

UFRJ

Juliana Tadeu Costa Vazquez

**ANÁLISE DO PROGRAMA ICONOGRÁFICO DO JOGO
WAR BATALHAS MITOLÓGICAS**

Rio de Janeiro

2018

Juliana Tadeu Costa Vazquez

ANÁLISE DO PROGRAMA ICONOGRÁFICO DO JOGO WAR BATALHAS MITOLÓGICAS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Belas Artes
da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de
bacharel em História da Arte.

Orientador: Marcus Vinícius de Paula

Rio de Janeiro

2018

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, em primeiro lugar, aos meus pais, pelo constante suporte a minhas decisões, sem me deixar desistir ou abandonar e sempre me inspirando e sendo meus exemplos de vida.

Em segundo lugar, aos meus amigos da faculdade, onde partilhamos histórias nas salas de aula, engraçadas ou tristes. Eles me fizeram perceber o quanto ainda tenho que crescer como ser humano.

Por fim, agradeço aos meus professores que, apesar das adversidades, sempre estiveram dispostos a ensinar e transmitir conhecimento. Eles me inspiram a nunca parar de buscar conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por nunca terem desistido de mim e pela paciência de esperar pela minha graduação sem me pressionar.

Também agradeço ao meu orientador Marcus Vinícius por ter deixado a tese seguir conforme meu ritmo, sempre me ajudando no que eu precisava.

RESUMO

A monografia visa investigar o projeto gráfico do jogo *WAR Batalhas Mitológicas* utilizando como modelo metodológico a análise do programa iconográfico da Galeria dos Mapas, sala de mapas do Vaticano, idealizada por Egnazio Danti, no artigo *Geografia da Fé: A Itália da Contra Reforma Unificada no Mapa*, de Antonio Pinelli. Em primeiro lugar, é definido o conceito de jogo de tabuleiro; em seguida, e feita a análise da Galeria dos Mapas para, assim, iniciar o estudo das peças do jogo de tabuleiro *WAR Batalhas Mitológicas*. Por fim, é feita a comparação do jogo de tabuleiro com os mapas da Galeria, por meio do programa iconográfico do mesmo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 PROGRAMA ICONOGRÁFICO	8
1.1 <i>Definição</i>	8
1.2 <i>Aplicação nos Mapas</i>	9
2 A LINGUAGEM VISUAL DOS JOGOS DE TABULEIRO: O JOGO WAR DA GROW	16
2.1 <i>Os Jogos</i>	16
2.2 <i>Os Jogos de Tabuleiro</i>	17
2.3 <i>A Indústria de Brinquedos GROW</i>	19
2.4 <i>O Jogo WAR Batalhas Mitológicas</i>	21
3 APLICAÇÃO DA ANÁLISE DO PROGRAMA ICONOGRÁFICO AO JOGO WAR.....	42
3.1 <i>A Regra Alternativa</i>	44
3.2 <i>A iconografia cartográfica e a arrogância das ocupações simbólicas</i>	46
CONCLUSÃO	50
REFERÊNCIAS.....	51

INTRODUÇÃO

A monografia vai analisar o programa iconográfico do jogo de tabuleiro *WAR Batalhas Mitológicas* comparando-o com a Galeria dos Mapas no Vaticano. O objetivo é demonstrar que o modelo erudito de análise de programas iconográficos, utilizado por historiadores da arte, pode ser aplicado a produtos da cultura de massa.

Em primeiro lugar, será utilizado o artigo de Antônio Pinelli que analisa a Galeria dos Mapas – construída a grosso modo entre os anos de 1578 e 1581, e idealizada por Egnazio Danti, cosmógrafo do papa Gregório XIII Boncompagni – e o diálogo existente entre as pinturas para entender como funciona o programa iconográfico e, para que, ao final, seja possível aplicar esse conhecimento no jogo.

Em seguida, será feito um levantamento iconográfico das peças do jogo e mostrado como alguns elementos da história da arte podem ser encontrados dentro de seu programa visual e em como isso afeta nossa percepção durante a partida.

Por fim, o conhecimento adquirido, no primeiro capítulo, com a Galeria dos Mapas e a descrição das peças junto com a história da arte serão fundidos para que se possa analisar, de maneira mais ampla, o programa iconográfico do jogo.

1 PROGRAMA ICONOGRÁFICO

1.1 Definição

A iconografia é o ramo da história da arte que trata principalmente das mensagens vinculadas às obras de arte em contraposição a sua forma. É “a descrição e classificação das imagens” (PANOFSKY, 1976: 53).

Trata-se da identificação das imagens referentes a um dado tema, assim como as suas histórias e alegorias. A iconografia é um importante auxílio para que sejam identificadas as relações entre imagem e ideologia.

Entre 1930 e 1932, Panofsky escreveu os dois ensaios sobre seu método iconológico, a introdução a *Hércules na Encruzilhada* e *Sobre o Problema da Descrição e Interpretação do Conteúdo de Obras de Arte Figurativa*. Contudo, apenas em *Estudos de Iconologia*, quando já vivia nos Estados Unidos, o autor estabeleceu importantes limites entre as questões de iconografia e a iconologia. Seu método iconológico, reafirmado posteriormente na segunda versão deste ensaio (publicada com algumas alterações em *Significado nas Artes Visuais*, 1955), teria sido difundido como modismo (GINZBURG, 1989: 68), sendo, portanto, válida uma análise de seu teor e também das implicações advindas dessa difusão.

Panofsky (1976) foi muito preciso ao estabelecer uma distinção entre iconologia e iconografia. Ao contrário da iconologia, que estuda o significado do objeto, a iconografia baseia-se em dados, não interpreta ou elabora-se sozinha, pelo contrário, coleta e classifica evidências sobre um dado tema e, a partir daí, traz à luz da percepção o conteúdo que pretende articular e mostrar comunicável.

Além disso, Panofsky pressupôs três níveis: o primeiro, chamado de primário, aparente ou natural, consiste na percepção da obra em sua forma mais pura; o segundo, chamado de secundário ou convencional, já traz um conhecimento iconográfico; e o terceiro, chamado de significado intrínseco ou conteúdo, leva em conta a história pessoal, técnica ou cultural para se entender a obra. Este último seria considerado uma análise iconológica.

Somente após a identificação dos tipos e dos temas que devem ser associados no nível iconográfico, observa-se um terceiro nível que vem coroar a análise realizada anteriormente com a devida interpretação do tema iconográfico.

Contudo, esta análise deve ocorrer mediante a sua relação com outros temas e com obras, objetivando, desse modo, uma compreensão de sua significação relacionada a um momento cultural específico; ou seja, a iconologia de Panofsky contextualizou o dado iconográfico.

Um dado que merece atenção é o fato de que Panofsky substituiu, em 1955, a expressão “iconografia *stricto sensu*” pelo termo “iconologia”. Desta forma, a iconografia seria um meio, e não um fim, para se chegar à iconologia.

A questão da interpretação do método iconográfico ou iconológico traz à tona a proposição de Didi-Huberman (2015), que diz respeito a três categorias operacionais do “*visual*” na história da arte: o visível, o legível e o invisível. Estas categorias compreendem a imagem e também as relações que o indivíduo desenvolve com ela, mediante o “ato” da visão.

Didi-Huberman comparou os níveis metodológicos da iconologia a suas categorias ao associar a descrição pré-iconográfica (1939) ao *visível*, e também a análise iconográfica (1939/55) ao *legível* (D.- HUBERMAN, 1990: 9-64). Contudo, o *invisível* não pode ser associado à iconologia devido ao fato de não estar relacionado diretamente a ela, além de estar mais ligado ao campo da semântica.

A iconografia foi utilizada como prática científica na época do Renascimento, quando houve um esforço sistemático de coletar e também de organizar imagens de artistas, além de decodificar simbolicamente os seus significados (MENESES, 2003).

Sendo assim, entende-se que a iconografia é a análise semântica de uma imagem, enquanto o programa iconográfico é o estudo semântico de uma ou mais imagens e da relação que estabelecem entre si.

1.2 Aplicação nos Mapas

Para tratar da questão do programa iconográfico nos mapas, será usado como metodologia o artigo *Geografia da Fé: A Itália da Contra Reforma Unificada no Mapa*, de Antonio Pinelli (MARQUES, 2008).

O artigo trata da Galeria dos Mapas do Vaticano, construída a grosso modo entre os anos de 1578 e 1581, e idealizada por Egnazio Danti, cosmógrafo do papa Gregório XIII Boncompagni. A Galeria dos Mapas do Vaticano é uma obra imortalizada de 40 grandes representações cartográficas, distribuídas em um corredor

com 17 arcadas de 120 metros de comprimento e seis metros de largura, localizado no terceiro pavimento do braço oeste do Cortile del Belvedere, representando a Itália no final do Quinhentos.

A decoração da Galeria é considerada compacta e faustosa. Nas paredes ao lado das duas entradas, e entre as janelas, são encontradas as 40 representações cartográficas e, junto delas, podem ser notadas inscrições latinas e placas explicativas adornadas, cornijas que simulam estuque brilhante de ouro, plantas e vistas panorâmicas das principais cidades de cada região, além de elaboradas molduras. Também há numerosas grotescas, que florescem nos vãos das 34 janelas, e a abóboda de berço decorada com estuques brancos e dourados, preenchida com afrescos monocromáticos e multicoloridos com diversas figurinhas únicas e representações de cenas.



