

**Mônica Lima de Faria**  
Doutora em Comunicação Social (PUCRS); Professora Adjunta do Centro de Artes da UFPel.  
monicalfaria@gmail.com

**Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho**  
Mestre em Filosofia (UNISINOS);  
Doutorando em Filosofia (PUCRS).  
artursan@gmail.com

## A relatividade moral e sua representação visual no game *Inferno de Dante*

### *The moral relativity and its visual representation in the Dante's Inferno game*

**Resumo:** O presente estudo trata de desenvolver uma análise do jogo digital *Inferno de Dante*, produzido pelas empresas Visceral Games and Electronic Arts, lançado no ano de 2010. Baseado na obra literária *A Divina Comédia* de Dante Alighieri, escrita entre os anos de 1303 e 1321, a análise desenvolvida foca na temática de sua moralidade e a correspondência desta em seu projeto visual, tendo em vista as muitas alterações sofridas em meio ao processo de adaptação de sua história, não somente referindo ao processo de adaptação midiática, mas, a que pode ser considerado de certo crucial, uma adaptação temporal a qual condiciona uma adequação moral referente às ações assumidas pelo personagem protagonista enquanto no mundo ficcional do inferno.

**Palavras-chave:** Inferno de Dante; *game*; moral

**Abstract:** *The present study deals with an analysis of the digital game Dante's Inferno, produced by companies Visceral Games and Electronic Arts, released in 2010. Based on the literary work The Divine Comedy of Dante Alighieri, written between 1303 and 1321, the analysis focuses on its theme and morality and their relation to its visual design, in view of the many changes done through the process of adapting the story, not only referring to the adaptation process media, but to what surely may be considered crucial, its temporal adaptation which creates the conditions for moral appropriateness regarding the actions undertaken by the main character while in the fictional environment of hell.*

**Keywords:** *Dante's Inferno; game; moral.*

### INTRODUÇÃO

O jogo digital *Inferno de Dante*, desenvolvido pela Visceral Games e Electronic Arts no ano de 2010, é baseado na obra literária *A Divina Comédia*, escrita por Dante Alighieri (1265-1321) entre os anos de 1303 e 1321. Den-

tro das possibilidades de adaptações, o jogo mostra diferenças na postura do personagem protagonista – Dante – em relação à literatura, onde é possível ser observado uma estranha transformação em se tratando da postura moral assumida pelo personagem protagonista diante de seus enfrentamentos ao passar pelos desafios do inferno (que radicalmente difere de uma rigidez moral fundada no paradigma católico/medieval à uma relatividade moral um tanto flexível, caricata do período contemporâneo). O jogo, inclusive, desenvolve sua história apenas no ambiente do inferno, em detrimento a obra literária, que por sua vez, é dividida em três grandes partes: o inferno; o purgatório; e o paraíso, cada qual contendo um total de trinta e três (33) cantos, salvo a exceção do primeiro tomo (inferno), o qual possui um conjunto de trinta e quatro (34) cantos.

A concentração da história no cenário do inferno promovida pelo *game* nos instiga a refletir acerca daquilo proposto pela adaptação da obra literária. Tendo um enfoque centrado na violência de um personagem que ambiciona pelo cumprimento de uma justiça ideal, que é proporcionada pela adoção de uma posição ativa frente às forças do inferno, o *game* adapta a história original permitindo com que o personagem atue no ambiente do inferno não mais como alguém submisso a tal poder, pelo contrário, torna o protagonista alguém capaz de subverter e, inclusive, transformar toda uma ordem de um mundo que dantes apenas caberia respeito e temor.

Dessa maneira, a moralidade do personagem Dante passaria a ser alterada juntamente com sua história, adaptada a uma nova realidade que transcende as barreiras do tempo, sendo ajustada a um novo público leitor que, de certa maneira, poderíamos entender, ser dotado de uma melhor capacidade de compreensão e, igualmente, de identificação com a posição assumida de um personagem protagonista violento e heróico em detrimento a posição de um pensador temerário frente ao cenário do inferno.

