



**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

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

SILVIA CRUZ PEIXOTO

RESUMO

Em frente ao constante distanciamento dos estudantes com relação aos conteúdos exigidos para o primeiro ano do Ensino Médio, este artigo visa a apresentação e análise do jogo eletrônico *Ryse: Son of Rome* (2013), como motivador e recurso didático para o ensino do conteúdo arte na antiguidade romana fazendo um comparativo do jogo com a história da arte, partindo dos os autores 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.

PALAVRAS-CHAVES: Jogo Eletrônico; História da Arte; Roma Antiga; Ensino/Aprendizagem;

ABSTRACT

Facing of the constant distance between students and the required contents for the first year of high school, this article aims to present and analyze the electronic game *Ryse: Son of Rome* (2013), as a motivator and didactic resource for teaching the art content in Roman antiquity making a comparison of the game with the history of art, starting from the authors Gombrich (2013), Prette (2008), Proença (2014) and Strickland (2004), thus, aiming to create a reference where high school teachers and their students can improve their knowledge of art in Ancient Rome through electronic games.

KEYWORDS: Electronic Game; History of Art; Ancient Rome; Teaching/Learning;

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 escolar 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 tem como objetivo 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.

Neste artigo, será apresentado a análise do jogo eletrônico *Ryse: Son of Rome* (2013), 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.

O jogo

Ryse: son of rome é um jogo eletrônico de ação desenvolvido pela *Crytek* e lançado para *Xbox One*, e conta a história de Marius Titus, um soldado romano, que ao voltar para casa vê sua família inteira ser assassinada por bárbaros. Ele descobre



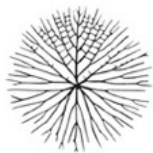
**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

que quem estava por trás do ataque era ninguém menos que o imperador Nero e a partir desse momento Marius parte atrás de vingança, ou seja, é o protagonista se vingando do Imperador corrupto que levou sua família à morte. Nesse ponto, a história do jogo se assemelha à do filme *Gladiador* (2000).

E o que *Ryse: son of rome* tem a nos dizer sobre Roma de fato, em uma entrevista concedida à *Pixologic* (empresa que desenvolve, comercializa e apoia softwares inovadores de expressão criativa, como o programa de modelagem de personagem utilizado no jogo), o principal design de personagens da *Crytek* (empresa desenvolvedora do jogo) menciona a intenção de recriar a era romana, mas com o toque da equipe responsável em criar o jogo. E é o que vemos no jogo, temos o império romano repaginado, o cenário é carregado de detalhes, imensas esculturas, pontes, casas, obeliscos, colunas de ordem coríntias, templos e anfiteatros, não pouparam esforços para reconstruir um dos impérios mais bem-sucedidos da antiguidade.

Entretanto, o jogo *Ryse* não possui fidelidade histórica, por isso, logo no início do mesmo, vemos Nero Cláudio César Augusto Germânico, o infame imperador que historicamente teria morrido com aproximadamente trinta anos, no jogo é representado como um homem sexagenário como ilustra a Figura 1 abaixo. Ainda que fisicamente os autores do jogo não tenham primado pela exatidão, é possível ver traços da famosa personalidade da figura histórica do Imperador Nero que o levaram a ganhar apelidos como louco, insano e incendiário.



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

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**



Figura 1 – Nero, captura de tela do game *Ryse: Son of Rome*, Crytek, 2013

Ryse de maneira geral articula o imaginável, o ficcional e real para direcionar a reconstrução da era romana, e para isso utiliza de elementos esculturais, arquitetônicos e pictóricos, por vezes apresentados como cenário e outras como parte interativa no jogo eletrônico.

Como era a arte no Império Romano e como ela é retratado no jogo

O que o jogo retrata de melhor do império romano é a arte, por isso de início somos arrebatados pela imponente reconstrução da arquitetura romana. 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 jogo. Porém, algumas finalizações (por exemplo, a forma como Marius executa os golpes finais no inimigo), variam e interagem com os cenários e suas respectivas arquiteturas. Um exemplo disto dá-se quando o jogador está em uma ponte e é possível derrubar o inimigo dela, 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 como demonstra a Figura 2.



Figura 2 – Ao fundo, reconstrução da Roma antiga, captura de tela do game *Ryse: Son of Rome*, Crytek, 2013.