Figura 1 - Galeria dos Mapas. Vaticano

Egnazio Danti, ao projetar a Galeria, dividiu a Itália por meio do monte Apenino e colocou, de um lado, as regiões banhadas pelo mar da Ligúria e Tirreno e, do outro, as banhadas pelo mar Adriático e pelos Alpes para, assim, dividi-las segundo os Estados e as prefeituras de governos nos 40 painéis.

Dos 40 grandes painéis, 32 deles estão fixados entre as janelas da Galeria e medem 4,25 metros de largura por 3,30 metros de comprimento. Entre esses, 29 representam o território italiano, com base em critérios políticos e jurídicos, e não tanto geográficos, principalmente as províncias pontifícias e os estados do Vale do Pó. Outro painel, de maior dimensão, se sobressai por representar os territórios de Avignon e Vernassin, única região extraitaliana que contém vínculos históricos com a Igreja Romana. Os dois últimos painéis são considerados como os que dão início ao ciclo representando a península italiana por inteira: a *Itália antiga* (dos Césares) e a *Itália nova* (dos papas da Contrarreforma).



Figura 2 - Mapa da Lázio Meridional, Danti

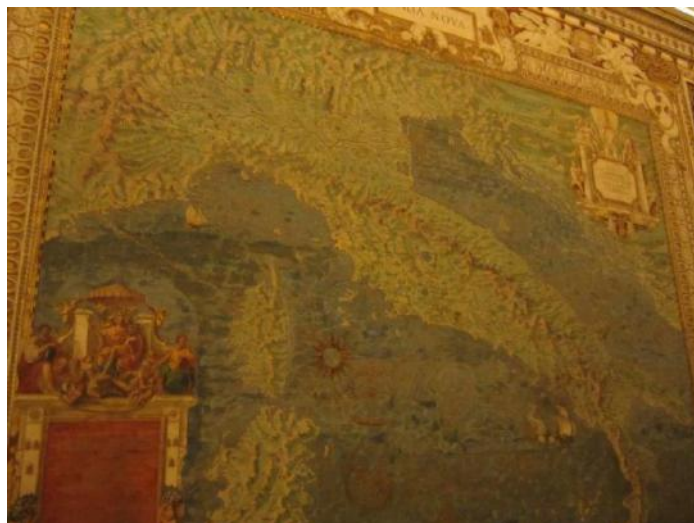


Figura 3 - Mapa da Itália, Danti

Nas duas extremidades da Galeria localizam-se os oito painéis menores, estando quatro próximos do portal sul representando as maiores cidades portuárias: Gênova, Veneza, Civitavecchia e Ancona. Os outros quatro estão no portal norte representando as ilhas Tremiti, Elba, Corfû e Malta. Estes, no entanto, imprimem um significado maior ao programa iconográfico da Galeria, pois dialogam entre si. O painel da ilha de Tremiti mostra uma batalha naval entre as forças cristãs e otomanas e a destruição de um porto construído pelo imperador Cláudio; já o painel da ilha de Elba mostra uma vista com a reconstrução hipotética desse mesmo porto; o de Malta retrata o cerco turco na ilha, encerrado com a vitória cristã; e o de Corfû apresenta a batalha naval de Lepanto, onde também houve vitória cristã sobre o Império Otomano.



Figura 4 - Painel das Ilhas Tremiti



Figura 5 - Painel das Ilhas Elba



Figura 6 - Painel das Ilhas de Malta



Figura 7 - Painel das Ilhas de Corfú

Nas paredes do corredor da Galeria ainda podem ser observadas cerca de 20 pequenas histórias, espalhadas nas diversas pinturas geográficas, contando episódios da história da Itália. Não representam momentos triunfais, mas ameaças sofridas e superadas que unificaram a Itália em uma grande pátria da Igreja. Nelas, não há representação de punições divinas nem de cenas ou figuras alegóricas que não permitam uma leitura dos fundamentos doutrinários tridentinos, das celebrações de poder da Igreja Romana e da exemplaridade do papa, ainda que demonstrem uma visão conflituosa da história.

Além dos painéis, há a abóboda de berço, com cornijas e ornamentos caprichosos, dividindo o teto em retângulos, quadrados e octógonos de vários tamanhos, que se alternam com regularidade. Desta forma, está distribuída uma grande quantidade de cenas e figuras divididas em quatro ciclos. O menor deles compreende 52 quadros pequenos representando a fauna avícola da península, com figuras de pássaros de diferentes espécies. Já os outros três abordam temas mais aprofundados e merecem mais atenção.

O ciclo mais importante, denominado “Ciclo dos Milagres” pelo autor do artigo, contém 51 cenas de episódios milagrosos ou sagas exemplares da história eclesiástica. Na sequência está o “Ciclo dos Sacrifícios” compreendendo 24 cenas pintadas em monocromia amarelo-marrom, simulando o baixo-relevo em bronze dourado, representando o sacrifício no Antigo Testamento. O último ciclo não pode ser considerado singular, uma vez que se mistura com os outros dois. É formado por 128 compartimentos com cinco formatos diferentes.

Na maior parte das divisões, estão representadas as “Virtudes Cristãs”, em alegorias femininas ou personagens bíblicos alusivos às virtudes; no entanto, também há alegorias ou personagens bíblicos se referindo a um pecado ou vício a ser combatido ou evitado.

O “Ciclo dos Milagres” está espalhado estrategicamente ao longo da abóboda e tenta se aproximar dos painéis cartográficos de modo a que o milagre esteja perto da localidade onde ocorreu ou o santo protagonista do episódio esteja próximo ao seu território de origem. Desta forma, teto e paredes dialogam entre si. No entanto, há duas exceções que merecem ser comentadas.

A primeira se encontra na entrada da Galeria, na porta sul, onde cinco episódios da vida de Constantino se referem aos mapas da *Italia antiqua* e da *Italia nova*, uma vez que o imperador representa a figura histórica de interseção da Itália dos Césares e a dos papas. Entretanto, um dos episódios foi deslocado quebrando, propositalmente, a ordem cronológica: a *Aparição da Cruz* encontra-se depois do *Batismo de Constantino*.

A outra exceção se encontra na extremidade oposta da Galeria, na porta norte, e é relacionada aos milagres ocorridos na ilha de Malta. Trata-se de três episódios referentes ao naufrágio e à estada de São Paulo na ilha. Dialogam com o Batismo de Constantino para representá-lo como sendo um rito de purificação semelhante à cura milagrosa do pai de Públio por Paulo. Além disso, há duas cenas do Ciclo dos Sacrifícios que simbolizam a cura da lepra no Antigo Testamento, significando, por analogia, a cura de Constantino através do batismo. Tudo isso funciona como um tipo de espelho onde as três cenas finais e iniciais da abóboda se relacionam.

O centro físico da abóboda corresponde à nona arcada do corredor e, nela, está a homenagem que Egnazio Danti fez ao papa reinante, Gregório XIII Boncompagni. Foi retratada a região da Bolonha, cidade natal do papa, e, não por acaso, duas cenas do *Ciclo dos Milagres*: *São Petrônio ressuscita um trabalhador* e *Os anjos trazem o pão a São Domingos*, colocadas exatamente na nona arcada.

Também não é surpresa encontrar uma cena de dimensões maiores do que as outras representando o verdadeiro fundamento ideológico de todo o programa iconográfico da abóboda e, por que não dizer, da Galeria inteira. *Pasce oves meas* ou *Cristo que recomenda Pedro cuidar da multidão de fiéis* exalta o poder da Igreja guiada por Pedro, sob o mandato de Cristo. Não é para menos que ela esteja no centro da abóboda e não só seja a base do *Ciclo dos Milagres*, mas também do *Ciclo dos Sacrifícios*. A cena divide em duas metades a Galeria, de forma simbólica, e funciona como fundamento ideológico que vai convergir os dois ciclos principais, espelhando as duas metades. Assim, nota-se que toda a abóboda se relaciona por meio dessa cena, que legitima o poder do papa como representante máximo e como senhor das terras de todos os mapas.

Pode-se concluir, então, que a representação cartográfica tem um grande valor simbólico, uma vez que faz alusão ao sentido de posse, mas também tem caráter de valor concreto, já que conhecimento é a premissa que garantia acesso ao território, assim como a seus recursos, controle e à regulação de seu espaço. Sendo assim, representar com exatidão cada região italiana, da forma mais atualizada e precisa possível, era afirmar um domínio (MARQUES, 2008).

2 A LINGUAGEM VISUAL DOS JOGOS DE TABULEIRO: O JOGO WAR DA GROW

2.1 Os Jogos

Qualquer tipo de competição na qual existam regras específicas pode ser considerada um jogo. É toda ou qualquer atividade em que haja a figura de um jogador e regras que podem ser para ambientes restritos ou livres. Geralmente, os jogos têm regras simples ou complexas, sendo importantes em diversos aspectos, entre eles para definir o início e o fim do jogo. Os jogos costumam ser constituídos por elementos visuais e as regras os colocam em interação. As regras costumam ser simples, mas em alguns jogos há a possibilidade de simulações complexas, o que jogos deixa mais intensos e interessantes. Os jogos podem envolver dois ou mais indivíduos jogando entre si ou cooperativamente com grupos de adversários. É importante que um jogo tenha indivíduos interagindo com esses elementos visuais e, como resultado dessa interação, exista um vencedor e um ou mais perdedores.

Os jogos não costumam ser individuais, principalmente os jogos de tabuleiro, sendo comum a existência de competição entre os jogadores, que podem jogar sozinhos ou unirem-se em grupos/times.

