

ORGANISMO DEMONÍACO: MALDIÇÃO E PARRICÍDIO EM TEKKEN

DEMONIC BODY: CURSE AND PARRICIDE IN TEKKEN

Lucas Innocente Teixeira

Resumo

O presente artigo tem como finalidade, explorar o núcleo narrativo que centraliza a trama da série de jogos *Tekken*, ou seja, a relação conturbada de poder, ódio e vingança entre pais e filhos do clã *Mishima*, desembocada em combates mortais, geralmente associados com uma tradição maldita propagada por uma genética demoníaca. Objetivamos através da análise sobre o objeto midiático, localizar alguns mitos reeditados e decisivos para compreensão da trama, uma representação das dificuldades de interação com a figura patriarcal de autoridade, legitimada na imagem paterna.

Palavras-chave: Games. Mídia. Mito.

Abstract

This article proposes to explore the narrative core that centers the plot of the game series *Tekken*, that is, the troubled relationship of power, revenge and hatred between parents and sons of the *Mishima* clan, in mortal combat, usually associated with a bloody tradition propagated by a demonic genetics. Through the analysis of the media object, find some decisive and reissued myths to understand the plot, a representation of the interaction difficulties with patriarchal authority figure, legitimized the father image

Keywords: Game. Media. Myth.

Considerações Iniciais

Desde o início da história, os povos lutaram em nome de Deus. Porém, movidos pela pelas más intenções de suas personalidades volúveis, e aclamando justiça e atitude, eles somente desejam derramar seu sangue e de seus inimigos. O propósito disso é o derramamento de sangue, mas vai além da simples explicação de religião e noções de justiça. A verdade está enterrada no interior dos que querem fazer a guerra. Desde a criação deste planeta, uma lembrança se faz presente profundamente nos genes de todas as coisas, a lembrança de agressão como modo de sobrevivência, a lembrança de luta. Os humanos buscam defender suas ações em nome da verdade. Ato de lutar em si é um ato verdadeiro. Sim, essa é uma verdade, o guerreiro sobreviverá. Para aprender isso, custará o seu próprio sangue e sua própria carne, porque a carne é a porta para a verdade. Para aprender o caminho, pergunte à força do seu próprio punho. É o conhecimento da própria carne, sangue e punho dos que creem o *tekken* de si mesmo. É *tekken* a chave da vida (*Tekken: The Motion Picture*, 1997 / Japão).

A série Tekken é constituída por um conjunto de jogos de luta, elaborados pelo produtor-chefe Katsuhiro Harada e divulgados pela empresa Namco. Podemos identificar um diálogo cultural presente em Tekken, pois através de uma linguagem midiática, conduzida através de artifícios técnico-narrativos, somos aproximados de arquétipos canônicos e construções do imaginário coletivo presentes nas civilizações ocidental e oriental. Entre alguns temas possíveis de comentar, lançamos um olhar para a trama dos protagonistas/antagonistas: Heihachi Mishima, Kazuya Mishima e Jin Kazama, que percorrem juntos uma campanha de combates mortais, responsáveis pelos eventos centrais das grandes articulações que direcionam o jogo. Objetivamos através da análise sobre o objeto epistemológico/midiático, localizar alguns discursos arquetípicos e noções mitológicas, fatores decisivos na compreensão da trama.

Critérios para interpretação do game

A narrativa nos jogos Tekken (com exceção dos jogos não-canônicos Tekken Tag Tournament e Tekken Tag Tournament 2) registra os eventos decorridos no torneio de artes marciais fictício: King of Iron Fist. Para estabelecer uma crítica sobre o game, optamos por utilizar os conceitos de Benjamin, que categorizam sobre a determinação da técnica na reprodutibilidade cultural do homem moderno. Em Benjamin (2013, p. 33), o jogo seria uma modalidade da técnica que nos afastaria da natureza, onde ocasionaria uma dispersão das nossas necessidades e da rotina do trabalho. De acordo com a professora Dulce Márcia Cruz (2005, p. 175), no seu artigo: *Tempos (pós-) modernos: a relação entre o cinema e os games*, podemos entender os games como jogos baseados em regras, onde o jogador através da interatividade e imersão no mundo virtual, encontra narrativas cada vez mais sofisticadas, complexas e motivadoras. A sequência tipológica da narrativa é sustentada por processos que consistem em selecionar e organizar os acontecimentos de modo a afirmar uma história ou ação completa, com início, meio e fim (BRONCKART, 1999 apud KÖCHE, 2013). A narrativa caracteriza-se por enfatizar a ocorrência de situações, fatos e acontecimentos reais ou imaginários, situados em um determinado tempo e lugar.

