



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS**

**DO BELO AO MONSTRUOSO: REIMAGINANDO A MEDUSA NA FIGURA DE
CASSIOPEIA NO JOGO *LEAGUE OF LEGENDS***

LILIAN PRAZERES ALVES BEZERRA

**CAMPINA GRANDE
2024**

LILIAN PRAZERES ALVES BEZERRA

**DO BELO AO MONSTRUOSO: REIMAGINANDO A MEDUSA NA FIGURA DE
CASSIOPEIA NO JOGO *LEAGUE OF LEGENDS***

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como requisito parcial para conclusão do curso.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Viviane Moraes de Caldas

CAMPINA GRANDE

2024

B574d

Bezerra, Lilian Prazeres Alves.

Do belo ao monstruoso: reimaginando a Medusa na figura de Cassiopeia no jogo *League of Legends* / Lilian Prazeres Alves Bezerra. – Campina Grande, 2024.

91 f. : il. color.

Monografia (Licenciatura em Letras – Língua Inglesa) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação: Profa. Dra. Viviane Moraes de Caldas".

Referências.

1. Mitologia. 2. Jogos Digitais. 3. Arquétipos. 4. Medusa.
5. Cassiopeia. I. Caldas, Viviane Moraes de. II. Título.

CDU 82-343(04)

LILIAN PRAZERES ALVES BEZERRA

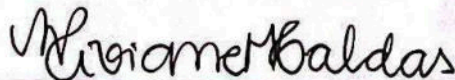
DO BELO AO MONSTRUOSO: REIMAGINANDO A MEDUSA NA FIGURA DE
CASSIOPEIA NO JOGO *LEAGUE OF LEGENDS*

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como requisito parcial para conclusão do curso.

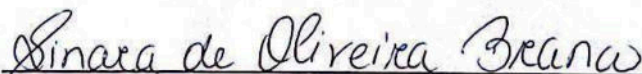
Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Viviane Moraes de Caldas

Aprovada em 01 de outubro de 2024.

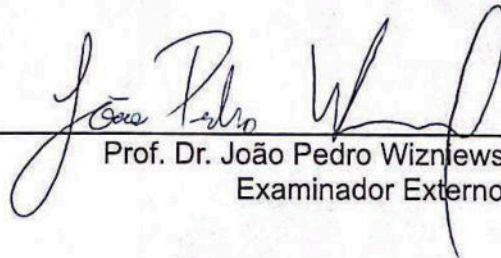
Banca Examinadora:



Prof^ª. Dr^ª. Viviane Moraes de Caldas (UFCG)
Orientadora



Prof^ª. Dr^ª. Sinara de Oliveira Branco (UFCG)
Examinador Interno



Prof. Dr. João Pedro Wyszewsky Amaral
Examinador Externo

CAMPINA GRANDE
2024

À Joanes (*in memoriam*). O teu sonho de ter uma filha professora viveu em mim, e este trabalho, que entrego ao mundo, é a prova de que tu sempre caminhou ao meu lado e nunca me deixou desistir. *Pai, eu te amo eternamente.*

AGRADECIMENTOS

*Last but not least, I wanna thank me
I wanna thank me for believing in me
I wanna thank me for doing all this hard work
I wanna thank me for having no days off
I wanna thank me for, for never quitting
I wanna thank me for always being a giver
And tryna give more than I receive
I wanna thank me for tryna do more right than wrong
I wanna thank me for just being me at all times
(I wanna thank me - Snoop Dogg)*

E pelas estradas intermunicipais, na madrugada, ao sol do meio dia ou no comecinho da noite, pensei em desistir de coisas que nem sabia direito que queria. E nessas mesmas estradas refleti sobre a vida. Refleti, olhando a simplicidade ao extremo natural além da janela do ônibus estudantil, que a vida é terrivelmente apaixonante. Até nos momentos de cansaço extremo e das lágrimas derramadas, nos momentos de esperança e de riso solto, percebi que a vida não precisa de um sentido concreto, mas sim precisa ser sentida e vivida, da melhor maneira que for possível.

Agradeço a minha mãe, Lucineide — minha Lú —, por me amar primeiro. Que durante cinco anos estive de pé às 4h da manhã para fazer “pelo menos o café” para que eu não saísse de casa sem nada no estômago. Que se esforçou primeiro, para que eu tivesse a oportunidade de chegar onde eu cheguei. Que sempre comprava cadernos no mercado para eu desenhar e escrever quando tinha apenas três anos. Que me apresentou o alfabeto e o be-a-ba, me alfabetizou, mesmo sem saber que o fez, me ensinou para que eu pudesse ensinar. Obrigada por tudo, meu amor. Você é o *“amor da minha vida, daqui até a eternidade, nossos destinos foram traçados na maternidade...”*.

Agradeço a minha avó, Maria — voinha —, por orar por mim e me dar conselhos. As tardes de domingo, cheias de conversas e contação de histórias, foram essenciais para que eu não desistisse... de viver.

Agradeço também a Luciano — Lulu —, meu padrasto. Pelo suporte velado, pelo meu primeiro Dicionário Oxford e pelos livros que me ajudou a comprar, eles me ajudaram a chegar até aqui.

À (Meu) Matheus e (Meu) Felipe, os meus “irmãos de outras mães”, meus melhores amigos (desde quando? sei lá, acho que..) desde o ensino fundamental.

Os anos passaram e nós nos mudamos, evoluímos, conquistamos, perdemos, amamos, choramos, vivemos, e sempre, SEMPRE, estivemos apoiando uns aos outros. Obrigado por estarem presentes nos melhores e nos piores momentos da minha vida. Eu amo vocês.

À Raissa — Rai —, por ser a pessoa mais incrível que eu conheci na UFCG. Minha melhor amiga. Agradeço ao universo por ter colocado você no meu caminho, sem você... Eu não teria forças para chegar até aqui. Obrigada por ter se aproximado de mim para falar sobre doramas. Obrigada por confiar em mim até nos momentos que nem eu confiei. Obrigada, Obrigada, por estar comigo no dia que eu encontrei a primeira citação que iria usar no projeto deste trabalho — Em 15 de agosto de 2023: A sua respiração, ansiando por descanso, interrompia levemente o silêncio do último andar tranquilo do DART. Enquanto isso, as páginas eram folheadas levemente com curiosa ansiedade, "Será que vou achar algo?". E encontrei, encontrei uma breve abertura para minha introdução —. Obrigada por estar presente nesse momento importante, eu amo você.

À Rayanne, Dudu, Fernanda, Alecyia e Allan. Por tornarem meus dias na UFCG mais leves. Por todos os cafés da manhã e as conversas descontraídas na praça de alimentação. Pelas trocas de conhecimento, pelos momentos de diversão e desabafo. Que sorte eu tive, meu coração será eternamente grato, dedico meu amor a cada um de vocês.

À Giovanna, Luana, Estefane, Jordânia e Viviane. Pelo apoio recíproco nos altos e baixos da vida. Pelas conversas compartilhadas no ônibus estudantil, no coreto, na academia, na vida. Meninas, eu amo vocês.

À minha trajetória na UFCG, minha segunda casa.

À minha orientadora, Viviane. Que lá em 2020, ministrou o minicurso: A Mitologia Greco-Latina: A Criação do Universo e os Deuses Olímpicos, e a partir dele a ideia desse trabalho começou a se estruturar. Agradeço profundamente pelo acolhimento e pela confiança depositada em mim. Sou grata pela assistência no aprimoramento da minha escrita, bem como pelo apoio na criação e desenvolvimento deste valioso projeto. Minha sincera gratidão.

A João Pedro, cujas aulas foram essenciais para minha formação. Obrigada por me ajudar a lidar com minha ansiedade em falar em inglês. Pelos feedbacks construtivos, que contribuíram significativamente para a confiança em minha escrita

e pelo chimarrão, um intercâmbio cultural extremamente enriquecedor. Por fim, agradeço por aceitar o convite para integrar a banca avaliadora deste trabalho.

À professora Sinara, cujas referências a filmes em sala de aula incentivaram ainda mais o meu interesse em estudar como a literatura é explorada em outras mídias. Agradeço imensamente por compartilhar seu conhecimento de maneira tão transformadora e por aceitar compor a banca avaliadora deste trabalho.

Aos professores da UAL, que me acompanharam durante minha caminhada na UFCG. À Normando, Marco, Vivian, Neide, Suênio e Cleydstone. Por compartilharem comigo o mais rico conhecimento. Por cada disciplina ministrada e cada *feedback* (des)construtivo. Pela compreensão em momentos difíceis e por cada conselho valioso que, com certeza, permitiu enraizar em mim a determinação de ser uma boa profissional. E também a Aloísio, pelas conversas sobre o nosso amor em comum: O gigante, Vasco da Gama.

Agradeço, especialmente, a Lá Niane, por cada conversa sobre Oscar Wilde, e por cultivar em mim a semente que fez o meu amor por Literatura Vitoriana, Arte e Estética florescer, colaborando diretamente com a escrita deste trabalho.

À Garibaldi Dantas — Gagah —, que honra ter participado de suas aulas. Que honra ter compartilhado meu conhecimento contigo. Tuas aulas iluminaram o meu caminho em um momento em que eu estava pensando em desistir. Tuas aulas fizeram com que eu recordasse o motivo de ter escolhido o curso de Letras - Língua Inglesa. Tuas aulas mostraram para mim o valor que eu quero ter na vida dos meus alunos, quero ser como você quando eu crescer (academicamente). Obrigada por, mesmo sem saber que eu era fã de Oscar Wilde, ter me presenteado com o livro *The Portrait of Mr. W.H.*, e por acreditar em mim, no meu potencial.

Ao DCE-UFCG. Por toda a luta pelos estudantes da nossa Universidade. Pelo trabalho consciente e revolucionário. *¡Hasta la victoria, siempre!*; e ao CA-LET, pelo auxílio nos momentos em que precisei.

E Àquela Força Estranha, que deveria ser o — Primeiramente. Que habita em mim, ao mesmo tempo em que rege a infinidade do universo.

Obrigada!

*Prove yourself and rise, RISE
make'em remember you
RISE...*

(League of Legends, Mako & The Word Alive - RISE)

*Medusa. Sit down. Take
the weight-off your snakes. We have
a lot
in common. Snakes, I mean.*

*Tell me, can you really turn men
to stone with a look? Do you
think, if I had a perm -
maybe not.*

*Don't you think
Perseus was
a bit of a coward? not even
to look you in the face*

*you were beautiful when you
were a moon goddess, before
Athene changed your looks
through jealousy*

*I can't see what's wrong
with making love
in a temple, even
if it was her temple*

*it's a good mask; you must
feel safe and loving
behind it
you must feel very powerful*

tell me, what conditioner do you use?

Eve meets Medusa - Michelene Wandor

*“Evil
We've come to tell you that
she's evil
Most definitely
Evil, ornery, scandalous, and
evil
Most definitely
The tension
It's getting hotter
I'd like to hold her head underwater
(Summertime)”*

Doin' Time by Lana Del Rey (2019)

RESUMO

A mitologia é fonte rica de enredos que inspiram a construção de personagens fantásticos em diversos meios, incluindo obras literárias contemporâneas e produções audiovisuais, como músicas, filmes e jogos digitais. As narrativas envolvendo deusas (es), personagens trágicas e criaturas míticas fornecem símbolos que ressoam com a experiência humana, abordando questões como destino, a luta entre o bem e o mal, a busca por poder e a tragédia pessoal. A mitologia greco-romana, os símbolos e os arquétipos que sustentam a literatura ocidental influenciam narrativas contemporâneas, incluindo jogos digitais, onde esses elementos são integrados e adaptados a novos contextos. Este trabalho investiga a relação entre mitologia clássica e jogos digitais, analisando como as narrativas mitológicas, em particular o mito de Medusa, são interpretadas em universos do jogo *League of Legends*, por meio da personagem Cassiopeia. A metodologia adotada é uma análise comparativa, que discute os conceitos de mito (Eliade, 2019; Vernant, 2009; Grimal, 1999, 2005, 2009), jogo (Huizinga, 2019; Caillois, 1990; Retondar, 2013) e arquétipos (Jung, 1964, 2002, 2020; Brandão, 1986; Campbell, 1997; Stein, 2006; Bolen, 1990). A pesquisa também aprofunda-se na representação de Medusa na literatura e na arte clássica (Hesíodo, 1988, 2006; Ovídio, 2017; Apolodoro, 1997; Nogueira, 2018; Riordan, 2014), além de explorar as noções de beleza (Wolf, 1992; Robles, 2019; Suassuna, 2012) e monstruosidade (Cohen, 2000; Nazário, 1998), com atenção especial às questões de poder, sexualidade e empoderamento feminino (Foucault, 2001; Beauvoir, 1970; Bataille, 1987; Hilgert, 2020), tanto no mito original quanto na narrativa contemporânea de Cassiopeia (Games, 2010, 2020; Heide, 2010). O objetivo da pesquisa é demonstrar como as mitologias clássicas continuam a exercer influência significativa na construção de identidades e significados contemporâneos, especialmente no contexto dos jogos digitais. A análise revela a interseção entre tradições culturais antigas e novas formas de narrativas interativas. Além disso, a reinterpretação de Medusa em Cassiopeia destaca a dualidade presente nessas narrativas, expondo como elas refletem os desafios e lutas enfrentados pelas mulheres ao longo da história.

Palavras-chave: Mitologia; Jogos digitais; Arquétipos; Medusa; Cassiopeia.

ABSTRACT

Mythology is a rich source of plots that inspire the construction of fantastic characters in various media, including contemporary literary works and audiovisual productions such as songs, films and digital games. Narratives involving goddesses, tragic characters and mythical creatures provide symbols that resonate with the human experience, addressing issues such as destiny, the struggle between good and evil, the quest for power and personal tragedy. Greco-Roman mythology provides the symbols and archetypes that underpin Western literature, influencing contemporary narratives, including digital games, where these elements are integrated and adapted to new contexts. This research investigates the relationship between classical mythology and digital games, analyzing how mythological narratives, in particular the myth of Medusa, are interpreted in League of Legends game universes, through the character Cassiopeia. The methodology adopted is a comparative analysis, which discusses the concepts of myth (Eliade, 2019; Vernant, 2009; Grimal, 1999, 2005, 2009), game (Huizinga, 2019; Caillois, 1990; Retondar, 2013) and archetypes (Jung, 1964, 2002, 2020; Brandão, 1986; Campbell, 1997; Stein, 2006; Bolen, 1990). The research also delves into the representation of Medusa in classical literature and art (Hesiod, 1988, 2006; Ovid, 2017; Apollodoro, 1997; Nogueira, 2018; Riordan, 2014), as well as exploring the notions of beauty (Wolf, 1992; Robles, 2019; Suassuna, 2012) and monstrosity (Cohen, 2000; Nazário, 1998), with special attention to issues of power, sexuality and female empowerment (Foucault, 2001; Beauvoir, 1970; Bataille, 1987; Hilgert, 2020), both in the original myth and in the contemporary narrative of Cassiopeia (Games, 2010, 2020; Heide, 2010). The aim of the research is to demonstrate how classical mythologies continue to exert significant influence on the construction of contemporary identities and meanings, especially in the context of digital games. The analysis reveals the intersection between ancient cultural traditions and new forms of interactive storytelling. In addition, the reinterpretation of Medusa in Cassiopeia highlights the duality present in these narratives, exposing how they reflect the challenges and struggles faced by women throughout history.

Keywords: Mythology; Digital games; Archetypes; Medusa; Cassiopeia.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Mapa - MOBA.....	36
Figura 2: Arena - League of Legends.....	37
Figura 3: Campeões.....	37
Figura 4: Mapa de Runeterra.....	38
Figura 5: Nasus.....	39
Figura 6: Rakan.....	39
Figura 7: Alistar.....	39
Figura 8: Cassiopeia.....	40
Figura 9: Cabeça de Medusa (Gorgoneion).....	46
Figura 10: Uma cabeça de Górgona, 510 a.C.....	46
Figura 11: Medusa, obra de Bernini.....	48
Figura 12: Perseu com a Cabeça da Medusa, de 1554.....	48
Figura 13: Medusa de Caravaggio.....	49
Figura 14: Poster Medusa - Percy Jackson e os Olimpianos.....	49
Figura 15: Noxus.....	61
Figura 16: Noxus: A vida é uma batalha.....	61
Figura 17: Shurima.....	62
Figura 18: As ruínas de Shurima.....	62
Figura 19: Presença Noxiana em Shurima.....	62
Figura 20: Rascunhos conceituais de Cassiopeia.....	66
Figura 21: Skin - Cassiopeia helênica.....	66

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 MITO E JOGO: EIS UMA POESIA.....	18
1.1 Arquétipos: O jogo da inspiração.....	26
1.2 Os universos dentro dos jogos.....	33
2 AS METAMORFOSES DE MEDUSA.....	41
2.1 A beleza feminina: O simbolismo clássico.....	50
2.2 A monstruosidade: O arquétipo da Medusa.....	55
3 A ASCENSÃO DE CASSIOPEIA.....	60
3.1 A desconstrução da personagem: Não instigue uma víbora.....	68
3.2 Da inspiração à reinterpretação: O olhar da Medusa.....	73
CONCLUSÃO.....	84
REFERÊNCIAS.....	88

INTRODUÇÃO

“Toda poesia nasce do jogo”

Johan Huizinga, 2019

A Literatura é a manifestação da mente humana em seu estado mais criativo e profundo, em que a capacidade de traduzir pensamentos, sentimentos e percepções em palavras atinge seu ápice (Sutherland, 2013). A terminologia da palavra “literatura” está ligada ao ato de escrever a partir do conhecimento. Essa concepção abrange desde sua base elitista¹ e científica, até as noções de expressão artística, caracterizando-se como uma forma de arte não utilitária², porém criativa (Wellek; Warren, 1948). Dessa forma, a literatura inclui tanto as manifestações culturais mais básicas e populares, até as formas mais complexas e refinadas de produção escrita³. A natureza literária não se limita a épocas históricas, áreas geográficas ou comunidades específicas; pelo contrário, ela surge em todos os grupos humanos. Independentemente de quando ou onde estejam, os indivíduos sempre encontram formas de narrar suas histórias, comunicar suas emoções e ponderar sobre suas vivências por meio de registros textuais.

Na antiguidade clássica, a literatura desempenhava um papel fundamental como meio de registro e preservação de histórias e mitos que moldaram o imaginário coletivo das civilizações, em especial as civilizações ocidentais grega e romana. Os mitos, nesse contexto, são entendidos como relatos carregados de um significado profundo que conecta o humano ao divino (Eliade, 2009). Poemas épicos como *Ilíada* e *Odisseia* de Homero (850 a.C), *Teogonia* de Hesíodo (800 a.C), e tragédias como *Édipo Rei* de Sófocles (496 a. C), exemplificam a tradição greco-romana, ao abordar assuntos universais como heroísmo, destino e

¹Etimologicamente, devemos lembrar que a palavra “literatura” vem do latim *litteratura* (“escrita”, “gramática”, “ciência”), forjado a partir de *littera* (“letra”). No século XVI, a “literatura” designa, então, a “cultura” e, mais exatamente, a cultura do letrado, ou seja, a erudição. “Ter literatura” é possuir um saber, consequência natural de uma soma de leituras. Como a literatura supõe a afiliação a uma elite, a uma aristocracia do espírito, o termo acaba, por deslizamentos sucessivos, vindo a designar o “grupo das pessoas de letras”. Falar-se-á, por exemplo, dos “senhores da literatura” (Jouve, 2012, p. 29).

²“*ars gratia artis* - arte pela arte”.

³Chamarei de literatura, da maneira mais ampla possível, todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde o que chamamos de folclore, lenda, chiste, até as formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações (Candido, 2011, 176).

moralidade. A mitologia greco-romana não só apresentou uma visão das questões essenciais da vida humana, mas também fundamentou a literatura ocidental ao disponibilizar um repertório de símbolos e arquétipos. Estes mitos e tradições foram fundamentais na formação do pensamento e da cultura das sociedades antigas, e ainda exercem influência em diversas formas de expressões artísticas e narrativas modernas.

No âmbito contemporâneo, os jogos digitais emergem como uma força relevante na indústria do entretenimento, oferecendo experiências imersivas e interativas que transportam os jogadores para mundos imaginários repletos de personagens complexos e histórias envolventes, essenciais para a imersão e engajamento do público (Crawford, 1997). Dentro dos universos virtuais, os símbolos e arquétipos mitológicos desempenham um papel fundamental na construção das narrativas de mundos e personagens, fornecendo uma base sólida para criação de histórias que dialogam com narrativas clássicas. Esses conceitos são evidenciados em jogos como *The Legend of Zelda (1986)*⁴, *Horizon Zero Dawn (2017)*⁵ e *God of War (2018)*⁶, que incorporam elementos mitológicos na composição de suas tramas e personagens. A incorporação de metáforas e figuras míticas nos jogos digitais permite a criação de enredos que, além de capturar a atenção dos jogadores, possibilitam a exploração de temas individuais e universais sob a perspectiva da sociedade contemporânea. Nesse processo, histórias clássicas são revisitadas e reinterpretadas, adquirindo novas ressonâncias e significados à luz dos contextos e tecnologias atuais.

O mito presente na nossa realidade é usado como modelo inspirador para as mitologias criadas nos universos idealizados dentro dos jogos digitais. A forma poética ao qual o mito se manifesta, afastando-se dos padrões racionais humanos,

⁴ Em *The Legend of Zelda*, o protagonista Link é um clássico exemplo do Herói arquetípico, chamado para uma jornada épica de salvação. Ele embarca em uma missão para derrotar o malvado Ganon e salvar a princesa Zelda, desempenhando o papel de um jovem de origem humilde que enfrenta desafios colossais. Ele personifica coragem, sacrifício e a luta entre o bem e o mal, um arquétipo comum nas histórias mitológicas.

⁵ Em *Horizon Zero Dawn*, a protagonista Aloy é uma personagem que se encaixa no arquétipo da Exploradora, uma jovem caçadora em um mundo pós-apocalíptico. Ela também assume o papel de Salvadora, pois descobre a verdade sobre o mundo e luta para protegê-lo de ameaças tecnológicas. Aloy é uma figura independente, em busca de identidade e conhecimento, enquanto luta contra seus inimigos.