Os jogos são realizados, em sua maioria, como forma de lazer e descontração, tendo como objetivo a superação de etapas. Contudo, no decorrer da atividade, os participantes podem ter sentimentos de tensão e até mesmo de frustração, no caso do perdedor. Para Johan Huizinga, professor e historiador neozelandês,

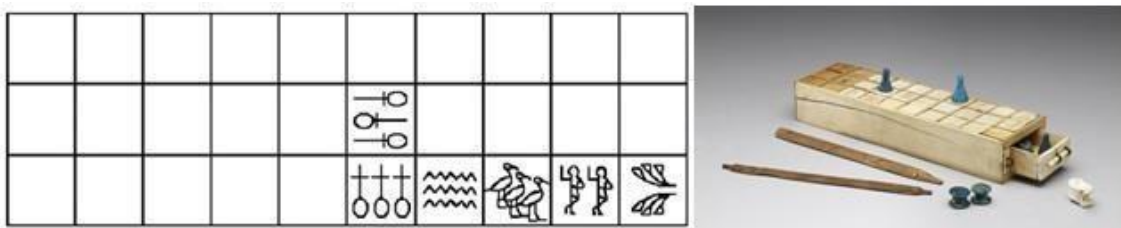
O jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (MARCELO, s/d)

O que a definição de Huizinga não contempla é que a maioria dos jogos envolve também uma linguagem visual cuja gramática é ditada pelas regras.

Os jogos reais, como os jogos de tabuleiro, fazem parte da cultura do homem desde tempos antigos. Estima-se que os primeiros jogos de tabuleiro tenham surgido na Mesopotâmia e no Egito aproximadamente 5.000 anos a.C.

2.2 Os Jogos de Tabuleiro

Tanto o Senet quanto o Jogo Real de Ur são considerados os mais antigos jogos de tabuleiros, vistos como "jogo de passagem da alma". Alguns desses exemplares encontrados em tumbas reais são considerados obras de arte, exibidos em museus. Os jogos eram itens indispensáveis no pós-morte, pois os povos daquela época acreditavam que o ato de jogar poderia ser uma forma de diversão eterna. Isso explicaria o fato de que os jogos pertencentes aos falecidos eram enterrados juntamente com os seus bens pessoais, teoricamente salvando-lhes do tédio infinito.



O Senet é um jogo composto por um tabuleiro retangular contendo três quadrados na largura e dez sequências de quadrados no comprimento. Para jogá-lo, contava-se com um conjunto de cinco a sete peças para cada jogador. No tabuleiro, as casas, ou quadrados, eram representadas pelos deuses ou pelas marcações de água por toda a sua extensão, simbolizando a vida. Embora não se conheça exatamente suas regras originais, estima-se que o objetivo do jogador era retirar suas peças do tabuleiro antes do outro jogador, avançando suas próprias peças e capturando e bloqueando as peças do adversário. Os últimos cinco quadrados tinham marcas especiais. Se um jogador chegasse a uma casa cujo símbolo significasse beleza ou poder, era premiado. Não era desejado pousar com as peças nos quatro quadrados do final, pois 'aterrissar' na "casa das águas", ou na "casa do azar", significava se "afogar" e, talvez, voltar para o começo. O quadrado anterior era chamado de "bom" ou de "casa boa". Os quadrados subsequentes tinham os numerais 3 e 2, respectivamente, referindo-se ao número de casas até o final. Alguns tabuleiros foram encontrados com marcas na primeira e na 16ª casas.

Acredita-se que apesar de o tabuleiro do Senet não configurar um mapa, exista um conceito de percorrer um território.

Além disso, é evidente que grande quantidade de signos caracteriza uma gramática visual determinada pelas regras do jogo, gerando uma espécie de programa iconográfico.



Figura 9 - Jogo Real de Ur. Aproximadamente 2600 a.C.

Fonte: Museu Britânico

O Jogo Real de Ur é um jogo de passagem, similar ao Senet, em que os participantes jogam dados para mover os peões de cores brancas e pretas, cada uma para um jogador, até um determinado objetivo. Acreditava-se que as regras desse jogo estivessem perdidas, contudo Irving Finkel¹, um entusiasta de jogos, as descobriu. As regras do Jogo Real de Ur foram esculpidas em antiga tabuleta de pedra. Depois de muitos estudos, Finkel foi capaz de reconstituí-las fielmente.

Esses jogos antigos foram, provavelmente, produzidos por artífices, com grande maestria. Apesar de as regras serem únicas, os jogos não eram objetos produzidos em massa e, portanto, costuma-se apreciar seu valor estético.

Os jogos de tabuleiros mais modernos são dotados de mecânicas, geralmente, mais complexas e temáticas variadas, podendo ser jogados por adultos ou crianças. Todos esses jogos têm como elementos visuais básicos um tabuleiro, cartas, peças, livro de regras e uma caixa. Na maioria das vezes, esses elementos são alterados de acordo com temas específicos. Por outro lado, alguns jogos de tabuleiro podem ser caracterizados como atemáticos e seus elementos visuais obedecerem a um estímulo funcional.

Já os jogos de estratégia modernos, conhecidos, inicialmente, como *wargames* clássicos ou *hex-and-counter*, podem ter uma mecânica tanto simples quanto mais elaborada. Esse tipo de jogo, que, comumente, tem tema de guerras e pode se passar em diversas eras ou países e envolver fatos reais, tem um dinamismo impressionante, que envolve os jogadores.

¹ Doutor do Museu Britânico, especialista em Oriente Médio.

Essa classe de jogos (Figura 10), principalmente os que envolvem estratégias mais elaboradas, foi responsável por uma quebra dos padrões dos jogos de tabuleiros. Eles são compostos por diversas peças, muitas vezes altamente detalhadas, que têm como objetivo dar o máximo de realidade. A mecânica mais complexa gerou programas iconográficos mais complexos.

No caso do jogo WAR tradicional, por se tratar de um *wargame* atemático, a relação entre os elementos era estabelecida por uma programação visual muito funcional, pois não inseria o jogador em uma época, contexto histórico, ou mesmo mítico, específico. Eram batalhas que não se passavam em época alguma.

2.3 A Indústria de Brinquedos GROW

A indústria de brinquedos GROW foi idealizada, ainda na década de 1960, pelos engenheiros Gerald Dinus Reiss, Roberto A. Schussel, Oded Grajew e Valdir Rovai, formados pela PUC de São Paulo.

Os amigos decidiram abrir um negócio diferenciado. Várias ideias surgiram como, por exemplo, uma corretora de valores e uma empresa de instrumentos de precisão, contudo observaram que os jogos de tabuleiros para adultos, disponíveis no mercado da época, eram, basicamente, importados, ou seja, caros e de difícil aquisição.

Com isso, em 1972, os amigos se uniram e criaram a GROW Jogos e Brinquedos. Um detalhe interessante é que a marca é na verdade a junção das letras iniciais dos sócios, sendo que a letra V foi substituída pela letra W por uma questão de sonoridade.

Após o começo das atividades, a GROW lançou o seu primeiro jogo de tabuleiro, o primeiro de uma série de jogos que se tornaria um clássico: o jogo WAR (Figura 11), originalmente baseado no jogo RISK (Figura 10) feito pelos norte-americanos Parker Brothers. Além dos jogos de tabuleiro, a GROW passou a produzir jogos educativos visando ao mercado infantil, entre eles jogos de memória e quebra-cabeças com variados temas e quantidades, tanto para o público infantil quanto para os adultos. Os quebra-cabeças adultos começaram a ser produzidos com 500 peças, mas hoje chegam a ter 8.000 peças, cativando, cada vez mais, este nicho de público.



Figura 10 - RISK



Figura 11 - WAR

Na década de 1980, a GROW inovou produzindo o WAR II, uma versão mais complexa do jogo original. A diferença que podemos notar entre o WAR I e o WAR II é o aumento de peças para jogar, assim como da complexidade das regras. No WAR II, além dos exércitos, é possível realizar ataques com aviões, o que exigiu uma revisão das regras para adequação à jogabilidade.

Figura 12 – WAR II



Além do WAR I e WAR II (Figura 12), a GROW inovou com versões do tema original com a do Império Romano (Figura 13) e a do *WAR Batalhas Mitológicas*, foco deste estudo e descrito no próximo tópico.



Figura 13 - WAR Império Romano

2.4 O Jogo WAR Batalhas Mitológicas

Na antiga Grécia, os deuses regiam a existência dos mortais de sua morada, o Monte Olimpo, em Tessália, onde Zeus imperava como o deus dos deuses, gerando heróis em suas múltiplas uniões com mulheres da Terra, como Alcmena e Dânae, mães, respectivamente, de Hércules e Perseu. Os diversos seres extraordinários, que povoaram o imaginário heroico da Antiguidade, foram representados de forma pictórica ou escultórica pelos artistas em diferentes épocas.

Foi esse, então, o tema escolhido pela indústria GROW para a criação do jogo, tendo, contudo, escolhido minotauro, ciclope, harpia e centauro como figuras para os exércitos.

Apesar de ser uma versão diferente do WAR tradicional, os elementos fundamentais foram mantidos, e o jogo contém uma caixa, um tabuleiro, cartas, peças e livro de regras. No entanto, cada um desses aspectos ganhou reformulações para se adaptar à proposta da versão. Cada um desses elementos será analisado e comparado a seguir.