Para Jung (2008, p.18), as palavras são utilizadas pelo homem, de forma escrita ou falada, para estabelecer comunicação. Portanto, a linguagem seria composta por símbolos, que são característicos na forma de sinais ou imagens, não estritamente descritivos: “O que chamamos de símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida cotidiana, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional” (JUNG, 2008, p.18).

Segundo pontua Pierre Brunel (1997, p.89), quaisquer que sejam os lugares, as épocas e as circunstâncias, em termos etno-antropológicos, ocorre um processo permanente de entre-glossário, que apresenta o reencontro com os mesmos esquemas arquetípicos representados em diferentes produções culturais. Ainda em Brunel: “Há sempre por trás os caprichos de um acontecimento tal como nos mostra a atualidade, um ponto de referência possível, aquém ou além, um acaso de ótica ou de saber que provoca, no caso, o arquétipo” (BRUNEL, 1997, p. 91).

De acordo com Jung (2008, p. 19) as palavras ou imagens carregam um aspecto inconsciente, mas amplo, ou seja, possuem um caráter simbólico quando evocam alguma ocorrência significativa, para além da compreensão imediata. Brunel confirma os estudos de Jung, quando comenta:

Jung, a quem se deve buscar quando se fala de arquétipos, baseava sua meditação em uma percepção do casual animus-anima, talvez representando o estado atual da questão.

Lembremos de que consiste o que o pensador suíço chama de “o imaginário transcendental” e que nós costumamos chamar de “inconsciente coletivo”: trata-se de uma espécie de reservatório espiritual, acessível a todos os possuidores de uma determinada civilização – em certa medida, a todo ser humano – onde recolhemos, mais de forma inconsciente do que lúcida, os sonhos os delírios, os mitos, as imagens literárias, os símbolos de que se alimentam toda religião e toda literatura (BRUNEL, 1997, p. 93).

Jung deixa esclarecido (2008, p.83), um equívoco em entender os “resíduos arcaicos de imagens primordiais”, chamados de figuras arquetípicas, como representações oníricas e mitológicas transferidas hereditariamente. O autor pontua:

O arquétipo é uma tendência a formar essas mesmas representações de um motivo - representações que podem ter inúmeras variações de detalhes – sem perder a sua configuração original.

Através da seguinte leitura, percorremos as correlações arquetípicas possíveis de localizar nas elaborações culturais. O conteúdo referencial para essas configurações está associado ao pensamento mítico, narrativas onde ocorre a descrição de ocorrências primordiais, ligadas nos acontecimentos divinos anteriores ao homem. Para Eliade (2010, p.84) o mito conta uma história sagrada antes do início do tempo, e determina através da proclamação, a revelação das características ontológicas do homem, imbricada nos eventos cosmológicos do mito. Eliade afirma:

Este é um aspecto do mito que convém sublinhar: o mito revela a sacralidade absoluta porque relata a atividade criadora dos deuses, desvenda a sacralidade da obra deles. Em outras palavras, o mito descreve as diversas e às vezes dramáticas irrupções do sagrado do mundo (ELIADE; 2010, p. 86).

Como consequência da percepção do movimento sagrado manifestado sobre o mundo, oriundo de um estado divino pleno e rico em potencialidades criadoras, as primeiras organizações socioculturais consideraram os atributos colocados pelo mito como modelo, projetados na constituição das ações significativas para a vida do homem.

O jogo tekken, situado dentro da plataforma para um game de luta, fornece a contextualização de elementos míticos utilizados na constituição dos personagens, e através de elementos interativos, alimenta a subjetividade dos jogadores.

Mito, poder e conflito entre pais e filhos

Na longa história dos mitos, compartilhada em culturas variadas na antiguidade, havia pontualidade de registros que comunicavam o conflito entre entidades familiares. Através da linguagem simbólica, podemos reconhecer nos mitos determinados enunciados que caracterizam a luta entre pais e filhos, marcas de uma agressiva negociação dramática, uma demanda de intrigas contra uma ordem vigente, um dinamismo integrador, que tira uma história una e completa de um diverso de incidentes (Ricoeur, 1995, p.16).

Passo na direção de aprofundar a relação entre alteridade e hegemonia, o mito relaciona o símbolo com a necessidade de discussão, sobre as mudanças de pensamento por novas gerações. No plano das narrativas míticas, a hierarquia dos deuses é classificada conforme o tempo que ocuparam posições regenciais no universo, lugares destituídos em

batalhas com jovens divindades, expressão do processo de enfraquecimento da autoridade paterna, e ingresso do filho na condição emancipada, alinhada ao espaço social.