⁶ Em *God of War*, Kratos é um herói marcado por tragédias e arrependimentos, assumindo o arquétipo do Herói Relutante. Ele é um guerreiro poderoso, mas, nesta versão do jogo, tenta deixar para trás sua natureza violenta e brutal. Sua jornada é também uma busca por redenção, enquanto ensina seu filho, Atreus, a ser um guerreiro e a lidar com sua herança divina.

permite sua conexão com o caráter lúdico do jogo, evidenciando que mito e jogo estão intimamente relacionados (Huizinga, 2019). E de acordo com os estudos de Literatura Comparada de Sandra Nitrini (2021), este tocante abre espaço para o desenvolvimento de análises comparativas entre o objeto inspirador (mito) e a inspiração (universo dos jogos).

A relação entre objeto inspirador e inspiração na Literatura Comparada pode ser observada através dos estudos de intertextualidade (Nitrini, 2021; Guillén, 1993). A intertextualidade refere-se à maneira como os diversos tipos de textos literários se relacionam e fazem referência uns com os outros, seja de forma implícita ou explícita, influenciando-se mutuamente, sem serem diretamente relacionados com plágio. Nesse tocante, percebemos que essas influências podem tomar variadas formas, abrangendo desde citações diretas até alusões e remissões a elementos mitológicos e religiosos, entre outros.

Sob esta perspectiva, ao analisar as narrativas presentes no universo expandido do jogo *League of Legends*⁷, é possível observar que o mundo Runeterra, desenvolvido dentro do jogo, apresenta uma série de espaços geográficos, mitos, e personagens jogáveis e não jogáveis (secundários) próprios. Nesse contexto, alguns dos campeões⁸ disponíveis no jogo são inspirados em figuras mitológicas provenientes de diferentes sociedades. Ao catalogar campeões cuja narrativa seja baseada, primeiramente, em uma figura mitológica greco-romana, identificamos a personagem Cassiopeia, a qual é inspirada na figura de Medusa, uma das três górgonas. A princípio, é evidente que a construção da narrativa de Cassiopeia se apropria dos arquétipos que compõem o mito da Medusa, refletidos não apenas na sua aparência, mas também no enredo que a envolve. Considerando, então, a incorporação de elementos mitológicos na construção de narrativas literárias dentro dos universos dos jogos digitais, esta pesquisa se propõe a analisar como os arquétipos que constroem o mito da Medusa são reinterpretados na narrativa da personagem Cassiopeia de *League of Legends*.

A análise comparativa entre Medusa e Cassiopeia pode ajudar a desvendar como as mitologias continuam a exercer influência na construção de novas

⁷Um jogo eletrônico do gênero MOBA (multiplayer online battle arena) desenvolvido pela *Riot Games* em outubro de 2009.

⁸No jogo *League of Legends* (LoL) os campeões são personagens jogáveis que os jogadores controlam durante uma partida. Cada campeão possui uma identidade única em termos de design visual, história e mecânicas de jogo.

identidades e significados, usando os arquétipos arcaicos no desenvolvimento de arquétipos contemporâneos. Por fim, a relevância social desta pesquisa reside na crescente importância dos jogos digitais como veículo de expressão cultural e na influência que tais mídias podem exercer no imaginário coletivo. Explorando a forma como a mitologia é incorporada nos jogos, este estudo pode lançar luz sobre a interseção entre tradições culturais antigas e novas formas de narrativas interativas, contribuindo para uma apreciação profunda do patrimônio literário e seu papel na construção da identidade cultural.

Partindo do questionamento: Como a mitologia greco-romana, em especial os arquétipos, influencia a construção de narrativas nos jogos digitais? O objetivo geral desta pesquisa é buscar discutir o papel da mitologia greco-romana como uma fonte de inspiração central para o desenvolvimento de narrativas nos jogos digitais, destacando a maneira pela qual esses elementos são integrados e reinterpretados em contextos contemporâneos. Para o aprofundamento do estudo, os objetivos específicos se propõem a analisar os arquétipos associados à figura de Medusa na literatura clássica, em busca de compreender as nuances que conferem a essa figura seu *status* de ícone mitológico duradouro. Além disso, busca-se examinar a construção da personagem Cassiopeia no universo do jogo, abordando sua origem, desenvolvimento narrativo e forma como dialoga com a figura mitológica original, destacando as semelhanças e discrepâncias entre as personagens, explorando os traços essenciais que são preservados e reimaginados na adaptação do mito para o jogo.

Em termos metodológicos, esta pesquisa é de cunho bibliográfica analítica que, segundo Moreira e Caleffe (2006), parte do paradigma qualitativo-interpretativista, onde os materiais a serem analisados são obras literárias, dicionários, artigos científicos e textos digitais. Ademais, a pesquisa também está atrelado à ideia de função própria da pesquisa em literatura, conceituada por Durão (2020), que aborda uma metodologia postulada em bases de interpretação e aparato acadêmico que propõem uma dinâmica interdisciplinar.

No primeiro capítulo, serão discutidos os conceitos de mito (Eliade, 2019; Vernant, 2009; Grimal, 1999; 2005; 2009) e jogo (Huizinga, 2019; Caillois, 1990; Retondar, 2013), enfatizando seus papéis integrados à vida cotidiana e às tradições sociais que moldaram as identidades culturais e artísticas das civilizações através do tempo. Além disso, o conceito de arquétipos e sua relação com a mitologia, a

psicologia e a cultura será explorado, com enfoque na discussão central de como os arquétipos, definidos como padrões universais e atemporais, estão presentes no inconsciente coletivo e se manifestam através de mitos e símbolos em diversas culturas (Jung, 1964; 2002; Jung; 2020; Brandão, 1986; Campbell, 1997; Stein, 2006; Bolen, 1990). Também será discutida, de forma introdutória, a importância e a evolução dos jogos, com atenção especial aos jogos digitais (Crawford, 1970; Barboza e Silva, 2014; Gouveia, 2010), destacando como os jogos constituem uma parte essencial da existência humana, promovendo interações em ambientes que se distanciam da realidade e envolvem seus jogadores.

No segundo capítulo, a figura mitológica da Medusa será apresentada, seguida de uma análise de sua representação ao longo tempo na literatura e na arte clássica (Hesíodo, 1988; 2006; Ovídio, 2017; Apollodoro, 1997; Nogueira, 2018; Riordan, 2014). A investigação se centrará na interpretação e reinterpretação da Medusa em diferentes contextos culturais, com ênfase especial no simbolismo associado a sua transformação, degradação moral e física. Ademais, Serão analisados os arquétipos do belo (Wolf, 1992; Robles, 2019; Suassuna, 2012) e do monstruoso (Cohen, 2000; Nazário, 1998), explorando a representação da beleza feminina e a construção do “monstro” feminino na cultura patriarcal, destacando como a beleza é idealizada e utilizada como instrumento de controle e opressão (Beauvoir 1970; Hilgert, 2020; Foucault, 2001).

O terceiro capítulo dedica-se à análise da personagem Cassiopeia, destacando sua origem e transformação física e psicológica após ser amaldiçoada (Games, 2010; 2020; Heide, 2010). Também será explorada a desconstrução da personagem, analisando como ela se adapta à sua nova condição e transforma sua maldição em uma ferramenta de poder, reinterpretando, assim, o arquétipo da Medusa. Ademais, as figuras de Medusa e Cassiopeia são comparadas, abordando suas semelhanças e discrepâncias, destacando a complexa relação entre poder, sexualidade, submissão e empoderamento feminino (Bataille, 1987; Federaci, 2017; Bowers, 1990). Por fim, serão apresentadas as considerações finais.

1 MITO E JOGO: EIS UMA POESIA

*“Seja qual for a forma sob a qual chegue até nós, o mito é sempre poesia”
Johan Huizinga, 2019.*

O mito, em sua definição contemporânea mencionada em Eliade (2019), é tratado como uma narrativa ficcional, que existe para justificar uma base de crenças folclóricas advindas das culturas mais antigas. Todavia, quando nos desprendemos dos conceitos modernos e voltamos nossa perspectiva para os povos mais arcaicos existentes, temos um conceito totalmente diferente daquele que conhecemos, o conceito do “mito vivo”.

Os estudos de Eliade (2019, p. 6) têm o propósito de evidenciar “as sociedades onde o mito é vivo no sentido de que fornece os modelos para a conduta humana, conferindo, por isso mesmo, significação e valor à existência”, manifestando a relevância do mito em sociedades onde ele não é apenas uma narrativa ancestral, mas um elemento vivo que molda e orienta a cultura humana. Nessas sociedades, o mito desempenha um papel fundamental nos padrões de comportamento a serem seguidos nos aspectos individuais e coletivos, assim como, evocando na sociedade a compreensão daquilo que é sagrado. Tal compreensão, observada por Vernant (2009), mostra que a sociedade grega arcaica e suas tradições religiosas permitiram moldar suas vivências de acordo com o sagrado. Segundo o autor, a tradição grega não apenas integrava elementos religiosos, mas também diversos aspectos essenciais da civilização, firmando uma identidade cultural única. Ele afirma que essa tradição

mergulha suas raízes numa tradição que engloba a seu lado, intimamente mesclados a ela, todos os outros elementos constitutivos da civilização helênica, tudo aquilo que dá à Grécia das cidades-Estado sua fisionomia própria, desde a língua, a gestualidade, as maneiras de viver e as regras da vida coletiva (Vernant, 2009, p.13).

Sendo assim, o mito pode ser considerado um artifício para compreender atos histórico-religiosos, desempenhando uma função fundamental na moldagem das vivências gregas em íntima relação ao divino, influenciando os elementos constitutivos da civilização helênica e não podendo ser dissociada da compreensão

mais ampla da cultura e da sociedade. Vernant (2009, p.14) ressalta que “rejeitar esse fundo de crenças comuns seria, da mesma maneira que deixar de falar grego e deixar de viver ao modo grego, deixar de ser si mesmo”, evidenciando a profunda imersão do mito na cosmovisão e na identidade dos gregos, revelando-se nos pensamentos, na linguagem e nas práticas sociais. Dessa forma, reafirma a magnitude do mito não apenas como narrativas fantásticas ou simbólicas, mas como componente essencial na vida cultural e social da Grécia Antiga.

À vista disso, uma apreciação do mito como um artefato sacro oferece uma imersão não apenas no panteão divino e nas narrativas heroicas, mas também em uma compreensão abrangente das crenças, valores e práticas que caracterizavam a sociedade grega. Essa perspectiva possibilita uma interpretação multifacetada da literatura mitológica e sua submissão a extensos processos de reinterpretação ao longo dos séculos.

Eliade (2019) define o mito como uma realidade, atrelada à cultura de forma complexa e ligada ao sagrado, que transporta os acontecimentos a um período primórdio e singular:

o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja como uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser (Eliade, 2019, p. 9).

Os mitos se apresentam, portanto, como narrativas que mostram a origem e criação de diversas manifestações da realidade e como elas moldaram a existência de tudo o que é vivo, tal como o mundo e o homem, deixando para a sociedade os moldes necessários para agir e sobreviver. A concepção do mito como narrativa, enfatiza sua importância como veículo para compreensão das origens e dos fundamentos da realidade concebida pelos povos arcaicos. Ademais, o mito se apresenta como uma expressão cultural profundamente enraizada na tentativa humana de dar significado ao mundo e as suas origens.

Huizinga (2019), em seu trabalho *Homo Ludens*, conceitua os mitos como narrativas que vão além dos processos racionais humanos. O autor argumenta que

trabalhando com imagens e a ajuda da imaginação, o mito narra uma série de coisas que se supõe terem sucedido em épocas primevas. Pode revestir-se do mais sagrado e profundo significado. Pode ser que consiga exprimir relações que jamais poderiam ser descritas mediante um processo racional (Huizinga, 2019, p.169).

Esta sugestão destaca a propensão do mito em transmitir conhecimento e compreensão intuitiva, muitas vezes não plenamente articulada por meio de argumentos lógicos. Tal característica ressalta a importância do mito não apenas como uma forma de entretenimento literário e histórico, mas também como uma ferramenta para explorar aspectos da existência humana que ultrapassam os limites da razão, chegando assim, aos planos etéreos, uma esfera imaterial, abstrata, relacionada à intuição, à espiritualidade ou questões existenciais que fogem ao pensamento racional.

O mito, caracterizado na construção poética lúdica e atrelado à cultura, se torna um reflexo das crenças e tradições de uma sociedade. Pierre Grimal (2009, p. 13) alega que “o mito não é uma realidade independente, mas que evolui com as condições históricas e étnicas, às vezes conservando testemunhos imprevistos de situações que de outra forma seriam esquecidas”, manifestando o entendimento que as narrativas míticas não são apenas atemporais, refletindo as circunstâncias históricas e tradicionais de um povo. Em concordância, Vernant (2009) afirma que

essas narrativas, esses *mýthoi*, tanto mais familiares quanto foram escutados ao mesmo tempo que se aprendia a falar, contribuem para moldar o quadro mental em que os gregos são muito naturalmente levados a imaginar o divino, a situá-lo, a pensá-lo (Vernant, 2009, p. 15).

Os mitos são a linguagem primordial através da qual os gregos exploram e dão significação ao mundo ao seu redor, situando e personificando o divino em formas humanas e celestiais que ressoam profundamente na experiência coletiva, tal como os elementos dinâmicos e da psiquê humana, refletindo uma busca contínua pela compreensão do desconhecido e do transcendental. Os modelos divinos e heroicos fornecem um arcabouço para entender o mundo e suas complexidades. Ao tecer tais modelos, o mito contribui para coesão social, fornecendo uma base comum de referência e identidade compartilhada, criando um senso de pertencimento e solidariedade entre os membros de uma comunidade.

Ademais, Huizinga destaca a natureza transcendente e lúdica da expressão poética dentro do contexto mitológico:

se a seriedade só pudesse ser concebida nos termos da vida real, a poesia jamais poderia elevar-se ao nível da seriedade. Ela está para além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criação, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso (Huizinga, 2019, p. 157).

Demonstrando sua capacidade irrestrita pela seriedade da vida cotidiana, a poesia mitológica habita um espaço lúdico, onde as fronteiras entre a realidade e a fantasia se dissolvem e onde a verdade é expressa por meio de metáforas e símbolos carregados de significado. Huizinga (2019) ainda afirma que

no mito vivo não existe distinção entre jogo e seriedade. Só quando o mito se torna mitologia, ou seja, literatura, transmitida como uma forma tradicional por uma cultura que se separou da imaginação primitiva, poderá então ser aplicada ao mito a distinção entre o jogo e a seriedade, e isso em seu detrimento (Huizinga, 2019, p. 170).

Com isso, as narrativas míticas são experimentadas de uma maneira que transcendem a dicotomia entre entretenimento e seriedade. Elas são vivenciadas como uma fusão harmoniosa de elementos lúdicos e significativos, que refletem a totalidade da experiência humana. A fusão entre jogo e seriedade, no mito vivo, reflete a profunda imersão dos participantes na narrativa mítica, onde as fronteiras entre realidade e ficção se tornam indistintas. Nessa conjuntura, o mito não é apenas uma história para ser consumida passivamente, mas sim uma experiência participativa que envolve emoções profundas, reflexões e, às vezes, até mesmo ações ritualísticas.

No contexto da sociedade Romana, Grimal (1999, p. 262) descreve que

os jogos romanos, em sua essência, são eventos religiosos. Eles representam um rito necessário para manter as boas relações desejadas entre a cidade e os deuses; esse caráter primitivo nunca será esquecido e, até muito tarde, o costume era assistir às lutas no anfiteatro ou às corridas no circo com a cabeça descoberta, da mesma forma que se assistia aos sacrifícios.⁹

⁹“Los juegos romanos, en su esencia, son actos religiosos. Representan un rito necesario para mantener las buenas relaciones deseadas entre la ciudad y los dioses; este carácter primitivo no será olvidado jamás, y hasta muy adelante, la costumbre impuso que se asistiese con la cabeza

Em outras palavras, a ligação entre os rituais, os jogos e os mitos na Roma Antiga refletem a maneira como os romanos integravam sua compreensão do mundo divino. Os *ludi*, ou *ludus*, é a representação da complexidade composta na sociedade, que fazia parte de um sistema religioso complexo, que buscava garantir a benevolência dos deuses, assim como o bem-estar da comunidade. Os rituais transmitiam valores culturais, normas sociais e tradições religiosas de uma geração para outra.

Considerando a distinção entre o mito vivo e mitologia, a importância em preservar a vitalidade e a autenticidade das narrativas míticas é desafiada a integrar o jogo e a seriedade em uma compreensão única do mundo. A mitologia pode correr o risco de se tornar desvinculada de sua fonte original de significado e poder. Não obstante, ao vincular a transmissão do conhecimento ou crenças às narrativas mitológicas, a estruturação cuidadosa da linguagem, a manipulação do significado e a criação de imagens vívidas e evocativas aumentam o impacto emocional e a ressonância simbólica dessas narrativas.

Huizinga aponta que

a ordenação rítmica ou simétrica da linguagem, a acentuação eficaz pela rima ou pela assonância, o disfarce deliberado do sentido, a construção sutil e artificial das frases, tudo isso poderia consistir em outras tantas manifestações do espírito lúdico. (HUIZINGA, 2019, p. 173)

Isto posto, como um jogo desafia os participantes a interagirem com suas regras e estrutura, a mitologia convida os ouvintes ou leitores a se envolverem com sua linguagem e simbolismo de maneira que estimulem a imaginação e a reflexão. Essa perspectiva amplia a compreensão das narrativas mitológicas como uma forma de expressão cultural, artística, que vai além da simples transmissão de informações, apreciando a complexidade e a riqueza estética presentes nos aspectos lúdicos da linguagem. Quando observamos a mitologia como um artifício poético, ligado à produção textual, podemos captar que através dessa literatura as essências dos arquétipos são revelados em sua profundidade. Essa transposição dos mitos para a literatura não apenas preserva as narrativas ancestrais, mas

descubiéta a los combates del anfiteatro o a las carreras del circo, como se asistía a los sacrificios.” Todas as traduções de Grimal (1999) são de nossa responsabilidade.

também revitaliza, proporcionando um terreno fértil para a exploração de temas como a jornada do herói, o confronto com o desconhecido e a busca por significado.

O jogo, no que concerne ao seu conceito, é inato à vida humana e não humana. Segundo Huizinga (2019, p. 5) “encontramos o jogo na cultura como elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual”. A relação dos seres vivos com o jogo acontece em maneira de motivação instintiva à necessidade da ação, da prática, da movimentação, ao uso da lógica, à necessidade de estar vivo e em um meio dinâmico, social ou não. Enfatizando aquilo que o acompanha e marca a cultura ao longo do tempo, sugere-se que o jogo desempenha um papel significativo na configuração e na expressão das culturas humanas. Ele não é apenas uma atividade periférica ou secundária, mas sim um componente central e dinâmico da vida cultural, influenciando e sendo influenciado por aspectos da sociedade, como religião, arte, política e economia.

Huizinga (2019) conceitua o jogo como

uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (HUIZINGA, 2019, p. 173).

Tal definição permite entender que, enquanto estamos dentro dos ambientes em que o jogo se desenrola, desprendidos dos conceitos unicamente relacionados ao plano físico, somos transportados para um estado de contemplação, de júbilo, que conecta o jogador a seus instintos inatos, tornando-se etéreo e em sua relação mais íntima com o mito vivo. Isso faz com que o ser humano crie a sua própria realidade, desenvolva suas próprias habilidades e conquiste os seus objetivos dentro daquele espaço lúdico.

Caillois (1990, p. 9) define que “a palavra jogo evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte”. Tais conotações abrangem uma variedade de significados, ressaltando a natureza plural dos jogos, exigindo diferentes níveis de destreza e competência por parte dos seus praticantes.

Ademais, a referência à contribuição do jogo para uma atmosfera de descontração ou diversão ressalta o papel social e emocional que os jogos desempenham. Não sendo apenas atividades isoladas, mas contribuindo como catalisadores para interações sociais positivas, promovendo a coesão e o entretenimento, permitindo que os jogadores escapem temporariamente dos processos e preocupações do cotidiano.

Ainda de acordo com Caillois (1990, p.10), “o termo jogo designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou ao funcionamento de um conjunto complexo”; tal afirmação indica que o ato de jogar é um fenômeno cultural que atua como um reflexo social, convertendo-se como uma ferramenta exploratória que simula desde normas, aspirações e fobias, até temas complexos como política, economia e questões identitárias.

Tradicionalmente, assimilamos o jogo como uma atividade recreativa, com regras próprias, objetivos claros e seus praticantes se envolvem de maneira voluntária. Essa definição pode ser aplicada em vários contextos, desde esportes, jogos infantis e *videogames*. Jeferson Retondar (2013, p. 9) comenta que “o jogo é antes de tudo uma atividade, isto é, uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, sob o pano de fundo do universo imaginário, balizado por regras”. Nesse contexto, ao descrever o jogo como uma ação pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, Retondar (2013) sugere o ato de “jogar” como algo intrinsecamente valioso e gratificante, que dispõe aos participantes uma experiência significativa e satisfatória, fornecendo um terreno fértil para a exploração, a estratégia e a improvisação dentro de um ambiente seguro e controlado.

O ambiente que o jogo oferece é um refúgio de tudo o que é racional. Os jogadores podem se envolver em atividades simuladas onde as interações podem ocorrer de formas diferentes do que ocorrem na realidade. Huizinga (2019, p. 15) afirma que

no interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade. Somos e fazemos coisas diferentes. Essa supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifestada no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos.

Tais jogos estabelecem um espaço de liberdade e criatividade, onde as fronteiras entre ficção, cotidiano e sagrado podem se fundir e se desfazer, o que nos leva a entender que o ato de jogar supera as barreiras do mundo real, permitindo a expressão de identidades e comportamentos que, de outra forma, seriam reprimidos ou ignorados. Assim como no mundo infantil, onde nos deparamos com a entrega total ao imaginário, e nos rituais, que observamos as expressões cosmogônicas, o jogo cria um espaço especial e livre onde se permite uma fuga da realidade. Desse modo, Retondar (2013, p. 82) destaca que “a ideia de evasão da vida real como fuga, como mecanismo compensador de uma realidade estressante, brutalizante e entediante, é um dos argumentos muito fortes que justificam a importância do jogo na vida das pessoas”, evidenciando que, apesar de que ser humano necessite de trocas sociais para se manter vivo, o escape do mundo real é necessário.

Sendo assim, o jogo como alívio temporário, tal qual a poesia, é essencial para o desprendimento das restrições e expectativas da vida real, podendo oferecer oportunidades de conexões sociais, aprendizado, crescimento pessoal e auto expressão. Huizinga (2019, p. 160) aponta que “em sua função original de feitor de culturas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo - jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento”, evocando que a relação íntima entre poesia e jogo oferece terreno fértil para atividades sagradas e transcendentais, destacando riqueza e complexidade de expressões humanas e simbólicas.