2.4.1 A Caixa

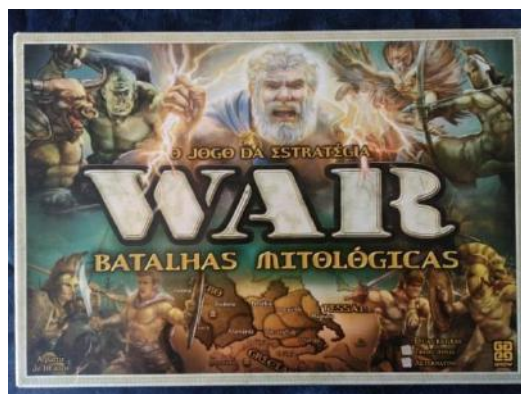


Figura 14 - Tampa da caixa

A tampa da caixa (Figura 14) pode ser dividida em três partes: a parte superior, mostra Zeus com olhar irado, soltando raios pelas mãos; ao centro, do lado esquerdo dessa imagem, estão as figuras de um minotauro e de um ciclope, e, do lado direito, se encontram uma harpia e um centauro; no centro, o título *O Jogo da Estratégia WAR Batalhas Mitológicas* está escrito em letras latinas com inspiração grega, exceto pela palavra “WAR”, agigantada e marmorizada; na parte inferior, onde se encontram os soldados de cada exército e, no meio deles, uma versão reduzida de alguns territórios do mapa, encontra-se também, no canto direito, a indicação de que há duas regras juntamente com o logo da GROW; no canto esquerdo, está a informação de que o jogo destina-se a um público a partir de 10 anos. É importante comentar que todas as figuras foram representadas seguindo uma estilização mais contemporânea.



Figura 15 - Laterais da caixa

Nas laterais superior e inferior (Figura 15), são mostradas as mesmas imagens da parte inferior da tampa, as dos soldados; nas laterais esquerda e direita, também se encontram as mesmas imagens da parte superior da tampa, as dos seres mitológicos.

Todas as partes da tampa, frontal e lateral, estão circundadas por friso grego e o fundo é marmorizado de forma igual à palavra “WAR”.



Figura 16 - Fundo da caixa

O fundo da caixa (Figura 16) também pode ser dividido em três partes: a parte superior é muito semelhante à parte superior da tampa; o centro tem um breve resumo das regras, numeradas em algarismos romanos, juntamente com uma versão reduzida dos elementos do jogo, como o tabuleiro e as peças. Tudo isso está entre duas colunas jônicas e um friso; na parte inferior há informações de fabricação.



Figura 17 - Laterais do fundo da caixa

Em todas as laterais (Figura 17) está o nome do jogo, assim como na parte central da tampa; também se encontram o friso e a marmorização do fundo.

O suporte de peças (Figura 18), localizado dentro da caixa, teve parte de seu design inspirada no Templo de Égina, na Grécia, como o frontão, o entablamento e as colunas na cor branca (ou cinza).



Figura 18 - Suporte de peças e sua inspiração no Templo de Égina

2.4.2 O Tabuleiro

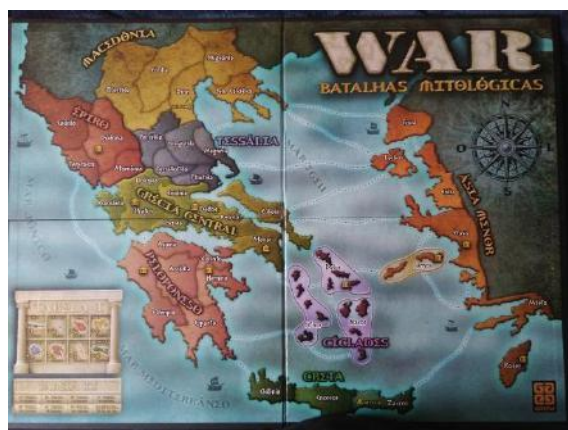


Figura 19 - Tabuleiro e sua inspiração na Grécia Antiga



Figura 19 (detalhe) – Mapa do jogo WAR Batalhas Mitológicas

O tabuleiro (Figura 19) é composto pelo nome do jogo, no canto superior direito, com uma rosa dos ventos estilizada, abaixo; o logo da GROW está no canto inferior direito; no canto inferior esquerdo, há um quadro marmorizado imitando um templo grego com colunas jônicas, letras tipográficas gregas e territórios divididos em continentes, cada um contendo a sua cor. Em alguns desses territórios, podem ser encontrados pequenos elementos estilizados de templos gregos (ex.: Atenas) e de montes (ex.: Olimpo) (Figura 19 – detalhe).

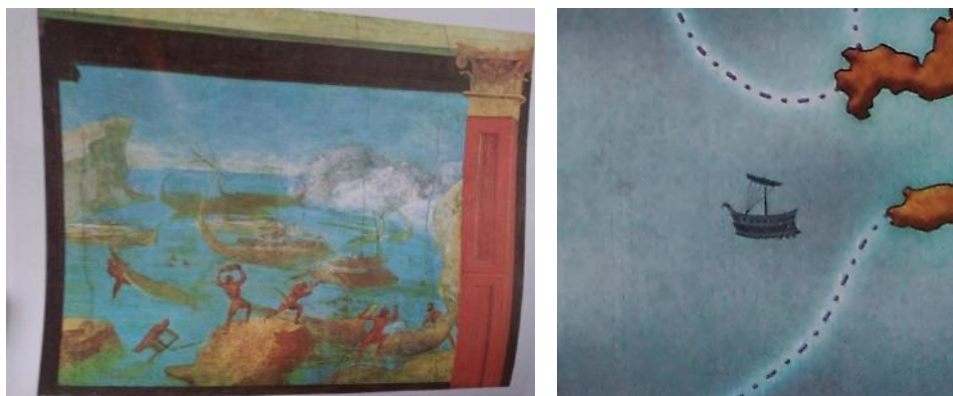


Figura 20 - Os Lestrigões Apedrejando os Navios de Ulisses - Pintura Mural de uma casa do Monte Esquilino, Final do séc. I a.C., Museu Profano, Vaticano, Roma (à esquerda)

Há também elementos decorativos como trirremes gregas, espalhadas pelos mares, que se assemelham mais às romanas, como se pode notar observando a Figura 20 acima.

TABELA III		Troça apenas de conjuntos de cartas com o mesmo símbolo.
TROÇA:		
2 CARTAS =	4 GUERREIROS	
3 CARTAS =	7 GUERREIROS	
4 CARTAS =	11 GUERREIROS	
	SACRIFÍCIO:	
	1 GUERREIRO =	2 FICHAS DE DEVOÇÃO

Figura 21 – Tabela III - Regra Especial

Podendo ainda ser considerada parte do tabuleiro, mesmo não estando impressa nele, há uma tabela especial (Figura 21), semelhante à supracitada (atenção, a tabela II, impressa no tabuleiro, não está citada). A tabela III contém informações especiais e se encontra avulsa dentro da caixa.

2.4.3 As Peças

2.4.3.1 Os Exércitos – Análise Iconográfica

Os exércitos são formados por quatro seres: minotauro, ciclope, harpia e centauro. Cada exército tem uma cor específica: o preto, de Minotauros, o amarelo, de Ciclopes, o verde, de Harpias, e branco (ou cinza), de Centauros.



Figura 22 - Figuras Mitológicas

A representação das figuras mitológicas (Figura 22) se dá em tamanho maior que a dos guerreiros e as posturas são todas de ataque: os minotauros estão com machados erguidos bem no alto na lateral do corpo; os ciclopes estão com um grande pedaço de madeira em uma das mãos e ambos os braços erguidos para trás do corpo; as harpias estão com as asas abertas e os joelhos flexionados, como se estivessem prestes a alçar voo; e os centauros usam elmos e têm flechas nos arcos, prontos para atirar.

Observando as representações das figuras, é possível notar algumas semelhanças, ou até mesmo inspirações em pinturas e esculturas clássicas.



Figura 23 - *Teseu e o Minotauro*, Museu Britânico (490 - 480 a.C.)



Figura 24 - *Teseu combatendo o Minotauro*, Jean-Etienne Ramey, Tuileries Gardens, Paris, França (1826)



Figura 25 - *Busto do Minotauro*
Museu Arqueológico Nacional de Atenas (1664)

O minotauro (Figuras 23, 24 e 25) já foi representado em diversas épocas da história da arte, sendo mais comum na Antiguidade e no Renascimento. Ao se observar a figura mitológica do jogo, pode-se notar as semelhanças com as obras de arte clássicas, como, por exemplo, seu corpo forte e musculoso trajando poucas vestes, o que reforça sua essência bestial, sua cabeça de touro com chifres e suas mãos de homem.



Figura 26 - *Fuga da caverna de Polifemo*
Pellegrino Tibaldi. Palazzo Sanguinette,
Bologna, Itália (século XVI)



Figura 27 – *Polifemo*. Reconstrução da Vila de Tibério
em Sperlonga (século I)



Figura 28 - *Ulisses e sua tropa cegando Polifemo* - detalhe de uma ânfora, Elêusis, Museu Arqueológico (650 d.C.)

O ciclope (Figuras 26, 27 e 28) foi outro ser mitológico muito representado artisticamente durante diferentes estilos, normalmente como um gigante forte, bruto e com apenas um olho no centro da testa. Na peça do jogo, nota-se as mesmas características já citadas e também as poucas vestes (apenas cobrindo a genitália), assim como nas obras de arte acima.