Juntamente com a história, o imaginário imagético criado para o *design* do jogo também apresenta diferenças daquele criado para a obra de literatura. Dentre as versões de ilustração da obra de Alighieri destacam-se as gravuras de Gustave Doré (1832-1883), produzidas para ilustrar o caminho percorrido pelo personagem protagonista em sua longa jornada rumo à redenção. Criadas durante o século XIX, suas imagens espelham claramente, de certa maneira enfática, uma dualidade moral a qual reflete uma cultura ainda, por deveras, centrada na rigidez maniqueísta existente entre o bem e o mal (retrato de um catolicismo medievalista dominante durante o período de produção da obra literária). Já, em detrimento a obra literária, a arte empregada na produção do *game* deixa transparecer o ideal dominante comum ao cenário dos jogos de ação que entende uma ação justa enquanto vingança justificada (recorrendo, quase sempre, a violência como argumento primeiro), sendo ambas, as ilustrações de Doré e o *design* do *game* entendidas aqui enquanto manifestações estéticas de determinadas posição morais frente a um mesmo cenário ideal: o inferno.

Tendo como base a relativização moral a qual o personagem protagonista sofre em sua adaptação, o presente estudo tem por objetivo apresentar uma análise comparativa entre as relações de moralidade e suas correspondências visuais, possíveis de serem observados entre o jogo digital (*Inferno de Dante*) e a obra literária (*A Divina Comédia*).

### 1 AS DIFERENTES MORALIDADES

A obra de Dante Alighieri, dentre muitos aspectos, é uma obra de cunho moral. É necessário que essa afirmativa esteja logo posta para que nos seja possível entender a clara relação de contraposição existente ao relacionarmos o conteúdo dessa complexa obra que é *A Divina Comédia* (2006) com o jogo digital *O Inferno de Dante* (2010). Essa contraposição não será aqui entendida como partes excluden-

tes, tão pouco será adotado uma relação hierárquica entre ambas as mídias onde um acabaria por ser erroneamente entendido como uma variante “melhorada” do outro. Mas sim será buscado o entendimento das variantes que tornaram a obra tão diversa do *game* assim como seu contrário. Exposto isso, partimos as reflexões.

Dante Alighieri ao escrever a obra *A Divina Comédia* tinha por objetivo criticar toda uma estrutura político-social vivida na Itália entre os séculos XIII e XIV, período no qual o autor vivera as experiências que influenciaram a produção de sua obra. Aquilatando e sentenciando figuras ilustres contemporâneas a ele, inclusive figuras históricas de um passado distante, o autor promoveu um verdadeiro tribunal ao julgar essas muitas figuras consideradas por muitos canônicos sob a acusação de terem subvertido os princípios morais considerados sagrados pelo catolicismo em vigor. Atribuindo a si a alcunha de um juiz e tendo como base o mesmo livro considerado sagrado pela instituição religiosa em vigor (Bíblia católica), Alighieri fizera o mesmo que os temidos inquisidores medievalistas: analisou a vida privada de muitas figuras contemporâneas a ele e sem piedade as condenou ao mundo ficcional do inferno.

Vista de um outro ponto de vista, tal atitude pode ser compreendida como uma verdadeira ação irônica promulgada pelo autor. Ao julgar as figuras ilustres de sua época sob as leis do livro sagrado, o autor estaria expondo que, sob o crivo das leis empregadas pela instituição religiosa vigente até então, todos os cidadãos de todo e qualquer lugar do vasto território global poderiam ser alocados em algum lugar do inferno, até mesmo aqueles que se julgariam imunes as mesmas ou mesmo aqueles que se auto-afirmavam viverem sob a rigidez dos princípios morais defendidos pela instituição religiosa. Dessa maneira o autor estaria criticando a própria lógica do uso empregado pela igreja católica das leis descritas no livro adotado enquanto sagrado a essa instituição.

Independente da interpretação que possamos adotar ao ler a obra de Dante Alighieri, nos seria importante entender que tal atitude de alocar figuras ilustres no cenário do inferno – algo que, convenhamos, em meados do século XIV era considerado uma ofensa de tamanha proporção da qual só nos cabe imaginar –, nos revela a adoção de uma posição por deveras subversiva do autor frente a toda uma estrutura político-social que, em uma primeira instância, se apresentaria virtuosa, mas que de fato, sob a observação minuciosa do julgo de Alighieri, revelaria ser dotada de vícios, corrupta e extremamente desviada do caminho idealizado pela instituição religiosa em vigor e que da qual, essas mesmas figuras diziam compactuar, seguir e respeitar.