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



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

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

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 trata-se de uma grande 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. Este detalhe seria uma provável referência ao Colosso de Nero, estátua de bronze encomendada pelo mesmo. No game é possível apenas seguir por alguns corredores cheios de referências a estátuas e vasos de cerâmicas romanos, porém, apesar da grandeza retratada no jogo, no mesmo não é mostrada a suposta real proporção da riqueza do palácio que segundo a autora de *Arte Comentada: Da Pré-história ao Pós-moderno*:

“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 o autor: “trata-se de uma estrutura unitária, com três pavimentos de arcos sobrepostos, que sustentam os acentos do vasto anfiteatro em seu interior.” (GOMBRICH, p.93, 2013)



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

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**



Figura 3 – Ao fundo, Coliseu romano, em primeiro plano torre com relevos narrativos, captura de tela do game *Ryse: Son of Rome*, Crytek, 2013.

No jogo vemos quatro pavimentos do Coliseu (à direita no fundo da figura 3), dos quais três tratam-se dos pavimentos de arcos descritos por Gombrich. Além dos arcos, há vários outros elementos que fazem uma homenagem direta a esse marco arquitetônico romano, como no caso das colunas. No Coliseu do jogo vemos as três variações de colunas gregas: as de estilo dórico no primeiro andar, variações do estilo jônico no segundo e as de estilo coríntio no terceiro. O anfiteatro do jogo *Ryse* apresenta um último andar, com pequenas aberturas quadradas sem arcos.

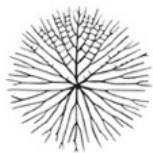


Figura 4 – Interior do Coliseu no jogo, captura de tela do game *Ryse: Son of Rome*, Crytek, 2013.

O Coliseu no jogo não é apenas parte do cenário. Próximo ao final do mesmo, depois de Marius retornar a Roma, o jogador pode ter a experiência de fazer parte do espetáculo apresentado no anfiteatro (figura 4), uma verdadeira batalha entre Gladiadores.

Outra referência interessante é a casa do protagonista do jogo, a qual baseia-se em uma verdadeira moradia romana. Nela, os elementos arquitetônicos estariam dispostos na planta retangular das casas romanas, como descreve historicamente a autora:

“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.”
(PROENÇA, p. 45, 2014)



No jogo, o jogador não pode andar livremente pela casa inteira, porém há a possibilidade de entrar no átrio da casa (figura 5) de Marius e identificar o implúvio onde na narrativa são mortas a mãe e irmã do protagonista.

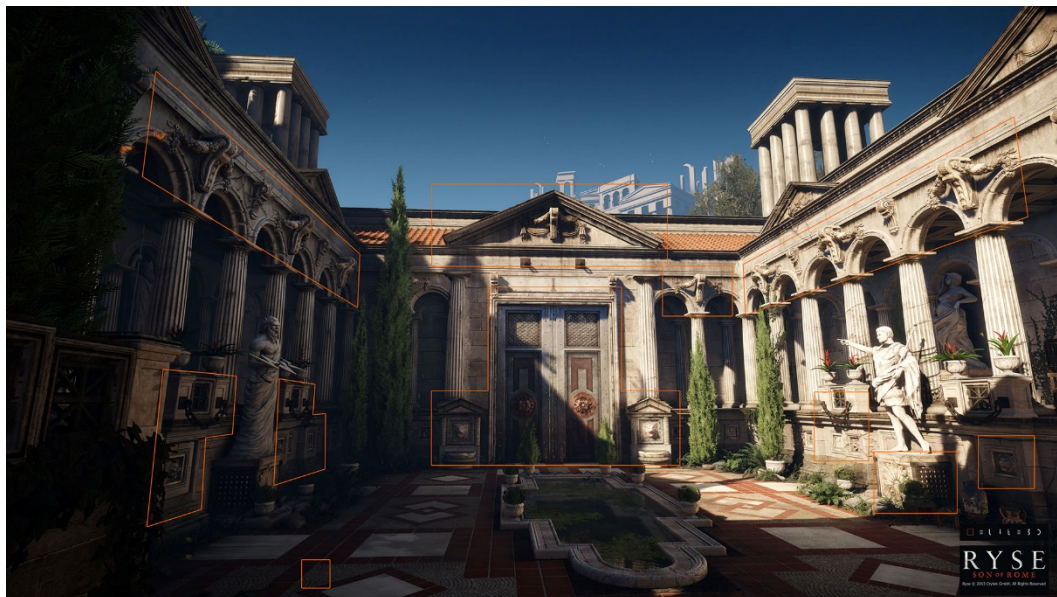


Figura 5 – Casa de Marius, destaque para o implúvio ao centro *Ryse: Son of Rome*, Crytek, 2013.