Figura 29 - *La Persecución de las Harpías*.
Pedro Paul Rubens, 1636-1637, Museu do Prado

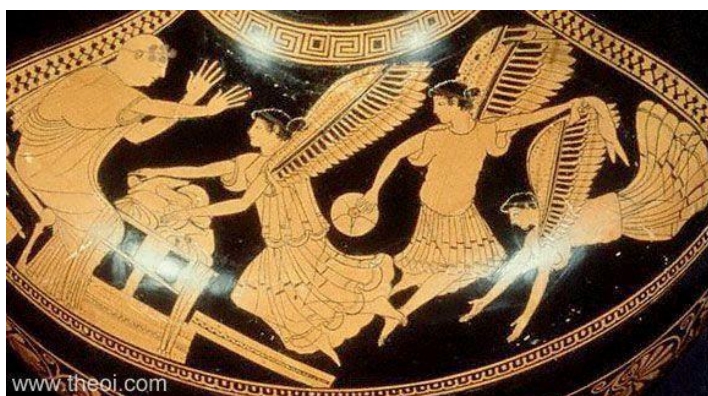


Figura 30 - *Rei Phineas e as harpias*, Detalhe de uma hídria ateniense. The J. Paul Getty Museum (séc. V a.C.)

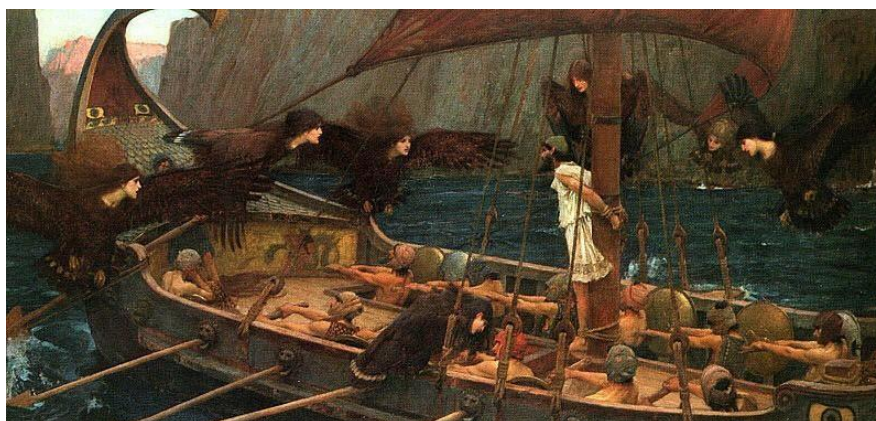


Figura 31 - *Ulisses e as sereias*, John William Waterhouse. National Gallery of Victoria, Melbourne (1891)

A harpia não tinha uma forma específica de representação, geralmente retratada como uma ave com cabeça de mulher e garras. Para Hesíodo, elas eram mulheres lindas e aladas (Figura 30); para Ésquilo e Virgílio, elas eram criaturas feias com asas (Figura 29); segundo Higino, elas eram emplumadas, com cabeças, asas e braços humanos com grandes garras, seios, barriga e partes femininas. Exatamente por não terem uma representação específica, é possível encontrar as mesmas descrições das harpias na pintura de Waterhouse (Figura 31), na qual, porém, foram retratadas sereias. A peça do jogo, no entanto, mescla essas descrições e, assim, é possível encontrar uma harpia com corpo e rosto de mulher, e asas e pés de pássaro.



Figura 32 - *Chiron Instructing Achilles in the Bow*. Giovanni Battista Cipriani, 1776. Museu de Arte da Filadélfia



Figura 32 - *Centauro carregando uma ninfa*. Laurent Marqueste. Tuileries Garden, Paris, França (1892)



Figura 34 - *Quíron e Aquiles*, Afresco Herculano. Museu Arqueológico Nacional, Nápoles (séc. I a.C.)

O centauro (Figuras 32, 33 e 34) é um ser mitológico, metade homem e metade animal, representado em diversos períodos artísticos. Em sua peça do jogo, nota-se que a pose lembra a postura da estátua do jardim de Tuileries (Figura 33), e segura um arco como na pintura de Cipriani (Figura 32).

2.4.3.2 Os Guerreiros – Análise Iconográfica

Ao se analisar as diferentes peças das figuras mitológicas do jogo, comparando-as com obras de arte de diferentes períodos artísticos, é notável que nenhuma delas surgiu de apenas uma fonte, ou seja, é possível observar que diferentes partes dos corpos dos seres foram inspirados em alguma obra de arte de algum período histórico.



Figura 35 - Guerreiros dos exércitos

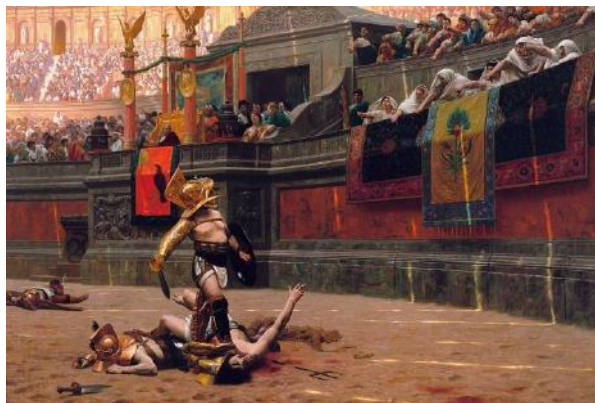


Figura 36 - *Pollice Verso*. Jean-Léon Gérôme, 1872

Museu de Arte de Phoenix



Figura 37 - Ânfora preta. Atribuído a Exekias



Figura 38 - Estátua de Aquiles (1822), Richard

Westmacott. Hyde Park, Inglaterra



Figura 39 - Teseu vencendo o Centauro (1781). Antonio Canova, Kunsthistorisches

Museum, Viena

Cada miniatura dos guerreiros (Figura 35), de cada exército, tem sua própria postura, ou seja, os do exército dos minotauros são retratados com elmos, uma espada e um escudo; os do exército dos ciclopes são retratados com elmos e duas espadas; os guerreiros do exército das harpias são retratados como homens com elmos, uma lança e um escudo; e os do exército dos centauros são retratados com elmos e arco e flecha, lembrando, muitas vezes, os gladiadores (Figura 36) ou os grandes heróis mitológicos (Figuras 37, 38 e 39).

2.4.3.3 As Fichas



Figura 40 - As fichas de devoção e sua inspiração nas moedas de Naxos, Grécia

As peças redondas utilizadas dentro do jogo são chamadas de fichas de devoção e lembram as antigas moedas usadas para pagar Carontes, segundo a mitologia grega, ou até mesmo as moedas comerciáveis das cidades gregas.

As peças são marrons com um grande “D”, no centro, em um tom mais bronzeado; em volta, está escrita a palavra “devoção”, estilizada em tipografia grega.

2.4.4 As Cartas

No jogo, há três tipos de cartas: as de território, as de objetivo e as cartelas-deuses.

2.4.4.1 Cartas de Território



Figura 41 - As cartas de território

As cartas de território são 42 e cada uma representa um território no tabuleiro (Figura 41). Elas são retangulares e tem um design semelhante ao do quadro no tabuleiro: Ao fundo, vê-se duas colunas jônicas, nas laterais da carta, com um friso ligando-as em cima e embaixo, formando uma moldura.

No topo, visualiza-se o nome do território com tipografia grega, em uma estilização de papiro com o nome do continente em fonte menor, também com tipografia grega; no centro, o desenho do território na cor correspondente ao continente. Nota-se ainda a figura de um elmo, de uma espada ou de um escudo, no centro inferior de cada carta, dependendo da carta.



Figura 42 - O verso das cartas

O verso da carta (Figura 42) apresenta somente o nome do jogo, ao centro, com o logo da fabricante GROW abaixo.



Figura 43 - As cartas coringas e reserva

O jogo também contém a cartas coringa e as reserva (Figura 43). As cartas coringa são consideradas de território, pelas regras do jogo, mas não são embaralhadas com as demais. São diferentes das cartas de território comuns, pois têm apenas três imagens: um elmo, um escudo e uma espada com o mesmo design das contidas nas cartas de território, acima, com fundo na cor vinho, colunas e friso. O verso é o mesmo das demais cartas (Figura 42). As cartas reserva servem para repor a perda de outra carta.

2.4.4.2 Cartas-objetivo



Figura 44 - Cartas de objetivo

As cartas-objetivo são 12 (Figura 44), seguindo o mesmo estilo de ornamentação das cartas de território (Figura 41) – colunas jônicas nas laterais, e a palavra “objetivo” escrita em uma estilização de papiro. O que muda é a tipografia utilizada, desta vez com uma fonte tipicamente latina para instruir o jogador. O fundo da carta tem a cor vinho. Seu verso segue o da carta de território (Figura 42)

2.4.4.3 Cartelas-deuses

As cartelas-deuses são cinco ao todo e cada uma é representada por um deus diferente: Atena, Ares, Poseidon, Zeus e Hades. Cada um contendo sua própria estilização. Todas são quadradas, exceto a de Hades que é retangular.

Nas cartelas podemos notar uma padronização no design: o fundo é marmorizado com o friso na parte superior e inferior, o nome do deus em tipografia grega, a imagem dele no canto superior esquerdo e as informações da cartela em tipografia latina. E no verso a imagem do canto superior esquerdo da frente da carta ampliada.

2.4.4.3.1 Atena



Figura 45 - Frente e verso da Cartela de Atena



Figura 46 - *Ulisses, Atena e Nausícaa*, Vaso Ático, *Antikensammlungen, Munique, Alemanha* (séc. V)



Figura 47 - *Atena Giustiniani*. Cópia de uma estátua grega de Fídias, Museu Vaticano (séc. XVII).