O julgamento presente no primeiro tomo da obra, *O Inferno*, entende a virtude como a essência presente na alma de cada indivíduo em contraponto aos vícios, que por sua vez corromperiam aquilo de essencial característico ao humano. O ser humano, sobre essa perspectiva é entendido como um ser dotado de um potencial voltado para o bem claramente interpretado pelo autor como algo positivo, enquanto os vícios seriam todas as coisas mundanas capazes de desviar a humanidade de seu caminho. Essa interpretação moral base do pensamento do autor reflete uma moral fundada em princípios católicos onde, de maneira simplificada, podemos descrever o ser humano como naturalmente bom, mas suscetível ao desvio de sua natureza devido ao livre arbítrio que, por conseqüência, poderia o levar ao erro, isto é, a tentação do pecado, algo que, por sua vez, o condenaria ao inferno.

Ao contrário do que se possa pensar, essa base estrutural presente no pensamento de Dante não o destacava dos demais cidadãos europeus do séc. XIV, tão pouco o qualificaria enquanto um fiel devoto da cátedra religiosa, pelo contrário, isso apenas o qualificaria enquanto cidadão medieval, visto que, a lógica das virtudes medievalista era uma verdade tão clara quanto para muitos, a ciência passaria

a ser durante o período da história conhecido como a modernidade. Dito isso, podemos compreender que tal característica constituiria a base de todo julgamento posteriormente erigido enquanto parte de sua obra. Fábio Alberti, tradutor d'*A Divina Comédia*, assim escreve em seu texto introdutório à obra do autor:

Dante coloca a si próprio como personagem e lança mão da narração em primeira pessoa. Exilado, peregrino, faz de si uma espécie de cidadão do mundo, representante do homem medieval, espremido entre a cultura clássica e a cultura do cristianismo, em busca da excelência moral e espiritual e da justiça social (ALBERTI, 2006, p. 07).

Ainda assim, a base estrutural da qual Dante partira para desenvolver sua obra não o inibiu de erigir fortes questionamentos a estrutura religiosa que, segundo o autor, instituiria punições severas, alocando pessoas em certos círculos infernais, dos quais, segundo ele, as mesmas não seriam merecedoras, como é o caso do Primeiro Círculo descrito no Canto Número IV, onde estariam todos aqueles não batizados, assim narrado pelo poeta Virgílio, personagem que dirige o autor em sua aventura:

Antes que vás em frente, convém saberes que não pecaram; porém, mesmo tendo realizado boas obras, estão aqui porque lhe falta o batismo, portal da fé, no qual acreditas e ditoso por isso. Viveram no tempo que antecedeu ao Cristianismo, e jamais prestaram culto a Deus: eu, que venho do paganismo, sou um deles. Por tal defeito – outros nos mancharam – somos torturados com o castigo de ter nossos desejos para sempre frustrados (ALIGHIERI, 2006, p. 22).

A posição do autor, enquanto escritor, claramente nos revela um tribunal moral com o qual o mesmo passaria a julgar seus contempo-

râneos. Deixando transparecer uma sutil aversão a estrutura religiosa de sua época e resgatando, da mesma maneira, os valores essenciais esquecidos, e porque não dizer abandonados, o autor acaba por promover uma espécie de resgate desses mesmos valores morais a fim de aplicá-los a estrutura político-social de sua época, considerada hipócrita, sob essa perspectiva, ao se outorgar defensora/seguidora desse mesmo paradigma moral. Em resumo, no discorrer de sua obra, Dante, ao julgar seus contemporâneos, resgataria uma moralidade por ele considerada sagrada, mas por deveras abandonada por aqueles que deveriam ser seus guardiões, ou, em outras palavras, seus maiores exemplos em vida, a saber: a estrutura política e religiosa de sua época.

