«A NEW MYTH WILL BE WRITTEN IN THE BLOOD OF THE OLD»: A CRIAÇÃO DA PERSONAGEM KRATOS DA FRANQUIA *GOD OF WAR*

DIOGO SILVA[1]

Resumo | Abstract

O presente estudo analisa a construção da personagem Kratos nos primeiros títulos da franquia *God of War* (2005–2022), a partir de uma abordagem iconográfica e comparativa. Parte-se da identificação de elementos iconográficos e narrativos associados à figura clássica de Kratos na mitologia, articulando-os com uma análise paralela da iconografia e do mito de Héracles, enquanto arquétipo heroico de referência.

A investigação baseia-se em fontes como revistas especializadas de videojogos, incluindo conteúdos de publicidade e crítica, como também em materiais documentais de bastidores como os documentários «making of». Estas fontes são examinadas à luz de um enquadramento teórico que considera a cultura de videojogos hipermasculina do início do século XXI, procurando compreender de que modo esta influenciou a caracterização estética e narrativa da personagem. Adicionalmente, são exploradas influências intermediais, com destaque para o impacto visual e temático do filme 300 (2006), de Zack Snyder, e das respetivas bandas desenhadas.

Como ponto de situação atual da franquia, destaca-se a transformação da personagem Kratos nos dois novos títulos *God of War* (2018) e *God of War Ragnarök* (2022). Esta evolução introduz novas abordagens críticas no âmbito da cultura popular e, em particular, da cultura dos videojogos, em respeito à representação e redefinição da masculinidade da personagem, bem como a sua relação com a paternidade.

Palavras-chave | Keywords

Kratos; *God of War*; iconografia; herói mitológico; cultura dos videojogos; intertextualidade.

Resumo biográfico | Short biography

Chamo-me Diogo Rafael Pereira da Silva, sou licenciado em História da Arte e atualmente estou no Mestrado em História da Arte, Património e Cultura Visual. Os meus interesses focam-se na área dos videojogos e como pode ser estudada á luz da história arte. Outros interesses incluem as culturas do leste asiático, o cinema de animação, a cultura visual contemporânea e a iconografia clássica.

[1] Universidade do Porto.