Figura 48 - *Disputa de Minera e Netuno*. René-Antoine Houasse - Versailles, França (1689)



Figura 49 - *Mattei Athena* - Cópia de um original grego do séc. IV, Museu do Louvre, França (séc. I a.C./d.C.)



Figura 50 - *Minerva e o centauro* Sandro Botticelli. Galleria degla Uffizi, Florença (1482)

Athena, na cartela (Figura 45), está representada com vestes típicas gregas, um elmo e uma lança. Suas representações, normalmente, a colocam com uma arma na mão e um elmo, reforçando sua significação na mitologia grega como a deusa da guerra. Seus cabelos soltos, na cartela, lembram muito os da Minerva, de Botticelli (Figura 50); já sua lança no remete à estátua de Fídias (Figura 47), e seu elmo à estátua do Louvre (Figura 49).

2.4.4.3.2 Ares



Figura 51 - Frente e verso da Cartela de Ares



Figura 52 - *Vênus e seus amores*, afresco pompeiano (séc. I d.C.).



Figura 53 - *Ares Canope*, cópia romana de um original grego- Vila Adriana, Itália (séc. II d.C.)



Figura 54 - *Ares Ludovisi* - Cópia romana de um original grego de 320 d.C.. Museu Nacional Romano, Itália (séc. II d.C.)



Figura 55 - *Estátua de Marte* - Cópia romana de um original grego do séc. IV a.C. Museus Capitolinos, Itália (séc. I-II d.C.)



Figura 56 - *Marte e Vênus surpreendidos por Vulcano*, Alexandre Charles Guillemot. Museu de Arte de Indianápolis, EUA (1827)

Ares, na cartela (Figura 51), tem um olhar enfiado, típico do deus da guerra, como se estivesse pronto para o combate. Veste uma armadura, um elmo e uma espada. Sendo o deus da guerra, geralmente, se encontra com uma armadura. Seu elmo, na cartela, é muito similar ao da pintura de Gillemot (Figura 56); sua espada remete à estátua de Ares Ludovisi (Figura 54), apesar de a estátua exibir somente o cabo; já sua armadura, como um todo, remete à estátua de Marte (Figura 55).

2.4.4.3.3 Poseidon



Figura 57 - Frente e verso da Cartela de Poseidon



Figura 58 - *Netuno aplaca a Tormenta* Pietro de Cartona (séc. XVII)



Figura 59 - *Fonte de Netuno*
Bartolomeo Ammannati.,
Florença, Itália. (1563–1565)

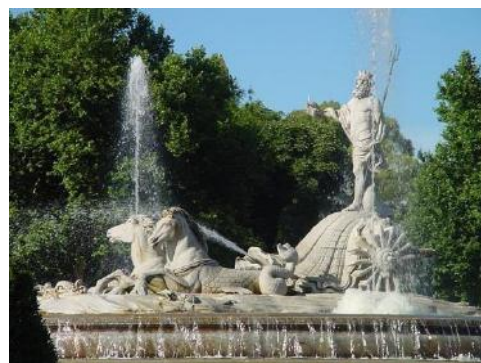


Figura 60 - *Fonte de Netuno*. Juan Pascual de
Mena - Madri, Espanha (1780–1784)



Figura 61 – *Netuno*, Antoine Coysevox
Museu do Louvre, França (1705)



Figura 62 - *Poseidon de Milos*, Museu
Nacional de Arqueologia de Atenas,
Grécia (séc. II. d.C.)

Poseidon, na cartela (Figura 57), está com o olhar concentrado, segurando seu característico tridente e vestindo sua coroa, reafirmando seu domínio sobre os mares. É representado, na maioria das vezes, com uma longa barba encaracolada e longos cabelos. Sua pose na cartela faz lembrar a estátua de Milos (Figura 62); seu tridente está representado como na estátua de Coysevox (Figura 61) e sua coroa remete à estátua da fonte (Figura 60).

2.4.4.3.4 Zeus



Figura 63 - Frente e verso da Cartela de Zeus

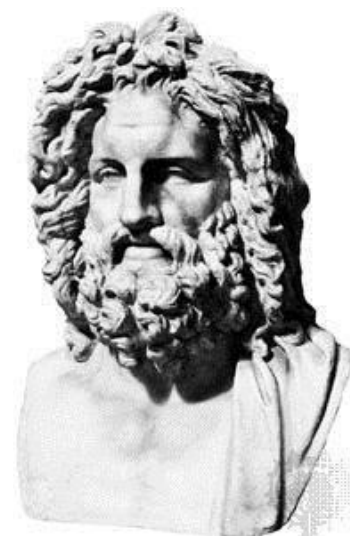


Figura 64 - Escultura de Júpiter
Museu do Vaticano



Figura 65 - Estátua de Zeus da Fonte dos Quatro
Rios (1648-1651), Bernini, Itália



Figura 66 - O Júpiter de Esmirna,
descoberto em Esmirna em 1680
Louvre, França



Figura 67 - Reconstrução da estátua de Zeus feita por Fídias (séc. V a.C.) - Museu Hermitage, São Petersburgo, Rússia



Figura 68 - Zeus de Pompéia - Museu Arqueológico Nacional de Nápoles (séc. I d.C.)

O Zeus da cartela (Figura 63) mostra um olhar sereno, mas severo. Veste uma túnica grega branca. Sua expressão pode ser, similarmente, notada na escultura de Júpiter (Figura 64); suas vestes lembram as das estátuas do Louvre (Figura 66) e de São Petersburgo (Figura 67). Observando a figura de Zeus, estampada na tampa da caixa do jogo, percebe-se que ele também possui similaridades com o Zeus representado por Bernini (Figura 66) e também com o do museu do Louvre (Figura 66), principalmente por segurar um raio.

2.4.4.3.5 Hades



Figura 69 - Frente e verso da Cartela de Hades



Figura 70 - *Hades and Persephone*
Luca Giordano (séc. XVII)



Figura 71 - *O Rapto de Perséfone*
Rembrandt. Gemäldegalerie, Berlim (1631)

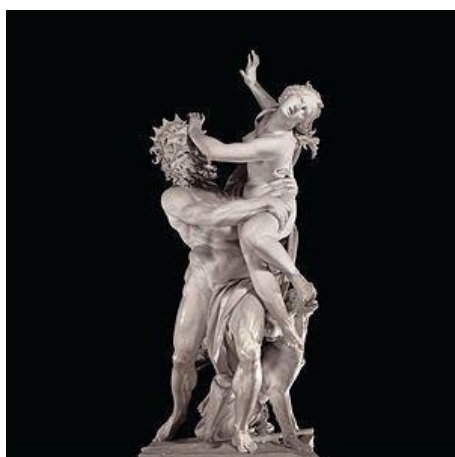


Figura 72 - *O Rapto de Proserpina*. Bernini
Galleria Borghese, Itália (1621-1622)



Figura 73 - *Perséfone e Hades*
Detalhe de um ático grego. Museu
Britânico (440 - 430 a.C.)



Figura 74 - *Plutão*. Agostino Carracci - Galeria e Museu Estense, Modena, Itália (1592)

Hades, representado na cartela (Figura 69), está com os olhos avermelhados e furiosos, veste uma armadura escura, quase preta; na mão direita, segura uma corrente e, na esquerda, um bidente; na cabeça, usa uma coroa, e está envolto em uma vibrante névoa verde. Hades é representado, normalmente, com uma pele mais morena que a dos outros deuses (Figura 74), com barba e cabelos negros (Figura 73), segurando um bidente (Figura 70), e com diferentes estilizações de coroa na cabeça (Figura 72).

2.4.5 O Livro de Regras

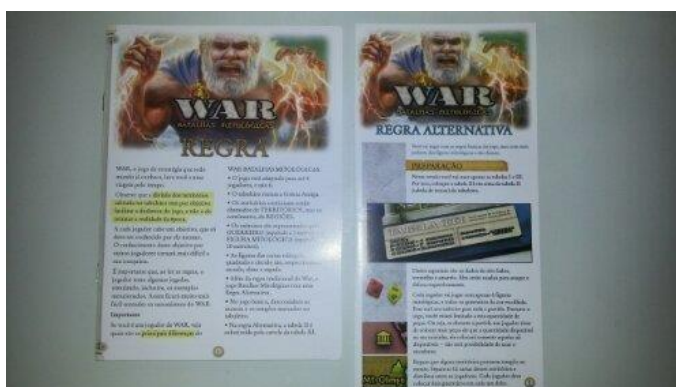


Figura 75 – Livros de Regras Tradicional e Alternativa do Jogo *WAR Batalhas Mitológicas*

O livro da Regra Tradicional contém mais páginas e é menor em tamanho, porém maior em largura. Na primeira página está a figura de Zeus, a mesma da tampa, com o nome do jogo abaixo. As partes internas das páginas têm a metade de uma coluna jônica. A tipografia escolhida para esse livro de regras é a latina. Dentro dele, encontram-se ilustrações das cartas, dos territórios e dos exércitos para auxiliar o jogador no entendimento das regras.

O livro da Regra Alternativa é maior em altura e menor em largura, e com menor número de páginas. Serve, apenas, para incrementar as regras tradicionais do jogo, e é por meio dessas regras que se pode utilizar o quadro especial, que vem avulso na caixa, os dados especiais de oito faces, as cartelas-deuses e as fichas de devoção. O livro da Regra Alternativa, assim como o da a Regra Tradicional, traz Zeus na primeira página, com o nome do jogo e ilustrações para auxiliar os jogadores, mas sem as colunas jônicas.