Enquanto personagem, Dante, ao ingressar nos círculos infernais, transparece uma clara postura dualista, igualmente complementar, que transita entre o respeito (frente a uma lógica divina que, mesmo muitas vezes discordante de seu julgamento, é entendido como algo para além de sua compreensão e poder), e o temor (diante a dor e o sofrimento promovido pelas forças infernais conseqüentes dos erros cometidos por suas vítimas). Essa posição nos revela um Dante cauteloso que, mesmo argüindo e erigindo inúmeros questionamentos a essa estrutura, se resigna frente a complexidade divina, aceitando sua determinação, apenas se rebelando enquanto autor, alocando seus contemporâneos a lógica do inferno.

Nesse último quesito é onde encontramos a maior divergência moral entre a obra literária e o jogo digital. Enquanto o autor/personagem, na obra literária assume uma posição cautelosa frente ao complexo que constitui os círculos infernais, o personagem Dante do jogo digital assume a posição de um contestador nada cauteloso, recorrendo como primeiro recurso à violência para sanar aquilo por ele considerado um ato de injustiça imposta pelas forças abissais a ele e a sua amada Beatriz (que no *game* é levada ao inferno por Lúcifer).

Diferente da obra literária, o Dante do jogo digital é um cavaleiro templário que mata, tortura e ordena o massacre de inúmeras pessoas em nome de princípios católicos do qual o mesmo seguia a risca. Ao morrer o protagonista acaba sendo conduzido ao inferno e lá promove um verdadeiro extermínio de criaturas infernais para enfim encontrar a liberdade daquele cárcere, já que, em um primeiro momento este se coloca em uma posição de injustiçado (visto que cumprira apenas ordens de seus superiores), mas que, em um segundo momento compreende seus erros e passa a lutar por sua redenção.

A passagem de uma postura de injustiçado para a postura de um redimido no *game*, não impede Dante de combater as forças do inferno que, em ambas posições, são vistas como um reflexo icônico de toda uma gama de valores correspondentes ao mal enquanto representação do errado, o traiçoeiro e conseqüentemente o injusto. Por representar o mal, no jogo digital, o inferno passaria a ser entendido como contraposto dualista do bom, portanto, devendo e merecendo ser combatido, algo que diverge radicalmente da obra literária que, por sua vez, em nenhum momento questiona a existência do inferno enquanto estrutura necessária a lógica divina.

O julgamento imposto pelo personagem do *game* é enfatizado quando o mesmo encontra os prisioneiros do inferno. A cena é desenvolvida quando o personagem do *game* encontra algumas almas torturadas em determinados círculos do inferno. Ao interagir com a vítima, que geralmente se encontra em uma situação de grande desconforto sofrendo as mais variadas punições possíveis de serem imaginadas, o personagem (e o jogador, por conseqüência) escuta a história, narrada pela própria vítima, do por que a mesma se encontra aprisionada naquele determinado círculo do inferno. Após vivenciar tal narração, é dando ao jogador a possibilidade de tomar uma participação decisiva referente a alma torturada. O jogador frente a essa

posição tem a possibilidade de avaliar a história do prisioneiro e assim tomar uma posição ativa na linha temporal do *game*, libertando a alma e a conduzindo ao paraíso, ou a condenando ao martírio do sofrimento no inferno. Isso garante bonificações ao personagem que, ao redimir a alma torturada, recebe benefícios celestiais (poderes divinos). Mas caso seja decidido condenar a alma em permanecer no inferno, os benefícios recebidos serão de origens abissais (poderes infernais).

Dessa maneira a ação do jogo digital reflete um contraponto claro entre duas épocas muito distintas. Enquanto na obra literária, ainda medievalista, as críticas postas por Dante ao inferno e seu *modus operandi* são resumidas a uma contemplação reflexiva, transparecendo claramente um respeito a magnitude da lógica divina, contrapondo diretamente aquilo apresentado no *game*, que por sua vez, reflete uma posição de contestação ativa, comum de ser observado nos períodos modernos e contemporâneos, permitindo, como no caso das almas torturadas, com que o jogador assuma uma verdadeira posição de juiz majoritário, capaz de sentenciar as muitas almas torturadas no inferno ao paraíso ou ao martírio de uma eternidade de tortura.