Mafra (2010, p. 38), destaca, segundo as teorias simbolistas, que “o homem busca modelos significativos para o que deseja expressar”. Esta afirmação ressalta a importância de encontrar formas simbólicas que permitam a comunicação de experiências profundas e significativas. No contexto da mitopoética, o mito emerge como um elemento fundamental de expressão, e o jogo constrói espaços simbólicos onde tais narrativas são exploradas. Estes espaços são concebidos como cenários ficcionais controlados, intimamente ligados ao cotidiano dos participantes, nos quais eles se engajam em interações que vão além do simples entretenimento. O jogo, ao mesmo tempo que oferece um ambiente estruturado, permite uma imersão profunda nos arquétipos mitológicos e nos elementos lúdicos presentes. Dessa forma, os jogadores não apenas experimentam histórias e personagens, mas também refletem sobre questões amplas da condição humana, enriquecendo sua compreensão e suas conexões culturais dessas práticas simbólicas e narrativas.

1.1 Arquétipos: O jogo da inspiração

A linguagem simbólica do mito transparece, em seu âmago, uma expressão profunda do mundo e da realidade. Junito Brandão (1986, p. 37) conceitua que

arquétipo, do grego *arkhétypos*, etimologicamente, significa modelo primitivo, ideias inatas. [...] No mito, esses conteúdos remontam a uma tradição, cujas exigências espirituais são semelhantes às que se observam entre culturas primitivas ainda existentes.

Sendo assim, é entendido que os arquétipos manifestam padrões universais que excedem fronteiras culturais e temporais, implantando imagens e símbolos no inconsciente coletivo dos indivíduos. Segundo Carl Jung (2002, p. 16),

“Archetypus” é uma perífrase explicativa do εἶδος platônico. Para aquilo que nos ocupa, a denominação é precisa e de grande ajuda, pois nos diz que, no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos remotos.

Dessa forma, os arquétipos são evidenciados como padrões de natureza atemporal e transcultural, sugerindo sua existência pré-humana. Assim, esses modelos permeiam as histórias, mitos e símbolos de todas as culturas, conectando-os de modo inconsciente, como instintos psíquicos, que orientam o comportamento, pensamento e sentimento humano. No contexto mitológico, tais modelos evidenciam a necessidade de conexão com o inconsciente coletivo para que a interpretação subjetiva das narrativas seja alcançada. Uma vez que, embora os símbolos estejam separados por vastas distâncias geográficas e períodos históricos, compartilham herança comum de experiências.

Carl Jung (1964), em uma explanação sobre a função dos símbolos, destaca que os símbolos naturais

são derivados dos conteúdos inconscientes da psique e, portanto, representam um número imenso de variações das imagens arquetípicas essenciais. Em alguns casos pode-se chegar às suas origens arcaicas - isto é, a ideias e imagens que vamos encontrar nos mais antigos registros e nas mais primitivas sociedades (JUNG, 1964, p. 93).

O vasto reservatório de imagens, símbolos e ideias contidas na psique, moldam a percepção e o entendimento acerca do mundo. Estas imagens são elementos imprescindíveis que permeiam a experiência humana e em todas as suas manifestações. Cada cultura, período histórico e indivíduo pode reinterpretar os arquétipos de maneira única, moldando-os de acordo com suas próprias crenças e contextos. No entanto, por mais variadas que sejam expressões, é possível traçar origens comuns, remontando a ideias e imagens encontradas em registros antigos e sociedades primitivas. Essas origens arcaicas revelam a profundidade universal dos arquétipos, mostrando que, embora possam se manifestar de maneiras distintas, suas raízes permanecem firmemente plantadas nas experiências fundamentais da condição humana.

Ademais, Jung (1964, p. 96) salienta que

aqueles que não percebem o tom de sensibilidade especial do arquétipo vão encontrar-se apenas com um amontoado de conceitos mitológicos que podem evidentemente ser juntados para provar que todas as coisas, afinal, têm alguma significação - ou nenhuma. [...] Os arquétipos só adquirem expressão quando se tenta descobrir, pacientemente, porque e de que maneira eles têm significação para determinado indivíduo.

Dessa maneira, a compreensão dos arquétipos requer uma abordagem sensível e elaborada, levando em consideração a subjetividade individual, ajustando-a aos conhecimentos, traumas, desejos e aspirações íntimas. Ao interpretarmos as histórias mitológicas, é necessário decodificar os símbolos por meio de um envolvimento íntimo com a psique, é apenas nesses processos de autoconhecimento que os modelos arquetípicos se manifestam.

Os arquétipos personificados apresentam uma série de imagens típicas que podem emergir no inconsciente humano, exemplos claros podem ser observados em figuras como *o herói, a mãe, o pai e a criança*. De acordo com Emma Jung (2020), duas principais figuras se sobressaem na psique de cada indivíduo, caracterizando-se por uma polaridade de gênero, uma feminina e outra masculina.

O *animus* representa o masculino dentro da psique feminina e

[...] surge personificado em sonhos e fantasias sobre tudo na forma de um homem real: como pai, amante, irmão, professor, Juiz, sábio, como mago, artista, filósofo, erudito, engenheiro, monge, sobretudo jesuíta, ou como um comerciante, piloto, motorista etc., em suma,

inteiramente como um homem caracterizado de alguma maneira por capacidades espirituais ou por outras qualidades masculinas. (JUNG, 2020, p. 49)

Ou seja, o animus é personificado por características como racionalidade, assertividade e agressão, tradicionalmente associadas aos homens. Pode ser positivo, a maneira em que fornece aspectos de discernimento e criatividade, e negativo, quando se manifesta de forma descontrolada, levando a atitudes extremas e conflitos internos.

A *anima*, “sendo o feminino no homem, possui justamente essa receptividade e falta de preconceito em relação ao irracional, e por essa razão ela é qualificada de mensageira entre inconsciente e a consciência” (JUNG, 2020, p. 83). Dessa forma, caracteriza-se como um ser natural, que se manifesta como uma projeção da mulher real idealizada pelo homem. A personificação feminina se reflete em figuras como a mãe, a sábia, a bruxa, a deusa, entre outras, carregando aspectos como intuição, emoção, nutrição, proteção e transformação.

Com isso, a análise dos elementos arquetípos, conceituados por Carl Jung (2002) e Junito Brandão (1986), propõe o entendimento sobre a herança ancestral presente no inconsciente coletivo que permite a compreensão da psique humana através de símbolos. Quando conectados às narrativas mitológicas, a personificação dos arquetípos promove a criação de figuras como o *herói* e a *deusa*, e que desempenham papéis fundamentais em relação aos limites de coragem e poder físico, bem como a sabedoria e poder divino.

De acordo com Joseph Campbell (1997, p.9), “a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás”. Essa afirmação nos leva a entender que o simbolismo presente nos rituais sagrados são, em essência, compartilhados no inconsciente humano, funcionando como mapas para psique. As narrativas mitológicas criam arquetípos que ajudam os indivíduos a se conectar, entender e superar desafios padrões e universais de comportamento e pensamento.

Murray Stein (2006, p. 86), em seu livro *Jung: O mapa da alma*, destaca que “Jung descreveu em linhas gerais a constelação do mito do herói e atribuiu ao herói o papel de criador da consciência”. Tal afirmação ressalta que o herói é uma figura arquetípica central que simboliza a jornada de individualização, onde o indivíduo

enfrenta desafios e desenvolve sua consciência. A jornada do herói não é apenas uma aventura externa, mas um processo interno de transformação e integração das partes inconscientes da psique, que contribuem para a expansão da consciência coletiva. Stein (2006, p. 86) afirma que

o herói é um padrão humano básico — igualmente característico tanto de mulheres quanto de homens — que exige o sacrifício da “mãe”, significando uma atitude infantil passiva, e que assume as responsabilidades da vida e enfrenta a realidade de um modo adulto. O arquétipo do herói exige o abandono desse pensamento fantasioso infantil e insiste em que se aceite a realidade de um modo ativo.

Tal assertiva caracteriza o herói como um padrão fundamental que simboliza a transição entre a infância e a maturidade. A “mãe” é uma metáfora para o estado de dependência e necessidade de proteção. O herói abandona pensamentos fantasiosos e imaturos, aceitando a realidade com coragem e determinação. O arquétipo do herói exige uma aceitação ativa da vida, na qual o indivíduo assume o controle de seu destino, parte para uma jornada ou missão, enfrenta desafios, e promove seu crescimento pessoal e a autorrealização e, por fim, retorna transformado, trazendo um benefício ou conhecimento para a sua comunidade.

Em concordância com Stein (2006), Campbell (1997, p. 18) destaca que

o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno, que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. O herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.

Dessa forma, o autor descreve a estrutura clássica da jornada do herói como uma cerimônia que indica a transição de uma fase da vida para a outra, marcando-a como um ritual de passagem. Tal estrutura, é vista como base de muitas narrativas mitológicas e não-mitológicas, assim como também oferece uma metáfora poderosa para jornadas pessoais de transformação para uma pessoa comum. Por exemplo, na *Eneida*¹⁰, Eneias realiza uma descida ao Hades com o propósito de encontrar seu pai, em um processo conhecido como catábasis. Após retornar dessa jornada, ele adquire a postura de herói, fundamentada no conhecimento obtido durante essa

¹⁰ Poema épico escrito pelo poeta romano Virgílio no século I a.C.

experiência. De modo semelhante, Hércules¹¹ completa os 12 trabalhos que lhe são impostos para consolidar-se como herói. As marcas da transição, de pessoa comum para herói, são essenciais para a construção da narrativa de um personagem, por outro lado, antes da transição é necessário uma criação primordial, que envolve o surgimento de um cenário, um contexto ou uma origem que define quem o personagem é antes do início de sua jornada.

O arquétipo da deusa, ilustrando as energias fundamentais, como a criação, a nutrição e a transformação, nos ajuda a entender a base inicial que oferece um plano de fundo que permite ao público compreender melhor a profundidade de um personagem e as razões por trás da jornada do herói. A reflexão acerca do arquétipo da deusa nos leva a entender os conceitos de existência, em especial, a feminina. Abrão (2016, p. 35) apresenta o conceito de Deusa Mãe a partir das primeiras civilizações, uma vez que

naquele período da história humana (200.000 a.C.), as pessoas não sabiam que a gravidez resultava dos atos sexuais. Imaginavam que a gestação fosse produzida pela mulher quando em contato com as divindades que controlavam o vento e o fluxo da água dos rios. Por esse motivo a mulher era considerada um ser mágico, quase divino, capaz de gerar outros seres.

Nesse contexto, as mulheres eram vistas como divindades, uma vez que a fertilidade feminina e a capacidade de procriação refletiam processos da natureza, tal como a fertilidade da terra e ao crescimento de plantas. Essa perspectiva demonstra como o papel feminino, desde os primórdios, tem elo sólido com a perpetuação da vida e a conexão com as forças espirituais ou sagradas. A deificação das mulheres nas sociedades matrilineares refletia uma profunda reverência ao poder feminino de gerar e nutrir, aspectos fundamentais para a sustentação de uma comunidade. No entanto, isso não implica que o sistema de liderança dessas sociedades fosse inteiramente feminino. Merlin Stone (2022, p. 63), em seu livro *Quando Deus era mulher*, esclarece que a “descendência matrilinear não significa matriarcado, que é definido como mulheres no poder”. A descendência matrilinear refere-se a um sistema de linhagem onde a herança e a identidade familiar são transmitidas através da linhagem materna, evidenciando a importância

¹¹ O mito dos 12 trabalhos de Hércules pode ser encontrado em: “A biblioteca de Pseudo-Apolodoro, escrito em I ou II d.C.” e em “As Metamorfoses do poeta romano Ovídio, escrito entre 2 e 8 d.C.”

da mulher na estrutura social, mesmo que ela não exerça o domínio sobre a sociedade.

Bolen (1990, p. 24) afirma que

os mitos e os contos de fadas são expressões de arquétipos, como também muitas imagens e temas de sonhos. A presença de padrões arquétipos comuns em todos os povos constata as semelhanças nas mitologias de muitas culturas diferentes. Como padrões preexistentes, eles influenciam o modo como nós nos comportamos e como reagimos aos outros.

Com isso, retornamos à ideia da ativação do arquétipo no subconsciente humano de forma coletiva, uma vez que influencia não apenas a compreensão do mundo, nossa interação com o pessoal e o coletivo, mas também oferece uma lente que permite explorar a natureza humana e sua expressão cultural.

Bolen (1990) apresenta três categorias para o arquétipo da deusa: a virgem, a vulnerável e a transformativa. A autora fundamenta suas categorias nas representações das deusas do panteão grego, interpretando suas características através das narrativas mitológicas que descrevem suas atitudes e atributos. Essas categorias proporcionam uma estrutura analítica para compreender como diferentes aspectos do arquétipo da deusa são simbolizados e expressos através dos papéis associados às divindades femininas dentro de contextos culturais patriarcais.

A primeira categoria apontada por Bolen (1990) é a das deusas virgens que “representam a qualidade de independência e autossuficiência das mulheres [...] Os afetos emocionais não as desviavam daquilo que consideravam importante” (Bolen, 1990, p. 25). Este arquétipo destaca a individualidade e a autonomia feminina, sendo exemplificado pelas figuras de Ártemis, deusa da caça, da natureza selvagem e do casamento; e Atena, a deusa da sabedoria, da estratégia e da justiça.

O segundo grupo equivale às deusas vulneráveis, caracterizadas por Hera, deusa do casamento e da família; Deméter, deusa da agricultura e da fertilidade; e Perséfone, deusa das vegetações e da primavera, “representavam os papéis tradicionais de esposa, mãe e filha” (Bolen, 1990, p. 25). Nesse caso, as deusas representam extremos diferentes dentro da mesma categoria, uma vez que, simbolizam a proteção, o vínculo afetivo e a sensibilidade, também simbolizam a violação do corpo, a privação da liberdade e o sofrimento.

O último grupo apresenta a deusa transformativa, que é representada por Afrodite, a deusa do amor e da beleza, que “produziu amor e beleza, atração erótica, sensualidade, sexualidade e vida nova” (Bolen, 1990, p. 26). O simbolismo presente nessa categoria representa a possibilidade de liberdade e expressão da sexualidade feminina, assim como a habilidade de buscar o prazer, a paixão e a renovação emocional e espiritual.

As categorias compõem o arquétipo da deusa e oferecem uma reflexão profunda sobre as complexidades universais da experiência feminina. Os temas explorados apresentam padrões simbólicos que elucidam dinâmicas internas da psique humana, do mesmo modo em que destacam os desafios enfrentados por indivíduos que buscam por autoconhecimento. Além disso, o simbolismo subjacente ao arquétipo da deusa lança luz sobre questões de identidade, poder, relacionamentos e transformações que permeiam as narrativas femininas ao longo da história e em diversas culturas.

Outro aspecto forte relacionado aos arquétipos advindos de narrativas mitológicas é o arquétipo da monstruosidade, que representa a presença de aspectos sombrios e reprimidos da psique. Segundo Jeffrey Cohen (2000, p. 26-27),

o monstro nasce nessas encruzilhadas metafóricas, como a corporificação de um certo momento cultural — de uma época, de um sentimento e de um lugar. O corpo do monstro incorpora — de modo bastante literal — medo, desejo, ansiedade e fantasia (ataráxica ou incendiária), dando-lhes uma vida e uma estranha independência. O corpo monstruoso é pura cultura.

Isso ressalta a natureza simbólica e cultural do conceito monstruoso, não sendo apenas uma criatura imaginária, mas uma expressão tangível dos medos, desejos, ansiedades e fantasias de uma determinada época. O monstro serve como um espelho de uma sociedade, se tornando um veículo no qual uma cultura pode examinar e processar suas próprias vulnerabilidades e tabus. Por meio do corpo monstruoso, medos coletivos são externalizados e materializados, permitindo uma forma de catarse e compreensão.

Na construção de universos de jogos digitais, os arquétipos desempenham um papel fundamental como ferramentas de identificação e conexão para os jogadores. A utilização de arquétipos, tais como o herói, o vilão, a bruxa e a deusa, oferecem significados e conotações amplamente reconhecidos, que despertam

curiosidade e promovem o engajamento emocional dos jogadores com o universo do jogo. A seguir, serão abordadas a importância e a funcionalidade dos universos dentro dos jogos digitais, apresentando o jogo *League of Legends* e de seu universo, no qual um de seus personagens será explorado neste estudo.

1.2 Os universos dentro dos jogos

Os jogos, segundo Chris Crawford (1997, p. 6) “são uma parte fundamental da existência humana”¹², uma vez que promovem a interação do jogador com um ambiente desprendido da realidade e, muitas vezes, fazendo-o interagir com outras pessoas. Crawford (1997) cataloga os jogos em cinco classificações distintas: os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, os esportes, as brincadeiras infantis e os jogos de computador. Em relação a este último, desde a década de 1970, progressos tecnológicos significativos têm propiciado a evolução contínua dos consoles e dos videogames, incluindo sistemas emblemáticos como o ATARI (1971)¹³ e jogos pioneiros como o *Spacewar* (1962)¹⁴. Esses avanços têm contribuído para a sofisticação crescente da jogabilidade e das narrativas presentes nesse meio, resultando em experiências imersivas para os jogadores.

A utilização de tecnologias sofisticadas na criação dos jogos eletrônicos evidencia a complexidade envolvida em seu desenvolvimento e ampla gama de habilidades e conhecimentos necessários para a sua produção. Barboza e Silva (2014, p. 5) salientam que

engenheiros, laboratórios e instalações militares não criavam os jogos apenas por diversão. Esses games eram desenvolvidos utilizando as tecnologias e as técnicas de computação mais sofisticadas que eles tinham à disposição e utilizados para vários fins. Hoje, as pessoas se divertem jogando videogames de últimas

¹² “Games are a fundamental part of human existence”. Todas as traduções de Crawford (1997) são de nossa responsabilidade.

¹³ Um dos primeiros consoles domésticos de sucesso, conhecido por popularizar os jogos em casa. Ele trouxe gráficos coloridos e a capacidade de trocar cartuchos, permitindo aos jogadores experimentar diversos jogos em um único console.

¹⁴ Spacewar é um dos primeiros jogos de computador da história, foi amplamente considerado um marco na história dos videogames, servindo de inspiração para muitas das primeiras experiências com jogos eletrônicos e, eventualmente, para o desenvolvimento da indústria de videogames. Sua jogabilidade consistia em um combate espacial, no qual dois jogadores controlavam naves estelares que lutavam em um ambiente no espaço sideral. O jogo acontecia em uma tela que simulava o espaço, com estrelas ao fundo e um grande sol no centro da tela.

gerações, com reconhecimento de gestos e movimentos corporais, e não fazem ideia do número de profissionais envolvidos e a tecnologia aplicada na produção de um novo game.

Nos jogos digitais, os gráficos são cada vez mais realistas e ressaltam o envolvimento artístico em seu desenvolvimento. Os ambientes fictícios são compostos por elementos como cenários, personagens e histórias, que juntos, formam um mundo coerente e interativo. Gouveia (2010, p. 47) explica que “os jogos digitais têm o potencial de desenvolver ficções e narrativas lúdicas, que trabalham para esclarecer o envolvimento que temos com outras *media*, como a televisão, o cinema e a música”. Nesse cenário, os elementos midiáticos presentes oferecem um considerável potencial para a exploração e interação com aspectos comuns e familiares da vida cotidiana. Ao analisarmos as narrativas dos personagens, torna-se evidente a presença de notáveis paralelos com figuras proeminentes da cultura pop, frequentemente associadas a ícones históricos.

Ademais, Gouveia (2010, p. 49) afirma que

a ficção no jogo é ambígua, opcional e imaginada pelo jogador de forma incontrolável e imprevisível. A ênfase nos mundos de ficção pode ser uma das mais fortes inovações dos jogos digitais, pois esta ajuda o jogador a compreender as regras do jogo. A ficção projeta um mundo diferente do mundo real, cria um círculo mágico, uma fronteira entre o contexto em que o jogo é jogado e tudo aquilo que está fora desse contexto. O mundo ficcional do jogo depende fortemente do mundo real para existir e ajudar o jogador a fazer suposições sobre o mundo real no qual este jogo é jogado.

Sendo assim, o autor sugere que a ficção nos jogos digitais não apenas fornecem uma canalização para a imaginação, mas também desempenham um papel importante na compreensão e na interpretação das mecânicas do jogo. Além disso, destaca a interação entre o mundo real e o mundo ficcional, os quais enriquecem a compreensão do contexto no qual o jogador está imerso, através de experiências que desafiam seus valores e perspectivas. Esta dinâmica influencia diretamente as interações e escolhas que o jogador realiza durante o curso do jogo.

Na perspectiva dos jogos interativos, o RPG¹⁵ (*Role-playing game*) é um dos jogos que proporcionam imersão aos seus participantes, permitindo que estes criem e interpretem personagens ao longo de narrativas elaboradas. Os ambientes fictícios

¹⁵ RPG (jogo). Disponível em: <<https://www.significados.com.br/rpg/>>.

característicos do RPG são capazes de fomentar o desenvolvimento do pensamento crítico, oferecendo aos jogadores a oportunidade de explorar facetas de suas próprias identidades e das dos demais participantes por meio de interações em mundos fantásticos. Em meios eletrônicos, o subgênero MMORPG (*Multi Massive Online Role-Playing Game*) habilita os jogadores a estabelecerem interações com outros personagens situados em diferentes partes do mundo, concedendo-lhes acesso a um universo virtual que se destaca pela sua amplitude e liberdade de ação.

Em um ambiente totalmente eletrônico, outra modalidade conhecida é o MOBA¹⁶ (*Multiplayer Online Battle Arena*). Os jogos MOBA caracterizam-se pela integração de elementos estratégicos e de RPG, nos quais os participantes assumem o controle de personagens situados em um campo de batalha virtual. Nesse ambiente, os jogadores se engajam em confrontos de equipe, com o propósito de atingir metas predeterminadas, como a destruição da base inimiga, indicada por meio de um mapa (ver figura 1). Na dinâmica do jogo, os participantes optam por um personagem, geralmente referido como *herói* ou *campeão*, cuja história é previamente estabelecida em um enredo denominado *lore*. A *lore*¹⁷ fornece o arcabouço contextual da narrativa do personagem por meio de diversos recursos, como cenas cinematográficas, contos, histórias em quadrinhos e outros formatos de mídia, conferindo coesão e substância ao universo representado no jogo.

¹⁶ MOBA (jogo). Disponível em: <<https://www.significados.com.br/moba/>>.