3 APLICAÇÃO DA ANÁLISE DO PROGRAMA ICONOGRÁFICO AO JOGO WAR

Qualquer jogo é capaz de transportar seus jogadores para outra dimensão. Quando se entretêm com um jogo de batalhas, transformam-se em inimigos, dentro daquele contexto, mas, na realidade, essa condição não afeta as relações sociais fora dos limites do jogo. Por outro lado, jogos que têm um imaginário temático específico potencializam esse transporte para outra dimensão porque seus jogadores constroem um mundo paralelo de maneira mais sólida. Caso o tema do jogo envolva referências lendárias e mitológicas, nota-se que os jogadores são ainda mais estimulados a dar asas à imaginação e, aparentemente, essa dimensão paralela parece ganhar mais legitimidade. Então, ao que tudo indica, quanto mais fantástico for o tema do jogo, mais sólida se torna a possibilidade de experimentar sua realidade virtual com mais intensidade.

Recordando a Galeria dos Mapas, as pinturas das regiões, ali representadas, davam ao papa a ideia de posse metafórica daqueles territórios, pois, “reproduzir cada região italiana da maneira mais atualizada e tecnicamente precisa em [...] grande escala topográfica aderente à realidade física do território, tinha, antes de tudo, o significado de afirmar um domínio” (PINELLI, 2008).

No jogo *WAR Batalhas Mitológicas*, por sua vez, a partida se inicia quando cada adversário se senta ao redor de uma mesa com a caixa posicionada ao centro. Como dito no capítulo anterior, a tampa da caixa já apresenta alguns elementos mitológicos, como o centauro, a harpia e Zeus. Esses elementos, previamente inseridos, auxiliam os jogadores a adentrar a outra dimensão do jogo. No interior da caixa, estão os elementos anteriormente descritos como as cartas, as peças e os exércitos, cada um em seu próprio compartimento. O suporte da caixa, muito semelhante a um templo grego, também auxilia no transporte para essa dimensão, como se os jogadores estivessem em um terreno grego se preparando para a batalha e rogando aos deuses por “boa sorte”.

Cada adversário, então, escolhe ou sorteia um dos exércitos e o controla. Em outras palavras, o adversário é o comandante daquele exército e os seres mitológicos são seus subordinados. Além desses seres, há os guerreiros de cada exército, que remetem aos heróis e guerreiros da Grécia antiga, representados em esculturas, e que a história da arte internacional sedimentou no imaginário coletivo.

Com os exércitos escolhidos, chega a hora de abrir o tabuleiro no centro da mesa. Este é o momento em que os jogadores têm o primeiro contato com o mapa da Grécia antiga e a imersão no jogo se intensifica. O mapa contém territórios do imaginário mitológico como Esparta e Atenas, portanto ter a possibilidade de conquistar esses territórios é estimulante. A visão que se tem do mapa do jogo é semelhante à da Galeria dos Mapas. É como admirar uma das diversas pinturas da Roma antiga.

O papa, ao caminhar pela Galeria, tem um trajeto específico que começa pelas regiões banhadas pelo mar da Ligúria e Tirreno, de um lado, e, do outro, pelas regiões banhadas pelo mar Adriático e pelos Alpes, sendo divididos segundo as prefeituras. Tudo isso culmina nos dois grandes painéis finais, onde um representativo da Itália dos papas e o outro da Itália dos Césares. Portanto, o papa também tem, diante de si, um mapa de um passado lendário, com os territórios de uma Roma antiga que só se conhecia através de histórias. É possível perceber que os mapas da Itália dos Césares, da Galeria dos Mapas, têm seu equivalente no *WAR Batalhas Mitológicas*, pelo fato de ambos relacionarem-se com um passado lendário; já os mapas da Itália dos papas têm seu equivalente no WAR tradicional, pois ambos mostram a atualidade de sua época.

Após a abertura do mapa no centro da mesa, cada jogador escolhe, por meio do sorteio uma carta-objetivo, cujo conteúdo não deve ser revelado aos adversários. Geralmente, esses objetivos se resumem a conquistar determinadas regiões, por exemplo: “Conquiste, na totalidade, a ÁSIA MENOR, CÍCLADES e mais uma TERCERIATERCEIRA REGIÃO à sua escolha”, ou a destruir os outros exércitos, por exemplo: “Destrua totalmente o EXÉRCITO CÍCLOPE (amarelo) ”.

A carta-objetivo serve para guiar os jogadores. Só depois de sorteada, eles recebem seus territórios, o que é feito por um dos jogadores que embaralha as cartas de territórios e as distribui igualmente entre todos. Isto serve para aumentar a rivalidade, pois se um jogador possuir mais territórios da região-alvo da carta-objetivo do adversário, terá mais dificuldade de alcançar esse objetivo e conquistar a região já dominada pelo oponente.

As cartas de território, como dito anteriormente, apresentam moldura formada por duas colunas jônicas nas laterais e frisos nas partes superior e inferior. Assim como os quadros dos territórios italianos, na Galeria dos Mapas, também são emoldurados, dando a ideia de que o papa possui aqueles territórios, a carta de território dá a ideia, aos jogadores, de que têm posse de fato sobre tais territórios.

Recebidos os territórios, cada jogador tem que posicionar um guerreiro no território correspondente ao da carta no mapa. Desta forma, os outros saberão a quem aquele território pertence. Depois de todos os territórios do mapa serem ocupados, as cartas de território são reunidas e embaralhadas novamente.

Tendo sido aberto o mapa na mesa, sorteada a carta-objetivo, distribuídos os exércitos e os territórios, todos os conquistadores de territórios estão constituídos.

Anteriormente, foi feita uma comparação entre os territórios do jogo e os mapas pintados na Galeria dos Mapas, observando-se que ambos representam posse e poder. No entanto, pode-se acrescentar o pensamento de que o papa, ao conter todos os territórios italianos naquelas paredes, já se tornou vencedor em seus objetivos. Assim sendo, a Galeria dos Mapas não equivale somente ao tabuleiro do jogo e às cartas-objetivo, mas decreta, simbolicamente, que já ganhou o jogo, que já venceu na “conquista de territórios”.

3.1 A Regra Alternativa

A regra Alternativa pouco muda em relação à Regra Tradicional. Os únicos elementos inseridos são as cartelas-deuses, as fichas de devoção, os dados especiais de oito faces e a Tabela III, ao invés da Tabela II.

Essa regra é um pouco mais complexa e difícil que a tradicional, por permitir que se jogue somente com seis figuras mitológicas e só se use as peças disponíveis em seu compartimento; ou seja, se durante a partida um jogador tiver que colocar mais peças do que a quantidade disponível, não poderá usar as peças excedentes.

São usados também os montes e os templos pintados nos territórios do tabuleiro. As cartas de território que contêm qualquer um dos dois, são distribuídas pelos jogadores, e cada um deve colocar dois exércitos em cada território. Não podem ser utilizadas as cartas coringa.

A primeira rodada do jogo funciona da mesma forma que a da Regra Tradicional, apenas posicionando os exércitos, sem atacar, mas o primeiro a jogar recebe, além dos exércitos, duas fichas de devoção. O segundo, os exércitos e três fichas de devoção. O terceiro e o quarto recebem seus exércitos e quatro fichas de devoção.

Essas fichas, como dito anteriormente, lembram as antigas moedas gregas. Remetem às moedas de ouro colocadas nos olhos dos mortos para que fossem entregues ao barqueiro Caronte, e, assim, poderem atravessar o rio Estige. Ao fazer uso dessa iconografia das moedas, o jogo permite aos jogadores penetrar ainda mais em sua dimensão mitológica.

Na segunda rodada, começam as batalhas. Cada jogador, na sua vez, recebe seus guerreiros e suas fichas. Essas fichas servem para invocar o poder dos deuses e são conquistadas pela posse de um território com templo ou monte. Cada jogador, no início da sua jogada, deve contar quantos territórios com templo ou monte possui e receber as fichas de acordo com o seguinte: se tiver de um a quatro territórios, recebe quatro fichas; se tiver mais do que quatro territórios, recebe a quantidade igual ao número de territórios com templo ou monte que possuir; se não tiver nenhum território, não recebe fichas.

As cartelas-deuses, tratadas anteriormente, são cinco e representam os deuses Atena, Ares, Poseidon, Zeus e Hades. Para ser invocado, cada deus precisa de uma quantidade de fichas de devoção, indicada na própria cartela. Ares, Zeus e Poseidon são usados durante as batalhas, sendo que Poseidon só pode ser invocado para batalhas com fronteiras marítimas; Hades é usado depois das batalhas e Atena é usada no momento da troca.

É possível concluir que as fichas de devoção são uma espécie de oferenda aos deuses, para que possam auxiliar os jogadores a conquistar mais rápida e facilmente seus objetivos. Essas regras possibilitam, ainda mais, o envolvimento com o imaginário mitológico, já que trazem os deuses e seus poderes, as fichas de devoção para invocá-los e o uso de figuras mitológicas nos exércitos.