Assim, o personagem Dante oferecido pelo *game* aparenta sustentar o poder de transgredir as regras de um universo aparentemente organizado, subvertendo e transformando sua lógica a sua maneira, permitindo, em determinadas situações, com que o jogador compartilhe desse mesmo poder ao decidir a condenação a ser dada as muitas almas torturadas que são possíveis de serem encontradas. Subvertendo a rigidez moral da obra literária, o *game* apresenta um personagem protagonista portador de uma moral por deveras relativizada, onde o bem e o mal passam a serem entendidos em suas muitas nuances. Algo que orienta muitas das ações por deveras impulsivas do personagem protagonista. Tal relatividade moral pode ser evidenciada quando observado as representações iconográficas de ambas as obras.

## 2 AS DIFERENÇAS VISUAIS

Segundo Ricoeur (2007) a noção de mal e a religiosidade estão intimamente ligados. Tendo uma postura religiosa cristã, o autor afirma que a ação do mal reside no pecado, que é entendida pelo autor como o ato de causar sofrimento a alguém. Esse sofrimento pode ter origem física, como é o caso do ato de infligir dor através de uma ação violenta, ou origem moral, como é o caso da quebra de códigos e leis morais vigentes em uma determinada sociedade. Ricoeur (2007) também ressalta a importância do julgamento do ato maligno como o momento em que se condena o pecador e este sofre uma, considerada, devida punição referente aos seus feitos. Tal punição, derivada de uma condenação entendida enquanto justiça aplicada, levaria aquele considerado culpado, por alguma determinada ação entendida como maligna, a uma condição dualista: a redenção através do arrependimento e a aceitação de sua responsabilidade; ou o eterno sofrimento caso continue a pecar mesmo depois de ter sido punido.

O imaginário social construído para a imagem do mal pode ser entendida enquanto espelho das idéias de Ricoeur (2007). As noções erigidas através de discursos e simbolismos imagéticos do mal refletem uma idéia transcendental de sofrimento, violência, morte e punição. Ao observarmos as imagens do inferno ilustradas por Gustave Doré no século XIX, é possível verificar as diferenças contrastantes existentes entre o bem e o mal no imaginário de sua época. Suas gravuras exploram tal contraste dualista na aplicação do escuro às imagens representativas do inferno, que tende a acarretar, de maneira sinonímia, o ressaltar dos sentimentos despertados no indivíduo frente ao sombrio e desconhecido abismo, em contraponto a luz que é aplicada às imagens figurativas do paraíso, que por sua vez, referencia o sentimento despertado no indivíduo que se encontraria acalentado pela redenção celestial. Reforçando tal idéia, assim escreve Durand (2002):

[...] uma imagem mais escura, uma personagem vestida de negro, um ponto negro emergem subitamente na serenidade das fantasias ascensionais, formando um verdadeiro contraponto tenebroso provocando um choque emotivo que pode chegar à crise nervosa. Essas diferentes experiências dão fundamento à expressão popular ter idéias negras, sendo a visão tenebrosa sempre uma reação depressiva (DURAND, 2002, p. 91).

Sendo um ilustrador do século XIX, época na qual predominava o Romantismo (GOMBRICH, 1999), Doré utilizava características do Barroco clássico em suas gravuras. As distinções contrastantes de claro e escuro são providenciais nas representações visuais daquilo o que é considerado o bem e o mal. Dessa maneira, podemos observar que o herói Dante da obra literária, bem como seu guia Virgílio, aparecem no inferno em localizações mais claras das imagens produzidas por Doré, enquanto os condenados ao sofrimento, as criaturas abissais e demais demônios habitantes do inferno ficam em zonas mais escuras, provocando, de maneira intencional, o despertar de uma sensação de medo relacionado ao mal que estes seres representam.

Segundo Cappelari (2007), Gustave Doré retrata com maestria a dualidade existente entre o bem e o mal, presente na obra de Dante Alighieri. O artista, ao retratar o imaginário da obra acentua o aspecto moral e diminui seu aspecto religioso. As figuras humanas são retratadas de maneira clássica enquanto os anjos e demônios são diferenciados por ícones que celebram suas imagens como as asas, a presença ou não de chifres e caudas, a luz em torno dos anjos e trevas em torno dos demônios. Essa diferenciação se dá, não de outra forma, devido ao imaginário existente em torno da temática da época em que a obra foi interpretada por Doré.