¹⁷ Lore. Disponível em: <<https://www.dicionariotecnico.com/traducao.php?l=pt&termo=lore>>.

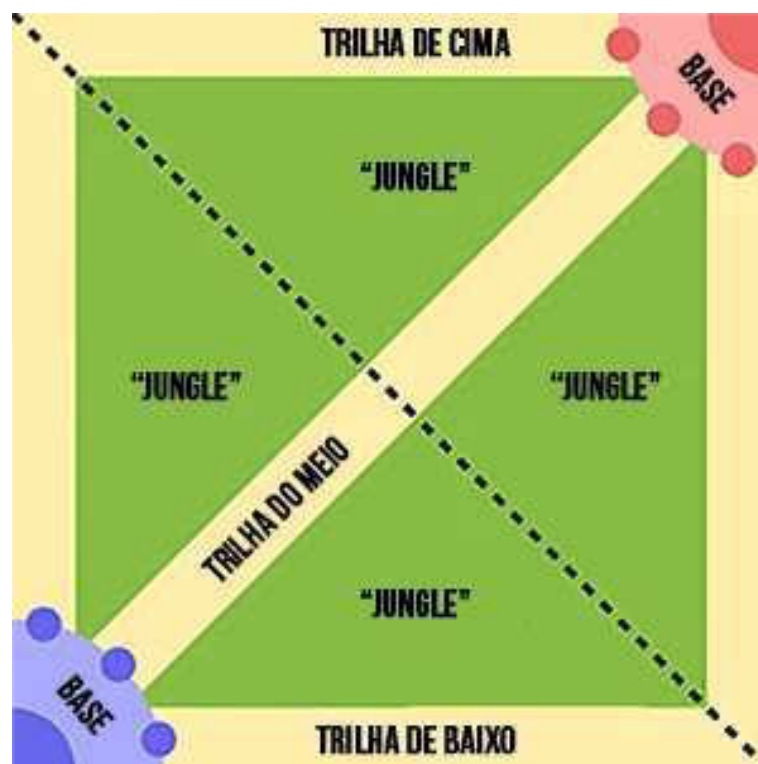


Figura 1: Mapa - MOBA. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/moba/>>

Dos jogos estilo MOBA, *League of Legends*¹⁸, amplamente conhecido como LOL, se destaca pelo sucesso nos cenários dos jogos eletrônicos e do *eSports*¹⁹. Oficialmente lançado em outubro de 2009, pela empresa desenvolvedora *Riot Games* (2006), *League of Legends* é um jogo de estratégia cuja dinâmica consiste em duas equipes competindo em uma arena (ver figura 2), com o objetivo de aniquilar a base adversária. Além dessa mecânica central, o jogo se destaca pela sua gama de personagens, atualmente mais de 140 opções, conhecidos como "campeões" (ver figura 3). Tal variedade oferece aos jogadores a autonomia em selecionar os campeões de acordo com suas preferências individuais, seja em relação à estratégia de jogo, habilidades específicas ou apelo estético. Além da dinâmica principal do jogo, *League of Legends* oferece um universo expandido denominado Runeterra²⁰ (2020). Este mundo fictício serve como o pano de fundo para as narrativas e contextos dos campeões, adicionando uma camada de profundidade e imersão à experiência do jogador.

¹⁸ Site oficial do jogo. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>>

¹⁹ Competições de jogos eletrônicos profissionais. Disponível em: <<https://www.dicionariotecnico.com/traducao.php?l=pt&mob=0&termo=eSports&opt=1>>

²⁰ Universo Runeterra. Disponível em; <https://universe.leagueoflegends.com/pt_br/>



Figura 2: Arena - League of Legends. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>



Figura 3: Campeões. Disponível em: < <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>>

Runeterra (ver figura 4) é um mundo fictício composto por 12 reinos divididos entre material e espiritual, dentro de um único continente (GAMES, 2020). Essas regiões são compostas por mitologias e culturas próprias, ao mesmo tempo em que são cenários para batalhas entre os campeões.



Figura 4: Mapa de Runeterra. Disponível em: <<https://map.leagueoflegends.com/>>

Alguns dos reinos mais conhecidos incluem Demacia, uma terra de honra e justiça; Noxus, um império militarista e expansionista; Piltover e Zaun, duas cidades-estado tecnologicamente avançadas; Freljord, uma região gélida habitada por tribos guerreiras; Shurima, um antigo império que foi reduzido a ruínas e agora é um vasto deserto; e Ionia, um reino de paz e espiritualidade, entre outros reinos místicos, escondidos ou perdidos (GAMES, 2020). Cada reino possui suas próprias facções, personagens e narrativas únicas, fornecendo um plano de fundo para batalhas em *League of Legends*, ao mesmo tempo que adicionam uma imersão ao jogo, permitindo aos jogadores explorar e aprender sobre diferentes culturas e civilizações fictícias.

Além dos reinos, os personagens de Runeterra também apresentam narrativas pessoais amplas que denotam características arquetípicas que remetem à diversas mitologias. Como o campeão Nasus (ver figura 6), de Shurima, que apresenta características corpóreas do deus egípcio Anúbis; Rakan (ver figura 8), de Ionia, que é caracterizado como uma harpia da mitologia grega; e Alistar (ver figura 9) que, também da mitologia grega, é a representação de um minotauro.



Figura 5: Nasus. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/champion/nasus/>



Figura 6: Rakan. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/champion/rakan/>

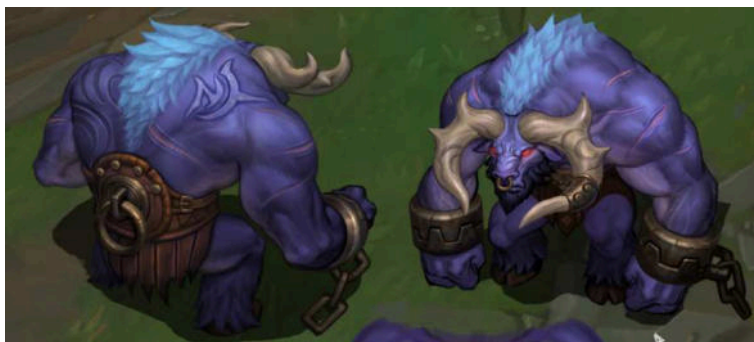


Figura 7: Alistar. Disponível em: < <https://universe.leagueoflegends.com/champion/alistar/> >

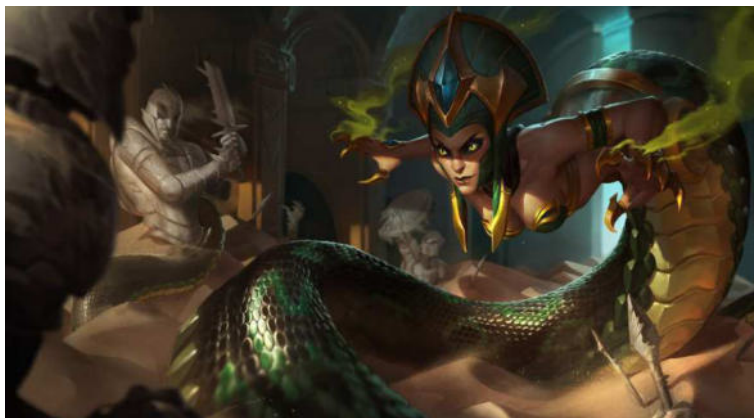


Figura 8: Cassiopeia. Disponível em: <<https://universe.leagueoflegends.com/champion/cassiopeia/>>

A personagem Cassiopeia (ver figura 8), de Noxus, apresenta traços arquetípicos que estabelecem uma conexão significativa com a figura mitológica da Medusa. Tais características vão além das representações corpóreas e de habilidade da personagem, abrindo caminho para análises mais profundas sobre a história da campeã, ao mesmo tempo em que suscitam um interesse crescente em relação às reinterpretações e adaptações contemporâneas do mito de Medusa. No capítulo subsequente, será empreendida uma análise detalhada do mito de Medusa, suas diversas narrativas e as diferentes reinterpretações de seu arquétipo na cultura contemporânea.

2 AS METAMORFOSES DE MEDUSA

“(...) *Eu, Perseu,*
que venci a Górgona de cabelos de serpente...”
Ov., Met. IV, 699

A Medusa é uma figura mitológica memorável e amplamente conhecida pela sua aparência singular e monstruosa. Caracterizada por cabelos de serpente e olhar petrificante, seu mito está atrelado à história de Perseu, o herói semideus que se tornou seu assassino. Na literatura e na arte clássica, a narrativa de Medusa apresenta variações notáveis, especialmente em relação a sua imagem, retratada, muitas vezes, com traços tanto humanos quanto monstruosos. Essas representações diversificadas refletem a evolução da sua narrativa ao longo do tempo. As alterações em aspectos específicos da história de Medusa ganharam destaque com o avanço dos estudos da crítica feminista, pois, a princípio, a personagem era vista unicamente como um monstro, com uma história de violência frequentemente velada. Temas como hiperssexualização, rivalidade feminina, cultura do estupro, isolamento, silenciamento e culpabilização da vítima de violência, se tornaram presentes na história de Medusa, sublinhando a profundidade e complexidade das interpretações que essa figura mitológica suscita ao longo das eras.

Em sua Teogonia, Hesíodo (2012) menciona brevemente as três irmãs górgonas,

De Fórcis, Ceto gerou as Velhas de belas faces,
grisalhas de nascença, apelidam-nas Velhas
Deuses imortais e homens caminantes da terra:
Penfredo de véu perfeito e Ênio de véu açafrao.
Gerou Górgonas que habitam além do ínclito Oceano
os confins da noite (onde as Hespérides cantoras):
Esteno, Euríale e Medusa que sofreu o funesto,
era mortal, as outras imortais e sem velhice
ambas, mas com ela deitou-se o Crina-preta²¹
no macio prado entre flores de primavera (*Hes., Theog., 274- 281*).

Neste recorte, Medusa é descrita como sendo a única das górgonas a não possuir imortalidade, destacando-se como uma figura singular entre suas irmãs,

²¹ Poseidon é associado com o epíteto "Crina-preta" por Hesíodo.

Esteno e Euríale. Diferentemente destas, que são imortais e imunes ao envelhecimento, Medusa é mortal e vulnerável a sofrimentos. A mortalidade de Medusa é acentuada pela violência infligida por Poseidon, que a forçou a manter relações sexuais com ele, marcando seu destino de forma irrevogável. A imagem poética de Medusa deitada em um prado macio entre as flores de primavera, embora serena e bela, contrasta dolorosamente com a realidade brutal de sua experiência. Tal ato também é mencionado no livro *Metamorfoses*, de Ovídio, nos versos (789-802) do livro IV.

Calou-se, porém, antes do que se esperava. Um dos nobres toma a palavra para perguntar por que é que, das três irmãs, apenas uma tinha serpentes misturadas com os cabelos. Responde o estrangeiro²²: “Já que perguntas coisas dignas de serem contadas, eis a razão do que perguntas: famosa por sua beleza, ela provocou a cobiça de muitos nobres, em toda ela não havia parte mais digna de admiração do que os cabelos. Encontrarei quem dissesse que a havia visto. Consta que o Rei do Mar a desonrou num Templo de Minerva. A filha de Júpiter²³ voltou-se e cobriu o rosto com a égide. E, para que o fato não ficasse impune, mudou os cabelos da Górgona em horrendas serpentes. Ainda agora, para aterrorizar e tolher de medo seus inimigos, ostenta no peito as serpentes que criou (Ov., *Met.*, 789-802)

Essa passagem de Ovídio sublinha a transformação de Medusa de uma bela jovem, admirada por seus cabelos, em uma figura monstruosa, como consequência de uma punição divina. O trecho destaca uma alteração no lugar onde ocorre o abuso, uma vez que a personagem é violentada dentro do templo sagrado da deusa Minerva. A punição imposta por Minerva, ao transformar os cabelos de Medusa em serpentes, enfatiza a injustiça cometida contra a personagem, salientando a crueldade das ações divinas.

O mito de Medusa, como apresentado inicialmente em Hesíodo (2012) e em Ovídio, revela distinções acentuadas, especialmente no que tange ao local onde Poseidon a violentou. Enquanto Hesíodo apenas narra que Medusa “deitou-se”²⁴ com o deus em um prado macio na primavera, limitando-se a mencionar que ela era a única mortal das irmãs, Ovídio diferencia-se ao ambientar o evento como sendo

²² Perseu, que havia assassinado Medusa.

²³ Deusa Atena.

²⁴ Eufemismo para estupro. Caldas (2023, p. 182) afirma que “o termo correto deveria ser “estuprar”, “violar” ou “violentar”, pois eles contemplariam o sentido da ação sofrida por Medusa”.

dentro do templo de Atena²⁵, do qual Medusa era sacerdotisa. Esta ambientação no espaço sagrado não apenas intensifica a gravidade do ato, mas também prepara o terreno para a intervenção divina. A transformação de Medusa sublinha a complexidade das relações entre os deuses e os mortais, onde a beleza e a vulnerabilidade de Medusa são contrapostas à monstruosidade que lhe é imposta como injusta punição. Caldas (2023, p. 183) destaca que

um ponto importante destacado é que a beleza de Medusa que atraía os olhares masculinos sedentos por possuir o corpo da virgem, nos levando a compreender que a causa para a violação do corpo da jovem, ou seja, o que justifica o assédio e o crime, é a aparência física da mulher.

Essa análise nos conduz a uma reflexão sobre a objetificação do corpo feminino, um padrão que transfere para a vítima a culpa da violência sexual sofrida, em vez de responsabilizar o agressor.

Nas narrativas mais contemporâneas que abordam o mito de Medusa, é possível encontrar descrições mais detalhadas de sua história, onde a personagem é inicialmente humana e é transformada em górgona por intervenção de Minerva. Nogueira (2018, p. 33), usando como base os escritos de Hesíodo, enfatiza que

Medusa foi, então, selecionada pela deusa Atena para ser sua guardiã. Tamanha honra veio com responsabilidades e obrigações: Medusa deveria se manter casta, vivendo com disciplina austera para cumprir seu papel de sacerdotisa de Atena. Mas a beleza de Medusa encantava muitos deuses e mortais. Dentre seus administradores, Poseidon era o mais audaz e insistente. O deus que reinava sobre as águas dos oceanos, filho de Cronos e irmão de Zeus e de Hades, não poupava esforços para conquistar Medusa. Ela, porém, fiel às suas obrigações, que se estendiam até o pôr do sol, não se deixava encantar por nenhuma das investidas. Quando, um dia, repousava dentro do templo, depois de inúmeras tarefas como sacerdotisa, deu-se o pior. Poseidon saiu do mar inebriado de paixão e não aceitou o costumeiro 'não' de Medusa. Enlouquecido, ele golpeou e violentou Medusa de maneira brutal.

Esta representação coloca Medusa como protagonista de seu próprio mito, distanciando-a da tradicional ligação com a narrativa de Perseu. Além disso, ao

²⁵ Atena é uma divindade da mitologia grega, amplamente reconhecida como a deusa da sabedoria, estratégia militar, artesanato e justiça. Na obra de Ovídio, a mesma divindade é referida pelo nome Minerva, que é a correspondente romana de Atena. Com o objetivo de manter a coerência textual, optou-se por utilizar o nome Atena para representar a deusa ao longo deste texto.

revelar que Medusa foi escolhida por Atena para ser guardiã de seu templo, essa versão do mito retrata a devoção da personagem para com a deusa, revelando sua conexão e lealdade. Ademais, a persistente recusa em ceder ao deus dos mares destaca sua integridade e firmeza moral, ao mesmo tempo que intensifica a injustiça e o sofrimento que ela enfrenta quando é violentada por Poseidon.

Prosseguindo com a narrativa, após ser violentada, Medusa é confrontada com outra injustiça divina, uma vez que

Atena ouviu o relato calada, e, por alguns instantes, Medusa esperou carinho e compreensão por parte da deusa da guerra, mas esta reagiu de maneira violenta. Atena ficou indignada e usou seus poderes olímpicos para destituir Medusa de sua beleza e da condição de deusa imortal, transformando a sacerdotisa em uma figura horrenda, uma górgona. Os cabelos, outrora sedosos, viraram cobras. O desespero de Medusa foi colossal, como cabe a um mito grego. Amargurada, passou a transformar em pedra todo homem que a observasse, apenas com seu olhar. Os homens, que outrora a desejavam, passaram a temê-la (Nogueira, 2018, p. 33).

Após relatar seu sofrimento à deusa da guerra, Medusa aguarda angustiada por um gesto de compreensão. Entretanto, sua expectativa é frustrada quando Atena, reagindo com indignação, destrói sua beleza e a transforma na horrenda figura de uma górgona. Essa descrição, feita por Nogueira (2018), oferece uma visão detalhada das consequências da intervenção divina na vida de Medusa, destacando os elementos trágicos e a complexidade das relações entre os deuses e os mortais na mitologia greco-romana.

Em uma análise mais abrangente das variações do mito, encontramos registros que sugerem a rivalidade feminina entre Medusa e a deusa Atena. Segundo Nogueira (2018, p. 34), “Atena disputava com Medusa a atenção afetiva de Zeus, deus supremo do Olimpo. Ele, arrebatado pela beleza de Medusa, acaba preterindo Atena”. Essa perspectiva adiciona uma camada de complexidade ao mito, destacando dinâmicas de poder e conflitos interpessoais entre as divindades olímpicas. A rivalidade de Medusa e Atena, neste contexto, não é apenas uma questão de devoção e deveres religiosos, mas também de afetos e favoritismos.

Thomas Bulfinch, em *O livro de ouro da Mitologia* (2002), também narra a história da Medusa, destacando a rivalidade com a deusa Atena, mas sem a interferência direta do deus do trovão. Bulfinch (2002, p. 143) destaca que “Medusa fora outrora uma linda donzela, que se orgulhava principalmente de seus cabelos,

mas se atreveu a competir em beleza com Minerva, e a deusa privou-a de seus encantos e transformou as lindas madeixas em hórridas serpentes”. Esta versão do mito sugere que a transformação de Medusa em uma górgona foi motivada pela sua audácia em se considerar rival da deusa em termos de beleza.

A *biblioteca da mitologia grega* de Apolodoro (1998) menciona a temática de rivalidade, porém em um momento subsequente, no qual Atena auxilia Perseu na tarefa de matar a górgona, fornecendo-lhe uma espada e um escudo. Apolodoro relata que “há quem diga que a Medusa perdeu a cabeça por causa de Atena - pois dizem que a górgona alegou rivalizar com a deusa em beleza”²⁶ (Apolod., Livro II., 4). Essa interpretação sugere que, tanto a transformação quanto a morte de Medusa podem ser vistas como um ato de vingança pessoal de Atena, reforçando a tragédia, a rivalidade e a injustiça que caracterizam o mito.

Dito isso, é possível constatar que a imagem de Medusa passa por metamorfoses a cada nova descrição e reescrita. Nas narrativas analisadas, observa-se que a personagem é representada de diversas maneiras, revelando a complexidade e versatilidade de sua figura mítica. Em algumas versões, Medusa é apresentada como nascida górgona, mortal e dotada de grande beleza. Em outras, no entanto, é descrita como uma jovem sacerdotisa que é transformada em uma górgona. Assim, na obra de Grimal (2005), encontramos uma descrição detalhada da monstruosidade característica das górgonas, onde

sua cabeça estava rodeada de serpentes, que tinham grandes presas, semelhantes às dos javalis, mãos de bronze e asas de ouro, o que lhes permitia voar. Os seus olhos eram cintilantes e o seu olhar tão penetrante que quem quer que o visse era transformado em pedra. Eram um objeto de horror e de amedrontamento não só para todos os mortais como para os imortais (Grimal, 2005, p. 187).

A minúcia com que Grimal (2005) apresenta esses detalhes sublinha a complexidade e intensidade da figura da górgona na mitologia clássica. Outros estudiosos (Brandão, 1987, p. 81; Bolen, 1990, p. 70; Bulfinch, 2002, p. 142; Buxton, 2004, p. 43; Graves, 2018, p. 219; Robles, 2019, p. 84; Chevalier & Gheerbrant, 2021, p. 541) também contribuem para essa caracterização, uma vez que podemos ver a descrição de que as górgonas são seres monstruosos, com

²⁶“ But there are some who say that Medusa lost her head because of Athene - for they say the Gorgon has claimed to rival the goddess in beauty”. Todas as traduções do livro *The Library of Greek Mythology of Apollodorus*, traduzido por Robin Hard (1998), são de responsabilidade nossa..

dentes de javali, garras de bronze, algumas vezes com asas, mas sempre com cabelos de serpente.



Figura 9: Cabeça de Medusa (Gorgoneion). Acervo: Malibu 96.AC.109. © Michael Greenhalgh, ArtServe. Disponível em: <https://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0629>.



Figura 10: Uma cabeça de Górgona do lado de fora de cada uma das três alças do Vix-krater, do túmulo da Senhora Celta de Vix, 510 a.C. © Michael Greenhalgh/ WIKIMEDIA COMMONS.

Ademais, Robles (2019, p. 89) afirma que “a partir do século V a.C. o rosto de Medusa começa a se humanizar. Torna-se a jovem alada com cabeça de serpentes [...] Em numerosos relevos e em algumas estátuas aparece, inclusive, uma Medusa de belas feições no instante de sua morte”, demonstrando que a suavização de suas feições representam um reconhecimento de sua humanidade, mas não eliminam completamente seus atributos monstruosos. A transição da iconografia da Medusa, de uma criatura puramente monstruosa, para uma figura mais complexa e humanizada, reflete não apenas as mudanças estéticas na arte ao longo do tempo, mas também a reinterpretação cultural e simbólica do mito.

Tais reinterpretações são vistas em obras da cultura pop, tal como a breve descrição no livro *Percy Jackson, o ladrão de raios* (2014), de Rick Riordan. Neste livro, o personagem principal narra o seu encontro inicial com Medusa, descrevendo-a como

uma mulher alta do Oriente Médio - ou pelo menos presumi que fosse lá, porque usava um longo vestido preto que escondia as mãos, e sua cabeça estava totalmente coberta por um véu. Seus olhos brilhavam embaixo de uma cortina de gaze preta, mas isso foi tudo que pude distinguir. As mãos cor de café pareciam velhas, mas bem cuidadas e elegantes, portanto imaginei que se tratasse de uma avó que fora outrora uma bonita dama (Riordan, 2014, p. 180).