Já no campo da escultura, *Ryse* não deixa a desejar, temos várias estátuas que dão vida e veracidade a reconstrução da antiguidade romana feita no jogo. Historicamente, os romanos eram grandes admiradores da arte grega, por isso, condizente com Gombrich a maioria dos artistas que trabalhavam em Roma inicialmente eram gregos, no jogo a maioria das esculturas representam soldados romanos, o imperador, mitologias e deuses romanos (figura 5).

Uma referência bem marcante no jogo é com relação a Coluna de Trajano, que originalmente, segundo Prette (2008), possui 30 metros de altura e é coberta por relevos que narram a história das guerras danubianas. Já no jogo, os relevos (figura 6) aparecem na transição narrativa entre suas fases, sendo que no final descobrimos que todos eles fazem parte de uma grande coluna mostrada na figura 3.



Figura 6 –Relevo narrativo de transição entre fases do jogo *Ryse: Son of Rome*, Crytek, 2013.

Como usar *Ryse* em sala de aula

Segundo o censo escolar de 2018 feito pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), 82,1% das escolas públicas possuem laboratório de informática, porém apesar da porcentagem ser alta, a realidade é que estes estão equipados com computadores defasados e que não comportam os jogos digitais atuais. Outra dificuldade enfrentada nas escolas públicas é o acesso à internet, pois segundo o mesmo senso, 93% das escolas já estão conectadas com a internet, mas novamente os números não condizem com a realidade, em que a internet se concentra na parte administrativa da escola e não chega até os estudantes.

Então, como inserir os jogos eletrônicos no ensino e aprendizagem das artes visuais? Ainda que as dificuldades sejam grandes, é possível trabalhar em sala com jogos digitais, mesmo que estes sejam muito extensos. O jogo aqui analisado, por exemplo, tem em torno de seis horas de jogo em modo história, o que torna difícil



leva-lo para a sala de aula de maneira integral e jogável, a opção aqui é utilizá-los em forma de *gameplay*. De maneira bem aberta e geral o termo *gameplay* ficou conhecido como vídeos disponíveis para serem vistos e baixados da internet que mostram a interação de um jogador com o jogo, por isso, utiliza-lo na escola seria parecido com um filme ou outro recurso de vídeo, e assim, como estas mídias, sendo assim necessário, apenas uma sala de vídeo ou equipamentos como projetor e caixa de som.

Ao escolher qual jogo levar para sala de aula, é necessário assistir o *gameplay*, para conferir se o jogo e a linguagem utilizada no vídeo estão adequados a faixa etária para a qual você pretende trabalhá-lo. No caso do *Ryse: Son of Rome*, analisado neste artigo, não é recomendado para alunos menores de 14 anos, pois o mesmo apresenta conteúdos de violência explícita. Após a exibição do *gameplay* em sala pode-se e começar um debate ou uma roda de conversa levantando os pontos positivos e negativos do jogo e direcionando o assunto que vai ser ou foi estudado.

É importante ressaltar que jogos digitais são ótimos recursos para se trabalhar interdisciplinarmente. O jogo analisado aqui, por exemplo, pode relacionar matérias de Arte, História e Sociologia. Assim, o *gameplay* pode ser utilizado tanto para introduzir um assunto que será trabalhado pelo professor, como forma de revisão ou até mesmo como fixação do assunto.

Resultado da análise

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 como referência a história da arte. Em seguida é possível compará-los com os elementos reais da história da arte com base nos autores citados anteriormente, de modo que os resultados 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	<i>Ryse: Son of Rome</i> 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 pela autora.

Conclusões

Conclui-se com este artigo 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



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

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

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.

REFÊRENCIAS

Crytek, Platige Image. **Ryse: Son of Rome**. [Entrevista concedida a] Pixologic. Maio de 2014. Disponível em: <http://pixologic.com/interview/ryse-son-of-rome/1/>

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP). **Censo Escolar**, 2018. Brasília: MEC, 2019.

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.

Ryse: Son of Rome. Desenvolvido pela CRYTEC. Distribuição: Xbox Game Studios, 2013. 1 jogo eletrônico.

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