

IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

ASPECTOS DO JOGO ELETRÔNICO *RYSE: SON OF ROME* ENQUANTO MEDIADOR DO ENSINO DA HISTÓRIA DA ARTE

Silvia Cruz Peixoto

Mestranda do Mestrado Profissional em Artes (PROF-ARTES) da UFPA
Professora de Arte no Ensino Médio do Estado do Maranhão, lotada na URE de
Imperatriz/MA

Introdução:

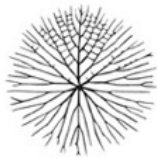
A facilidade de acesso às novas tecnologias, informação e comunicação tem possibilitado mudanças no cenário educacional. Não é de se estranhar que metodologias de ensino pouco dinâmicas não chamem mais a atenção dos estudantes, que possuem acesso fácil e rápido à internet com apenas um celular, por isso, é esperado que a escola como lugar de processo de ensino e aprendizagem busque ferramentas que explorem e perpassam pela experiência que o estudante já domina neste campo comunicacional e interativo de uso destas ferramentas.

O uso das Tecnologias da Comunicação e Informação deve fazer parte dessa realidade de construção acadêmica do aprendiz, como ferramenta educacional e aplicada no seu dia a dia, no sentido de incluí-lo no mundo dos saberes (MARANHÃO, 2017, p.13). Em vista disto, o presente trabalho objetiva refletir e identificar os games como uma linguagem, possibilitando a transmissão/interação dos alunos acerca dos conteúdos significativos não só para as Artes Visuais como também para a interdisciplinaridade, promovendo assim, no estudante a capacidade crítica e criativa através da consumação de experiências estéticas com jogos digitais na escola.

Este resumo expandido é um recorte do artigo final que será entregue como conclusão do Mestrado Profissional em Artes, por isso, para o evento será apresentado a análise do jogo eletrônico *Ryse: Son of Rome* (© 2018 Crytek GmbH. All rights reserved), do ponto de vista da história da arte, por meio de um comparativo entre o jogo e os autores *Bell* (2008), *Gombrich* (2013), *Prette* (2008), *Proença* (2014) e *Strickland* (2004), assim, objetivando criar um referencial onde professores e estudantes do Ensino Médio possam aprofundar conhecimentos sobre a arte na Roma Antiga através do jogo eletrônico.

Metodologia

A metodologia utilizada no trabalho é a comparativa com objetivos descritivos, de modo que se fará o levantamento e descrição do jogo *Ryse: Son of Rome* de 2013 quanto aos elementos narrativos, imagético e ficcionais que possam ter referência a história da arte e em seguida compará-los com os elementos reais da história da arte com base nos autores citados anteriormente.



Resultados e discussão

No trabalho o jogo analisado foi Ryse: Son of Rome através dos elementos narrativos, imagéticos e ficcionais do jogo eletrônico, de modo que estes se apresentam na seguinte tabela:

Elementos analisados	Resultados
Narrativa	A narrativa do jogo, apesar de baseada em elementos da história real da antiguidade romana, não apresentou fidelidade histórica, ou seja, é uma narrativa ficcional.
Campo das imagens	Ryse: Son of Rome apresenta várias referências a elementos reais da história da antiguidade romana, principalmente do legado artístico, entre eles estão: o Coliseu, Arcos triunfais, Aquedutos, Colunas, Esculturas e Moradias.
Ficcionais	Como descrito na narrativa, o jogo eletrônico se baseia em acontecimentos reais da história da Roma antiga para recriação da era romana no jogo, assim estão presentes no jogo: o Imperador Nero, Cômodo (como filho de Nero), o Coliseu e as respectivas lutas de gladiadores, incluindo-se a mudança de cenário que ocorria no Coliseu real.

Fonte: criada pelo autor

Segundo Prette (2008) em “Para entender a arte”, os romanos, com forte influência etrusca, logo dominaram a utilização do arco pleno, que seria amplamente empregado no ramo da engenharia civil onde Roma deixou o maior legado, construções práticas e funcionais que entre elas então: aquedutos, pontes, estradas, teatros e anfiteatros.



IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

Em Ryse, o jogador pode entrar e interagir com a arquitetura, não de maneira livre como em um jogo de mundo aberto (onde o jogador teria a liberdade de transitar por todo o espaço disponível no mapa do jogo e realizar missões de acordo com sua própria escolha) , mas pelos locais previstos na narrativa do game, mas em algumas finalizações (a forma como Marius executa os golpes finais no inimigo), por exemplo, variam e interagem com os cenários e respectivas arquiteturas, como quando o jogador está em uma ponte é possível derrubar o inimigo dela e assim como nos demais cenários. Há momentos em que a narrativa leva o jogador para dentro de anfiteatros ou em cima de aquedutos, onde pode-se ver essas grandiosas construções com maiores detalhes e ter ideia dos aspectos oriundos da civilização romana.