Posteriormente, quando é atacado pela personagem Percy relata

então ouvi um som estranho, um chiado, acima de mim. Meus olhos se ergueram e para as mãos da tia Eme (M), que se tornaram enrugadas e cheias de verrugas, com afiadas garras de bronze no lugar das unhas. (...) Os cabelos se mexiam, se contorcendo como serpentes. (Riordan, 2014, p. 187)

Nesta descrição contemporânea, Riordan (2014) preserva os elementos de mistério e terror associados a Medusa, ao mesmo tempo que sugere uma aparência mais humanizada e complexa, alinhando-se com a tradição iconográfica que evoluiu desde a antiguidade.



Figura 11: Medusa, obra de Bernini. Museus Capitolinos, Roma. © Merulana/WIKIMEDIA COMMONS.



Figura 12: Perseu com a Cabeça da Medusa, de Benvenuto Cellini, de 1554. © Jrousso/WIKIMEDIA COMMONS.



Figura 13: Medusa de Caravaggio. © Uffizi Gallery/WIKIMEDIA COMMONS.



Figura 14: Poster Medusa - Percy Jackson e os Olimpianos. © Disney. Disponível em: https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Percy_Jackson_e_os_Olimpianos/Galeria

A evolução dos textos clássicos, assim como da iconografia associados à figura da Medusa evidencia como as características monstruosas da personagem permitiram sua humanização. As feições suavizadas evocam tanto o horror quanto a empatia. No dicionário de símbolos de Chevalier e Gheerbrant (2021, p. 541) a imagem de Medusa como górgona simboliza a estagnação vaidosa, o princípio da perversão social, sexual e espiritual. Tais conceitos ilustram como a metamorfose sofrida por Medusa simboliza não apenas a degradação de sua beleza física, mas também a decadência moral associada a essa transformação. O processo simboliza a transição do estado inicial de bondade, inocência e beleza para um estado posterior de horror, depravação e perversidade.

2.1 A beleza feminina: O simbolismo clássico

A beleza feminina é constantemente idealizada como uma virtude, refletindo harmonia e ordem. Na mitologia clássica, as musas, as deusas e as heroínas eram descritas com características físicas que simbolizavam a perfeição e a divindade. Nessa idealização, a beleza feminina era acompanhada de um conjunto de expectativas e normas sociais rígidas, que refletiam na moralidade e no caráter das mulheres, que também eram sujeitas à vigilância constante e a objetificação impostas pela sociedade patriarcal. Simone de Beauvoir (1970, p.101) evidencia o fato de que

na época em que o gênero humano se eleva até a redação escrita de suas mitologias e de suas leis, o patriarcado se acha definitivamente estabelecido: são os homens que compõem os códigos. É natural que dêem à mulher uma situação subordinada. Mas poder-se-ia imaginar que a considerassem com a mesma benevolência com que encaravam as reses e as crianças. Não é o que ocorre. Organizando a opressão da mulher, os legisladores têm medo dela. Das virtudes ambivalentes de que ela se revestia retém-se principalmente o aspecto nefasto: de sagrada, ela se torna impura. Eva entregue a Adão para ser sua companheira perde o gênero humano; quando querem vingar-se dos homens, os deuses pagãos inventam a mulher e é a primeira dessas criaturas, Pandora, que desencadeia todos os males de que sofre a humanidade. O Outro é a passividade em face da atividade, a diversidade que quebra a unidade, a matéria oposta à forma, a desordem que resiste à ordem. A mulher é, assim, votada ao Mal.

Sendo assim, entende-se que, com o surgimento das primeiras civilizações patriarcais, a escrita da mitologia e das leis do estado foi designada aos homens que, naturalmente, codificaram o sistema social e reforçaram sua própria posição de poder (Woolf, 1928; Cixous, 2022). As normas eram moldadas de acordo com a perspectiva masculina. Isso posto, a mulher, que nas culturas ancestrais era vista como uma figura divina devido a sua capacidade de gerar vida, é transformada em uma entidade impura. O processo de desvalorização feminina é fundamental para a manutenção da ordem patriarcal, pois, ao definir a mulher como impura, justifica-se a sua exclusão e controle. Ademais, Beauvoir (1970) cita Eva e Pandora como representações mitológicas que justificam a ideia de que a mulher é fonte de infortúnios. Eva, ao ser responsabilizada pelo pecado primordial, e Pandora, ao abrir a caixa dos males, simbolizam a figura feminina como causa dos problemas humanos. Essas mitologias, ao perderem a neutralidade, servem para consolidar a imagem da mulher como o “Outro” perigoso, passivo e causador da desordem e do mal. Esta construção serve para justificar a opressão feminina, visto que esta é uma ameaça à ordem patriarcal.

Ademais, Beauvoir (1970, p. 179) acrescenta que

a história mostrou-nos que os homens sempre detiveram todos os poderes concretos; desde os primeiros tempos do patriarcado, julgaram útil manter a mulher em estado de dependência; seus códigos estabeleceram-se contra ela; e assim foi que ela se constituiu concretamente como Outro.

Desse modo, a autora reitera que desde os primeiros tempos do patriarcado, os homens julgavam útil manter a mulher em estado de dependência. O domínio concreto dos poderes econômicos, políticos, militares e culturais permitiu aos homens moldar as estruturas sociais e legais de maneira a perpetuar sua hegemonia ao longo da história, tornando a desigualdade de gênero um pilar estruturante das sociedades patriarcais. As leis de propriedade, herança e casamento, foram desenhadas para manter as mulheres em uma posição de subordinação, vulnerabilidade e dependência. O conceito de “outro” diz que a mulher é vista como um “outro” em oposição ao homem, que é considerado o padrão social. Esta subalternização implica que as mulheres são definidas, não por si mesmas, mas em relação aos homens, rotulando as mulheres como inferiores e secundárias e, por consequência, privando-as de sua autonomia.

Reconhecer a emancipação feminina também implica em libertá-la dos estereótipos impostos a ela pela sociedade patriarcal. Hilgert (2020, p. 66) destaca que

reconhecer na mulher um sujeito autônomo e livre na sua constituição, mas que precisa ainda libertar-se dos mitos que lhes foram impostos e adotados por ela na construção da sua subjetividade, é a etapa seguinte na valorização da riqueza da experiência humana e na relação entre os gêneros.

Essa concepção afirma que a mulher ainda precisa libertar-se dos mitos impostos ao longo da história. Esses mitos incluem estereótipos de gênero, normas culturais e expectativas sociais que limitam sistematicamente a expressão plena da individualidade feminina. Desde a infância, as mulheres são condicionadas a aderir a padrões específicos de comportamento, aparência e função social, que incluem a ideia de que a mulher deve ser submissa, emocionalmente frágil e, principalmente, responsável pelos cuidados domésticos e familiares. As normas culturais reforçam papéis rígidos, como a valorização excessiva da beleza física e a subestimação de capacidades intelectuais e profissionais das mulheres.

Naomi Wolf, em seu livro *O mito da beleza* (1992, p.15), afirma que “a beleza é um sistema monetário semelhante ao padrão ouro. Como qualquer sistema, ele é determinado pela política e, na era moderna no mundo ocidental, consiste no último e melhor conjunto de crenças a manter intacto o domínio masculino”. Dito isso, a autora propõe a interseção entre beleza, política e poder, destacando como a valorização da aparência física é utilizada para perpetuar o domínio patriarcal. A beleza funciona como uma moeda social que confere valor às mulheres, influenciando suas oportunidades na sociedade. Os padrões não são naturais, mas construídos e mantidos através de decisões culturais, a sociedade mantém as mulheres focadas em atender expectativas, acima de tudo, as dos homens.

Em concordância, Noguera (2018, p. 25) conceitua a feminilidade em desvalia como uma expressão que reforça a ideia de que “a mulher precisa atender minimamente aos padrões de beleza”. Desse modo, em uma sociedade onde a estética feminina é exaltada como um dos principais atributos, qualquer desvio desses padrões pode resultar em uma discriminação e marginalização. Outrossim, Noguera (2018, p. 34) acrescenta que

na sociedade contemporânea, o mito da beleza diz muito à mulher. Em uma sociedade patriarcal, a beleza é uma qualidade praticamente ditatorial: as mulheres não têm direito a feiura, sob risco de serem rejeitadas, o que constitui, por si só, uma estratégia perversa de dominação e controle.

À vista disto, o autor reconhece o ideal estético como um critério central de avaliação, que molda a autoestima e a identidade das mulheres. O mito da beleza é condicionada como uma estratégia intencional de dominação e controle sobre o corpo feminino.

Por conseguinte, Wolf (1992, p. 17) afirma que

se o mito da beleza não se baseia na evolução, no sexo, no gênero, na estética, nem em Deus, no que se baseia então? Ele alega dizer respeito à intimidade, ao sexo e à vida, um louvor às mulheres. Na realidade ele é composto de distanciamento emocional, política, finanças e repressão sexual. O mito da beleza não tem absolutamente nada a ver com as mulheres. Ele diz respeito às instituições masculinas e ao poder institucional dos homens.

Dessa forma, a autora argumenta que, na prática, o mito da beleza promove um distanciamento com a verdadeira experiência emocional e humana das mulheres. Ele não se fundamenta na evolução, sexo, gênero, estética ou religião, mas, em vez disso, promove agendas políticas que beneficiam estruturas de poder patriarcais. A repressão sexual é mencionada como parte integrante do mito, sugerindo padrões que podem ser usados para controlar a sexualidade feminina, impondo restrições à liberdade sexual das mulheres. Portanto, o mito da beleza não é apenas sobre estética, mas sobre dinâmicas de poder da sociedade patriarcal.

O mito da beleza feminina, ao ser usado como uma arma contra as mulheres, sujeitando-as a punições severas por atraírem a atenção masculina, pode ser associado ao mito da Medusa. Noguera (2018, p. 34) afirma que “o mito da medusa aponta para as bases do sexismo no Ocidente em geral ao trazer dois temas com bastante vitalidade: a aparência feminina e o ciúme destrutivo”. Nesse sentido, a ênfase na aparência feminina e no ciúme destrutivo são temas persistentes em sociedades ocidentais, o que contribui para a objetificação e a subjugação das mulheres. Na narrativa, a deusa Atena, ao transformar Medusa em um monstro como forma de punição, mesmo que Medusa fosse vítima de Poseidon, reflete a

ideia de que as mulheres também internalizam e replicam comportamentos sexistas²⁷, competindo entre si e perpetuando ciclos de opressão.

Hilgert (2020, p. 53) aponta que

a aparência física de apelo sexual determinou a maneira de subjugar a mulher e, como tal, a mulher bela que inspira desejos é também culpada e incriminada por ser desta maneira; no fim das contas, ela é punida por ser atraente. Medusa foi punida por Atena e transformada em monstro, isolada para sempre numa gruta, condenada a petrificar todo aquele que voltasse seus interesses para ela. Independentemente de seus pensamentos e desejos, a mulher atraente é incriminada por inspirar sentimentos nos homens.

Tal alegação reafirma o conceito do mito da beleza, comparando-o à narrativa do mito da Medusa. A sociedade patriarcal valoriza a beleza feminina, desde que esta seja acompanhada de controle e dominação. A ideia de que a mulher que inspira desejos é culpada por provocar tais sentimentos é uma forma de desviar a responsabilidade dos homens por suas próprias ações. Medusa é violentada por atrair os desejos de Poseidon, e ao ser punida tem sua beleza transformada em maldição. Desse modo, independente de seus pensamentos e desejos, a mulher atraente é vista como provocadora e responsabilizada pelas ações masculinas.

Outrossim, Nogueira (2018, p. 35) adiciona que a “Medusa é uma personagem mítica que, ao ser destituída de sua beleza, nada mais tem a oferecer, a não ser o olhar frio, amargurado e cruel que transforma homens em pedra”. Dessa maneira, o autor sugere que a identidade da Medusa está estreitamente ligada à sua aparência. Quando sua beleza é retirada, ela se transforma em um símbolo de amargura e vingança, o que reflete o seu novo lugar na sociedade, um espaço marginalizado e de julgamento.

Robles (2019, p. 89) sugere que os seres monstruosos, em especial Medusa, desempenham um papel simbólico na resistência à tirania dos deuses olímpicos, uma vez que “nesse universo de monstros e personagens noturnos, as górgonas representam uma forma auxiliar da luta dos filhos da Terra contra o poder incontido dos deuses”. Elas, as Górgonas, representam as forças marginais e reprimidas que desafiam a injustiça divina, uma vez que tomam para si a realidade imposta pela

²⁷ Caldas (2023, p. 183) observa que “Medusa sofre o estupro e é punida por Minerva, reforçando a rivalidade feminina”. Essa análise ressalta a ideia de que, na sociedade, as mulheres são frequentemente incentivadas a se manterem em rivalidade, em vez de unirem forças em solidariedade.

sociedade em que estão inseridas. Ademais, Robles (2019, p. 90) acrescenta que “as górgonas (...) simbolizam o inimigo que deve ser vencido”, sugerindo que as criaturas mitológicas, ao simbolizar o caos e o perigo eminente, encarnam tudo o que é antiético perante à civilização que os deuses e os heróis buscam estabelecer. Derrotar os seres monstruosos representa o triunfo e a ordem, a luz sobre as trevas, a civilização sobre a barbárie. A monstruosidade representa o medo e os traumas internos dos indivíduos, é uma metáfora para a luta interna contra os aspectos sombrios da psique humana.

2.2 A monstruosidade: O arquétipo da Medusa

O monstro é retratado como uma entidade que personifica o mal em uma forma desproporcional e ameaçadora. Através dessa perspectiva, Nazário (1998, p. 11) aponta que

o monstro define-se, em primeiro lugar, em oposição à humanidade. Ele é o seu inimigo mortal, aquele contra o qual ela só pode reagir pelo extermínio. No imaginário popular, o Mal é enorme, maciço, assumido frequentemente a forma excessiva de um animal antediluviano.

Nesse sentido, a monstruosidade é vista como elemento mortal para a humanidade, o que sugere uma relação de conflito extremo, onde a coexistência não é uma opção. A ideia de extermínio implica que o monstro não pode ser domesticado ou compreendido dentro do imaginário popular. O monstro, analisado como arquétipo, promove a projeção de sua sombra, que materializa os medos e impulsos da sociedade.

Michel Foucault, em sua obra *Os anormais*, alega que

a noção de monstro é essencialmente uma noção jurídica - jurídica, claro, no sentido lato do termo, pois o que define o monstro e o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza (Foucault, 2001, p.69).

Desse modo, podemos compreender a existência do monstro sob uma perspectiva que vai além da mera aparência física ou comportamental. Ele viola as

normas e expectativas sociais estabelecidas e infringe as leis da natureza, uma vez que sua existência é uma anomalia biológica que não se alinha ao que entendemos como “ordem natural”. Isso significa que a monstruosidade vai contra o que é considerado aceitável ou normal dentro de uma cultura ou sociedade, visto que o mal que habita o corpo monstruoso é visto como horrendo, feio e mal.

Ariano Suassuna (2012, p. 123) afirma que

sobre a natureza do Mal, vamos apenas dar como propostas três afirmações. A primeira é a de que o Mal é, como o Feio, uma das faces da desordem do mundo e da vida. A segunda é a de que o Mal e o Feio são privações, são chagas do ser. A terceira é a de que isso não importa em minimizar a importância, a poderosa importância do Mal e do Feio, no universo da realidade.

Dito isso, entende-se que o mal, em termos de ações maléficas que vão contra a ética e a moral, e o feio, que desafia os padrões estéticos e de beleza, representam elementos que perturbam o equilíbrio natural das coisas. Ambos funcionam como forças desestabilizadoras que revelam a fragilidade da ordem e a complexidade da existência. Em contraste com o bem e o belo, o mal e o feio simbolizam aquilo que deve ser combatido, testado e superado. Em concordância, Nazário (1998, p. 117) destaca que “As oposições de gênero (beleza, delicadeza e ternura *versus* feiura, brutalidade e ferocidade do monstro) são aparentes, pois a besta revela-se humana atrás da máscara”. Assim, as oposições descritas como aparentes, nada mais são do que indicações superficiais e ilusórias. A revelação de que o monstro é humano atrás da máscara, implica que, independente de sua aparência externa ou comportamento, há, ainda, uma essência humana que pode emergir.

O monstro como espelho das ansiedades e preconceitos de uma sociedade se revela como uma construção que dita os valores do que é “normal” e o que é “o outro”. Nesse sentido, é possível perceber que

qualquer tipo de alteridade pode ser inscrito através (construído através) do corpo monstruoso, mas, em sua maior parte, a diferença monstruosa tende a ser cultural, política, racial, econômica, sexual (Cohen, 2000, p. 32).

Tal afirmação pode ser considerada a partir da ideia de que o monstruoso é uma figura de ameaça, que desafia tradições e as ordens políticas estabelecidas. É visto que, na sociedade, grupos minoritários são, frequentemente, marginalizados, desumanizados e retratados como anomalias para justificar a opressão e a discriminação. Foucault (2001, p. 79) aponta que o monstro é papel principal nas crises das fundações legais e morais da sociedade, uma vez que

para que haja monstruosidade, essa transgressão do limite natural, essa transgressão da lei terá de ser tal que se refira a, ou em todo caso questione certa suspensão da lei civil, religiosa ou divina. Só há uma monstruosidade onde a desordem da lei natural, ven tocar, abalar, inquietar o direito, seja o direito civil, o direito canônico ou o direito religioso.

Dessa forma, o ser monstruoso, ao ferir padrões sociais, naturais e morais, se põe à luz da própria sombra, uma vez que ilumina sua natureza oculta. A sombra representa os aspectos obscuros reprimidos e se mostram inerentes à própria humanidade. O monstro perturba o direito em todas as suas esferas, pois desafia a eficácia das leis, sobretudo a natural, revelando suas inadequações. Assim, ao ser subjugado à ordem, o ser monstruoso é manipulado, transformado e exilado, mas não deixa de existir, pois é posto como símbolo dos medos, ansiedades e tensões presentes nas estruturas sociais.

O monstro está presente na sociedade e em resposta a isso se torna um objeto de interesse. De acordo com Cohen (2000, p. 48), “o monstro também atrai. As mesmas criaturas que aterrorizam e interdita podem evocar fortes fantasias escapistas; a ligação da monstruosidade com o proibido torna o monstro ainda mais atraente como uma fuga temporária da imposição”. Portanto, ao serem apontados como fantasias escapistas, os monstros também simbolizam a liberdade das restrições impostas. Quando a fantasia é explorada, temas como imortalidade, transformação e desejo sexual tendem a evocar interesses reprimidos no inconsciente. Além disso, o ser monstruoso também apresenta uma ambiguidade em relação à moral e à empatia, uma vez que pode ser visto como um anti-herói, já que, na maioria das narrativas, apresenta um desenvolvimento complexo e trágico.

Em relação à imagem monstruosa feminina, Cohen (2000, p. 35) afirma que

a mulher que ultrapassa as fronteiras de seu papel de gênero arrisca tornar-se uma Scylla, uma Weird Sister, uma Lilith, uma Bertha Mason, ou uma Gorgon. A identidade sexual “desviante” está igualmente sujeita ao processo de sua transformação em monstro.

Tal declaração destaca que, ao não se conformarem com papéis de gênero tradicionais, impostos pela sociedade patriarcal, as mulheres tendem a enfrentar uma “demonização” ou “monstrificação”. Quando a mulher subverte as expectativas impostas e se nega a desempenhar papéis de submissão, ou seja, quando busca independência econômica, política e sexual, ela é vista como ameaça à ordem social e natural.

Além disso, qualquer indivíduo que se desvia das normas de gênero ou sexualidade pode ser rotulado como monstruoso. Em concordância a isso, Cohen (1998, p. 118) ainda justifica a discrepância entre o monstro feminino e o monstro masculino, uma vez que “todas elas mediam forças com seus pares masculinos”. Tal afirmação refere-se ao confronto de poder entre os gêneros. Em uma sociedade patriarcal, o monstro masculino é mais poderoso, pois, ainda que monstruoso e transgressor, compete ao mesmo lado de gênero do sistema que o oprime. O monstro feminino, por sua vez, desafia as normas sociais e de gênero estabelecidas. O mito da beleza, usado como arma social, transforma o corpo feminino em um objeto, que ao profanar os padrões impostos, se torna, por fim, uma ameaça.

A demonização feminina vai além da profanação e transformação do corpo, visto que, a moral e a possibilidade de expressão também são violadas. “Tais mulheres monstros representam as megeras sadomasoquistas, as fúrias sexuais, as fêmeas horrorosas que proliferam no conglomerado” (Nazário, 1998, p.128). Aqui, o autor sugere nomenclaturas pejorativas para definir a figura monstruosa feminina, demonstrando a ferocidade como estas são vistas perante a sociedade. O monstro feminino é ciumento, agressivo, vingativo, busca por empoderamento sexual e anseia por satisfazer seus desejos com prazer, e por isso são vistas como repulsivas e horrorosas.

O corpo monstruoso é ambíguo, já que é asqueroso e, ao mesmo tempo, misterioso e clandestinamente atraente. Cohen (2000, p. 49) afirma que

permite-se que, por meio do corpo do monstro, fantasias de agressão, dominação e inversão tenham uma expressão segura em um espaço claramente delimitado, mas permanentemente situado

em um ponto de limiaridade. O prazer escapista dá lugar ao horror apenas quando o monstro ameaça ultrapassar essas fronteiras, para destruir ou desconstruir as frágeis paredes da categoria e da cultura.

À vista disso, o corpo do monstro é usado como uma metáfora através do qual fantasias e desejos agressivos podem se manifestar, na medida em que permite o escapismo de emoções retraídas que podem ser exploradas caso não ultrapassem as fronteiras culturais e sociais. O monstro instiga fantasias perturbadoras em um espaço delimitado. Esse espaço, tido como forma de escapismo e prazer, ao ser ultrapassado transforma-se em horror. Essa dinâmica revela como o monstro opera entre a realidade e a ficção, permitindo a exploração segura dos limites da transgressão cultural e social, mas sem ultrapassar limites impostos.

O mito da Medusa, caracterizado por sua dualidade de beleza e monstruosidade, simboliza a transformação da mulher que desafia os padrões de gênero impostos pela sociedade patriarcal. Assim, o estudo do arquétipo da monstruosidade, fundamentado no mito da Medusa, servirá de base para a análise da narrativa da personagem Cassiopeia, campeã monstruosa do jogo *online* League of Legends.

