão, do que significa estar vivo e do que a morte é constituída.

Neste ponto, o jogador de certo modo também se enxerga como ignorante. Primeiro pela sua incapacidade de conceber se Simon está de fato vivo. Em segundo lugar, por não conseguir responder o questionamento de se uma réplica de um humano é o suficiente para que ele seja classificado como tal. Finalmente, por provavelmente também ser incapaz de lidar com a própria finitude, levantando questionamentos acerca de sua própria morte. Nesse momento, o jogo possibilita estabelecer uma grande proximidade entre o sentimento expressado pelo protagonista e a incerteza e solidão que a maioria dos humanos sente em relação à morte quando ele diz: “nós vamos morrer aqui” e “por favor, não me deixe sozinho.” As palavras do protagonista revelam uma grande sensação de impotência e desamparo. Ao jogador, resta apenas observar o desfecho provavelmente inevitável, da mesma maneira que nós humanos, nos compreendemos apenas meros expectadores da vida.

Em suma, considerando a jornada realizada por *Simon* desde o consultório médico até a base submarina (pos-

sível interpretação de submundo), o fato de ele obter a assistência de *Catherine* (uma deidade com informações privilegiadas) e seu objetivo de alcançar uma possível salvação daquilo que ainda resta da humanidade (o lançamento da *ARK* no espaço), consideramos sim ser possível realizar a interpretação da jornada realizada pelo herói de *Soma* como uma *Katábasis*. Mesmo apresentando diferentes configurações daquelas observadas nos textos clássicos, os elementos basilares apresentados na definição de Bernabé (2015) podem ser observados na narrativa de *Soma*.

O HERÓI DE SOMA ESTÁ VIVO?

De modo geral, o que exatamente vai para o submundo, mundo dos mortos ou Inferno é algo desconhecido. Aquilo que habita tal território seria a alma do indivíduo ou uma representação espectral que mimetiza sua forma humana? O presente artigo propõe que a jornada de *Simon* até a base submarina seja interpretada como uma possível *Katábasis*, uma vez que há a ausência de seres humanos vivos e apenas representações daquilo que eles foram um dia. O protagonista é o único que ainda se encontra, de certa forma, consciente e que ainda consegue agir em busca de seu objetivo. Todavia, surge então o questionamento: é possível mesmo afirmar que o protagonista ainda está de fato vivo?

Quando *Simon* acorda na base submarina, ele é na verdade uma cópia de seu estado mental. Seu corpo já está morto há um século. Assim como ele, todos os seres humanos também estão mortos. O que resta são algumas cópias do que pode ser interpretado como a consciência dos cientistas que estavam trabalhando naquela base e de parte dos humanos. Assim, surgem então outros questionamentos: a consciência pode ser interpretada como uma possível representação da alma ou ela é uma prova de vida? Uma cópia de um ser humano ainda permite que ele seja classificado como tal? O que de fato um ser humano pode perder e ainda assim sobreviver. Weber e Griliopoulos (2017) trazem a questão do termo que é popularmente conhecido como a alma cartesiana:

A ideia de que as pessoas têm uma alma imaterial que é de certa forma separada de seus corpos físicos tem sido popular por muito tempo. Reconhecidamente, a teoria foi defendida por René Descartes, motivo pelo qual é por vezes chamada de dualismo Cartesiano. De forma geral, entretanto, ela é conhecida como dualismo substancial: a noção de que mente e corpo são feitos de substâncias distintas. (WEBER e GRILIOPOULOS, 2017, p.103. Trad minha)

Portanto, considerando o princípio do dualismo de que corpo e mente são constituídos de substâncias distintas, o que temos então em *Soma*, é possivelmente aquilo que podemos interpretar como a alma do protagonista. Contudo, sabemos que aquilo que habita o traje robótico no universo de *Soma* é apenas uma cópia da mente de *Simon*. Poderia então essa cópia ainda ser considerada como sua alma?

Ao longo do jogo, cada vez que *Simon* precisa mudar de traje, é necessário que seja feita uma nova cópia de sua consciência. Embora o jogador seja alertado de que isso acontecerá, o momento em que é necessário decidir “matar” sua cópia antiga ou deixá-la “viver”, pode ser uma experiência impactante para alguns jogadores. Novamente, o instinto por sobrevivência para falar mais alto, mesmo que a sobrevivência nesse caso seja virtual; seja somente da suposta alma e não mais do corpo.