3.2 A iconografia cartográfica e a arrogância das ocupações simbólicas

Ter os mapas da Galeria e os territórios do tabuleiro do jogo não significava, de fato, obter aqueles territórios. No caso dos mapas da Galeria, servem para lembrar o poder do papa sobre o território italiano. Já no caso dos territórios do tabuleiro do jogo, apesar de não reafirmarem o poder, dão a sensação de posse sobre um território lendário de uma Grécia cheia de mitologia e batalhas. Em ambos os casos, ter posse desses dois elementos (os mapas e territórios) é uma atitude simbólica vazia, mas tem grande valor autoritário.

Essa atitude de ocupação simbólica, e a ideia de dispor de imagens de territórios, pode ser trazida para a cultura de massa, pois tal forma de representação também é utilizada em filmes e séries, como *Game of Thrones*, produzida pela HBO. Como o próprio nome já diz, trata-se de um jogo pelo poder do trono, logo existem batalhas e territórios a serem conquistados. Um exemplo disso é uma das personagens, Cersei Lannister, que manda pintar, em um dos pátios de seu castelo, o mapa de Westeros, continente em que se passa a série (Figura 76), mapa este que compreende territórios que ela possui e que não possui, mas acredita que devam lhe pertencer. Muito semelhante à ideia do papa de ter pintado territórios que não originalmente possuía, mas onde tinha influência, achando que, desta forma, pertenciam a ele. Já o mapa no chão do pátio, na série da HBO, foi pintado tal como o tabuleiro do jogo *WAR Batalhas Mitológicas*, e ambos dão a ideia de que há de se conquistar mais territórios.



Figura 76 – Mapa de Westeros da série *Game of Thrones*.

Há a possibilidade de comentar, também, a abertura da série, que remete a um tabuleiro em 3D e cuja montagem das construções monumentais surge na dimensão de brinquedos (Figura 77).



Figura 77 – Parte da abertura da série 'Game of Thrones'.

Por se passar também em uma dimensão lendária e mitológica, a série prende o espectador a esses jogos de poder tal como o jogo *WAR* e, apesar de o exemplo do mapa pintado no chão ter as mesmas dimensões reais vistas na Galeria dos Mapas, ele dá a sensação de uma conquista fictícia tanto quanto o jogo *WAR Batalhas Mitológicas*. Por outro lado, os mapas do papa também são conquistas fictícias, pois ele não é dono efetivamente de todos aqueles territórios. Sendo assim, a série *Game of Thrones*, a Galeria dos Mapas, no Vaticano, e o jogo *WAR Batalhas Mitológicas* lidam, fundamentalmente, com ocupações simbólicas.

Em contraponto a esses exemplos, onde há uma ocupação apenas simbólica, é interessante citar a série *Ocupações* (1969), do artista alemão Anselm Kiefer (Figura 78). Usando diversas vestimentas, que iam de roupas hippie até uniformes paramilitares – mas nunca utilizadas adequadamente –, ele se fotografou fazendo a polêmica saudação a Hitler em diversos locais da

Europa, como França, Suíça e Itália, ou em algum lugar dotado de traços de passado imperial. O gesto, aparentemente arrogante e autoritário, não significava que fosse um aliado do Terceiro Reich ou que simpatizasse com a causa nazista, mas sim expunha e crítica à ostentação do totalitarismo, fazendo lembrar o que a Segunda Guerra Mundial custou para a Alemanha. Ele questionava até que ponto vale a pena arriscar vidas pelo poder por territórios. Ou seja, até que ponto o poder tem que falar mais alto do que a integridade de um povo.



Figura 78 – Fotos da performance *Ocupações*, de Anselm Kiefer, 1969

Tanto Kiefer quanto o papa ostentam com símbolos de poder – um com o gesto nazista e o outro com pinturas em um longo corredor –, mas, em ambos os casos, esse poder é metafórico, pois os territórios em que supostamente exercem esse poder na realidade não os pertencem. Assim como os territórios que o jogador do *WAR Batalhas Mitológicas* possui durante o jogo não o pertencem, de fato, pois o poder que exerce dentro do jogo, não exerce na vida real. Ou seja, nos três casos em que se tem a demonstração de poder por meio da posse de territórios, esse poder é metafórico, pois Kiefer, o papa e os jogadores, na realidade, não possuem esses territórios.

Além desses símbolos de posse, há o sentido de “ocupação” arrogante de territórios. Tanto na Galeria dos Mapas quanto no jogo *WAR* existe a noção de ocupação de um território para possuí-lo. Essa ocupação arrogante pode ser notada com a dimensão reduzida do mapa do jogo, indicando a insignificância da ocupação, e com a Galeria do Vaticano e seus mapas monumentais, caracterizando uma arrogância efetiva.

O mapa da série *Game of Thrones* carrega o mesmo peso de arrogância do jogo WAR. Entretanto, apesar de ser monumental como os mapas da Galeria, por estar presente em uma série de TV, configura um passatempo. Já as Ocupações de Kiefer são, ao mesmo tempo, tão banais quanto as conquistas dos jogadores de WAR, e tão monumentais e arrogantes quanto os mapas do papa. Desde modo, embora se mostrem como uma atitude ridícula, revelam que tanto o papa quanto os jogadores são, no fundo, apenas ridículos conquistadores.

CONCLUSÃO

Essa monografia serviu para aumentar meu conhecimento sobre a relação entre a cultura erudita, difundida pela história da arte, e a cultura pop, difundida pelos meios de comunicação de massa. Pude perceber que os instrumentos de análise utilizados pelos historiadores e teóricos da arte podem nos ajudar a entender melhor as imagens com que lidamos no nosso dia a dia.

Pude perceber também que, apesar da distância que existe entre o programa iconográfico do Vaticano e o projeto gráfico do *WAR Batalhas Mitológicas*, existe uma proximidade formal e ideológica. Digo isso porque são imagens que, dentro de nossa cultura visual, têm status completamente distintos.

Gostaria de complementar que a introdução de *Ocupações*, de Anselm Kiefer, no final da investigação foi muito útil, pois estabeleceu uma ponte entre a arrogância erudita dos monumentais mapas no Vaticano e o entretenimento banal associado às conquistas realizadas durante uma partida do *WAR*. A arte de Kiefer ajuda a refletir sobre a falsa distância entre a cultura de massa e a erudita, já que a obra *Ocupações* trabalha com imagens clichês do nazismo e expõe que a grandiosidade artística dos mapas do papa pode ser encarada como “ocupações” tão ridiculamente metafóricas quanto as conquistas territoriais realizadas durante as partidas de *WAR Batalhas Mitológicas*.

REFERÊNCIAS

_____. Jogo Senet. Regras. Disponível em:

<<http://www.museuarqueologia.pt/documentos/Jogo%20do%20Senet.pdf>>. Acesso em 05 maio 2016.

“Babilónia – Jogo Ur”. 3ª Coleção Jogos do Mundo. Publicação Público. Ed. Visão.

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e Intelecto na Arte, a percepção de mapas**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p. 205-213.

CALVINO, Ítalo. **Coleção de Areia, o arquipélago dos lugares imaginários**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2010. p. 145-149.

CALVINO, Ítalo. **Coleção de Areia, o viajante no mapa**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2010. p. 25-32.

CALVINO, Ítalo. **Coleção de Areia, um romance dentro do quadro**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2010. p. 60-67.

DE PAULA, Marcus Vinicius. **A Fratura Iconológica**. In: Revista Poiésis 20, 2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da Imagem**. São Paulo: Ed. 34, 2015.

ECO, Humberto. **A Estrutura Ausente: Introdução à pesquisa semiológica, Os Códigos Visuais**. São Paulo: Editora PERSPECTIVA, 1976. p. 99-121.

FERNANDES, L. **Tabuleiros de Jogo inscritos na Pedra. Um roteiro lúdico Português**. Lisboa: Apenas Livros, 2013.

GINZBURG, C. **Mitos emblemas sinais**. São Paulo, Companhia das Letras, 1991.

Instituto dos Jogos. Disponível em: <<http://www.institutodosjogos.com/>>. Acesso em 01 maio 2016.

LICHTENSTEIN, Jaqueline (Org.). **A pintura (Vol. 10)**. São Paulo: Editora 34, 2006. p. 9-72; p. 121-130.

LICHTENSTEIN, Jaqueline (Org.). **A pintura (Vol. 8)**. São Paulo: Editora 34, 2005. p. 9-53.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens: Uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 19-83.

MARIN, Louis. **Sublime Poussin, leia a história e o quadro**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. p. 19-64.

MENESES, U.T.B. **Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares.** Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 23, nº 45, 2003. p. 11-36.

MITCHELL, W.J.T. **Iconology, image, text, ideology.** Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

Mitra. Oficina de Criação. Catálogo de Jogos. 2013. Disponível em: <<http://www.mitra.net.br/Catalogo%20Mitra%202013.pdf>>. Acesso em 24 abril 2016.

MORILHAS, Leandro José; BARROS, Marcos Cesar Lopes. Processos de seleção de projetos: o funil de desenvolvimento na indústria de brinquedos GROW – um estudo de caso.

Museu de Arqueologia. Jogo Real de Ur. Regras. Disponível em: <<http://www.museuarqueologia.pt/documentos/Jogo%20Real%20de%20Ur.pdf>>. Acesso em 05 maio 2016.

PANOFSKY, E. **Iconografia e Iconologia: Uma introdução ao estudo da arte da Renascença.** In: Significado nas Artes Visuais. Tradução: Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2ª ed., 1986. p. 47-65.

PINELLI, Antonio. **Geografia da Fé: A Itália da Contra-Reforma Unificada no mapa.** In: MARQUES, Luiz (Org.). A Fábrica do Antigo. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2008. p. 177-201.