3 A ASCENSÃO DE CASSIOPEIA

*"Segredos cortam mais do que lâminas..."
Cassiopeia, League of Legends.*

A narrativa ficcional de Cassiopeia começa em Noxus, um reino expansionista situado no continente único do universo de Runeterra. Para compreendermos a história da personagem, precisamos, primeiro, entender o contexto do universo no qual ela está inserida. De acordo com o livro *League of Legends: Reinos de Runeterra*, publicado em 2020 pela Riot Games,

Noxus é um império poderoso com uma reputação temível. É visto como uma ameaça brutal e expansionista pelos estrangeiros, mas por trás do exterior beligerante existe uma sociedade surpreendentemente inclusiva que respeita e encoraja os talentos e as aptidões de cada indivíduo. (Games, 2020, p. 42)

Nesse contexto, compreendemos a reputação de Noxus como uma força colonizadora e agressiva. Isso se deve ao seu contínuo processo de expansão territorial, que envolve a conquista e assimilação de outras nações, que não só ameaça a soberania, mas também a perda da identidade cultural dos reinos vizinhos. Ademais, também é possível pontuar a natureza meritocrática da estrutura social interna de Noxus, onde

qualquer um pode conquistar uma posição de poder e renome a despeito de origem, classe social, riqueza e nacionalidade, basta ter a aptidão necessária. Os que sabem usar magia são muito respeitados e costumam ser recrutadas para que seus talentos sejam aprimorados e postos a serviço do império. (Games, 2020, p. 42)

Dessa forma, é possível entender que a abordagem pragmática da sociedade noxiana é estruturada de modo a valorizar habilidades e competências individuais, promovendo a ascensão social com base no mérito. Sendo assim, o mérito pessoal é considerado o principal critério para o avanço social e político, permitindo que qualquer indivíduo possa alcançar posições de destaque. No entanto, apesar da abertura para a mobilidade social baseada no mérito, o império de Noxus também mantém estruturas de poder tradicionais, uma vez que "as famílias nobres e antigas ainda detêm grandes poderes. Há quem diga que a maior ameaça a Noxus não vem de fora, e sim de dentro" (Games, 2020, p. 42). Tal dualidade sugere uma tensão das dinâmicas de poder entre famílias tradicionais e novos líderes emergentes, o

que ressalta os conflitos internos que existiram e existem na construção da história do Império noxiano.



Figura 15: Noxus. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/.

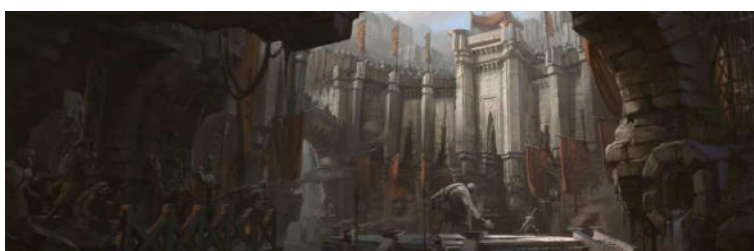


Figura 16: Noxus - A vida é uma batalha. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/.

Outro reino importante para a compreensão da narrativa da personagem Cassiopéia é Shurima. É dito que “o império de Shurima já foi uma próspera civilização que ocupava um continente inteiro” (Games, 2020, p. 224). Esse reino era conhecido por sua vasta extensão territorial e abundância de recursos, que contribuíram para sua riqueza e prosperidade. Sendo localizado próximo ao mar, era favorecido pelos portos mercantis, tornando-se um centro de comércio com outros reinos.

O símbolo, cultural e espiritual, do grande Disco Solar representava não apenas a força ancestral do império, mas também sua conexão com a magia ascendente. Porém, a queda do império de Shurima começou “quando a Ascensão foi negada ao nobre imperador Azir, todos morreram com ele. A linhagem real foi partida. Os rios secaram, deixando a terra infértil e desolada, e o Disco Solar afundou nas areias” (Games, 2020, p. 226). Como resultado da ruína do imperador, Shurima, que antes era um grande império, se tornou um vasto deserto. A glória, a riqueza e a magia ascendente foram gradualmente consumidos pelas areias do deserto. Além disso, as tumbas dos antigos imperadores, que guardavam os segredos do império, foram escondidas sob as dunas intermináveis.



Figura 17: Shurima. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shurima/.



Figura 18: As ruínas de Shurima. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shurima/.



Figura 19: Presença Noxiana em Shurima. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/.

Apesar da ruína, o povo shurimane não desapareceu. Eles se adaptaram às novas circunstâncias e tornaram-se um povo nômade, retornando para habitar e revitalizar algumas antigas terras do reino. Destaca-se que

conforme os exploradores de terras distantes começaram a buscar a riqueza perdida de Shurima, havia muitos shurinames interessados em servir como guias em troca de ouro estrangeiro. Vários portos e cidades no norte foram assimilados voluntariamente pelo império de Noxus.” (Games, 2020, p. 233)

Dessa forma, Shurima tornou-se um lugar de exploração, os tesouros soterrados nas tumbas dos ascendentes incluíam, além de valiosas relíquias, artefatos mágicos que poderiam ser usados em diferentes tipos de rituais, o que justificou a presença de Noxus no cenário Shurimane. O general noxiano de nome Du Couteau, que participou ativamente da expansão de Noxus sobre Shurima, se estabeleceu em uma das cidades portuárias do reino anexado, chamada Urzeris, e a filha mais nova desse general era Cassiopeia.

A narrativa da personagem é estruturada em dois contos distintos. O primeiro, *O abraço da serpente* (2010), detalha a trajetória da personagem desde a sua infância até o momento de sua transformação. Este conto abrange os eventos fundamentais que moldam sua evolução e culminam na metamorfose que define sua nova identidade. O segundo conto, *A perda da pele* (2010), explora um episódio que ocorre após a metamorfose de Cassiopeia, focalizando na descoberta de um novo poder. Esta segunda parte ilustra a adaptação da personagem ao seu novo estado e o surgimento de habilidades, oferecendo uma visão sobre a transformação de Cassiopeia e sua capacidade de reinvenção.

O conto *O abraço da serpente*, publicado junto com o lançamento da campeã em 2010, narra a história inicial da personagem. Primeiramente sabemos que a

filha mais nova do General Du Couteau, Cassiopeia nasceu em meio às oportunidades e privilégios das nobres casas noxianas. Mostrando-se inteligente e perspicaz desde cedo, enquanto sua irmã Katarina crescia sob a tutela do pai, Cassiopeia escolheu seguir os passos de sua mãe, Soreana (Games, 2010).

A partir desta introdução, tomamos conhecimento de duas características significantes sobre a vida da personagem. Primeiramente, o seu nascimento em berço nobre, que proporcionou acesso privilegiado a uma educação completa e sofisticada, capacitando-a para compreender e atuar na esfera da diplomacia, uma habilidade altamente valorizada no reino de Noxus. Em segundo lugar, destaca-se a proximidade com sua mãe, que foi extremamente influente para as suas tomadas de decisões futuras. Quando mudou-se para Urzeris com a família, ela estava em um novo mundo e

cercada por estranhos, em uma terra desconhecida, Cassiopeia continuou muito próxima à mãe, aprendendo sobre política,

diplomacia e sutis influências. Porém, conforme crescia, Cassiopeia começou a notar que a mãe tinha outras preocupações além dos assuntos do império (Games, 2010).

A relação estreita com a mãe teve impacto profundo na formação de Cassiopeia, influenciando não apenas sua visão de mundo e suas ambições, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas. Esta perspectiva ampla capacitou Cassiopeia a reconhecer que o conhecimento do mundo vai além do poder da diplomacia, da manipulação e da política. Com o tempo, “Soreana confidenciou à filha que pertencia a uma cabala secreta e clandestina, conhecida como a Rosa Negra” (Games, 2010), esse fato foi de extrema importância para o desenvolvimento da personagem, uma vez que a incentivou a se aprofundar nos estudos ocultistas que valorizavam, acima de tudo, a manipulação da magia rúnica.

O início da trajetória de Cassiopeia ilustra a maneira como sua personalidade foi moldada conforme os preceitos da sociedade meritocrática na qual ela foi criada. Este ambiente permitiu que ela desenvolvesse seu autoconhecimento e exercesse sua autoridade sem restrições. Contudo, essa não foi a única característica crucial para a construção de sua persona, uma vez que sua beleza física também desempenhou um papel estratégico, sendo um recurso a ser utilizado em situações diplomáticas. É descrito que

Cassiopeia transformou-se em uma mulher que esbanjava beleza, perspicácia e inteligência, ainda que lhe faltasse um pouco de empatia. Ela via as pessoas à sua volta como meras ferramentas para alcançar seus objetivos, descartando-as rapidamente. (Games, 2010)

Sendo assim, a combinação da personalidade e aparência marcante propiciou à personagem a capacidade de manipular situações para alcançar seus objetivos de maneira eficaz. A falta de empatia mencionada sugere possíveis tendências narcisistas, caracterizadas pela necessidade de alcançar metas pessoais e manter uma autoimagem grandiosa. Este narcisismo parece impedir a personagem de estabelecer ligações emocionais autênticas com outras pessoas, exceto com sua própria mãe.

Posteriormente, ao ser iniciada na Rosa Negra e demonstrar maestria em suas ações, “a cabala revelou a Cassiopeia os verdadeiros planos que tinham para Shurima.” (Games, 2010). Esta revelação abriu a oportunidade para que ela exibisse

suas habilidades na descoberta dos segredos ocultos nas areias de Shurima. Cassiopeia tornou-se instrumento na obtenção de artefatos rúnicos, repletos de poder ancestral, que eram essenciais para a vitória na guerra secreta iminente promovida pela cabala. Com o auxílio de uma caravana de escavadores e de uma mercenária chamada Sivr²⁸, Cassiopeia conseguiu alcançar a tumba do antigo imperador Azir. Ao sacrificar tanto a caravana quanto a mercenária, a personagem encontrou seu destino quando “um dos guardiões ancestrais da tumba surgiu e fincou suas presas em Cassiopeia.” (Games, 2010).

A transformação de Cassiopeia se dá a partir de suas próprias ações, marcadas por traição e violência. Após trair de forma sanguinolenta aqueles que a ajudaram, ela foi envenenada pela maldição do guardião. Conforme descrito, “as toxinas arcanas das presas tomaram conta de Cassiopeia [...] Ela gritava e se contorcia enquanto seu corpo se transformava em algo novo e indescritível”. (Games, 2010). Esta metamorfose dolorosa simboliza as consequências de sua ambição. A maldição, ao transformar o seu corpo, também reflete uma mudança em sua essência, tornando-a em uma criatura irreconhecível, um reflexo de sua própria corrupção e traição, representando a degradação de sua humanidade. Posteriormente, depois do seu processo de metamorfose, é mencionado que

ela se trancou na cripta inabitada da residência em Urzeris e suportou sozinha todos os inexplicáveis tormentos de sua transformação. Foi assim que a linda e brilhante filha de Soreana Du Couteau deu lugar a uma criatura rastejante e medonha que vivia nas sombras, cuspidando veneno e estraçalhando rochas como se fossem vidro. (Games, 2010)

Tal processo de transformação simboliza não apenas uma mudança física, mas também a queda de sua soberania. Os padrões e conquistas que Cassiopeia alcançou ao longo de sua vida sucumbiram junto com seu próprio ego. A metamorfose, assim, representa a destruição de sua identidade e a emergência de uma nova existência, marcada pela monstruosidade.

Ademais, a narrativa acrescenta que “por semanas, ela gritou e chorou, lamentando a vida perdida... Até o dia em que não conseguiu mais derramar nenhuma lágrima. Ela se obrigou a sair daquele desespero, determinada a aceitar — e quem sabe até apreciar — seu destino” (Games, 2010). Esta exaustão emocional

²⁸ Personagem do jogo League of Legends.

marca o ponto de inflexão em sua jornada, onde a resignação dá lugar à determinação. A decisão de emergir do desespero e aceitar seu novo estado reflete uma adaptação psicológica complexa em relação a sua própria identidade; a personagem começa, aos poucos, a integrar a sua nova realidade em sua compreensão de si mesma e de seu propósito.



Figura 20: Rascunhos conceituais de Cassiopeia. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/cassiopeia/.

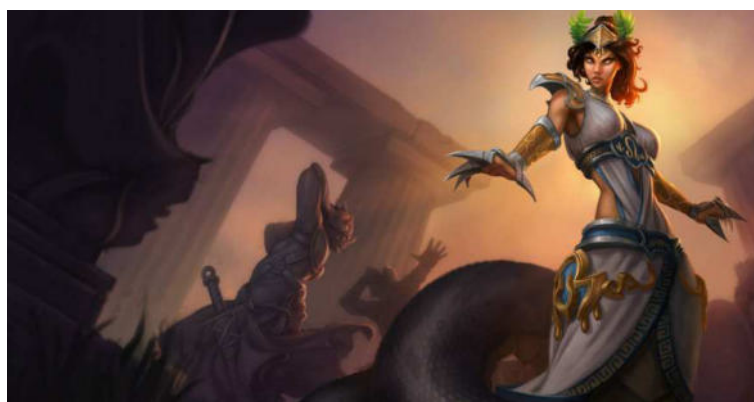


Figura 21: Skin - Cassiopeia helênica. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/cassiopeia/>.

O conto *A perda da pele*, escrito por Rayla Heide e publicado pela *Riot Games* em 2010, retrata um episódio específico na vida de Cassiopeia após sua metamorfose. Na narrativa, é exposto que “Cassiopeia deitou-se sobre o telhado de ameias e encarou os becos sinuosos e as ruas completamente lotadas (...) a cidade costeira se negava a aceitar sua nova identidade, permanecendo arcaica e resistente ao futuro” (Heide, 2010). Tal cenário ilustra a resistência social em relação à mudança na aparência da personagem. A descrição urbana como “arcaica” e com “resistência ao futuro” reflete as barreiras sociais referentes à modernização e a

aceitação de novas realidades, contrastando com a metamorfose de Cassiopeia e sua adaptação às novas circunstâncias.

Posteriormente, ao se deparar com um soldado que a chama de monstro, Cassiopeia responde com desdém: "Já fui chamada de coisas piores." (Heide, 2010). Essa interação revela a resiliência da personagem diante de insultos, reafirmando sua aceitação da própria monstruosidade. A resposta direta sugere familiaridade com a hostilidade e a desumanização que lhe é imposta. Além disso, ao afirmar que já foi chamada de coisas piores, a personagem demonstra autoafirmação que subverte as convenções sociais, reafirmando sua força e autonomia mesmo em face com o desprezo alheio.

Ademais, ao ser tomada por uma raiva, é descrito que

Cassiopeia então olhou bem no fundo dos olhos do soldado, prendendo-os em um vínculo impiedoso. Ela gritou, colocando para fora toda a raiva, a fúria pela injustiça de seu estado atual, a ira pela perda de seus privilégios e o ressentimento por suas ambições fracassadas. Ela canalizou tudo isso em um lamento estridente e esganiçado. (Heide, 2010)

Esta passagem sublinha o tormento e a intensidade das emoções reprimidas de Cassiopeia. Seu olhar fixo no soldado simboliza a tentativa de projetar sua dor e sofrimento em uma figura externa, enquanto o grito estridente serve como catalisador para a liberação de suas frustrações acumuladas. Tais atos despertam na personagem sua real força, transformando sua repressão em um poder arcano. A emergência desse novo poder é retratada da seguinte forma:

enquanto gritava, sua fúria foi transformada em prazer. Era como se ela estivesse flutuando, seu potencial de grandeza era infinito. De cada fibra de seu corpo emanava um poder ancestral. Uma luz esmeralda incandescente cintilava nos olhos de Cassiopeia. O pânico dos últimos momentos do soldado ficou marcado em sua silhueta, e ali ficaria para sempre, já que ele estava sendo petrificado de dentro para fora. Seu olhar endureceu e perdeu a cor, e seu último grito de temor foi sufocado pela maldição que o havia transformado em pedra. (Heide, 2010)

Esta descrição ilustra não apenas a transmutação física do soldado, mas também evidencia como a dor de Cassiopeia se transforma em uma fonte de poder e domínio. A metamorfose da personagem, ao integrar atributos monstruosos,

possibilita a reconquista de sua autoridade. A monstrosidade de Cassiopeia, longe de um mero castigo, torna-se uma ferramenta para sua ascensão. Quando combinada com sua inteligência estratégica, a nova forma monstruosa permite que ela seja novamente temida e respeitada.

A reinterpretação do arquétipo da Medusa na personagem Cassiopeia demonstra que, mesmo sendo amaldiçoada e transformada em um monstro, Cassiopeia não se torna refém de sua maldição. A personagem contemporânea exemplifica uma evolução do arquétipo mitológico, ao transformar sua maldição em uma fonte de poder e domínio. Sua adaptação ao novo estado físico e a subsequente manipulação desse estado para seus próprios fins evidenciam uma resiliência e uma inteligência estratégica que subvertem a expectativa de vulnerabilidade associada à transformação monstruosa.

3.1 A desconstrução da personagem: Não instigue uma víbora

*"Todos nós vestimos máscaras, alguns melhores que outros"
Cassiopeia, League of Legends.*

A desconstrução da personagem Cassiopeia começa a partir do momento em que ela aceita a sua nova aparência monstruosa, recusando-se a ser subjugada pela sociedade na qual está inserida. Conforme descrito no conto *A perda da pele*, nos momentos iniciais de sua vida metamorfoseada

Cassiopeia se escondeu em uma cripta na residência de sua família, temendo sua própria transformação. Ela permaneceu sozinha em um cofre úmido e frio por semanas, ainda com nojo de seu corpo de serpente, sempre pensando na vida aristocrática que perdera. (Heide, 2010)

Tal descrição permite perceber que o período que a personagem ficou em reclusão marca um processo profundo de autoaceitação. A aversão em relação ao seu novo corpo monstruoso é reflexo do medo do futuro julgamento social que a personagem irá sofrer; já o período de exílio na cripta simboliza a morte e o renascimento, tornando-se palco da transformação interna da personagem, onde a

auto rejeição inicial de sua nova forma evolui para uma postura de empoderamento e subversão das convenções sociais em relação ao seu poder.

O poder, em relação ao corpo, na sociedade, não diz respeito somente às vontades individuais. Foucault, em seu livro *Microfísica do Poder* (2021, p.82), faz uma crítica à concepção de que “não é o consenso que faz surgir o corpo social, mas a materialidade do poder se exercendo sobre o próprio corpo dos indivíduos”. Dessa forma, Foucault sugere que o corpo social não surge de um consenso democrático ou de acordo comum entre todos os membros da sociedade. Em vez disso, o autor defende que a formação do corpo é profundamente influenciada pelo exercício do poder sobre os corpos individuais, de forma que a estrutura social e a coesão da sociedade resultam mais da imposição de poder e controle sobre os indivíduos do que de uma harmoniosa convergência de vontades.

Como um exemplo concreto do conceito de poder, apresentado por Foucault, a transformação física de Cassiopeia e sua subsequente autoexclusão ilustram como o poder social exerce controle sobre os corpos individuais. A sociedade impõe padrões de beleza que Cassiopeia, após sua metamorfose, já não pode cumprir. Sua reclusão e repulsa pelo próprio corpo são consequências diretas do poder material exercido pela sociedade, que define e limita o que é considerado aceitável. Crescida em meio a uma sociedade onde o poder advém de uma gama de ações meritocráticas, Cassiopeia percebe que, ao ser transformada, a força de seu poder é reduzida, ou até mesmo extinguida, uma vez que sua beleza, um dos pilares da sua personalidade, lhe foi tirada por meio de uma maldição.

Porém, a beleza não constituía o único fator da sua força e poder. Desde a infância, ela teve acesso a ferramentas de conhecimento diplomático e, durante sua fase adulta, teve acesso ao conhecimento místico. Dessa forma, é notável que a autoridade de Cassiopeia não deriva apenas de atributos físicos, mas também de sua inteligência. A força de seu poder não é regida unicamente por traços corpóreos, mas é composta por um conjunto de atributos ligados ao condicionamento do raciocínio lógico e a construção da sua personalidade.

Sobre a força do Poder, Foucault (2021, p. 84) argumenta que

se ele é forte, é porque produz efeitos positivos a nível do desejo – como se começa a conhecer – e também a nível do saber. O poder, longe de impedir o saber, o produz. Se foi possível constituir um saber sobre o corpo, foi através de um conjunto de disciplinas

militares e escolares (...) O enraizamento do poder, as dificuldades que se enfrenta para se desprender dele vêm de todos estes vínculos. É por isso que a noção de repressão, à qual geralmente se reduzem os mecanismos do poder, me parece muito insuficiente, e talvez até perigosa.

À vista disso, o autor expõe a complexidade do poder e a maneira como ele se manifesta na sociedade. Isso é exemplificado pelo desenvolvimento de saberes específicos e em práticas disciplinares que, não apenas controlavam os corpos, mas criavam novos campos de conhecimento. Desse modo, Foucault critica a ideia de que o poder é fruto, apenas, da repressão, pois essa perspectiva é insuficiente e ignora as formas produtivas e criativas pelas quais o poder opera. Sob essa perspectiva, percebemos que Cassiopeia, ao sair de seu período de exílio, subverte a ótica de submissão. Visto que, ao excluir-se da sociedade para não ser julgada pela aparência, reconhece seu poder interior, “Cassiopeia sentia algum tipo de poder crescendo dentro dela, cada vez mais forte” (Games, 2010). Ao sair da cripta e retornar ao convívio com o povo de sua cidade, ela reconhece seu corpo e aceita o julgamento de sua aparência.

No livro *Minha história das mulheres*, a escritora Michelle Perrot argumenta que “em muitas sociedades, a invisibilidade e o silêncio das mulheres fazem parte da ordem das coisas. É a garantia de uma cidade tranquila. Sua aparição em grupo causa medo. Entre os gregos, é a *stasis*, a desordem. Sua fala em público é indecente” (Perrot, 2007, p. 17). Sob esta perspectiva, a autora denuncia a forma como a invisibilidade e o silêncio das mulheres são estruturalmente incorporados em muitas sociedades, sugerindo que essas condições são vistas como fundamentais para a manutenção da ordem social. A naturalização do silêncio e da invisibilidade reforça a ideia de preservar as dinâmicas de marginalização, sugerindo o impedimento de mudanças significativas da estrutura social. A aceitação do corpo e a saída da cripta são atos que abalam as expectativas sociais em relação à condição feminina; assim, Cassiopeia torna-se um sujeito autônomo, desafiando a sociedade patriarcal e impondo sua autonomia perante aos homens.

A figura feminina como o *outro* absoluto, em contrapartida ao sujeito autônomo, é discutida por Simone de Beauvoir. A autora critica a percepção histórico-social da posição da mulher como *outro* absoluto em relação ao homem. Beauvoir (1970, p. 91) aponta que

na medida em que a mulher é considerada o Outro absoluto, isto é — qualquer que seja sua magia — o inessencial, faz-se precisamente impossível encará-la como outro sujeito. As mulheres nunca, portanto, constituíram um grupo separado que se pusesse para si em face do grupo masculino; nunca tiveram uma relação direta e autônoma com os homens.