O combate entre os Mishimas

Não pretendemos estender um relato completo sobre a totalidade sequencial da história, apresentada ao longo dos jogos Tekken, mas efetuar um recorte sobre a relação de destruição entre os membros do clã Mishima, com interesse hermenêutico na maldição demoníaca, imperativa em determinados momentos de combate.

Heihachi Mishima é apresentado como o principal antagonista da história entre os Mishimas. Organizador do torneio de artes marciais King of Iron Fist, afirma-se como lutador extremamente forte e líder de uma empresa global, chamada Mishima Zaibatsu. No primeiro jogo da franquia Tekken, observamos a história do protagonista Kazuya Mishima, um habilidoso, porém obscuro, artista marcial que busca vingar-se de seu pai, Heihachi Mishima. Kazuya foi iniciado, ainda pequeno no antigo estilo de combate, Karatê Mishima ryu, por seu pai, que na perspectiva de testa-lo, joga Kazuya do alto de um penhasco. Marcado por profundas cicatrizes no corpo, paralelas com as ressonâncias psicológicas sustentadas, o garoto sobrevive e torna-se um homem cuja finalidade é destruir o pai, que também é culpado por Kazuya, por influenciar na morte de sua mãe. Ao longo dos jogos, Kazuya passa de protagonista para vilão, e quem ocupa seu lugar, no terceiro jogo da franquia é Jin Kazama, seu filho. Após crescer apenas com a referência familiar da mãe, atacada e morta, Jin revela-se para Heihachi como seu neto.

O elemento demoníaco

Sempre nos momentos de aparente derrota, tanto Kazuya Mishima quanto Jin Kazama, despertaram em si uma força inconsciente, ofertada por uma entidade espiritual enigmática, denominada na série por "Devil". Com a assimilação da criatura, adquirem um aumento significativo em suas habilidades marciais, além de uma transformação fisiológica para demônios, que marca um distanciamento da forma humana. A figura arquetípica do Diabo ocidental é explorada no jogo, alicerçada sobre um discurso científico, para estruturar um estabelecimento orgânico, que afirma fator de distinção entre os personagens nipônicos principais, perante os demais lutadores disponíveis.

A transformação em demônio representa uma entrega às forças primordiais e subterrâneas, ao inconsciente selado que é aberto para o combate, que reage conforme os impulsos sinistros de exterminar o agressor, para garantir a sobrevivência de si mesmo. O demônio é o signo de uma existência profana, um símbolo bíblico no cenário moderno, emerge para liquidar o criador e legitimar o ato parricida, consumir uma solene vingança contra o pai, que determina a prevalência e o domínio do filho sobre a terra.

Considerações Finais

A reformulação de consagradas narrativas míticas, conduzida através do objeto epistemológico/midiático caracterizado pelo game, torna as lutas em Tekken a recuperação de um discurso cultural, pautado na riqueza de símbolos interlocutivos sobre ideias de reconhecimento e identidade.

Referências

- BENJAMIN; Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Org. Apresentação: Márcio Seligmann-Silva. Tradução: Gabriel Valladão Silva. 1 ed. Porto Alegre-RS. L&PM. 2013.
- BRONCKART; Jean-Paul. **Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo**. Trad. Anna Rachel Machado, Péricles Cunha. São Paulo: Educ. 1999
- BRUNEL. Pierre (org.). **Dicionário de mitos literários**. Tradução: Carlos Sussekind [et al.]. Prefácio à edição brasileira: Nicolau Sevcenko. Rio de Janeiro, José Olimpo, 1997.
- ELIADE; Micea. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. Tradução: Rogério Fernandes. 3ª edição. São Paulo. Editora WMF. Martins Fontes. 2010 (biblioteca do pensamento moderno).
- JUNG; Carl. G. [et al.]. **O homem e seus símbolos**. Tradução: Maria Lúcia Pinho. 2.ed. especial. Rio de Janeiro. Nova Fronteira. 2008.
- KÖCHE, Vanilda Salton (et al). **Leitura e produção textual: gêneros textuais do argumentar e expor**. 4 edição. Petrópolis, RJ. Vozes, 2013.
- RICOEUR; Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo II. Tradução Marina Appenzeller. Campinas, SP. Papirus, 1995.
- CRUZ; Dulce Márcia. **Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games**. In: Revista Fronteiras. Unissinos. ISSN: 1984-8226. p. 175-184..