Figura 1: O Inferno, Canto 21 – Gustave Doré.

Fonte: <http://www.wikipaintings.org/en/gustave-dore/the-inferno-canto-21-1>.

Um modo de produção, uma forma de organização social, uma escala de valores, uma criação tecnológica, um estilo de moradia ou uma obra de arte nada mais são do que determinações históricas construídas pelo potencial criador do imaginário e concretizadas em cada sociedade. Desse modo, o sem fundo humano, por intermédio do imaginário, é o produtor das representações e o instigador da práxis social (RUIZ, 2003, p. 45).



Porém, ao pensarmos nas imagens do *game*, observamos certas diferenças no entendimento da dualidade bem e mal mesmo nas representações visuais. Enquanto nas imagens do século XIX Dante exibe um perfil clássico de um homem renascentista, com traços claros, organizados, esteticamente belos que buscam um equilíbrio condizente com uma postura ideal de bondade ou, até mesmo heróica, o personagem Dante do *game* traz consigo certos paradoxos em sua visualidade. O personagem protagonista do *game* se apresenta como um homem forte – característica do soldado, o que já é uma diferença do erudito literário –, armado e até mesmo deformado, com características grotescas e, por deveras feias. Dessa maneira, a representação do personagem protagonista do *game* acaba trazendo certas qualidades de imagem que remetem, em certos aspectos, mais a uma ideia de mal do que de bem, rompendo assim com uma concepção clássica que visava elencar certas características visuais a determinados paradigmas morais<sup>[1]</sup>.

A mudança do pensamento moderno para uma condição pós-moderna<sup>[2]</sup> exigiu certa mobilidade das categorias dos estatutos sociais – classes, família, escola, política etc. – assim modificando também a maneira do indivíduo se relacionar com os antigos códigos morais ainda vigentes. “No pós-moderno, Deus e o Diabo não estão mais no além mundo, estão no cerne do homem enquanto facetas de sua personalidade” (CAPPELARI, 2007, p. 233).

O que Maffesoli (2004) chama de uma “mística da violência” nada mais é do que a aceitação do mal, da imoralidade, como parte da vida: o hedonismo, o excesso, a loucura... uma comunhão entre vida e morte. “Aí estão o excesso, o demonismo e as variadas efervescências de diferentes ordens, afirmando que Dionísio é efetivamente o ‘rei clandestino’” (MAFFESOLI, 2004, p. 16). Não se consegue mais limitar-se a uma vida reta extremamente racionalista e de abstenção,

[1] Referente a isso ressaltamos a lógica do belo, do bom e do justo relacionados desde o período antigo da história da humanidade enquanto representativos de uma moral exemplar, enquanto seu oposto, o feio, o mal e o injusto seriam elencados enquanto características representativas de uma moral desviada e, por consequência, não desejada.  
[2] A condição pós-moderna trata-se da mudança da postura de um pensamento moderno baseado na lógica racionalista iluminista para uma nova condição contemporânea que permite a dúvida em relação aos pensamentos vigentes. (LYOTARD, 2009).

[3] Entende-se por pensamento polissêmico, as múltiplas possibilidades de interpretação de aceitação moral característicos da condição pós-moderna.

torna-se necessária a construção de valores maleáveis e mais ricos capazes de pensamentos polissêmicos<sup>[3]</sup>. Assim escreve o autor:

Constata-se uma volta do mal com toda a força. Refiro-me à face obscura de nossa natureza. Aquela mesma que a cultura pode em parte domesticar, mas que continua a animar nossos desejos, nossos medos, nossos sentimentos, sem suma, todos os afetos. Esta volta com toda força talvez seja aquilo mesmo a que nos referimos há algumas décadas, de maneira bastante incerta, como “a crise”. Fantasma que assombra a consciência dos dirigentes da sociedade, e que nada mais faz além de expressar o que eles haviam negado, mas que continuava existindo naquela memória imemorial que é o inconsciente coletivo (MAFFESOLI, 2004, p. 29).