Dessa maneira, o termo *Outro* implica a posição de subalternização radical, onde a identidade feminina é construída em oposição e em subordinação à masculina. As mulheres são vistas não apenas como não essenciais para o funcionamento da sociedade, mas também como incapazes de serem sujeitos autônomos. A insistência em definir as mulheres exclusivamente em relação aos homens reforça sua marginalização e impede a formação de um grupo coeso e autônomo que possa desafiar diretamente a dominação masculina, perpetuando a desigualdade entre os gêneros. A figura feminina como o “Outro” reflete o arquétipo do ser (que se torna) monstruoso, a partir do momento que se torna independente perante as estruturas sociais opressoras.

O autoconhecimento experimentado pela personagem Cassiopeia permitiu a construção e o entendimento do ser monstruoso a partir da sua sombra. No livro *A sombra e o mal nos contos de fada*, a escritora Marie Louise Von Franz (1985, p. 8), conceitua que a sombra “constrói a partir dessas qualidades reprimidas, não aceitas ou não admitidas porque são incompatíveis com as que foram escolhidas”. Tais qualidades citadas incluem desejos, impulsos, comportamentos ou características que são consideradas indesejáveis ou são incompatíveis com a imagem ideal que a pessoa tem de si ou com padrões sociais. Sob os conceitos da psicologia junguiana, a sombra é, portanto, uma construção psicológica que se desenvolve à medida em que um indivíduo seleciona e valoriza certas qualidades enquanto reprime outras. Ela não é apenas uma parte menor e oculta da personalidade, mas representa grande parte do inconsciente que apresenta “um acúmulo de emoções, julgamentos e assim por diante” (Franz, 1985, p. 10). Reconhecer e integrar os aspectos da sombra permite a compreensão completa e equilibrada de si mesmo, uma vez que ela está associada ao inconsciente pessoal (que contém memórias e experiências reprimidas) e não ao inconsciente coletivo (que contém os arquétipos universais).

O desenvolvimento pessoal de Cassiopeia durante o seu tempo na cripta proporcionou a personagem acessar a autonomia necessária para que pudesse

emergir de seu exílio. Ademais, o encontro com o soldado possibilitou o acesso a um novo poder. Após transformar o homem em pedra,

Cassiopeia deslizou até a estátua e acariciou levemente aquele rosto endurecido, antes coberto por uma pele sofrida cuja textura lembrava o leito de um rio seco. — Antes, eu precisava manipular, corromper, ou até mesmo... persuadir as pessoas para que meus planos funcionassem, afirmou ela. — Agora... faço e consigo o que quero. (Heide, 2010)

A partir disso, podemos compreender a jornada da personagem ilustrada a partir de um estado onde havia dependência e manipulação para uma posição de força e empoderamento. A transformação reflete o desenvolvimento pessoal e a mudança do equilíbrio de poder, enfatizando a evolução de uma personagem que operava a partir da repressão de suas sombras, para um sujeito que exerce controle direto e assertivo sobre seu destino, demonstrando sua coragem de ser um indivíduo.

Betty Friedan, em seu livro *Mística feminina*, enfatiza que

esta «vontade de poder», «auto-afirmação» ou «autonomia», conforme é diversamente chamada, não implica em agressão ou esforço competitivo no sentido habitual da expressão; é a afirmação individual da existência e potencialidade de um ser em seus direitos; é a «coragem para ser um indivíduo» (Friedan, 1972, p. 267).

Isto posto, a autora aborda diferentes termos que se referem ao desejo de um indivíduo de afirmar sua existência e exercer sua autonomia. Ser um indivíduo exige coragem para se destacar e ser autêntico, independente das normas e convenções sociais que possam tentar impor conformidade. Ao se encaixar em tais conceitos, a personagem Cassiopeia reivindica suas capacidades e direitos, como mulher, como ser completo.

A narrativa da personagem Cassiopeia se desenvolve de modo a retratar sua superação em relação às adversidades decorrentes de sua transformação, à medida que ela aceita tanto os aspectos sombrios de sua personalidade quanto sua posição transgressora perante a sociedade. Essa transgressão é resultado da heresia cometida ao abrir a tumba do ascendente adormecido. Em contraste sutil, a figura mitológica da Medusa, inspiração física e de enredo para Cassiopeia, não possui as mesmas aberturas narrativas que permitam a superação das adversidades

relacionadas à sua transformação. A maldição de Medusa, embora em uma de suas vertentes narrativas também tenha origem em uma heresia cometida involuntariamente no templo de Atena, resulta de uma injustiça divina. No subcapítulo seguinte, serão comparados de forma detalhada aspectos como submissão, autonomia, relações de exílio, empoderamento e confronto com a figura masculina presentes nas narrativas de Medusa e Cassiopeia.

3.2 Da inspiração à reinterpretação: O olhar da Medusa

*I saw you once, Medusa; we were alone.
I looked you straight in the cold eye, cold.
I was not punished, was not turned to stone—
How to believe the legends I am told?
(The muse as Medusa by May Sarton)*

Os aspectos de Medusa e Cassiopeia, as figuras femininas aqui analisadas podem ser observados sob duas perspectivas distintas: a aparência e o enredo. Em primeiro lugar, no que se refere às características físicas, ambas são descritas, inicialmente, como mulheres de grande beleza e astúcia, que após um ato de heresia são transformadas em seres monstruosos. Medusa é (transformada em) uma górgona com cabelos de serpente. Cassiopeia, por sua vez, apresenta serpentes no lugar dos cabelos e uma metamorfose corporal que a transforma parcialmente em serpente. Em termos de forma corporal, Cassiopeia pode ser esteticamente comparada à outro ser mitológico, a Equidna²⁹. Entretanto, em questões de inspiração mais diretas na construção do enredo da personagem, Medusa traz características mais profundas para análise.

Outro aspecto relevante é o poder adquirido após a transformação. Tanto Medusa quanto Cassiopeia possuem a habilidade de transformar em pedra aqueles que a olham diretamente. No entanto, o processo em Cassiopeia se manifesta como um poder que pode ser “ativado”, enquanto Medusa é condenada a jamais olhar diretamente para outra pessoa.

²⁹ Monstro com corpo de mulher que tem, em vez de pernas, uma cauda de serpente, ela é assimilada à víbora. Esposa de Tifão, Equidna concebe monstros tais como Cérbero, o cão dos infernos, o Leão de Neméia, a Quimera, etc. (Chevalier & Gheerbrant, 2021, p.435)

O segundo ponto da análise diz respeito ao arco das personagens. Ambas são mulheres que sofrem por julgamentos em relação à aparência e a atitudes. Cassiopeia cresce em um ambiente aristocrático e é condicionada, desde a infância, a usar de sua beleza e inteligência como ferramenta de manipulação para alcançar os próprios objetivos e os da ordem secreta à qual participava. Medusa, por outro lado, embora igualmente descrita como bela e, como ponto divergente, extremamente fiel à deusa Atena, acaba por ser violentada e, por consequência injusta, amaldiçoada.

Medusa, como sacerdotisa, e Cassiopeia, como integrante de uma sociedade mística, enfrentam infortúnios decorrentes de suas posições sociais. Medusa, cuja vida foi marcada pela devoção, tornou-se vítima dos impulsos lascivos de um deus, sendo injustamente responsabilizada pelo ato que sofreu. Por outro lado, Cassiopeia, ao seguir cegamente os desejos de sua mãe e da sociedade secreta, profanou uma tumba sagrada, sucumbindo a uma ambição que não era exclusivamente sua. A maldição que recaiu sobre ambas é um reflexo dos atos de heresia e falta de submissão às normas estabelecidas. Apesar de Medusa ter sido coagida e Cassiopeia influenciada, a responsabilidade pelos eventos é atribuída diretamente a elas. A submissão das personagens em relação às instituições superiores a elas podem ser relacionadas com a crítica de Beauvoir. Segundo as observações da autora em relação à figura feminina sob a visão da sociedade patriarcal,

é natural que dêem à mulher uma situação subordinada. Mas poder-se-ia imaginar que a considerassem com a mesma benevolência com que encaravam as reses e as crianças. Não é o que ocorre. Organizando a opressão da mulher, os legisladores têm medo dela. Das virtudes ambivalentes de que ela se revestia retém-se principalmente o aspecto nefasto: de sagrada, ela se torna impura (Beauvoir, 1970, p. 101)

Assim, a autora discute como as mulheres, sob a ótica histórico-social, são colocadas em uma posição submissa, determinada por pressupostos naturais e culturais. O “medo” da figura feminina está relacionado à sua percepção ambivalente, sendo vista como sagrada e perigosa. Quando considerada sagrada, a mulher detém o poder da fertilidade e da procriação; entretanto, quando considerada pura, a sacralidade é transformada em algo nefasto.

A transformação da mulher sagrada em impura ilustra como o poder feminino é sistematicamente deslegitimado e controlado por meio de normas sociais, religiosas e legais. Sob essa perspectiva, o patriarcado justifica a subordinação feminina ao apresentá-la apenas como uma forma de proteção contra o perigo que a mulher supostamente representa. Assim, Beauvoir (1970, p. 250) critica a ideia de que “o primeiro dever de uma mulher é submeter-se às exigências de sua generosidade”. Segundo essa visão tradicional, as mulheres são frequentemente ensinadas a colocar as necessidades alheias em detrimento das suas, sendo essa “generosidade” uma obrigação e não uma escolha voluntária.

O processo de submissão experimentado por Medusa tem relação com seu papel diante dos deuses, ela deveria manter-se pura, e sua extrema fidelidade à deusa Atena a fez manter-se firme em seu voto de castidade, resistindo às investidas amorosas do deus Poseidon. A constante rejeição ao deus, resultou em seu estupro dentro do templo de Atena, sendo esse o seu principal pecado. Perrot (2007, p. 45) destaca que “a virgindade das moças é cantada, cobiçada, vigiada até a obsessão”. Sob essa perspectiva, a sociedade patriarcal atribui um valor desproporcional à virgindade feminina, tratando-a como um bem valioso a ser conquistado ou possuído, enquanto a vigilância sobre o comportamento sexual feminino revela o excessivo controle da sociedade em garantir a “pureza” feminina. No caso de Medusa, sua sexualidade é objetificada, controlada e monitorada; sua virgindade, considerada uma manifestação de sua beleza divina, é cobiçada por Poseidon e violentamente usurpada.

Após ser abusada, Medusa é rotulada como traidora, e seu ato é considerado repugnante. A culpabilização da vítima é justificada pela perda da virgindade, sendo a sua “obscenidade” interpretada como uma consequência direta de sua maldição. Georges Bataille (1987, p. 159) afirma que

a obscenidade é repugnante, e é natural que espíritos acomodados não vejam aí nada de mais profundo que esse caráter repugnante. Mas é fácil perceber que os aspectos ignóbeis da obscenidade estão ligados ao nível social dos que a criam, que são rejeitados pela sociedade da mesma maneira como eles a rejeitam. No entanto, essa sexualidade repugnante não é, em definitivo, senão uma maneira paradoxal de tornar mais sensível o sentido de uma atividade cuja essência leva à queda; excetuando aqueles cuja degradação social cria o gosto pela obscenidade, esta não diz nada da baixaza daqueles a quem só toca exteriormente: quantos homens (e mulheres) de um desinteresse e de uma elevação de espírito

inegáveis não viram aí senão o segredo de perder o controle de si profundamente.

Desse modo, o autor explica a complexa relação entre obscenidade, moralidade e estratificação social, destacando como o desprezo pelo obsceno, muitas vezes, está ligado à posição social dos indivíduos que o produzem ou consomem. Essa dinâmica reflete a rejeição mútua entre esses indivíduos e a sociedade, servindo como um meio paradoxal de evidenciar a fragilidade e degradação da condição humana. Medusa é retratada como obscena após ser estuprada, enquanto o deus Poseidon, principal agente da obscenidade, não é punido. A figura divina, sendo considerada superior à da sacerdotisa, resulta da atribuição exclusiva de culpa a Medusa, que é condenada por sua beleza, virgindade e por ter resistido aos desejos de uma entidade superior. Assim, a superficialidade da moralidade divina é revelada, uma vez que, além de anular a obscenidade divina, responsabiliza a vítima, cuja feminilidade é vista como incitadora do desejo.

Em Cassiopeia, a dinâmica da transformação tem relação com sua submissão e autonomia, conceitos que, embora opostos, desempenham papéis cruciais no processo que a levou à heresia. Inserida em uma sociedade onde possuía a autonomia necessária para agir livremente, Cassiopeia, sob tutela da mãe, adquiriu conhecimento que a moldou como uma mulher imponente, com interesses próprios que buscava alcançar de maneira assertiva. No entanto, sua lealdade à mãe e à sociedade secreta da Rosa Negra resultou em uma postura de submissão, influenciando, diretamente, suas ações e decisões. Beauvoir (1970, p. 134) aponta que, ao ocuparem posições de nobreza, “é essencialmente no terreno intelectual que as mulheres continuam a distinguir-se”, destacando que, mesmo em condições de submissão, as mulheres têm a oportunidade de demonstrar suas capacidades, questionar normas e contribuir para o conhecimento e a cultura, afirmando-se como figuras de relevância no campo intelectual. Em sua posição nobre e incumbida da missão de obter um artefato mágico, Cassiopeia, ao invadir a tumba de um deus ancestral, e, em um ato de traição àqueles que a ajudaram a chegar naquele local, é amaldiçoada, não diretamente pelo deus, mas pelo ato de profanação.

No decorrer da história, as mulheres conseguiram demonstrar autonomia diante dos seus corpos e dos seus atos indo contra os padrões normativos e religiosos. Na idade Média, os movimentos heréticos permitiam à mulher atingir

um lugar importante nas seitas. Quanto à atitude dos cátaros acerca da sexualidade, parece que, enquanto os “perfeitos” se abstinham do coito, não era esperado dos outros membros a prática da abstinência sexual. Alguns desdenhavam da importância que a Igreja designava à castidade, argumentando que implicava uma sobrevalorização do corpo. Outros hereges atribuíam um valor místico ao ato sexual, tratando-o inclusive como um sacramento e pregando que praticar sexo, em vez de abster-se, era a melhor forma de alcançar um estado de inocência. Assim, ironicamente, os hereges eram perseguidos tanto por serem libertinos quanto por serem ascetas extremos (Federici, 2017, p. 78)

Nesse contexto, Silvia Federici exemplifica a dualidade da posição das mulheres e suas atitudes referentes às ações autônomas e sexualidade, com foco nos cátaros³⁰. Para os cátaros, homens e mulheres eram considerados socialmente iguais, a abstinência sexual era uma escolha individual, e a “libertinagem” não era vista como indulgência. Tais premissas contrapunham-se diretamente aos dogmas religiosos da época, o que resultava na perseguição desses grupos. A análise dessas comunidades religiosas permite compreender o papel das mulheres em grupos que desafiavam as normas estabelecidas pela sociedade e pela religião. A heresia, nesse cenário, está centralizada no corpo e nas ações que ele realiza, seja na sexualidade, como no caso de Medusa, que deveria manter-se casta, ou no poder, como em Cassiopeia, que deveria cumprir suas obrigações perante à ordem secreta, a submissão feminina, consciente ou não, era esperada. O corpo feminino, subjugado por agentes sociais e religiosos, não poderia ser empoderado, tampouco, erotizado.

O erotismo imposto na figura de Medusa é o reflexo da ambição dos deuses. Como alegorias diretas da sociedade patriarcal, os atos de Poseidon e Atena refletem em Medusa a aversão à autonomia de uma figura marginalizada e sem poder divino. Por um lado, Atena representa a visão patriarcal do controle da castidade, que deve ser protegida e escondida ao ponto de reprimir os desejos profundos e carnisais. E Poseidon, por sua vez, representa a opressão imposta à sexualidade feminina, que é cobiçada e vista apenas como o ponto de satisfação de um desejo. Bataille (1987, p. 163) argumenta sobre a natureza complexa do erotismo, destacando que

³⁰ Secto religioso dualista medieval do sul da França que prosperou no século XII e desafiou a autoridade da Igreja Católica. In. Mark, J. J. World History Encyclopedia, 2019. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-18050/cataros/>.

por razões que não são apenas convencionais, ele é definido pelo secreto. Ele não pode ser público [...] a experiência erótica se situa fora da vida ordinária. Dentro de toda nossa experiência, ela permanece essencialmente isolada da comunicação normal das emoções. Não se trata de um assunto proibido. Não é absolutamente proibido, pois sempre há transgressões. (Bataille, 1987, p.163)

Ademais, embora existam manifestações públicas de erotismo, o erotismo, em si, permanece isolado das formas normais de comunicação e expressão emocional. O caráter secreto do erotismo é evidente em Cassiopeia, cuja beleza é inegável, mas a sensualidade e sexualidade são frequentemente ofuscadas pela percepção de que sua aparência é apenas como expressão indireta de seu poder de manipulação, reforçando a ideia de que a principal característica da personagem é a capacidade de manipulação. Em vez de ser vista como um fim em si mesma, a beleza de Cassiopeia atua como um símbolo que reforça suas qualidades astutas, sugerindo uma ligação intrínseca entre sua atratividade física e sua inteligência. O erotismo de Cassiopeia não é explicitamente revelado: ele permanece implícito, sendo sutilmente presente nas entrelinhas de sua caracterização. A sexualidade da personagem é cuidadosamente velada, desafiando as convenções que frequentemente objetificam personagens femininas. Cassiopeia mantém o controle de como é percebida, utilizando sua beleza como uma ferramenta estratégica, recusando-se a ser limitada por estereótipos de feminilidade que insistem em separar o corpo do intelecto.

A emancipação de Cassiopeia em relação à sua sensualidade demonstra que, sendo o oposto de Medusa, a personagem, enquanto detentora de sua beleza, é livre das restrições impostas pela submissão de seu corpo. Hélène Cixous (2022, p. 144) afirma que “o corpo da mulher, aos mil e um lares de ardor, quando — destruindo os jugos e censuras — ela o deixará articular a abundância das significações que em todos os sentidos o percorre”. Assim, a autora defende a ideia de que o corpo feminino é fonte de criatividade, poder e expressão e, quando libertado das amarras sociais, pode articular e revelar sentidos e experiências.

Medusa não exerce domínio pelos seus desejos, é condicionada à submissão e, após a transformação, é demonizada. Ao ser colocada em um exílio, perde o direito à sororidade. No livro *A heroína de 1001 faces*, de Maria Tatar, a figura mitológica da Medusa é destacada como uma criatura temida e odiada por sua

aparência monstruosa. A visão negativa de Medusa é demarcada pelas suas características aterrorizantes e, de certa forma, é impedida de ser compreendida como uma figura trágica. Tatar (2002, p. 407) levanta questionamentos em relação à aparência da personagem,

Quem sente pena de uma criatura que tem cobras no lugar do cabelo e transforma homens inocentes em pedra?" [...] Medusa não é respeitada, e quem consegue ouvir seu nome sem imaginar aquelas horríveis cobras sibilantes no lugar dos cabelos? E quando nos lembramos de que o pai da psicanálise equiparou o rosto da Medusa com o medo da castração, acrescentando outra camada de repulsa à imagem. O rosto da Medusa exemplifica a magia apotropaica, uma imagem carregada de símbolos (como o mau-olhado), concebida como uma arma para afastar o mal.

Dessa forma, a imagem de Medusa é reduzida a uma figura de monstruosidade explícita, tornando-se sua única referência ao longo do tempo, enquanto a narrativa do abuso é gradualmente apagada. Tatar (2002) faz referência ao texto *A cabeça de Medusa*, de Sigmund Freud³¹, e conceitua a percepção negativa da personagem, associando-a a uma ameaça fundamental à masculinidade. A análise freudiana intensifica a repulsa à imagem de Medusa, associando-a, não apenas ao terror, mas também ao poder destrutivo. Assim, Medusa é historicamente e culturalmente reforçada como símbolo do mal.

O mal que também é encontrado em Cassiopeia que, por sua vez, aceita sua monstruosidade enquanto está em exílio na cripta da família. As concepções misóginas que desvalorizam as capacidades intelectuais e emocionais das mulheres são citadas em Beauvoir (1970, p. 243). A autora expõe de maneira irônica que

fala-se do instinto das mulheres, de sua intuição, de sua adivinhação, quando fora preciso denunciar-lhe a ausência de lógica, a ignorância obstinada, sua incapacidade em apreender o real; elas não são efetivamente nem observadoras nem psicólogas; elas não sabem nem ver as coisas nem compreender os seres; seu mistério é uma ilusão, seus insondáveis tesouros têm a profundidade do nada; elas nada têm a dar ao homem e não podem senão ser-lhes nocivas. (Beauvoir, 1970, p. 243)

Sob essas premissas, é visto que, em vez de reconhecer a complexidade do pensamento feminino, a sociedade relega as mulheres em um estado de mistério

³¹ Sigmund Freud (1940/1922), citado em Tatar (2002).

ilusório, sugerindo que o mistério é um vazio, desprovido de qualquer valor ou significado real. Isso reforça a ideia de que a mística associada às mulheres é transformada em uma influência negativa. A sacerdotisa que viola o templo e a mulher associada a uma organização secreta e que estuda o misticismo e profana a tumba de um deus são rotuladas como hereges, sendo submetidas à uma maldição que revela o mal que, supostamente, reside nelas. Tatar (2002, p. 409) propõe uma reflexão acerca do mal que

de forma irreversível, Medusa é transformada de uma bela mulher desejada por um deus, em uma imagem de medo, que pode matar num simples olhar. Se o olhar pode matar, ele provoca dano não apenas para o observador, mas também para a própria face da beleza.

Ao destacar a ironia e a tragédia da transformação, a autora evidencia como Medusa, que era símbolo de desejo, se converte em uma imagem pervertida de terror. O olhar letal de Medusa, ao ser condição de sua monstruosidade e não uma fonte de domínio próprio, acaba por tornar-se uma ameaça constante, não apenas para os outros mas para si mesma, condenando-a a uma existência marcada pela repulsa. Em contraste, o poder de Cassiopeia é uma característica integral de sua identidade e não resulta na autossabotagem.