Novamente, nos vemos tomados pelo questionamento do que significa estar vivo e do que significa estar morto. A consciência seria apenas uma outra denominação para aquilo que entendemos como a nossa alma? Além disso, *Soma* nos leva a questionar a possibilidade de alcançar a vida eterna através da preservação de nossa consciência, ou, em outras palavras, nossa alma. Aplicando o conceito do dualismo substancial em conjunto com os avanços tecnológicos, seria então a cópia de nossas consciências a possibilidade de criarmos um céu no qual todos continuariam vivendo eternamente? Teria a tecnologia finalmente nos possibilitado alcançar uma resposta para os conceitos de céu e inferno?

HÁ A POSSIBILIDADE DE RETORNO EM SOMA?

Consideremos então o terceiro dos elementos basilares apresentados por Bernabé (2015): a intenção de retorno do herói. Dentre todas as características necessárias para que uma jornada seja reconhecida como *Katábasis*, talvez esta seja a característica que mais possa afastar a jornada de *Simon* daquelas realizadas pelos heróis dos textos clássicos. Considerando o contexto em que ele se encontra e o fato de que todos os humanos estão mortos, qual seria a possibilidade de retorno do protagonista? Uma possível resposta para tal questionamento, encontra-se provavelmente na existência da arca como uma chance de redenção para a humanidade e de uma extensão da vida do protagonista.

Quando *Catherine* ressalta que eles fizeram algo bom, pois conseguiram garantir que: “alguma coisa das centenas de milhares de anos de história humana sobrevivesse”, podemos interpretar que *Simon* foi sim exitoso em sua missão. Provavelmente não dentro dos moldes de sua expectativa, pois sua reação demonstra seu profundo pesar quando finalmente compreende que aquela base submarina será sua moradia eterna, mas sim uma possibilidade de escape daquele submundo.

Tomando mais uma vez como exemplo os textos clássicos, podemos observar que, por se tratar de uma viagem a território banido aos vivos, os heróis raramente passam por ela de maneira incólume. *Gilgamesh* encontra uma maneira de garantir a vida eterna, mas a perde no caminho de volta e acaba morrendo - assim como deve ser para todos os seres mortais. *Orfeu* encontra *Eurídice*, mas quando estão deixando o inferno ele olha para trás e sua amada é impedida de seguir viagem e voltar ao mundo dos vivos com o seu amado. Da mesma forma que podemos interpretar a permanência da cópia de *Simon* na base submarina como uma possível punição. Fica assim registrado que a tentativa do homem de ir contra processos naturais - interpretados como alguns como a vontade divina - dificilmente será exitosa.

Dessa forma, seria possível concluir que a *Katábasis* de *Simon* é bem sucedida e se encaixa no terceiro item da definição apresentada por Bernabé (2015)? Em certa

medida, podemos afirmar que sim, mas não de modo pleno. Retomando as observações de Weber e Griliopoulos (2017) acerca do conceito de alma cartesiana, de que corpo e alma são constituídos de materiais diferentes, então a presença das “cópias virtuais” dentro da arca pode ser interpretada como a preservação da vida. Provavelmente um conceito ainda questionável daquilo que entendemos por vida, mas ainda assim, algum tipo de vida. As réplicas que habitam a arca continuarão vivendo, provavelmente ignorando o fato de que são meras cópias daquilo que foram um dia.

REFERÊNCIAS

- Amor além da vida*. Estados Unidos: Universal Pictures, 1998.
- Anônimo. *A epopéia de gilgamesh*. Trad. Carlos Daudt de Oliveira. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- FAWKES, R. ; LEMIRE, J. ; VENDITTI, R. *Constantine*. DC Comics: 2013 - 2015.
- E-Dicionário de termos literários*. <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/catabase/> (acesso em 20/01/2021)
- HOMERO. *Odisseia*. Trad. Carlos Alberto Nunes. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2015.
- LUKÁCS, Georg. *A teoria do romance*. Trad. José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades/Editora 34, 2000.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Editora Unesp, 2003.
- STEPHANIDES, M. *Prometeu, os homens e outros mitos*. Trad. Marylene Pinto Michael. Odisseus editora: 2016 - versão kindle
- Soma*. Frictional games, 2015.
- WEBBER, J. Erica & GRILIOPOULOS, D. *10 Things video games can teach us: (about life, philosophy and everything)*. Kindle edition: Robinson, 2017.

A AUTORA

Iris Maitê Fullas Aguiar

Mestre em Letras pela Universidade Federal de São Paulo.