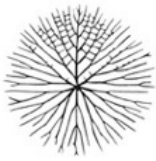
Os frontões e colunas são elementos arquitetônicos de procedência grega que agora absorvidos e reproduzidos pelos romanos fazem parte das técnicas construtivas deste povo e estão muito presentes na reconstrução do Império romano feita em Ryse. Junto com as abóbadas e o uso do concreto, os dois elementos anteriormente citados, permitiram segundo Strickland (2004) “cobrir enormes espaços fechados sem a necessidade de suportes internos.” (p. 17)

Em Ryse, vemos a reconstrução do que seria a chamada Casa de Ouro, o palácio de Nero no jogo é uma gigantesca construção cercada por arcos, abóbadas, colunas e frontões, todos com detalhes em ouro, além de uma estátua gigantesca do imperador apontando uma espada para o alto, provável referência ao Colosso de Nero, estátua de bronze encomendada por Nero, no game é possível apenas seguir por alguns corredores cheios de referências a estátuas e vasos de cerâmicas romanos, porém não mostra a real dimensão da riqueza do palácio que:

“O palácio de Nero, chamado de Casa de Ouro, com um pórtico de 1.600 metros de comprimento, foi a mais opulenta residência da antiguidade. No salão de banquetes, um dispositivo no teto esparzia perfume sobre os convidados. O teto em domo se abria no centro para que os visitantes vissem as constelações.” (STRICKLAND, 2004, p. 17)

Além do palácio de Nero, outra construção de destaque no jogo é o Anfiteatro Flaviano, ou como é mais conhecido Coliseu. O Coliseu, de todo legado romano, talvez seja a construção mais conhecida, de acordo com Gombrich (2013) “trata-se de uma estrutura unitária, com três pavimentos de arcos sobrepostos, que sustentam os acentos do vasto anfiteatro em seu interior.”(p.93)

No game vemos apenas dois dos pavimentos de arcos descritos por Gombrich, trata-se de uma referência ao Coliseu real e não uma cópia ou reconstrução perfeita, ainda sim, há vários outros elementos que fazem uma homenagem direta a esse marco arquitetônico romano, como no caso das colunas, no Coliseu do game vemos as três colunas de formas gregas, as de estilo dórico no primeiro andar, variações do estilo



IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

jônico no segundo e coríntias no terceiro, mesmo sem os arcos, o anfiteatro do jogo Ryse apresenta um último andar, com pequenas aberturas quadradas.

O Coliseu no game não é apenas parte do cenário. Próximo ao final do jogo, depois de Marius retornar a Roma, o jogador pode experimentar fazer parte do espetáculo apresentado no anfiteatro, uma verdadeira batalha entre Gladiadores.

Outra referência interessante é a casa do protagonista do jogo, uma verdadeira moradia romana, conforme Proença (2014) descreve como estariam dispostos os elementos arquitetônicos na planta retangular das casas romanas historicamente falando:

“A porta de entrada, que ficava de um dos lados menores do retângulo, conduzia a um espaço central chamado *átrio*. O telhado do *átrio* possuía uma abertura retangular, exatamente na direção de um tanque chamado *implúvio*. Em linha reta em relação a porta de entrada, e dando para o *átrio*, ficava o principal aposento da casa.” (p. 45)

No jogo, o jogador não pode andar livremente pela casa inteira, porém há a possibilidade de entrar no *átrio* da casa de Marius e identificar o *implúvio* onde na narrativa são mortas a mãe e irmã do protagonista.

Dentro deste panorama, o jogo se mostra um potencial transmissor de conteúdos significativos para a história da arte, com as devidas mediações feitas pelos professores, pois o mesmo não apresenta fidelidade histórica ficando a cargo dos professores e estudantes “desficcional” os elementos do jogo.

Conclusões

Conclui-se com este recorte que o jogo eletrônico Ryse: Son of Rome é um jogo de narrativa ficcional, com abrangente referência a elementos da arte da antiguidade romana, e que por meio da mediação de um professor, possibilita a transmissão de conteúdos significativos para o componente curricular Arte do Ensino Médio. O jogo ainda, pode se apresentar significativo para outros componentes curriculares se analisados de acordo com os conteúdos específicos dos mesmos.

Palavras-Chave: Jogo Eletrônico; História da Arte; Roma Antiga; Ensino/Aprendizagem;

Referências Bibliográficas

BELL, Julian. **Uma nova história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
CRYTEK. **Ryse: Son of Rome**. Distribuição: Xbox Game Studios, 2013. Disponível em:



IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

<https://www.microsoft.com/pt-br/p/ryse-son-of-rome/c10qtnc7jwnj?activetab=pivot:overviewtab>

MARANHÃO, Governo do Estado. **Escola Digna – Plano mais IDEB: programa de fortalecimento do ensino médio – orientações curriculares para o ensino: caderno de artes/ Secretaria de Estado da Educação.** – São Luís, 2017.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte.** 1ª. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

PRETTE, Maria Carla. **Para entender a arte: história, linguagem, época, estilo.** São Paulo: Editora Globo, 2008.

PROENÇA, Graça. **História da Arte.** São Paulo: Ed. Ática, 2014.

STRICKLAND, Carol. BOSWELL, John. **Arte Comentada da pré-história ao Pós-Moderno.** 15ª Ed. Rio de Janeiro, Editora Ediouro, 2004. Acesso em: 14/11/2019