O exílio de Medusa, representa a aceitação de sua marginalização, enquanto o de Cassiopeia não passa de um retiro para reflexão. Cassiopeia aceita a sua monstruosidade e sua transgressão permite o controle de seu poder de modo assertivo. Segundo Bataille (1987, p. 43),

se a transgressão propriamente dita, opondo-se ao desconhecimento do interdito, não tivesse esse caráter limitado, ela seria uma volta à violência — à animalidade da violência. Mas não é isto, na realidade. A transgressão organizada forma com o interdito um conjunto que define a vida social. A frequência — e a regularidade — das transgressões não invalida a firmeza intangível do interdito, do qual ela é sempre o complemento esperado — como um movimento de diástole completa um movimento de sístole, ou como uma explosão é provocada por uma compressão que a precede.

Assim, a relação entre transgressão e interdito funciona como um ciclo complementar. O ato de transgredir se torna um meio pelo qual as fronteiras sociais e culturais são continuamente negociadas e reafirmadas, enquanto o interdito

permanece intangível. Esse processo é dinâmico, pois cada ato de transgressão reforça a importância da intangibilidade do interdito. Projetando a afirmativa de Bataille (1987) em Cassiopeia, a postura da personagem diante de sua nova identidade não é suficiente para anular o impacto negativo que esses eventos têm sobre ela. A sociedade avessa ao que considera monstruoso continua a marginalizar Cassiopeia, refletindo os padrões normativos. Essa dinâmica revela a persistência das normas sociais e o desafio contínuo enfrentado por aqueles que se situam fora dos padrões estabelecidos.

A reinterpretação dos elementos do mito da Medusa confere à figura de Cassiopeia uma dimensão de empoderamento ao enfrentar as adversidades associadas à transformação do belo em monstruoso. O texto *Medusa and the Female gaze*, de Susan Bowers (1990, p. 217), explora como

a imagem mítica da Medusa tem funcionado como uma lente de aumento para refletir e focalizar o pensamento ocidental em relação às mulheres, incluindo a forma como as mulheres pensam sobre si mesmas [...] Medusa evoluiu na cultura patriarcal e um relatório sobre como as artistas contemporâneas estão se voltando para essa imagem matriarcal em busca de inspiração e empoderamento. Essas artistas demonstram como a mesma imagem que foi usada para oprimir as mulheres também pode ajudar a libertá-las.³²

Desse modo, a figura de Medusa retrata a visão da sociedade patriarcal, que considera a feminilidade e a sexualidade das mulheres como perigosas, exigindo que sejam temidas e reprimidas. No entanto, a autora também observa uma mudança na interpretação de Medusa no contexto da arte contemporânea. As artistas modernas estão apropriando-se dessa imagem mitológica para desafiar as normas patriarcais, utilizando-a como um símbolo de empoderamento e autodescoberta. A reinterpretação da imagem de Medusa permite que ela se torne um emblema de força, oferecendo uma nova perspectiva sobre a identidade feminina. Essa transformação demonstra que a representação do medo e da repulsa pode, na verdade, reafirmar o poder e a complexidade das mulheres,

³² “Medusa’s mythical image has functioned like a magnifying mirror to reflect and focus Western thought as it relates to women, including how women think about themselves [...] Medusa has evolved in patriarchal culture and a report on how contemporary women artists are turning to this matriarchal image for inspiration and empowerment. These artists demonstrate how the same image that has been used to oppress women can also help to set women free.” Todas as traduções de Bowers (1990) são de nossa responsabilidade.

evidenciando como os símbolos culturais de opressão podem ser subvertidos e recontextualizados para refletir novas narrativas de empoderamento.

Ademais, Bowers (1990, p. 219) argumenta que “a grande ironia da Medusa é que ela se tornou um exemplo clássico de objeto feminino, embora a maior ênfase no mito da Medusa seja o poder aterrorizante de seu próprio olhar”³³. Isso posto, a ironia reside no fato de que, enquanto Medusa é tipicamente vista através de uma lente que a objetifica e a reduz a um ser monstruoso, o mito que a cerca enfatiza o poder de seu olhar. O olhar é uma força ativa e devastadora, que não pode ser contida por aqueles que buscam subjuga-la.

Ao mesmo tempo que Medusa é temida por seu poder, ela também é silenciada e transformada em um ícone de horror para desviar o foco do medo masculino em relação à sua própria vulnerabilidade diante do poder feminino. É notável que

os homens patriarcais tiveram que fazer da Medusa - e, por extensão, todas as mulheres - o objeto do olhar masculino como uma proteção contra a objetificação pelo olhar feminino da Medusa. A defesa contra o fato de sua própria subjetividade livre ser ignorada, sua vulnerabilidade e fragilidade reveladas e seu mundo compartilhado foi a destruição da subjetividade feminina (Bowers, 1990, p. 220).³⁴

Tal argumento reflete a dinâmica de poder entre os gêneros no contexto patriarcal, utilizando o mito da Medusa como uma metáfora para essa relação. Bowers (1990) sugere que os homens, ao longo da história patriarcal, sentiram a necessidade de transformar Medusa, e por extensão todas as mulheres, em objetos do olhar masculino como uma forma de autoproteção. Essa transformação visa neutralizar o poder que o olhar feminino simboliza, que é a capacidade de expor a vulnerabilidade, a fragilidade e a subjetividade masculina. Porém, quando as mulheres contemporâneas resgatam e reinterpretem a figura mitológica da Medusa, elas estão, na verdade, reivindicando seu direito à subjetividade, à autonomia, aos

³³ “The great irony of Medusa is that she has become a classic example of the female object, though the greatest emphasis in the Medusa myth is the terrifying power of her own gaze.” Todas as traduções de Bowers (1990, p. 219) são de nossa responsabilidade.

³⁴ “Patriarchal males have had to make Medusa-and by extension, all women-the object of the male gaze as a protection against being objectified themselves by Medusa's female gaze. The defense against having their own free subjectivity ignored, their vulnerability and fragility revealed, and their world shared was the destruction of female subjectivity” (1990, p. 220).

desejos e ao poder de definir suas próprias identidades, longe das imposições masculinas.

Sob essa perspectiva, a figura da Medusa é transformada em um símbolo de resistência frente à dominação misógina, e para neutralizar a ameaça que o poder feminino representa

a Medusa e mulheres como ela - que não são propriedade do patriarcado - são vítimas ideais. Destruí-las não desafia os direitos de propriedade masculinos e não prejudica as mulheres que servem a uma sociedade patriarcal. O sacrifício das Medusas permite a expressão comunitária masculina de raiva e violência que o eros e o poder feminino provocam. Embora o assassinato da Medusa seja simbólico e nenhum sangue real seja derramado, o impacto de seu assassinato simbólico é profundo tanto para as mulheres quanto para os homens, pois demonstra a tentativa de destruição do verdadeiro poder feminino (Bowers, 1990, p. 225).³⁵

Ao desenvolver essa ideia, Bowers (1990) propõe uma visão ampla de como a sociedade patriarcal trata as mulheres que não se enquadram em seus padrões. As “Medusas” são identificadas como “vítimas ideais”, e o patriarcado se isenta de qualquer culpa ou transgressão, já que essas mulheres são vistas como fora dos limites de proteção e do controle masculino. O sacrifício das Medusas reafirma o poder do patriarcado, ao mesmo tempo em que simboliza o desafio aos papéis tradicionais de gênero. Mulheres que expressam poder, independência ou sexualidade livremente enfrentam retaliações, sejam elas sociais ou culturais (Beard, 2018). Assim, a figura da Medusa decapitada permanece relevante como um símbolo de luta pela afirmação do verdadeiro poder feminino na sociedade patriarcal. O arquétipo da Medusa, projetado na figura de Cassiopeia, revela a independência conquistada. Ao reconhecer seu lugar na sociedade e recusar-se a ser subjugada pelos homens, Cassiopeia não é morta pelo soldado; ao contrário, ela o mata, potencializando seu poder e, por fim, utilizando sua maldição a seu favor.

³⁵ “Medusa and women like her-not owned by the patriarchy-are ideal victims. Destroying them does not challenge male property rights and does not damage those women who serve a patriarchal society. Sacrifice of Medusa-women enables the male communal expression of anger and violence that female eros and power provoke. Whereas Medusa's slaughter is symbolic, and no actual blood is spilled, the impact of her symbolic murder is profound for both women and men since it demonstrates the attempted destruction of real female power”.

CONCLUSÃO

*“Você não se esquecerá do meu abraço!”
Cassiopeia, League of Legends.*

O mito e o jogo, ao se interconectarem de maneira profunda, vão além de mera ficção ou entretenimento, consolidando-se como componentes essenciais na formação cultural e na compreensão da realidade humana. Os mitos, longe de serem simples narrativas antigas, são entendidos como elementos vivos que moldam a conduta e a visão de mundo das sociedades, especialmente nas culturas arcaicas, como a da Grécia Antiga. Desse modo, a experiência humana encontra seu ápice na junção entre o sagrado e o poético, criando um espaço de liberdade e criatividade. De forma semelhante, os jogos, ao desempenharem um papel cultural relevante, permitem que os indivíduos se desvinculem das limitações cotidianas, explorando significados mais profundos por meio de narrativas símbolos universais.

Os arquétipos, segundo Carl Jung (2002), exercem uma influência significativa na psique humana, ultrapassando as barreiras do tempo e da cultura. Os modelos arcaicos, como o herói e a deusa, moldam tanto a percepção do mundo quanto às respostas emocionais e comportamentais dos indivíduos, funcionando como guias para a compreensão do inconsciente coletivo. Ao promoverem uma conexão emocional e simbólica com o público, os arquétipos tornam possível uma experiência imersiva e significativa no design de personagens e nas narrativas dos jogos. Além de enriquecerem as histórias, eles oferecem aos jogadores a oportunidade de autoconhecimento, ao explorar símbolos que são simultaneamente ancestrais e universais. A mitologia grega como fonte rica de narrativas envolvendo deusas, personagens trágicas, criaturas míticas e eventos dramáticos fornece uma base sólida para temas universais. Esses temas, conforme descrito por Jung (2002), se transformam em símbolos que ressoam com a experiência humana, abordando questões como o destino, a luta entre o bem e o mal, a busca por poder e a tragédia pessoal.

A evolução dos jogos eletrônicos reflete essa complexidade, transformando-se em ambientes imersivos que combinam tecnologia, narrativa e interações sociais. Através da criação de universos ficcionais ricos e detalhados, esses jogos transcendem o entretenimento, permitindo a exploração de identidade,

culturas e narrativas com base em arquétipos. *League of Legends* é um jogo que ilustra essa transcendência ao apresentar o universo fictício de Runeterra, que é repleto de histórias complexas e personagens inspirados em diversas mitologias. Essa fusão entre o real e o fictício amplia a experiência do jogador, permitindo uma interação mais profunda com as regras e contextos do jogo, enquanto desafia suas perspectivas e valores.

O mito de Medusa é caracterizado pela submissão forçada e pela metamorfose de uma bela mulher, que é estuprada, em um ser monstruoso. A sua maldição, assim como o poder de petrificar os que olham diretamente para sua face, simbolizam, em uma perspectiva contemporânea, o medo da sociedade patriarcal perante a autonomia e o poder feminino. Ao longo do tempo, a imagem da personagem passou por diversas metamorfoses, refletindo a complexidade de sua imagem. As vertentes contemporâneas de suas histórias apresentam temas como hipersexualização, rivalidade feminina e violência contra mulher, revelando não apenas a desigualdade enfrentada pelas mulheres, mas também a hipocrisia de figuras mitológicas divinas, que, nesse caso, representam aqueles que detêm o poder social. As transformações de Medusa, tanto em termos de narrativa quanto de imagem, simbolizam a tensão entre a beleza e a monstruosidade, destacando como ela foi moldada, refletindo as preocupações e valores culturais das diferentes épocas, uma vez que sua imagem clássica é tida apenas como um ser monstruoso e sua imagem contemporânea traz à tona toda a complexidade da personagem.

Os arquétipos da beleza e da monstruosidade projetados em Medusa revelam a posição do ser feminino em uma sociedade patriarcal, na qual a imagem feminina bela é obrigada a atender os padrões estabelecidos pela sociedade, sem se desviar ou sobressair-se das normas impostas. Enquanto a imagem monstruosa, anormal, representa a transgressão, faz com que o corpo monstruoso seja, abertamente, sujeito à demonização e à opressão. Medusa, nesse caso, representa a transição do belo para o monstruoso, com sua transformação refletindo a injustiça perpetrada por normas impostas por seres superiores. Este processo expõe a hipocrisia da sociedade, que tende a julgar a vítima e eximir o agressor, que é o verdadeiro responsável pelo “pecado”. A figura metamorfoseada de Medusa dispõe-se como crítica à maneira como as mulheres são historicamente relegadas a posições subalternas, bem como à visão distorcida da pureza feminina, que é valorizada e cobiçada, mas, quando violada, é distorcida em algo perigoso e impuro. Assim,

Medusa se torna um símbolo do controle e da demonização da sexualidade feminina, sendo punida não apenas por sua existência e beleza, mas também pelo que ela representa para as forças dominantes, um ser submisso. O estudo do mito da Medusa, com sua representação bela e monstruosa, ilustra como essas narrativas mitológicas continuam a influenciar a percepção cultural de gênero e poder, servindo como base para entender personagens contemporâneas, como Cassiopeia.

A narrativa de Cassiopeia é moldada por sua origem nobre e pela influência de sua mãe, que a introduz em uma cabala secreta. Sua ambição e habilidades de manipulação a conduzem em uma busca por poder, que culminam em uma dolorosa metamorfose, que reflete a sua própria corrupção. Porém, a personagem não se deixa definir por essa maldição. Pelo contrário, ela transforma sua monstruosidade em uma fonte de poder, subvertendo o arquétipo da Medusa. Em vez de ser vítima da maldição, ela emerge como uma figura poderosa, mostrando que até mesmo as maldições podem ser transformadas em força. A análise proposta permite compreender a profundidade da condição de Cassiopeia como uma figura que, apesar de sua marginalização, encontra formas de exercer poder e afirmar sua identidade. Ao explorar o erotismo e a transgressão, Cassiopeia desafia as normas que a sociedade tenta impor, utilizando sua aparência monstruosa e sua inteligência como ferramentas de controle e não como fraquezas.

A personagem Cassiopeia revela um profundo processo de desconstrução e autotransformação, no qual a aceitação de sua nova aparência monstruosa torna-se um catalisador de sua emancipação. Após a metamorfose, Cassiopeia se isola, sentindo repulsa por sua nova forma, reflexo do poder social que define e limita a aceitação do corpo. No entanto, ao emergir de seu exílio, ela não apenas aceita sua aparência, mas também reivindica um poder interior, indo contra os padrões físicos impostos pela sociedade. Através da integração de aspectos sombrios de sua personalidade, Cassiopeia subverte as expectativas sociais e desafia as normas patriarcais, demonstrando uma transgressão consciente e deliberada. Essa jornada de autoconhecimento e empoderamento reflete a complexidade do poder, que não se resume à repressão, mas envolve a produção de novos saberes e a afirmação de um sujeito autônomo. Ao se destacar como um ser completo e independente, Cassiopeia também se coloca como exemplo de resistência diante das adversidades pessoais e sociais.

A análise das personagens de Medusa em Cassiopeia abre espaço para comparações específicas entre as personagens. Inicialmente, ambas as personagens são descritas como mulheres de grande beleza, que são transformadas em seres monstruosos devido a atos de heresia. A transformação nas personagens reflete a punição pela transgressão das normas sociais e divinas. Ambas adquirem a habilidade de transformar aqueles que as olham diretamente em pedra, porém ao observar em Cassiopeia que a habilidade pode ser controlada, isso demonstra como período de exílio no qual ela permaneceu, a ajudou a reconhecer e aceitar a sombra de sua nova identidade, e o controle de seu poder é o reflexo desse autoentendimento.

A reinterpretação da figura mitológica nas artes contemporâneas, como sugerido por Bowers (1990), também é fundamental para entender como símbolos de opressão podem ser ressignificados como emblemas de empoderamento. Medusa, longe de ser apenas uma vítima ou um monstro, é vista na contemporaneidade como fonte de inspiração e um ícone de resistência contra a opressão patriarcal. Essa nova perspectiva permite que Medusa, e por extensão, Cassiopeia, sejam entendidas não apenas como figuras trágicas, mas como representações complexas de poder, resistência e identidade feminina.

Assim, a reinterpretação de Medusa em Cassiopeia revela a profundidade e a dualidade de suas histórias, mostrando como elas representam as lutas e os desafios enfrentados pelas mulheres ao longo da história. Enquanto Medusa se torna um símbolo de como o poder feminino é reprimido, Cassiopeia exemplifica a capacidade de resistir e subverter as normas impostas, mesmo em face da marginalização e da transformação em algo considerado monstruoso pela sociedade.

REFERÊNCIAS

- ABRÃO, Baby Siqueira. **História da Mitologia Grega**. São Paulo: Hunter Books, 2016.
- APOLLODORUS. **The Library of Greek Mythology**. Tradução: HARD, Robin. New York: Oxford University Press, 1997.
- BARBOZA, Eduardo; SILVA, Ana Carolina. **A evolução dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo: Campo Grande, 2014.
- BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Porto Alegre: L&PM, 1987.
- BEARD, Mary. **Mulheres e poder: um manifesto**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2018.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. 4ª Ed. São Paulo: Difusão Européia do livro, 1970.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol I. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1986.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol III. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1987.
- BOLEN, Jean Shinoda. **As deusas e a mulher**. São Paulo: Paulus, 1990.
- BOWERS, Susan R. **Medusa and the Female gaze**. NWSA Journal: Spring, 1990.
- BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da Mitologia**. Tradução: JÚNIOR, David Jardim. 26ª Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.
- BUXTON, Richard. **The complete world of Greek Mythology**. London: Thames&Hudson, 2004.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Tradução: PALHA, José Garcez. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- CALDAS, Viviane Moraes de. **A violação do corpo feminino nas narrativas mitológicas de Medusa e Filomela**. Verbum, São Paulo, v. 12, n. 13, p. 173-192, 2023. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/verbum/article/view/64045>. Acesso em: 05 de setembro de 2024.
- CÂNDIDO, Antônio. **O direito à literatura**. In. CANDIDO, Antônio. Vários escritos. 5ªEd. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2011.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento LTDA, 1997.

CAMPBELL, Joseph. MOYERS, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1991

CHAVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. **Dicionário dos Símbolos**. 35ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2021.

CIXOUS, Hélène. **O riso da Medusa**. 1º Ed. São Paulo: Bazar do tempo, 2022.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: Tomaz Tadeu da Silva (Org.) **Pedagogia dos monstros**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 23-60.

CRAWFORD, Chris. **The Art of computer game design**. Vancouver: WSUV Electronic Version, 1997.

DURÃO, Fabio Akcelrud. **Metodologia de pesquisa em literatura**. 1º Ed. São Paulo: Parábola, 2020.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. 8º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: mulheres, corpos e acumulação primitiva**. São Paulo: Elefante, 2017.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 13º Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

FRANZ, Marie Louise Von. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 1985.

FRIEDAN, Betty. **Mística feminina**. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

GAMES, Riot. **O abraço da serpente**. Riot Games, 2010. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/cassiopeia/>. Acesso em: 15 de Fevereiro de 2024.

GAMES, Riot. **Reinos de Runeterra**. 1º Ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020.

GOUVEIA, Patrícia. **Artes e Jogos Digitais: Estética e design da experiência lúdica**. Vol. 11. Campo Grande: Edições Universitárias Lusófonas, 2010.

GRAVES, Robert. **Os mitos gregos: Volumes 1 e 2**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.

GRIMAL, Pierre. **La Civilización Romana**. Buenos Aires: Paidós, 1999.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da Mitologia Grega e Romana**. Tradução: JABOUILLE, Victor. 5ª Ed. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2005.

GRIMAL, Pierre. **Mitologia Grega**. Porto Alegre: L&PMPocket, 2009.

GUILLÉN, Claudio. **The challenge of Comparative Literature**. United States of America: Harvard University Press, 1993.

HEIDE, Rayla. **A perda da pele**. Riot Games, 2010. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/cassiopeia-color-story/>. Acesso em: 15 de Fevereiro de 2024.

HESIOD. **Teogonia: a origem dos deuses**. 2. Ed. Estudo e tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras 2012.

HESIOD. **Theogony and Works and Days**. Tradução: West, M. L. New York: Oxford University Press, 1988.

HILGERT, Luiza Helena. **Do arcaico ao contemporâneo: Medusa e o mito da mulher**. Revista de Filosofia, São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/347958454>>. Acesso em: 02 de Fevereiro de 2024.

JOUBE, Vicent. **Por que estudar literatura?**. São Paulo: Parábola, 2012.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1964.

JUNG, Emma. **Animus e Anima**. 2ª Ed. São Paulo: Editora Pensamento Cultrix, 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 9º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MAFRA, Johnny José. **Cultura Clássica grega e latina: temas fundadores da literatura ocidental**. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2010.

MOREIRA, Herivelto. CALEFFE, Luiz. Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2006.

NAZÁRIO, Luiz. **Da natureza dos monstros**. São Paulo: Arte&Ciência, 1998.

NITRINI, Sandra. **Literatura Comparada: História, Teoria e Crítica**. 3ª Ed. São Paulo: Editora USP, 2021.

NOGUEIRA, Renato. **Mulheres e Deusas**. 1º Ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2007

OVÍDIO. **Metamorfoses**. Tradução: DIAS, Domingos Lucas. 1º Ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

- PERROT, Michelle. **Minha história das mulheres**. São Paulo: Contexto, 2007.
- RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**. 2ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- RIORDAN, Rick. **O ladrão de raios** (Percy Jackson e os Olimpianos; I). 3ª Ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.
- ROBLES, Martha. **Mulheres, mitos e deusas**. São Paulo: Aleph, 2019.
- STEIN, Murray. **Jung: O mapa da alma**. 5ª Ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- STONE, Merlin. **Quando Deus era mulher**. 1º Ed. São Paulo: Aleph, 2022.
- SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à Estética**. 12ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2012.
- SUTHERLAND, John. **A little history of literature**. United States: Yale University Press, 2013.
- TATAR, Maria. **A heroína de 1001 faces**. 1ª Ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2002.
- VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e Religião na Grécia Antiga**. Tradução: MELO, Joana Angélica D'Ávila. 2ª Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- VIRGÍLIO. **Eneida**. Tradução: MENDES, Manuel Odorico. São Paulo: eBooks Brasil, 2005.
- WELLEK, René. WARREN, Austin. **Theory of Literature**. New York: Harcourt Brace and Company, 1948.
- WOLF, Naomi. **O mito da beleza**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.
- WOOLF, Virgínia. **Um teto todo seu**. São Paulo: Círculo do Livro, 1928.