Reconhecer a imperfeição é aceitar o retorno do mal. Porém isso não significa dizer que o indivíduo busca agir com o mal, esta ainda é uma força que muitas vezes se busca confrontar. De um lado temos o pecado, o qual se pode evitar e agir sobre ele, de outro se tem aquilo que nem sempre se pode evitar, é o caso da doença, da fome, a violência, a poluição etc. Ainda que se aceite o mal, não se nega o bem, não se procura fazer sofrer, mas sim a liberação de amarras morais e sociais: uma subversão de valores.

Assim o design do herói Dante do *game* segue algumas dessas características contemporâneas, onde o grotesco, o feio, o deformado – apesar de também representar o mal e o pecado do personagem que é moralmente imperfeito – são também aceitos como qualidades estéticas válidas de belo, não seguindo cânones estabelecidos para uma representação dualista. Rahde e Cauduro (2005) afirmam que as imagens contemporâneas carregam em si essas características: de poderem ser imperfeitas, sujas, poluídas, grotescas e subversivas, sem deixarem de serem belas, aceitando novas possibilidades de hibridismos visuais<sup>[4]</sup>.

Não só o design do personagem protagonista do *game* apresenta tais deformações de possuir qualidades relativas ao mal, sendo

um personagem a princípio bom. O guia Virgílio, igualmente presente no *game*, também demonstra uma visualidade monstruosa, com rosto deformado e detalhes grotescos, enquanto nas imagens de Doré, o mesmo é representado como uma figura de estética clássica greco-romana, remetendo à origem do próprio personagem. Provavelmente, a mudança na visualidade de Virgílio se dá para acompanhar à estética do design apresentado no jogo para o inferno: um lugar tomado por criaturas horrendas e deformadas, num excesso de violência grotesca onde não há espaço para uma idéia de belo convencional.

[4] Entende-se por hibridismo visual a utilização de diversas técnicas e referências visuais em uma mesma imagem.



Figura 3: Virgílio – Imagem do Game Dante's Inferno.  
Fonte: <http://dantesinferno.wikia.com/wiki/File:Virgil.jpg>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que se observa no jogo digital *Inferno de Dante* e a obra literária *A Divina Comédia* é uma mudança de postura do herói enquanto seu posicionamento moral em relação ao enfrentamento do mal, o que é refletido em suas manifestações visuais.

As diferenças no comportamento e visualidade de Dante demonstram uma relativização do mal e uma postura ativa, não mais apenas contemplativa, por parte do herói, o que reflete uma mudança de paradigmas.

Assim, a postura do herói no *game* acaba por refletir um movimento que transcende sua mídia: uma mudança na maneira de se compreender o paradigma moral característico de uma condição contemporânea, retratada no jogo como uma atualização da obra literária para um novo contexto sócio-cultural. O *design* do *game*, com suas representações visuais, atualizam, a sua maneira, a clássica concepção moral presente na obra literária, distorcendo a figura do herói e relativizando sua posição moral enquanto personagem ambíguo e polissêmico.

## REFERÊNCIAS

ALBERTI, Fábio M. Dante Alighieri (1265-1321). In: ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia**. Porto Alegre: L&PM, 2006.

ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia**. Porto Alegre: L&PM, 2006.

CAPPELLARI, Márcia S. V. **As representações visuais do mal na comunicação: imaginário moderno e pós-moderno em imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine**. Porto Alegre: PUCRS, 2007. Tese (Doutorado em Comunicação), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MAFFESOLI, Michel. **A parte do diabo – resumo da subversão pós-moderna**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

RAHDE, Maria Beatriz, CAUDURO, Flávio Vinícius. **Algumas características das Imagens Contemporâneas**. In: XIV ENCONTRO ANUAL COMPÓS. Niterói: UFF, 2005.

RICOEUR, Paul. **Evil – a challenge to philosophy and theology**. New York: Continuum, 2007.

RUIZ, Castor Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

VISCERAL GAMES; ELETRONIC ARTS. **O Inferno de Dante**. Visceral Games, 2010.